SHADOWRUN®

Pegasus Press

GRUNDREGELWERK

ALLES HAT SEINEN PREIS

In der Welt existieren Schatten. Risse im System. Schlupfwinkel in der Gesellschaft. Sie verstecken dich, halten dich am Leben und machen dich zu dem, was du bist: ein Shadowrunner – ein Grenzgänger, ein Glücksritter, zwischen machtvollen Megakonzernen, mystischen Verschwörungen und hungrigen Großdrachen. Jemand, der tut, was kein anderer kann.
Du hast kein Büro, kein sicheres Zuhause, keinen festen Halt. Du bist, was du aus dir machst. Chaos säen? Gerechtigkeit suchen? Machtgleichgewichte verschieben? Oder einfach möglichst schnell viel Geld verdienen? Alles ist möglich, aber eines solltest du immer bedenken: Stillstand ist der Tod, denn bleibst du stehen, frisst dich das Straßenleben bei lebendigem Leib.
Aber wenn du dich bewegst, dann überlebst du. Nutze die kraftvolle Magie in dir. Erschließe dein Talent, durch die weltumspannende Matrix zu jagen und nur mit Gedanken Maschinen lahmzulegen. Oder bau dir die neueste Bodytech ein, bis du zu einem verchromten Elitekrieger wirst. Doch egal, was du tust, bedenke immer: Alles hat seinen Preis.

Shadowrun, Fünfte Edition, ist die neueste Version eines der populärsten Rollenspielsysteme der Welt, in dem Mensch, Maschine und Magie verschmelzen, Fantasy und dystopische Nahzukunft aufeinandertreffen. Mit den neuen Regeln zu Charaktererschaffung, Kampf, Magie, Matrix, Rigging und Tipps zur Abenteuergestaltung und Weltpräsentation am heimatlichen Spieltisch hält man mit diesem Buch alles in den Händen, was man für Abenteuer in den Schatten der Sechsten Welt benötigt.

www.pegasus.de

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2018 Topps Company, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken
und/oder eingetragene Marken von
Topps Company, Inc. in den USA,
in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke
von InMediaRes Productions, LLC.

Pegasus Press
Art.-Nr.: 45010P

SHADOWRUN >Substantiv

Jede Bestrebung, Aktion oder Aneinanderreihung von solchen zur Ausführung von Plänen, die illegal oder halblegal sind.

WorldWide WorldWatch
2050 Archiv

Pegasus Press

INHALT

IMPRESSUM 7

EINE GANZ NORMALE NACHT, EIN GANZ NORMALER RUN 8

DYSTOPIE DER ZUKUNFT 14

NACH DER SCHLACHT 16

LEBEN IN DER SECHSTEN WELT 20

ALLES HAT SEINEN PREIS 20
- Magie: Der Preis ist euer Verstand 20
- Konzerne: Der Preis ist euer Ich 21
- Bodytech: Der Preis ist eure Seele 23
- Das Leben in den Schatten: Der Preis ist euer Blut 23

DIE SCHAUPLÄTZE 24
- Nordamerika 24
- Mittelamerika 25
- Südamerika 26
- Asien 26
- Europa 26
- Afrika 29
- Australien und Ozeanien 29

EIN TAG IN EUREM LEBEN 29
- Leute, die man kennen sollte 29
- Die Drecksarbeit 30
- Das Treffen 30
- Die Beinarbeit 30
- Der Plan 31
- Die Durchführung 31
- Der Abschluss 31
- Wofür man euch braucht 31
- Die Gegenseite 32
- Die Konzerne 32
  - Die Großen Zehn 33
- Organisierte Kriminalität 35
- Gangs 36
- Akademiker 37
- Manajäger 37
- Politiker 38
- Das Gesetz 39
- Unter der Oberfläche 40

FREIZEIT 41
- Geld 41
- Die Matrix 41
- Musik 42
- Trideo 42
- Sport 43
- Essen 43
- Sex 44
- Gesund bleiben 44
- Reisen 45

SPIELKONZEPT 46

DAS SPIEL UND SIE 46
- Der Spielleiter und Sie 46

WIE SIE DINGE GESCHEHEN LASSEN 46
- Würfelpools
- Erfolge und Schwellenwerte 47
- Erfolge kaufen 47
- Patzer 47
  - Kritischer Patzer 48
  - Patzer ausbügeln 49

PROBEN UND LIMITS 49
- Limits 49
- Erfolgsproben 49
- Vergleichende Probe 50
- Ausgedehnte Probe 50
  - Patzer bei Ausgedehnten Proben 51
- Teamworkproben 51
- Zweiter Versuch 51

ZEIT 51
- Kampfrunden 52
- Handlungen 52

IHR CHARAKTER 52
- Metatypen 52
  - Menschen 52
  - Elfen 52
  - Orks 52
  - Trolle 53
  - Zwerge 53
- Attribute 53
  - Körperliche Attribute 53
  - Geistige Attribute 53
  - Spezialattribute 54
- Initiative und Zustandsmonitore 54
  - Initiative 54
  - Initiativewürfel 54
  - Zustandsmonitore 54
- Fertigkeiten 55
  - Improvisieren 55
- Vor- und Nachteile 55
- Magie 55
- Matrix 55
  - Erweiterte Realität 56
  - Virtuelle Realität 56
  - Ausrüstung 56
  - Cyberware 56
  - Bioware 57
- Connections 57
- Lebensstil 58

EDGE 58
- Edge ausgeben 58
- Edge zurückgewinnen 58
- Edge verheizen 59

KANNST DU WAS? 60

CHARAKTERERSCHAFFUNG 64

AUSWAHL DES CHARAKTERKONZEPTS 64

AUSWAHL DES METATYPS 66
- Metatyp & Spezialattribute 66
- Geistige und körperliche Attribute 67

MAGIE UND RESONANZ 69

FERTIGKEITEN KAUFEN 72
- Die Bedeutung der Zahlen 72
- Eingeschränkte Fertigkeiten 73
- Wissens- und Sprachfertigkeiten 75

RESSOURCEN AUSGEBEN 78
- Cyberware und Bioware 78
- Lebensstil 79
- Startkapital 79

VOR- UND NACHTEILE 82

VORTEILE 83
- Analytischer Geist 83
- Astrales Chamäleon 83
- Außergewöhnliches Attribut 83
- Beidhändigkeit 83
- Bewegungstalent 84
- Durchsetzungskraft 84
- Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 84
- Fotografisches Gedächtnis 84
- Freundliche Geister 84
- Glück 84
- Gummigelenke 84
- Hohe Schmerztoleranz 84
- Katzenhaft 84
- Magieresistenz 85
- Menschliches Aussehen 85
- Mut 85
- Natürliche Härte 85
- Natürliche Immunität 85
- Pathogen- und Toxinresistenz 85
- Programmiergenie 85
- Rennpilot 85
- Schnellheilung 85
- Schutzgeist 86
- Soziales Chamäleon 86
- Talentiert 86
- Technisches Improvisationstalent 86
- Überlebenswille 86
- Unauffälligkeit 86
- Vertrautes Terrain 87
- Zähigkeit 87
- Zweisprachig 87

NACHTEILE 88
- Abhängigkeit 88
- Allergie 88
- Astrales Leuchtfeuer 89
- Auffälliger Stil 89
- Berüchtigt 89
- Ehrenkodex 89
- Elfenposer 90
- Feindliche Geister 90
- Gezeichnet 90
- Gremlins 91
- Händezittern 91
- Immunabstoßung 92
- Inkompetenz 92
- Kampflähmung 92
- Niedrige Schmerztoleranz 92
- Orkposer 92
- Programmierniete 92
- Schlaflosigkeit 92
- Schwaches Immunsystem 93
- SimSinn-Desorientierung 93
- SIN-Mensch 93
  - Staatliche SIN 93
  - Kriminelle SIN 93
  - Eingeschränkte Konzern-SIN 94
  - Konzernbürger-SIN 94
- Sozialstress 94
- Ungebildet 94
- Ungehobelt 95
- Unglück 95
- Verpflichtungen 95
- Verunsichert 96
- Vorurteile 96

AUSGEBEN DES RESTLICHEN KARMAS 98
- Connections 98

LETZTE BERECHNUNGEN 100

DER LETZTE SCHLIFF 103

CHARAKTERENTWICKLUNG 103
- Entwicklung von Attributen und Fertigkeiten 105
- Erlernen von Komplexen Formen 105
- Erlernen von Magie 105
- Vor- und Nachteile 105

STRASSENSAMURAI 112

SPEZIALISTIN FÜR VERDECKTE OPERATIONEN 113

MAGISCHE ERMITTLERIN 114

STRASSENSCHAMANIN 115

KAMPFMAGIER 116

NAHKAMPFADEPT 117

WAFFENSPEZIALIST 118

UNTERHÄNDLER 119

BESCHÜTZERIN 120

DECKERIN 121

TECHNOMANCER 122

FERNKAMPFADEPT 123

DROHNENRIGGERIN 124

SCHMUGGLER 125

SPRAWLGANGER 126

KOPFGELDJÄGER 127

FERTIGKEITEN 128

ARTEN VON FERTIGKEITEN 128
- Aktionsfertigkeiten 128
- Wissensfertigkeiten 128
- Sprachfertigkeiten 128
- Fertigkeiten benutzen 128

FERTIGKEITEN 129

FERTIGKEITSSTUFEN 129
- Spezialisierungen 129
- Improvisieren 130

KAMPFFERTIGKEITEN 130
- Exotische Fernkampfwaffe 130
- Exotische Nahkampfwaffe 130
- Gewehre 130
- Klingenwaffen 131
- Knüppel 131
- Pistolen 131
- Projektilwaffen 131
- Schnellfeuerwaffen 132
- Schwere Waffen 132
- Waffenloser Kampf 132
- Wurfwaffen 132

KÖRPERLICHE AKTIONSFERTIGKEITEN 132
- Akrobatik 132
- Entfesseln 133
- Fingerfertigkeit 133
- Freifall 133
- Laufen 133
- Schleichen 133
- Schwimmen 133
- Spurenlesen 133
- Survival 133
- Tauchen 133
- Verkleiden 133
- Wahrnehmung 133
- Einsatz von Akrobatik 134
  - Klettern 134
  - Abseilen 134
  - Misslungene Kletternproben 134
  - Springen 134
- Einsatz von Entfesseln 135
- Einsatz von Heimlichkeitsfertigkeiten 135
  - Einsatz von Verkleiden und Verkörperung 135
- Einsatz von Laufen 136
- Einsatz von Schwimmen 136
  - Den Atem anhalten 136
  - Wassertreten 136
- Einsatz von Spurenlesen 136
- Einsatz von Survival 136
- Einsatz von Wahrnehmung 137

SOZIALE FERTIGKEITEN 137
- Einschüchtern 138
- Führung 138
- Gebräuche 138
- Überreden 138
- Unterricht 138
- Verhandlung 139
- Verkörperung 139
- Vorführung 139
- Einsatz von Sozialen Fertigkeiten 139
  - Soziale Modifikationen 139
- Einsatz von Einflussfertigkeiten 141
- Einsatz von Führung 141
- Einsatz von Gebräuche 141
  - Gebräuche und Patzer 142
- Einsatz von Unterricht 142
- Einsatz von Vorführung 142

MAGISCHE FERTIGKEITEN 142
- Alchemie 142
- Antimagie 142
- Arkana 142
- Askennen 142
- Astralkampf 143
- Binden 143
- Entzaubern 143
- Fokusherstellung 143
- Herbeirufen 143
- Ritualzauberei 143
- Spruchzauberei 143
- Verbannen 143

RESONANZFERTIGKEITEN 143
- Dekompilieren 143
- Kompilieren 143
- Registrieren 143

TECHNISCHE FERTIGKEITEN 144
- Biotechnologie 144
- Chemie 144
- Computer 144
- Elektronische Kriegsführung 144
- Erste Hilfe 144
- Fahrzeugmechanik 144
- Fälschen 144
- Hacking 144
- Handwerk 144
- Hardware 144
- Industriemechanik 145

Kybernetik 145
Luftfahrtmechanik 145
Matrixkampf 145
Medizin 145
Navigation 145
Schlosser 145
Seefahrtmechanik 145
Software 145
Sprengstoffe 145
Tierführung 146
Waffenbau 146
Bauen und Reparieren 146
Einsatz von Fälschen 146
Einsatz von Navigation 147
FAHRZEUGFERTIGKEITEN 147
Bodenfahrzeuge 147
Exotisches Fahrzeug 147
Flugzeuge 147
Geschütze 147
Läufer 147
Raumfahrzeuge 147
Schiffe 147
ENTWERFEN NEUER AKTIONSFERTIGKEITEN 147
WISSENSFERTIGKEITEN 148
Auswahl von Wissensfertigkeiten 148
Spezialisierungen für Wissensfertigkeiten 149
Akademisches Wissen 149
Berufswissen 149
Hobbywissen 150
Straßenwissen 150
Einsatz von Wissensfertigkeiten 150
SPRACHFERTIGKEITEN 151
Sprache 151
Lingos 151
Einsatz von Sprachfertigkeiten 151
Sprache und Soziale Fertigkeiten 152
EINSATZ VON ATTRIBUTEN 152
Attributsproben 152
Erinnerungsvermögen 153
Heben und Tragen 153
Menschenkenntnis 153
Selbstbeherrschung 153

WO RAUCH IST ... 154

KAMPF 158

DIE GRUNDLAGEN 158
Die Kampfrunde 158
1. Initiativeprobe 158
2. Beginn des Initiativedurchgangs 158
3. Beginn der Handlungsphase 158
4. Handlungen der restlichen Charaktere ansagen und durchführen 159
5. Reduzieren der Initiativeergebnisse und Beginn des nächsten Initiativedurchgangs 159
6. Beginn einer neuen Kampfrunde 159
Die Kampfsequenz 159
Ansage 159
Angriff 159
Verteidigung 159
Wirkung verrechnen 160
Initiative 160
Initiativewert 160
Initiativeergebnis 161
Initiativedurchgänge 161
Veränderung der Initiative 161
Initiative und Edge 162
Handlungen verzögern 162
Zeitgesteuerte Gegenstände und Initiative 163
Bewegung 163
Standardbewegung 163
Sprinten 163
Modifikatoren durch Laufen 164
Handlungsphase 164
Matrixhandlungen 165
Freie Handlungen 165
Gegenstand fallen lassen 165
Gestikulieren 165
Laufen 166
Mehrfachangriffe 166
Modus eines verlinkten Gerätes ändern 166
Satz sprechen/übermitteln 166
Sich hinwerfen 166
Smartgunladestreifen auswerfen 166
Ziel ansagen 166
Einfache Handlungen 166
Aufstehen 166
Fokus aktivieren 166
Gegenstand aufheben/ablegen 166
Benutzen 166
Geist aktivieren 166
Geist befehligen 166
Geist entlassen 167
Genau beobachten 167
Gerätemodus ändern 167
In Deckung gehen 167
Ladestreifen einschieben 167
Ladestreifen herausnehmen 167
Pfeil abschießen 167
Schnellzaubern 167
Schnellziehen 167
Waffe abfeuern 167
Waffe bereitmachen 167
Wahrnehmung verlagern 168
Werfen 168
Zielen 168
Komplexe Handlungen 168
Astrale Projektion 168
Fertigkeit einsetzen 168
Geist herbeirufen 169
Geist verbannen 169
In ein geriggtes Fahrzeug springen 169
Lange Salve oder halbautomatische Salve abfeuern 169
Matrixhandlungen 169
Montierte oder Fahrzeugwaffe abfeuern 169
Nahkampfangriff 169
Sprinten 169
Waffe im vollautomatischen Modus abfeuern 169
Waffe nachladen 169
Zauber wirken 169
Unterbrechungshandlungen 169
Abfangen 169
Ausweichen 170
Blocken 170
Lauf um dein Leben/Auf die Granate Werfen 170
Parieren 170
Volle Abwehr 170
Volle Deckung 170
Präzision 171
Panzerung 171
Panzerung und Belastung 171
Panzerungsmodifikationen 172
Durchschlagskraft 172
Schaden 172
Schadensarten 172
Körperlicher Schaden 172
Geistiger Schaden 172
Streiftreffer 172
Verletzungsmodifikatoren 172
Überschreiten des Zustandsmonitors 172
Besondere Schadensarten 173
Elektrizitätsschaden 173
Erschöpfungsschaden 174
Fallschaden 174
Feuerschaden 174
Kälteschaden 175
Säureschaden 175
FERNKAMPF 175
Fernkampfmodifikatoren 175
Umweltmodifikatoren 175
Kompensation von Umweltmodifikatoren 176
Sichtverhältnisse 176
Beleuchtung 176
Wind 176
Entfernung 177
Rückstoß 177
Kumulativer Rückstoß 177
Einzelne Schüsse 177
Fahrzeug- und Drohnenwaffen 178
Situationsmodifikatoren 178
Angesagtes Ziel 179
Angreifer benutzt Nebenhand 179
Angreifer feuert aus der Deckung mit Sichtgerät 179
Angreifer feuert aus sich bewegendem Fahrzeug 179
Angreifer im Nahkampf 179
Angreifer läuft 179
Angreifer verletzt 179
Blind feuern 179
Einfache Handlung Zielen 179
Kabellose Smartgun 179
FEUERWAFFEN 180
Feuermodi 180
Einzelschussmodus 180
Halbautomatischer Modus 180
Halbautomatische Salve 180
Salvenmodus 180
Lange Salve 180
Vollautomatischer Modus 180
Sperrfeuer 180
Schrotflinten 182
Choke-Einstellungen 182
PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN 182
Wurfwaffen 182
Shuriken 182
Wurfmesser 182
Granaten 182
Granatwerfer, Raketen & Lenkraketen 183
Geschosszünder 183
Abweichung bestimmen 183
Sprengwirkung 184
Sprengwirkung innerhalb von Räumen 184
Gleichzeitige Explosionen 184
Bögen und Armbrüste 185
Bögen 185
Armbrüste 185
Geschütze 186
Geschütze auf Drohnen 186
Sensorangriffe 186
Zielerfassung mit Sensoren 186
NAHKAMPF 187
Reichweite 187
Nahkampfmodifikatoren 187
Angreifer auf dem Boden 187
Angreifer benutzt Nebenhand 187
Angreifer führt Sturmangriff durch 188
Angreifer hat die bessere Position 188
Angreifer hat Freunde im Nahkampf 188
Angreifer sagt Ziel an 188
Angriff gegen liegenden Verteidiger 188
Berührungsangriff 188
Umweltmodifikatoren 188
Schaden im Nahkampf 188
Mehrere Angreifer gleichzeitig 188
Einfacher Bonus 188
Teamwork im Nahkampf 188
Verteidigung im Kampf 189
Verteidigung gegen Fernkampf 189
Verteidigung gegen Nahkampf 189
Verteidigungsmodifikatoren 189
Angreifer hat längere Reichweite 189
Gegenangriff gegen Sturmangriff 189
Verteidiger am Boden 189
Verteidiger bemerkt Angriff nicht 189
Verteidiger hat längere Reichweite 190
Verteidiger hat sich bereits gegen andere Angriffe verteidigt 190
Verteidiger in sich bewegendem Fahrzeug 190
Verteidiger verletzt 190
Angreifer feuert lange Salve oder im automatischen Modus 190
Angreifer feuert im Salven- oder halbautomatischen Modus 190
Angreifer feuert mit Flechette in enger Streuung 190
Angreifer feuert mit Flechette in mittlerer Streuung 190
Angreifer feuert mit Flechette in weiter Streuung 190
Verteidiger im Nahkampf 190
Verteidiger läuft 190
Verteidiger/Ziel in guter Deckung 190
Verteidiger/Ziel in Teildeckung 190
Deckung 191
BESONDERE HANDLUNGEN 191
Überraschung 191
Überraschung und Wahrnehmung 191
Überraschungsproben 192
Hinterhalte 192
Überraschung bei laufendem Kampf 193
Auswirkungen der Überraschung 193
Abfangen 193
Niederschlag 194
Festhalten 194
Angesagte Ziele 194
Mehrfachangriffe 195
Späte Rache 196
BARRIEREN 196
Schießen durch Barrieren 196
Barrieren zerstören 197
Penetrierende Waffen 197
Körper als Barrieren 198
FAHRZEUGE 198
Fahrzeuge in Aktion 198
Spielwerte für Fahrzeuge 198
Fahrzeugproben 198
Modifikatoren 200
Fahrzeug beschädigt 200
Pilot ist überrascht oder nimmt ein Ereignis nicht wahr 200
Pilot verletzt 200
Pilot steuert durch AR/VR 200
Schlechte Beleuchtung 200
Schlechte Sicht 200
Unfälle 200
FAHRZEUGKAMPF 201
Taktischer Kampf 201
Bewegungsraten von Fahrzeugen 201
Handlungen 201
Freie Handlungen 201
Modus eines verlinkten Geräts ändern 201
Einfache Handlungen 201
Gegenstand benutzen 201
Sensoren einsetzen 201
Komplexe Handlungen 201
Fahrzeug steuern 201
Fahrzeugprobe ablegen 202
Fahrzeugwaffe abfeuern 202
Rammen 202
Verfolgungsjagden 202
Verfolgungswerte festlegen 202
Gefechtsentfernungen 202
Verfolgungshandlungen 203
Aufholen oder abhängen 203
Rammen 203
Schneiden 203
Stunt 203
Handlungen der Insassen 203
Angriffe auf Fahrzeuge 204
Schaden an Fahrzeugen 204
Ausweichmanöver 204
Fahrzeuge und angesagte Ziele 204
Schaden an Passagieren 204
HEILUNG 204
Erste Hilfe 204
Natürliche Genesung 205
Geistiger Schaden 206
Körperlicher Schaden 206
Patzer und Genesung 206
Medizin 206
Medkits und Autodocs 207
Magische Heilung 207
Überschüssiger Körperlicher Schaden 207
Stabilisieren 207

NÄCHTE IM REGEN 208

DIE MATRIX 212

DIE WIFI-WELT 212
Grundlagen der Matrix 214
Visuelle Visionen 215
Die Bevölkerung der Matrix 216
Personas 216
Geräte 216
Dateien 216
Hosts 216
Matrix Authentication Recognition Keys (Marken) 217
Wie die Matrix für uns arbeitet – und gegen uns 217
Gitter 218
Grid Overwatch Devision 218
Die erweiterte Welt 218
Das Leben mit dem Kommlink 219
Runner mit Kommlink 220
Der digitale Untergrund 220
Decker 220
Technomancer 221
Ge- und Missbrauch der Matrix 221
DER MATRIX DAS KREUZ BRECHEN: EINE EINFÜHRUNG INS HACKING 222
Matrixfertigkeiten 223
Einsatz von Computer 223
Einsatz von Elektronische Kriegsführung 223
Einsatz von Hacking 223
Einsatz von Hardware 223
Einsatz von Matrixkampf 223
Einsatz von Software 223
Einsatz von Resonanzfertigkeiten 224
Matrixattribute 224
Angriff 224
Schleicher 224
Datenverarbeitung 224
Firewall 224
Dateien und Matrixattribute 224
Cyberdecks 224
Konfigurieren des Decks 225
Umkonfigurieren des Decks 225
Schaden in der Matrix 225
Lahmlegen von Geräten 225
Reparieren von Matrixschaden 226
Matrixschaden und Nicht-Geräte 226
Schaden durch Biofeedback 226
Auswurfschock und Linksperre 226
Interfacemodi 226
Erweiterte Realität 226
VR mit kaltem Sim 227
VR mit heißem Sim 227
Verbindung herstellen 227
Rauschen 227
Illegale Handlungen 228
Overwatch-Wert und Fokussierung 228
Direktverbindungen 229
PANs und WANs 230
Gitter 230
Gitter bei einem Run 230
Das öffentliche Gitter 231
Lokale Gitter 231
Globale Gitter 231
Geräte und Personas 231
Geräte 231
Personas 231
Matrixwahrnehmung 232
Entdeckungsdauer 232
Schleichfahrt 232
Das Bemerken von Hackern 232
Matrix Authentification Recognition Keys 232
Besitzer 233
Matrixhandlungen 234
Ausstöpseln 234
Befehl vortäuschen 234
Brute Force 234
Datei cracken 235
Datei editieren 235
Datenbombe entschärfen 235
Datenbombe legen 236
Datenspike 236
Eiliges Hacken 236
Gerät formatieren 236
Gerät neu starten 236
Gerät steuern 237
Gitterwechsel 237
Host betreten/verlassen 237
Icon aufspüren 237
Icon verändern 237
Interfacemodus wechseln 237
In ein Gerät springen 238
Marke einladen 238
Marke löschen 238
Matrixsignatur löschen 238
Matrixsuche 238
Matrixwahrnehmung 239
Nachricht übermitteln 239
Overwatch-Wert bestimmen 239
Programm abstürzen lassen 239
Signal stören 239
Übertragung abfangen 241
Verstecken 241
Volle Matrixabwehr 241
PROGRAMME 241
Programmliste 241
Standardprogramme 242
Hackingprogramme 242
Agenten 243
HOSTS 244
Archive 244
Attribute von Hosts 244
Fokussierung in Hosts 244
Intrusion Countermeasure 244
Sicherheitsmaßnahmen 245
Arten von IC 245
Absturz 245
Aufspüren 245
Blaster 245
Bremse 245
Killer 245
Leuchtspur 245
Marker 245
Patrouille 245
Säure 245
Schwarzes IC 246
Sparky 246
Störer 246
Teerbaby 246
Wirbel 246
TECHNOMANCER 246
Das Leben als Technomancer 246
Resonanz 248
Resonanzsignaturen 248
Resonanzhandlungen 248
Komplexe Form abschießen 248
Komplexe Form weben 248
Sprite aktivieren/deaktivieren 248
Sprite befehligen 248
Sprite dekompilieren 248
Sprite kompilieren 249
Sprite registrieren 249
Lebende Persona 249
Neustart der Lebenden Persona 249
Verwendung von mundaner Elektronik 249
Weben 249
Abschießen Komplexer Formen 250
Schwund 250
Resonanzbibliothek 250
Editor 250
[Matrixattribut]-Senkung 250
[Matrixattribut]-Steigerung 250
Metagitter 250
Petze 250
Puppenspieler 251
Reiniger 251
Resonanzillusion 251
Resonanzkanal 251
Resonanznebel 251
Resonanzspike 251
Signalschleier 252
Signalsturm 252
Zusammenflicken 252
Sprites 252
Kompilieren eines Sprites 252
Aufgaben für kompilierte Sprites 253
Registrieren eines Sprites 253
Aufgaben für registrierte Sprites 253
Die Verbindung zwischen Sprite und Technomancer 253
Dekompilieren eines Sprites 253
Spritekräfte 254
Cookie 254
Diagnose 254
Elektronensturm 254
Gremlins 254
Hash 254
Stabilität 254
Tarnung 254
Unterdrücken 254
Wasserzeichen 254
Sprite-Datenbank 255
Wandlung 256
Erhöhung der Resonanz 256
Zugang zu den Resonanzräumen 256
Echos 256

GEFÄHRLICHE GEFÄLLIGKEIT 258

RIGGER 262

FREI WIE EIN VOGEL 262
Das Spiel der Rigger 262
Rigger in den Schatten 262
DIE MASCHINE SEIN 263
Mehr als ein Metamensch 263
Die Riggerkontrolle 263
Die volle Kontrolle 263
Steuerungshierarchie 263
Riggerfertigkeiten 263
Wie das Riggen funktioniert 264
Das Hineinspringen 264
Riggen und VR 264
Limits beim Riggen 264
Rauschen beim Riggen 264
Körperlicher Schaden 264
Matrixschaden 264
Hinausspringen 264
Rigger und Decker 264
Die Riggerkonsole 264
Rauschunterdrückung und Zugriff 265
Datenverarbeitung und Firewall 265
Gruppenbefehle und Herumspringen 265
PANs und WANs für Rigger 265
Elektronische Kriegsführung für Rigger 266
Gehackt werden 266
Ausgeworfen werden 266
Drohnen 267
Drohnen in der Matrix 267
Pilotprogramme 267
Autosoft 267
Drohnenkampf 267
Wahrnehmung bei Drohnen 267
Heimlichkeit von Drohnen 268
Initiative bei Drohnen 268
Drohnen reparieren 268

EINE KLEINE SCHATTENMUSIK 270

MAGIE 274

EINLEITUNG 274
GRUNDLAGEN DER MAGIE 276
Magie 276
Magische Fertigkeiten 276
Kraftstufen 276
Astrales Limit 276
Entzug 276
Kraftpunkte 276
TRADITIONEN 277
Hermetische Magier 277
Schamanen 277
MAGISCHE REFUGIEN 278
MAGIE WAHRNEHMEN 278
HEXEREI 279
Spruchzauberei 279
Auswahl des Zaubers 279
Auswahl des Ziels 279
Auswahl der Kraftstufe 279
Zauber wirken 279
Zauberwirkung bestimmen 280
Entzugswiderstand 280
Andauernde Effekte 280
Patzer 280
ZAUBERSPRÜCHE 280
Heilzauber 281
[Attribut] senken 281
[Attribut] steigern 281
Entgiftung 281
Gegenmittel 282
Heilen 282
Krankheit heilen 282
Prophylaxe 282
Reflexe steigern 282
Sauerstoffmaske 282
Schmerzresistenz 282
Stabilisieren 282
Illusionszauber 283
Leiser Schritt 283
Maske 283
Physische Maske 283
Schmerz 283
Massenschmerz 283
Schweigen 284
Stille 284
Trugbild 284
Trideo-Trugbild 284
Unsichtbarkeit 284
Verbesserte Unsichtbarkeit 285
Unterhaltung 285
Trideo-Unterhaltung 285
Verwirrung 285
Massenverwirrung 285
Chaos 285
Chaotische Welt 285
Viecher 285
Schwarm 285
Kampfzauber 286
Schockhand 286
Betäubungsblitz 286
Betäubungsball 286
Blitzstrahl 286
Kugelblitz 286
Energieschlag 287
Energieblitz 287
Energieball 287
Flammenwerfer 287
Feuerball 287
Todeshand 287
Manablitz 287
Manaball 287
Säurestrahl 287
Säurewelle 287
Schlag 287
Stoß 287
Druckwelle 287
Manipulationszauber 288
Beeinflussen 288
Belebung 288
Massenbelebung 288
Eisdecke 288
Entzünden 289
Gedanken beherrschen 289
Mob-Bewusstsein 289
Handlungen beherrschen 289
Mob-Kontrolle 289
Levitieren 289
Licht 289
Manabarriere 289
Panzerung 290
Physische Barriere 290
Poltergeist 290
Schatten 290
Schleuder 290
Zauberfinger 290
Wahrnehmungszauber 291
Feinde entdecken 291
Erweitertes Feinde entdecken 291
Geistessonde 292
Gerät analysieren 292
Hellhören 292
Hellsicht 292

Individuum entdecken 292
Kampfsinn 293
Leben entdecken 293
Erweitertes Leben entdecken 293
[Lebensform] entdecken 293
Erweitertes [Lebensform] entdecken 293
Magie analysieren 293
Magie entdecken 293
Erweitertes Magie entdecken 293
[Objekt] entdecken 293
Telepathie 293
Wahrheit prüfen 294
ANTIMAGIE 294
Zauberabwehr 294
Zauber bannen 294
RITUALZAUBEREI 294
Auswahl des Ritualleiters 295
Auswahl des Rituals 295
Auswahl der Kraftstufe des Rituals 295
Vorbereitung des Ritualplatzes 295
Opferung 295
Durchführung des Rituals 295
Besiegeln des Rituals 295
Fehlschlag von Ritualen 295
Patzer bei Ritualen 295
RITUALE 295
Fernwahrnehmung 296
Fernzauber 296
Fluch 296
Herrschaft 296
Homunkulus 297
Hüter 297
Kreis der Heilung 297
Schutzkreis 297
Watcher 297
Zaubersprüche lernen 298
BESCHWÖREN 299
Herbeirufen 299
Auswahl von Art und Kraftstufe des Geistes 299
Versuch des Herbeirufens 299
Entzugswiderstand 299
Patzer beim Herbeirufen 299
Binden 300
Verbannen 300
Geister 300
Verbindung zwischen Geist und Beschwörer 301
Geister und Entfernung 301
Geisterdienste 301
Dienste ungebundener Geister 301
Dienste gebundener Geister 301
Geister und Edge 302
VERZAUBERN 304
Alchemie 304
Auswahl des Zaubers 304
Auswahl der Kraftstufe 304
Auswahl des Herzstücks 304
Auswahl des Auslösers 304
Alchemische Aufbereitung 304
Entzugswiderstand 305
Patzer 305
Das fertige Erzeugnis 305
Einsatz von alchemischen Erzeugnissen 305
Fokusherstellung 305
Auswahl der Fokusformel 306
Beschaffung des Telesmas 306
Vorbereitung des Magischen Refugiums 306
Ausgeben der Reagenzien 306
Herstellung des Fokus 306
Entzugswiderstand 306
Askennen von Foki 307
Entzaubern 307
Trennen 307
ADEPTEN 308
Einsatz von Kräften 308
Adeptenkräfte 308
Adrenalinschub 308
Astrale Wahrnehmung 308
Attributsschub (Attribut) 308
Beschleunigte Heilung 308
Erhöhte Präzision 308
Erhöhtes Potenzial 309
Gefahrensinn 309
Geschärfter Sinn 309
Geschossparade 309
Gesteigerte Reflexe 309
Gesteigertes Körperliches Attribut 309
Kampfsinn 309
Körpersprache 309
Kritischer Schlag (Fertigkeit) 310
Leichter Körper 310
Magieresistenz 310
Mystischer Panzer 310
Natürliche Immunität 310
Schmerzresistenz 310
Spurloser Schritt 310
Stimmkontrolle 310
Todeskralle 310
Verbesserte Fertigkeit (Fertigkeit) 311
Verbesserte Wahrnehmung 311
Wandlaufen 311
DIE ASTRALE WELT 311
Auren & astrale Gestalten 311
Astrale Signaturen 311
Astrale Wahrnehmung 312
Astrale Projektion 313
Astrale Bewegung 313
Manifestieren 313
Astrale bleiben 313
Astrale Entdeckung 314
Astralkampf 314
Astrales Spurenlesen 314
MANABARRIEREN 315
Überwinden von Manabarrieren 315
Astrale Kreuzungspunkte 315
REAGENZIEN 316
Sammeln von Reagenzien 317
FOKI 317
Fokusarten 318
Geisterfoki 318
Kraftfoki 318
Metamagiefoki 318
Qi-Fokus 318
Verzauberungsfoki 319
Waffenfoki 319
Zauberfoki 319
SCHUTZGEISTER 319
Archetypen von Schutzgeistern 320
Adler 320
Bär 320
Berg 320
Donnervogel 321
Drachentöter 321
Feuerbringer 321
Hai 321
Hund 321
Katze 322
Meer 322
Rabe 322
Ratte 322
Schlange 322
Verführer 322
Weiser Krieger 323
Wolf 323
INITIATION 324
Initiatenkräfte 324
Erhöhtes Magieattribut 324
Zugang Magieattribut 324
Metamagie 324

AUS ALLEN BLICKWINKELN 326

SPIELLEITERHINWEISE 330

DIE ROLLE DES SPIELLEITERS 330
VORÜBERLEGUNGEN 330
Lernen Sie Ihre Spieler kennen 330
Lernen Sie sich selbst kennen 331
Regeln und Grenzen 331
Gruppendynamik 332
Abschließende Überlegungen 332
DER ENTWURF EINES RUNS 333
Der Aufhänger 333
Der Hintergrund 333
Szenen 334
Arten von Szenen 334
Interaktion 334
Recherche 334
Action 334
Von hinten nach vorne 335
Übergänge 335
Formulieren Sie den Hintergrund 336
Die Gegner 336
Passen Sie die Gegner an 336
Lassen Sie alle zum Zug kommen 336
Halten Sie benötigte Werte bereit 336
Handlungslöcher beseitigen 337
Extras 337
Ausdrucke 337
Requisiten 337
Musik 337
Lageplan 337
Muster für Runs 338
Datenklau 338
Attentat oder Zerstörung 340
Extraktion oder Einschleusung 340
Ablenkung 340
Personen- und Objektschutz 340
Transport 341
Tabellen für zufällige Runs 342
Art des Jobs 342
Treffpunkt 342
Objekt der Begierde 342
Auftraggeber 342
Komplikationen 343
NICHTSPIELER-CHARAKTERE 343
Beschreibung 343
Persönlichkeit 343
Hintergrund 344
Beweggründe 344
Charakterwerte 345
Komplette Charaktererschaffung 346
Wertezuweisung 346
Improvisation 346
Der NSC im Rollenspiel 346
Beachten Sie seine Funktion 346
Konzentrieren Sie sich auf die Spieler 346
Lassen Sie los 347
SPIELLEITUNG 347
Die drei Welten von Shadowrun 347
Rampenlicht 347
Charakterfertigkeiten 348
Spielerpersönlichkeit 348
Schreiten Sie ein 348
Tempo 348
Umgang mit dem Unerwarteten 349
Verlegen 350
Ersetzen 350
Streichen 350
Die Szenen im Spiel 351
Recherche 351
Interaktion 351
Action 351
KAMPAGNEN 352
Kampagnenhandlung 352
Kampagnentempo 352
Planen Sie ein Ende 353
Datenmanagement 353
Kampagnenzeit und Charaktersteigerung 353
Alternative Kampagnenideen 353
In der Gosse 353
Luxusleben 354
Militär oder Söldner 354
DocWagon 354
Organisierte Kriminalität 354
SICHERHEIT IN DER SECHSTEN WELT 355
High Threat Response 355
HTR-Reaktionszeiten 355
Abwehr physischer Bedrohungen 355
Deckung 356
Sperrfeuer 356
Hinterhalte 356
Fallen 357
Abwehr von Matrixbedrohungen 357
Zugangsbeschränkung 357
PANs und WANs 358
Hosts und IC 358
Götter und Spinnen 359
Festverdrahtung 359
Abwehr magischer Bedrohungen 360
Taktiken für Mundane 360
Gemietete Sicherheit 360
Magische Barrieren 360
Critter und Geister 361
Drohnen 361
Sicherheitstechnik 361
Landschaftsgestaltung 361
Barrieren 362
Türen, Fenster und Schlösser 362
Sensoren und Scanner 363
Automatische Abwehrsysteme 365
IDENTIFIZIERUNG 365
Systemidentifikationsnummer 365
Zuteilung einer SIN 366
Lizenzen 366
Gefälschte SINs 366
Überprüfung einer gefälschten SIN 367
Verbrannte SINs 367
TYPISCHE SCHAUPLÄTZE 367
Spelunke 367
Geheime Forschungsstation 368
Novaheißer Club 368
Einzelhändler 368
Stundenhotel 369
Konzernbüros 369
Krankenhaus oder Klinik 370
Luxusdomizil 370
Abbruchhaus und Lagerhalle 370
REPUTATION 371
Straßenruf 371
Schlechter Ruf 371
Prominenz 371
LEBENSSTIL 372
Luxus 372
Oberschicht 372
Mittelschicht 372
Unterschicht 372
Squatter 372
Auf der Straße 372
Im Krankenhaus 372
Lebensstiloptionen 374
Abgelegen oder schwer zu finden 374
Beengt 374
Besonders sicher 374
Gefährliche Gegend 374
Spezieller Arbeitsbereich 374
Die laufenden Kosten bestreiten 374
Einen Lebensstil kaufen 375
Team-Lebensstil 375
BELOHNUNGEN 375
Geld 375
Beispiel für die Berechnung eines Runner-Solds 376
Karma 377

HELFER UND HEMMNISSE 378

NICHTSPIELER-CHARAKTERE 378
Schergen 379
Zustandsmonitor 379
Professionalitätsstufe 379
Gruppenedge 380
Anführer 380
Beispiel-Schergen 381
Schläger 381
Ganger & Straßenabschaum 382
Konzernsicherheit 382
Streifenpolizist 383
Kriminelle Organisation 383
Elite-Konzernsicherheit 384
Elite-Spezialeinheit 384
Top-Runner 385
Erschaffung von Top-Runnern 385
Die Hand Gottes 386
Connections 386
Connections in Zahlen 387
Connections einsetzen 387
Patzer 390
Gefallen für einen Freund 390
Beispielconnections 390
Barkeeper 390
Mafia-Consigliere 391

Mechaniker 391
Mr. Johnson 391
Schieber 391
Straßendoc 392
Streifenpolizist 392
Taliskrämer 392
CRITTER 393
Attribute und Fertigkeiten 394
Bewegung 394
Kräfte 394
Astrale Gestalt 395
Ätzender Speichel 395
Bewegung 395
Bewusstsein 395
Bindung 395
Drachensprache 395
Dualwesen 396
Einfluss 396
Elementarer Angriff 396
Energieaura 396
Essenzentzug 396
Gesteigerte Sinne 397
Gift 397
Gifthauch 397
Grauen 397
Immunität 398
Infektion 398
Lähmende Berührung 398
Lähmendes Heulen 398
Materialisierung 398
Mimikry 398
Mystischer Panzer 399
Natürliche Waffe 399
Natürlicher Zauberspruch 399
Nebelgestalt 399
Panzer 399
Psychokinese 399
Regeneration 399
Schutz 400
Suche 400
Tierbeherrschung 400
Unfall 400
Verschleierung 401
Verschlingen 401
Verstärkter Mystischer Panzer 401
Verstärkter Panzer 401
Versteinerung 401
Verwirrung 402
Wetterbeherrschung 402
Zwang 402
Schwächen 402
Allergie 402
Erzwungener Schlaf 402
Essenzverlust 402
Nahrungsbedarf 402
Reduzierte Sinne 402
Ungebildet 403
Verwundbarkeit 403
Critterkampf 403
Mundane Critter 403
Großkatze 404
Hai 404
Hund 404
Pferd 404
Wolf 404
Paracritter 404
Barghest 404
Basilisk 405
Ghul 406
Höllenhund 406
Sasquatch 406
Schreckhahn 407
Teufelsratte 407
Vampir 407
Dracoformen 408
Gefiederte Schlange 408
Östlicher Drache 409
Westlicher Drache 409
TOXINE, DROGEN UND BTLS 410
Toxine 410
Die Verwendung von Toxinen 411
Konzentration 411
Antidote 411
Beispieltoxine 411
Brechreiz-Gas 411
CS-/Tränengas 411
Gamma-Skopolamin 412
Narcoject 412
Neuro-Stun 412
Pepper Punch 412
Seven-7 412
Drogen und BTLs 412
Drogen 412
Bliss 413
Cram 413
Deepweed 413
Jazz 413
Kamikaze 413
Long Haul 414
Nitro 414
Novacoke 414
Psyche 414
Zen 414
Better-Than-Life 414
BTL-Chips 414
BTL-Downloads 415
DROGENMISSBRAUCH UND ABHÄNGIGKEIT 416
Abhängigkeitsproben 416
Abhängigkeit im Spiel 417
Einen Schuss bekommen 417
Entzug und clean bleiben 417
Überdosis 417
STRASSENAUSRÜSTUNG 418
Ausrüstungswerte 418
Ausrüstung kaufen 418
Standardware 418
Anfangsausrüstung 420
Schwarzmarktwaren 420
Connections und Verfügbarkeiten 420
AUSRÜSTUNG VERKAUFEN 420
Connections und Hehlerei 421
(IL)LEGALITÄT 421
Rechtsprechung 421
AUSRÜSTUNG VERBERGEN 421
Verborgene Ausrüstung bemerken 421
Ausrüstung aktiv verstecken 422
AUSRÜSTUNG TRAGEN 422
Tragkraft 422
Belastung 422
GRÖSSENANPASSUNG 422
Nicht angepasste Ausrüstung benutzen 423
WIFI-FUNKTIONALITÄT 423
WiFi-Vorteile 423
Abschalten 423
Geräte ohne WiFi-Fähigkeiten 424
Inkompatibilität 424
AUSRÜSTUNGSLISTE 424
Nahkampfwaffen 424
Klingenwaffen 424
Knüppel 425
Andere Nahkampfwaffen 425
Projektil- und Wurfwaffen 426
Feuerwaffen 427
Taser 427
Holdout-Pistolen 427
Leichte Pistolen 428
Schwere Pistolen 429
Automatikpistolen 429
Maschinenpistolen 430
Sturmgewehre 431
Scharfschützengewehre 431
Schrotflinten 432
Spezielle Waffen 432
Maschinengewehre 433
Sturmkanonen, Granat- und Raketenwerfer 433
Feuerwaffenzubehör 434
Munition 436
Granaten und (Lenk-)Raketen 437
Granaten 437
Raketen und Lenkraketen 438
Sprengstoffe 438
Kleidung und Panzerung 439
Panzerung 440
Panzerungsmodifikationen 441
Helme und Schilde 441
Elektronik 442
Kommlinks 442
Cyberdecks 442
Elektronikzubehör 443
Riggerkonsolen 444
RFID-Chips 444
Kommunikation und Gegenmaßnahmen 444
Software 445
Talentsoftware 446
ID und Credsticks 446
Werkzeuge 447
Sichtgeräte 447
Optische Geräte 448
Sichtverstärkung 448
Audiogeräte 449
Audioverstärkungen 449
Sensoren 449
Gehäuse 450
Sensorfunktionen 450
Sicherheitsgeräte 451
Einbruchswerkzeug 451
Industriechemikalien 452
Überlebensausrüstung 453
Enterhakenkanone 454
Biotech 454
DocWagon-Vertrag 454
Slap-Patches 455
Bodytech 455
Cyberware- und Biowarekategorien 455
Cyberchirurgie und Erholungszeit 456
Headware 456
Augen-Cyberware 458
Ohren-Cyberware 459
Bodyware 459
Cybergliedmaßen 461
Cybergliedverstärkung 462
Cybergliedmaßenzubehör 462
Cyberimplantatwaffen 463
Standard-Bioware 464
Kultivierte Bioware 466
Magische Ausrüstung 467
Fahrzeuge & Drohnen 467
Motorräder 467
Autos 468
LKW und Vans 469
Boote 470
U-Boote 470
Starrflügler 470
Rotormaschinen 471
VTOL/VSTOL 471
Mikrodrohnen 472
Minidrohnen 472
Kleine Drohnen 472
Mittlere Drohnen 472
Große Drohnen 473
ZAHL DEN PREIS 474
INDEX 476
TABELLEN 484
DOKUMENTE 490

MEHR INFORMATIONEN!

Du möchtest über Shadowrun 5 auf dem Laufenden bleiben? Mehr über Fanseiten, Merchandising, Neuveröffentlichungen und die Arbeit hinter den Kulissen erfahren? Und selbst Teil der Sechsten Welt werden? Dann schau vorbei:

SHADOWRUN5.DE

Du willst mehr über Shadowrun und die Sechste Welt wissen? Informiere dich ausführlich über alles – Machtspieler, Orte, alte und neue Produkte in der Shadowhelix.

SHADOWHELIX.PEGASUS.DE

SHADOWRUN FÜNFTE EDITION IMPRESSUM

Chefredaktion: Jason M. Hardy
Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Shadowrun 5 Regelteam: Peter M. Andrew Jr., Lars Blumenstein, Ghislain Bonnotte, Tony Bruno, Mark Dynna, Tobias Hamelmann, Jason M. Hardy, Nathanël Jouen, Adam Large, Aaron Pavao, Steven "Bull" Ratkovich, Michael Wich
Texte: Jennifer Brozek, Raymond Croteau, Mark Dynna, Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Robyn "Rat" King, Adam Large, Devon Oratz, Aaron Pavao, Steven "Bull" Ratkovich, Scott Schletz, Malik Toms, Michael Wich, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman
Deutsche Übersetzung: Manuel Krainer, Benjamin Plaga, Manfred Sanders
Deutsche Zusatztexte: Peer Bieber, Tobias Hamelmann, Melanie Helke, Sascha Morlok, Andreas „AAS" Schroth
Redaktion: Kevin Killiany, Katherine Monasterio
Deutsche Redaktion: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga
Lektorat: Brooke Chang, Tanner DeLawyer, Patrick Goodman, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Matt Heerdt, James O'Laughlin, David Silberstein, Jan van Pütten, Jeremy Weyand, Russell Zimmerman
Lektorat der deutschen Ausgabe und Errata: Gerrit Czeplie, Tobias Hamelmann, Jan Helke, Melanie Helke, Manuel Krainer, Christian Paschke, Benjamin Plaga, Andreas „AAS" Schroth, Stephanie von Treyer
Art Direction: Brent Evans
Coverbild: Michael Komarck
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Illustrationen: Gordon Bennetto, Joel Biske, Echo Chernik, Victor Corbella, Arndt Drechsler, Brent Evans, Phillip Hilliker, David Hovey, David Kegg, Ian King, Igor Kieryluk, Jeff Laubenstein, Melanie Maier, Daniel Masso, Jeremy McHugh, Raven Mimura, Mark Molnar, Victor Manuel Leza Moreno, Lee Moyer, Alessandra Pisano, Mark Poole, Tony Shasteen, Klaus Scherwinski, Andreas "AAS" Schroth, Christophe Swal, Eric Williams, John Zeleznik
Illustrationen und Karten der deutschen Ausgabe: Tobias Grunow, Jan Helke, Felix Mertikat, Andreas „AAS" Schroth
Innendesign: Matt "Wrath" Heerdt
Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck
Spieltest: Natalie Aked, Rob Aked, Jamal Abu El-Hawa, Robert Altschaffel, Thomas Baatz, Matthew Baffico, Mikaela Barree, Nick Berry, Jason Bjorklund, Emily Bourgani, Thomas Boxall, Stan Brown, Adam Bruno, Jackson Brunsting, Marisa Buxbaum, Jordan Byers, Sascha Byrne, Robert Carter, Andrew Coen, Jean-Marc Comeau, Gareth Cranefield, Siin Crawford, Marc Dagenais, John Dean, Karlene Dickens, Zachary Dietzman, Mike Dudash, Dominique Dufour, Scott Edwards, Cullen Erbacher, Emily G. Foley, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Garrett Fox, Jason Freese, Kurt Fryzek, Grant Gajdosik, Sebastian Gift, Christie Gilbank, Tim Gill, Nita Glew, Patrick Goodman, Tiffany Goodman, Oliver Grahm, Tim Gray, Chris Hardee, Jon Hoffman, Michael Hoover, Derek Hyde, Magen Hyde, Aaron John, Kendall Jung, Jason Keats, Brendan D. King, Thomas Klemann, Reinhart Krempler, Adam Large, Peter Leitch, Dirk Löchel, Dr. Robert Loper, Dave Lundquest, Matt Manganaro, Nadine Mattauch, Chris Maxfield, Tackett McClenny, Michael "Mac" McNamara, Alex Meeres, Keith Menzies, James Merrill, Tom Metzger, Joe Monfre, Brett Nagel, Mikael Nagel, Jon Naughton, James O'Laughlin, Rob Oliver, Devon Oratz, Tim Patrick, Andre Potel, Bryan Pow, Sue Powell, Eric Pullen, Christian Puschmann, Steven "Bull" Ratkovich, Geoff Raye, Richard Riessen, Ray Rigel, Matt Riley, James Robertson, Grant Robinson, Jacob Rosenberg, Amber Sarrasin, Scott Schletz, Rob Schroeder, Andreas "AAS" Schroth, Andrew Selic, Rosalind Sexton, Mark Shimko, David Silberstein, Jim Skipper, Laura Skipper, Mark Somers, Jonathon Staite, Lawrance Susenburger, Brandie Tarvin, Derrick Taylor, Steven Tinner, Jan van Pütten, James E. Vaughan, Melynda Vaughan, Luc Villeneuve, Timm Vowinkel, Shawna Wagner, Bryan Wallbridge, Cynthia Wallbridge, Michael Wich, Thomas Willoughby, Dan Wilson, William Winton, Dan C. Wlodarski A.B.D., Philip C. Wlodarski, Leland Zavadil, Russell Zimmerman
Shadowrun ursprünglich erfunden von: Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis und Dave Wylie
Einiges Material basiert auf Arbeiten von: Rob Boyle, Elissa Carey, Bob Charrette, Brian Cross, Tom, Dowd, Dan Grendel, Jennifer Harding, Paul Hume, Adam Jury, Steve Kenson, Drew Littell, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Michael Mulvihill, Sharon Turner-Mulvihill, Aaron Pavao, Jon Szeto, Peter Taylor und jedem, der über die Jahre noch an Shadowrun mitgearbeitet hat

Danksagung: Als Erstes das wirklich Tolle an dieser Produktion: Immer, wenn ich Hilfe brauchte während des Entstehungsprozesses dieser fünften Edition, wenn ich Schreiber, Illustratoren, Spieltexter oder was auch immer dringend für Extraarbeit benötigte – immer dann war mehr Hilfe zur Stelle, als ich eigentlich brauchte. Ich bin sehr glücklich darüber, dass es diese Armee von tollen, talentierten und hart arbeitenden Shadowrunnern gibt, und ich bin ihnen für ihren Einsatz mehr als dankbar.
Ein paar einzelne will ich nur herauspicken, um mich bei ihnen speziell zu bedanken: Philip Lee für die Bearbeitung der Spieltest-Dokumente. Randall Bills für die Unterstützung auf dem langen Weg und die Seitenreferenzen am Ende, James Meiers, Cynthia Celeste Miller, Stephen McQuillan und Andreas "AAS" Schroth für Input, wichtige Anstöße und Tipps. David Ellenberger als Glanzfigur für die Demonstration auf der Pax East. Ross Watson für sein Einbringen all seiner Erfahrung. Richard Riessen und seine Spieltestcrew. Grant Robinson für seine Arbeit an der Ausrüstung und Kate Hardy für ein paar Illustrationen in letzter Sekunde und vieles mehr.
—JMH

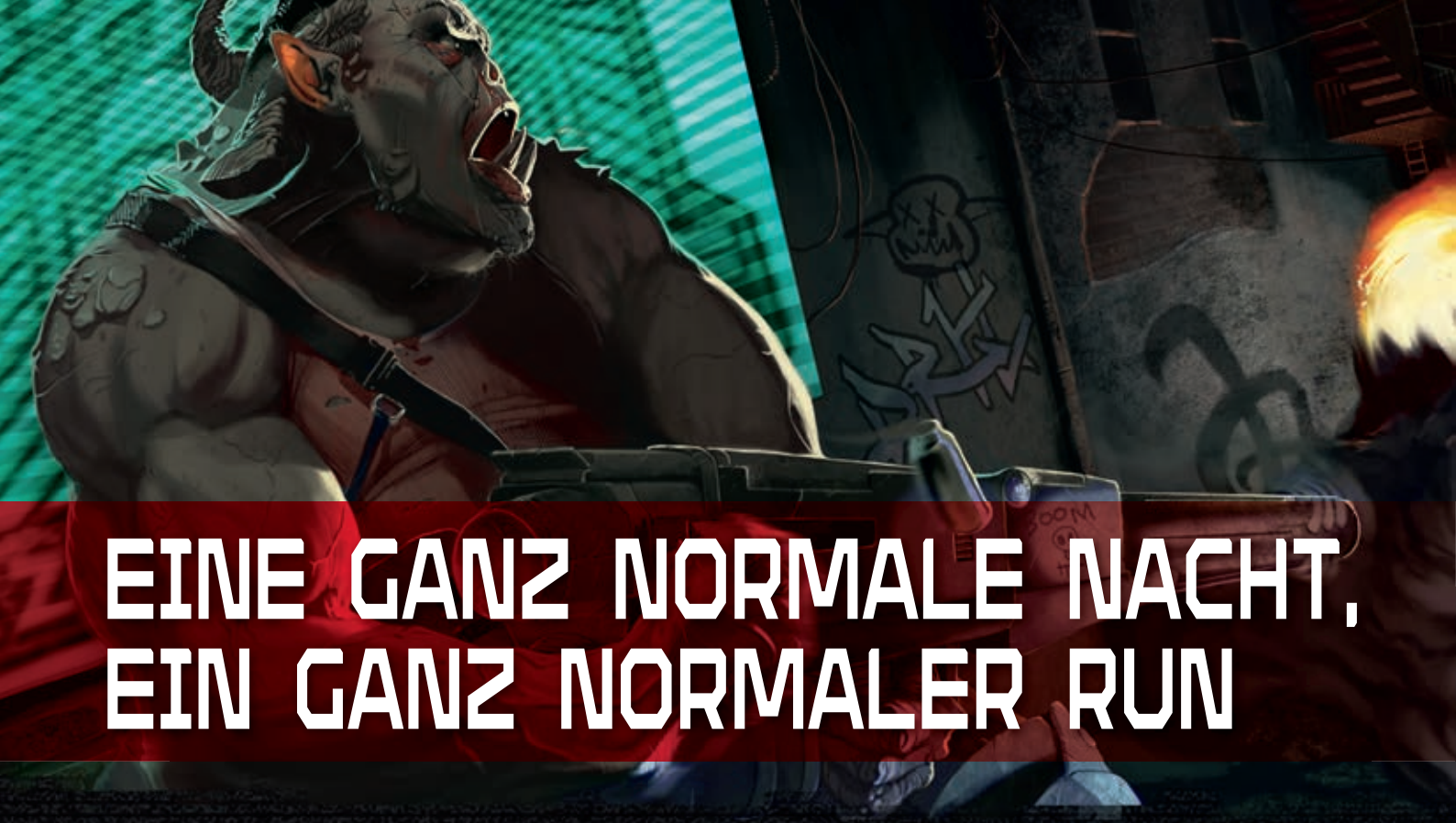
Deutsche Danksagung: Jason, mein Vorredner, hat in der Originalausgabe geschrieben, dass nun genug sei mit Danksagungen. Ist es aber noch nicht – denn auch bei Pegasus gibt es eine Unmenge an Menschen, die dieses Werk erst in dieser Qualität möglich gemacht haben. Allen voran Benjamin Plaga und Andreas Schroth – Ben durch seine unendlichen Mühen, die er für Erratierungen und Lektorat aufgewendet hat. Andreas für seinen Einsatz, um dieses Buch optisch noch hübscher zu machen als die amerikanische Originalausgabe. Aber auch alle anderen genannten deutschen Beteiligten haben sich schwer ins Zeug gelegt, ihr Bestes gegeben – und auch ich schätze mich mehr als glücklich, solch ein Team zu haben. Ich wäre nichts ohne eine solche Stütze!
Letztlich vielen Dank an das Team von Catalyst, das die gesamte Vorarbeit geleistet hat. An das Supportteam, das allzeit die Fahnen der Sechsten Welt hochhält. An Pegasus, die Shadowrun nun schon so lange eine Heimat geben. Und an die deutschen Fans, die sich scharenweise in dieser Heimat tummeln. Doch nun wirklich genug der Worte. Auf in die Schatten – die dunkelsten, die besten, die aktuellsten, die heißesten, die es jemals gab!
—TH

6. Auflage
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.
© 2018 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

Pegasus Press



EINE GANZ NORMALE NACHT, EIN GANZ NORMALER RUN

Die Luft war voller Rauch, durchschnitten von den tanzenden und unmöglich geraden blutroten Strahlen der Laser. Überall um Gentry herum blitzten stroboskopische Lichter auf und zeigten ihm Standbilder von heftig kollidierenden Körpern, glänzenden Muskeln und blitzendem Chrom, in rasiermesserscharfem Kontrast zu abgewetztem schwarzem Leder. Tief im Bauch spürte er mehr, als dass er es hörte, das viel zu laute Stakkato-Wummern, das ihn bis ins Innerste erschütterte. Er ignorierte das alles und konzentrierte sich auf den AR-Feed, der von seiner Hightech-Hardware und den maßgefertigten Implantaten direkt in sein Hirn gespeist wurde.

Es war Gentrys erster Besuch im Skeleton, und er wollte auf keinen Fall von den dicht gedrängten, zuckenden Körpern auf der Tanzfläche von seinem Weg abgebracht werden, geblendet von den Lichtern und dem Nebel, erstickt von den Metamenschenmassen um ihn herum. Hardpoint hatte ihnen allen die Wegbeschreibung zu den halb geheimen – und, wie Gentry inständig hoffte, schallisolierten – Hinterzimmern geschickt, und die Fähigkeit, die Realität zugunsten seiner AR-Überlagerung zu ignorieren, hatte Gentry im Leben immerhin bis hierher gebracht, nicht wahr? Fleischwelt-Lightshows hatten ihm nie viel bedeutet. In der Matrix, da war die Action. Ob Augmented Reality oder volle Virtualität – da lief Gentry zur Hochform auf.

Die wogende Menge hüpfte und brüllte im Takt der Archfiends auf der Bühne, einer elfischen Rockband mit mehr Gitarren und Optik als Talent. Zumindest dadurch bekam Gentry ansatzweise das Gefühl, zu Hause zu sein. Er war nicht mehr in Tír Tairngire gewesen, seit seine Strafe ausgesetzt worden war, und eine Rockband, die aus lauter Elfen bestand, erinnerte ihn nun einmal an seine alte Heimat. Aber im Publikum gab es genug Menschen, Gentry musste sich also nicht so sehr als Außenseiter fühlen wie damals im Tír. Hier fielen seine runden Ohren nicht so auf.

Er war einer von vielen, als er sich einen Weg durch den brodelnden Kessel bahnte, der als Tanzfläche getarnt war und der mit allem, was die Metamenschheit zu bieten hatte, vollgestopft war, Menschen eingeschlossen: Wochenend-Möchtegernkrieger aus Downtown und Renton, die sich unter den Pöbel mischten und sich in der Verruchtheit und Gefahr eines Trips an den Rand der Barrens suhlten. Und dann war da das übliche Redmond-Volk, ebenso zäh und schmuddelig wie das Leder und die Jeans, die sie trugen. Redmond wäre nicht Redmond, wenn nicht ein beachtlicher Teil des Publikums aus Gangmitgliedern bestünde. Gentry sah eine dichtgedrängte Gruppe von Orks der Crimson Crush, lauter und brutaler als die Slam-Dancer neben ihnen, eine einzelne Frau im Grün und Schwarz der Desolation Angels, die Ausschau nach Ärger hielt und sicherlich noch vor Ende der Nacht einen Idioten finden würde, der ihr welchen lieferte, und einen Troll, dessen Kopf und Schultern alle anderen überragten und der keine bestimmten Gangfarben trug, aber groß genug war, um auch keine zu brauchen. Ein Querschnitt der Metamenschheit, schwitzend und keuchend, bewegte sich im Rhythmus der jaulenden Saiten und kreischenden Gesangsstimmen, stroboskopisch beleuchtet von einer Retro-Lightshow und den Lasern und Kommlinks, die einige der Tänzer in ihren weißknöcheligen Fäusten schwenkten.

Gentry kämpfte sich frei und holte tief Luft. Er liebte die Metamenschheit wahrhaftig nicht innig genug, um sie so dicht um sich herum haben zu wollen. Aber außerhalb dieses Gewühls aus schwitzenden Körpern wartete Coydog schon auf ihn, elfenschlank und elfenhübsch, mit rabenschwarzem Haar. Ihre lederne Silhouette bewegte sich leicht zum letzten Gitarrenriff der Archfiends, und ein feiner Schweißfilm bedeckte ihre nackten Arme und bewies, dass sie sich nicht gescheut hatte, sich auf die Tanzfläche zu drängen, als die Nacht noch jung war.

Als sie ihn bemerkte, lachte die Salish-Elfe nur und schüttelte den Kopf, dann tippte sie auf ihr Handgelenk, wo andere eine Armbanduhr tragen mochten.

Gentry verzog das Gesicht und sagte auf Sperethiel schlimme Dinge über ihre Mutter, wohl wissend, dass er trotz ihrer spitzen Ohren und hohen Wangenknochen die elfische Sprache besser beherrschte als sie. Sie verstand trotzdem, was er sagen wollte, und – immer noch lachend und mit elfenperfekten weißen Zähnen blitzend – schlug ihm mit ihrer kleinen Faust auf die Panzerung über seiner Schulter.

„Gehen wir!“, brüllte sie ihm zu und drehte sich um, um ihm den richtigen Weg zu weisen. Vielleicht, als Gentry jetzt so darüber nachdachte, hatte sie ihn aber auch nur ein Arschloch genannt. Um beim nächsten Mal mehr mitzubekommen, stellte er den Geräuschfilter seiner Ohrstöpsel so ein, dass er ihre Stimme verstehen konnte.

VON RUSSELL ZIMMERMAN

Coydog spazierte lässig durch die Schatten der Gänge im hinteren Bereich – das war Gentry von Elfen nicht anders gewohnt –, aber er brauchte ein bisschen, um sich an die Dunkelheit anzupassen. Er tippte auf den Displaydimmer seines Cyberdeck-Displays und drehte die Intensität voll auf. Sein zusammengestoppeltes Hackpack wurde von mehreren ausgeschlachteten Kommlinks mit Energie versorgt, die am Gurt seiner Umhängetasche befestigt waren, und wenn er sie weit genug aufdrehte, konnten sie ihm zumindest ein bisschen Licht verschaffen. Von hinten mit Coydog zusammenzustoßen, war das Letzte, was Gentry wollte. Denn das würde sie ihm bis ans Ende seiner Tage unter die Nase reiben.

Hardpoint und Sledge warteten im Hinterzimmer auf sie. Ein halb offenes Fenster ließ Mondschein und Verkehrsgeräusche herein und inzwischen wahrscheinlich ein paar von Hardpoints Drohnen hinaus. Der Zwerg stand mitten im Zimmer und schlug die Zeit damit tot, dass er mit drei kleinen KnowSpheres jonglierte. MCT hatte die Drohnen ungefähr drei Wochen, nachdem Horizons Flying Eye auf den Markt kam, entwickelt, aber wenn man Hardpoint gegenüber erwähnte, dass Mitsuhama das Design geklaut hatte, konnte es passieren, dass er einem einen Tritt ans Schienbein oder einen Schlag unangenehm höher verpasste. Der Zwerg war lange genug im Geschäft, dass er schon graue Strähnen im Bart hatte, aber er war verbissen loyal, egal was das Leben ihn auch gelehrt haben mochte.

Sledge dagegen tat das, was er immer tat: finster dreinblicken. Gentry wusste, dass der Ork aus einer gewissen proletarischen Eitelkeit heraus einen Überzug aus Synthohaut über seinen Oberarmen trug, weil er nicht wollte, dass seine Cyberimplantate die Tattoos und Bizepse ruinierten, die so wichtig für sein Selbstbild waren. Seine Unterarme dagegen waren blanke Monstrositäten, Kampfchrom aus Evos Werkstätten, das gar nicht erst vorgab, etwas anderes zu sein als Panzerplatten und versteckte Waffen. Im Moment waren diese Arme vor seiner breiten Brust gekreuzt, und sein finsterer Blick strafte abwechselnd Hardpoint für sein Herumgekaspere, Coydog für ihr ewiges amüsiertes Halbgrinsen und Gentry fürs Zuspätkommen.

Und natürlich blieb er bei Gentry hängen. Das Pech des Deckers.

„Du bist spät", grunzte der Straßensamurai. „Wir sind Profis, Breeder. Mr. Johnson wird jeden Moment hier sein."

Gentry zuckte die Schultern. Seine Panzerjacke raschelte dabei, und das Licht des Hackpacks ließ die Schatten tanzen.

„Stau, Sledge. Hardpoints Wegbeschreibung hat mich durch umkämpftes Territorium geschickt. Gab 'ne Schießerei, und der Verkehr brach zusammen. Spikes und Ancients sind wieder aufeinander losgegangen, weißt ja, wie das ist."

Hardpoint schien gar nicht mitzubekommen, dass Gentry den Schwarzen Peter an ihn weitergab. Er jonglierte weiter seine KnowSpheres. Coydog suchte nach einer sauberen Stelle, wo sie sich hinsetzen konnte. Aber Sledge ließ nicht locker.

„Dann legst du nächstes Mal die Elfen um, beendest die Schießerei und siehst zu, dass du pünktlich hier bist. Du bist hier nicht in deinem hübschen Portland. In Seattle musst du deine Nuyen verdienen, Junge."

„Sicher." Gentry seufzte und verdrehte die Augen, dabei geflissentlich ignorierend, dass er wahrscheinlich ein oder zwei Jahre älter war als der Ork. „Glaubst du, ein Leben als menschlicher Krimineller im Tír war ein Spaziergang im Park, hm?"

„Wie es aussieht, bist du es ja wohl so angegangen, Breeder." Sledge stieß sich von der Wand ab, an der er gelehnt hatte, und nahm die Arme herunter, während er ein paar Schritte auf Gentry zukam. „Hast doch deinen Arsch einsperren und dich zwangsverpflichten lassen, oder?"

Gentrys Augen verengten sich. Hier ging es nicht um Pünktlichkeit oder Professionalität, hier ging es um Machismo und Stolz. Sie beide hatten zu viel davon. Sledge fand ein perverses Vergnügen daran, Gentry immer wieder unter die Nase zu reiben, dass er damals im Tír verhaftet worden war und seine Haftstrafe als Urban-Brawl-Spieler abbrummen musste, während Sledge bislang immer Knight Errant oder anderen Polizeikonzernen aus dem Weg gehen konnte. Außerdem war der Ork sauer, dass er nicht mehr der Anführer des Teams war, und Gentry, der das wusste, hatte sich schon vor längerer Zeit auf eine Konfrontation vorbereitet. Sledge hätte bestimmt nicht mehr so eine große Klappe, wenn jemand durch eine Hintertür seines Personal Area Networks seine albernen Cyberarme in den Diagnosemodus herunterfuhr.

„Bevor ihr euch gegenseitig zum Krüppel macht, wird es euch vielleicht interessieren, dass der Boss draußen ist."

Hardpoints Stimme, kühl und geschäftsmäßig, unterbrach die brodelnde Konfrontation. Frische Lichter blinkten auf der

externen Anzeigetafel seiner MCT-Headware, ein sicheres Anzeichen dafür, dass er eine seiner Aufklärungsdrohnen beobachtete.

„Vielleicht sollten wir den Job annehmen und bei der Arbeit etwas Dampf ablassen, was meint ihr, Jungs? Euch *beide* dabei zu haben, dürfte unsere Chancen verbessern, da bin ich mir sicher."

„Ich weiß nicht, HP", frotzelte Coydog mit einem bösartigen Grinsen. „Wenn einer den anderen umlegt, bedeutet das einen größeren Anteil für die anderen."

Sledge starrte weiter, aber Gentry verlor das Interesse und wandte sich ab.

„Ihr habt recht. Wir müssen uns konzentrieren, Sledge." Der Decker schickte mentale Befehle an sein Hackpack, schob Icons herum und deaktivierte die Viren, die er gerade in das PAN des Orks hatte laden wollen.

„Reden wir mit dem Boss und hören uns die Details an."

✖

Sledge war nicht scharf drauf, seine Harley am Skeleton zurückzulassen, aber eine kurze Unterhaltung mit dem Orkbruder an der Tür überzeugte ihn davon, dass man gut auf das Bike aufpassen würde. Die schlanke Mirage von diesem Arschloch Gentry sah neben Sledges Chopper schnell und fragil aus, aber Coydogs verdreckter Gopher-Pickup ließ beide Maschinen mickrig erscheinen. Die Fahrzeuge würden alle noch da sein, wenn sie zurückkamen, also kletterte der bullige Ork in Hardpoints großen Van, einen GMC Bulldog.

Aber gleich fing dieser Gentry wieder an zu jammern und ruinierte das, was eine ruhige, gemütliche Fahrt hatte werden sollen.

„Ich sage euch, die Gesichtserkennungs-Software hat den Typen erkannt. Mr. Johnson kommt von Ares. Ihr könnt ihn hier auf dem Bild bei dieser Wohltätigkeitsveranstaltung sehen, er gehört zur Sicherheitsmannschaft, wenn ihr mal einen Blick ..."

„Nein, ich werde keinen Blick darauf werfen", fiel Sledge ihm ins Wort ab und zerschnitt die Luft mit einer wütenden Geste. Sein neues Schwert steckte zwar in der Scheide, aber er fuchtelte trotzdem gerne damit herum, um den Möchtegern-Blümchenfresser zu unterbrechen. „Das geht uns nichts an, Chummer. Wir haben den Job angenommen und den Vorschuss kassiert, also machen wir es. Punkt. Wir gehen rein, laden die Daten runter, zeichnen die Infiltration auf. Das ist alles. So einfach ist das."

„Nein, ist es nicht. Es ist nie so einfach! Der Kerl heuert uns für einen Run gegen seine eigene Firma an, und das kommt dir nicht wenigstens ein kleines bisschen komisch vor?"

Sledge verdrehte die Augen.

„Ich sage, es spielt keine Rolle, ob es komisch ist. Es ist eine ganz normale Nacht. Ein ganz normaler Job." Sledge langte quer durch den Van und stieß den Decker mit der verhüllten Klinge vor die Brust. „Vielleicht gehört er zur Ares-Innenrevision. Vielleicht ist er von einer anderen Abteilung. Vielleicht ist er hinter dem Job von seinem Boss her und will, dass wir ihn schlecht dastehen lassen. Eine Menge *Vielleichts*, aber nichts, was uns etwas angeht. Es ist ein ganz normaler Run."

„Hört zu, wenn ihr mir fünf Minuten lasst, um ..."

„Keine Zeit, Kinder." Hardpoints Stimme beendete ihren Streit, und der Zwerg stöpselte sich aus dem Armaturenbrett des Bulldog aus. „Wir sind da. Sledge, du gehst voran."

Sledge sprang geschmeidig aus dem Van, während Gentry noch an seinem Sicherheitsgurt herumfummelte und sich sein Sichtgerät und das Headset überstreifte. Die Bewegungen des Orks waren jetzt abgehackt und übernatürlich schnell, seine verstärkten Reflexe waren aktiv und liefen volle Pulle. Er trug ein klobiges AK-98 in der Hand, ein Stück Ares-Taschenartillerie im Hüftholster und seine neue Klinge, lang und dünn, jetzt auf den Rücken geschnallt. Es war eine offizielle *Neil-der-Orkbarbar*-Reprowaffe, ganz schmal und leicht gekrümmt und mit ihrem exotischen Design direkt wie aus einem High-Budget-Fantasytrideo, aber sie hatte eine unglaublich scharfe Monoklinge, und das war alles, was Sledge interessierte.

Das Team musste eine Strecke von anderthalb heruntergekommenen Seattler Straßenblocks zurücklegen, und Sledge kannte die Straßen besser als die anderen. Er führte sie von Deckung zu Deckung, von Gasse zu Gasse, trieb sie durch die regennassen Schatten. Die Schatten von Seattle waren sein Zuhause und Schießereien in den finsteren Straßen sein Leben. Sie wussten, er würde sie sicher hinbringen.

Sledge warf einen schnellen Blick nach hinten, als er an einer Ecke wartete, und ließ Gentry, der gleich nach ihm kam, in einem schiefen Grinsen seine Hauer sehen. Der Decker hielt einen Colt 2066 – der nicht die übelste Waffe der Welt war, wie Sledge widerstrebend zugeben musste, und Gentry war auch nicht der übelste Schütze der Welt – in der Hand, aber das, was ihn eigentlich für das Team wertvoll machte, trug er überall an seinen Körper geschnallt. Es war irgend so ein brandheißes Renraku-Hackpack-System, über das Gentry stundenlang ununterbrochen quatschen konnte, obwohl es keinen außer ihn und vielleicht noch Hardpoint interessierte. Die Augen des Deckers waren nicht vercybert wie Sledges, deshalb musste der Kerl dieses dämliche Sichtgerät tragen, halb Schießbrille und halb Supercomputer, um ein Smartlink zu benutzen oder im Dunkeln etwas zu sehen.

Sledge schnaubte verächtlich.

Hardpoint folgte als Nächster, in seiner abgewetzten Sicherheitspanzerung. Die MCT-Logos hatte er schon vor Langem abgekratzt, aber es war immer noch das Lieblingsoutfit des Zwergs. Loyalität war etwas, das Sledge nachvollziehen konnte. Er verstand, woher der Zwerg kam und dass er den Leuten, mit denen er großgeworden war, die Treue hielt; das einzige, was in Sledges Augen keinen Sinn ergab, war die Tatsache, dass der Halbling so verbissen einen Megakonzern verteidigte, noch dazu einen, der ihm einen Arschtritt verpasst hatte. Aber der Ork hatte natürlich nichts gegen die Feuerkraft, die Hardpoints Drohnen zum Team beisteuerten. Er war dafür gewesen, noch näher am Ziel zu parken, aber schließlich hatten sie sich auf einen Kompromiss geeinigt; so war Hardpoints Van dicht genug, um indirekten Feuerschutz zu leisten und bei eventuellen Problemen mit Signalrauschen-Problemen zu helfen, aber weit genug weg, um nicht aufzufallen.

Coydog in ihren Cowboystiefeln bildete den Abschluss. Die Elfe war anders. Sie war in einem Salish-Stamm geboren und aufgewachsen, lebte jetzt aber in Seattle, genauer gesagt auf Council Island und in Everett. Sie stand mit je einem Fuß in beiden Welten. Indianisch und Anglo, Wälder und Straßenschluchten. Sledge mochte sie. Jeder mochte sie. Sie trug eine große Browning-Pistole in dem schlanken, modernen Pistolengurt an ihrer Hüfte, der nicht so ganz zu den Federn in ihrem Haar, den bunten Perlenschnüren und den Lederfransen an ihrer Kleidung passen wollte. Eine interessante Frau, diese Coydog. Sledge sah, wie sich ihre Lippen bewegten, sah einen Anflug von Farbe aus ihren Händen blitzen und wabern, dann spürte er, wie eine kühle Brise um sie alle herumwirbelte. Er wusste, was das bedeutete, und hätte gelächelt, wenn Lächeln sein Stil gewesen wäre. Die Schamanin hatte einen wohlgesonnenen Geist beschworen. Das Team war jetzt vor neugierigen Augen verborgen, zumindest teilweise, aber Sledge würde sich davon nicht zur Unvorsichtigkeit verleiten lassen.

Der Ork hielt am Frachttor des Gebäudes an, presste sich an die Wand und gab den anderen Deckung, während sie herankamen. Jetzt war Gentry an der Reihe. Seine Smartbrille leuchtete auf, sein Colt steckte im Holster, und er machte sich mit seiner eigenen Art von Magie an die Arbeit. Nein, nicht Magie – reine Begabung. Sanfte blaue Lichter leuchteten auf und tanzten, als die Finger des Deckers sich flink bewegten und auf eine imaginäre Tastatur eintippten, die von seiner Renraku-Hardware erschaffen wurde. Sledge gab dem Team Deckung, während der Decker arbeitete; das Fadenkreuz seines Smartlinks und die Mündung seines AK suchten die Straße ab.

Der Ork knurrte voller Ungeduld tief in seiner Kehle wie ein Straßenköter. Sein Reflexbooster war so weit aufgedreht, dass es ihm vorkam, als würde der Decker in Zeitlupe arbeiten. Coydog legte eine sanfte Hand auf Gentrys Schulter und flüsterte ihm irgendwas Ermutigendes zu, aber Sledge bekam keine Gelegenheit mehr, eine abfällige Bemerkung dazu zu machen. Eine halbe Sekunde später glitten die Türen auf. Endlich, verdammt.

Sledge nickte Hardpoint zu, und der Rigger hob die Hand. Mehrere Drohnen reagierten auf seinen Befehl. Eine kleine, schwarz glänzende Aufklärungsdrohne in Insektenform, eine MCT FlySpy, hob von seiner Handfläche ab und flog voraus ins Gebäude, dicht gefolgt von Sledge und seinem AK. Hardpoint wühlte in seinen Taschen und holte seine KnowSpheres heraus. Kurz darauf kreisten die kleinen schwarzen Kugeln um das Team herum, um den Job nach Mr. Johnsons ausdrücklichen Anweisungen aufzuzeichnen. Die FlySpy, flink und leise, flog den Gang entlang, während das Team eilig folgte, um aus dem Seattler Nieselregen herauszukommen und Wände und Türen zwischen sich und die externen Sicherheitsteams zu bringen.

Die FlySpy machte die Vorhut. Hardpoints winzige Drohne flog vor ihnen her und vergewisserte sich, dass die Überwachungskameras dort waren, wo sie sein sollten, und keine Killerkommandos hinter der nächsten Ecke lauerten. Der Zwerg lenkte die Drohne mit der linken Hand, die Finger gespreizt und die Hand hin und her drehend. Mit der Handfläche orientierte und manövrierte er die Spionagedrohne, die dank Headware und umfangreicher Kontrollelektronik übernatürlich schnell auf seine Kommandos reagierte. Mit einem Auge blickte Hardpoint durch die optischen Sensoren der Drohne, das andere hielt er halb geschlossen, und Coydog führte ihn durch die Gänge und passte auf, dass er nirgends anstieß.

Gentry war hier der Langsamste von ihnen; er war für alle Kameras verantwortlich, die die FlySpy auf den AR-Displays des Teams markierte – für alle sichtbar, bis auf Coydog, die ständig behauptete, sie hätte ihre AR-Brille schon wieder verlegt, obwohl Hardpoint sicher war, dass sie sie absichtlich kaputtmachte. Immer, wenn Sledge eine Kamera sah, stieß er Gentry mit dem Ellbogen an und grunzte, um sicherzugehen, dass der Geek sie auch nicht übersah. Und um ihn ein bisschen anzutreiben.

Gentry streckte seine Fühler in der Matrix aus, auf seiner AR-Brille leuchteten Datenströme und Überbrückungsbefehle auf, mit denen er eine Kamera nach der anderen knackte und dazu brachte, eine Endlosschleife der letzten Minute abzuspielen, bevor sie in ihren Erfassungsbereich kamen. Gentrys Fähigkeiten überzeugten die Konzernkameras, ihre Augen zu schließen, während das Team an ihnen vorbeischlich. Wenn der Decker das durchhielt, würde es ihren Job wesentlich vereinfachen.

Es ging langsam voran, die Spannung stieg. Die FlySpy flog voraus, Sledge sicherte jeden Gang mit der Mündung seiner massigen Kalaschnikow, dann kamen Hardpoint und Gentry, beide nur halb im Hier und Jetzt, ihre Aufmerksamkeit größtenteils im elektronischen Wunderland der Matrix gefangen. Die drei KnowSpheres des Zwergs kreisten um sie her und zeichneten mit ihren Spatzenhirnen alles gehorsam auf. Coydog machte den Abschluss, sie lauschte auf Türen, die sich hinter ihnen öffneten und schlossen, auf das Stampfen schwerer Stiefel, auf Alarmsirenen. Langsam, angespannt und vorsichtig kamen sie voran, aber Sledge brachte sie dorthin, wo sie hin wollten. Sie begegneten keiner lebenden Seele. Gemeinsam bahnten sie sich einen Weg durch die gewundenen Gänge und Treppenhäuser des Ares-Gebäudes und arbeiteten sich tiefer und tiefer in den Leib der Bestie.

Und dann waren sie plötzlich da: Datenterminal 501. Sledge ließ sich auf ein Knie nieder und stützte sein Gewehr an einer Trennwand ab, dann nickte er Gentry zu, dass er hereinkommen sollte. Jetzt war Showtime.

Sledge sah zu, wie Gentry auf dem Stuhl der Konzernspinne Platz nahm – er musste zugeben, dass es ein schlauer Plan war, in das Terminal eines Matrix-Sicherheitsmanns zu hacken, um Zugang zum gesamten System zu erhalten, vorausgesetzt, der Plan funktionierte – und einige der Subsysteme auf seinem selbstgebastelten Cyberdeck neu arrangierte. Dann zog Gentry ein langes dünnes Kabel von einer Spule an seiner rechten Armschiene – der Hauptkomponente seines illegalen Decks – und stöpselte es in einen Port in der Workstation von Ares' Hacker-Abwehrspezialisten.

Sledge überlegte, ob er dem Decker Glück wünschen sollte, entschied sich aber dagegen.

Vielleicht war das ein Fehler.

✖

Hardpoint wusste besser als Sledge oder Coydog, was der Decker vorhatte. Der Zwerg war nicht so ein ausgebuffter Konsolencowboy wie Gentry, kannte sich aber mit den Grundlagen illegaler Matrixmanipulation aus. Er wusste, wie schnell sich alles in der virtuellen Realität abspielte, wie jede einzelne Nanosekunde zählte und wie alles, vom eigenen Icon bis hin zu den feindlichen Intrusion Countermeasures, sich mit Gedankengeschwindigkeit bewegte. Gentry war in der VR unterwegs, wann immer er konnte, aber Hardpoint zog es vor, mit einem Fuß in der realen Welt zu bleiben. Das war der Unterschied zwischen ihnen. Der Mensch entfloh der Realität gern vollständig in die Matrix, während der Zwerg lieber auf die Fleischwelt einwirkte, nur eben durch Drohnen statt durch seine eigenen Hände, wann immer es möglich war.

Aber die Geschwindigkeit war die gleiche. Die elektronische Hektik. Der Einsatz. Hardpoint wusste, auch wenn der raubeinige Straßensamurai und die Stadtschamanin es nicht wussten, wie schnell in einem elektronischen Wettstreit etwas schiefgehen konnte.

Er hörte und sah es mit seinen eigenen Augen und Ohren, aber auch mit den optischen und Audio-Sensorsuiten von vier Drohnen, als die Sirenen zu heulen und die Warnleuchten zu blinken begannen. Es hatte nicht lange gedauert, aber das hatte Hardpoint auch nicht erwartet. In der VR ging alles schnell. Manchmal ein bisschen zu schnell.

Der Zwerg beobachtete durch die Optiken seiner FlySpy, wie Gentry auf seinem Stuhl hin und her schaukelte. Er rief seine kleine Drohne zurück – die Zeit für Heimlichkeit war vorbei – und verstaute sie in dem gepanzerten Beutel an seinem Gürtel. Die KnowSpheres ließ er weiter schweben und aufzeichnen, eine auf Autopilot um das Team herum, die anderen beiden schickte er als Kundschafter aus. Der Decker zuckte erneut auf dem großen Sessel zusammen, sein Körper spannte sich und wurde steif, es sah aus wie irgendetwas zwischen einem epileptischen Anfall und einem Schlag ins Gesicht. Dann noch einmal. Und noch einmal.

„Stirbt er?" Sledge blickte nicht vom Visier seiner AK auf, offenbar unbeeindruckt vom Sicherheitsalarm.

„Geister, ich hoffe nicht." Coydog kaute auf ihrer Unterlippe.

„Glaube ich nicht", sagte Hardpoint. Die Hälfte seiner Aufmerksamkeit war anderswo verteilt. Er schickte mit seiner Headware Befehle an den wartenden Bulldog, deaktivierte die Sicherheitsmaßnahmen, startete den Motor und ließ den Wagen in ihre Richtung rollen, damit er für eine schnelle Flucht bereitstand.

„Nein", bestätigte Gentry und stöpselte sich aus. Er stand auf und wischte sich mit dem Handrücken etwas Blut unter der Nase weg.

„Hab' die Datei gerade noch erwischt." Er schüttelte den Kopf, immer noch wackelig auf den Beinen, und Hardpoint sah durch eine Drohne zu, wie er mit schweren Lidern blinzelte, unter denen plötzlich dunkle Ringe erschienen waren. Gentry tätschelte sein Haupt-Kommlink, jetzt voller gestohlener Daten, ein schlankes Transys Avalon, das an seiner Hüfte ruhte, nicht weit von seinem Colt entfernt.

„Fast hätte mich das IC erwischt, aber mein Baby und ich haben den Job geschaukelt."

Intrusion Countermeasures – IC – konnten ein Matrixicon innerhalb von Sekunden in Fetzen reißen. Und manches IC, das Schwärzeste vom Schwarzen, konnte durch speziell induziertes Biofeedback dasselbe auch mit Hirn und Körper eines Deckers machen. Gentrys Zustand nach zu urteilen, waren die Dateien schärfer bewacht gewesen, als Mr. Johnson erwähnt hatte.

Hardpoint bekam frische Informationen von seinen kundschaftenden KnowSpheres, seine zuverlässige MCT-Headware zeigte ihm mehrere Datenüberlagerungen gleichzeitig.

„Begrüßungskomitees auf dem Weg. Westseite, drei Stockwerke tiefer", sagte er mit monotoner, nüchterner Stimme. Er beobachtete und berichtete simultan, setzte die anderen von dem anrückenden Sicherheitsteam in Kenntnis, während seine Headware ihm die schwarz gekleideten Sicherheitstruppen zeigte, gepanzert von Kopf bis Fuß, gesichtslos unter ihren glänzenden Helmen. In ihrer Mitte ragte eine größere, breitere Gestalt auf, ein gewaltiger Troll, zu groß, um in die Ganzkörper-Sicherheitspanzerung zu passen, die die anderen trugen.

„Und im Osten, einen Stock tiefer." Eine zweite Gruppe rannte die gegenüberliegende Treppe herauf, um sie in die Zange zu nehmen. Eine blasse Frau in dunklem Anzug führte eine Handvoll schwer bewaffneter Wachleute an. Hinter ihnen erkannte Hardpoint Kampfdrohnen; *Duelists*, die experimentellen zweibeinigen Drohnen, die Ares zufällig in genau diesem Gebäude hier produzierte.

Gentry und Sledge verfolgten das Problem über den gemeinsamen Kamerainput des Teams. Bevor die KnowSphere einen besseren Blick bekommen konnte, hob die blasse Frau eine Hand und flüsterte ein Wort. Ein Blitzstrahl schoss auf Hardpoints kleine Spionagedrohne zu, dann war auf dem Display nur noch Schnee zu sehen.

Sledge sprach kein Wort, er führte das Team nur den linken Flur entlang, wo sie eine größere Chance hatten, ungehindert die Treppe hinauf zu gelangen. Er stieß die Tür mit der Schulter auf und warf in der gleichen geschmeidigen Bewegung zwei Metallkugeln die Treppe hinunter, dann ließ er sich auf ein Knie nieder. Gentry führte die anderen schnell die Treppe hinauf. Sledges breiter Orkrücken verhinderte, dass Hardpoints neugierige KnowSphere die Granaten verfolgen konnte, als sie die Treppe hinunterhüpften, aber die folgende Explosion war ohne Zweifel beeindruckend. Hardpoints Ohren klingelten von dem doppelten Knall, aber er konnte die Schreie verletzter Wachleute durch die Audiosensoren seiner Drohnen vernehmen. Sledge hatte sich nicht bewegt, er wartete weiter mit angelegtem AK.

Eine von Hardpoints Drohnen beobachtete, wie Gentry die Tür zum Dach eintrat, die andere schwebte etwas erhöht hinter Sledge. Hardpoint und Coydog stürmten hinter dem Decker aufs Dach. In dem Moment begann Sledges AK zu bellen, und das Treppenhaus hinter ihnen wurde von Mündungsblitzen und Hochgeschwindigkeitsgeschossen durchzuckt. Der erste schwer bewaffnete Wachmann, der den Granaten entkommen war und in Sicht stolperte, erhielt zur Belohnung eine volle Salve und fiel rückwärts die Treppe wieder hinunter. Ein zweiter und ein dritter kamen, und Sledge verballerte den Rest seines Magazins, um sie wieder außer Sicht zu treiben.

Hardpoints Aufmerksamkeit zuckte zwischen den beiden Drohnen hin und her. Er beobachtete, wie Ares' Sicherheitstroll ins Blickfeld trampelte. Der Troll hob eine riesige Waffe, und sowohl Hardpoints KnowSphere als auch Sledge flohen schnell aus der Schusslinie. Selbst auf dem Dach, zwei Stockwerke entfernt, spürte Hardpoint die Erschütterung, als die Panther Sturmkanone donnernd aufbrüllte und ein faustgroßes Loch dort in die Wand sprengte, wo Sledge noch vor einer Sekunde gestanden hatte. Die Drohne surrte laut, als sie sich anstrengen musste, mit dem unmöglich schnellen Ork Schritt zu halten, der die Treppen hinaufrannte, um den Rest des Teams einzuholen. Als die Sicherheitstür aufflog und das zweite Ares-Team ins Treppenhaus stürmte, fingen die Audiosensoren der Drohne das Geräusch zweier Metallkugeln auf, die hinter dem Ork die Treppe hinunterhüpften.

Der Zwerg musste ein Lächeln unterdrücken, als das zweite Paar Granaten losging, aber der Troll mit seiner Sturmkanone bereitete ihm größere Sorgen. Die Sicherheit der Anlage war Ares so wichtig, dass sie bereit waren, große Löcher in die Wände zu sprengen, um ein paar Shadowrunner aufzuhalten. Hier war dem Konzern die Sicherheit wichtiger als die Unversehrtheit der Anlage, und das machte die Leute unberechenbar. Und unberechenbare Leute waren in einer Schießerei besonders gefährlich.

Hardpoint schnalzte missbilligend mit der Zunge und schüttelte den Kopf, dann gab er ein paar neue mentale Befehle. Der beste Weg, um Feuer zu bekämpfen ...

×

Coydog war sich immer noch nicht sicher, wie alles so schnell so schief gehen konnte. In der einen Sekunde hatte Gentry noch getan, was auch immer er in der Matrix tat, und in der nächsten war die Hölle losgebrochen. Überall heulten Sirenen, blitzende Warnleuchten färbten das Gebäude rot, und Hardpoint und Sledge trieben sie nach oben, einen halben Atemzug vor den anstürmenden Sicherheitstruppen.

Die Gruppe rannte über das Dach auf das nächstgelegene Gebäude zu, um hinüberzuspringen. Das Ares-Sicherheitsteam stürmte hinter ihnen die Treppe herauf, ungefähr auf die halbe Stärke reduziert, einige der Überlebenden in von Sledges Granaten zerkratzter und angekokelter Panzerung. Der Troll überragte die anderen um Kopf und Schultern. Die schlanke, blasse Frau im dunklen Anzug streckte den Arm in ihre Richtung aus, und alle hoben ihre Waffen. Rote Laserstrahlen blitzten unter den Läufen ihrer Sturmgewehre. Sie feuerten wild drauflos.

Gentry sprang gewandt über die Lücke zwischen den Gebäuden und schoss mit seiner großen Colt-Automatikpistole blind nach hinten. Sledge sprintete cyberschnell über ein Lüftungsrohr, dann wirbelte er herum und feuerte ein zweites Magazin aus seinem AK ab. Coydog steckte sorgfältig ihre Browning ins Holster und sprang geschmeidig wie ein Reh über die Lücke. Hardpoint blieb stehen, wo er war, ließ seine stummelige kleine Ingram an der Seite herunterhängen und hob nur grinsend die Arme. Seine Verstärkung war eingetroffen.

Ein Hagel von Granaten fiel auf das Dach, eine nach der anderen abgefeuert von einem Trio kleiner hubschrauberartiger Drohnen, die dicht über ihren Köpfen herangeschwebt kamen. Coydog erkannte Hardpoints MCT-Nissan Roto-Drohnen eine Sekunde, bevor die Runner von dichtem Rauch verborgen wurden und eine frische Welle von Explosionen das Sicherheitsteam zerstreute. Der Zwerg lachte gackernd, als er losrannte, um sich auf dem Dach des Nachbargebäudes zu ihnen zu gesellen. Sledges AK feuerte und feuerte, und schon bald stimmten die Automatikwaffen von Hardpoints Roto-Drohnen ein. Coydog duckte sich, als eine der kleinen KnowSpheres vorbeiflog, um das Feuergefecht aufzuzeichnen, während die größeren Drohnen Schüsse mit dem Ares-Team austauschten. Dank der dahintreibenden Wolken aus Infrarotrauch und des Schutzes von Coydogs Geist hatten die Sicherheitsleute Schwierigkeiten, die Runner mit ihren Ziellasern zu erfassen, aber ihr bester Schutz waren die Mobilität und Panzerung der Drohnen.

Sie hörte Sledges AK eine lange Salve stottern und sah, wie der Ares-Troll wankte, aber nicht fiel. Aus den Augenwinkeln bekam sie mit, wie Gentry der Tür zum Treppenhaus, die sie aus dem Kugelhagel herausbringen sollte, einen Tritt verpasste, aber sonst sah sie nur Rauch und Mündungsblitze, vorbeizischende Drohnen und schwarz gekleidete Sicherheitstruppen. Sie sandte einen einfachen Zauber aus, der einen Ares-Soldaten erschöpft stolpern und taumeln ließ. Aber er ging nicht zu Boden. Sie hörte Kojote über ihren Fehlschlag lachen und beschwor stirnrunzelnd eine frische Welle Mana herauf. Der schwarz gepanzerte Scherge drehte sich zu ihr um, bestimmt schrie er etwas in seinen Helm, aber dann schwankte er und kippte ohne viel Theater aufs Gesicht.

Coydog grinste und hatte schon eine selbstgefällige Bemerkung auf den Lippen, als die blasse Frau auf der anderen Seite die Arme hob. Ein widerliches bläuliches Leuchten breitete sich über dem Dach aus, als sie mit einer Stimme, die an Coydogs Seele kratzte, einen Singsang anstimmte. Die Elfe wechselte auf Astralsicht, um nachzusehen, was die andere Magierin vorhatte, und ihr Blut gefror. Der Geist, der gerade beschworen wurde, war entsetzlich, aber ebenso beunruhigend war die schwarze, leblose, auralose Masse von Drohnen, die aus dem Treppenhaus quoll.

„O Geist", murmelte die Elfe, als die *Duelist*-Anthrodrohnen eine neue Angriffswelle über das Dach starteten. Ihre Manazauber konnten nichts gegen solche seelenlosen Automaten ausrichten. Sie blinzelte und zwang ihre Sicht zurück auf die materielle Ebene, dann zog sie ihre große Browning aus dem Holster, als könnte sie damit etwas ausrichten.

Sledge erschien wie aus dem Nichts, sein klotziges AK war nirgends zu sehen, er hatte ein blau glühendes Schwert in der einen Hand und die bockende, Tod und Verderben spuckende Masse einer Ares-Pistole in der anderen. Er rammte die vorderste Drohne einfach mit der Schulter, dann verlor Coydog ihn aus den Augen, als seine Cyberreaktionen seine Bewegungen verschwimmen ließen. Eine neue Welle von Rauchgranaten fiel aufs Dach, und alles, was sie noch von Sledge sehen konnte, waren die schwach leuchtende Klinge und das gelegentliche Mündungsfeuer eines präzisen Schusses. Aber auch ohne den Rauch hätte Coydog seine Bewegungen nicht klar erkennen können, so schnell bewegte sich der Ork. Einzelteile von *Duelist*-Drohnen kamen aus dem Rauch gepurzelt.

Aber die Ablenkung hatte gewirkt. Die Drohnen hatten ihren Job erledigt, und die Ares-Magierin ging wieder in Deckung, nachdem ihr Werk vollbracht war. Da waren ein Blitz viel zu hellen Lichtes und ein sanftes Dröhnen in der Luft. Kojote jaulte auf und bellte wütend in Coydogs Kopf, und als die Elfe aufschaute, sah sie einen riesigen Insektengeist, der ganz aus Mandibeln und unmöglich langen, gekrümmten Beinen zu bestehen schien. Sie spürte, wie Magensäure in ihrem Hals aufstieg.

Und das Schlimmste war, dass sie dank einer verschlossenen Tür und sieben Stockwerken bis nach unten nicht einmal weglaufen konnten.

✖

Die Luft war voller Rauch, durchschnitten von den tanzenden und unmöglich geraden blutroten Strahlen der Laser. Überall um Gentry herum blitzten stroboskopische Lichter auf und zeigten ihm Standbilder von heftig kollidierenden Körpern, glänzenden Muskeln und blitzendem Chrom, in rasiermesserscharfem Kontrast zu abgewetztem schwarzem Leder. Tief im Bauch spürte er mehr, als dass er es hörte, das viel zu laute Stakkato-Wummern, das ihn bis ins Innerste erschütterte. Er ignorierte das alles und konzentrierte sich auf den AR-Feed, der von seiner Hightech-Hardware und den maßgefertigten Implantaten direkt in sein Hirn gespeist wurde.

Er musste die Tür aufbekommen. Das Team brauchte ihn, er musste wieder in die Matrix eintauchen und diese eine verdammte Tür öffnen, um ihrer aller Leben zu retten.

Gentry ignorierte die stotternden Blitze der Waffenmündungen, die Salve über Salve abfeuerten, ob es nun Hardpoints umherfliegende Drohnen waren oder die Ares Alphas der Konzernsoldaten. Er wischte die Flüche und angestrengten Grunzer aus Sledges Richtung beiseite, der gerade im Alleingang ein halbes Dutzend speziell gefertigter Kampfdrohnen in ihre Einzelteile zerlegte. Er zuckte nicht zusammen, als die Sturmkanone des Trolls so dicht an ihm vorbeiballerte, dass seine Panzerjacke Kratzer abbekam, und er drehte sich auch nicht um, um in lähmendem Entsetzen den klauenbewehrten, zwitschernden Alptraum anzustarren, der sich drohend über Coydog erhob.

Er deckte. Er war zwar ein recht guter Kämpfer, er hatte sogar ein paar kleinere Kampfmodifikationen, aber noch mehr – mehr als alles andere – war er ein Decker. Sein Verstand durchlief Programm um Programm, Subroutine um Subroutine, dachte über Sicherheitsprotokolle und Abriegelungsprozeduren nach, dachte an alles, was der Gebäudecomputer ihm entgegenwerfen konnte, denn er musste ihm zuvorkommen, ihn kontern. Mit Elektronik kannte er sich aus, vorwärts und rückwärts, in allen Variationen und Spielarten, und alles, was er zu tun hatte, alles, was er auf der Welt in diesem einen Moment tun musste, war, dieses Magschloss und das Sicherheitssystem, das dahintersteckte, zu überwinden. Sein Renraku-Hackpack schrie gequält in seinem Hinterkopf auf und lief heiß, als Backupsysteme heruntergefahren wurden und auf die Rechenleistung der Sekundärprozessoren zugegriffen wurde. Kugeln flogen ihm um den Kopf und ließen neben ihm Farbe von der Wand platzen, und Gentry richtete nur verärgert die Waffe nach hinten und erwiderte das Feuer, ohne hinzusehen.

Ein Pop-Up-Fenster von vielen, alle jongliert von Gentrys Headware-Coprozessoren und seiner Hightech-Smartbrille, zeigte ihm über die Smartlink-Kamera seiner Waffe, was er nicht mit eigenen Augen sehen konnte. Hardpoint wechselte zwischen rasanten Flugmanövern und wildem Johlen, als seine Roto-Drohnen auf den anrückenden Ares-Troll feuerten und gleichzeitig den Schüssen der Sturmkanone auswichen. Sledge zerhackte die letzte Anthrodrohne und feuerte auf das Wrack, um sein albernes Fantasyschwert freizubekommen, dann taumelte er, als eine feindliche Salve seine Panzerweste traf.

Der furchterregende Geist dräute über ihnen, bereit, zuzuschlagen. Coydog hob die Hände und sang etwas in einer Sprache, die Gentry nicht kannte.

„Es tut mir leid." Gentrys Ohrstöpsel fingen die Stimme der Elfe vor der chaotischen Hintergrundkakophonie auf, als sie sich flüsternd bei der leeren Luft entschuldigte.

Es gab einen Donnerschlag und einen Blitz von zauberhellem Licht. Der feindliche Insektengeist, angegriffen auf einer Ebene von Coydog und auf der anderen von ihrem Geist, kreischte gequält auf und fiel in Stücke. Ein Wirbelwind hing für eine halbe Sekunde in der Luft, aufgespießt von der Klaue des kurzlebigen Insekts, bevor auch er verschwand.

Im gleichen Moment erteilte Gentry dem Schloss 37 verschiedene Öffnungs- und Entriegelungsbefehle, und einer drang schließlich durch. Coydog taumelte und fiel, elfenschlank und elfenzart, nachdem sie alles gegeben hatte, um den Geist ins Nichts zu blasen. Sledge, zu gleichen Teilen von Blut und Öl bedeckt, bückte sich, um sie aufzuheben, und – nachdem er ihre fallengelassene Pistole in Gentrys Richtung gekickt hatte – trug sie in Richtung Fluchtweg.

Hardpoints FlySpy flog durch Gentrys frisch geöffnete Tür voran; Routen und Gebäudepläne scrollten durch das Team-Netzwerk. Endlich hatten sie ihren Fluchtweg.

„Direkt runter, der Bulldog wartet vorne", schrie der Zwerg und zeigte ihnen den hochgereckten Daumen. Seine einzige verbliebene KnowSphere – die andere war Opfer einer verirrten Kugel geworden – schwebte über seinem Kopf, als er die Treppe hinunterrannte. Sledge, mit Coydog über der Schulter, kam als Nächster. Er drängte sich grob an Gentry vorbei, aber – nur für einen Sekundenbruchteil, dort im Türrahmen – nickte ihm anerkennend zu.

Gentry deckte die Flucht mit seinem Colt in einer Hand und Coydogs Browning in der anderen, während die verbliebenen Roto-Drohnen sich verteilten und weit um das Dach herumflogen, immer noch feuernd, um die Aufmerksamkeit des Sicherheitsteams abzulenken. Eine neue Welle von Rauchgranaten machte den Sprung über die Gebäudelücke gefährlich, und Gentry wusste, sie würden es schaffen, bevor die Ares-Truppen sie einholten.

Er hatte die Daten. Hardpoint hatte die Aufzeichnungen. Keiner von ihnen war tot. Johnson würde seinen Profit bekommen, irgendwie. Es war eine ganz normale Nacht, ein ganz normaler Auftrag, aber definitiv mehr als nur ein ganz normaler Run.

✖

DYSTOPIE DER ZUKUNFT

Willkommen bei *Shadowrun, 5. Edition*. Willkommen in den Straßen der Sechsten Welt.

Sie sind also der Meinung, dass Sie das Zeug zum Shadowrunner haben. Okay. Wenn das stimmt, dann wollen wir Ihnen helfen, es auch umzusetzen. Aber seien Sie gewarnt: Nicht jeder eignet sich für ein Leben in den Schatten. Deshalb vorweg ein paar kurze Fragen, um festzustellen, ob Sie auch wirklich bereit sind. Antworten Sie schnell und aus dem Bauch heraus – die Zeit, großartig herumzusitzen und nachzudenken, hat heutzutage niemand mehr.

Haben Sie Fantasie? Und eine eigene Waffe?

Wenn Sie sich in einer dunklen Gasse befinden und die Erde unter Ihren Füßen aufbricht und sich eine Kreatur aus dem Boden erhebt und zum Angriff übergeht – sind Sie bereit, diesem *Ding* einen kräftigen Tritt in den Hintern zu verpassen?

Wenn mitten in einer Mission die Situation plötzlich kippt und es von Wachleuten, die eigentlich gar nicht dort sein sollten, nur noch so wimmelt und Sie mit Kugeln, Drohnen und magischen Blitzen beharkt werden – sind Sie bereit, sich zusammenzureißen und Ihren Job trotzdem durchzuziehen?

Sind Sie bereit, Fleisch und Haut gegen Stahl und Chrom einzutauschen?

Sind Sie bereit, Ihre geistige Gesundheit aufs Spiel zu setzen, um sich ein Stück der alles durchfließenden magischen Kraft zu erobern?

Sind Sie bereit, Ihr ganzes Selbst in die Matrix einzuschleusen, um schneller zu sein als andere, auch wenn Sie dabei das Risiko eingehen, durch Biofeedback geröstet zu werden?

Sind Sie bereit, den Preis zu zahlen, den es kostet, einer der Besten zu werden?

Vergessen Sie den Rest der Fragen – die letzte ist die, auf die es ankommt. Wenn Sie den Mumm und den Willen haben, dann sind Sie bereit für die Schatten. Und dort warten unzählige Jobs auf Sie. Streng geheime Konstruktionspläne müssen aus schwer bewachten Forschungslabors gestohlen werden. Straßengangs müssen einen verfeindeten Anführer verschwinden lassen. Mächtige Konzernführungskräfte müssen vor dem Straßenabschaum beschützt werden, der ihnen ihr Geld abnehmen oder sie entführen will. Versteckte Artefakte warten darauf, aus verseuchten Einöden geborgen zu werden. Und wenn Sie wollen, gibt es auch immer jemanden, der Ihnen Geld für die Beseitigung unerwünschter Rivalen anbietet.

Ich will Ihnen nichts vormachen – leicht wird es nicht werden. Der Feind kann Millionen Formen annehmen, und alle werden sich die größte Mühe geben, Sie zur Strecke zu bringen. Kriminelle Organisationen wollen Ihr Blut, die Konzerne wollen Ihre Seele. Die Bullen und die Regierung wollen Sie irgendwo wegsperren – aus den Augen, aus dem Sinn. Vielleicht stecken sie Sie in eine Zelle, vielleicht in ein Grab; denen sind beide Alternativen recht.

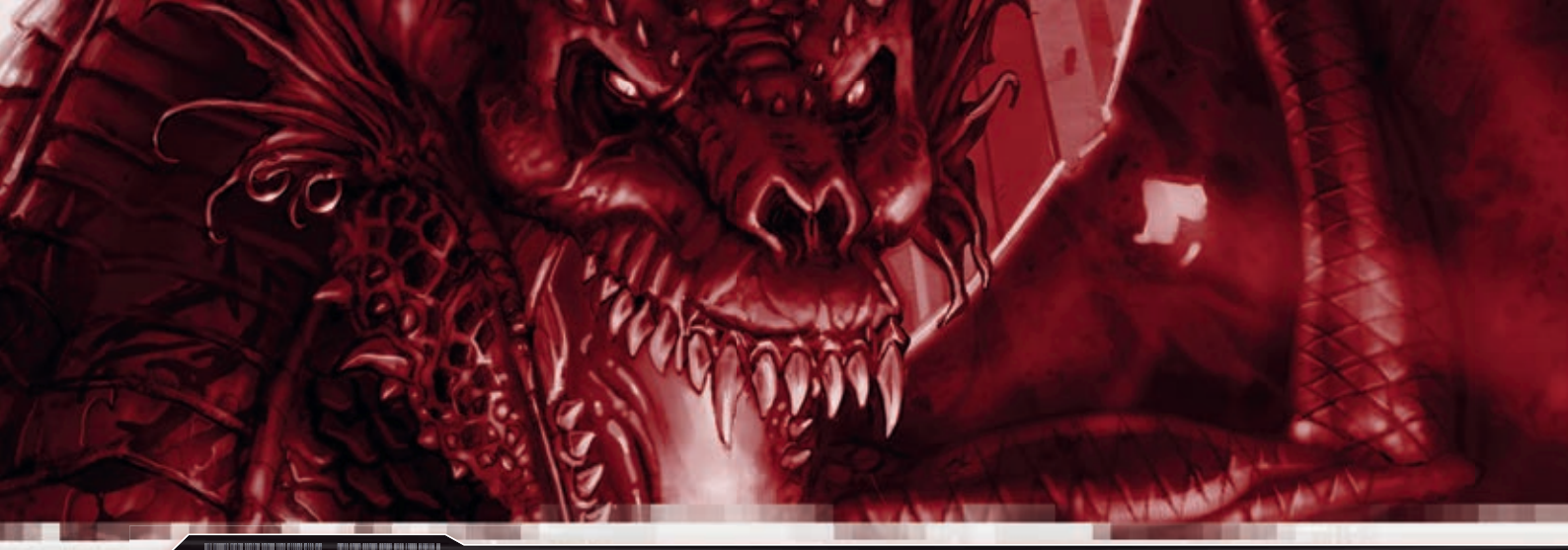
Aber all diese Leute, die Ihnen das Leben schwer machen wollen – sollen sie doch kommen! Sie haben sich doch nicht für ein Leben als Shadowrunner entschieden, um beim ersten Anzeichen von Ärger den Schwanz einzuziehen. Sondern um selbst die Kontrolle über Ihr Leben zu haben und niemandem Ihre Seele zu verkaufen. Also legen Sie los. Sie haben das Zeug dazu. Sie haben das Zeug dazu, mehr zu sein als nur ein Straßengauner, mehr als nur ein Feld-Wald-und-Wiesen-Shadowrunner. Sie haben das Zeug zu einer Legende.

Und die beginnt jetzt.

SCHATTENSLANG

Ein paar schnelle Vokabeln, damit Sie in den Schatten wie ein Profi mitreden können.

Abflug! *Ausruf* – Geh weg. Schwirr ab.
ausgeworfen werden *V.* – unfreiwillig aus der Matrix fliegen.
ausstöpseln *V.* – eine Datenbuchsen-Verbindung mit der Matrix oder einem anderen Gerät unterbrechen.
Auswurfschock, der – das schmerzhafte Erlebnis, gewaltsam aus der Matrix geworfen zu werden, während man gerade tief in multisensorischen Interaktionen steckte.
Bottichjob, der – Person mit ausgiebiger Vercyberung; Anspielung auf die Phase des Prozesses, in der die Person in einer Nährlösung schwimmt.
Breeder, der – Ork-Slang für einen „normalen" Menschen.
chill *Adj.* – gut, cool, allgemein akzeptiert.
chipwahr! *Ausruf* – Das ist die Wahrheit/eine Tatsache.
Chrom, das – Cyberware, vor allem offensichtliche Modifikationen.
Chummer, der – Freund, Kumpel.
Cred, das – Geld. Manchmal auch Ruf, vor allem guter Ruf (dann *die* Cred).
Datenklau, der – Diebstahl von auf einem Computer gespeicherten Daten, meist durch Hacking.
Datensklave, der – Konzerndecker oder anderer in der Datenverarbeitung beschäftigter Angestellter.
Deck, das – Cyberdeck.
decken *V.* – ein Cyberdeck benutzen.



Decker, der – eine Person, die illegal ein Cyberdeck verwendet.
Deckhead, der – SimSinn-Abhängiger.
Drek, der – (vulgär) Scheiße. Verbreiteter Kraftausdruck.
einstöpseln *V.* – sich mittels einer Datenbuchse mit der Matrix oder einem anderen Gerät verbinden.
Eis, das – Sicherheitssoftware. Von „Intrusion Countermeasure" oder IC („Eis" gesprochen).
Exec, der – ein Konzernmanager.
Fleisch, das – physischer Körper; das, was zurückbleibt, wenn man in den Astralraum oder die Matrix geht. Auch: zum Verkauf (illegal) entnommene Organe.
geeken *V.* – töten.
Go-Gang, die – Motorradgang.
Hacker, der – jemand, der illegal mit der Matrix interagiert, entweder unter Verwendung eines Cyberdecks (Decker) oder kraft seines Geistes (Technomancer).
Halber, der – abfälliger Ausdruck für Zwerge.
Hauer, der – (vulgär) Abfälliger Ausdruck für Orks oder Trolle.
Hoi *Ausruf* – verbreitetes Begrüßungswort. Hallo, hi.
Hoop, der – (vulgär) Hinterteil.
jandern *V.* – auf arrogante und lässige Weise gehen; stolzieren.
Jing, das – Geld, meist Bargeld.
Kobun, der – (japanisch) Angehöriger eines Yakuzaclans.
Komm, das – kurz für Kommlink, Telefon, Computer, Audioplayer, Spielkonsole und was man noch in der Handfläche halten kann.
Kon, der – Kurzform von Konzern.
Lohnmagier, der – ein Zauberer (meistens Magier) in den Diensten eines Konzerns.
Lohnsklave, der – Konzernangestellter der untersten Gehaltsklasse.
Löwenzahnfresser, der – Schimpfwort für Elfen.
Merc, der – Söldner.
Messerklaue, die – Person mit umfangreichen Kampfmodifikationen.
Mojo, das – Magie. Zauberspruch.
Mr./Mrs. Johnson – anonymer Auftraggeber oder Konzernvertreter.
mundan *Adj.* – nicht magisch.
Nutrisoy, das – preiswerter Nahrungsgrundstoff, aus Sojabohnen gewonnen.
Nuyen, der – weltweite Standardwährung.
Omae – enger Freund; oft sarkastisch gemeint.
Organschmuggel, der – Handel mit Organen oder Cyberware, die (vor dem Eingriff noch) lebenden Personen entnommen wurden.
Oyabun, der – (japanisch) Kopf eines Yakuzaclans.
Paydata *nur Plural* – Daten, die auf dem Schwarzmarkt Geld bringen.
Pixie, der, die – (vulgär) Elf. Auch: Elfenposer.
Plex, der – kurz für Metroplex (großer städtischer Komplex).
Poli, der – Policlub oder Mitglied eines Policlubs.
Samurai, der – (japanisch) Söldner oder Mietmuskel. Impliziert einen Ehrenkodex oder guten Ruf.
Sararimann, der – (japanisch) Konzernangestellter.
Screamer, der – Credstick oder anderer Identitätsnachweis, der bei Benutzung Alarm auslöst.
Scrip, das – Währung, die nicht der Nuyen ist; meist von Megakonzernen herausgegebene Währung.
SimSinn, das – eine sensorische Übertragung oder Aufzeichnung, die den Betrachter das erleben und fühlen lässt, was die Darsteller erleben und fühlen.
SIN, die – Systemidentifikationsnummer; wird jedem Mitglied der Gesellschaft zugeteilt.
SINlos *Adj.* – keine SIN habend.
SINlose, der, die – Person ohne SIN.
SINner, der – Person mit SIN. Ehrliche Person.
Slot, der – (vulgär) Kraftausdruck; Anspielung auf weibliche Genitalien. Auch: Eingabeschlitz eines Lesegeräts für Credsticks oder Chips.
So ka! *Ausruf* – (japanisch) Verstanden. Kapiert.
Soykaf, der – Kaffeeersatz aus Sojabohnen.
Sprawl, der – Metroplex (siehe *Plex*).
Squat, der – verlassene Stadtregion, die Obdachlosen als Unterschlupf dient. Auch: Abfälliger Ausdruck für Zwerge.
Squischie, der – (vulgär) Abfälliger Ausdruck für Zwerg, Elf oder Mensch. Meist von Orks oder Trollen verwendet.
Star, Der – die Polizei. Ursprünglich ausschließlich für Lone Star verwendet.
Statik, die – Ärger, in der Regel mit anderen Personen.
Streifen, der – Magazin für eine Feuerwaffe.
swag *Adj.* – fantastisch, spitze.
Trideo, das – der 3D-Nachfolger des Videos. Kurz auch *Trid.*
Trog, der, die – (vulgär) Abfälliger Ausdruck für Orks oder Trolle.
verchippt *Adj.* – durch Cyberware verstärkte Sinne, Fertigkeiten, Reflexe, Muskeln usw.
verdrahtet, *Adj.* – mit Cyberware ausgestattet, vor allem mit gesteigerten Reflexen.
Weiswurm, der – Drache.
Wetwork – Mord. Attentat.
wiz, *Adj.* – großartig, cool.
Wizard, der – Zauberer, meistens Magier.
Yak, der, die – (japanisch) kurz für Yakuza; entweder die Organisation oder ein Mitglied derselben.
Zaibatsu, der – (japanisch) Megakonzern.

NACH DER SCHLACHT

Es war beschissen gelaufen.

Die anderen waren versprengt, und einer von ihnen war ein Verräter. Er hatte bei Weitem nicht die Bezahlung erhalten, die er erwartet hatte.

Bei jedem Einatmen spürte Whippet einen stechenden Schmerz. Er war benommen und wankte unsicher durch die Straßen. Er trug seine Street Sweeper über der Schulter, weil er ein deutlich sichtbares Zeichen für andere brauchte, sich bloß nicht mit ihm anzulegen. Er brauchte es, weil der Rest von ihm diese Botschaft momentan nicht mehr vermittelte. Sein Gang war ungleichmäßig, sein Blick auf das Plasbeton-Straßenpflaster fixiert, statt die Vorbeigehenden niederzustarren.

Dabei hatte die Nacht so gut angefangen.

×

„Ich werde die Miete für zwei Monate im Voraus bezahlen, zwanzig Tüten Kartoffelchips und zwanzig Dosen Guacamole kaufen, und dann setze ich mich hin und sehe mir jedes Urban-Brawl-Match an, das zwischen 2071 und 2074 gespielt wurde."

Er bemerkte den Blick, den Crawdad ihm zuwarf, kümmerte sich aber nicht darum. Er saß zurückgelehnt auf dem Beifahrersitz des alten Sportwagens und fühlte sich großartig. Auch wenn der Wagen in einer dunklen Seitenstraße parkte und nicht fuhr.

„Du willst ja hoch hinaus, Junge", sagte Crawdad. Er kaute wieder dieses Zeug, das er immer kaute. Whippet wusste nicht, was es war, vielleicht mit Teer überzogene Sonnenblumenkerne. So roch es jedenfalls.

„Na ja, das ist nicht das einzige, was ich mit dem Geld machen werde", erwiderte Whippet. „Nur das Erste. Ich fühle mich ein bisschen ausgelaugt nach dem allen hier, weißt du?"

Crawdad grunzte, ein Geräusch, für das seine hauerbewehrten Kiefer wie gemacht waren.

„Ich wünschte nur, ich hätte mein Bike hier in Puyallup", fuhr Whippet fort. „Dieser Fußmarsch – das war kein Spaß. Ich dachte schon, dieser Zwerg mit der Kette würde mir die Finger abreißen. Hölle, war der stark! Ich glaube, er hat Street Rash mit einem Arm zu Boden geworfen!"

„M-hm." Der Ork war offenbar nicht in der Stimmung, um in Erinnerungen zu schwelgen. Dann, in Reaktion auf irgendein Signal, das Whippet nicht mitbekam, startete er den Motor des Wagens, der klickend zum Leben erwachte.

„Es ist so weit", sagte er, und der Wagen rollte vorwärts.

Whippet verschränkte die Hände hinter dem Kopf. Endlich. Zeit zu kassieren.

×

Er hatte absichtlich einen Heimweg gewählt, der ihn durch unbelebte Straßen und Industriegebiete führte. Er wollte niemandem über den Weg laufen, den er kannte. Er wollte überhaupt niemandem über den Weg laufen. Wenn ihn niemand sah, konnte er so jämmerlich aussehen, wie er wollte – er konnte langsam gehen, er konnte humpeln, er konnte sich an eine Wand lehnen und Atem holen, wenn er wollte. Er konnte es sich leisten, Schwäche zu zeigen.

Er bog um die Ecke und sah die Schlange. Es waren etwa 20 Leute, dann setzte sich die Schlange hinter der nächsten Ecke fort – wie weit, wusste er nicht. Die Leute standen vor einem unscheinbaren grauen Gebäude und sahen ein bisschen angespannt aus, ein bisschen erwartungsvoll und ein bisschen aufgeregt. Jedenfalls ein kleines bisschen. Sie trugen Geschäftskleidung – Konzerndrohnen, erkannte Whippet. Er wusste nicht, was sie hier machten, aber er wusste, er durfte vor ihnen keine Schwäche zeigen. Er seufzte, richtete sich auf, ignorierte die Schmerzen in seinem Bein und seinen Rippen und ging so locker an ihnen vorbei, wie er nur konnte. Er sah, wie einige der Konzerndrohnen seine Waffe beäugten. Er nickte ihnen höflich zu.

×

VON JASON M. HARDY

So weit, so gut. Sie fanden den richtigen verlassenen Parkplatz. Mr. Johnson war da. Der Rest des Teams war da. Crawdad hatte den Gegenstand aus dem Kofferraum geholt, Mr. Johnson hatte ihn inspiziert und seine Zufriedenheit bekundet. Jetzt war die Zeit gekommen. Die Zeit, Geld auf Whippets Konto zu transferieren. Und natürlich auch auf die Konten der anderen. Unter großer Willensanstrengung schaffte er es, nicht voller Vorfreude seine Hände zu reiben.

In dem Moment gingen die Scheinwerfer an. Zwei Stück, blendend hell, auf der anderen Seite des Parkplatzes. Der Wagen war in der Dunkelheit beeindruckend leise gewesen.

Mr. Johnson wirbelte herum, mit einem wütenden Ausdruck auf seinem Beefsteak-Gesicht. Die Luft um Snipe herum knisterte, was bedeutete, dass er irgendwas Magisches machte, aber Whippet konnte nicht erkennen, was. Ozmas Finger bewegten sich hin und her und brachten ihre Drohnen in Position. Wie ihr die Ankunft des Wagens hatte entgehen können, war eine Frage, mit der man sich später würde befassen müssen.

Whippet griff nach seiner Street Sweeper und hatte plötzlich Crawdads Hand auf seinem Handgelenk.

„Langsam“, sagte er. „Wenn sie schießen wollten, wären wir längst tot. Ganz ruhig.“

Die Beifahrerseite des Wagens öffnete sich, und ein Troll faltete sich langsam aus dem Wageninneren heraus. Er kam auf Whippet und die anderen zu. Seine Beine bewegten sich langsam, aber seine Schritte waren so lang, dass er in gutem Tempo näherkam.

Mr. Johnson wirbelte zu Crawdad herum. „Sie Idiot! Sie sind verfolgt worden!“

Crawdad schüttelte nur den Kopf. „Ich habe Ihnen gesagt, dass mir niemals jemand folgt.“

„Wer hat sie dann hierher geführt? Wie haben sie mich gefunden?“

Crawdad legte den Kopf auf die Seite. „Sie wissen, wer das ist?“

Mr. Johnson machte ein finsteres Gesicht und antwortete nicht. Er griff in seinen Mantel und zog eine beeindruckend große Ruger Super Warhawk heraus, die er locker an seiner Seite hielt, als der Troll herankam.

Der Troll blieb etwa zwanzig Meter vor Mr. Johnson stehen. Er trug einen Geschäftsanzug und einen dunklen Seidenschlips, der das wenige Licht, das dort war, reflektierte. Mit den Scheinwerfern hinter sich war er kaum mehr als eine Silhouette, deshalb waren weitere Details schwer zu erkennen. „Sie spielen hier ein gefährliches Spiel, Kirby“, sagte er.

Whippet zog eine Augenbraue hoch und sah seine Teamkollegen an, aber keinen von ihnen schien es sehr zu interessieren, dass sie gerade Mr. Johnsons richtigen Namen erfahren hatten.

„Das ist nicht Ihre Sache“, sagte Mr. Johnson. „Nichts von alledem.“

„Material fehlt aus dem Büro“, erwiderte der Troll. „Das ist sehr wohl meine Sache.“

„Nichts fehlt.“ Mr. Johnson hielt das Päckchen, das Crawdad ihm gegeben hatte, in die Höhe. „Es ist hier, in Mitarbeitergewahrsam.“

Der Troll seufzte. „Es hat nichts in Mitarbeitergewahrsam in den Barrens zu suchen. Es gehört ins Büro. Und es ist gerade erst in Ihren Gewahrsam geraten, nachdem es in den Händen dieser Runner war.“ Er winkte ab, bevor Mr. Johnson etwas sagen konnte. „Nein, die Zeit zu reden ist vorbei. Sie kommen mit uns.“

Mr. Johnson sah aus, als wollte er etwas Aufmüpfiges entgegnen, doch dann presste er die Lippen zusammen und schwieg. Sein rechtes Bein schob sich zu einem schlurfenden Schritt nach vorne, als zöge jemand daran.

„Er wird kontrolliert“, sagte Snipe über den privaten Kanal des Teams.

„Sag bloß“, antwortete Whippet. „Wenn wir nichts tun, nehmen sie Johnson, die Ware und jede Chance auf unseren Lohn mit.“

Crawdad zögerte nicht. Er hob seine beiden Predators und zielte damit auf den Troll.

„Sie können ihn noch nicht mitnehmen“, sagte er. „Der Mann schuldet uns Geld.“

„Und warum sollte mich das auch nur im Geringsten kümmern?“

Crawdad zuckte die Schultern und ließ seine Waffen wieder sinken. Dann riss er eine hoch und feuerte. Eine Kugel traf Mr. Johnson ins Bein, mit schmerzverzerrtem Gesicht stürzte er auf den aufgeplatzten Beton.

✖

Whippet bog um die Ecke und sah, dass die Schlange noch weiterging. Ein schlichtes Schild hing an dem grauen Gebäude. „Jobmesse“ stand dort.

Du meine Güte, dachte er. Diese Leute waren noch schlimmer als Konzerndrohnen – es waren *Möchtegern*-Konzerndrohnen. Arbeitslos und gierig nach jedem Krümel, den die Konzerne ihnen hinzuwerfen bereit waren.

Als er sich dem Anfang der Schlange näherte, sah er einen Kerl in einem ramponierten Mantel am Straßenrand sitzen und betteln. Bettelt die Arbeitslosen an, dachte er. Wie schlau. Ein Zwerg mit einem schwarzen Bart stand neben ihm, die Hand auf seine Schulter gelegt, und sprach ihm aufmunternde Worte zu. Whippet bekam einen Teil der Unterhaltung mit.

„Die Zeiten können ja nicht immer schlecht bleiben, oder?“, meinte der Zwerg. „Die Tatsache, dass hier jemand Leute einstellt, ist ein gutes Zeichen. Sie stellen Leute ein, die Leute geben Geld aus, das führt dazu, dass wieder andere eingestellt werden und so weiter.“

„Ich habe Ares fünfundzwanzig Millionen Nuyen eingebracht“, sagte der Bettler.

Das brachte den Zwerg zum Schweigen, und beinahe wäre Whippet stehengeblieben. Er ging etwas langsamer, um zu hören, was der Bettler zu erzählen hatte.

„Zwanzig Jahre in der Fertigung. Ares prahlt gerne mit seinen handgefertigten Pistolengriffen, und ich war einer von den Jungs, die die Handfertigung für die Predator gemacht haben. Das war einer der Fälle, wo der PR-Nutzen die mögliche Einsparung durch den Einsatz einer Maschine überwog, müssen Sie wissen. Außerdem rede ich mir gerne ein, dass ich den Job besser erledigt habe, als jede Maschine es gekonnt hätte.

Ich habe den Job siebzig Stunden die Woche gemacht. Nach fünf Jahren bekam ich zwei Urlaubstage pro Jahr. Am Ende hatte ich schließlich eine ganze Woche Urlaub. Ich habe zehn Waffen pro Stunde geschafft, das sind 700 pro Woche und über 3.500 pro Jahr. Wenn man die Pistolen für 350 Nuyen das Stück verkauft, sind das eineinviertel Millionen pro Jahr. Zwanzig Jahre im Job, und man kommt auf 25 Millionen Nuyen. Und in der Zeit zahlten sie mir insgesamt weniger als eine halbe Million.

Kurz vor meinem zwanzigjährigen Jubiläum schmissen sie mich raus. Mit einem Arschtritt. Es gab keinen persönlichen Anruf, keinen Besuch meines Vorgesetzten. Nur ein ARO, das vor mir aufgepoppt ist und mich über meine Kündigung informiert hat. Wie ich gehört habe, haben sie dieses ARO schon an dem Tag programmiert, als sie mich eingestellt haben. Denn sie wissen es. Sie wissen, wann der Punkt erreicht ist, an dem es billiger ist, einen Neuen und weniger Erfahrenen einzustellen, und man sich keine Sorgen um Umsatzeinbußen und Verluste durch unerfahrene Arbeitskräfte mehr machen muss. Das war alles, was sie interessierte, und deshalb haben sie mich gefeuert.“

Er lächelte ein unermesslich müdes Lächeln. „Sehen Sie, die Konzerne verteilen keine Wohltätigkeiten. Je mehr Geld sie ausgeben, desto mehr behalten sie.“

Whippet wäre beinahe zu ihm hingegangen, um sich mit ihm darüber zu unterhalten, wie die Konzerne einen verarschten. Aber dann ging er doch weiter.

✖

Der Troll sah auf Mr. Johnson hinab, der sich auf dem Boden wand.

„Das erscheint mir unnötig brutal.“ Er spannte seine Pistole. „Und wenn Sie auf ihn schießen, heißt das nicht automatisch, dass ich nicht zurückschieße.“

Crawdad hielt beide Pistolen auf den Troll gerichtet. „Yeah, aber noch haben Sie es nicht.“

Es dauerte nicht einmal einen Wimpernschlag, bis der Troll Crawdad direkt in die Brust feuerte.

Crawdad taumelte, ging aber nicht zu Boden. Seine Panzerweste erledigte ihren Job. Er feuerte beide Pistolen ab, aber der Troll war mindestens genauso gut gepanzert wie er, und die Kugeln schienen keinen Schaden anzurichten.

Und dann gingen links von dem Wagen Scheinwerfer an, dann rechts davon. Türen flogen auf, Schritte trommelten über den Boden, Kugeln pfiffen durch die Luft. Und alle stoben auseinander.

„Ozma, was zur Hölle ist hier los?“, schrie Snipe über sein Komm. „Was zur *Hölle!*“

Ozma antwortete nicht, und Whippet hatte ein mulmiges Gefühl. Aber er dachte nicht großartig darüber nach, als er zu Crawdads Wagen rannte.

Hinter ihnen explodierte der Boden. Ein Geist aus Beton und Schutt schob sich nach oben und warf Steine und Trümmer in alle Richtungen. Whippet hörte ein metallisches Scheppern, als einer der größeren Brocken auf das Wagendach des Trolls flog.

„Lass ihn das Päckchen nehmen, Snipe“, schrie Crawdad. „Das *Päckchen*!“

Whippet feuerte einmal, zweimal, dreimal mit seiner Street Sweeper nach hinten, während er lief. Die Waffe wurde ihrem Namen gerecht, ließ die Leute in Deckung hechten und verlangsamte die Verfolgung, bis er Crawdads Wagen erreicht hatte. Er rannte zur Beifahrertür und riss sie auf.

Er spürte einen minimalen Widerstand und hörte das leise Schnappen, als ein Draht zerriss. Er schrie: „Runter!“ und warf sich zu Boden.

Zum Glück für ihn beschränkte sich die Explosion hauptsächlich auf die Fahrerseite, wo ein kleiner Feuerstrahl aus dem zerschmetterten Fenster herausschoss. Trotzdem bekam er genug davon ab, dass ihm die Luft aus den Lungen getrieben wurde.

Er wusste, dass der Boden in einer Situation wie dieser der denkbar ungünstigste Ort war, deshalb kämpfte er sich schon wieder auf die Beine, während er noch nach Luft rang. Er sah eine von Ozmas FlySpy-Drohnen vorbeischießen. Wenigstens sie wusste, wo er war, dachte er. Aber dieser Lichtblick verschwand schnell wieder, als Kugeln auf den Boden neben ihm prallten und Betonstaub auf seine Beine spritzten.

„Crawdad, bist du okay?“, fragte er, als er wieder genug Luft bekam, um zu reden.

„Diese Idioten müssen ihre Explosionen besser timen“, antwortete Crawdad. „Bin nach Westen unterwegs, weg von dem, was mal meine Karre war.“

„Okay, Ozma sollte mich auf dem Schirm haben. Ozma, kannst du mir sagen, wie ich zu Crawdad komme?“

Keine Antwort.

„Snipe, wo ist Ozma?“

„Sie ist ... Scheiße, sie steigt hinten in den Wagen des Trolls! Nicht als Gefangene, sie spaziert sicher und gesund hinein. Umschalten auf Backup-Kanäle!“

Sie schalteten um.

„Verdammte Verräterin“, spuckte Crawdad. „Das letzte Mal, dass wir jemanden mitnehmen, den Hoja empfiehlt.“

„Roger“, bestätigte Snipe. „Erinnert mich daran, ihn in die Eier zu treten, wenn ich ihn das nächste Mal sehe.“

Whippet starrte in die Dunkelheit und hielt Ausschau nach Wärmesignaturen. Das Feuer, das in Crawdads Wagen loderte, erschwerte ihm die Sache, was wahrscheinlich mit zum Plan gehörte. Er glaubte, Bewegung in der Nähe des Wagens zu erkennen, vielleicht Leute des Trolls, die ihn als Deckung benutzten.

Als er vollends wieder zu Atem gekommen war, rannte er los. Abzuhauen kam ihm im Moment wie eine verdammt gute Idee vor.

„Drei folgen mir“, sagte Crawdad. „Scheinen großen Wert auf meinen Tod zu legen.“

„Willst du Hilfe?“, fragte Whippet.

„Ich will bezahlt werden“, antwortete Crawdad.

„Roger“, sagte Whippet. Er brauchte keine weiteren Anweisungen. Er kam an eine Straße, die nach Norden führte, und bog rechts ab. Nach ein paar Hundert Metern fand er ein mehrstöckiges Gebäude, das verlassen aussah, und rannte durch einen leeren Türrahmen hinein. Er stakste über eine zerbröselnde Treppe in den ersten Stock hoch, dann tänzelte er über fehlende Bodendielen zurück in Richtung Straße. Er hockte sich neben ein eingeschlagenes Fenster und duckte sich so, dass die Ziegelmauer ihm etwas Deckung gab.

Es dauerte nicht lange, bis Crawdad die Straße entlanggerannt kam. Zwei Leute waren zu Fuß hinter ihm her, ein Wagen bog etwa drei Blocks entfernt um die Ecke. Whippet musste schnell handeln.

Er blieb außer Sicht und zählte bis zehn. Dann legte er los, ging in einem unmenschlich schnellen Augenblick aus hockender Bewegungslosigkeit in volle Geschwindigkeit über. Er streckte seine Beine aus und flog aus dem Fenster, wurde zu einer Lenkrakete, die auf einen von Crawdads Verfolgern zielte.

Er traf den Burschen mitten auf der Brust, genau wie er es geplant hatte. Normalerweise hätte es mehr wehtun müssen, aber seine Kompositknochen nahmen dem Aufprall einiges an Wucht.

Die beiden rollten über den aufgeplatzten Plasbeton, was ein bisschen schmerzte, aber Whippet hatte gewusst, dass das passieren würde, der Kerl, den er getroffen hatte, jedoch nicht. Was bedeutete, dass Whippet sein Messer schneller draußen hatte und es schneller einsetzte. Der andere blieb am Boden.

In der Zwischenzeit hatte Crawdad das Überraschungsmoment von Whippets Landung dazu genutzt, um sich um den anderen Verfolger zu kümmern. Er tat es auf die gute, alte munitionsschonende Weise – er schlug auf den Mann ein, bis er zu Boden fiel, dann versetzte er ihm ein paar Tritte.

Die beiden waren versorgt, aber der Wagen würde sie in fünf Sekunden erreicht haben.

„Den Weg blockieren, Snipe“, sagte Crawdad.

Es dauerte drei Sekunden, eine mehr, als Whippet vorgezogen hätte, aber dann war er da: der Geist, der sich aus dem Boden erhob und eine Mauer bildete, gegen die der Wagen prallte.

Die Wand war nicht komplett fest, denn sie wollten nicht, dass alle Fahrzeuginsassen zerschmettert wurden. Der Geist erwischte den Wagen, brachte ihn zum Stehen, dann verschwand er, seine Dienste erfüllt.

Whippet und Crawdad gingen vorsichtig von beiden Seiten auf den ramponierten Wagen zu. Whippet konnte abgesehen vom Motor drei Wärmequellen ausmachen, zwei vorne, eine hinten. Keine von ihnen bewegte sich.

Whippet hätte gern das Magazin seiner Waffe auf den Wagen leergeballert, um sicherzugehen, dass sich keiner der Insassen je wieder bewegte, aber das, was noch von seinem Ehrgefühl übrig war, verhinderte es. Außerdem zahlten Tote keine Rechnungen.

Er war etwa zehn Meter vom Wagen entfernt, als sich die Person auf dem Rücksitz bewegte. Selbst Whippet fand, dass sie mit unvorstellbarer Schnelligkeit agierte. Sie fetzte durch das Dach des Wagens, als wäre es Papier, schoss auf Whippet zu und wich mit wilden Sprüngen den Schüssen seiner Street Sweeper aus. Sie hielt irgendetwas Festes in den Händen und traf ihn damit an der Brust, als sie vorbeiflog. Er taumelte drei Schritte zurück, ging aber nicht zu Boden. Dann drehte er sich um, um sie anzugreifen.

Sie war ein absolutes Wunder. So jemanden wollte er entweder tot oder bei seinem nächsten Job an seiner Seite sehen. Als er sich umgedreht hatte, bewegte sie sich schon wieder in seine Richtung und hatte eine Waffe gezogen. Er tauchte nach rechts ab, und sie verfehlte ihn. Er feuerte, gestützt auf einen Ellbogen, was eine beschissene Feuerposition war. Er schoss daneben, und sein Arm schmerzte.

Er wusste, er durfte nicht stehenbleiben, also rannte er, um mit ihr mitzuhalten. Sie wirbelten durch die Straße wie zwei wildgewordene Tornados. Er benutzte das Fahrzeugwrack als Rampe, er hechtete durch eingeschlagene Fenster, er sprang hoch und stieß sich von Wänden ab, um schnell die Richtung zu ändern. Was immer er tat, sie konnte dabei mithalten. Es war ein Fechtduell, bei dem sie selber die Schwerter waren, sich kreuzend und Finten schlagend, nach einer Lücke für den Treffer suchend.

Dann passierte es. Sie griffen sich gegenseitig über die Straße hinweg an, und die Frau huschte nach rechts, um ihm danach in den Rücken zu fallen. Anscheinend hatte sie den Feuerhydranten neben Whippets linkem Fuß übersehen. Er sprang, setzte den Fuß auf den Hydranten, stieß sich ab und machte einen Salto. Sein linker Arm rotierte, als er flog, und traf, was er treffen sollte, versetzte ihr einen Volltreffer an den Kopf. Sie stolperte, und ein Folgeschlag mit seiner Rechten brachte sie zu Boden.

Whippet wusste nicht, was Crawdad während seines Kampfes gemacht hatte, aber jetzt war er da und zielte mit der Pistole auf ihren Kopf. Auch Whippet zog seine Waffe, um sie doppelt in Schach zu halten.

Sie lag am Boden, blutig und übel zugerichtet, aber sie lächelte.

„Okay“, sagte sie. „Was wird mich das kosten?“

×

Whippet tat immer noch alles weh. Immer noch hinkte er. Aber er betrachtete die Schlange von Leuten, die darauf warteten, benutzt und dann weggeworfen zu werden, und er war froh, dass er zumindest keiner von *denen* war. Gut, auf keinen von ihnen war heute geschossen worden, man würde auch morgen nicht auf sie schießen, wahrscheinlich niemals. Aber dafür hatte auch keiner von ihnen jemals seinem Team geholfen, 15.000 Nuyen zu verdienen, indem er sich von einem Fenster im ersten Stock auf jemanden gestürzt hatte. Oder im Salto einen Treffer gegen den schnellsten Gegner gelandet hatte, dem er je begegnet war.

Er warf sich die Kanone über die Schulter und winkte der Schlange von zukünftigen Konzerndrohnen fröhlich zu, als er von dannen spazierte.

Sie konnten ihn alle mal. Er hatte die Taschen voller Kartoffelchips-Geld, und er würde es benutzen.

×

LEBEN IN DER SECHSTEN WELT

Es wäre natürlich schön, wenn ihr alle Zeit der Welt hättet, um euch in aller Ruhe in der Sechsten Welt umzusehen; wenn ihr ein bisschen herumspazieren, euch die Sehenswürdigkeiten anschauen und euch langsam an das Leben als Shadowrunner gewöhnen könntet. Aber so viel Zeit habt ihr leider nicht. Da gibt es Squatter, die euch euren Schlafplatz abluchsen wollen, Organschmuggler, die auf euer noch schlagendes Herz scharf sind, und genügend andere Gefahren, um damit ein gutes Dutzend „365-Dinge-die-euch-umbringen-können"-Kalender zu füllen. Außerdem müsst ihr etwas essen, und das bedeutet, dass ihr Geld braucht, und zwar schnell. Reden wir also ein bisschen über die Dinge, die ihr unbedingt wissen solltet. Danach könnt ihr immer noch losrennen und den Rest auf die harte Tour lernen – und versuchen, am Leben zu bleiben.

ALLES HAT SEINEN PREIS

Lest die Überschrift bitte noch einmal. Und dann noch einmal. Habt ihr's? Gut. Denn selbst wenn das das Einzige ist, das von dem, was ich euch hier erzähle, hängen bleibt, dann habt ihr schon etwas sehr Wichtiges über die Welt, in der wir leben, gelernt. Wenn ihr euch mal in dieser Welt umschaut, dann seht ihr jede Menge Haufen, und auf jedem Haufen sitzt jemand ganz oben an der Spitze. Jeder Megakonzern hat seinen CEO, jede Nation hat ihren Regierungschef, jede Gang hat ihren Leutnant oder Präsi oder Obersten Knochenbrecher oder wie auch immer sie ihn nennen. Sogar auf dem Stück Brachland in den Barrens, wo nur ein verrosteter Müllcontainer, eine ausgeschlachtete Karre und ein schiefer Bretterverschlag stehen, gibt es einen irren Typen namens Rastul, der alle anderen irren Typen verjagt hat und diesen Platz für sich beansprucht. Sie alle wussten, was der Weg an die Spitze ihres jeweiligen Haufens sie kosten würde, und sie alle waren bereit, den Preis zu zahlen, als es so weit war.

Das ist das, was ihr wissen müsst. Klar ist es nett, ein bisschen was über Geschichte zu wissen und das eine oder andere bedeutsame Datum zu kennen und bei den aktuellen Ereignissen auf dem Laufenden zu sein, meinetwegen auch zu wissen, welcher Promi gerade mit welchem vögelt, aber konzentrieren wir uns lieber auf das, was wirklich wichtig ist: was euch am Leben erhält, was euch voranbringt und was das, was ihr haben wollt, euch kostet.

Und wenn wir über den Preis reden, dann müssen wir auch über die Währung reden – und damit meine ich das, was ihr möglicherweise opfern müsst, um weiterzukommen.

MAGIE: DER PREIS IST EUER VERSTAND

Oben habe ich gesagt, dass es zwar „nett" sei, wichtige historische Daten zu kennen, aber nicht unbedingt notwendig. Das stimmt nicht ganz. Es gibt ein Datum, das jeder kennen sollte: den 24. Dezember 2011. An jenem Tag begann die Sechste Welt. Diesen Akademikertypen zufolge, die gerne alles in Schubladen einordnen und die Schubladen dann in einer bestimmten Reihenfolge sortieren, hat dieser unser Planet bislang sechs Zeitalter erlebt, sechs Epochen unterschiedlicher Magieniveaus. Im vorherigen Zeitalter, der Fünften Welt, war die Magie auf einem Tiefpunkt. Magie war zwielichtig, anrüchig und ein bisschen liederlich, sie versteckte sich in dunklen Ecken und finsteren Gassen und kam nur selten ans Tageslicht. Doch dann, an jenem 24. Dezember, kam der Große Drache Ryumyo aus dem Berg Fuji herausgeschossen und flog neben einem mit Pendlern vollbesetzten Hochgeschwindigkeitszug her, womit er der Welt unmissverständlich zu verstehen gab, dass der Tiefpunkt der Magie vorüber war. Und das war erst der Anfang. Die Rückkehr der Magie brachte gewaltige Veränderungen in die Welt.

Tatsächlich hatten einige dieser Veränderungen schon Monate zuvor begonnen, nur hatte niemand begriffen, was wirklich dahintersteckte. Sie nannten es Ungeklärte Genetische Expression (UGE) – ein schön wissenschaftlich klingender Name für Neugeborene, die aussahen wie die Elfen und Zwerge aus den alten Geschichten und Legenden. Aber sie sahen nicht einfach nur so aus: Die zwergischen Kinder entwickelten ungewöhnliche Körperkräfte und konnten bei fast vollständiger Dunkelheit sehen, während die Elfen außerordentliche Reflexe aufwiesen und sich fast schon tänzerisch bewegten. Zehn Jahre lang galten diese Kinder als Laune der Natur. Doch dann, 2021, waren sie plötzlich nichts Außergewöhnliches mehr. Denn in diesem Jahr schlug die Goblinisierung zu. Und es war nicht schön. Während die UGE einige interessant aussehende Säuglinge hervorgebracht hatte, traf die Goblinisierung Menschen jeden Alters. Das auffälligste Symptom waren unregelmäßige Schübe unerträglicher Schmerzen. Sie hielten zwölf bis 72 Stunden an, während die Opfer ihre Gestalt veränderten, ihnen Hauer oder Hörner oder beides wuchsen und sie ihre Körpermasse verdoppelten bis verfünffachten. Und so kamen die Orks und Trolle zurück in die Welt. Dabei waren sie in Wirklichkeit nie weg gewesen – Elfen, Zwerge, Orks und Trolle waren immer schon hier gewesen, aber im niedrigen Magieniveau der Fünften Welt hatten sie wie ganz normale Menschen ausgesehen.

Im Zuge dieser Veränderungen wurde klar, dass der Begriff „Menschheit" ein zu enger Begriff ist, um all die Arten von intelligenten Lebewesen zu beschreiben, die unseren Plane-

ten bevölkern, und deshalb nennen wir uns heute die „Metamenschheit“. Und wie sich schnell herausstellte, können sich die verschiedenen Metatypen gegenseitig auch nicht besser leiden, als in den alten Märchen und Legenden berichtet wird; aber da wir nun einmal alle auf demselben kleinen Felsbrocken hocken und gemeinsam durchs Weltall wirbeln, müssen wir irgendwie miteinander klarkommen.

Natürlich dauerte es nicht lange, bis man überlegte, ob man dieses ganze Magiezeug nicht irgendwie nutzbringend einsetzen könnte. Schnell stellte sich heraus, dass einige Leute ein Händchen dafür hatten. Und während wir anderen uns fragten, was um alles in der Welt diese Typen denn da mit leuchtenden Augen und verzückten Mienen anstarrten, lernten sie, wie man die Ströme des Manas – einer Art magischer Energie, die fast überall zu sein scheint – kanalisieren und formen kann. Wenn man weiß, wie es geht, kann man das Mana dazu benutzen, um die Luft in Brand zu stecken oder Leute Dinge tun zu lassen, die sie eigentlich nie tun würden, aber auch für Sachen, die noch abgefahrener oder wahnsinniger oder beides sind. Aber Mana taugt nicht nur für Zaubersprüche und was wir sonst gemeinhin unter Magie verstehen. Manchen Leuten verleiht es zum Beispiel die Kraft, mit bloßen Fäusten Wände einzuschlagen. Andere haben Reflexe, bei denen eine Kobra vor Neid erblassen würde, wieder andere könnten einem Geparden davonlaufen, und das ist nur die Spitze des Eisbergs. Erinnert ihr euch an diese ganzen magischen Spielzeuge aus Märchen, Mythen und Legenden? Es gibt sie wirklich. Magische Schwerter und Ringe, Zauberstäbe, Amulette, Medizinbeutel und jeder Zaubertrank, den ihr euch vorstellen könnt – sie alle existieren. Natürlich funktionieren sie nicht immer so wie in den Geschichten. Glaubt bloß nicht, ihr könntet euch einfach das Schwert einer legendären Kriegerin schnappen und damit herumhacken und -metzeln wie sie – so einfach ist das nicht. Aber was ich sagen will: Die Magie ist da draußen, und die Leute benutzen sie. Die Atlantean Foundation, die Draco Foundation, das Massachusetts Institute of Technology and Thaumaturgy – sie alle forschen ständig daran, wie man allein mit einer Handbewegung und einem Zwinkern das Unmögliche bewerkstelligen kann.

Aber ich will ehrlich mit euch sein. Die überwiegende Mehrheit von uns hat absolut kein magisches Talent, und deshalb beäugen wir die, die es haben, meistens mit einer Mischung aus Faszination und Misstrauen. Wir lieben sie, weil sie Dinge tun, von denen wir nur träumen können, und wir hassen sie aus genau demselben Grund. Wenn ihr Erwachte seid, dann gewöhnt euch daran, dass die Leute euch gleichzeitig mit Interesse und Argwohn beäugen. Und rechnet damit, dass jeder, der eine Waffe hat, zuerst auf euch zielt. So läuft das in der Sechsten Welt.

Einen letzten und sehr wichtigen Punkt muss ich noch im Zusammenhang mit der Magie erwähnen: Drachen. Sie sind groß, sie sind gefährlich, und sie können euch gepflegt den Arsch aufreißen. Der legendäre Ryumyo vom Berg Fuji war der erste, aber definitiv nicht der letzte Drache, dessen Einfluss sich in der Sechsten Welt bemerkbar macht. Überall haben sie ihre Klauen im Spiel. Der Große Drache Ghostwalker regiert über die geteilte Stadt Denver, die Große Gefiederte Schlange Hualpa macht dasselbe in Amazonien. Ein Drache namens Dunkelzahn schaffte es gar, zum Präsidenten der Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten gewählt zu werden, nur um dann am Abend seiner Amtseinführung in die Luft gejagt zu werden. Und vergesst bloß nicht die Konzerndrachen – Celedyr leitet die Forschungsabteilung bei NeoNET, Rhonabwy herrscht über ein gewaltiges Aktienportfolio, und der Große Drache Lofwyr ist der Chef des größten Megakonzerns der Welt: Saeder-Krupp.

Was eine gute Gelegenheit ist, um über die Megakonzerne zu reden.

KONZERNE: DER PREIS IST EUER ICH

Es gab mal eine Zeit, als das geltende Recht eines jeden Landes aus den Gesetzen bestand, die von der Legislative dieses Landes erlassen wurden, und als alle juristischen Personen innerhalb der Landesgrenzen – sowohl Individuen als auch Unternehmen – diesem Recht unterstanden. Aber noch davor gab es eine Zeit, in der Macht das einzige Gesetz war und man tun und lassen konnte, was man wollte, solange man mächtig genug war, dass andere einen nicht daran hindern konnten (wobei die Geschichte natürlich genug Beispiele dafür liefert, dass dies eigentlich immer der Fall war, auch als die Nationalregierungen das Sagen hatten). So gesehen ist der Zustand in der Sechsten Welt nichts wirklich Neues. Wir haben es im Grunde mit der modernen Ausprägung des alten Faustrechts zu tun. Der einzige Unterschied ist, dass die Regierungen früher die Konzerne im Zaum halten oder ihnen zumindest gewisse Grenzen setzen konnten – doch diese Zeiten sind vorbei.

Ich könnte jetzt eine Menge Rechtsgeschichte ausbreiten, um euch genau zu erklären, wie wir an diesen Punkt gelangt sind, aber im Endeffekt läuft es auf ein Wort hinaus: Exterritorialität. Dieses Wort ist der Grund dafür, dass alles, was auf dem Gelände eines Konzerns, in seinen Gebäuden und auf seinem Grundbesitz geschieht, seinem eigenen Konzernrecht untersteht – und keinem anderen Recht. Den exterritorialen Status zu erlangen, war ein lange gehegter Traum vieler multinationaler Konzerne, und als ihnen immer mehr Staaten der Erde diesen Status gewährten, verbrachten sie erst einmal ei-

nige Jahre damit, vor lauter Begeisterung sich selbst und ihre Konkurrenten anzupissen. Irgendwann wurde ihnen dann klar, dass diese Grabenkämpfe schlecht für die Jahresbilanz waren, also hörten sie auf, sich gegenseitig zu bekriegen, und konzentrierten sich lieber darauf, den Rest von uns anzupissen.

Nicht alle Konzerne der Welt besitzen den Status der Exterritorialität. Damit ihr versteht, wer zu diesem illustren Kreis gehört, muss ich euch etwas über den Konzerngerichtshof erzählen. Er wurde von den Konzernen ins Leben gerufen, als sie einsahen, dass sie zu viel Zeit damit verschwendeten, ihre Meinungsverschiedenheiten durch die Verwüstung ganzer Kleinstaaten zu klären. Der Konzerngerichtshof wird oft als machtloses Gebilde verspottet, als reine Marionette der größten Megakonzerne, aber immerhin schafft er es – jedenfalls meistens –, den Ausbruch offener Feindseligkeiten zwischen den Konzernen zu verhindern, und das ist ja auch schon was wert.

Als Teil seiner Aufgaben hat der Konzerngerichtshof ein Klassifizierungssystem eingeführt, das uns sagt, wie groß und mächtig ein Konzern ist. Ganz unten rangieren die unklassifizierten Konzerne, angefangen bei der Kommlink-Reparaturfirma, die die beiden Jungs von nebenan auf dem Rücksitz ihres Ford Americar betreiben, bis hin zu Unternehmen, die sich in einer der größten Nationen der Welt ausgebreitet haben, aber nicht über deren Grenzen hinaus. Um sich die niedrigste Einstufung zu verdienen, die der Konzerngerichtshof vergibt, das einfache A, muss man ein multinationaler Konzern sein und in mehr als einem Land nennenswerte geschäftliche Aktivitäten betreiben. Und nein, gelegentlich eine Tüte WafoChips an einen Schäfer in Neuseeland zu verkaufen, reicht nicht.

Die nächste Stufe, nämlich ein AA-Konzern zu werden, bringt den langersehnten Preis der Exterritorialität mit sich. Um dahin zu kommen, müsst ihr beweisen, dass ihr in mehreren Ländern dick im Geschäft seid, dass ihr ein zäher Brocken seid und dass ihr die Scheiße aushaltet, mit der euch die ganz Großen manchmal bewerfen, wenn sie mal wieder so richtig schlechte Laune haben.

Und dann ist da die Topliga, die AAAs. Die Großen Zehn. Sie sind nicht unbedingt die größten Megakonzerne der Welt, aber wegen ihrer Größe, ihrer Vielfalt und ihrer Macht sind sie etwas Besonderes – und wegen der Tatsache, dass es ihnen irgendwie gelungen ist, die anderen Megas davon zu überzeugen, dass ihnen ein Sitz im Konzerngerichtshof zusteht. Denn daraus setzt sich dieser Gerichtshof zusammen: aus Richtern der Großen Zehn. Diese Megakonzerne sind die Mächte, die die Welt gestalten, und jeder, ob Shadowrunner oder nicht, kennt ihre Namen, denn sie sind die Quellen, aus denen die Nuyen fließen – und wo die meisten Nuyen schließlich wieder landen. Ares. Aztechnology. Evo. Horizon. Mitsuhama. NeoNET. Renraku. Saeder-Krupp. Shiawase. Wuxing. Wenn ihr länger als zehn Minuten Shadowrunner bleiben wollt, dann werdet ihr für einen von ihnen arbeiten, und wenn ihr länger als einen Tag in den Schatten lebt, werdet ihr unweigerlich von ihnen übers Ohr gehauen. Ihr müsst über sie Bescheid wissen, deshalb werden wir uns weiter unten noch ausführlicher mit ihnen beschäftigen.

Für den Moment reicht es, wenn ihr begreift, dass diese Jungs größer als nur groß sind. Stellt euch den weltgrößten Hersteller von Computerzubehör vor. Dann fügt einen riesigen Zwischenhändler für magische Utensilien hinzu. Werft noch ein paar Banken dazu, eine Versicherung, ein Unterhaltungskonglomerat und einen Fastfood-Riesen, und ihr habt noch nicht einmal ein Zehntel von einem der Großen Zehn zusammen. Sie beschäftigen Millionen Arbeitnehmer und kontrollieren Billionen von Nuyen. Sie haben Dutzende von Tochtergesellschaften, die für sich allein schon als AA- oder A-Konzerne durchgehen würden. Jeder Einzelne von ihnen besitzt irgendwo ein Stück Land, das nicht weiter als 100 Kilometer von euch entfernt ist – wenn ihr nicht gerade in der Sahara, am Amazonas oder auf dem Meeresboden lebt. Aber vielleicht auch da. Und sie alle haben ihre Angestellten davon überzeugt, dass der sichere Schoß, den sie ihnen bieten, es wert ist, jahrzehntelang unterbezahlte, stupide, geisttötende Arbeit zu leisten. Sie sind die Armeen der Lohnsklaven dieser Welt, und eine mögliche Definition für uns Shadowrunner ist, dass wir nicht dazugehören. Und doch verkaufen wir genau wie sie unsere Zeit und manchmal auch unser Leben, um nach der Pfeife der Megakonzerne zu tanzen. Denn die haben die Nuyen, auf die wir scharf sind, und das bedeutet, dass sie die Regeln des Spiels festlegen. Wir spielen es nur.

Aber wenn wir anders sein wollen als die geknechteten Massen – stärker, schneller und, ich sage mal: besser –, dann brauchen wir einen Vorteil. Ein paar von uns haben das Glück, dass die Magie für sie dieser Vorteil ist.

Für uns andere gibt es Bodytech.

BODYTECH: DER PREIS IST EURE SEELE

Seit den Zeiten von John Henry (dem aus dem alten Folksong) kämpfen wir den Kampf Mensch gegen Maschine und versuchen, uns davon zu überzeugen, dass die Menschheit die Oberhand über kalten Stahl und Schaltkreise hat. Es dauerte bis zum Anfang dieses Jahrhunderts, bis wir einsahen, dass es besser ist, nicht gegen die Maschinen zu kämpfen, sondern uns mit ihnen zu verbünden. Es begann natürlich alles mit Prothesen – künstlichen Beinen und Händen, die sich wie die Originale bewegen ließen, Cyberaugen und -ohren, die blind oder taub Geborenen das Sehen und Hören ermöglichten. Aber schon bald wurde klar, dass das, was als medizinisches Wunder begonnen hatte, jedem zur Verbesserung von Sinnen und Fähigkeiten dienen konnte, und von da war es dann kein großer Schritt mehr zu implantierten Telefonen und Computern.

Heutzutage könnt ihr jeden noch so kleinen Teil von euch mit dem richtigen Ersatzteil aufrüsten (außer ihr seid ein Zauberer oder Adept, aber dazu kommen wir gleich noch). Ihr glaubt, ihr habt gute Reflexe? Ihr könnt noch besser werden; ein künstliches neuronales Netzwerk macht euch schneller als ein nervöses Kaninchen. Ihr glaubt, ihr seid stark? Tauscht die Muskeln, mit denen ihr geboren wurdet, gegen ein paar neue aus, die speziell auf Kraft und Effizienz gezüchtet wurden, und schon bekommt „stark“ eine ganz neue Bedeutung. Ihr haltet euch für charismatisch? Lasst euch ein paar spezielle Pheromonzerstäuber implantieren – die Leute werden vor Verzückung in Ohnmacht fallen, wenn ihr vorbeigeht, und begeistert nicken, wenn ihr etwas sagt.

Und das ist erst der Anfang. Ihr könnt euch Panzerung unter die Haut implantieren lassen oder eure Knochen durch Metall verstärken, um mit euren Fäusten und Beinen vernichtende Treffer auszuteilen. Ihr könnt eure Sinne schärfen und euer Gehirn beschleunigen, und ihr könnt Wissen implantieren, das ihr nie in der Schule gelernt habt. Ihr könnt ganze Teile eures Körpers durch künstliche Nachbildungen ersetzen, die zusätzliche Stärke und Beweglichkeit, Geheimfächer und versteckte Waffen besitzen, mit denen ihr euren Gegnern bei passender Gelegenheit überaus unangenehme Überraschungen bereiten könnt.

Aber das alles gibt es nicht umsonst. Und ich rede hier nicht nur vom Geld – auch ein anderer, höherer Preis will bezahlt sein. Dieses ganze Zeug ist nützlich und großartig, aber es ist künstlich. Es ist nicht metamenschlich, und euer Körper weiß das. Jedes Mal, wenn ihr eine von diesen Modifikationen einbauen lasst, opfert ihr ein Stück von euch selbst. Ihr verliert etwas von euch: die Essenz eurer Metamenschlichkeit. Wir wissen nicht genau, was dieses „Etwas“ ist, aber eines wissen wir: Je künstlicher ihr euch macht, desto weiter entfernt ihr euch vom tatsächlichen Leben. Wenn ihr zu weit geht, dann wird das, was euch belebt, einfach verschwinden, bis die ganze Technik, die ihr installiert habt, zu einem bloßen Haufen Silizium, Stahl und Chrom kollabiert. Also, geht ruhig los und lasst euch aufrüsten. Besorgt euch diesen Synapsenbeschleuniger, diese Kunstmuskeln, und wenn ihr schon dabei seid, gleich noch eine funkelnde Datenbuchse für den Kopf und ein cooles phosphoreszierendes Nanotattoo fürs Gesicht. Aber denkt daran, dass sich jedes Mal, wenn ihr das tut, ein weiteres Stück eurer Metamenschlichkeit verabschiedet.

Aber halt! Das ist noch nicht alles! Wenn ihr Erwacht seid, wenn irgendwelche magischen Spezialkräfte in euch stecken, dann verliert ihr noch mehr als eure Essenz. Jeder Magietheoretiker wird euch bestätigen, dass Mana mit der Lebenskraft verbunden ist (was der Grund dafür ist, dass unbelebte Objekte keine astrale Aura haben und es im Weltraum keine Magie gibt, aber das ist ein anderes Thema). Und wenn ihr einem Erwachten einen Teil seiner Lebenskraft nehmt, dann nehmt ihr ihm auch einen Teil seiner Magie. Deshalb achten die Zauberer und Adepten unter uns sehr genau darauf, was sie sich an Bodytech zulegen. Aber sie haben ja auch noch ihre Zaubersprüche und ihre speziellen Fähigkeiten, und damit können sie in der Regel ohne Weiteres mit uns anderen mithalten, auch ohne bis an die Kiemen vercybert zu sein.

Im Endeffekt laufen diese ganzen Modifikationen auf eine entscheidende Frage hinaus: Wie viel eurer Metamenschlichkeit seid ihr gewillt, gegen Macht einzutauschen? Und das, Chummers, ist eine Frage, bei der es um mehr geht als nur die Anzahl eurer Körpermodifikationen.

DAS LEBEN IN DEN SCHATTEN: DER PREIS IST EUER BLUT

Wie gesagt: Wir leben in einer Welt, die von den Megakonzernen beherrscht wird. Sie haben ihre festen Vorstellungen davon, wie die Welt auszusehen hat, und diese Vorstellungen erfordern eine fügsame Bevölkerung, eine Welt voller Menschen, die jede Arbeit erledigen, die man ihnen aufträgt, die alles bauen, alles transportieren, alles opfern für den Mega und dann ihr Geld im konzerneigenen Laden ausgeben und glücklich sind, dass sie es so gut haben. Schafe. So sehen die Megakonzerne die Metamenschheit: als eine Herde Schafe, die man ein bisschen hüten muss, damit sie ihren Zweck erfüllen.

Und das bedeutet, dass wir anderen vor einer einfachen Wahl stehen: Wir können diesen Mist mitmachen – oder nicht. Es gibt genug Möglichkeiten in dieser Welt, sich zu verkaufen

SINNER UND SINLOSE

Manche von uns entscheiden sich aus freien Stücken für die Schatten, manche haben gar keine andere Wahl. Eine der wichtigsten Trennlinien zwischen der Welt der Schatten und der Welt des Lichts ist die **SIN**, die **S**ystemi**d**entifikations**n**ummer, die ihr braucht, um von Sicherheitssystemen und staatlichen Datenbanken und so ziemlich jedem Computer der Welt, der eine Identifizierung verlangt, akzeptiert zu werden. Wenn ihr eine habt, seid ihr ein SINner, ein SIN-Mensch, einer von den guten, braven Bürgern dieser Welt. Wenn ihr keine habt, seid ihr SINlos, ein Außenseiter. Und dann landet ihr standardmäßig in den Schatten.

Wer sind denn nun die, die ohne SIN geboren werden? Wer sind die SINlosen dieser Welt? Nun, wenn eure Eltern keine SIN haben, dann habt ihr wahrscheinlich auch keine. Deshalb beginnen die Kinder von Kriminellen, ebenso wie die Kinder vieler Orks und Trolle (denen oft ganz selbstverständlich die SIN verweigert wird), ihre Karriere häufig in den Schatten. Und dann sind da die Kriminellen selbst – die Profis, die Amateure und die Zufälligen. Was sie auch getan haben, wie sie auch geschnappt wurden, jedenfalls bekommen sie eine sogenannte „kriminelle SIN", und die ist ungefähr so nützlich wie eine Cyberhand ohne Finger. Und statt bei den Normalos zu bleiben und wie ein radioaktiv verseuchter Leprakranker behandelt zu werden, steigen die meisten kriminellen SINner aus der Gesellschaft aus, entweder um in den Schatten zu laufen oder sich ganz dem kriminellen Lebensstil hinzugeben (die Syndikate und Straßengangs der Sechsten Welt suchen immer Leute).

und einen Konzernherrn zu finden, der einem sagt, was man tun soll. Müll sammeln, Fußböden wischen, Zahlen addieren – bei den Megas warten bergeweise niedere Tätigkeiten darauf, in einer endlosen Folge von Zwölf- oder Sechzehn-Stunden-Schichten erledigt zu werden. Klar ist es viel Arbeit, aber hin und wieder habt ihr auch mal frei, und dann könnt ihr aus einer ganzen Latte von Freizeitmöglichkeiten wählen, die der Konzern gutheißt. Ihr könnt sogar Beziehungen eingehen, solange ihr euch nicht mit Leuten einlasst, die euer geliebter Mutterkonzern in irgendeiner Weise als unangemessen einschätzt. Niemand wird je von euch verlangen, dass ihr kreativ oder genial sein sollt. Nie werdet ihr Risiken eingehen müssen. Theoretisch könntet ihr ein langes Leben vor euch haben (solange ihr nicht das Pech habt, euch eine Krankheit einzufangen, die auf der „Nicht-behandeln"-Liste des Konzerns steht), und ihr hättet in etwa die gleiche Lebensqualität wie eine Arbeiterbiene.

Einigen von uns reicht das aber nicht. Das ist kein Leben. Den Megakons gehört schon genug auf der Welt, sie müssen nicht auch noch uns besitzen. Also steigen wir aus, verzichten auf das Leben als Konzerndrohne und finden einen anderen Weg, um zu überleben. Wir erledigen die Jobs, für die die Konzerne nicht ihre regulären Angestellten einsetzen wollen, machen Dinge, von denen sie nicht wollen, dass man sie mit ihnen in Verbindung bringt: Spionage, Diebstahl, Sabotage, Körperverletzung – vielleicht sogar Mord, wenn wir kaltblütig genug sind. Das ist die Art von Arbeit, die zu uns nach unten in die Schatten sickert. Davon leben wir. Sicher müssen wir auch weiterhin bis zu einem gewissen Grad nach der Pfeife der Konzerne tanzen – wer nicht? –, aber wir können nach unseren eigenen Vorstellungen und Regeln leben, und wenn wir es richtig machen und unsere Fähigkeiten ausbauen, können wir in dem, was wir tun, zu den Besten werden und auch die Bezahlung bekommen, die wir verdienen. Und dann, vielleicht, gehören wir irgendwann nicht mehr zu denen, die unter den Füßen der Mächtigen zertreten werden, sondern zu denen, die einen kleinen Teil der Welt nach ihren eigenen Vorstellungen gestalten.

Doch ganz egal, wie jeder Einzelne von uns in den Schatten gelandet ist – hier sind wir nun! Und wenn wir überleben wollen, müssen wir Arbeit finden. Es gibt Dutzende, Hunderte, Tausende von Jobs da draußen. Sie bringen euch Geld, aber sie alle kosten euch auch etwas. Das kann die Narbe von der Kugel sein, die euch eigentlich hätte töten sollen; das Bein, das bei kaltem Wetter schmerzt, weil ihr es euch bei einem Motorradunfall auf einer eurer weniger eleganten Fluchten gebrochen habt; ein fehlender Arm, weil ihr ein bisschen zu dicht an der hochgehenden Bombe gestanden habt und ein brauchbares Cybermodell noch zu teuer ist. Und das sind nur die Dinge, die eurem Körper zustoßen. Man wird euch übers Ohr hauen, euch verraten, euch im Stich lassen. Ihr werdet erleben, wie treue Freunde euch hintergehen, und mitansehen, wie andere sterben. Ihr könnt euch gar nicht vorstellen, auf wie vielfältige Weise eure Belastbarkeit immer wieder auf die Probe gestellt und an ihre Grenzen (oder darüber hinaus) getrieben werden wird.

Und welche Belohnung winkt, wenn ihr erfolgreich seid? Wenn ihr überlebt? Geld natürlich, aber auch noch mehr. Ihr werdet zur Legende. Ihr werdet in die Reihen derer aufrücken, über die Geschichten erzählt werden, der Shadowrunner, deren Namen wir alle kennen. Dirk Montgomery. FastJack. Sally Tsung. The Smiling Bandit. Ihr werdet euer eigenes Leben gelebt haben, überlebt haben, Erfolg gehabt haben. Ihr werdet es jedem einzelnen Bewohner der Sechsten Welt gezeigt haben.

Wenn ihr den Preis bezahlen könnt.

DIE SCHAUPLÄTZE

Wir haben ja bereits festgestellt, dass Megakonzerne mächtiger sind als Staaten, aber das heißt nicht, dass Staaten heutzutage keine Daseinsberechtigung mehr hätten. Zum einen stellen sie für die Megakonzerne eine bequeme Möglichkeit dar, ihre Aktivitäten aufzuteilen. Und auch wenn sie nicht zu den Topmächten der Welt zählen, so sorgen sie doch an allen Orten, die nicht innerhalb der Konzernmauern und -zäune liegen, für Infrastruktur, Bildung, Recht und Sicherheit, und sie bieten ihren Bürgern etwas, womit sie sich identifizieren können – viele Leute nehmen ihre nationale Herkunft sehr ernst. Und so existieren immer noch Staaten und Nationen, und einige der wichtigsten solltet ihr auf jeden Fall kennen, und sei es nur, um zu wissen, welche Identitätsnachweise ihr fälschen müsst, wenn ihr auf Reisen geht.

NORDAMERIKA

Die einstmals so mächtigen Vereinigten Staaten und ihr nördlicher Nachbar Kanada wurden in der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts schwer von den indianischen Sezessionsbewegungen getroffen, die diese beiden Staatsgebilde zerschlugen und die politische Landkarte des Kontinents für alle Zeiten veränderten. Der vielleicht direkteste Erbe der alten Vereinigten Staaten sind die **Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten** (United American and Canadian States; UCAS), die sich hauptsächlich aus dem Nordosten der alten USA und dem Südosten Kanadas zusammensetzen.

Die Hauptstadt ist nach wie vor Washington, D.C. („DeeCee"), und die politischen Ideale und Strukturen des Landes ähneln sehr denen seines Vorgängers. Die UCAS sind nicht so mächtig wie die alten USA, besitzen aber genug wirtschaftlichen Einfluss und militärische Schlagkraft, um ernst genommen zu werden. Zwei der Großen Zehn haben ihren Hauptsitz in den UCAS – Ares in Detroit und NeoNET in Boston.

Zu den UCAS gehört auch die Shadowrunner-Hauptstadt der Welt: Seattle. Es handelt sich um einen dicht bevölkerten Ballungsraum („Sprawl") an der Westküste, der aus dem umliegenden NAN-Staat herausgeschnitten und den UCAS überlassen wurde. Seattles einzigartige Situation macht es zu einem Epizentrum des Handels und der Intrigen. Jeder der Großen Zehn ist in der Stadt vertreten (einige mehr, andere weniger – NeoNET ist überall zu finden, während Renrakus Präsenz heutzutage nur noch ein Schatten ihrer selbst ist). Auch die Mafia und die Yakuza findet man dort, ebenso eine ganze Reihe anderer krimineller Organisationen und Straßengangs. Die wohlhabenderen Gegenden des Sprawls erstrahlen in poliertem Marmor und schimmerndem Gold, während man in den ärmsten Regionen kilometerweit verseuchtes Land, verfallene Gebäude und tödliche Gefahren findet. Seattle ist eine Stadt der Extreme, aber gerade diese Extreme des Lichts und der Dunkelheit sind es, die die Schatten so weit und tief machen.

Der südliche Cousin der UCAS ist die **Konföderation Amerikanischer Staaten** (Confederation of American States; CAS). In der CAS, die längst nicht mehr der ökonomische Schwächling ist wie damals im Amerikanischen Bürgerkrieg, findet man eine lebendige und breitgefächerte Vielfalt wirtschaftlicher Aktivitäten – auch wenn dort keiner der AAA-Konzerne seinen Hauptsitz hat. Für Shadowrunner noch wichtiger: Die CAS ist die Heimat der größten unabhängigen Sicherheitsfirma der Welt – Lone Star. Wenn ihr Shadowrunner seid, dann seid ihr den Lone-Star-Leuten ganz bestimmt schon begegnet. Und wenn ihr *gute* Shadowrunner seid, dann habt ihr diese Begegnung lebendig, körperlich größtenteils unversehrt und ohne Gefängnisaufenthalt überstanden.

Den Rest Nordamerikas teilen sich vor allem die **Native American Nations** (NAN), ein Oberbegriff für die Staatengebilde, die entstanden, als sich die Ureinwohner des Kontinents erhoben und ihr Land zurückforderten. Der **Pueblo-Konzernrat** (Pueblo Corporate Council; PCC) hat den Südwesten (inklusive Los Angeles, der Heimat von Horizon), die **Sioux-Nation** herrscht über den größten Teil der zentralen Prärie gebiete, der **Salish-Shidhe-Rat** (Salish-Shidhe Council; SSC) umfasst den pazifischen Nordwesten – und umschließt Seattle –, während das **Tsimshian-Protektorat** und der **Algonkin-Manitu-Rat** (Algonkian-Manitou Council; AMC) sich den Norden teilen. Ebenfalls in Nordamerika finden wir den **Freistaat Kalifornien** (California Free State; CFS), die langsam wieder aufstrebende Konzernoase **Québec** und die Elfennation **Tír Tairngire** („Land der Verheißung").

Und dann gibt es noch die Vertragsstadt **Denver**, diesen zauberhaften Sprawl, der unter vier Nationen aufgeteilt ist und von einem Drachen regiert wird. Die Geschichte, wie *das* nun wieder zustande kam, erfahrt ihr ein anderes Mal. Für den Augenblick soll uns reichen, dass es in Denver genügend finstere Machenschaften gibt, um eine beträchtliche Zahl an Shadowrunnern ausreichend zu beschäftigen.

SCHATTENJOBS

Die gute Nachricht ist, dass es da draußen eine praktisch unbegrenzte Zahl an Jobs für Shadowrunner gibt. Die schlechte ist, dass so ziemlich alle mit potenziell letalen Konsequenzen verbunden sind. Die Art von Runs, mit denen man euch möglicherweise beauftragt, und die Gefahren und Möglichkeiten, die mit ihnen verbunden sind, könnten Bücher füllen, deshalb hier nur eine kurze Liste, um euren Appetit zu wecken:

- Diebstahl eines neuen Mikrodrohnen-Prototyps aus den gesicherten Mitsuhama-Büros.
- In einen sicheren Host im Elfenkönigreich Tír Tairngire eindringen, um herauszufinden, mit wem der Hohe Prinz wegen angeblicher Orichalkumfunde Kontakt aufgenommen hat.
- Sich in eine Konzernenklave in Neo-Tokio einschleichen und einen vielversprechenden Ingenieur mit einem angeblich unauflösbaren Vertrag unauffällig herausholen, damit ein Konkurrent ihm ein neues Angebot machen kann.
- Infiltrierung des Kongresses der Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten, um herauszufinden, wer von der berüchtigten Schwarzen Loge kontrolliert wird.
- Nachforschungen anstellen, warum einige hochrangige Konzernmanager in Hongkong sich in letzter Zeit merkwürdig verhalten haben und zwischenzeitlich für mehrere Tage verschwunden waren.
- Schwachstellen in den neuen Matrixprotokollen ausfindig machen und das Gefundene an den Meistbietenden verkaufen.
- Gerüchten über mächtige Artefakte nachgehen, die in einem mysteriösen Turm in der Antarktis versteckt sein sollen.
- Auf subtile – und permanente – Weise die zweite Frau eines Politikers zum Schweigen bringen.
- Infiltrierung des unterseeischen Horts der Seedrachin und Beschaffung einer Klaue, die von Magieforschern benötigt wird.
- Aufdeckung der konzernfeindlichen Pläne der Neo-Anarchisten in Berlin.
- Einen berüchtigten toxischen Schamanen aufhalten, der sich angeblich in der schwer verseuchten und abgeriegelten Sonderrechtszone Saar (SOX) versteckt hält.
- Herausfinden, wer hinter Aztechnologys erneutem Fußfassen in der geteilten Stadt Denver steckt – und ihn dafür bezahlen lassen.
- Herausfinden, welche Machenschaften NeoNET unter der Tarnbezeichnung „Projekt Imago" verfolgt.
- In das Hauptquartier der Ancients einbrechen und ihnen eine unmissverständliche Nachricht zukommen lassen, wo Elfen willkommen sind und wo nicht.

MITTELAMERIKA

Mittelamerika ist vor allem eins: **Aztlan**. Und Aztlan ist vor allem eins: Aztechnology. Das Land ist im Prinzip ein Geschäftszweig des Konzerns. Wenn ihr also keine Probleme mit Aztechnology habt, dann habt ihr auch keine Probleme mit Aztlan. Wenn ihr es aber geschafft habt, Big A ans Bein zu pinkeln, dann solltet ihr euch aus ihrem Heimatland fernhalten, denn sie haben ihre Augen überall. Das Land erstreckt sich

von der texanischen Grenze im Norden bis zu einem großen Stück von Nordkolumbien und einem Splitter von Venezuela im Süden. Dazwischen kontrolliert der Konzerngerichtshof den Panamakanal, und die Lage auf der Yucatán-Halbinsel ist, nun ja, kompliziert.

SÜDAMERIKA

Da unten gibt es eine ganze Reihe von Staaten, aber der einzige mit einem nennenswerten globalen Profil ist **Amazonien**. Regiert wird das Land vom Umweltaktivisten und Drachen Hualpa, und es ist eines der wenigen Länder der Welt, in dem die Konzerne nicht viel zu melden haben. Nach den Prügeln allerdings, die Amazonien jüngst im Krieg gegen Aztlan bezogen hat, könnten die Megas dort möglicherweise etwas mehr die Muskeln spielen lassen, zumal Hualpa wohl nach neuen Investitionsmöglichkeiten Ausschau halten wird.

ASIEN

Im **Japanischen Kaiserreich** findet man die weltweit größte Konzentration von Megakonzern-Zentralen. Mitsuhama, Renraku und Shiawase sind hier zu Hause, und ein neuer Geist der Kooperation zwischen den dreien droht den anderen Megas der Welt das Leben schwer zu machen. Die Einwohner Japans sind sehr stolz auf ihr Kaiserhaus und ihre nationalen Megakonzerne. Weniger glücklich sind sie über die nichtmenschlichen Metatypen in ihrer Mitte, obwohl die allgemeine Akzeptanz in der Bevölkerung in den letzten Jahren spürbar zugenommen hat.

Wuxing hat seinen Hauptsitz in der unabhängigen Stadt **Hongkong**. Hongkong ist eine sehr konzernfreundliche Stadt, etwa im gleichen Sinne, wie die Stadt Tombstone im Wilden Westen eine revolverheldenfreundliche Stadt war. Es ist großartig, wenn man oben oder auf dem Weg nach oben ist, aber wenn man dort zu den Wettbewerbsverlierern gehört, dann verliert man richtig. Und das alles macht Hongkong auch zu einem für unsere Branche sehr freundlichen Sprawl – die Megakonzerne setzen alle verfügbaren Mittel ein, um nicht zu den Verlierern zu gehören.

Obwohl es durch Unabhängigkeitsbestrebungen große Gebiete verloren hat, ist es **Russland** gelungen, einen langgestreckten Streifen Land zu behalten, der seinen westlichen Teil mit der Ostküste am Japanischen Meer verbindet. Die Stadt Wladiwostok beherbergt die Zentrale des Megakonzerns Evo und ist eines der führenden Technologiezentren der Welt.

EUROPA

Die **Allianz Deutscher Länder (ADL)**, genauer gesagt die Stadt Essen, ist die Heimat des größten Megakonzerns der Welt: Saeder-Krupp. In der ADL fanden auch einige

der größten ökologischen Katastrophen des letzten Jahrhunderts statt, aber das kann natürlich nur ein Zufall sein. Die Umweltverschmutzung und andere Konzernvergehen haben die ADL im Allgemeinen und Berlin im Speziellen zu einer Hochburg neo-anarchistischer Aktivitäten und anderer Widerstandsbestrebungen gegen die Megakonzerne gemacht.

Frankreich, **Spanien**, **Portugal**, das **Vereinigte Königreich**, **Polen** und andere europäische Nationen machen das, was sie immer gemacht haben, während der **Balkan** weiter ein brodelnder Kessel aus Chaos und Verwirrung ist. Ihr wisst schon, *plus ça change …*

DIE NEEC

Die New European Economic Community, kurz NEEC, ist ein Zusammenschluss von 12 Staaten und 15 Konzernen. Sie verfügt über einen Ministerrat und verschiedene Gremien und Kommissionen, die die gemeinsamen wirtschaftlichen und politischen Entscheidungen ausarbeiten und beschließen. Daneben besitzt die NEEC eine eigene Armee (Euroforce) und eine eigene Polizeibehörde (Europol). Zu den größten Errungenschaften der NEEC gehören die EuroRouten und die ‚NEEC-SIN', genannt CEERS-ID.

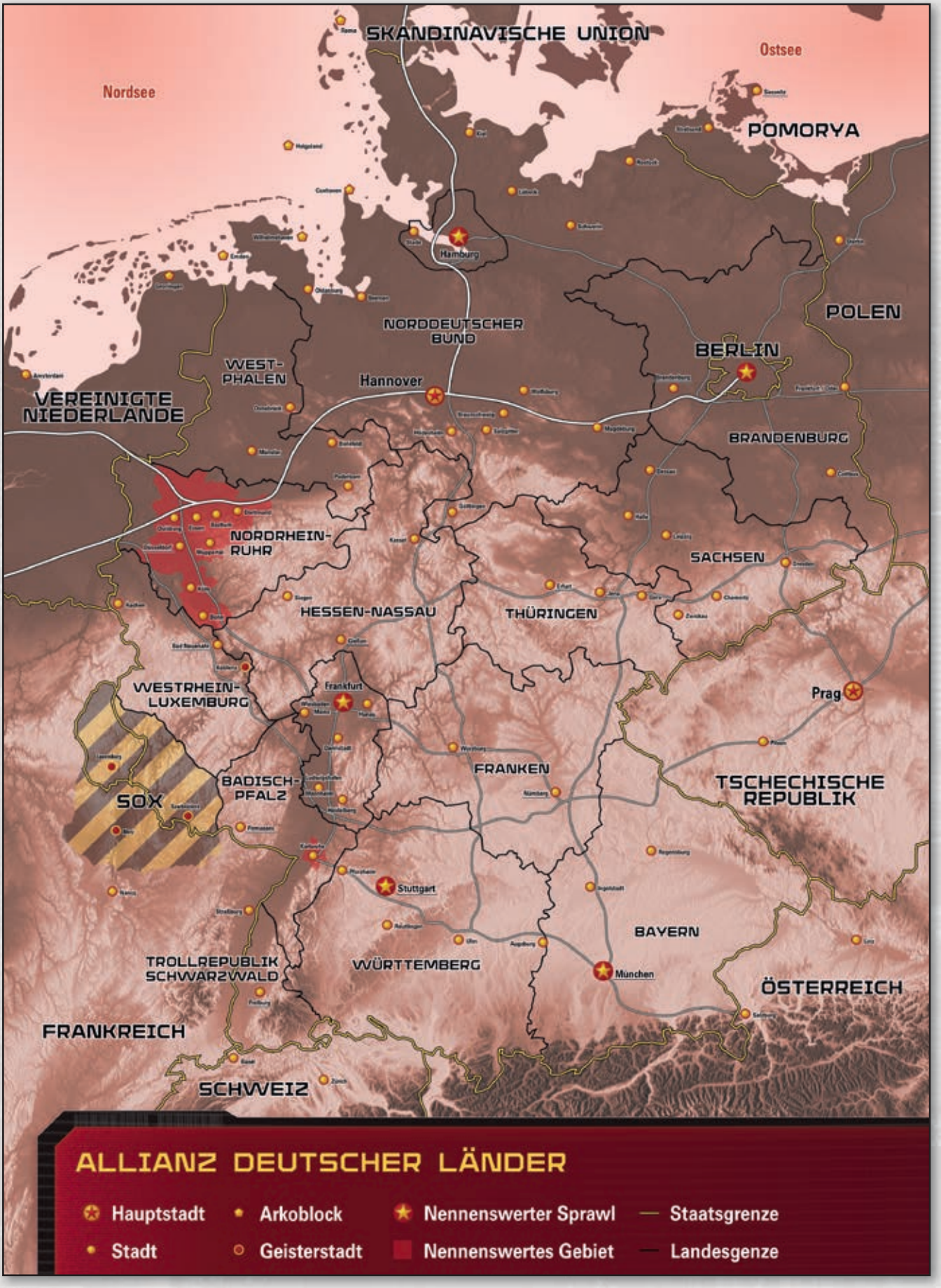
ALLIANZ DEUTSCHER LÄNDER

In den Nachwehen der Schwarzen Flut und anderer Katastrophen, des Erwachens, der VITAS-Seuche, der Eurokriege und des Zusammenbruchs der alten Bundesrepublik wurde 2045 die **Allianz Deutscher Länder** geboren – mehr aus Not als aus Überzeugung. Entgegen allen düsteren Prognosen hat sich die ADL vergleichsweise gut vom **Zweiten Matrix-Crash** vor elf Jahren erholt. 2075 ist das bevölkerungsreichste Land Europas, trotz aller immer noch vorhandenen Probleme, eine der größten Wirtschaftsmächte und logistische Drehscheibe Europas sowie Heimat des weltgrößten Megakonzerns: **Saeder-Krupp**. Dazu kommen die lokalen Ableger der anderen Megakons sowie zahlreiche andere exterritoriale Großkonzerne. Wegen ihrer Rolle als einer der Taktgeber der **NEEC** und dank der Präsenz zahlreicher Konzerne ist die ADL nach vorherrschender Ansicht *der* politische und wirtschaftliche Brennpunkt Europas – und damit auch eines der ertragreichsten und heißesten Pflaster für Shadowrunner.

Im Norden ist **Hamburg** das Tor zur Welt der ADL, wo die sezessionistischen Planspiele des selbstbewussten Senats ein ständiges Ringen um den Verbleib der Handelsmetropole in der ADL verursachen, Piraten aller Schattierungen ihre Kreise ziehen und der größte deutsche Medienkonzern, die **DeMeKo**, Nachrichten und Meinungen macht. In der Bundeshauptstadt **Hannover** geben sich die Lobbyisten, Politiker, Militärs, organisierte Kriminalität und Runner möglichst leise die Klinke in die Hand, denn hier wird mit Flüstern meist mehr erreicht als mit roher Gewalt. Die ehemalige Hauptstadt **Berlin** ist nach Jahrzehnten der Teilung in Anarchie- und Konzerngebiete als Freistadt Berlin nach außen eine Studie der neuen, europäischen Renaissance, während es unter dem dünnen Lack brodelt und alte Feindbilder zwischen Gegenkultur und Mainstream, Neo-Anarchisten und Sprawlguerilla auf der einen und Konzernen und Staat auf der anderen Seite jederzeit in Gewalt umschlagen können. Das ländlich-theokratisch geprägte **Westphalen** als Sitz der **Deutsch-Katholischen Kirche** sieht auf den ersten Blick nach heiler Welt aus, während die byzantinischen Intrigen zwischen Kirche, Politik und Konzernen nur knapp unter der Oberfläche brodeln und man sich gegen eine Öffnung und das liberale Feindbild NEEC stemmt. Als Gegenteil und Vorbild präsentiert sich **Thüringen** mit seiner stabilen Regierung, engagierten Bürgern und einer Gesellschaft zwischen Feminismus, Magie und Umweltbewusstsein. Doch wenn Magie im Spiel ist, sind die Schatten nicht weit.

Für Unbedarfte ist der **Rhein-Ruhr-Megaplex** eines der größten zusammenhängenden, urbanen Gebiete, ein Moloch ineinander verwachsender Metropolregionen des Ruhrgebietes mit unterschiedlichsten sozialen und kulturellen Ausprägungen. Dieser Megasprawl ist aber noch weitaus mehr, denn der RRP ist Vorgarten, Hinterhof und Spielplatz von **Saeder-Krupp** und seinem Besitzer, dem Großdrachen **Lofwyr**. Und jeder will ein Stück vom Kuchen abhaben. Zwischen den pulsierenden Zentren wuchern Industriebrachen, verwahrloste Viertel und Subkulturen aller Art. In Düsseldorf bauen die Japanokons an Klein-Tokio, und **Ares** hat sich in Dortmund und **Köln** festgebissen, während im **Groß-Frankfurt**er Plex der **Frankfurter Bankenverein** und der Rest der Hochfinanz ihre eigenen Spielchen spielen und sich Runner in der Kunst der nadelgestreiften Frankfurter Runnerschule üben. Als Naherholungsgebiet nutzen die Groß-Frankfurter Bankster gerne das ansonsten bettelarme **Hessen-Nassau** direkt vor den Toren des Plexes, was eine explosive soziale Mischung ergibt. Aus dem ländlich geprägten **Württemberg** sticht **Stuttgart** mit seiner schillernden Wolkenstadt aus fest vertäuten Zeppelinen hervor, die durch überdachte Hängebrücken miteinander verbunden sind und wo man die heißesten Newcomer des Musik-Business findet, die jeder unter Vertrag haben will.

In **Bayern** konzentrieren sich Schickeria, Hochadel und Prominenz mit all ihren dunklen Geheimnissen und Intrigen in **München**, in **Franken** kontrastiert Nürnbergs High-Tech-Industrie mit dem auf historische Städte und Ereignisse ausgerichteten Erlebnistourismus des Umlandes, und in **Badisch-Pfalz** tobt sich der nationale Ehrgeiz aus, mit dem stetigen Mahnmal der von der Bundeswehr bewachten Stadt **Karlsruhe**, deren magische Geheimnisse für so ziemlich jede Machtgruppe unwiderstehlich sind. In **Sachsen** sind die Aufräum- und Umbauarbeiten nach dem Sturz des Adels noch lange nicht abgeschlossen, während an der Ostsee noch keiner weiß, wie es mit den Elfen in **Pomorya** weitergeht, seitdem sich das monarchische System in der Auflösung befindet. Die sich öffnende **Trollrepublik Schwarzwald** riecht nach einem saftigen Braten für die Kons, und **Westrhein-Luxemburg**, das stets am Rand der Pleite steht, wird ebenfalls als jagdreif angesehen, während in der verstrahlten **SOX** Experimente und Dinge geschehen, die auch Veteranen den Schweiß auf die Stirn treiben.


SKANDINAVISCHE UNION
Nordsee
Ostsee
POMORYA
Hamburg
POLEN
NORDDEUTSCHER BUND
BERLIN
WEST-PHALEN
Hannover
VEREINIGTE NIEDERLANDE
BRANDENBURG
NORDRHEIN-RUHR
SACHSEN
HESSEN-NASSAU
THÜRINGEN
WESTRHEIN-LUXEMBURG
Frankfurt
Prag
FRANKEN
BADISCH-PFALZ
SOX
TSCHECHISCHE REPUBLIK
Stuttgart
BAYERN
TROLLREPUBLIK SCHWARZWALD
WÜRTTEMBERG
München
ÖSTERREICH
FRANKREICH
SCHWEIZ
ALLIANZ DEUTSCHER LÄNDER
Hauptstadt
Stadt
Arkoblock
Geisterstadt
Nennenswerter Sprawl
Nennenswertes Gebiet
Staatsgrenze
Landesgenze

AFRIKA

In Nordafrika ist **Ägypten** nach Westen und Süden expandiert, wird zurzeit allerdings noch von **Algerien**, **Tunesien**, **Saba** und den **Äthiomalischen Gebieten** in Schach gehalten. In den **Königreichen von Nigeria** streiten sich mehrere verfeindete Stämme um die Vorherrschaft, um möglichst viel von den Öleinkünften abzuschöpfen, die in das Land fließen. Das Ghul-Königreich **Asamando** in Westafrika ist eines der umstrittensten Länder der Welt; die einen betrachten es als Vorkämpfer für Ghulrechte, während andere Anstoß daran nehmen, dass die infizierte Bevölkerung regelmäßig und absichtlich mit Metamenschen gefüttert wird. Der Sprawl Nairobi in **Kenia** ist Standort des Kilimandscharo-Massebeschleunigers, der in der Raumfahrt eine immer wichtigere Rolle spielt. Die **Azanische Konföderation** hat sich über einen großen Teil des südlichen Kontinents ausgebreitet, und auch wenn kulturelle Spannungen das Land zu zerreißen drohen, könnten die Einkünfte durch die hohen Industrieexporte möglicherweise ausreichen, um es zusammenzuhalten.

AUSTRALIEN UND OZEANIEN

In der **Australischen Republik**, die schon immer für ihr einzigartiges und außergewöhnliches Tier- und Pflanzenleben bekannt war, wurde es nach dem Erwachen noch interessanter. Das Outback wird regelmäßig von Manastürmen heimgesucht, die eine Durchquerung des Hinterlandes gefährlicher denn je machen. Trotzdem gehen immer wieder Parazoologen dieses Wagnis ein, da sie wissen, dass dort draußen Critter zu finden sind, die noch nirgendwo katalogisiert wurden. Derweil scheint die Insel **Tasmanien** zu einer Art großem, lebendem Organismus geworden zu sein, der mittels seines Pflanzenwachstums und Tierlebens alles schnellstmöglich wieder zerstört, was Metamenschen errichten.

Der momentan vielleicht heißeste Schauplatz in der Region ist **Neuguinea**. 2064 versuchte Australien, es zu annektieren, und traf auf erbitterten Widerstand des Premierministers – der daraufhin spurlos verschwand. Seither gilt die Insel als zu Australien gehörig, allerdings hat in den letzten Jahren der Widerstand gegen die Fremdherrschaft beträchtlich zugenommen, daher gibt es dort jede Menge politisch motivierte Shadowruns.

EIN TAG IN EUREM LEBEN

So, jetzt habt ihr eine ungefähre Vorstellung davon, wie ihr euch selbst stark und schnell und eventuell auch schlau genug machen könnt, um das zu tun, was ihr tun müsst oder wollt, und ihr habt einen kleinen Blick auf ein paar Gegenden geworfen, in denen ihr es vielleicht tun wollt. Reden wir jetzt darüber, was für euch wirklich wichtig ist: euer Leben in der Sechsten Welt. Fangen wir an mit den Leuten, auf die ihr treffen werdet, vor allem mit denen, deren Bekanntschaft ihr suchen solltet.

LEUTE, DIE MAN KENNEN SOLLTE

Wenn ihr als Shadowrunner erfolgreich sein wollt, dann müsst ihr vier Arten von Leuten kennen. Als Erstes sind da **andere Runner**. Klar, ihr seid großartig – ihr habt das Talent, ihr kennt euch aus, ihr gehört auf eurem Gebiet zu den Besten –, aber ihr könnt nicht *alles* allein erledigen. Ihr habt vielleicht hammermäßige Matrixfertigkeiten, braucht aber ein bisschen magische Überwachung, die euch den Rücken freihält. Oder ihr seid ein absolutes Scharfschützen-Ass, könntet aber einen Profischläger gebrauchen, der im Nahkampf so richtig derben Schaden anrichtet. Kurz gesagt: Um wirklich effektiv zu sein, braucht ihr ein Team. Hört euch um, macht ein paar Proberuns und findet Leute, denen ihr vertrauen könnt. Immer wieder wird euer Team das Einzige sein, das zwischen euch und dem Tod steht, also müsst ihr euch auf jeden Einzelnen eurer Kollegen verlassen können. Das muss nicht bedeuten, dass sie unbedingt normal, sympathisch oder geistig völlig gesund sein müssen. Sie müssen nur da sein, wenn es drauf ankommt.

Die zweite Gruppe Leute sind **Connections**. Wir haben Verständnis dafür, wenn ihr nicht besonders gesellig seid – für viele von uns wäre die Bezeichnung „asozialer Psychopath" noch schmeichelhaft. Aber manchen Leuten läuft man automatisch über den Weg. Da ist die Bedienung in der Eckkneipe, die mit dem Zapfhahn genauso gut umgehen kann wie mit einer Schrotflinte; der Waffenschieber, der euch immer zuerst anruft, wenn eine neue Lieferung auf dem Schwarzmarkt auftaucht; dieser eulenäugige Typ, dem der Ramschladen gehört und der manchmal pulverisiertes Schnee-Elch-Horn hat, das in der Alchemie sehr nützlich ist; der Lone-Star-Lieutenant, der euch einmal den misslungenen Taschendiebstahl durchgehen ließ, weil ihm euer Gesicht gefiel. Sie alle und noch etliche weitere haben zwei wichtige Vorteile: Erstens schießen sie nicht sofort auf euch, wenn sie euch sehen, und zweitens befinden sie sich in einer Position, in der sie nützliche Informationen aufschnappen können. Ob es nun darum geht, wer wen für was anheuert, wo jemand untergetaucht sein mag, wann und wo welche Sicherheitsleute gesehen wurden, oder um andere Informationen, von denen ihr gar nicht wusstet, dass ihr sie wissen müsst – das, was eure Connections euch zu berichten haben, ist ein unverzichtbarer Teil eures Lebens. Also behandelt sie gut.

Wenn ihr nun also eure erste Connection gefunden habt und noch kein Job in Sicht ist, dann ist das Erste, wonach ihr euch erkundigen solltet, ein **Schieber**. Schieber sind diejenigen, die wissen, wer in den Schatten unterwegs ist, welche Jobs zu vergeben sind und wie man beides miteinander kombiniert, damit die richtigen Leute die richtigen Dinge tun. Die meisten Schieber haben sich spezialisiert – der eine ist eine unerschöpfliche Quelle von Konzernjobs, der andere hat Beziehungen zur Mafia und weiß, was es dort für Jobs zu holen gibt, und so weiter. Also hört euch um, bis ihr einen Schieber findet, der auf die Art von Arbeit spezialisiert ist, die euch am meisten liegt. Und der euch nicht mit jemandem zusammenbringt, den ihr gerade übers Ohr gehauen habt.

Aber übt euch in Geduld. Wenn ihr neu in den Schatten seid und noch keine Erfolgsbilanz vorzuweisen habt, dann könnt ihr natürlich nicht erwarten, dass euer Schieber euch die Sahnestücke zuschustert. Vergesst es also, die Tochter eines CEO beim Shoppen im Einkaufszentrum als Bodyguard begleiten zu wollen – dahin müsst ihr euch erst hocharbeiten. Aber es gibt noch genug andere Arbeit für euch: in blutigen Bandenkriegen mitmischen, Konzernprototypen stehlen, reiche Kiddies aufspüren, die sich in der Wildnis der Großstadt verlaufen haben, und vieles mehr. Bewährt euch im ersten Job, den euer Schieber euch vermittelt, und ihr könnt sicher sein, dass bald mehr kommt.

Das bringt uns zur vierten Person, die ihr kennen müsst, der Person, die euch sagt, was ihr tun sollt und wie viel ihr dafür

bekommt. Wir nennen diese Person **Mr. Johnson**, denn so nennt er sich auch selbst. Gut, in Japan nennt er sich manchmal Mr. Tanaka, in der Allianz Deutscher Länder kennt man ihn als Herrn Schmidt, und in Hongkong stellt er sich vielleicht als Mr. Wu vor, aber das müsst ihr euch nicht alles merken. Ihr müsst euch nur merken, dass sein richtiger Name euch nicht zu interessieren hat, dass er derjenige ist, der euch die Details eurer Mission mitteilt, und dass eine recht gute Chance besteht, dass er euch auf die eine oder andere Weise übers Ohr haut.

Mit den unzähligen Möglichkeiten, von Mr. Johnson übers Ohr gehauen zu werden, könnte man mehrbändige Monographien füllen. Der einfachste und häufigste Fall ist der, dass er euch nicht alles sagt, was ihr wissen müsst. Schließlich ist Mr. Johnson in irgendwelchen geheimen Machenschaften unterwegs, also wird er auch immer etwas zu verbergen haben. Aber er kann euch auch vorsätzlich bescheißen – euch in eine Falle laufen lassen, euch nach etwas jagen lassen, das in Wirklichkeit gar nicht existiert, und was der Dinge mehr sind. Mr. Johnson ist erfinderisch. Was sagen die Diplomaten immer? „Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser." Und ein Journalist, dem seine Mutter sagt, dass sie ihn liebt, wird es sich erst von drei glaubwürdigen Quellen bestätigen lassen, bevor er ihr glaubt. Shadowrunner halten beide Berufsgruppen für hoffnungslos naiv – sie kennen Mr. Johnson.

DIE DRECKSARBEIT

Okay. Das ganze Umhören und Freundschaftenschließen hat sich ausgezahlt – euer Schieber hat einen Job für euch. Was jetzt? Es gibt kein Standardmuster für den Ablauf eines Shadowruns. Jeder ist einzigartig. Jeder fängt anders an, jeder endet anders, und es gibt unzählige verschlungene Wege, die jeweils von A nach Z führen. Trotzdem gibt es ein paar grundlegende Schritte, die man in fast jedem Run findet. Sie zu kennen, verringert schon deutlich die Wahrscheinlichkeit, dass man euch für die unwissenden Neulinge hält, die ihr am Anfang eurer Karriere natürlich seid.

DAS TREFFEN

Nichts wird geschehen, bevor ihr nicht wisst, was man von euch erwartet, und ihr werdet keinen Finger rühren – hoffentlich –, bevor ihr nicht wisst, wie die Bezahlung aussieht. Beim Treffen mit Mr. Johnson geht es genau um diese grundlegenden Dinge. Achtet während des Treffens auf jedes Detail, denn jede Einzelheit kann euch etwas verraten. Trifft sich Mr. Johnson persönlich mit euch oder in der Matrix? Leuchtet er im Astralen vor lauter aufrechterhaltenen Zaubern? Hat er das Treffen in einem schicken Restaurant angesetzt, in einem schmuddeligen Nachtclub oder in einer Spelunke in den Barrens? Ist er der Umgebung entsprechend gekleidet, oder sieht er aus, als wäre er fehl am Platze? Und, vielleicht das Wichtigste: Geht das, was ihr während des Treffens esst und trinkt, auf seine Rechnung?

Beobachtet gründlich, hört gut zu und nutzt jede Kleinigkeit, die ihr beim Treffen aufschnappt, als Information für euren Job. Und holt den letzten Nuyen aus Mr. Johnson heraus. Ihr werdet nicht allzu viele weitere Gelegenheiten bekommen, mit ihm zu feilschen, also nutzt diese umso besser.

DIE BEINARBEIT

Ob ihr nun einen Manager aus einem bewachten Büro entführen, einen vermissten Konzernsprössling aus einem Yakuza-Gebäude herausholen oder auf der Suche nach geheimen Paydata in einen Matrixhost eindringen wollt – das Erste, was ihr braucht, sind Informationen über die Örtlichkeit, wie immer sie auch geartet sein mag. Seht euch Gebäudepläne genau an, informiert euch über die Einzelheiten der Sicherheitsmaßnahmen, lernt die täglichen Routineabläufe der beteiligten Personen kennen, findet heraus, wie die Netzwerke und das IC aussehen, schnüffelt die Gegend auf der Astralebene aus und hört euch bei den Leuten, die Bescheid wissen, um, ob noch andere an dieser Sache interessiert sind und ob es Dinge gibt, die ihr wissen solltet und die Mr. Johnson entweder nicht wusste oder nicht für nötig gehalten hat, euch mitzuteilen. In diesem Stadium des Runs werden normalerweise keine Kugeln abgefeuert, niemandem wird die Fresse poliert, und manchmal, man glaubt es kaum, werden auch keine Gesetze gebrochen, aber täuscht euch nicht: Hier wird oft über Erfolg und Fehlschlag des Runs entschieden. Je mehr ihr wisst, desto mehr könnt ihr vorhersehen und desto eher bleibt ihr einen Schritt voraus. Wem voraus? Jedem. So überleben Runner.

WO TREFFEN UND WARUM?

1. Privates Hinterzimmer in einem Nachtclub. Gewährt die nötige Privatsphäre, hat normalerweise keinen strengen Dresscode, und dank einer größeren Menschenmenge in unmittelbarer Nähe werden die Teilnehmer zum Fairplay motiviert.
2. Abgesicherte Matrixsite. Was nicht körperlich anwesend ist, kann man nicht erschießen. Auswurfschock mag ein Risiko sein, aber wenn man sich darum Sorgen macht, sollte man nicht mit heißem Sim reingehen. Das Problem ist nur, dass man nicht gerade viel aus Mr. Johnsons Körpersprache und Gesichtsausdrücken ablesen kann.
3. Büro in einem verlassenen Lagerhaus. Vorteil: sehr abgeschieden und privat. Nachteil: sehr abgeschieden und privat. Zu viele Leute sind schon zu Treffen an solchen Orten gegangen und nie zurückgekommen. Und natürlich lässt die Ausstattung zu wünschen übrig.
4. Hotelzimmer. Ihr wollt nicht, dass Mr. Johnson weiß, wo ihr abgestiegen seid, und er will nicht, dass ihr wisst, wo er abgestiegen ist. Deshalb bieten Hotelzimmer genau die richtige Anonymität und Privatsphäre – was die gleichen Vor- und Nachteile haben kann wie beim verlassenen Lagerhaus, allerdings ist in Hotels die Wahrscheinlichkeit für Gewalttaten meistens geringer. Nicht immer, aber meistens. Und es gibt Zimmerservice. Es sei denn, ihr seid in einem Stundenhotel, aber die bieten dafür manchmal Dienstleistungen an, mit denen ein renommierteres Haus nicht dienen kann.
5. Gehobenes Restaurant. Privatsphäre und Diskretion sind garantiert, und wenn ihr Glück habt, gibt es vielleicht sogar richtiges Fleisch. Beachtet nur, dass Mr. Johnson manchmal genau beobachtet, was ihr bestellt, um zu sehen, wie leichtfertig ihr mit Geld umgeht. Jeder Aspekt jedes Treffens ist ein Test.

DER PLAN

Ich kannte ein paar Runner, die es liebten, zu improvisieren – sich in die Action zu stürzen, alles aus dem Stegreif zu erledigen und sich mit den nächsten Schritten erst zu befassen, wenn es so weit war. Einmal im Jahr besuche ich ihre Grabsteine.

Sicher, es gibt immer Raum für Kreativität bei einem Run, vor allem, wenn Dinge geschehen, mit denen man nicht rechnen konnte, aber wenn der Run losgeht, wissen gute Runner, was sie zu tun haben. Also macht einen Plan. Legt fest, wer was zu tun hat und wann er es zu tun hat. Und wer es tut, falls der Runner, der es eigentlich tun sollte, den Löffel abgibt. Sorgt dafür, dass ihr eine Alternativoption für jeden wichtigen Einzelschritt habt. Erstellt einen idiotensicheren Kommunikationsplan. Erstellt einen Ersatz-Kommunikationsplan für den idiotensicheren Kommunikationsplan. Verabredet einen Treffpunkt für den Fall, dass die Sache in die Hose geht. Überlegt euch, wie ihr die Begräbniskosten aufbringen wollt, wenn es nötig werden sollte.

DIE DURCHFÜHRUNG

Manche Leute sagen, die erfolgreichsten Missionen seien die, bei denen man reingeht und wieder rausgeht, ohne einen einzigen Schuss abzufeuern. Andere sagen, man sollte es in großem Stil und mit einer Menge Krach erledigen und immer möglichst viel Eindruck schinden. Ihr seht, es gibt eine große Bandbreite von Optionen. Ihr müsst es nicht auf eine bestimmte Weise tun, aber tun müsst ihr es. Legt los, führt euren Plan aus, räumt die unvermeidlichen unerwarteten Komplikationen aus dem Weg, und dann schauen wir mal, wer am Ende noch steht.

DER ABSCHLUSS

Wenn Mr. Johnson nicht gerade ein kompletter Vollidiot ist, wird er euch nicht das gesamte Honorar im Voraus gezahlt haben. Also setzt euch mit ihm wie abgesprochen in Verbindung, liefert die abgesprochenen Waren oder Vollzugsnachweise ab und kassiert den Rest der Bezahlung ein. Und einen Bonus, falls ihr einen herausschlagen könnt.

WOFÜR MAN EUCH BRAUCHT

Unterschiedliche Shadowruns gibt es beinahe so viele, wie es Shadowrunner gibt. Aber wenn wir unseren Grips ein bisschen anstrengen, können wir die Arten von Jobs, für die man euch anheuern wird, in folgende Grundtypen einteilen:

Datenklau: Ob es die Blaupausen für eine neue Schallwaffe sind, die Informationen über das Privatleben eines Konzernmanagers oder Einzelheiten über die für nächstes Jahr geplanten Trideoproduktionen von Pathfinder Multimedia – fast immer bedeuten Daten Macht. Deshalb werden Shadowrunner oft ausgeschickt, um Daten zu klauen. Wir nennen sie Paydata – Daten, für die jemand bereit ist, etwas zu zahlen.

Einbruch: Manchmal sind es Informationen, die gestohlen werden müssen, manchmal auch handfestere Dinge. Das kann der Prototyp eines Rennmotorrads sein (ruft mich an, wenn euch jemand diesen Job anbietet – ich bin dabei!), ein Artefakt in einem Museumsarchiv, der linke Schuh oder das linke Auge eines Konzernmanagers oder irgendwas wirklich Abgefahrenes. Was es auch ist, es ist nicht leicht zu beschaffen, deshalb ist ja auch jemand bereit, euch dafür zu bezahlen, dass ihr es ihm beschafft. Manchmal ist dabei Feingefühl und Heimlichkeit gefragt, Irreführung, Raffinesse, minutiöse Planung und detaillierte Feinabstimmung. Und manchmal stürmt ihr einfach rein, schnappt euch die Sachen und macht, dass ihr wegkommt.

Zerstörung: Manchmal muss man einem Medienschnüffler den Wagen demolieren, um ihn daran zu erinnern, was für ihn auf dem Spiel steht, wenn er weiter so eine Welle macht. Manchmal muss man das Haus einer Politikerin niederbrennen, um sie dazu anzuregen, sich aus dem öffentlichen Leben zurückzuziehen und ihre Karrierewahl zu überdenken. Und manchmal muss man einem übermäßig ehrgeizigen Manager Teile seines Körpers brechen, zum Beispiel den Schädel (das nennen wir dann „Wetwork"), um ihn zu mehr Teamwork und weniger unabhängigem Unternehmertum zu ermutigen. Zerstörung und Verwüstung, in all ihren glorreichen Ausprägungen, sind ganz normale Bestandteile vieler Shadowruns. Ihr müsst nur selbst entscheiden, mit wie viel Zerstörung ihr leben könnt.

Extraktion: Früher einmal haben Unternehmen regelrechte Bieterkriege ausgetragen, um das Recht zu erwerben, die besten Talente aus allen Branchen einstellen zu dürfen, ob es nun Ingenieure, Wissenschaftler, Schauspieler oder Topmanager waren. Das war, bevor die Konzerne den Einfluss hatten, den sie heute besitzen. Heutzutage haben die Megakonzerne riesige Rechtsabteilungen und Sicherheitsmannschaften, deren einzige Aufgabe es ist, dafür zu sorgen, dass die Leute an ihrem Platz bleiben und für den Rest ihres Lebens für den gleichen Boss arbeiten. Deshalb kann man heute nicht mehr einfach mit einem Bündel Geldscheinen winken, wenn man auf einen bestimmten Mitarbeiter scharf ist – und deshalb müssen Shadowrunner sie aus ihrem alten Beschäftigungsverhältnis herausholen. Extraktionen wertvoller Arbeitskräfte und der sichere Transport dieser Leute in ihre neue Konzernheimat sind ein wichtiger Bestandteil des Shadowrunner-Business.

Transport: Hure ist vielleicht der älteste Beruf der Welt, aber der Botenjunge dürfte gleich danach kommen. Irgendwann nach der Keule und vor dem Feuer erfand die Menschheit Punkt A und Punkt B und brauchte dann jemanden, der ihren Kram vom einen zum anderen brachte. Und so ist es bis heute. Natürlich werden Shadowrunner nicht angeheuert, um Soykaf *au lait* und Croissants zur morgendlichen Betriebskonferenz zu liefern. Bei unseren Jobs geht es eher darum, eine Ampulle Drachenblut dem richtigen Magier zukommen zu lassen oder eine Probe einer neuen synthetischen Droge in die Labore der Mafia zu bringen, wo sie chemisch analysiert werden soll, oder – immer wieder sehr beliebt – ein *Ding*, von dem sie euch nicht verraten wollen, was es ist, an eine *Person* zu liefern, deren Identität sie euch auch nicht verraten wollen. Wie ihr euch denken könnt, geht es dabei um ein bisschen mehr als nur eine kleine Reise. Fast immer wird es Leute geben, die das haben wollen, was ihr transportiert – oder es *zurückhaben* wollen –, und die Chancen stehen nicht schlecht, dass sie euch auf die Pelle rücken, während ihr unterwegs seid. Haltet die Augen offen, beeilt euch und lasst nichts Wichtiges fallen. Oh, und sorgt dafür, dass eure Papiere in Ordnung sind, denn „Transport" bedeutet meistens „Schmuggel", und das bedeutet Lieferpapiere mit den richtigen Stempeln und

Unterschriften, die echt genug aussehen, um euch über die Grenzen zu bringen.

Sicherheit: Genauso, wie Runner angeheuert werden, um Daten und Dinge zu klauen, Sachen kaputtzumachen und Leute zu extrahieren, werden auch Runner angeheuert, um andere Runner vom Klauen, Kaputtmachen und Extrahieren abzuhalten. Manchmal ist der Auftraggeber der Meinung, dass Runner die beste Verteidigung gegen Runner sind; manchmal braucht er auch einfach Leute, die entbehrlich sind und deren Bekanntschaft er plausibel abstreiten kann. Ein Sicherheitsjob kann Personenschutz sein, bewaffnete Verteidigung, Überprüfung eines Geländes auf Fallen und Hinterhalte oder das Ausfindigmachen und Neutralisieren von Gefahren. Das Wichtigste dabei ist, dass ihr auch wirklich so gut seid, wie ihr zu sein behauptet.

Idealismus: Die Welt mag sich alle Mühe geben, ihn aus uns herauszuprügeln, aber manche Runner haben sich noch eine Spur Idealismus bewahrt. Sie bevorzugen Jobs, die den Reichen und Mächtigen schaden und allen anderen nutzen. Das kann so einfach sein, wie Geld oder wertvolle Güter zu stehlen und umzuverteilen, es kann aber auch weitaus raffinierter sein. Erinnert mich irgendwann mal daran, euch von den Typen zu erzählen, die in ein Forschungslabor von Mitsuhama einbrachen und dafür sorgten, dass die Lizenzgebühren für ein neues technisches Wunderding für alle Zeiten an die Obdachlosenklinik in der 178. Straße gehen.

Ablenkung: Damals, bevor die Magie zurück in die Welt kam, gab es Leute, die sich „Zauberer" nannten, aber natürlich keine richtigen Zauberer waren. Sie waren so eine Art Trickbetrüger, die eine Show daraus machten, ihr Publikum für eine Weile hinters Licht zu führen. Ihre Hilfsmittel waren Mechanismen oder Konstruktionen, die mehr verbargen als zeigten, Taschenspielertricks und die Kunst, das Publikum dazu zu bringen, die falschen Dinge zu beobachten. Der „Zauberer" vollführte mit der einen Hand großartige, auffällige Gesten, während er die andere, die den eigentlichen Trick ausführte, scheinbar gar nicht bewegte. Oder er ließ seine wunderschöne Assistentin herumstolzieren und mit dem Hintern wackeln, und während alle Augen auf sie gerichtet waren, machte er heimlich, still und leise sein Ding. Bei Ablenkungs-Runs seid ihr die gestikulierende Hand oder die tanzende Assistentin und lenkt die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter oder anderer Runnerteams von den wirklich wichtigen Geschehnissen ab und auf euch. Natürlich dürfte diese Aufmerksamkeit selten von der bewundernden Sorte sein, und die Abgelenkten werden wohl kaum euer Bestes im Sinn haben, deshalb rechnet damit, kreativ und schnell sein zu müssen.

DIE GEGENSEITE

Wir haben schon über die Leute geredet, die man kennen sollte, weil sie hilfreich sein können. Jetzt werfen wir einen Blick auf die andere Seite des Spielfelds. Einige von den Leuten dort werden euch anheuern, einige werden gegen euch arbeiten, aber lasst euch nicht täuschen: Sie alle sind die Gegenseite. Sie haben Ressourcen, die ihr haben wollt, sie leben das Leben, nach dem ihr strebt, oder sie konkurrieren auf eine andere Weise um was auch immer mit euch. Ihr werdet ihnen auf jeden Fall über den Weg laufen, und je mehr ihr über sie wisst, desto größer ist die Chance, dass ihr Erfolg habt. Oder – wenn ihr gerade erst am Anfang steht – die Chance, dass ihr überlebt.

DIE KONZERNE

Die meisten eurer Runs werden Jobs sein, die euch mitten in finstere Konzernmachenschaften hineinziehen, also fangen wir hier an. Das soll jetzt nicht heißen, dass jeder Megakonzern seine Finger bei jedem Shadowrun im Spiel hat oder dass jeder Kon, der einen Run finanziert, einer von den Allmächtigen mit unendlich tiefen Taschen ist. Es gibt solche Konzerne und solche. Die kleinen Konzerne sind so klein, dass sie von den großen Fischen im Teich kaum wahrgenommen werden. Aber der Knackpunkt bei den Kleinen ist, na ja, dass sie eben nicht so groß sind. Das bedeutet, dass sie mit allen Mitteln versuchen, ihre aktuellen Unternehmungen und Projekte zu schützen. Wenn ihr gegen einen kleinen Konzern ins Feld zieht, dann trefft ihr vielleicht nicht auf die Armeen, die die Megakonzerne gegen euch aufbieten können, aber ihr werdet es mit einer anderen Waffe zu tun bekommen, die genauso gefährlich sein kann wie Kugeln oder Zaubersprüche: Verzweiflung.

Die großen Konzerne mit der AAA-Einstufung sind beim Shadowrunning der große Wurf. Meistens hat man es nur mit Tochtergesellschaften zu tun, mit Außenposten oder offiziell gar nicht zum Konzern gehörenden Einrichtungen außerhalb des eigentlichen Konzernterritoriums; aber hin und wieder findet man sich auch auf einem Run wieder, der direkt gegen einen der Großen Zehn geht.

Eins müsst ihr wissen: Ihr seid den Megas egal. Wenn ihr euch irgendwo aufhaltet, wo ihr nicht sein solltet, dann werden sie versuchen, euch umzulegen. Sie werden Blei auf euch niederregnen lassen, Geister, Zaubersprüche, IC und was immer sie sonst noch gerade zur Hand haben. Und das ist noch die freundliche Version. Sie sind zu allem bereit, und sie sind absolut entschlossen, mehr auszuteilen als einzustecken.

ARES MACROTECHNOLOGY

Konzerngerichtshofeinstufung (2075): #7
Konzernslogan:
„Wir machen die Welt sicherer"
Konzernstatus:
AAA, börsennotierte Aktiengesellschaft
Konzernzentrale: Detroit, UCAS
Präsident/CEO: Damien Knight

AZTECHNOLOGY

Konzerngerichtshofeinstufung (2075): #4
Konzernslogan:
„Der Weg in ein besseres Morgen"
Konzernstatus:
AAA, in Privatbesitz
Konzernzentrale: Tenochtitlán, Aztlan
Präsident/CEO: Flavia de la Rosa

EVO CORPORATION

Konzerngerichtshofeinstufung (2075): #6
Konzernslogan:
„Das Leben verändern"
Konzernstatus:
AAA, börsennotierte Aktiengesellschaft
Konzernzentrale: Wladiwostok, Russland
Präsident: Yuri Shibanokuji

Wie dieser tote Chinese schon sagte: Kenne deinen Feind! Wenn ihr die Großen Zehn also noch nicht kennt, dann gestattet mir, sie euch vorzustellen.

DIE GROSSEN ZEHN

Es gibt zehn Megakonzerne, die vom Konzerngerichtshof eine AAA-Klassifizierung erhalten haben (okay, immerhin *sind* sie der Konzerngerichtshof). Ihnen gehört das ganze Geld, also machen sie die Regeln, und ihr solltet zumindest in Grundzügen über sie Bescheid wissen, um überhaupt eine Chance zu haben, in den Schatten etwas zu werden.

ARES MACROTECHNOLOGY

Die meisten Shadowrunner kennen Ares durch den Konzernzweig Ares Arms, und das aus gutem Grund: Die Ares Predator ist die Handfeuerwaffe der Wahl für den anspruchsvollen Runner. Der von dem reichen Playboy Damien Knight geführte Konzern besitzt den Ruf eines sehr „amerikanischen" Unternehmens: draufgängerisch, militaristisch, patriotisch, individualistisch – Mutti und Apfelkuchen, anders ausgedrückt. Aber lasst euch davon nicht täuschen – sicher, Ares ist einer der angenehmeren Konzerne, für die man in den Schatten arbeiten kann, aber trotzdem solltet ihr immer die Augen offenhalten, denn die Jungs können genauso hinterlistig sein wie der Rest. Ares ist spezialisiert auf Polizeidienstleistungen, militärische Hardware und Waffen, Raumfahrt (der Konzern betreibt fünf orbitale Habitate), Freizeit und Unterhaltung sowie Kraftfahrzeuge (das frühere General Motors gehört zur Ares-Familie). Dazu kommen noch kleinere Zweige in vielen anderen Bereichen.

AZTECHNOLOGY

Wenn ihr in letzter Zeit irgendwelche Konsumgüter gekauft habt, dann stehen die Chancen ganz gut, dass ihr zu Aztechnologys Umsätzen beigetragen habt. 60 Prozent der Waren, die ihr in eurem Stuffer Shack um die Ecke findet, kommen von Aztechnology (90 Prozent, wenn ihr den Stuffer Shack selbst mitzählt). Sie produzieren alles, von Chemikalien über Trideospiel-Software bis hin zu militärischen Gütern und Magiezubehör. Sie haben ihre Finger in mehr Honigtöpfen als alle anderen Megas, und ihre Öffentlichkeitsarbeit ist unübertroffen. Was auch ganz gut ist, denn nebenher beschäftigen sie sich auch noch enthusiastisch mit Blutmagie und bösartigen Verschwörungen. Angeblich. Aber sagt so etwas bloß nicht in Hörweite der streitlustigen Rechtsabteilung von Big A.

EVO CORPORATION

„EVOlution" ist ein Wortspiel, das sie in vielen ihrer Werbeanzeigen benutzen. Und um fair zu sein, ist Evo ein Megakonzern, der seinen Blick auf die Zukunft richtet. Der CEO ist ein Ork, der Hauptaktionär ein Freier Geist. Der Konzern konzentriert sich auf eine Vielzahl transhumanistischer Projekte, die von Bioware-Technologie über Anti-Alterungs-Experimente bis hin zu noch abgefahreneren Projekten reichen, die der Metamenschheit den nächsten Schritt der Evolution erleichtern sollen. Darüber hinaus ist Evo der erste Megakon, der erfolgreich eine Marsbasis errichtet hat. Evo ist der führende Produzent von Waren und Dienstleistungen, die speziell auf Orks, Trolle, Elfen, Zwerge, Wechselbälger und andere nichtmenschliche Bevölkerungsteile zugeschnitten sind. In der Konzernkultur setzt man ganz auf Schmusekurs, aber lasst euch davon nicht täuschen – Evo kann genauso kalt und berechnend sein wie jeder andere Mega auch.

HORIZON GROUP

Horizon, das mitten im Medienwunderland Los Angeles sitzt, konnte sich viele Exklusivverträge auf dem kalifornischen Immobilienmarkt sichern. Mit dem charismatischen Ex-Simstar Gary Cline am Ruder hat sich Horizon auf alles spezialisiert, womit sich Meinungen manipulieren lassen (Medien, Werbung, Unterhaltung, soziale Netzwerke usw.), aber auch auf Konsumgüter und Dienstleistungen, Immobilien und Erschließung sowie Pharmazeutika. Die Konzernkultur ist sehr mitarbeiterorientiert, die Angestellten werden gut versorgt

HORIZON GROUP

Konzerngerichtshofeinstufung (2075): #10
Konzernslogan: „Wir wissen, was Sie denken."
Konzernstatus: AAA, in Privatbesitz
Konzernzentrale: Los Angeles, PCC
Präsident/CEO: Gary Cline

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Konzerngerichtshofeinstufung (2075): #3
Konzernslogan: „Mitsuhama ist die Zukunft."
Konzernstatus: AAA, börsennotierte Aktiengesellschaft
World Headquarters: Kyoto, Kaiserreich Japan
President/CEO: Toshiro Mitsuhama

NEONET

Konzerngerichtshofeinstufung (2075): #2
Konzernslogan: „Die Zukunft läuft auf NeoNET."
Konzernstatus: AAA, börsennotierte Aktiengesellschaft
Konzernzentrale: Boston, UCAS
CEO: Richard Villiers

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Konzerngerichtshofeinstufung (2075): #5
Konzernslogan: „Wir lösen schon heute die Probleme von morgen."
Konzernstatus: AAA, börsennotierte Aktiengesellschaft
Konzernzentrale: Chiba, Kaiserreich Japan
Präsident: Orito Sasaki

und immer wieder ermutigt, ihre Begabungen weiterzuentwickeln und auch während der Arbeitszeit ihren eigenen Interessen nachzugehen – solange der Konzern dadurch Profite einstreicht. Horizon galt lange als technomancerfreundlich, doch eine Reihe von Begebenheiten, die in einem Massaker in Las Vegas gipfelten, haben dem Rest der Welt gezeigt, dass auch der netteste Megakonzern schon mal die Kontrolle über sich verlieren kann.

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Bei diesem Japanokon dreht sich alles um Computer. Robotik, Schwerindustrie, all diese Dinge – aber weniger bekannt ist, dass MCT auch der weltweit größte Produzent magischer Güter ist. Es halten sich hartnäckige Gerüchte, dass der Konzern mit der Yakuza ins Bett geht (ach was, ich will euch nichts vormachen: Sie treiben es hemmungslos miteinander). Auf jeden Fall haben sie in den letzten Jahren auch in Nordamerika solide Fuß gefasst. Der Konzern zahlt gut für erfolgreiche Shadowruns, aber wenn ihr versagt, dann sind sie ... *unzufrieden*. Und seid besonders vorsichtig, wenn ihr einen Run *gegen* den Konzern unternehmt, denn dank seiner „Nullzonen"-Philosophie (erst schießen, dann noch mal schießen) erleben gescheiterte Runner selten den nächsten Sonnenaufgang.

NEONET

NeoNET ist die Hauptmacht hinter der Grid Overwatch Division (einer Art Matrixpolizei), und es hat praktisch die WiFi-Matrix erfunden. Wie man sich deshalb denken kann, investiert der Konzern hauptsächlich in Matrixinfrastruktur, aber auch in Cyberware, Elektronik, Software, Biotech, Luftfahrt, Handfeuerwaffen und vieles mehr. Für einen Megakonzern ist NeoNET ziemlich zersplittert. Es gibt drei Hauptfraktionen, die von einem berüchtigten Finanzhai, einem einsiedlerischen Zwerg und dem Großen Drachen Celedyr geleitet werden. Runs für oder gegen NeoNET sind immer ein bisschen wie der Griff in die Wundertüte. Es kann ganz lustig sein, wenn man nicht weiß, was man herausholen wird, bis man in die Tüte greift und einen Skorpion erwischt.

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Renraku kontrolliert das größte Datenarchiv der Welt und besitzt fast alle lokalen Gitter in Asien. Und wenn niemand weiß, was für nützliche (oder belastende) Informationen man in seinen Datenspeichern versteckt hält, dann überlegen die anderen es sich schon sehr gründlich, bevor sie sich mit einem anlegen. Renraku hält die traditionelle japanische Kultur hoch, und seine Militäreinheiten, die Roten Samurai, werden allgemein gefürchtet. Nicht respektiert, *gefürchtet*.

SAEDER-KRUPP HEAVY INDUSTRIES

Diesen Konzern kann man mit einem einzigen Wort zusammenfassen: Lofwyr. Der Große Drache besitzt fast 100 Prozent dieses in Deutschland ansässigen Megakonzerns, und er regiert ihn mit einer Detailbesessenheit, wie man sie nur bei jemandem seiner Spezies findet. Es ist nicht unmöglich, Lofwyr auszutricksen, aber es ist sehr schwer – und meistens tödlich. Der Drache hat nicht viel für Dummköpfe übrig, und Shadowrunner, die gegen ihn arbeiten (oder bei einem Job *für* ihn versagen), können sich schnell auf seiner schwarzen Liste wiederfinden – die, wie allgemein angenommen wird, mit seiner Speisekarte identisch ist. S-K hat seine Finger hauptsächlich in der Schwerindustrie, der Chemie, im Finanzwesen und der Luftfahrt, aber auch in vielen anderen Bereichen, was ja auch so ziemlich das ist, was man vom größten Konzern der Welt erwarten würde.

SHIAWASE CORPORATION

Shiawase, der älteste der Megakonzerne, war der erste Konzern, dem die Extraterritorialität gewährt wurde. Dieser klassische japanische *Zaibatsu* wird im traditionellen „Familien"-Stil geführt; die meisten Angestellten unterzeichnen lebenslange Verträge und heiraten sogar innerhalb des Konzerns. Aber wie in jeder guten Familie gibt es auch immer wieder Streitigkeiten, und diese Streitigkeiten haben schon vielen Runnern gutes Geld eingebracht. Und was die Geschäftsinteressen des Konzerns angeht: Was interessiert ihn nicht? Shiawase hat, direkt oder über Tochtergesellschaften, die Finger in der Kernkraft, in Umwelttechnologie, Biotech, Schwerindustrie, Wartungstechnik, Mineralien, Konsumgütern und vielem mehr.

SAEDER-KRUPP HEAVY INDUSTRIES

Konzerngerichtshofeinstufung (2075): #1
Konzernslogan: „Immer einen Schritt voraus"
Konzernstatus: AAA, in Privatbesitz
Konzernzentrale:
Essen, Allianz Deutscher Länder
Präsident/CEO: Lofwyr

SHIAWASE CORPORATION

Konzerngerichtshofeinstufung (2075): #8
Konzernslogan: „Wir verbessern das Leben."
Konzernstatus:
AAA, börsennotierte Aktiengesellschaft
Konzernzentrale: Osaka, Kaiserreich Japan
Präsident/CEO: Tadeshi Shiawase

WUXING INCORPORATED

Konzerngerichtshofeinstufung (2075): #9
Konzernslogan:
„Wir stecken hinter allem, was Sie tun."
Konzernstatus:
AAA, börsennotierte Aktiengesellschaft
Konzernzentrale:
Freie Wirtschaftszone Hongkong
Präsident: Wu Lung-Wei

WUXING INCORPORATED

Wuxing, der einzige Mitspieler auf der Megakonzernbühne aus Hongkong, besitzt einen beträchtlichen Teil der pazifischen Küstenregionen. Der Konzern ist ruhig und konservativ und der unauffälligste der Großen Zehn. Seine Belegschaft ist tief in der chinesischen Kultur verwurzelt, selbst diejenigen, die noch nie im Leben auch nur in der Nähe Asiens waren. Traditionell konzentriert sich Wuxing auf Finanzen und Schifffahrt, hat sich aber auch auf magische Dienstleistungen und Güter spezialisiert und arbeitet hart daran, in diesem Bereich zum umsatzstärksten Megakon zu werden. Auch in andere Märkte drängt Wuxing mit Nachdruck, vor allem in die Landwirtschaft, den Maschinenbau, die Konsumgüter- und die Chemiebranche.

ORGANISIERTE KRIMINALITÄT

Die meisten Shadowrunner werden euch sagen, dass der einzige Unterschied zwischen dem, was wir tun, und dem, was kriminelle Organisationen tun, in dem Teil mit der „Organisation" liegt. Da ist was dran. Hin und wieder haben Shadowrunner feste Organisationen gegründet, wie etwa die legendären Assets, Inc., aber im Allgemeinen machen wir so etwas nicht. Leute wie wir sind keine guten Befehlsempfänger. Wir teilen nicht gerne mit Leuten außerhalb unseres Teams (und manchmal nicht einmal mit denen in unserem Team), ganz zu schweigen davon, dass wir Reglementierungen, Hierarchien und diesen ganzen Gleichschrittkram für gewöhnlich meiden wie die Pest. Kriminelle Organisationen andererseits basieren genau darauf. Sie befassen sich mit den Dingen, für die man eine größere Zahl an Leuten braucht: Drogenhandel, Schutzgelderpressung, Glücksspiel - so ziemlich alles, wofür man eine Armee braucht und was Profit abwirft. Und deshalb ist die organisierte Kriminalität häufig eng mit legalen, respektablen Unternehmen verbandelt. Oft ist es schwer zu sagen, wo die Kriminalität aufhört und die Legalität anfängt.

Trotz ihres gewalttätigen Rufes meiden kriminelle Organisationen die Pyrotechnik, wo es eben geht. Schießereien rufen die Polizei auf den Plan und können leicht dazu führen, dass wichtige eigene Leute getötet werden oder längere Zeit indisponiert sind. Im Allgemeinen läuft das, was diese Organisationen tun, am besten, wenn niemand hinsieht, deshalb geben sie sich große Mühe, sich bedeckt zu halten und nicht aufzufallen. Aber lasst euch nicht täuschen - und seid nicht dumm. Nur weil sie es bevorzugen, die Waffen stecken zu lassen und den Geldfluss nicht zu stören, dürft ihr keine Sekunde lang glauben, dass sie nicht auch brutal und blutig sein können, wenn sie es müssen.

Die **Mafia** hat eine weitreichende und tief verwurzelte Präsenz in jeder größeren nordamerikanischen Stadt, den meisten europäischen Städten und vielen anderen Städten weltweit. Die Mafia mag Städte. Sie arbeitet nicht eng mit den Megakonzernen zusammen, weil, seien wir ehrlich, sie selbst praktisch ein Megakonzern ist. Der Hauptunterschied zwischen den anerkannten Konzernen und der Mafia besteht darin, dass man bei den internen Machtkämpfen zwischen Mafiaabteilungen mit etwas höheren Verlustzahlen rechnen muss.

FÜHRENDE KRIMINELLE GRUPPIERUNGEN IN NORDAMERIKA

O'Malley-Syndikat (Mafia): Dona Rowena O'Malley leitet alle Mafiaangelegenheiten in Seattle und hat mittlerweile die Familien Finnigan, Gianelli und Ciarniello unter ihre Kontrolle gebracht. Ihre Position erlangte sie dank ihres organisatorischen Scharfsinns, ihrer ausgezeichneten Führungsqualitäten und ihrer tödlich kalten Rücksichtslosigkeit, die keine Gefangenen macht. Nachdem sie die Gianellis und Ciarniellos dazu gebracht hat, für sie statt gegen sie zu arbeiten, macht sie sich jetzt daran, ihr Territorium gegen alle abzuriegeln, die der Meinung sind, ihnen stünde ein Teil von Seattle zu.

Shotozumi-Rengo (Yakuza): Dieser von Oyabun Hanzo Shotozumi aus Seattle geführte Rengo ist in den meisten größeren Städten Nordamerikas vertreten. Die meiste Zeit agieren die regionalen Gruppen unabhängig voneinander, aber sie alle suchen die Weisheit ihres Oyabun und hören auf das, was er zu sagen hat. Doch zunehmend werden Stimmen laut – na gut, eigentlich flüstern sie –, die Hanzos Fähigkeit infrage stellen, dem Druck standzuhalten, dem er von so vielen Seiten ausgesetzt ist: einer neuen aggressiven **Capa di capi** in Seattle, stürmischen und umwälzenden Ereignissen um einen Großen Drachen und eine unbändige Invasionsmacht in Denver, und ungeduldigen, ehrgeizigen Untergebenen in seiner eigenen Organisation. Vor allem von Oyabun Honjowara in New Jersey heißt es, er baue sich gerade eine eigene Machtbasis auf, und Kenner der Szene rechnen damit, dass er in nicht allzu ferner Zukunft nach der Oberherrschaft des Rengos greifen wird.

Großer-Kreis-Liga (Triade): Die Großer-Kreis-Liga in New York City mag vielleicht nicht so mächtig sein wie einige ihrer südostasiatischen Gegenstücke, aber sie ist einflussreicher, als den meisten klar ist. Unter Ausnutzung des Manhattan Development Consortiums gelang es ihr, viele Konzerne, vor allem Shiawase, zu infiltrieren. Die dabei gewonnenen Informationen werden als Druckmittel verwendet – nicht zu offensichtlich, sondern meist nur, um die Geschehnisse in diesem konzernbeherrschten Sprawl in eine Richtung zu lenken oder zu schubsen, die den Interessen der Liga dient. Gegenwärtig befindet sich die Großer-Kreis-Liga in einem mehr oder weniger offenen Krieg mit der örtlichen Mafia um die Kontrolle des Drogenhandels in der Stadt.

Powryejhda (Vory): Der Seattler Zweig der Vory wird von Aleksander Bilotky (Spitzname: Terminator) geführt und zählt viele russische Loyalisten und nicht gerade wenige Angehörige der Roten Armee zu seinen Mitgliedern. Auf einem großen Stück Land, das die Organisation in der Nähe von Puyallup gekauft hat, hat sie irgendetwas gebaut – oder hat vor, etwas zu bauen, je nachdem, mit wem man redet. Niemand weiß, was dieses Etwas ist, denn das Grundstück wurde mit einer hohen Mauer und einer ziemlich beeindruckenden astralen Barriere umgeben. Was dort drinnen vor sich geht, bleibt der Spekulation überlassen – und spekuliert wird fleißig.

Der Äußere Kreis (Koshari): Die Anführer der Koshari-Kreise in Santa Fe, Phoenix, Denver und Las Vegas arbeiten zusammen und haben Territorien und Geschäfte untereinander aufgeteilt, um sich nicht gegenseitig auf die Füße zu treten. Außerdem reglementieren sie, wo und wie weit kleinere Gruppen expandieren dürfen. Momentan jedoch ist der Koshari-Kreis in Los Angeles sehr umtriebig; man glaubt dort, dass es an der Zeit sei, aus den Großen Vier des Äußeren Kreises die Großen Fünf zu machen.

Die **Yakuza** dagegen hat ihr Schicksal sehr eng mit Mitsuhama Computer Technologies verknüpft. Das soll jetzt nicht heißen, dass jeder Yakuza-Rengo Verbindungen zu Mitsuhama hat – haben sie nicht, und tatsächlich kämpfen manche Rengos mit Klauen und Zähnen gegen diejenigen, die solche Verbindungen haben. Aber die Yakuza und MCT sind untrennbar miteinander verbunden – vier der höchsten Yakuzabosse besitzen fast 45 Prozent des Megakonzerns. Mitsuhama lässt seine Schmutzarbeit von Yakuzasoldaten erledigen, während die Yakuza MCT als die größte Geldwäscherei benutzt, die die Welt je gesehen hat. Die Konzernverbindung verleiht der Yakuza eine unbarmherzige Effizienz; wer mit ihr zu tun hat, achtet auf seine Manieren.

Die **Triaden** haben ihren Ursprung in dem, was früher einmal China war, und sie unterscheiden sich von den anderen großen kriminellen Netzwerken darin, dass sie dezentralisiert sind – es gibt keine zentrale Führung, keinen obersten Befehlshaber oder „Hohen Rat" und keine Schlichtungskommission. Das bedeutet, dass oft ganz neue Regeln gelten, wenn man sich vom Territorium einer Triade auf das einer anderen begibt; was einen am einen Ort rettet, kann einen am anderen das Leben kosten. Das Fehlen einer zentralen Führung führt oft dazu, dass Konflikte nur auf sehr blutige und brutale Weise gelöst werden – obwohl Triaden auch zu überraschender Subtilität und Zurückhaltung fähig sind, wenn es die Situation erfordert. Andererseits sind die Triaden gerade wegen der fehlenden zentralen Führung sehr flexibel, wenn es um die Anpassung an neue Territorien oder deren Übernahme geht. Wenn es ihnen jetzt noch gelänge, ihre kulturell verwurzelten Vorurteile gegen Frauen in Führungspositionen und nichtmenschliche Metatypen im Allgemeinen zu überwinden, könnten die Triaden ein viel größeres Stück vom Kuchen abbekommen. Die Triaden betreiben natürlich die üblichen Glücksspiel-, Drogen- und Prostitutionsgeschäfte, aber ihre Spezialität sind Erwachte Drogen. Aus irgendeinem Grund gibt es bei den Triaden überdurchschnittlich viele Magiebegabte, und dadurch sind sie sehr effektiv im Finden, Erproben und Herstellen von Drogen, die den besten Straßenpreis erzielen.

Erinnert ihr euch, dass ich gesagt habe, kriminelle Organisationen hielten sich gerne bedeckt, mieden das Rampenlicht und kümmerten sich vor allem um sich selbst? Da habe ich nicht über die russischen **Vory v Zakone** geredet. Die Vory können, was Geld und Personal angeht, nicht mit den anderen großen Syndikaten mithalten, deshalb ist ihr wichtigstes Werkzeug der Öffentlichkeitsarbeit die Einschüchterung. Ihre Verhandlungstaktik ist stumpfe Brutalität; das erste Indiz dafür, dass die Vory sich auf ein neues Territorium ausgebreitet haben, sind für gewöhnlich die Leichen der Kriminellen, die die Gegend für *ihr* Gebiet gehalten hatten. Die Vory mischen auf, sie gehen mit vollem Einsatz in jede Konfrontation, laut und unübersehbar. Das funktioniert nicht immer, aber eins könnt ihr mir glauben: Niemand sieht diese Typen gerne auf sich zukommen.

In der Hopi-Folklore ist *Koshare* der Geist der Übertreibung – gefräßig, ausfallend, respektlos, das universelle abschreckende Beispiel. Koshare tut alles, was Menschen nicht tun sollten, und veranschaulicht, warum sie es nicht tun sollten. Deshalb nennt sich das Netzwerk der indianischen organisierten Kriminalität **Koshari**. Die Koshari beschäftigen sich mit allem, was man von einer kriminellen Organisation erwarten würde, aber ihre Spezialität ist der Talisschmuggel, der illegale Handel mit magischen Reagenzien und Telesma. Wenn ihr ein T-Bird-Pilot im Westen Nordamerikas seid, werdet ihr – je nach dem Eindruck, den ihr auf die Koshari macht – entweder rekrutiert, von ihrem Territorium verbannt oder abgeschossen.

FÜHRENDE KRIMINELLE GRUPPIERUNGEN IN DER ADL

Mafia: Im Rhein-Ruhr-Megaplex hat die **Gasperi-Familie** das Sagen, nicht zuletzt durch ihre Kontakte zum omnipräsenten Saeder-Krupp. Allerdings schwächt die offene Feindschaft zwischen Familienoberhaupt Don Lupo Gasperi und dessen Tochter Michaela Semenszato aktuell die Organisation. In Stuttgart sitzen die **Canorettis** unter Nicola Canoretti und treiben die Wurzeln ihrer illegalen Vereinigung tief ins Musikgeschäft der süddeutschen Metropole.

Vory v Zakone: Gefährlichstes und größtes Vory-Syndikat ist die **Gargari-Organizatsi**, deren Haupteinflussgebiet sich fast über den gesamten Norden und Osten der ADL zieht, inklusive Berlin und Teilen von Franken. Organisierte Einbrüche, Prostitution, Markenfälschung, Schutzgelderpressung, Hehlerei, Waffen-, Drogen- und Menschenhandel – es gibt kaum einen Bereich, in dem die Organisation nicht ihre Finger hat. Größtes westliches Vory-Syndikat in Europa sind allerdings die **Lobatchevski-Vory**. Von ihrem Sitz in Skandinavien aus nehmen sie auch Einfluss auf den deutschen Untergrund, vor allem in Hamburg und Bremen.

Yakuza: Während der Großteil des Rhein-Ruhr-Plexes in Mafia-Hand ist, sitzt in Düsseldorf der **Makahashi-Gumi**. Im Schatten der dort ansässigen Japanokons hält dieser Clan die Unterwelt fest in seiner Hand und betreibt nach guter alter Tradition Bordelle, illegale Glücksspielhöllen und Drogenhandel, vor allem für die japanischen Angestellten der Megakonzerne.

Graue Wölfe: In einigen der größeren Plexe haben zudem die Wölfe, die türkische Maffiya, ihre Zelte aufgeschlagen. Unter den sonst eher kleinen Zellen der Organisation ist die Münchner Familie **Djorovic** eine Ausnahme: Sie kontrolliert seit Jahrzehnten die Unterwelt der bayrischen Hauptstadt und hat sich vor allem auf die Produktion von BTLs spezialisiert. Konkurrenz bekommen sie in letzter Zeit aus Berlin-Kreuzberg, wo die Wölfin Semra „Asena" Bulut eine Allianz verschiedener Gruppen forciert hat.

GANGS

Wir haben hier weder den Platz noch die Zeit, um euch etwas über all die vielen Gangs zu erzählen, die sich in dem Sprawl, in dem ihr gerade herumhängt, gegenseitig die Köpfe einschlagen – deshalb nur ein bisschen Allgemeines. Kleinere Käffer scheinen offenbar mit einer Gang auszukommen, aber bei mehr als 2.000 Einwohnern wird man wahrscheinlich schon zwei oder mehr finden. Und bei über einer Million Einwohnern hat man schon ein recht hübsches Gang-Netzwerk. Ihr solltet euch die Zeit nehmen, mehr über dieses Netzwerk in Erfahrung zu bringen – den Aktivitäten einer Gang auf dem Turf einer anderen nachzugehen, kann einem leichter zum Verhängnis werden, wenn man gar nicht weiß, was man da gerade tut.

Es gibt zwei Arten von Gangs, und als Runner werdet ihr am wahrscheinlichsten früher oder später einer der vielen **Straßengangs** über den Weg laufen. Straßengangs definieren sich über ihr Territorium. Ein paar heruntergekommene Häuserblocks, eine Handvoll verlassener Gebäude, die Straßen um ihre Stammkneipe herum, ein paar Stapel Backsteine, ein Stadtviertel, was ihr wollt. Was immer sie haben, gehört ihnen. Nicht immer wissen sie, was sie damit anfangen sollen – vielleicht ein bisschen dealen oder halbherzig Schutzgelder

erpressen –, aber sie verteidigen es gegen alle Eindringlinge. Was normalerweise darauf hinausläuft, dass sie auf ihrem Turf herumhängen und jeden, den sie nicht kennen, zu einem Kampf herausfordern. Es gibt jedoch auch einige Straßengangs, bei denen nicht das Territorium der zentrale Punkt ist. Bei manchen steht der Metatyp im Vordergrund, etwa bei den rein elfischen Ancients in Seattle; andere werden durch gemeinsame Interessen zusammengehalten, wie etwa die Halloweeners, die sich als Ghule verkleiden und Passanten, die das Pech haben, ihren Weg zu kreuzen, erschrecken und überfallen. Im Allgemeinen sind Ganger jung, ungehobelt, ungebildet, unberechenbar, reizbar und heiß auf eine Schlägerei. Wenn also der Job, mit dem ihr gerade beschäftigt seid, es nicht gerade erforderlich macht, sich mit irgendwelchen Gangs abzugeben, dann macht lieber einen großen Bogen um sie. Außer ihr findet, dass zu einem wirklich gelungenen Abend noch eine ordentliche Prügelei fehlt.

Was die Straßengangs für die Straßen und Gassen des Sprawls sind, sind die **Go-Gangs** für die Highways und Schnellstraßen. Sie fahren mit aufgemotzten Motorrädern durch die Gegend und nehmen jeden Fahrer aufs Korn, der auch nur ein Milligramm Angst zeigt. Das geringste Zögern, die winzigste Unsicherheit kann einen Angriff auslösen. Das kann ein Rammmanöver sein oder eine Art Lanzenstechen mit einer abgesägten Schrotflinte auf dem Lenker. Die Angriffe dienen keinem besonderen Zweck – sie *sind* der Zweck. Go-Ganger suchen sich ihre Opfer wahllos und vorurteilslos aus und stürzen sich in Gewalttätigkeiten wie ein Frosch ins Wasser. Macht euch schlau, wo sich die Go-Gangs herumtreiben, und geht ihnen aus dem Weg.

AKADEMIKER

Das mag euch jetzt etwas komisch vorkommen. Wir Runner sind ja nicht gerade dafür bekannt, dass wir in Hörsälen herumhängen oder über die neuesten Ergebnisse der akademischen Forschung diskutieren. Aber Akademiker können durchaus nützlich sein. Es gibt Wirtschaftswissenschaftler, die euch mit allen möglichen Konzerninformationen versorgen können, über die sich die PR-Leute lieber ausschweigen. Und wenn ihr nach irgendwelchen historischen Informationen sucht, über Matrix und Technologie, über Politik und Staaten, über Magie und Zauberformeln – Wissenschaftler wissen über sehr viele Gebiete sehr viel mehr als der gemeine Metamensch auf der Straße. Und Universitäten lehren auch Sprachen – wenn ihr etwas übersetzt haben müsst, wendet euch an sie. Eine Universität ist eine sehr gute erste Wahl, wenn man nach dieser Art von Informationen sucht, denn im Vergleich zu ihren Gegenstücken bei den Konzernen sind Professoren eine überraschend preiswerte Informationsquelle.

Grundsätzlich gibt es drei Sorten von Universitäten: öffentliche, nichtkommerzielle private und kommerzielle private. Die letzten sind die häufigsten, da die Konzerne gern ihre Leute auf ihre eigenen Institute schicken. Das ist eine Frage der Qualitätskontrolle – die Konzerne wollen, dass die Leute die Welt so sehen wie sie, ungestört von anderslautenden Fakten oder unabhängigen Meinungen. Die meisten öffentlichen Universitäten dagegen hängen am seidenen Faden. Die staatlichen Gelder sind knapp, und es ist schwer, die Finanzierung von Bildungsinstituten zu rechtfertigen, die der Volksmeinung zufolge ohnehin nur für solche Studenten da sind, die die Megakonzerne nicht wollten. Ein Stigma scheint jedem anzuhängen, der sich auf eigene Faust Bildung zu verschaffen versucht, was doch sehr nach Megakon-Meinungsmache klingt. Dessen ungeachtet gelten einige Universitäten noch immer als respektable Bastionen des Lernens, sofern sich überhaupt noch jemand einen Drek darum schert. Die **University of Washington** in Seattle ist ein namhaftes Beispiel dafür.

Nichtkommerzielle private Universitäten zielen auf Studenten ab, die etwas haben, was die Konzerne wollen, die es aber geschafft haben, ihren Weg zu gehen, ohne sich einem von ihnen auszuliefern. Jedenfalls bislang. Und viele dieser Universitäten überleben nicht nur, sie florieren – wie etwa das **Massachusetts Institute of Technology and Thaumaturgy** oder das **CalTech**. Was uns zur nächsten Kategorie bringt.

MANAJÄGER

Immer wenn etwas Neues in der Welt auftaucht, geschehen kurz nacheinander zwei Dinge: Als Erstes findet jemand heraus, wie man damit Geld verdienen kann, und dann findet jemand heraus, wie man damit Pornos machen kann. Bei der Magie war es genauso. Wir werden uns auf den ersten Punkt konzentrieren, aber – ja, auch mit Magie kann man Pornos machen, genau wie mit allem anderen.

Außer einem Job als Lohnmagier gibt es noch jede Menge weiterer Möglichkeiten, mit Magie Geld zu verdienen, denn wo immer das Geld ist, da sollten wir auch sein. Die Erforschung und Entwicklung neuer Zauberformeln ist eine dieser Möglichkeiten, noch dazu eine sehr lukrative. Es gibt eine ganze Reihe wohlhabender Zauberheinis da draußen, und im Allgemeinen sind sie nur zu gern bereit, einen Haufen Geld für etwas auszugeben, das ihnen einen Wettbewerbsvorteil gegenüber ihren Kollegen verschafft. Auch auf dem Gebiet der magischen Reagenzien und ihrer Anwendungen lässt sich gutes Geld machen. Gerade in der letzten Zeit haben sich die Forschungen auf diesem Gebiet als besonders profitabel erwiesen, da neue Anwendungsmöglichkeiten für Reagenzien gefunden wurden, die die Nachfrage nach diesen seltenen Gütern deutlich erhöht haben. Arkanarchäologen, Forscher, Critterjäger und alle, die sonst irgendwie einen Draht dazu haben, suchen den Globus ab und sammeln so viele seltene Tiere, Pflanzen, Mineralien und was nicht alles, wie sie nur finden können. Das meiste davon wandert in die Herstellung von Reagenzien, aber es gibt noch genug Zeug, von dem keiner so genau weiß, was es eigentlich bewirkt – eine Menge magische Forschung ist noch erforderlich, um das alles herauszufinden.

Wie zu erwarten sind die führenden Magiehändler die Megakonzerne, allen voran Aztechnology und Mitsuhama, aber an der eigentlichen Speerspitze der topaktuellen magischen Forschung finden wir zwei Organisationen: die **Draco Foundation** und die **Atlantean Foundation**. Die Draco Foundation begann ihre Existenz, als der Große Drache Dunkelzahn am Abend seiner Amtseinführung als UCAS-Präsident bei einer Explosion ums Leben kam. Als Großer Drache hatte er natürlich auf einem riesigen Haufen von Reichtümern gehockt, und er hinterließ ein Testament mit einer Unzahl seltsamer und ungewöhnlicher Vermächtnisse, unter anderem einige besondere Gegenstände, die auch heute noch heißbegehrt sind. Die Draco Foundation wurde ins Leben gerufen, um seine Angelegenheiten zu regeln und seinen Nachlass zu verwalten, und gleichzeitig wurde das **Dunkelzahn-Institut für Magische Forschung** (DIMF) gegründet, um – na? – die magischen Interessen des Drachen weiterzuverfolgen. Diese beiden Organisationen arbeiten eng zusammen und haben ihre Finger bei allem im Spiel, das auch nur entfernt etwas mit Magie zu tun hat.

Der relativ frische Aufstieg der Draco Foundation hat gemischte Reaktionen bei ihrem älteren Gegenstück, der Atlantean Foundation, hervorgerufen, die – wie man anhand des Namens vielleicht schon errät – ursprünglich als Organisation begann, die nach allem suchte und forschte, das möglicherweise etwas mit der versunkenen Insel Atlantis zu tun hatte. Im Laufe der Zeit erlangten ihre Mitglieder dabei immer umfassendere Kenntnisse und Fähigkeiten als Artefaktjäger und Magieforscher. Dunkelzahn zollte dem Anerkennung, indem er der Atlantean Foundation fünf Millionen Nuyen hinterließ, was natürlich einen kräftigen Schub für ihre Möglichkeiten bedeutete. Deshalb stehen die Atlanteans eigentlich auf recht freundschaftlichem Fuß mit den Dracos – was absolut verständlich ist, denn ich wäre auch jedem freundlich gesonnen, der mir fünf Millionen Nuyen hinterließe. Aber es herrscht auch eine gewisse Rivalität; beide Organisationen sind oft hinter denselben Dingen her. Wenn ihr also auf Artefaktjagd geht, dann macht euch darauf gefasst, es mit mindestens einer der beiden Organisationen aufnehmen zu müssen.

POLITIKER

Politiker mögen zwar nicht mehr den Einfluss haben, den sie früher einmal hatten, aber noch immer müssen Steuern eingetrieben, Gesetze vollstreckt, Infrastruktur unterhalten und Karrieren geschmiedet werden. Das meiste von diesem Verwaltungskram bekommt ihr gar nicht mit. Ihr müsst euch keinen Kopf darum machen, wer jetzt im Moment Präsident oder König oder was auch immer von dem Land ist, in dem ihr euch gerade aufhaltet, und so ziemlich alle nationalen und überregionalen Angelegenheiten erfordern ohnehin mehr Ressourcen und Personal, als jedem Runnerteam auch nur ansatzweise zur Verfügung stehen. Was euch wirklich interessiert, sind die Lokalpolitiker und örtlichen Verwaltungsbeamten – Bürgermeister, Ratsleute, Sachverwalter und dergleichen –, die den Gesetzen Geltung verschaffen, Steuern kassieren, Not- und Rettungsdienste finanzieren und überhaupt dafür sorgen, dass alles irgendwie läuft. Diese Leute mögen nicht so mächtig sein wie die Konzerne, aber solange sie auf ihrem eigenen Territorium sind, verfügen sie über genügend Möglichkeiten, um euch zu helfen oder zu behindern. Die gute Nachricht ist: Sie stehen weit genug unten in der Nahrungskette, dass ihr es euch vielleicht leisten könnt, vorübergehend ihre Kooperation zu erkaufen. Und sie sind leichter zu erpressen. Hört euch um, seht euch um, findet heraus, wen ihr kennen müsst und was ihr über ihn wissen müsst – man weiß nie, wann man sie einmal braucht.

Neben den eigentlichen Politikern sind auch die Policlubs nicht ganz unwichtig. Sobald es irgendwo in der Sechsten Welt eine Sache gibt, über die zwei oder mehr Leute einer Meinung sind, dann gründen sie einen Policlub. Manchmal besteht das Ziel des Clubs darin, irgendwie ein Stück weit aktiv an der Politik teilzuhaben, als mündige Bürger und so. Andere sind nur Deckmäntel für illegale Aktivitäten, und viele dienen nur als Ausrede, um zusammenzusitzen und sich einen hinter die Binde zu kippen. Die meisten dieser Gruppie-

rungen besitzen keinen nennenswerten Einfluss – die könnt ihr getrost ignorieren. Aber einigen wenigen solltet ihr schon eure Aufmerksamkeit schenken.

Eine davon ist der **Humanis Policlub**. Elfen, Zwerge, Trolle und Orks haben nun schon vor über fünfzig Jahren Einzug in diese Welt gehalten, aber für manche Leute hat diese Zeit immer noch nicht gereicht, um sich an ihre Anwesenheit zu gewöhnen oder sie zu akzeptieren. Vor allem nicht an Orks und Trolle. In der stolzen Tradition aller rassistischen Gruppierungen seit Anbeginn der Zeiten bemüht sich der Humanis Policlub, dem Hass ein freundliches Gesicht aufzumalen. Sie sind nicht gegen alle anderen, so sagen sie, sie sind nur pro-menschlich. Und sie wollen den anderen Metatypen ja gar nichts nehmen, sie wollen nur sicherstellen, dass die Menschen ihren fairen Anteil erhalten (was in ihren Augen so ziemlich alles ist).

Humanis dient als Kontaktstelle für eine ganze Reihe von Gruppen mit ähnlicher Gesinnung, angefangen bei den unangenehmen und aggressiven **Alamos 20.000** bis hin zur ultragewalttätigen **Hand of Five**. Wenn ihr nichtmenschlich seid, wenn ihr mit Nichtmenschen befreundet seid oder wenn ihr irgendwo hinreisen wollt, wo Nichtmenschen sind, dann solltet ihr die Augen aufhalten, was Humanis und ihresgleichen im Schilde führen. Sie können jederzeit auftauchen und ein Höllenchaos anrichten. Also seid gewarnt.

Dieses Newtonsche Zeug, dass jede Aktion eine Reaktion hervorruft, gilt im Zwischenmenschlichen genauso wie in der Physik. Und so gibt es natürlich auch einige einflussreiche pro-metamenschliche Gruppierungen, angefangen bei den Lobbyisten und Organisatoren des **Ork Rights Committee** (ORC) bis hin zu den radikaleren und der Gewalt nicht abgeneigten **Söhne Saurons**. Genau wie die Anti-Meta-Gruppen können auch sie jederzeit für Chaos und Unruhe sorgen. Und wenn Pro-Meta- und Anti-Meta-Gruppen zur selben Zeit am selben Ort zusammentreffen – nun, hoffen wir, dass euer Plan B auch mit unvorhersehbaren Explosionen und herumliegenden Leichen fertig wird.

Zusätzlich zu den Rassisten unterschiedlicher Couleur solltet ihr auch immer die Augen nach den diversen Inkarnationen des **neo-anarchistischen Policlubs** offenhalten. Manchmal verwenden sie einfach diesen Namen, nur mit Großbuchstaben („Neo-Anarchisten"), aber je nach Ort und Situation nennen sie sich auch Panoptiker oder Lambeth-Märtyrer oder Volkspartei oder irgendwas anderes, das symbolisch, aufrichtig und nach Interessenvertreter des kleinen Mannes klingt. Die verschiedenen Gruppierungen, die unter dem Banner des neo-anarchistischen Policlubs aktiv sind, decken die unterschiedlichsten Geschmacksrichtungen ab. Einige sind glutäugige Bombenleger, die meinen, man sollte erst einmal alles in Schutt und Asche legen, bevor man etwas Neues aufbaut, andere meinen, man sollte alles in Schutt und Asche legen und nichts wiederaufbauen, wieder andere sind ernsthafte Reformer, die innerhalb der existierenden Systeme tätig sind. Manche wollen Sinn und Zweck der Nationalstaaten verändern, manche wollen einfach alle Nationen abschaffen. Manche mögen Kaffee, manche Tee. Was diese ganzen grundverschiedenen Programme und ihre Verfechter im Kern eint, ist ein tiefes Misstrauen gegenüber zentralistischer Macht in allen Formen und Ausprägungen, und damit sind sowohl Megakonzerne als auch Regierungen gemeint. Sie sind der Ansicht, dass Individuen selbst die Kontrolle über ihr Leben besitzen und Familien und Gemeinschaften nach ihren eigenen Vorstellungen leben sollten. In den Augen aller, die Autorität und Macht ausüben, reicht das natürlich schon aus, um sie als Radikale abzustempeln. Sie sind Außenseiter, und oft werden sie von den Herrschenden kriminalisiert. Genau wie wir. Und das macht sie für uns zu natürlichen Verbündeten – vorausgesetzt, ihr habt eine gewisse Toleranz für revolutionäres Geschwafel.

DAS GESETZ

Das Nervigste, was Kommunalpolitiker tun können, ist, euch die kommunalen Gesetzeshüter auf den Hals zu hetzen, denn heutzutage sind die lokalen Bullen nicht mehr wirklich lokal. Früher einmal war die Strafverfolgung ein wirres Durcheinander aus kommunalen, staatlichen und Bundesbehörden, die jeweils ihr eigenes Ding machten, kaum miteinander redeten und schon gar keine Daten austauschten. Oh, sicher, wenn sie hinter einem Serienmörder her waren, sagten sie sich gegenseitig Bescheid und hielten die Augen offen, aber wenn ihr ein Einbrecher wart oder irgendeinem anderen illegalen Gewerbe nachgingt, dann konntet ihr meistens ohne Probleme von einer Jurisdiktion in eine andere ziehen und noch einmal neu anfangen, ohne dass es überhaupt jemand mitbekam.

Heute ist es zugleich schlechter und besser. Schlecht ist, dass die meisten Sprawls ihren mageren Haushalt dadurch schonen, dass sie die Polizei privatisieren – was bedeutet, dass die Bullen ein Konzern sind. Die beiden größten sind **Lone Star**, ein unabhängiger Konzern, der in der stolzen Tradition der kompromisslosen texanischen Justiz (sprich: Brutalität) steht, und **Knight Errant**, eine Tochter von Ares. Diese beiden balgen sich um die richtig fetten Verträge; kürzlich konnte Knight Errant die Sahnetorte Seattle aus Lone Stars Händen reißen. Andere größere Sicherheitsdienstleister sind **Sakura Security**, das vor allem in Japan verbreitet ist, der deutsche Sicherheitsriese **Sternschutz**, **Esprit Industries** aus Frankreich (eine Aztechnology-Tochter) und die beiden Mitsuhama-Firmen **Parashield** und **Petrovski Security**. Diese Konzerne sind alle international tätig, und ihre zentralen Datenbanken sind überall da, wo sie auch sind; sobald ihr etwas in dem einen Zuständigkeitsbereich anstellt, wissen sie in den anderen auch darüber Bescheid. Also seht zu, dass ihr gar nicht erst in ihre Datenbanken kommt. Verratet ihnen nichts über euch – nicht euren Namen, euer Foto, euren Lieblingswhisky, *gar nichts* –, denn irgendein schlauer Cop, oder ein noch schlaueres Computerprogramm, kann alles dazu verwenden, um euch festzunageln. Das Gute daran ist nun allerdings, dass die Polizeikonzerne zwar alle Daten *intern* in Nullkommanichts weitergeben, andererseits aber alles daransetzen, ihre Konkurrenten schlecht aussehen zu lassen – und das bedeutet, dass sie sich gegenseitig nie irgendwas erzählen. Solange ihr wisst, wer wo die Zuständigkeit hat, werdet ihr immer Löcher finden, durch die ihr hindurchschlüpfen könnt.

Aber werdet bitte nicht übermütig. Polizeiverträge können sich von einem Augenblick auf den nächsten ändern; da, wo heute Knight-Errant-Territorium ist, kann morgen schon Lone Star patrouillieren. Für euch kann das heißen, dass ihr am einen Tag ein unbekannter Freischaffender seid und am nächsten ein gesuchter Verbrecher. Und ihr solltet auch wissen, dass viele Sprawls mehrere Sicherheitsunternehmen innerhalb ihrer Grenzen beschäftigen – zum Beispiel kann Knight Errant den Vertrag für die öffentlichen städtischen Bereiche haben und Lone Star für die Wohngebiete oder Konzernanlagen zuständig sein. Macht euch auf jeden Fall schlau, wer wann in welchen Straßen patrouilliert.

UNTER DER OBERFLÄCHE

Ein Merkmal des Lebens in den Schatten ist, dass die Bewohner des Dämmerlichts in der Regel nicht sonderlich gut organisiert sind. Schließlich sind wir hier, weil wir nicht so gut mit den Regeln und Protokollen und dem ganzen Mist zurechtkommen, die eine formelle Organisation erfordert. Aber wir sind noch am Leben, denn wir wissen, dass es manchmal eben doch besser ist, zusammenzuarbeiten.

Eine der wichtigsten Schattengruppen ist der **JackPoint**, eine lockere Vereinigung außergewöhnlicher Schattencharaktere, ins Leben gerufen von FastJack, dem vielleicht besten Hacker aller Zeiten. 'Jack musste sich vor Kurzem aus dem Netzwerk zurückziehen, aber die Gruppe ist immer noch sehr umtriebig. Ihre Mitglieder sind nicht bekannt, und ihre Informationen sind vertraulich, aber wenn ihr irgendwas in die Finger bekommt, das von diesen Leuten zusammengestellt wurde, dann könnt ihr sicher sein, dass es von Leuten kommt, die wissen, wovon sie reden.

Der **Denver-Nexus**, eine weitere renommierte Schattenorganisation, ist eine Gruppe von Hackern, die den Denver Data Haven bewachen und beaufsichtigen, eines der größten Archive geheimen Wissens, das die Welt je gesehen hat. Oder besser gesagt: *nicht* gesehen hat, denn nur wenige Leute dürfen einen Blick auf das werfen, was hier gespeichert ist. Ähnlich agieren in der ADL die **Schockwellenreiter**, ebenfalls ein Hacker-Zusammenschluss, der sich für Kommunikationsrecht und Informationsverbreitung stark macht.

Darüber hinaus gibt es noch weitere Gruppen, die in den Schatten leben, aber nichts mit Shadowrunnern zu tun haben. Sie mögen das Dämmerlicht, weil sie selber gern im Verborgenen bleiben. Eine davon ist eine zwielichtige Vereinigung von Magiern, die sich die **Schwarze Loge** nennt. Diese Gruppe wird für den verheerenden magischen Zwischenfall in der UCAS-Hauptstadt DeeCee im Sommer 2073 verantwortlich gemacht, und viele glauben, dass sie auch beim jüngst ausgetragenen Kampf zwischen Lofwyr und Alamais, der mit Alamais' Tod endete, die Finger im Spiel hatte. Jeder weiß, dass die Schwarze Loge eine ganze Schar Politiker und andere Führungspersonen unter ihrer Fuchtel hat, aber niemand weiß, wer sie sind. Kurz gesagt: Wenn ihr Leute in schwarzen Roben seht, die komische Zaubersachen anstellen, dann macht euch ein paar Notizen, ruft die Polizei und nehmt die Beine in die Hand.

Die **Neue Revolution** verfolgt das Ziel, die alten Vereinigten Staaten von Amerika wieder ins Leben zu rufen. Eine noble Sache, die der Rest der Welt aber als das sieht, was sie ist: eine schwachsinnige Idee, die völlig an der heutigen Realität vorbeigeht. 2064 versuchte die Neue Revolution einen Staatsstreich, bei dem der damalige UCAS-Präsident und sein Verteidigungsminister ums Leben kamen und ein Höllenchaos entstand. Vizepräsidentin Nadja Daviar überlebte und schaffte es zusammen mit Brigadegeneral Angela Colloton, die UCAS vor dem Zerfall zu bewahren. Sie brachten die Anführer der Neuen Revolution zur Strecke, machten ihnen den Prozess und ließen sie exekutieren, und alle gratulierten sich

gegenseitig, dass sie die Welt von diesen Bekloppten befreit hatten. Tja, jetzt ist es zehn Jahre später, und die Neue Revolution gibt es immer noch. General Colloton trug wesentlich dazu bei, den Staatsstreich abzuwehren und die Anführer der Organisation dingfest zu machen, wird aber seither von Gerüchten verfolgt, die ihr selbst eine Verbindung zu diesen Radikalen nachsagen. Diese Gerüchte hielten sie allerdings nicht davon ab, Präsidentin der UCAS zu werden. Sollte an der Sache wirklich etwas dran sein, ist sie jetzt natürlich in der perfekten Position, um die Neue Revolution zu einem wirklichen Machtfaktor zu machen – ich kann euch gar nicht sagen, wie viele Wetten auf diese Option abgeschlossen wurden.

FREIZEIT

Wie so ziemlich jedes lebende vernunftbegabte Wesen werdet ihr den größten Teil eurer Zeit damit verbringen, euch für die Arbeit fertigzumachen, zu arbeiten und euch von der Arbeit zu erholen. Aber hin und wieder werdet ihr auch feststellen, dass ihr ein bisschen freie Zeit und ein paar zusätzliche Nuyen übrig habt. Zum Glück für euch gibt es jede Menge Aktivitäten, mit denen ihr dafür sorgen könnt, dass ihr und euer Geld keine langfristige Beziehung eingeht.

GELD

Wo wir gerade von Geld reden – vergesst nicht, euch zu vergewissern, dass ihr auch die richtige Währung für den Ort habt, an dem ihr sie ausgeben wollt. Die vorherrschende Währung weltweit ist der **Nuyen**, aber einige dickköpfige Nationen bestehen immer noch darauf, ihre eigene Währung zu benutzen (wie das englische Pfund oder der Schweizer Franken). In Europa zählt zudem weiterhin der **Euro** als Standardzahlungsmittel. Aber auch in diesen Ländern wird der Nuyen für gewöhnlich gerne angenommen. Wobei das Ganze dank elektronischer Finanztransaktionen ohnehin immer irrelevanter wird. Richtiges Bargeld wird nur noch selten benutzt – manchmal für spezielle Transaktionen oder in Gegenden, die so rückständig sind, dass sie noch nicht einmal eine Matrix haben (gruselige Vorstellung, ich weiß, gibt es aber). Staaten mit eigener Währung mögen euch ein paar Wechselgebühren aufbrummen, aber das sind auch so ziemlich die einzigen Unannehmlichkeiten.

Beglaubigte Credsticks sind das Zahlungsmittel der Wahl für Leute, die drahtlosem Geldtransfer nicht trauen oder keine Datenspuren hinterlassen wollen. Die Dinger sind kleiner als euer Daumennagel (es sei denn, ihr seid Pixies, dann haltet die Klappe) und enthalten einen bestimmten Geldwert, der von einer der großen Finanzmächte der Welt beglaubigt wurde. Je größer die Bank, desto stabiler ist das auf dem Credstick gespeicherte Geld, deshalb benutzen viele Leute am liebsten Sticks der größten Bank von allen, der Zürich-Orbital Gemeinschaftsbank.

Die Konzerne sind schon vor Jahrzehnten auf den Währungszug aufgesprungen und haben angefangen, **Konzernscrip** in Umlauf zu bringen, ein Zahlungsmittel, das nur in den Geschäften des jeweiligen Konzerns ausgegeben werden kann. Die Megakonzerne bezahlen ihre Angestellten gern in Scrip, weil dadurch das Geld in der Familie bleibt. Die Tatsache, dass die Verwendungsmöglichkeiten von Konzernscrip ziemlich eingeschränkt sind, macht es natürlich weniger wertvoll, aber wenn ihr nichts anderes bekommen könnt, dann nehmt es ruhig. Denkt daran: Die Megakonzerne sind groß – irgendwo wird sich schon jemand finden, der das Zeug sucht, und außerdem gibt es einen blühenden Schwarzmarkt für Scriptausch.

DIE MATRIX

Wenn ihr euch in eurer Freizeit amüsieren wollt, dann werdet ihr wahrscheinlich hier anfangen. Hier findet ihr Musik, hier findet ihr Filme, Sportübertragungen, virtuelle Nachtclubs, Chaträume, epische Schlachten in skurrilen Landschaften und vieles, vieles mehr.

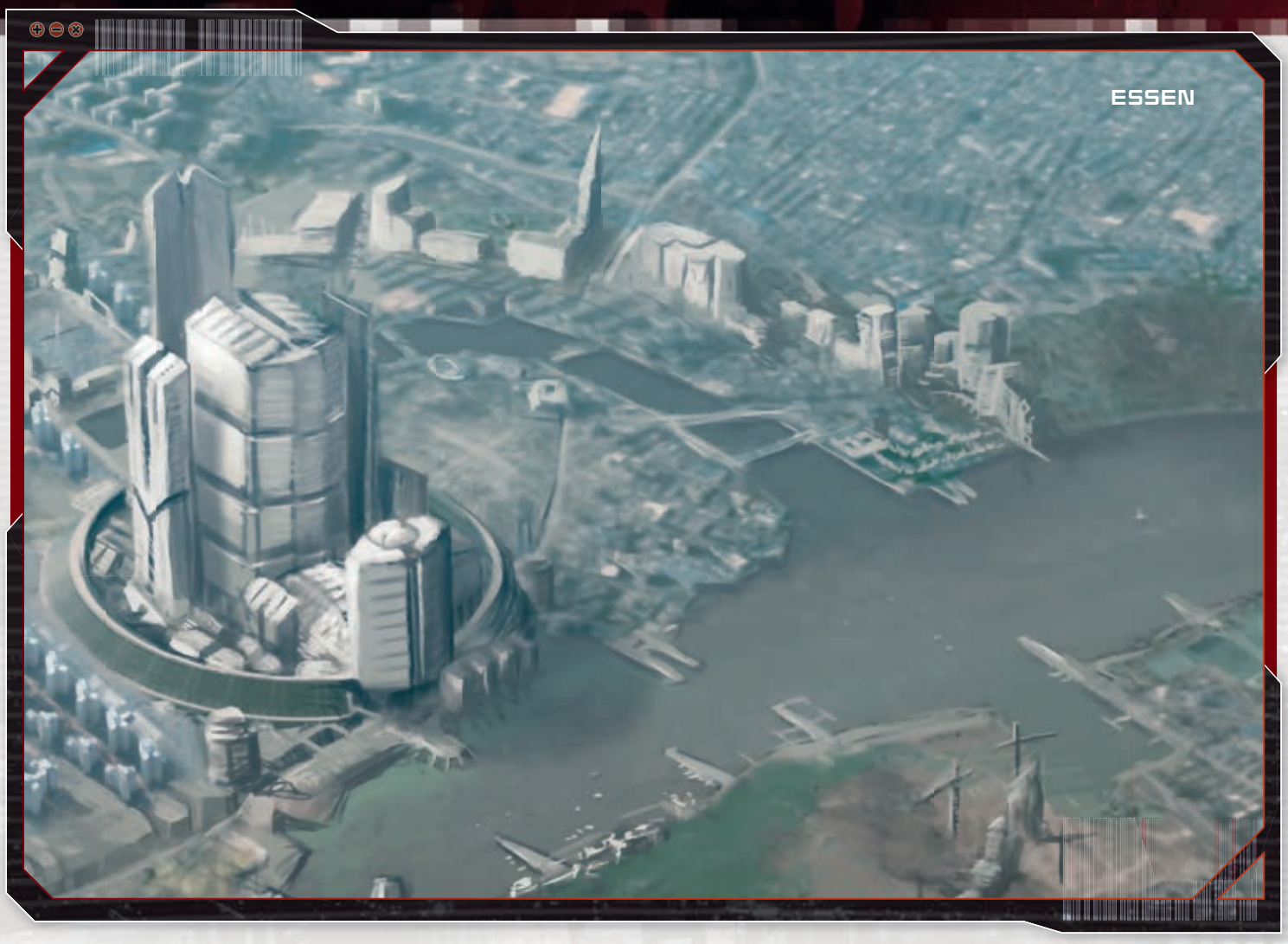
Die Matrix umgibt uns jeden Tag und jede Minute. Sie ist uns so vertraut, dass wir sie kaum noch wahrnehmen. Wir benutzen sie einfach, meistens in Form der **Erweiterten Realität** (Augmented Reality; AR), einer virtuellen Überlagerung, die der Welt um uns herum zusätzliche Informationen und gelegentlichen Glamour verleiht, und zwar in Gestalt der **Augmented Reality Objects** oder **AROs**. Ihr könnt aber auch aufs Ganze gehen und in die **Virtuelle Realität** (VR) eintauchen, euren Körper zurücklassen und zu einer Reise in das Reich der reinen Information starten, was aufgrund der hohen Geschwindigkeit natürlich vor allem Hackern zugutekommt. Die meisten Leute ziehen es jedoch normalerweise vor, die Matrix zu benutzen, während sie gleichzeitig ihr tägliches Leben weiterführen.

In der AR habt ihr die Matrix immer um euch herum. Wenn ihr das richtige Zubehör habt, werden zum Beispiel die Nachrichten eurer Freunde als Fenster in eurem Gesichtsfeld geöffnet und begleiten euch überallhin. Die Läden, an denen ihr vorbeikommt, preisen ihre neuesten Sonderangebote an, zugeschnitten auf eure Interessen, die sie aus dem ableiten, was ihr vorher gekauft habt. Überall umgeben euch Musik- und Videokostproben, die nur darauf warten, mit einer kleinen Handbewegung von euch geöffnet zu werden, um zu sehen, ob etwas für euch dabei ist.

Wie werden diese Musik und die Filme an euren Geschmack angepasst, und woher wissen sie, wo ihr seid? Das ist die Magie der Konzernkontrolle. Die Matrix, müsst ihr wissen, hat zwei große Crashs mitgemacht, und nach jedem wurde sie praktisch neu erfunden. Nach dem zweiten Crash, 2064, wagte die Matrix den Sprung in die Drahtlosigkeit, die Wireless Fidelity (WiFi), und wurde damit zu einem neo-anarchistischen Ideal der Freiheit und Offenheit, zu einem offenen und frei zugänglichen Netzwerk für jeden, der über die nötigen Geräte verfügte. Es dauerte knappe zehn Jahre, bis den Konzernen klar wurde, dass es dort eine Ressource gab, die sie noch nicht bis ins Letzte ausbeuteten. Sie beichteten diese Sünde ihrem jeweils zuständigen Geistlichen, beteten ein paar Ave Marias und machten sich daran, den Fehler zu korrigieren, indem sie eine strengere Kontrolle über die Matrix einrichteten, um mehr Einfluss auf das zu haben, was dort vor sich geht. Natürlich bekommen ihre besten Kunden auch die beste Bandbreite, während diejenigen, die finanziell weniger gesegnet sind, sich mit sporadischem Netzwerkzugang und niedrigen Übertragungsraten abfinden müssen.

Es sei denn, man weiß das Spiel zu spielen. Der Kontrollvorstoß der Konzerne hat die ewige Schlacht zwischen Hackern und Matrixwächtern neu entfacht, denn Shadowrunner versuchen mit allen Mitteln, die Schwachstellen des neuen Systems auszunutzen und der Sicherheit immer einen Schritt voraus zu sein.

Aber das ist eigentlich ein anderes Thema. Für den Augenblick reicht es zu wissen, dass alles und jeder in der Matrix zu



finden ist. Aber die Dinge, die am einfachsten zu finden sind, sind die, von denen die Programmierer glauben, dass ihr sie vielleicht kaufen werdet.

MUSIK

Musik gibt es, seit dem *Homo erectus* aufgefallen ist, dass unterschiedliche Dinge unterschiedliche Geräusche von sich geben, wenn man draufschlägt, und sie wird auch nicht wieder verschwinden. (Ehrlich gesagt, klingt auch heute noch einiges so, als würden Neandertaler Steine zusammenschlagen. Aber über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten.) Fakt ist jedenfalls: Was ihr auch für Musik mögt, ihr könnt immer jemanden finden, der sie macht. Für die Fans der klassischen Rockmusik ist **Maria Mercurial** gerade zu ihrer Comeback-Tournee gestartet, mit den mächtigen Gitarrenriffs im Gepäck, die sie damals in den 50ern zum Star gemacht haben, und auch **Concrete Dreams** lassen es wieder krachen. Orxploitation, der Sound der Straße, wird weiter in den Barrens der Sprawls gespielt, wobei **CrimeTime** den Old-School-Standard der Bewegung vorgibt. Der Wegwerf-Elektro-Pop wird wohl niemals sterben, egal wie viele Holzpflöcke wir in sein pulsierendes Herz rammen, und im Moment sind die **Latch-Key Kids** ganz vorne, wenn es darum geht, nervige kleine Ohrwürmer in euer Stammhirn zu blasen. Und für alle, die nicht der Meinung sind, dass Musik immer bis zum Anschlag aufgedreht werden muss, gibt es den Elfenfolk, und da zeigt die Tír-Tairngire-Ikone **Deirdre** gerade allen, wie es geht.

TRIDEO

Manchmal muss man sich einfach in seinen Lieblingssessel fallen lassen (oder auf sein Lieblings-Dielenbrett, wenn alle Möbel schon zu Heizzwecken verfeuert wurden) und sich bunte Bilder um den Kopf flackern lassen. Dafür gibt es **Trideo**, das euch mit dem Neuesten aus Nachrichten, Sport und Unterhaltung berieselt. War das 3D-Fernsehen in seinen Anfangsjahren noch unbeholfen und schwerfällig, so versetzt es euch heute wirklich überzeugend mitten ins Geschehen hinein. Und wie tief ihr eintaucht, bleibt euch selbst überlassen – ihr könnt euch auf Sehen und Hören beschränken, wenn ihr die Einfachheit schätzt, oder euch ans **SimSinn** anschließen, wenn ihr das volle multisensorische, emotionsverstärkte Rundumerlebnis wollt. Ihr könnt bei Sportereignissen dabei sein, als würdet ihr auf der VIP-Tribüne sitzen, aber ihr könnt auch auf dem Feld herumflitzen und das Spiel so sehen, wie die Spieler es sehen.

Natürlich gibt es Trideoserien für jeden Geschmack. Die Slapstick- und Comedyserie *Cree & Dido* wird von den Massen geliebt, und aus dem Erfolgsfilm *Water Margin* wurde eine Actionserie über Shadowrunner entwickelt, die gegen die korrupte Regierung in Seattle kämpfen (ein Thema, das dank der jüngsten Skandale im Kabinett des Seattler Gouverneurs Kenneth Brackhaven eine ganz neue Aktualität erhalten hat). In der ADL hat diese Serie allerdings keine Chance gegen den Dauerklassiker *Karl KombatMage* – ebenfalls eine Serie über Schattenläufer mit ausuferndem Metaplot. Ende nicht in Sicht.

Steht ihr mehr auf Realityshows? *Toxic Hunter* nimmt euch mit in die übelsten Gegenden der Welt und lässt den Serienstar Brennan „Heavy" O'Dell gegen die einheimischen Critter antreten; sein jüngster Kampf gegen ein Rudel Ghule in Lagos hatte eine Rekordquote. Der Klassiker *Neil, der Orkbarbar*, auf den schon eure Eltern in ihrer Jugend abgefahren sind, wurde zeitgemäß neu aufgelegt und lässt euch, die Zuschauer, direkt in Neils Fellstiefel steigen. Mittelalterliches Schwertgefuchtel, Fantasyschönheiten in Fellbikinis mit Tendenz zum Zerreißen, Action mit schwitzenden, eingeölten Muskelprotzen, und das alles aus der Perspektive des Helden – was will man mehr?

SPORT

Während das 20. Jahrhundert die Entwicklung des Profisports zum Big Business erlebte, geht es im 21. Jahrhundert darum, wie man die Sportbranche am besten dazu benutzen kann, anderen Konzerninteressen zu dienen. Fußball, Football, Eishockey, Basketball und Baseball locken immer noch Zuschauermassen an, aber heute können die Fans die MeFeeds ihrer Lieblingsspieler verfolgen, die Trideos sehen, die ihre Idole sehen, die Musik hören, die sie hören, und alles über ihre modischen und kulinarischen Vorlieben erfahren – und das alles natürlich auch mit einer schnellen Handbewegung über das richtige ARO kaufen. Während die Kids früher davon träumten, ihren Idolen nachzueifern und sich mit harter Arbeit den Weg in die obersten Ligen zu erkämpfen, um selbst Stars zu werden, sind sie heute damit zufrieden, so viel vom Lebensstil der Stars zu kaufen, wie sie nur können.

Darüber hinaus haben die Megakonzerne ein paar neue Sportarten erfunden, die den Fans/Konsumenten mit haarsträubender Action und atemberaubender Brutalität einen ganz neuen Kick verschaffen. Die momentan beliebtesten dieser neuen Sportarten sind **Urban Brawl** und **Combatbiking**. Urban Brawl – in der ADL auch als Stadtkrieg bekannt – ist ein blutiges Ballspiel, das unter Einsatz von Schusswaffen und Magie in den Straßen einer Stadt ausgetragen wird. Combatbiking ähnelt ein bisschen dem Polo, wird aber auf Motorrädern gespielt – von Psychopathen.

ESSEN

Als die Überbevölkerung der Welt noch ein ernsthaftes Problem darstellte, wandte die Menschheit sich der ergiebigen Sojabohne als vielversprechender Nahrungsquelle zu (kombiniert mit Linsen und grüner Lebensmittelfarbe kann man daraus ein leckeres ... oh, schon gut). Sie ist sehr proteinhaltig, sehr vielseitig und leicht anzubauen. Dank diverser globaler Seuchen und einiger ökologischer Katastrophen ist jetzt weniger die Weltbevölkerung das Problem als vielmehr die Größe des landwirtschaftlich nutzbaren Landes auf der Erde, aber im Endeffekt läuft es auf dasselbe hinaus: Soja ist ein Hauptgrundnahrungsmittel. Soykaf ist das Getränk, das uns morgens auf Touren bringt, Soyburger sind eine beliebte Wahl für das Mittagessen, und Tofu ist für unsere Speisekarte das, was Huhn im 20. Jahrhundert war. Es gibt hier und da Restaurants und Lebensmittelgeschäfte, in denen man echtes Fleisch bekommt, aber die können sich in der Regel nur Leute mit richtig viel Geld leisten.

So selten Fleisch geworden ist, so häufig sind Zuckerersatzstoffe. Die nahrungsmittelproduzierenden Megakonzerne der Welt wissen, dass die Leute ihre Süßigkeiten lieben, und

EINKAUFSTIPPS

Ihr braucht Zeug, und es gibt Unmengen an Anbietern, deren einziger Lebensinhalt darin besteht, euch Zeug zu verkaufen. Eine großartige Welt, nicht wahr? Wie auch immer, hier sind ein paar repräsentative Ladenketten, die euch einen kleinen Einblick geben, an wen ihr euch wenden müsst, um das zu bekommen, was ihr braucht.

KAUFHÄUSER
- **Luxus:** Lordstrungs, Lacy's
- **Oberschicht:** Fallon and Nelson, The Beaux, KaDeWe
- **Durchschnitt:** Wordsworth, Lears and Mervins, Meyer's Superstores
- **Billig:** Kong-Wal Mart, Saver's Central, WeaponsWorld (Waffen und Munition)

LEBENSMITTEL
- **Luxus:** Society Grocers
- **Oberschicht:** Meyers Groceries, Natural Vat Foods, nature
- **Durchschnitt:** Allenson's Groceries, Carrefour, Carry&Save, SAMS Virtual Marketplaces, Quickway
- **Billig:** Stuffer Shack, Aldi-Real, Loco Foods, MiniMart, Buy-Low Foods, Stuffer Plus

RESTAURANTS
- **Luxus:** Azteca International, The Edge, Takuri's, Trattoria Pagilacci's
- **Oberschicht:** Green Village, The Gravity Bar, La Gallaria, Kau Kau's, Purple Haze
- **Durchschnitt:** Gracie's for Ribs, Bosco's, McKraken's Seafood, Bangkok Hut, Maximillion's
- **Billig:** Cap'n Beef, McHugh's, Nacho Mama, AldiBurger, Nukit Burgers, Street Pizza, You Should Not Eat So Much!

HOTELS
- **Luxus:** TripleTree, Lucas, Hilton, Sheraton, Elysium
- **Oberschicht:** Westin, Gold Lion Inn
- **Durchschnitt:** Wylie's Gala, Rubikan Int'l
- **Billig:** Rent & Rest, Comfy Cubicle, Aston's Moneymakers, The Cubes

COMPUTER UND ELEKTRONIK
- **Luxus:** Nybbles & Bytes, Gate's Computer Showcase
- **Oberschicht:** Hardware Etc., Blood Monies Software
- **Durchschnitt:** Software Sellers, Microdeck, DeGear's Electronics
- **Billig:** Computer Exchange, Hacker's Delight, Kennedy's Used Electronics

CLUBS

End of the Earth, Miami, Dante's Inferno, The Orchid, Equilibrium, Congregation of Rhythms, Flair

SPEZIELLE KETTEN

Armanté (Mode), Rheingold (Mode), Anielski-Joop (Mode), Body + Art (Körperkunst), Life by Evo (Designer-Megastore), Lord's AutoShops (Kfz-Werkstätten), Lore Stores Inc., Pentagrams (Taliskrämer), Robyn's (Hardcopy-Buchläden), Facets of New York (Juweliere), Link'n'Fix (Kommlink-Reparatur), Zoé (Mode)

sie wissen auch, dass man die Bevölkerung am besten bei der Stange hält, indem man ihre Gelüste befriedigt. In den Stuffer Shacks und anderen Läden der Welt gibt es Sweeteez, Krakl-Snaps und andere nährstofffreie Lebensmittel im Überfluss, die den Lohnsklaven und armen Shadowrunnern wenigstens ein kleines bisschen das Leben versüßen.

SEX

Ich hatte erst überlegt, dieses Kapitel „Romantik" zu nennen, habe mich dann aber anders entschieden. Heutzutage gibt sich doch niemand mehr mit der alten Schachtel-Pralinen-und-Strauß-Blumen-Tour ab, und romantische Kutschfahrten im Park sind auch out. Und niemand käme mehr auf die Idee, Jane, die Lack-und-Leder-Messerklaue, zu einem Tässchen heiße Schokolade ins Café um die Ecke einzuladen. Und da ich bisher ja auch Tacheles mit euch geredet habe, habe ich mich entschieden, den fundamentalsten aller Urtriebe beim Namen zu nennen.

Also: Ja, auch die Bewohner der Sechsten Welt haben Sex. In unzähligen Variationen, in unzähligen Kombinationen, quer über Metatypen und Geschlechter hinweg. Egal, was ihr für einen Fetisch habt, irgendwo wird es jemanden geben, mit dem ihr ihn ausleben könnt.

Wie alles andere auf der Welt ist auch Sex zur Ware geworden, zu einem hübsch verpackten Produkt, das euch vergessen machen soll, dass einst etwas Reales dahintersteckte. Dort, wo Prostitution legal ist (in etwa 99,998 % der bekannten Welt), boomt sie. Manche Bordelle bedienen spezielle Nachfragen und bieten von den Kunden gewünschte Körper- und Metatypen an. Wenn eure Fantasien noch spezieller sind – und ihr von so etwas wie Gewissensfragen nicht geplagt werdet –, dann könnt ihr in einen Bunraku-Salon gehen, wo die Angestellten kaum mehr als Marionetten sind, operativ verändert und mit Personafixen ausgestattet, die sie zu verblüffenden Kopien von Simstars oder anderen Prominenten machen. Für nur wenige Hundert Nuyen könnt ihr euch eine Stunde lang der Illusion hingeben, von einer Berühmtheit beachtet – oder mehr – zu werden. Eine blühende – und weniger ausbeuterische – Industrie ist die SimSinn-Pornografie, bei der ihr all das fühlt, was die Schauspieler vorgeben zu fühlen. (Ich kenne ein paar Leute, die damit ihr Geld verdienen – es ist ein Job, bei dem jedes Arschwackeln vorgegeben ist und jedes Stöhnen minutiös einstudiert wird. Die Langeweile, die die Darsteller in Wirklichkeit dabei empfinden, wollt ihr gar nicht nacherleben.)

Da Sex und Prostitution in der Sechsten Welt so frei zugänglich sind, könnte man meinen, dass es heute deutlich weniger Möglichkeiten gibt, jemanden damit zu erpressen. Stimmt zum Teil. Aber noch immer gibt es einige Tabus, einige Grenzen, die nicht überschritten werden sollten. Eheleute erwarten in der Regel immer noch Treue (und das Scheidungsrecht begünstigt noch immer die hintergangene Partei), daher sind Beweise für Ehebruch auch weiterhin gute Druckmittel. Sex mit Kindern geht gar nicht (obwohl die Definition von „Kinder" von Land zu Land unterschiedlich ausfallen kann), und Sodomie und Nekrophilie sind Sachen, die sich sehr ungünstig auf eine Karriere auswirken können, wenn sie ans Licht kommen. Im Endeffekt ist es euer Job, die grundlegenden sexuellen Sitten und Gebräuche des Ortes, an dem ihr euch aufhaltet, zu kennen, denn dann könnt ihr Verletzungen dieser Sitten unter Umständen nutzbringend gegen bestimmte Leute verwenden.

GESUND BLEIBEN

In dieser Welt gesund zu bleiben, ist nicht so leicht, und das nicht nur, weil ständig irgendwelche Leute Waffen auf euch richten. Es gibt noch zahlreiche andere Gefahren für eure Gesundheit, über die ihr euch Gedanken machen solltet.

Am Anfang des 21. Jahrhunderts war die Welt ein überbevölkerter Albtraum. Doch dann kam eine neue Krankheit und löschte ein Viertel der Weltbevölkerung aus. Ob es nun ein Versuch des Planeten war, das Ökosystem wieder ins Gleichgewicht zu bringen, oder ob wir selbst dafür verantwortlich waren, ist bis heute umstritten, aber auf jeden Fall ist das **Vi**rusinduzierte **T**oxische **A**llergie**s**yndrom (VITAS) eine üble Sache. Es löst so etwas wie einen anaphylaktischen Schock aus – selbst bei Leuten, die gar keine Allergien haben –, und die Opfer ersticken, weil ihre Atemwege zuschwellen. In der Matrix findet man alte Videos, auf denen VITAS-Opfer zu sehen sind, die vergeblich nach Luft ringen; es ist nicht schön.

Immer mal wieder erhebt ein neuer VITAS-Stamm sein hässliches Haupt – bei Weitem nicht so schlimm wie jener erste Ausbruch, aber die Mediziner werden gut auf Trab gehalten. Dann, in den 2040ern, kam etwas Neues: das **M**enschlich-**M**etamenschliche **V**ampirische **V**irus oder MMVV. Es verleiht den Opfern jedoch nicht, wie der Name vielleicht suggeriert, die Fähigkeit, sich in Fledermäuse oder Wölfe zu verwandeln; vielmehr zerstört es die vor UV-Strahlung schützenden Pigmente der Haut, stoppt die Produktion roter Blutkörperchen, verstärkt das Zahnwachstum und schaltet das Verdauungssystem ab. Die Opfer nehmen, unabhängig von ihrer früheren Hautfarbe, eine todesgraue Färbung an, müssen das Sonnenlicht meiden, bekommen Fangzähne und brauchen große Mengen frisches Blut, um zu überleben. Der letzte Teil ist besonders wichtig: Sie sind nicht unsterblich. Wenn ihr irgendwann mal in den Barrens in der Falle sitzt und einige Nosferatu auf euch zukommen, dann könnt ihr sie mit ein paar Kugeln an die richtigen Stellen problemlos aufhalten.

Wie es bei VITAS der Fall ist, gibt es auch mehrere Stämme des MMVV, die unterschiedliche Sorten von Pseudo-Untoten erschufen, etwa Ghule oder Banshees und auch einige Dinge, die in keiner der alten Legenden vorkommen. Das Virus machte die dunklen Seitenstraßen der Sechsten Welt noch ein bisschen dunkler.

Aber die Sechste Welt muss gar nicht auf Viren zurückgreifen, um euch fertigzumachen. Es gibt eine überwältigende Menge an bewusstseinsverändernden Drogen, die vom Straßenfavoriten **Novacoke** bis zum bewusstseinsverzerrenden **Zen** reichen, vom Berserkerrausch des **Kamikaze** bis zur astralen Wahrnehmung des **Deepweed**. Was auch immer ihr fühlen wollt, ganz bestimmt gibt es die passende Droge dafür. Und es gibt neue Formen der Abhängigkeit, wie die **Better-Than-Life-Chips** (BTLs). Dazu nimmt man einfach eine handelsübliche SimSinn-Aufzeichnung eines besonders emotionalen Erlebnisses, und dann dreht man alles noch ein bisschen mehr auf. Wollt ihr einen Adrenalinstoß erleben, der besser ist als das Surfen einer Zehn-Meter-Welle? Oder einen berauschenderen Kick als beim Fallschirmspringen aus der Stratosphäre? Wollt ihr etwas erleben, das besser ist als Sex? Dann ladet euch ein BTL direkt ins Hirn. Aber seid gewarnt: Die Realität wird dagegen immer blasser und blasser, und irgendwann ertragt ihr die bleichen Schatten des Lebens nur noch, um bald wieder ein paar kurze Momente der bunten BTL-Glückseligkeit zu erleben. Wir haben also unsere Viren, wir haben unsere Drogen, und wir haben all die anderen

Krankheiten und Gefahren, die sich seit Hunderten und Tausenden von Jahren alle Mühe geben, uns umzubringen. Die Frage, die ihr euch jetzt vermutlich stellt, ist: Wie bekomme ich Hilfe, wenn es mir dreckig geht?

Die öffentliche Gesundheitsversorgung ist miserabel bis nicht vorhanden. Mit Medizin lässt sich einfach zu viel Geld verdienen, um es den Weltverbesserern zu überlassen. Wenn ihr medizinische Versorgung wollt, dann müsst ihr auch dafür bezahlen.

Die beste medizinische Versorgung bieten die darauf spezialisierten Konzerne, und wenn ihr bereit seid, einen Haufen Nuyen dafür auszugeben, dann bekommt ihr von ihnen das volle Programm – die beste Technologie und Erst- und Weiterversorgung, und zwar überall auf der Welt, sogar in Kampfgebieten. Aber wahrscheinlich könnt ihr nicht so viel ausgeben, sonst würdet ihr ja nicht in den Schatten hausen. Dann leistet euch aber zumindest eine Grundversorgung, die zum Beispiel beinhaltet, dass euer blutender Kadaver von Sanitätern aus den Barrens geholt und stabilisiert wird, bis euer Magierfreund mit einem Heilzauber um die Ecke kommt. Das klingt nicht nach viel, kann euch aber das Leben retten. Deshalb schließen die meisten Shadowrunner, die auch nur halbwegs bei Verstand sind, wenigstens einen Basisvertrag mit einem der medizinischen Dienstleister ab. **DocWagon** ist der altehrwürdige Platzhirsch, mit jahrzehntelanger Erfahrung selbst in den übelsten Ecken, aber **CrashCart**, das sich auf die allerneueste Medizintechnik seines Mutterkonzerns Evo stützen kann, holt allmählich auf. In der ADL hat zudem der **BuMoNA** als medizinischer Allzweck- und Schnellversorger ein Wörtchen mitzureden.

Wenn ihr euch keinen solchen Vertrag leisten könnt, dann könnt ihr jederzeit zu einem der Krankenhäuser gehen, die von den Medizinkonzernen betrieben werden, und das, was ihr gerade braucht, direkt bezahlen. Und wenn ihr euch auch das nicht leisten könnt, dann braucht ihr einen Straßendoc. Wenn jemand mehr als zwei Runs überlebt, dann stehen die Chancen ganz gut, dass er ein bisschen was über Erste Hilfe gelernt habt, etwa wie man verhindert, dass das Blut wild durch die Gegend spritzt. Je mehr Runs man überlebt, desto mehr lernt man. Manche Runner interessieren sich etwas mehr für Anatomie, haben ein Talent für Erste Hilfe und erwerben sich vielleicht einen gewissen Ruf, weil sie einigen Leuten den Arsch gerettet haben; nach und nach wenden sich immer mehr verletzte Runner an sie, und ehe sie sich's versehen, betreiben sie nebenbei eine einträgliche illegale Schattenpraxis an einem hochgradig unsterilen Ort. Manchmal findet man auch einen richtigen Arzt, der eine Straßenklinik betreibt. Oder ehemalige Ärzte, die wegen Drogenmissbrauchs, krimineller Aktivitäten, Inkompetenz oder einer Kombination daraus auf der Straße gelandet sind. Viele von uns halten die autodidaktischen ehemaligen Runner für vertrauenswürdiger als die abgestürzten ehemaligen Ärzte, aber im Endeffekt geht ihr immer ein Risiko ein, egal für wen ihr euch entscheidet. Vor allem, wenn ihr jemanden sucht, der euch ein gebrauchtes Cyberauge billig installiert.

REISEN

Eine Sache, die ihr in der Sechsten Welt immer im Hinterkopf behalten müsst – neben „Alles hat seinen Preis" –, ist die Tatsache, dass die Konzerne Berechenbarkeit lieben und Kontrolle zu ihrem Lebensinhalt gemacht haben. Nehmt zum Beispiel **GridGuide**, das als die ultimative Erleichterung für den Pendler angepriesen wird. Es ist ein programmiertes Kontrollsystem für euer Fahrzeug, das euch dahin bringt, wo ihr hin wollt, ohne dass ihr, der Fahrer, viel machen müsst. Und hey, der Verkehr fließt wirklich besser, wenn alle GridGuide benutzen, und man kann andere Dinge tun, während man unterwegs ist, also ist es eine tolle Sache. Aber natürlich funktioniert GridGuide nur da, wo die Konzerne wollen, dass es funktioniert. Was fein ist für Lohnsklaven auf ihrem täglichen Weg zur Knechterei, aber nutzlos, wenn ihr in die Barrens oder ein der Öffentlichkeit nicht allgemein zugängliches Industriegebiet müsst. Und auch wenn man in genehmigten Zonen unterwegs ist, reagiert das System nicht besonders gut auf ungewöhnliche Situationen, etwa Ausweichmanöver oder schnelle Fluchten. Und wenn ihr gar versucht, etwas zu tun, was GridGuide nicht für ratsam oder sicher hält, dann verdirbt es euch den ganzen Spaß (aber macht es das nicht sowieso?). Wenn ihr jemals vorhabt, vom vorgegebenen Weg abzuweichen oder irgendwas zu tun, was nicht der Norm entspricht, dann müsst ihr selber fahren lernen und euch ein Fahrzeug besorgen, das nicht vom Netz abhängig ist.

Wenn ihr von Stadt zu Stadt oder von Land zu Land reisen wollt, dann könnt ihr das natürlich mit eurem Privatfahrzeug machen, aber es gibt auch noch andere Reisemöglichkeiten. Züge und Busse, die zwischen den wichtigsten Ballungsgebieten verkehren, findet ihr in den meisten Sprawls. Die Kontrollen im außerstädtischen Verkehr sind relativ lax; ihr braucht nur die nötigen Nuyen, dann könnt ihr fahren. Auf längeren Reisen müsst ihr vielleicht durch Sicherheitskontrollen und eure SIN checken lassen, aber in den Zügen sind die Scanner billig und leicht hinters Licht zu führen. Außerdem ist die Fahrt in einem Hochgeschwindigkeitszug immer ein Erlebnis – wenn sie nicht mal wieder vergessen haben, vor der Fahrt die Putzkolonne durch den Zug zu schicken.

Wenn ihr per Flugzeug reisen wollt, habt ihr drei Möglichkeiten: normal, suborbital und semiballistisch.

Ein semiballistischer Flug ist die schnellste und teuerste Alternative. Damit kommt ihr in weniger als einer Stunde von Europa nach Nordamerika, aber es ist nicht nur sauteuer – auch die Sicherheitsvorkehrungen sind wirklich scharf. Die SIN-Scanner sind auf dem neuesten Stand der Technik und lassen sich so gut wie gar nicht täuschen. Alle Waffen werden einkassiert (und denkt nicht einmal daran, Sprengstoff mitzunehmen), und alle Cyberware muss deaktiviert werden.

Suborbitalflüge sind etwas langsamer, etwas billiger und etwas leichter zu infiltrieren. Etwas. Die Passagiere sind in den meisten Fällen Kunden von Megakonzernen, und die Konzerne wollen, dass sie sich sicher fühlen. Die Sicherheit ist streng, und Übertretungen werden hart bestraft.

Der normale Flugverkehr ist für Normalbürger. Es gibt Sicherheitsvorkehrungen, aber deren Qualität variiert je nach Anbieter; wenn eure gefälschte SIN und die gefälschten Waffenlizenzen gut genug sind, solltet ihr klarkommen. Meistens jedenfalls.

Aber wenn ihr öffentliche Verkehrsmittel ganz meiden wollt, gibt es auch noch andere Optionen. Ihr könnt hinten auf einem Lastwagen mitfahren, auf einem Containerschiff oder bei einem Drohnenkonvoi. Und dann gibt es noch den glorreichen T-Bird, die erste Wahl für Schmuggler, Spione und alle, die illegal Grenzen überqueren müssen. Es gibt verschiedene Typen von T-Birds, aber einige Merkmale sind ihnen gemein: Sie sind klein und wendig, brauchen nur wenig Platz für die Landung und können unter dem Radar fliegen. Lernt so ein Baby gut zu fliegen, und es wird euch nie an Jobs mangeln. Allerdings auch nicht an Flugabwehrraketen, die von Leuten abgefeuert werden, denen ihr auf den Schlips getreten seid.

SPIELKONZEPTE

DAS SPIEL UND SIE

Als Spieler ist Ihr wichtigstes Ziel bei *Shadowrun*, Dinge geschehen zu lassen, und viele dieser Dinge sollten atemberaubend sein. Der Spielleiter präsentiert Ihnen eine Geschichte, und Ihr Charakter entscheidet sich, wie er mit der Spielumgebung und den Ereignissen, die sich im Lauf der Geschichte ergeben, umgeht. Früher oder später – hoffentlich früher – wird er vor einer Herausforderung stehen, die seine Fähigkeiten auf die Probe stellt. Die Regeln sind dazu da, dass Sie und der Spielleiter das Resultat der Handlungen der Charaktere bestimmen können. Hat der Schuss aus der Ares Predator V den Ork-Ganger genau zwischen die Hauer getroffen? Kann Ihr Charakter sich an der schläfrigen Zwergen-Wache vorbeischleichen, ohne sie zu alarmieren? Hat er den Betäubungsball, den der Troll-Magier auf ihn geschleudert hat, gekontert und in Millionen Teilchen aus glitzerndem Mana zerstäubt?

Die Regeln dienen dazu, die Geschichte voranzutreiben und das Ergebnis Ihrer Entscheidungen zu bestimmen. Sie sind kein perfektes Abbild der Realität. Manchmal stellen die Regeln abstrakte Möglichkeiten dar, um die Auswirkungen konkreter Handlungen festzulegen, weil dadurch das Spiel schneller wird und die Spieler nicht andauernd würfeln müssen. Dieses Kapitel beschreibt die grundlegenden Regelkonzepte, die man verstehen muss, um *Shadowrun* zu spielen, den Auftrag zu erfüllen und die Bezahlung einzustreichen.

DER SPIELLEITER UND SIE

Shadowrun-Spiele werden von einem Spielleiter geleitet, der eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer führt, die sie erwarten. Am Spieltisch beschreibt der Spielleiter die Spielumgebung, treibt die Geschichte voran, lenkt die Handlungen der Nichtspielercharaktere und gibt die Auswirkungen von Proben und anderen Regelmechanismen bekannt. Dadurch hat er eine gewisse Macht über das Spiel. Wenn das Spiel gut läuft, kann der Spielleiter mit den Spielern zusammen eine Geschichte vorantreiben, die zu einem aufregenden, packenden Erlebnis wird. Rollenspiel ist eine gemeinschaftliche Angelegenheit, und die Mitglieder der Spielgruppe sollten zusammenarbeiten, damit alle (selbst der Spielleiter, dem das auch ab und zu erlaubt sein sollte) Freude und Spaß am Spiel haben. Die Spieler sollten den Eindruck bekommen, dass ihre Charaktere innerhalb der Geschichte eine wichtige Rolle spielen. Der Spielleiter sollte das Gefühl haben, die Geschichte entwickeln zu können, ohne sich dauernd auf langwierige Regeldiskussionen einlassen zu müssen. Je besser die Spielergruppe zusammenarbeitet, desto höher sind die Chancen, dass ihre Charaktere Leuten für Geld auf spektakuläre und überraschende Weise ins Gesicht schießen können.

Mehr über das Leiten von *Shadowrun*-Spielen und die Zusammenarbeit mit Spielern finden Sie im Kapitel *Spielleiterhinweise*, S. 330.

WIE SIE DINGE GESCHEHEN LASSEN

Ihr *Shadowrun*-Charakter macht alles, was eine normale Person auch macht, und dazu ein wenig Diebstahl, Spionage und vielleicht ein paar Anschläge. Die meisten dieser Dinge – einfache Sachen wie Essen, Schlafen und das Überqueren einer leeren Straße – laufen automatisch im Hintergrund des Spiels ab. Wenn Sie aber etwas Schweres oder Außerordentliches tun wollen, oder wenn Sie jemandem entwischen wollen, der Sie im Fadenkreuz hat, müssen Sie würfeln, um das Ergebnis zu bestimmen.

WÜRFELPOOLS

Shadowrun benutzt sechsseitige Würfel, und meist ziemlich viele davon. Die Menge an Würfeln, die Sie werfen, wird als **Würfelpool** bezeichnet und manchmal mit einer Zahl vor dem Kürzel „W6“ notiert. „3W6“ bedeutet also „drei sechsseitige Würfel“.

Die Größe von Würfelpools bemisst sich nach den Fähigkeiten Ihres Charakters, denen jeweils ein Zahlenwert zugeordnet ist. Diese Fähigkeiten sind entweder **Attribute** (grundlegende Merkmale wie Stärke oder Intuition) oder **Fertigkeiten** (erlernte Fähigkeiten wie Laufen oder Medizin). Die Fertigkeiten sind jeweils mit einem Attribut **verbunden** und ergeben mit ihm gemeinsam den Würfelpool. So würde eine Pistole zum Beispiel mit der Fertigkeit Pistolen + dem Attribut Geschicklichkeit abgefeuert. Wenn in diesem Beispiel die Fertigkeit Pistolen 4 und die Geschicklichkeit 5 betrüge, hätten Sie insgesamt 9 Würfel zur Verfügung.

Würfelpools können auch nur aus zwei Attributen bestehen: Wenn Ihr Charakter etwa eine Tür aufbrechen will, wofür es keine gesonderte Fertigkeit „Türaufbrechen“ gibt, würde sein Würfelpool aus Stärke + Konstitution gebildet.

Es gibt generell die Möglichkeit, dass sich positive oder negative **Modifikatoren** auf den Würfelpool auswirken, wenn besondere Umstände herrschen (Dunkelheit, Verletzungen, Hilfe durch Freunde usw.). Diese Modifikatoren können **Mali** sein, die den Würfelpool verkleinern, oder **Boni**, die den Würfelpool vergrößern.

ERFOLGE UND SCHWELLENWERTE

Wenn Sie würfeln, wollen Sie Fünfen und Sechsen sehen. Jede Fünf oder Sechs wird als **Erfolg** bezeichnet. Je mehr Erfolge Sie erzielen, desto wahrscheinlicher ist es, dass Sie tatsächlich tun können, was Sie vorhatten.

Wenn Sie würfeln, sollten Sie eine Anzahl an Erfolgen erzielen, die einen **Schwellenwert** erreicht oder überschreitet, damit Sie erreichen, was Sie erreichen wollten. Dieser Schwellenwert ist davon abhängig, was Sie tun wollen. Manchmal besteht er aus einer bestimmten Anzahl an Erfolgen, manchmal müssen Sie nur mehr Erfolge erzielen als Ihr Gegner. Manchmal kann es auch sein, dass Sie, in einer längeren Spanne an Spielzeit mit mehreren Würfelwürfen, eine bestimmte Anzahl an Erfolgen erzielen müssen. All dies wird im Abschnitt *Proben und Limits* (S. 49) genauer erläutert.

Bei den Beschreibungen von Fertigkeiten sind oft Beispiele für Schwellenwerte angegeben, aber der Spielleiter kann auch die einfachen Richtlinien aus der Tabelle *Schwellenwerte von Erfolgsproben* heranziehen.

SCHWELLENWERTE VON ERFOLGSPROBEN

SCHWIERIGKEIT	SCHWELLENWERT
Leicht	1
Durchschnittlich	2
Schwierig	4
Sehr Schwierig	6
Extrem Schwierig	8–10

Bei den meisten Proben kann die Anzahl der Erfolge auch mehr als nur das Erreichen eines Ziels angeben. Sie kann auch Ergebnisse verbessern. Die Erfolge, die über die nötige Zahl hinausgehen, werden als **Nettoerfolge** bezeichnet. Nettoerfolge können den Schaden, den man im Kampf verursacht, erhöhen oder andere positive Auswirkungen haben. Der Spielleiter kann außerordentlich erfolgreiche Proben (mit 4 oder mehr Nettoerfolgen) mit zusätzlichen positiven Auswirkungen belohnen, die vielleicht die nächste Probe erleichtern können.

ERFOLGE KAUFEN

Manchmal kann man Zeit sparen, indem man einem Spieler erlaubt, einfach Erfolge zu kaufen, wenn er einen Würfelpool zur Verfügung hat, der das Gelingen einer Probe ziemlich sicher macht. Beim Kaufen von Erfolgen zählen Sie einfach einen Erfolg pro volle 4 Würfel im Würfelpool. Das kann aber nicht mit nur einem Teil des Würfelpools gemacht werden, sodass dann mit dem Rest der Würfel noch gewürfelt würde. Entweder man nutzt den gesamten Würfelpool zum Würfeln oder zum Kaufen von Erfolgen.

Wenn die Wahrscheinlichkeit eines Patzers oder Kritischen Patzers besteht, der den Spielverlauf maßgeblich beeinflussen könnte, sollte das Kaufen von Erfolgen nicht erlaubt werden. Generell brauchen Sie das Einverständnis des Spielleiters, um Erfolge kaufen zu dürfen. Wenn er es bei einer Probe nicht zulässt, müssen Sie würfeln.

PATZER

Neben den Fünfen und Sechsen müssen Sie auch darauf achten, wie viele Einsen Sie würfeln. Wenn **mehr als die Hälfte** der Würfel Einsen zeigen, bekommen Sie Schwierigkeiten. Sie haben einen **Patzer** gewürfelt. Wenn Sie eine Probe verpatzen, geschieht etwas Unangenehmes. Vielleicht lassen Sie Ihre Waffe fallen. Vielleicht stolpern Sie über eine Unebenheit im Boden, die Sie nicht gesehen haben. In jedem Fall wird das Ereignis Ihnen das Leben erschweren. Was genau geschieht, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Als Richtlinie sollte das Ergebnis eines Patzers dem Shadowrunner das Leben schwerer machen, sich aber nicht katastrophal auf seine Vorhaben auswirken. Ein Runner, der gerade eine Bombe entschärfen will und dabei patzt, könnte zum Beispiel die Zange fallen lassen oder ein falsches AR-Fenster öffnen, wenn er nach Informationen über die Art des Sprengsatzes sucht. Der Spielleiter sollte aber nicht bestimmen, dass der Charakter den falschen Draht durchschneidet und die Bombe hochgeht. Er kann aber den Patzer ein wenig folgenreicher machen, wenn bei der Probe nur ein oder zwei Erfolge erzielt wurden.

Es kann auch passieren, dass man einen Patzer würfelt und zugleich genügend Erfolge erreicht, um eine Probe zu schaffen. Dann werden die Erfolge durch den Patzer nicht entwertet. Die Auswirkungen des Patzers geschehen einfach zusätzlich zu denen der geschafften Probe. So könnte etwa ein Troll mit einem kräftigen Schwinger nach einem Zwerg ausholen, dabei genügend Erfolge erzielen, um zu treffen, aber zugleich auch patzen. Der Zwerg nähme dann Schaden, weil die gigantische Faust des Trolls ihn mitten ins Gesicht träfe. Der Troll

würde aber durch die Wucht des Schlags aus der Balance gebracht und danach zu Boden gehen. Danach müsste der Troll erst mal wieder auf die Beine kommen, um wieder kampfbereit zu sein.

KRITISCHE PATZER

Es kann aber auch passieren, dass man einen Patzer würfelt und dabei **keinen einzigen Erfolg** erzielt. Das wird als **Kritischer Patzer** bezeichnet, und dessen Auswirkungen sind sehr unangenehm. Solche Ergebnisse können das Leben von Charakteren gefährden und sie vor eine große Herausforderung stellen, wenn sie heil aus der Situation herauskommen wollen. Die genauen Details der Auswirkung obliegen wieder der Entscheidung des Spielleiters. Ein Kritischer Patzer sollte aber die Pläne von Shadowrunnern deutlich behindern, sodass sie einiges dafür tun müssen, um sich davon zu erholen. Bei einem Kritischen Patzer ist zwar ein plötzlicher, schmachvoller Tod möglich, aber Spieler und Spielleiter werden mehr Freude daran haben, wenn die Spieler gezwungen sind, zu improvisieren und alle Fähigkeiten auszureizen, um am Leben zu bleiben.

BEISPIEL

Saskatchewan Pete blickt in den Astralraum und hat ein Auge auf Geister und Zauber, während sein Team in eine Konzerneinrichtung eindringt. Sie wollen gerade eine Außentür aufbrechen, als Pete aus dem Augenwinkel eine Aura sieht, die sich nähert. Er erkennt, dass sie einem Zauberer gehört. Er möchte die Bedrohung beseitigen, bevor sie gefährlich wird, also wirkt Pete einen Betäubungsblitz gegen den Ankömmling und hofft, ihn damit überraschen zu können. Er würfelt für die Probe 11 Würfel und erzielt 3 Erfolge, aber auch 6 Einsen. Er würfelt also einen Patzer. Der Spielleiter entscheidet, dass Pete zu sehr auf die Aura seines eigenen Zaubers geachtet hat. Daher ist seine Astralsicht – die ihn alles Magische sehen lässt – vorübergehend gestört, und er erhält einen Malus auf alle Proben, die er ablegt, solange er astral wahrnimmt.

Der gegnerische Zauberer ist getroffen, aber nicht ausgeschaltet. Er kommt immer noch näher. Er bereitet sogar einen Druckwelle-Zauber vor, der Takouba, den Straßensamurai der Gruppe, schwer verletzen könnte. Der Zauber geht los, und Pete versucht, ihn abzuwehren. Leider würfelt Pete bei seiner Antimagieprobe sechs Einsen und keinen einzigen Erfolg: ein Kritischer Patzer. Der Spielleiter entscheidet, dass Pete es geschafft hat, den Spruch von Takouba abzulenken – genau auf sich selbst. Pete erleidet die volle Gewalt der Druckwelle. Ein unangenehmes Schmierestehen ist gerade dabei, zur Katastrophe zu werden. Das Team muss nun eine Möglichkeit finden, mit einem verwundeten Magier weiterzumachen.

Pete könnte, wenn er wollte, einen Punkt Edge ausgeben und den Kritischen Patzer vermeiden. Dann würde der Zauber nicht ihn treffen – wegen der gescheiterten Antimagieprobe würde die Druckwelle aber über Takouba hereinbrechen. Verletzt werden oder zusehen, wie der Partner verletzt wird – so ist das Leben in den Schatten.

PATZER AUSBÜGELN

Spieler werden ganz sicher Kritische Patzer vermeiden wollen. Dazu können sie, wenn es notwendig wird, einen Punkt Edge verwenden (s. *Edge ausgeben,* S. 58). Wenn ein Spieler Edge in seiner Funktion *Das war knapp* verwendet, kann er einen Punkt Edge ausgeben, um einen Kritischen Patzer in einen einfachen Patzer zu verwandeln. Einen einfachen Patzer kann man mit einem Punkt Edge völlig ausbügeln. Es ist allerdings nicht möglich, einen Kritischen Patzer völlig zu negieren, weil man nie mehr als einen Punkt Edge für eine Probe oder Handlung ausgeben kann, dafür aber zwei Punkte nötig wären. Das Abwenden eines Kritischen Patzers kann auch nichts gegen das völlige Fehlen von Erfolgen machen. Damit müssen die Spieler leben.

PROBEN UND LIMITS

Wenn Sie in *Shadowrun* Würfel werfen, geschieht das meist bei einer **Probe**. Wenn Sie eine Probe ablegen müssen, gibt es dabei vier Dinge, die Sie wissen müssen:

1. Welche Art von Probe ist es?
2. Wie viele Würfel dürfen Sie werfen (was meist von einer Fertigkeit und einem damit verbundenen Attribut ab hängt)?
3. Welches Limit gilt für die Probe – also: Wie viele Erfolge dürfen Sie maximal werten?
4. Welchen Schwellenwert hat die Probe?

Eine Probe wird in bestimmter Weise notiert, um Ihnen die nötigen Informationen zu geben. Die Notationen sehen je nach Art der Probe ein wenig anders aus – je nachdem, ob es sich um eine Erfolgsprobe (s. unten), eine Vergleichende Probe (S. 50), eine Ausgedehnte Probe (S. 50) oder eine Teamworkprobe (S. 51) handelt. Jede dieser Probenarten wird weiter unten beschrieben.

LIMITS

Es gibt zwei grundlegende Arten von **Limits**: Charakterlimits und Ausrüstungslimits. Ihr Charakter hat drei Charakterlimits – Körperliches Limit, Geistiges Limit und Soziales Limit –, die von seinen Attributen (S. 53) abhängen. Diese Limits bilden ab, wie viel er aus seinem Körper, seinem Geist und seinem Charme herausholen kann (Elfen werden vielleicht davon enttäuscht sein, dass ihr Charme doch nicht grenzenlos ist). Regeltechnisch sagen Ihnen die Limits, wie viele der Erfolge Ihres Würfelwurfs Sie **werten** dürfen, um den Ausgang einer Probe zu bestimmen. Wenn Sie mehr Erfolge erzielen, als Ihr Limit beträgt, können Sie maximal Erfolge in Höhe Ihres Limits werten. Alle „überzähligen" Erfolge gehen verloren. Manchmal finden Runner Möglichkeiten, ihre Limits auszudehnen oder sogar zu durchbrechen. Sie sollten aber diese Limits kennen, um zu wissen, was ihnen bei einer Probe bevorsteht. Eine Methode, um Limits zu umgehen, ist die Verwendung von Edge. Indem Sie einen Punkt Edge ausgeben, können Sie bei einer einzelnen Probe Ihr Limit ignorieren (s. *Die Grenzen sprengen*, S. 58).

Limits gelten generell nur für Proben, die mit einem Würfelpool abgelegt werden, der aus einer Fertigkeit und einem Attribut zusammengesetzt ist. Proben mit einem einzelnen oder mit zwei Attributen verwenden keine Limits.

Häufig sind Runner weniger von ihren Charakterlimits als von den Limits der Ausrüstung, die sie benutzen, eingeschränkt. So hat zum Beispiel jede Waffe einen Präzisionswert, der für Angriffe mit ihr als Limit gilt. Cyberdecks haben Attribute, die bei Matrixhandlungen als Limits gelten. Wenn ein Limit durch ein Ausrüstungsstück vorgegeben ist, gilt es im Regelfall anstelle des Charakterlimits, egal ob es höher oder niedriger ist. So gilt etwa die Präzision einer Schusswaffe als Limit für Proben beim Abfeuern dieser Waffe, also werden keine Charakterlimits für diese Probe benutzt. Das Limit ist ein Regelwert für einen Ausrüstungsgegenstand, der seine allgemeine Auslegung und die Qualität seiner Herstellung wiedergibt. Näheres zu Ausrüstung und ihren Regelwerten finden Sie im Kapitel *Straßenausrüstung,* S. 418.

CHARAKTERLIMITS

Die Charakterlimits werden wie folgt berechnet:

Körperlich = [(Stärke x 2) + Konstitution + Reaktion] ÷ 3 (aufgerundet)
Geistig = [(Logik x 2) + Intuition + Willenskraft] ÷ 3 (aufgerundet)
Sozial = [(Charisma x 2) + Willenskraft + Essenz] ÷ 3 (aufgerundet)

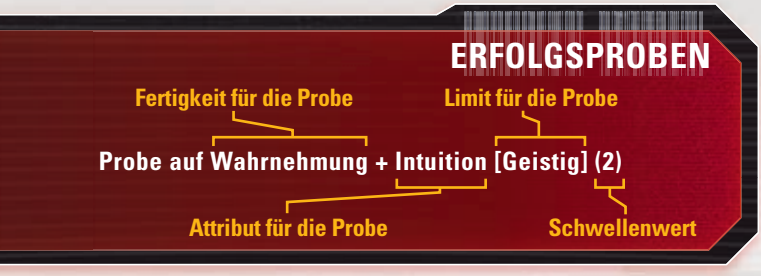
BEISPIEL

Takouba hat, auch dank seiner hohen Konstitution und Stärke, ein Körperliches Limit von 6. Er beginnt seine Runnerkarriere mit einer Schrotflinte vom Typ Defiance T-250, die eine Präzision von 4 besitzt. Er benutzt diese Präzision bei allen Proben zum Abfeuern der Schrotflinte als Limit. Sein Körperliches Limit spielt dabei keine Rolle. Er hat Geschicklichkeit 5 und die Fertigkeit Schrotflinten auf 6, also würfelt er bei der Benutzung der Waffe mit 11 Würfeln. Nach einiger Zeit wird ihm klar, dass er zu viele Erfolge nicht werten kann, weil die Defiance so ungenau ist. Also spart er ein wenig und investiert in eine PJSS Modell 55, mit einer Präzision von 6. Immer noch gilt die Präzision statt des Körperlichen Limits, und nun gehen Takouba durch die höhere Präzision weniger Erfolge durch die Lappen. Er kann dann noch einen Lasermarkierer an der Flinte anbringen und damit die Präzision auf 7 erhöhen. Damit ist sie höher als sein Körperliches Limit, gilt aber immer noch beim Schießen mit dieser Waffe. Takouba hat jetzt noch einiges an Luft nach oben. Sobald seine Fertigkeit Schrotflinten auf 8 oder 9 steigt, wird er immer noch meist unter dem Limit bleiben und die Leute am falschen Ende seiner Waffe das Fürchten lehren.

ERFOLGSPROBEN

Erfolgsproben kommen zur Anwendung, wenn ein Shadowrunner in einer kurzen Zeitspanne etwas Bestimmtes erreichen will. Das könnte das Manövrieren eines Autos durch dichten Verkehr, das Suchen einer Nadel im Heuhaufen oder das Klettern an einer fast völlig glatten Wand sein. Eine Erfolgsprobe gelingt, wenn man genügend Erfolge erzielt, um den Schwellenwert zu erreichen. Die Notation von Erfolgsproben sieht so aus:

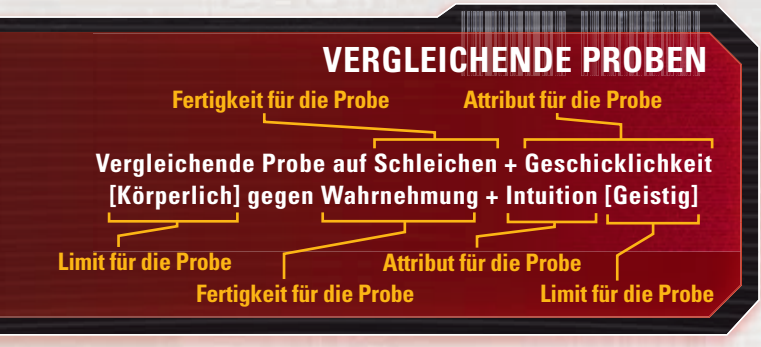
ERFOLGSPROBEN



VERGLEICHENDE PROBEN

Vergleichende Proben sind erforderlich, wenn ein Shadowrunner seine Fähigkeiten mit denen anderer Individuen, Lebewesen oder (manchmal) technischer Einrichtungen messen muss. Vielleicht will er an einer Wache in einem Fabrikkomplex vorbeischleichen, einen angriffslustigen Ganger mit seinem Taser flachlegen oder bei Mr. Johnson ein höheres Honorar erfeilschen. Die Notation von Vergleichenden Proben sieht so aus:

VERGLEICHENDE PROBEN

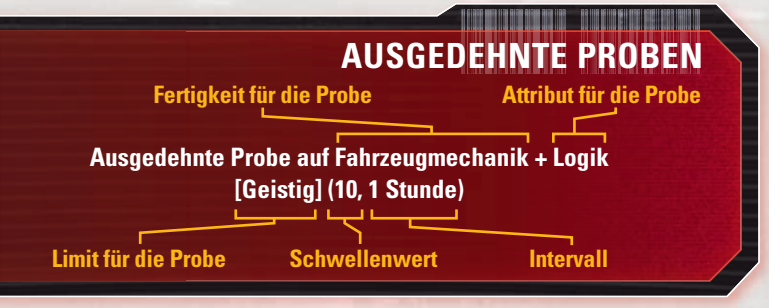


Vergleichende Proben brauchen keine Schwellenwerte. Bei ihnen geht es nur darum, mehr Erfolge als ein Gegner zu erzielen. Manchmal würfelt der Gegner mit derselben Kombination von Fertigkeit + Attribut, manchmal mit einer anderen. Bei Vergleichenden Proben wirken sich Limits beider Seiten **vor dem Vergleich** der Anzahl der Erfolge aus. Es werden also nur die Erfolge verglichen, die aufgrund des Limits auch gewertet werden dürfen. Unter *Fertigkeiten benutzen*, S. 128, finden Sie Näheres dazu, welche Fertigkeiten und Attribute bei welchen Vergleichenden Proben verwendet werden.

AUSGEDEHNTE PROBEN

Ausgedehnte Proben bilden einen Vorgang ab, der längere Zeit in Anspruch nimmt. Vielleicht wollen Sie innerhalb von ein paar Tagen einen neuen Zauberspruch lernen oder Ihren beschädigten Americar reparieren und müssen herausfinden, wie lange Sie dafür brauchen. Die Notation von Ausgedehnten Proben sieht so aus:

AUSGEDEHNTE PROBEN



Ausgedehnte Proben gestatten es, über **mehrere Würfelwürfe** hinweg Erfolge zu sammeln, statt alle auf einmal erzielen zu müssen. Die Erfolge werden akkumuliert, bis der Schwellenwert erreicht ist, die Zeit ausgeht, man etwas anderes tun muss, beschossen und dadurch unterbrochen wird – oder bis Ihnen die Würfel ausgehen (siehe unten). Auch bei einer Ausgedehnten Probe dürfen Sie Erfolge bei jedem Würfelwurf nur bis zum Limit werten (wenn Sie nicht Edge ausgeben wollen, siehe S. 58). Erfolge über dem Limit verfallen. Das **Intervall** einer Ausgedehnten Probe gibt die Zeit an, nach deren Ablauf der nächste Würfelwurf erfolgen kann. Intervalle können sehr kurz (eine Kampfrunde) oder auch sehr lang (ein Monat) sein. Die Tabelle *Schwellenwerte bei Ausgedehnten Proben* bietet einige Richtlinien für Schwellenwerte, die Tabelle *Intervalle für Ausgedehnte Proben* kann den Spielleiter beim Finden der passenden Intervalle unterstützen.

Ausgedehnte Proben können aber nicht ewig dauern. Irgendwann haben Charaktere ihre Fähigkeiten vollständig ausgeschöpft und können durch weitere Anstrengung nicht mehr erreichen. Um dies zu simulieren, wird bei jedem folgenden Würfelwurf einer Ausgedehnten Probe (nach dem ersten) jeweils kumulativ ein Würfel aus dem Würfelpool entfernt. Irgendwann wird der Würfelpool leer sein, womit die Ausgedehnte Probe endet.

EINE BEMERKUNG ZUM RUNDEN

Manchmal müssen Zahlen dividiert werden. Manchmal kommt als Ergebnis keine ganze Zahl heraus; dann muss man runden. Die Faustregel besagt, dass immer aufgerundet wird, es sei denn, eine spezielle Regel sagt etwas anderes.

BEISPIEL

Sorshas Americar wurde beim letzten Kampf übel zugerichtet, und sie muss sich etwas Zeit nehmen, um das Auto zu reparieren. Der Spielleiter entscheidet, dass der Schaden schlimm genug ist, um einen Schwellenwert von 18 zu rechtfertigen, und legt ein langes Intervall von 1 Stunde fest. Sorsha würfelt bei der ersten Probe mit 10 Würfeln und ist recht erfolgreich: Sie erzielt 5 Erfolge. Zum Glück beträgt ihr Geistiges Limit 5, also darf sie alle Erfolge werten. Sorsha nimmt für den zweiten Wurf (der für die zweite Stunde steht) einen Würfel aus dem Würfelpool und würfelt mit 9 Würfeln weniger gut: Sie erzielt 2 Erfolge. Nun hat sie insgesamt 7 Erfolge. Für die nächste Stunde wirft sie 8 Würfel und erzielt 4 Erfolge, dann 7 Würfel mit wieder 4 Erfolgen. Inzwischen hat sie insgesamt 15 Erfolge, aber ihr Würfelpool schwindet. Ihr nächster Wurf mit 6 Würfeln ergibt nur 1 Erfolg, aber mit dem folgenden Wurf (5 Würfel) erzielt sie noch 2 Erfolge. Sie hat die 18 erreicht! Der Americar ist jetzt repariert, und Sorsha musste sechsmal würfeln, also sind sechs Stunden Spielzeit vergangen.

SCHWELLENWERTE BEI AUSGEDEHNTEN PROBEN

SCHWIERIGKEIT	SCHWELLENWERT
Leicht	6
Durchschnittlich	12
Schwierig	18
Sehr Schwierig	24
Extrem Schwierig	30+

INTERVALLE FÜR AUSGEDEHNTE PROBEN

ZEITRAHMEN	INTERVALL
Extrem kurz	1 Kampfrunde
Sehr kurz	1 Minute
Kurz	10 Minuten
Durchschnittlich	30 Minuten
Lang	1 Stunde
Sehr lang	1 Tag
Extrem lang	1 Woche
Mammutprojekt	1 Monat

Generell müssen nicht alle Würfe für eine Ausgedehnte Probe direkt hintereinander ausgeführt werden. Runner können ihre Aufgabe unterbrechen, eine Zeit lang etwas anderes tun und dann dort fortfahren, wo sie aufgehört haben. Die gesammelten Erfolge bleiben dabei erhalten.

PATZER BEI AUSGEDEHNTEN PROBEN

Ein Patzer muss nicht unbedingt dazu führen, dass eine Ausgedehnte Probe völlig scheitert. Stattdessen könnte er Schwierigkeiten oder Verzögerungen bereiten. Der Spielleiter kann entscheiden, dass die Anzahl der bis zum Patzer gesammelten Erfolge um 1W6 verringert wird. Wenn die Anzahl dadurch auf 0 oder darunter sinkt, scheitert die Probe.

Bei einem Kritischen Patzer scheitert die Probe ohne jeden Würfelwurf. Alle Mühen waren dann vergebens.

TEAMWORKPROBEN

Runner lernen schnell, dass man nicht lange allein auf der Straße überleben kann. Man muss als Team zusammenarbeiten, und es gibt Gelegenheiten, bei denen alle Mitglieder bei einer Unternehmung helfen müssen. Teamworkproben simulieren die Aktionen einer Gruppe, die zusammen eine Aufgabe erledigt.

Um eine Teamworkprobe zu beginnen, muss zuerst einer der Charaktere als Anführer bestimmt werden. Die anderen gelten für die Probe als Helfer und sollten jeweils mit einer passenden Kombination aus Fertigkeit + Attribut [Limit] würfeln. Das Limit der Probe für den Anführer wird für jedes Teammitglied, das mindestens einen Erfolg erzielt, um 1 erhöht. Außerdem wird für jeden Erfolg jedes Teammitglieds jeweils 1 Würfel zum Würfelpool des Anführers hinzuaddiert. Das Maximum an Würfeln, die zum Würfelpool addiert werden können, entspricht der Stufe des Anführers bei der passenden Fertigkeit (oder dem höchsten Attribut, wenn die Probe mit zwei Attributen gewürfelt wird). Dann würfelt der Anführer mit seinem angepassten Würfelpool und seinem angepassten Limit und versucht, den Schwellenwert der Probe zu erreichen.

Wenn einer der Helfer einen Kritischen Patzer erzielt, erhält der Anführer gar keine Erhöhung seines Limits, auch nicht von den anderen Charakteren. Außerdem kommen natürlich die üblichen Auswirkungen Kritischer Patzer zum Tragen. Ein normaler Patzer verhindert nur die Erhöhung des Limits durch den patzenden Helfer.

BEISPIEL

Das Runnerteam verfolgt einen besonders schwer zu fassenden Schamanen, und jedes einzelne Mitglied des Teams muss sich beteiligen. Takouba hat Spurenlesen 3 und Intuition 4 (insgesamt 7). Sein Geistiges Limit beträgt 5 und übernimmt er für die Probe die Rolle des Anführers. Lliane hat Spurenlesen 2 und Intuition 3. Sie würfelt mit 5 Würfeln und erzielt 1 Erfolg. Saskatchewan Pete und Sorsha haben beide keine Fertigkeit Spurenlesen, also improvisieren sie. Sie würfeln jeweils mit ihrer Intuition -1 (2 für Pete, 3 für Sorsha). Pete erzielt keinen Erfolg, aber Sorsha schafft 1 Erfolg. Insgesamt erhöht das Team also Takoubas Limit für die Probe um 2 und verschafft ihm 2 Würfel mehr für seinen Würfelpool. Er wird mit 9 Würfeln bei einem Limit von 7 würfeln.

ZWEITER VERSUCH

Ein Runner, der nach einem Fehlschlag schnell aufgibt, wird nie die Befriedigung erfahren, die es bereiten kann, wenn sich das Magschloss nach einigen Versuchen doch endlich öffnet und man, kurz bevor die Wache kommt, in ein Büro schlüpfen kann. Es ist erlaubt, eine gescheiterte Probe noch mal zu versuchen, aber bei jedem neuen Versuch werden kumulativ 2 Würfel vom Würfelpool abgezogen. Wenn der Charakter einige Zeit wartet (wobei der Spielleiter entscheidet, wie viel Zeit vergehen muss), kann ein neuer Versuch ohne Malus gestartet werden.

Erneute Schüsse, Schläge oder Schwerthiebe nach einem misslungenen Angriff zählen nicht als zweiter Versuch. Jede Kampfhandlung zählt als eigene Handlung, nicht als erneuter Versuch eines gescheiterten Angriffs.

ZEIT

In *Shadowrun* vergeht, wie in jeder anderen Welt auch, die Zeit. Meist werden Sie nicht jede Minute oder Sekunde genau verfolgen müssen. Wir halten Sie aber nicht davon ab, wenn Sie daraus irgendwie mehr Spielspaß ziehen. Manchmal ist der Zeitablauf aber sehr wichtig, etwa wenn Runner rechtzeitig zu einem Treffen kommen oder einen Konvoi mit engem

Zeitplan abfangen wollen. Selbst in solchen Fällen ist es aber sinnvoll, den Zeitablauf nur abstrakt festzuhalten statt ihn sekundengenau zu messen. Wenn aber die Schießerei losgeht, sollte der Zeitverlauf etwas genauer beachtet werden.

KAMPFRUNDEN

Wenn es zum Kampf kommt, findet die Handlung in einer Reihe von **Kampfrunden** statt, in denen jeder Teilnehmer Gelegenheit erhält, zu handeln. Jede Kampfrunde dauert etwa drei Sekunden – die Zeit, die eine Person braucht, um einen Angriff auszuführen.

HANDLUNGEN

Es gibt bei *Shadowrun* drei verschiedene Arten von **Handlungen**: Freie Handlungen, Einfache Handlungen und Komplexe Handlungen. Wenn sie an der Reihe sind, führen Charaktere eine oder mehrere Handlungen durch. Dann legen sie Proben ab, um ein Ergebnis zu bestimmen. Wie man Handlungen durchführt und welche Handlungen es jeweils in den drei Kategorien gibt, wird ab S. 165 näher erläutert.

SPIELNIVEAUS

Die Regeln von **Shadowrun** sind so gestaltet, dass Charaktere ab ihrer Erschaffung sehr versiert und fähig sind, dabei aber noch genug Raum haben, um sich zu wahren Legenden der Schattenwelt zu entwickeln. Manche Gruppen möchten aber vielleicht eher auf Straßenniveau beginnen und ihre Charaktere zuerst lernen lassen wollen, wie sie mit eher geringen Fertigkeiten überleben. Danach könnten sie mit dem angesammelten Karma ihre Fähigkeiten wirklich entwickeln. Andere Gruppen wollen vielleicht gleich ganz oben einsteigen und Charaktere, die ab ihrer Erschaffung zur Weltelite gehören, durch epische Abenteuer führen. Diese Charaktere würden sich bald zu wahren Legenden entwickeln.

An verschiedenen Stellen des Buches – auch bei der Charaktererstellung – werden wir daher Regeln für normale, Straßen- und Elitekampagnen vorstellen, die Spieler und Spielleiter benutzen können, um das Spiel an ihre Vorlieben anzupassen.

IHR CHARAKTER

Im Zentrum Ihres Spiels bei *Shadowrun* steht Ihr Charakter. In der Sechsten Welt sind Sie diese Person und werden ihre Lebensgeschichte durch die Aufträge und Kampagnen verfolgen und entwickeln. Im Anhang dieses Buches finden Sie einen Charakterbogen, auf dem Sie alle Daten Ihres Charakters, die Sie im Spiel brauchen, notieren können. Der Charakterbogen enthält viele Werte und Zahlen – aber das ist nicht alles, was Ihren Charakter ausmacht. Er besitzt Fertigkeiten, angeborene Fähigkeiten, Köpfchen und ultramoderne Ausrüstung, die ihn gefährlich machen – manchmal für andere, manchmal für ihn selbst, meist für beide Seiten. Die Zahlen sollen die Fertigkeiten und Möglichkeiten des Charakters für Sie zusammenfassen und Ihnen die Informationen geben, die Sie brauchen, um sich verschiedenen Herausforderungen zu stellen. Als Spieler können Sie aber mit diesen Zahlen und ihrem Wissen über den Charakter eine lebendige Persönlichkeit erschaffen, die ein Teil des dramatischen Schauspiels der Sechsten Welt ist.

Die im Folgenden beschriebenen Bausteine sind die Grundelemente, mit denen Sie Ihren Charakter zusammenstellen und formen.

METATYPEN

Das erste wichtige Merkmal eines Charakters ist sein Metatyp. Die Bewohner der Sechsten Welt gehören zu unterschiedlichen Zweigen der Metamenschheit. Die Hände, die sich Ihnen um den Hals legen, gibt es also in verschiedenen Größen und Formen. Während des Erwachens, als die Magie in die Welt zurückkehrte, begannen Menschen, sich in Kreaturen aus Märchen und Fantasy-Geschichten zu verwandeln. Solche Wesen sind heute in der Sechsten Welt ein alltäglicher Anblick. Ihr *Shadowrun*-Charakter wird zu einem der fünf unterschiedlichen Metatypen gehören: Mensch, Elf, Ork, Troll oder Zwerg. Die genauen Regeln zu jedem der Metatypen werden im Kapitel *Charaktererschaffung* ab S. 64 beschrieben.

MENSCHEN

(Homo sapiens sapiens)

Der Mensch ist von allen Metatypen (vielleicht mit einer Ausnahme) am längsten auf der Erde vertreten. Man kennt und liebt sie – und wenn Sie das lesen, sind Sie höchstwahrscheinlich selbst einer. Sie besitzen recht gut ausbalancierte Fähigkeiten und haben meist etwas mehr Glück (regeltechnisch also mehr Edge) als die anderen Metatypen.

ELFEN

(Homo sapiens nobilis)

Elfen sind größer und schlanker als Menschen und haben spitze Ohren. Sie haben die extrem nervige Gabe, geschickter als Menschen zu sein – und sie sehen auch noch besser aus. Außerdem leben sie länger und sehen mit vierzig oder fünfzig immer noch jung aus. Ab und zu geben sie mit diesen Vorzügen an – gegenüber Menschen oder jedem, der in Hörweite kommt. Die meisten Elfen erschienen während des Erwachens zeitgleich mit den anderen Metatypen. Es gibt aber Gerüchte, dass sich ein paar Elfen während der magischen Ebbe der Fünften Welt irgendwo verborgen hielten und viel älter sind, als irgendeine Kreatur von Rechts wegen sein dürfte.

ORKS

(Homo sapiens robustus)

Orks sehen wie die Kreaturen aus, die seit fast 150 Jahren in Fantasy-Filmen und -Trideos massenweise hingemetzelt werden. Sie haben starke Brauenwülste, vorstehende Hauer, sind groß und breit und haben es schwer, nicht als gedankenlos brutale Barbaren abgestempelt zu werden. Das wird dadurch nicht leichter, dass etliche Orks sich fröhlich dem Vorurteil entsprechend verhalten, statt gegen es anzukämpfen. Daher gibt es unterschwellige Spannungen zwischen Orks und Menschen, weswegen die beiden Metatypen lieber in getrennten Vierteln leben. Elfen und Orks hingegen leben nicht einmal gerne im selben Land zusammen. Orks haben, trotz aller Vorurteile, alle möglichen Berufe in allen möglichen Umgebun-

gen: von der finsteren Gasse bis zum Konzernaufsichtsrat. Sie haben eine geringere Lebensspanne als Menschen und wollen deshalb oft so viel wie möglich von ihren wenigen Jahren haben.

TROLLE

(Homo sapiens ingentis)
Neben Trollen sehen Orks wie ganz gewöhnliche Bürger aus. Orks sind im Schnitt vielleicht knapp einen Viertelmeter größer als Menschen, aber Trolle sind über einen halben Meter größer als Orks. Orks sehen vielleicht wie monströse Menschen aus; Trolle dagegen sehen wie die entfernt menschliche Version einer Albtraumgestalt aus. Mit ihren dicken, gewundenen Hörnern (die einige von ihnen abschneiden, andere hingegen stolz polieren), spitzen Kalziumablagerungen an ihren Gelenken und Muskeln, die so groß wie junge Schweine sind, sehen Trolle aus, als wären sie geschaffen, um zu zerstören. Die meisten von ihnen können diesem Vorurteil voll entsprechen. Aber nicht alle Trolle wollen Schaden verursachen oder aushalten. Sie versuchen, im Leben verschiedene Rollen einzunehmen, aber ihre Größe und die vielen Vorurteile machen ihnen das schwer. Orks haben mit Trollen die wenigsten Schwierigkeiten, und die beiden Metatypen bewohnen oft dieselben Viertel. In den meisten Sprawls sind das nicht gerade die reichsten Gegenden.

ZWERGE

(Homo sapiens pumilionis)
Wie zu erwarten, sind Zwerge kleiner und untersetzter als Menschen. Sie sind ziemlich stark und sehr zäh. Zwerge erholen sich schnell von Schaden, egal ob durch Schläge auf den Kopf oder Gift. Oder durch Schläge auf den Kopf mit einer Keule, die in Giftpflanzen eingewickelt ist. Zwerge arbeiten hart und werden von Konzernen hoch geschätzt, daher sind sie besser in die Menschengemeinde integriert als andere Metatypen. Sie werden aber immer noch wegen ihrer Größe diskriminiert und müssen sich anstrengen, damit ihnen eine Welt, die für Menschen entworfen ist, besser zugänglich wird.

ATTRIBUTE

Attribute sind die angeborenen Merkmale eines Charakters und bilden seine grundlegenden Fähigkeiten ab. Jedes Attribut wird durch einen Zahlenwert dargestellt, der zugleich die Anzahl an Würfeln angibt, die das Attribut für Proben beisteuert. Attribute werden in drei Gruppen unterteilt: Körperliche, Geistige und Spezialattribute. Jeder Charakter hat einen Wert in jedem der Körperlichen und Geistigen Attribute, muss aber nicht unbedingt jedes Spezialattribut besitzen.

Menschen haben Attribute mit Werten zwischen 1 und 6 (Edge mit Werten zwischen 2 und 7), was aber durch bestimmte Bodytech und Vor- oder Nachteile verändert werden kann. Die anderen Metatypen haben unterschiedliche Spannbreiten bei diesen Attributswerten, wie in der Tabelle *Attribute von Metatypen* (S. 69) dargestellt.

KÖRPERLICHE ATTRIBUTE

KONSTITUTION (KON)

Konstitution gibt die körperliche Gesundheit und Widerstandsfähigkeit an. Sie zeigt an, wie viel Schaden Ihr Charakter einstecken kann, wie gut er Schaden widerstehen kann, wie schnell er sich von Giften und Krankheiten erholt und Ähnliches.

GESCHICKLICHKEIT (GES)

Geschicklichkeit misst Merkmale wie Hand-Auge-Koordination, Gelenkigkeit, Schnelligkeit und Gleichgewichtssinn. Für das Erzielen von Treffern im Kampf ist Geschicklichkeit das wichtigste Attribut, denn man braucht ein wenig Koordination, um zu treffen – sowohl beim Schwingen eines Schwerts als auch beim Schießen mit einem Gewehr. Auch außerhalb des Kampfes ist Geschicklichkeit wichtig, wenn man etwa an Wachen vorbeischleichen oder eine Magnetkarte unauffällig von ihrem sicheren Aufbewahrungsort entfernen will.

REAKTION (REA)

Reaktion misst Reflexe, Aufmerksamkeit und die Fähigkeit des Charakters, auf Vorgänge in der Umgebung zu reagieren. Bei der Bestimmung, wann Charaktere im Kampf handeln dürfen oder wie gut sie den Angriffen ihrer Gegner ausweichen können, spielt die Reaktion eine wichtige Rolle. Sie hilft Ihrem Charakter auch, schnell aus einer engen Gasse abzubiegen und die heulenden Ganger hinter sich abzuhängen.

STÄRKE (STR)

Stärke gibt einfach an, wie stark Ihr Charakter ist. Je höher die Stärke ist, desto mehr Schaden verursacht der Charakter im Nahkampf und desto mehr kann er bewegen und tragen, wenn Dinge bewegt werden müssen. Oder getragen werden müssen. Stärke ist auch für athletische Tätigkeiten wie Klettern, Laufen oder Schwimmen wichtig.

GEISTIGE ATTRIBUTE

WILLENSKRAFT (WIL)

Willenskraft ist die Entschlossenheit Ihres Charakters, sich gegen Widerstände durchzusetzen, der Erschöpfung beim Zaubern zu widerstehen und auf den Beinen zu bleiben, nachdem er eins mit dem Totschläger übergezogen bekommen hat. Wenn er sich einer toxischen Wildnis oder einer Gruppe lederbekleideter Orks mit Brecheisen gegenüber sieht, wird ihm seine Willenskraft helfen.

LOGIK (LOG)

Logik misst die kalte, berechnende Kraft des rationalen Geistes Ihres Charakters. Wenn er komplizierte Maschinen reparieren oder ein verletztes Teammitglied versorgen will, hilft ihm Logik, zu einem sinnvollen Ergebnis zu kommen. Mit dem Attribut Logik widerstehen hermetische Magier außerdem dem Entzug, den sie erleiden, wenn sie ihre hilflosen Opfer mit Zaubersprüchen eindecken. Auch Decker profitieren stark von Logik, wenn sie die Angriffe und Gegenangriffe durchführen, die Teil ihrer Online-Schlachten sind.

INTUITION (INT)

Intuition ist das Bauchgefühl, der Instinkt, der Ihrem Charakter Dinge mitteilt, bevor sein logisches Gehirn sie erkennen kann. Intuition lässt ihn Hinterhalte vorausahnen, erkennen, dass etwas falsch ist, und jemandem, den er verfolgt, auf den Fersen bleiben.

CHARISMA (CHA)

Charisma ist die Kraft der Persönlichkeit – die Überzeugungskraft und der Charme, mit denen Ihr Charakter Leute dazu bringt, zu tun, was er will, ohne dass er dazu eine Waffe ziehen muss. Es geht dabei nicht nur um gutes Aussehen, aber auch nicht ganz ohne Schönheit. Vor allem geht es darum, wie man sich das zunutze macht, was man hat: Stimme, Gesicht, Worte und all die anderen Kommunikationswerkzeuge. Und darum, die Leute, die man trifft, für sich zu gewinnen oder einzuschüchtern. Außerdem ist Charisma für Schamanen das Attribut, mit dem sie dem Entzug beim Zaubern widerstehen.

SPEZIALATTRIBUTE

ESSENZ (ESS)

Essenz ist Metamenschlichkeit in Zahlen gegossen. Bei *Shadowrun* gibt es viele Möglichkeiten, seinen Körper zu verändern und über seine normalen Fähigkeiten hinaus zu entwickeln. So etwas hat aber oft seinen Preis und kann dazu führen, dass man einen Teil seiner Metamenschlichkeit verliert, was sich im Verlust von Essenzpunkten ausdrückt. Jeder Charakter beginnt mit einem Essenzwert von 6, der als Grenze der möglichen Veränderungen dient. Wenn die Essenz weg ist, kommt sie nicht mehr zurück (und wenn sie auf 0 sinkt, ist man tot). Außerdem beeinflusst die Essenz das Magie- bzw. das Resonanzattribut: Essenzverluste führen zu Magie- bzw. Resonanzverlusten.

Die Bewohner der Sechsten Welt sind zwar daran gewöhnt, viele Modifikationen und Veränderungen der metamenschlichen Gestalt zu sehen, aber ein gewisses „Unwohlsein“ ist geblieben. Dieses Unwohlsein empfinden Leute, wenn sie etwas beinahe, aber nicht mehr ganz Metamenschliches sehen. Eine Comicfigur mit übertriebenen Körperformen stört das metamenschliche Auge nicht, aber ein Computerprogramm, das menschliches Erscheinen fast perfekt nachbildet, ist den meisten Betrachtern eher unheimlich. So fühlt es sich auch an, wenn man Leute mit Bodytech betrachtet: Man spürt irgendwie, dass man etwas Unmenschliches (oder Übermenschliches) sieht. Und man reagiert negativ darauf. Die Veränderungen müssen nicht offensichtlich sein, aber sie sind auf irgendeine Art spürbar. Eine Person ist weniger menschlich geworden, und das wird von anderen bemerkt. Daher spielt die Essenz auch bei der Berechnung des Sozialen Limits eine Rolle.

EDGE (EDG)

Edge ist das Unberechenbare, das Etwas, das Ihrem Charakter beisteht, wenn er es braucht, das ihm aus der Klemme hilft, wenn es hart auf hart kommt. Edge fließt nicht in Würfelpools ein. Man gibt es stattdessen aus, um einen bestimmten Effekt zu erzeugen. Jeder Charakter hat mindestens einen Punkt Edge, kann aber auch mehr Punkte haben, wenn er die Vorteile dieses Attributs öfter nutzen will. Genaueres zu Edge und seinen Auswirkungen finden Sie ab S. 58.

MAGIE (MAG)

Wenn Sie zaubern oder auf andere Weise mit Magie umgehen wollen, muss Ihr Charakter das Magieattribut besitzen. Die meisten Leute haben dieses Attribut nicht. Magier, die Zauber wirken, und Adepten, die Magie kanalisieren und damit ihre körperlichen und geistigen Fähigkeiten erhöhen, brauchen dieses Merkmal. Das Magieattribut misst, wie gut Ihr Charakter mit den arkanen Künsten umgehen und mit wie viel Kraft er seine Magie wirken kann.

RESONANZ (RES)

Resonanz ist, ähnlich wie Magie für Magier und Adepten, das Spezialattribut für Technomancer. Technomancer interagieren mit der Matrix durch Geisteskraft, und die Resonanz misst die Stärke und Fähigkeit, mit der sie diese Umgebung beeinflussen und verändern können (s. *Technomancer*, S. 246). Nicht-Technomancer haben dieses Attribut nicht.

INITIATIVE UND ZUSTANDSMONITORE

Wie die Limits (S. 49) sind die Initiative und Zustandsmonitore Charakterwerte, die von Attributen abgeleitet werden. Sie sollten während der Charaktererschaffung (S. 64) berechnet werden.

INITIATIVE

Die Initiative regelt, wie schnell ein Charakter in Kampfsituationen reagiert. Der **Initiativewert** eines Charakters ist gleich seiner Reaktion + Intuition.

INITIATIVEWÜRFEL

Initiativewürfel sind Extrawürfel, mit denen das Initiativeergebnis eines Charakters bestimmt wird. Sie entstehen meist durch Ausrüstung, Zauber oder Adeptenkräfte. Jeder Charakter hat mindestens 1 Initiativewürfel und kann bis zu 4 weitere (insgesamt also 5) aus verschiedenen Ausrüstungsgegenständen, Zaubern und anderen Effekten erhalten. Hacker erhalten ebenfalls zusätzliche Initiativewürfel, je nach dem, auf welche Weise sie mit der Matrix interagieren.

ZUSTANDSMONITORE

Die Zustandsmonitore werden benutzt, um den Schaden zu messen, den ein Charakter erleidet. Spielercharaktere haben zwei Zustandsmonitore: einen für Körperlichen Schaden und einen für Geistigen Schaden. Der Körperliche Zustandsmonitor hat eine Anzahl von Kästchen gleich der halben Konstitution des Charakters (aufgerundet) + 8. Der Geistige Zustands-

monitor hat eine Anzahl von Kästchen gleich der halben Willenskraft des Charakters (aufgerundet) + 8.

Für jeweils drei gefüllte Kästchen eines Zustandsmonitors erhält der Charakter bei allen folgenden Proben einen kumulativen Würfelpoolmodifikator von -1. Wenn also auf dem Körperlichen Zustandsmonitor 6 Kästchen und auf dem Geistigen Zustandsmonitor gleichzeitig 3 Kästchen voll wären, erhielte der Charakter einen Malus von -3.

Offensichtlich ist es von Nachteil, mit einem beschädigten Zustandsmonitor herumzulaufen, und die Charaktere werden schnellstmöglich Heilung herbeisehnen. Genaueres über Heilmethoden erfahren Sie ab S. 204.

FERTIGKEITEN

Neben den Attributen tragen auch die **Fertigkeiten** eines Charakters zu seinen Würfelpools bei. Fertigkeiten stehen für das Wissen und die Fähigkeiten, die sich ein Charakter im Laufe seines Lebens angeeignet hat. Es gibt sie für viele verschiedene Bereiche: vom Abfeuern eines Gewehrs über eine Begabung für das Verkleiden bis hin zum Reparieren von Fahrzeugen und Maschinen. Fertigkeiten werden in drei Hauptkategorien unterteilt: **Aktionsfertigkeiten, Wissensfertigkeiten** und **Sprachfertigkeiten**. Aktionsfertigkeiten stehen für die Dinge, die ein Charakter tun kann. Wissensfertigkeiten decken die Informationen ab, die er während seiner Karriere gesammelt hat. Sprachfertigkeiten stehen für die (Fremd-) Sprachen, die er spricht.

Fertigkeiten sind jeweils mit einem bestimmten Attribut verbunden; der Wert der Fertigkeit + der des Attributs ergeben den Würfelpool für entsprechende Proben. Eine Liste der Fertigkeiten, geordnet nach den mit ihnen verbundenen Attributen, finden Sie auf S. 148.

IMPROVISIEREN

Charaktere können einige Fertigkeitsproben versuchen, selbst wenn sie die zugehörige Fertigkeit nicht besitzen. Dies bezeichnet man als **Improvisieren**. Ihr Charakter könnte also, selbst wenn er für das Laufen nicht speziell trainiert ist, einen Sprint versuchen, um zu sehen, wie schnell er vorwärtskommt. In solchen Fällen ist sein Würfelpool gleich seinem Wert im verbundenen Attribut -1.

BEISPIEL

Sorsha besitzt die Fertigkeit Laufen nicht. Sie möchte aber sprinten, also nimmt sie ihre Stärke von 6, um zu improvisieren. Sie würfelt also (6-1 =) 5 Würfel und hofft das Beste.

Es gibt jedoch einige Fertigkeiten, bei deren Proben man nicht improvisieren kann. Manchmal sind Mut und Entschlossenheit einfach nicht genug, um echte Fähigkeiten zu ersetzen. Man kann es sich noch so sehr wünschen, aber wenn man kein Russisch kann oder keine Ahnung von Fahrzeugmechanik hat, wird man weder Russisch sprechen noch ein Auto reparieren können. Es wäre schön, wenn man alles könnte, aber manchmal muss man Experten zu Rate ziehen. Fertigkeiten, bei denen nicht improvisiert werden kann, werden in der Tabelle auf S. 148 kursiv geschrieben.

VOR- UND NACHTEILE

Neben Attributen und Fertigkeiten können Charaktere auch Vor- und Nachteile besitzen, die ihre Werte verändern. **Vorteile** müssen bei der Charaktererschaffung mit Karma bezahlt werden. **Nachteile** bringen bei der Charaktererschaffung Karma, mit dem Fertigkeiten und Attribute erhöht werden können. Es gibt verschiedenste Vor- und Nachteile, die ab S. 82 beschrieben werden.

MAGIE

Die Rückkehr der Magie in die Welt ist bei *Shadowrun* einer der Wendepunkte der Geschichte. In den Jahrzehnten danach haben Millionen Leute nach Möglichkeiten gesucht, sich die neuen Kräfte zunutze zu machen. Zauberer sind immer noch eine Minderheit der Bevölkerung, aber die Magie hat die Gestalt der Welt tiefgreifend verändert. Magie spielt in allen Teilen der Gesellschaft der Sechsten Welt eine Rolle: von den Magieabteilungen der Konzerne bis hin zur weltweiten Jagd nach seltenen magischen Reagenzien, von Zaubern, die beim Urban Brawl gewirkt werden, bis hin zur Forschung auf höchstem akademischem Niveau.

Wie unter *Spezialattribute* (S. 54) beschrieben, müssen Charaktere, die das Mana kanalisieren und formen wollen, das Magieattribut haben, sodass sie Adepten, Zauberer, Aspektzauberer oder Magieradepten werden können. Adepten kanalisieren Mana, um ihre geistigen und körperlichen Fähigkeiten zu verbessern. Zauberer wirken Zaubersprüche, die die Welt auf verschiedenste Art und Weise beeinflussen. Magieradepten sind eine Mischung aus beiden: Sie verwenden das Mana sowohl zum Wirken von Zaubersprüchen als auch zur Verbesserung ihrer Fähigkeiten.

Weitere Informationen über den Einsatz von Magie – einschließlich der Zaubersprüche und Adeptenkräfte, die Charakteren zur Verfügung stehen – finden Sie im Kapitel *Magie* ab S. 274.

MATRIX

Die Matrix der Sechsten Welt ist ein Ungetüm, das sich ständig weiterentwickelt. Nach dem Crash 2.0 im Jahr 2064 wurde die Matrix kabellos und – in einem Rausch der Aufregung und Neugier – freier und offener als je zuvor. Die Konzerne haben aber darauf reagiert und haben – mit der Hilfe von Personen, die die öffentliche Meinung in ihrem Sinne beeinflussten – eine Macht über die Matrix erworben, wie sie sie seit Jahrzehnten nicht mehr gehabt haben.

Die Herrschaft über die Matrix hat sich vielleicht verändert, aber einige Grundlagen sind gleich geblieben. Sie ist immer noch riesig, sie wird immer noch von fast jedem Bewohner des Planeten benutzt, und sie beherbergt immer noch gewaltige Mengen an wertvollen Daten (die unter Megatonnen an Nonsens und Katzentrideos vergraben sind). Ein Grund für die Veränderungen war, dass die Konzerne genug davon hatten, dass Hacker vom anderen Ende der Welt aus in ihre Systeme eindrangen. Durch eine engere Kontrolle über die Matrix können sie es Hackern jetzt erschweren, aus großer Entfernung Schaden anzurichten. Außerdem haben die Entscheidungsträger das Speichern von sensiblen Daten in kabelgebundenen Geräten wiederentdeckt. Daher müssen Runner diese spezifischen Geräte finden, wenn sie Daten daraus stehlen wollen.

Eine der Auswirkungen davon ist die Rückkehr des Cyberdecks als wichtigstes Werkzeug für Hacker. Es gibt immer noch Kommlinks, und sie werden auch von fast jedem benutzt, aber der neue Aufbau der Matrix bedingt ein neues Werkzeug, und die Hacker benannten ihr neues Werkzeug schnell nach dem legendären Gerät der alten Zeit. Und sie nennen sich wieder stolz „Decker".

Cyberdecks sind aber nicht das, was sie früher waren. Sie sind kleiner, leistungsfähiger und können auch Teil eines kabellosen Netzwerks sein. Decker können sie in beiden Standardumgebungen der Matrix benutzen: der Erweiterten Realität und der Virtuellen Realität.

ERWEITERTE REALITÄT

Die **Erweiterte Realität** (Augmented Reality; AR) überlagert die Welt mit Multimedia-Informationen, die sie optisch interessanter und funktioneller machen. Auf den ersten Blick ist die AR eine Ansammlung von Fenstern und virtuellen Monitoren, die als **Augmented Reality Objects** oder **AROs** (umgangssprachlich „Arrows") bezeichnet werden. Sie schweben wie leicht transparente, unglaublich dünne Bildschirme im Sichtfeld des Benutzers.

Wenn man genauer hinsieht, erkennt man, dass die AR jedes Objekt der physischen Welt verkleidet, ein bisschen Glanz und Glitzern hinzufügt und sogar Objekte anzeigt, die man in der Wirklichkeit nicht sieht. Man kann mit AROs auch sein eigenes Erscheinungsbild verändern und sich ein neues Äußeres geben, ohne den Aufwand körperlicher Veränderungen auf sich zu nehmen. (Aber natürlich kann man sich mit der AR nicht effektiv verkleiden. Überall scheint es immer mindestens eine Person zu geben, die die Welt gerne ohne grafische Überblendungen sieht, und die kann man nicht täuschen.) Solche AROs sind aber nicht nur bloße Dekoration: Sie können Informationen abbilden, und man kann mit ihnen interagieren. Wenn Sie zum Beispiel im Laden die virtuellen Knöpfe einer eingeblendeten Kasse drücken, können Sie Ihre Einkäufe ganz alleine, ohne Verkäufer, erledigen. Das „Berühren" eines AR-Schildes in einem Bürogebäude kann Ihnen anzeigen, wer dort in welchen Büros sitzt. Solange Sie es Ihrem Kommlink oder Cyberdeck ermöglichen, Ihnen optische Informationen zu senden – durch Cyberaugen, Brillen oder Sichtgeräte –, können Sie sehen, was die Matrix Ihnen als Erweiterte Realität bietet.

Decker ziehen die Virtuelle Realität vielleicht vor, aber sie müssen auch mit der AR umgehen können, wenn sie wirklich erfolgreich sein wollen. Das Wesen der Matrix (siehe S. 212) verlangt, dass sie mobil sein und oft physisch an das System, das sie hacken wollen, herankommen müssen. Während man sich bewegt, ist es oft effektiver, durch die AR zu hacken, da man währenddessen mit einem Fuß in der fleischlichen Welt bleiben kann.

VIRTUELLE REALITÄT

Die **Virtuelle Realität** (VR) erlaubt das völlige Eintauchen in elektronische Umgebungen. Im Jahr 2075 geht das weit über bloße optische Eindrücke und ein paar Vibrationseffekte hinaus. Wenn ein Runner die richtige Ausrüstung hat, kann er die VR mit allen Sinnen erleben. Er kann die Emotionen von Darstellern in Trideos fühlen und das Qualmen der Reifen riechen, wenn der Wagen, den er fährt, über den Plasbeton rast. Rigger und Hacker werden sich niemals dabei erwischen lassen, dass sie mit anderen als virtuellen Umgebungen arbeiten. Die kurze Reaktionszeit und die volle Bandbreite an Sinneseindrücken, die man in der VR bekommt, lassen einen extrem schnell agieren. Man kann auch in der AR hacken, vor allem wenn das Team in Bewegung ist, aber die echte Schwerarbeit wird in der VR erledigt.

AUSRÜSTUNG

Ein guter Runner kann vielleicht ausschließlich mit seinem Können überleben – er sollte es aber nicht unbedingt versuchen. Die Ausrüstung kann über Erfolg oder Misserfolg eines Auftrags entscheiden, und es ist wichtig, zu wissen, was man mitbringen sollte und wie man weniger Legales vor der Entdeckung schützt. Die Ausrüstung eines Runners kann Schusswaffen, Nahkampfwaffen wie Totschläger und Schwerter, Panzerung, optische und akustische Verstärkungen, Überwachungs- und Anti-Überwachungsgeräte, Kommlinks, Cyberdecks, Granaten und vieles mehr umfassen. Ausrüstung kann haufenweise Geld kosten und ist vielleicht nicht überall legal, aber ein guter Runner weiß immer, wie er bekommt, was er braucht.

Neben gewöhnlicher Ausrüstung können Runner auch Modifikationen, sogenannte Bodytech, in den eigenen Körper einbauen lassen, die zu Teilen ihrer selbst werden. Es gibt zwei Hauptarten von Bodytech: **Cyberware** und **Bioware**.

CYBERWARE

Cyberware ist die Verschmelzung von Mensch und Maschine, die Kombination von Metamenschlichkeit und Technologie, die es erlaubt, die Grenzen des bisher Machbaren zu sprengen. Cyberware kann die Gestalt von Augen- oder Ohrenimplantaten zur besseren Wahrnehmung inklusive Aufnahmefunktion annehmen, von in die Muskeln und das Nervensystem implantierten Leitungen, die einen unmenschlich schnell agieren lassen, von in die Haut implantierter Panzerung und noch vielem mehr.

Die Leistungsverbesserung, die man durch Cyberware erhält, hat aber einen Preis (außer dem Geld, das man für Kauf und Implantation ausgeben muss). Jedes Stück Cyberware raubt einem ein wenig Menschlichkeit, was durch einen Verlust an Essenz (S. 54) abgebildet wird. Da Essenz für Zauberer, Adepten und Technomancer wichtig ist (jeder Punkt Essenzverlust erzeugt einen Punkt Magie- bzw. Resonanzverlust), sieht man selten Erwachte oder Digital Erwachte Personen mit vielen Implantaten. Außerdem sollten Runner, die als Verhandlungsführer des Teams auftreten wollen, nicht zu viel Cyberware haben, da einige Johnsons und Normalbürger nicht gut mit dem unmenschlichen Eindruck zurechtkommen, der dadurch entstehen kann. Hinzu kommt, dass zu viel Cyberware eine magische Heilung behindern kann.

Der Essenzverlust durch Cyberware kann bis zu einem gewissen Grad gesenkt werden, indem man bessere Kategorien von Cyberware implantiert. Es gibt drei Kategorien, die dieselben Vorteile wie Standardcyberware bieten, aber die Essenz weniger stark senken (dabei aber deutlich mehr Geld kosten). Diese Kategorien sind **Alphaware**, **Betaware** und **Deltaware**. Beta- und Deltaware stehen für Charaktere bei der Erschaffung nicht zur Verfügung. Näheres zu den Cyberwarekategorien finden sie ab S. 455.

Wer Cyberware hat, weiß zwei Dinge: Man wird dadurch besser, schneller und stärker als andere Leute. Und andere

Leute schätzen das gar nicht. Besonders Sicherheitsleute sind misstrauisch, weil Zweck und Leistungsvermögen von Cyberware nicht immer offensichtlich sind. Aus diesen Gründen gibt es Gesetze und Beschränkungen über das Implantieren und Benutzen von Cyberware. So wollen etwa die meisten Fluggesellschaften, dass Reisende vor dem Antritt des Flugs ihre Cyberware deaktivieren und während des Flugs ausgeschaltet lassen. Runner, die sich Cyberware implantieren lassen, sollten die einschlägigen Bestimmungen kennen und einhalten – oder die Regeln auf eine Art umgehen, die so wenig unerwünschte Aufmerksamkeit wie möglich erregt.

BIOWARE

Cyberware verstärkt Metamenschen, indem ihnen Maschinen eingepflanzt werden. Bioware nutzt Fleisch, Muskeln und andere organische Materialien, um ähnliche Effekte zu erzielen. Da Bioware organisch ist, erzeugt sie weniger Essenzverlust als Cyberware – kostet dafür aber mehr und ist schwerer zu bekommen. Dennoch ist Bioware ein Fremdkörper und lässt Personen unmenschlicher erscheinen, also wird das Soziale Limit wegen des Essenzverlustes wie bei Cyberware verändert.

Wenn ein Charakter den Essenzverlust noch niedriger halten will, kann er sich kultivierte Bioware implantieren lassen, die aus körpereigenen Zellen des Charakters gezüchtet wird. Wie zu erwarten, wird kultivierte Bioware dadurch besser mit dem Körper kompatibel – und zugleich abartig teuer. Runner werden lange durch die Schatten laufen müssen, um sich das leisten zu können, aber für viele von ihnen ist es die Mühe wert.

CONNECTIONS

Die Matrix steckt voller Informationen, aber was Shadowrunner wirklich wissen wollen, wird selten auf privaten oder Konzernseiten veröffentlicht. Jobangebote, Neuigkeiten von der Straße und aus der Welt des organisierten Verbrechens, Gerüchte, wer gerade in die Stadt geschlichen ist und wer schnell aus der Stadt weg will: Solche Informationen findet man nicht mit einer kurzen Datensuche.

Um an diese Informationen zu gelangen, brauchen Sie **Connections**. Connections gibt es in unterschiedlichsten Erscheinungsformen. Das kann der Waffenhändler sein, der immer Zugang zu panzerbrechender Munition hat, wenn man sie gerade braucht; der Journalist, der Informationen gegen Gerüchte über künftige Top-Storys tauscht; oder der uralte Spion: der Barkeeper mit offenen Augen und Ohren.

Shadowrunner haben eine Fülle an Connections, an die sie sich wenden können, wenn sie nach Arbeit oder nützlichen Informationen suchen. Connections haben dieselben Spielwerte wie andere Charaktere, besitzen aber noch zwei weitere Merkmale, die ihr Verhältnis zum Spielercharakter abbilden: Ihre **Loyalitätsstufe** misst, wie eng ihre Beziehung zum Charakter ist; ihre **Einflussstufe** gibt an, wie gut sie mit dem Rest der Welt vernetzt sind. Beide Stufen haben einen Wert zwischen 1 und 6.

Spielercharaktere können während der Charaktererschaffung eine gewisse Anzahl an Connections erhalten (s. *Connections*, S. 98). Danach können Connections nicht mehr „gekauft“ werden – sie müssen verdient werden. Charaktere können durch ihre Handlungen Beziehungen knüpfen, die zu produktivem Informationsaustausch führen können. Connections müssen mit dem Charakter nicht befreundet sein – sie

müssen ihn nicht einmal mögen. Sie müssen nur einen Vorteil darin sehen, dem Charakter Informationen zukommen zu lassen.

Näheres zu Connections und einige Beispiel-Connections finden Sie ab S. 386.

LEBENSSTIL

Es gibt Runner, die in die Schatten gehen, um Unrecht wiedergutzumachen oder Rache zu nehmen. Ein paar sind in dem Geschäft, weil sie totale Psychopathen sind. Für alle anderen hingegen sichern die Schatten hauptsächlich das Überleben. Sie wollen ihre Seelen nicht an die Konzerne verkaufen, und sie wissen, dass sie mit Betteln nicht weit kommen. Also kratzen sie auf jede mögliche Weise Geld zusammen, um sich das Lebensnotwendige – Essen, Kleidung, Unterkunft und vielleicht ab und zu etwas Unterhaltung – leisten zu können.

Der **Lebensstil** eines Charakters steht für das Geld, das er ausgeben muss, um auf die Art zu leben, die er sich ausgesucht hat. Das kann von der Obdachlosigkeit und dem Suchen nach Nahrung im Müll bis zum Leben der Herrscher des Sprawls in ummauerten Anlagen oder prächtigen Palästen reichen. Die meisten Shadowrunner sind natürlich näher an der Obdachlosigkeit als am Luxus.

Mehr über Lebensstile und deren Kosten finden Sie ab S. 372.

EDGE

Edge repräsentiert das Glück, die Gunst der Götter, die unerklärlichen Faktoren, die einen Charakter wider alle Wahrscheinlichkeit erfolgreich sein lassen. Das Edgeattribut gibt die Zahl an **Edgepunkten** an, die ein Charakter während des Spiels ausgeben kann. Diese Punkte können für verschiedene positive Effekte ausgegeben werden, wie unten angegeben. Wenn Sie Edgepunkte **ausgeben**, sind diese vorübergehend verbraucht (s. *Edge zurückgewinnen*), denn man kann sein Glück nicht endlos strapazieren. Durch das Ausgeben von Edgepunkten verändert sich das Edgeattribut Ihres Charakters nicht. Nur wenn Sie Edge **verheizen** (siehe S. 59) sinkt es dauerhaft.

EDGE AUSGEBEN

Edge kann die Welt Ihres Charakters in vielfältiger Weise beeinflussen. Wenn Sie einen der angeführten Effekte auslösen wollen, müssen Sie jeweils einen Punkt Edge ausgeben. Ein Charakter kann Edge nur für eigene Handlungen ausgeben – niemals für andere Charaktere. Es kann jeweils nur 1 Punkt Edge für eine Probe oder Handlung gleichzeitig ausgegeben werden (es kann allerdings bei einer Ausgedehnten Probe (S. 50) für jeden Würfelwurf Edge ausgegeben werden). Wenn Sie zum Beispiel Edge ausgeben, um Extrawürfel zu erhalten, und trotzdem einen Kritischen Patzer würfeln, können Sie diesen Kritischen Patzer nicht mit Edge ausbügeln, weil Sie für diese Probe bereits Edge ausgegeben haben. Sie können mit Edge folgende Effekte erzielen:

- **Die Grenzen sprengen:** Addieren Sie Ihren Edgewert, vor oder nach dem Würfeln, zu Ihrem Würfelpool. Damit können Sie auch Proben würfeln, für die Sie eigentlich (durch Modifikatoren) einen Würfelpool von 0 oder weniger hätten. Wenn Sie Edge auf diese Weise ausgeben, kommt außerdem die **Regel der Sechs** zum Tragen: Sie zählen jede gewürfelte 6 als Erfolg und dürfen die entsprechenden Würfel noch mal werfen. Dann dürfen Sie weitere Erfolge mit diesen Würfeln ebenfalls zählen. Und Sie dürfen auch neue Sechsen noch mal würfeln, so lange, bis keine Sechsen mehr auftauchen. Wenn Sie diesen Effekt erst nach einem schlechten Würfelwurf nutzen, um doch noch ein paar Erfolge zu erzielen und damit evtl. sogar einen Patzer zu verhindern, dürfen Sie die Regel der Sechs nur auf die Edgewürfel anwenden. Außerdem dürfen Sie bei dieser Anwendung von Edge alle Limits ignorieren.
- **Zweite Chance:** Würfeln Sie alle Würfel, mit denen Sie keine Erfolge erzielt haben, neu. Zweite Chance kann nicht genutzt werden, um einen Patzer oder Kritischen Patzer zu eliminieren, es gilt nicht die Regel der Sechs, und es gelten alle Limits.
- **Die Initiative ergreifen:** Der Charakter kommt in den Initiativedurchgängen, die ihm laut seinem Würfelergebnis bei der Initiativeprobe zustehen, an die Spitze der Initiativereihenfolge, unabhängig von seinem Initiativeergebnis. Wenn mehrere Charaktere Edge einsetzen, um in einer Kampfrunde zuerst zu handeln, handeln diese Charaktere, in der Reihenfolge ihrer Initiativeergebnisse, vor allen anderen. Die anderen Charaktere handeln danach in der Reihenfolge ihrer Initiativeergebnisse. Dieses Ergreifen der Initiative hält bis zum Ende der Kampfrunde an bzw. bis alle Initiativedurchgänge, die dem Charakter laut Würfelergebnis zustehen, vorüber sind.
- **Blitzangriff:** Sie würfeln für eine einzelne Kampfrunde das Maximum von 5W6 Initiativewürfeln. Pro Kampfrunde ist es nur einmal möglich, Edge für die Initiative einzusetzen. Das heißt, Sie müssen sich zwischen *Die Initiative ergreifen* und *Blitz* entscheiden.
- **Das war knapp:** Sie negieren die Auswirkungen eines Patzers oder verwandeln einen Kritischen Patzer in einen normalen Patzer.
- **Späte Rache:** Wenn Ihr Charakter kurz davor ist, zu sterben oder bewusstlos zu werden, können Sie einen Punkt Edge ausgeben und eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) ablegen. Wenn die Probe gelingt, kann der Charakter eine letzte, beliebige Handlung (aber keine Bewegung) durchführen, die nach den normalen Regeln abgewickelt wird, bevor er kampfunfähig wird (s. *Späte Rache,* S. 196).

EDGE ZURÜCKGEWINNEN

Nach einem guten Essen und einer Mütze voll Schlaf (mindestens acht Stunden) erhält Ihr Charakter 1 Punkt Edge zurück. Außerdem kann Sie der Spielleiter als Belohnung für innovative oder unterhaltsame Aktionen 1 Edgepunkt zurückgewinnen lassen. Achtung: Diese Punkte werden *zurückgewonnen*, nicht geschenkt. Sie können nicht höher als Ihr Edgeattribut kommen. Mögliche Gründe für das zusätzliche Rückgewinnen von Edge sind:

- Gutes Rollenspiel.
- Heroische Selbstaufopferung.
- Das Erreichen wichtiger persönlicher Ziele.
- Das Ertragen eines Kritischen Patzers, ohne ihn mit Edge zu negieren. Der Charakter erhält 1 Punkt Edge zurück, um die Chancen ein wenig auszugleichen. Man sollte dies nicht allzu oft machen, damit ein Kritischer Patzer herausfordernd bleibt.

- Das Erreichen eines wichtigen Missionsziels.
- Besonders schlaues oder mutiges Vorgehen.
- Vorantreiben der Geschichte.
- Das Einsetzen der richtigen Fertigkeiten zur richtigen Zeit.
- Das Beeindrucken der Gruppe durch Humor oder Tragik.

EDGE VERHEIZEN

Manchmal reicht es nicht, einfach einen Punkt Edge auszugeben und auf das Beste zu hoffen. Manchmal braucht man garantierte Resultate – oder ein Wunder. In solchen Fällen können Sie einen Punkt Edge verheizen. Er verschwindet und kann nicht auf normale Art zurückgewonnen werden (Ihr Edgeattribut sinkt dadurch). Dafür können Sie Edge auch verheizen, wenn Sie alle Edgepunkte schon ausgegeben haben, denn hier senken Sie permanent Ihr Edgeattribut und verlieren nicht nur temporär Edgepunkte. Natürlich können Sie ein durch Verheizen gesenktes Edgeattribut durch das Ausgeben von Karma wieder steigern. Sie können durch das Verheizen von Edge eines von zwei Ergebnissen erreichen:

- **Durchbruch:** Sie schaffen eine Probe automatisch mit **4 Nettoerfolgen**. Es muss sich aber um eine Aktion handeln, die Ihr Charakter auch durchführen kann. Sie können also z. B. keinen Durchbruch in Fahrzeugmechanik erreichen, wenn Ihr Charakter diese Fertigkeit nicht besitzt, weil man bei dieser Fertigkeit nicht improvisieren kann. Ein Durchbruch ist aber erlaubt, wenn Sie bei einer Fertigkeit improvisieren, bei der das geht. Sie müssen auch keine Limits beachten – der Charakter erhält einfach 4 Nettoerfolge. Wenn zwei Gegner Durchbruch zur selben Zeit nutzen, dann gewinnt der Charakter, dessen aktuelle Handlungsphase dran ist. Wenn beide Charaktere in derselben Handlungsphase dran sind, gewinnt der Charakter mit der höheren Initiative.
- **Dem Tod von der Schippe:** Es gibt Umstände (wie eine Kugel im Hirn oder eine scharfe Granate in der Hose), die nach Fug und Recht den unvermeidlichen Tod zur Folge haben sollten. In solchen Fällen kann ein Spieler einen Punkt Edge verheizen, um den Charakter wider alle Wahrscheinlichkeit am Leben zu halten. Damit werden aber nicht alle Effekte der potenziell tödlichen Situation verhindert – die Kugel trifft immer noch das Gehirn, und die Granate geht immer noch los. Statt zu sterben schafft es der Charakter aber irgendwie, noch flach zu atmen und einen schwachen Puls zu behalten. Andere Charaktere können ihn dann stabilisieren und hoffentlich schnell heilen. Der Spielleiter muss sich dann überlegen, wie dieses Wunder des Überlebens konkret zustande gekommen ist.

BEISPIEL

Takouba wird langsam von Wachleuten eingekreist, er hat eine Kugel im Bein und nur einen Ausweg: einen Gang, der von einem Zwerg mit einem großen Schießeisen bewacht wird. Er hat keine Zeit zu verlieren, also verheizt er einen Punkt Edge, um mit seiner Colt Cobra auf den Zwerg zu schießen. Er besitzt die Fertigkeit Schnellfeuerwaffen, was aber nicht unbedingt nötig wäre, da er andernfalls mit Geschicklichkeit -1 improvisieren könnte. Wichtig ist, dass es sich um eine Aktion handelt, die er durchführen kann. Er muss nichts weiter beachten (auch nicht die Präzision der Waffe), und weder er noch das Ziel müssen Würfel werfen, um zu sehen, ob er trifft. Der Angriff wird mit 4 Nettoerfolgen gewertet. Der Schadenscode seiner Waffe beträgt 7K und wird durch die 4 Nettoerfolge auf 11K erhöht. Der Zwerg muss jetzt würfeln, um zu sehen, wie gut er den 11K Schaden widerstehen kann. Takouba hofft stark, dass die Wache vom Schaden wenigstens aus dem Gleichgewicht geworfen wird, sodass er fliehen kann.

OPTIONALE REGELN

Die Regeln von **Shadowrun** sind dafür gemacht, ein unterhaltsames, ausgewogenes Spielerlebnis zu bieten. Aber kein Regelwerk kann alle persönlichen Vorlieben erfüllen. Deshalb werden an manchen Stellen des Buchs optionale Regeln vorgestellt, die Sie in Ihren Spielrunden benutzen können. Manche machen das Spiel schneller, andere gehen eher in Richtung einer Simulation. Spielleiter sollten die Regeln benutzen, die am besten zu ihrem Stil passen – oder auch existierende Regeln anpassen.

KANNST DU WAS?

Alles, was ich wollte, war ein gottverdammtes Omelette und eine Tasse Kaffee. Leider gab es in Allen's Diner im schönen, sonnigen Tacoma keinen Kaffee – nur Soykaf. Ich habe schon beides getrunken, und es ist wirklich nicht dasselbe. Klar, das echte Zeug kostet natürlich einiges, aber sollte man sich nicht hin und wieder etwas *Gutes* leisten statt etwas Nachgemachtes? Wenigstens glichen die Omeletts dieses Manko mehr als aus, deshalb konnte ich mit der Enttäuschung leben. Ich musste bei Allen's ordentlich was für echte Eier hinblättern, denn das Substitut ist so gut wie ungenießbar, aber dafür servierten sie sie auch mit Soyrizo und echten Zwiebeln und Paprika und einer unglaublichen Menge Pepper-Jack-Käse-Imitat auf Reisbasis. Das Paradies auf einem Teller.

Ich begann mein Leben in den Schatten an einem Ort wie diesem. Das ist jetzt fünf Jahre her. Ich saß damals auf der Straße; die Army und ich hatten unsere Beziehung ein paar Wochen zuvor in nicht gerade freundschaftlicher Weise beendet, und auch wenn ich einen Aufenthalt im Bau gerade noch vermeiden konnte, erschwerte meine unehrenhafte Entlassung es mir, einen Job zu finden. Die Konzerne gingen nicht gern das Risiko ein, jemanden wie mich einzustellen, jemanden, der seinen vorgesetzten Offizier geschlagen hatte, wie gerechtfertigt das zu dem Zeitpunkt auch gewesen sein mochte. So etwas ist ein Zeichen für schlechtes Benehmen, was in der Konzernsprache bedeutet, dass man nicht vor seinen Konzernherren buckelt. Und das können sie nicht leiden.

Da war ich also, damals, und versuchte, nicht zu verzweifelt auszusehen, als ich hinter einem Imbiss in Puyallup meinen Gürtel enger schnallte und mich mit einem Dutzend anderer Obdachloser um Essensreste stritt. Ich schätze, eine der Angestellten im Imbiss sah etwas Vielversprechendes in mir – mein Auftreten vielleicht oder die Panzerjacke, die ich noch hatte organisieren können, bevor die Army mir den Tritt versetzt hatte –, jedenfalls winkte sie mich zur Seite. „Willst du dir ein paar Mäuse verdienen?“, fragte sie.

„Yeah“, sagte ich und versuchte, meine Stimme nicht allzu eifrig klingen zu lassen. Mir war klar, dass jetzt nicht viel Gutes kommen konnte, aber andererseits war ich nicht gerade in der Position, um wählerisch zu sein. „Was soll ich tun?“

Sie taxierte mich noch einmal gründlich, dann winkte sie mich in die Küche. „Setz dich“, sagte sie und wies einen der Küchenangestellten an, mir ein Sandwich zu bringen. Sie verschwand für einen Moment, kam aber gleich wieder zurück und führte mich nach vorne an einen der Tische, der in einer dunklen Ecke stand, abseits der Türen und Fenster. Nur ein Ork mit ein paar Datenbuchsen im Schädel saß dort, auf dem Tisch ein Kommlink neben einer Tasse mit etwas, das wie Kaffee aussah.

Er taxierte mich von oben bis unten, genau wie die Frau es hinten getan hatte, dann sagte er: „Setz dich.“ Ich kletterte auf die Bank – bei der Einrichtung hatte man nicht gerade an einen Zwerg wie mich gedacht, aber ich hatte in meinem Leben schon mit größeren Unannehmlichkeiten zu kämpfen –, und die Kellnerin füllte seine Tasse nach und stellte eine weitere vor mich hin. Schweigend aß ich das Sandwich, das sie mir besorgt hatte, zu Ende; der Ork wartete geduldig.

„Kannst du was?“, fragte er mich dann mit einer Stimme, die klang wie Kies in einem Küchenmixer.

„Ich habe in der Army einen Lastwagen gefahren“, antwortete ich.

VON PATRICK GOODMAN

„Die Army modifiziert ihre Fahrzeuge für Zwerge?“ Er schien ehrlich interessiert.

Ich nickte. „Ja. Manchmal musste ich es selber machen, aber das war keine große Sache.“

Er machte eine Bewegung in einem AR-Fenster, das er offen hatte, dann nickte er. „Hast du ein Problem damit, auf jemanden zu schießen, wenn es die Situation erfordert?“

Ich betrachtete ihn einen Moment lang. Er brauchte mich für einen Shadowrun. Richtige Schattenarbeit, das große Los. Jedenfalls dachte ich das damals. Wenn man so weit unten ist, wie ich es war, sieht sogar der Rinnstein wie ein Schritt nach oben aus. „Ich werde niemanden für Sie töten, aber wenn es darum geht, mich oder mein Team zu verteidigen – dann kann ich auch den Abzug drücken.“ Ich spürte, wie ich rot wurde. „Aber ich habe keine Kanone.“

Er nickte. „Es ist kein Wetwork; von so was lasse ich die Finger, wenn es geht.“ Er machte noch ein paar Handbewegungen. „Zufällig brauche ich einen Fahrer. Ich habe das Team und den Wagen, aber modifizieren musst du ihn schon selber.“ Er wischte das AR-Fenster zur Seite und sah mir in die Augen. Ich hielt seinem Blick stand. „Bezahlung ist ein Tausender, Hälfte im Voraus. Die Sache läuft übermorgen; gib mir deinen Kommcode, und ich schicke dir die Details.“ Ich gab ihm die Daten, dann fuhr er fort: „Aber du solltest bewaffnet sein, also wird dein Vorschuss diesmal nicht in Geld bestehen. Hast du eine Unterkunft?“

Ich nickte. „Mehr oder weniger.“ Ich schilderte ihm, wo mein Pennplatz war, und er sagte, er würde jemanden mit meinem Vorschuss vorbeischicken. Er meinte, ich solle noch ein Sandwich essen, dann stand er auf, steckte sein Kommlink in die Tasche und ging. Ich bekam mein Sandwich, anschließend machte ich mich auf den Heimweg. Beim Einschlafen fragte ich mich, worauf ich mich da wohl eingelassen hatte. Als ich am nächsten Morgen erwachte, lag ein Karton neben mir mit einer Notiz: „Frank, hier ist dein Vorschuss. Gruß, Hauser.“

Ich hatte ihm meinen Namen nicht genannt.

Ich öffnete den Karton und starrte die riesige Pistole an, die darin war. Es war eine Predator IV, noch in Originalverpackung, mattschwarz und genauso tödlich, wie sie aussah. Der Griff passte genau in meine Hand; im Karton waren noch zwei Ersatzmagazine, ein Schulterholster und eine Schachtel Vollmantelgeschosse.

Wie er angekündigt hatte, schickte Hauser mir eine Nachricht mit einer Adresse und einer Uhrzeit. Ich erschien zur angegebenen Zeit und verbrachte den Nachmittag damit, die Fahrerseite eines Bulldog-Vans so zu modifizieren, dass ich das Ding fahren konnte. Ich traf mich mit dem Team, und am nächsten Tag zogen wir los und „befreiten“ ein Dutzend Kisten, die groß genug für Sturmgewehre waren. Bis heute weiß ich nicht, was da drin war; es gehörte nicht zu meinem Job, es zu wissen, und mir wurde klar, dass es mich auch nicht interessierte.

Ich musste niemanden erschießen. Später am Abend erhielt ich einen Credstick mit 500 Nuyen. Hauser fragte, ob ich mehr Arbeit wolle. Ich wollte.

Die Pistole konnte ich behalten. Ich trage sie immer noch. Ich hätte sie schon seit Langem wegwerfen sollen, aber ich musste sie fast nie im Zorn abfeuern, und ich bin nun mal sentimental. Das wird mich vielleicht eines Tages umbringen, aber bis jetzt ist es mir gelungen, Körper und Seele zusammenzuhalten.

Wenn ich heute ins Allen's gehe, dann hauptsächlich, um den Schatten zu entfliehen. Es ist meine Verbindung zu dem, was ich grinsend als „die Realität" bezeichne, zu dem Leben, das ich führte, bevor ich Runner wurde. Ich weiß nicht einmal, warum – es war kein großartiges Leben. Wie gesagt, manchmal bin ich sentimental.

Ich spazierte gegen halb zwölf in den Imbiss; noch hatte der Mittagsansturm nicht begonnen, aber es war schon einiges los. Ich kletterte auf meinen üblichen Barhocker und sah mich um. Hauptsächlich Stammgäste; einige sahen mich an und nickten, andere machten ein finsteres Gesicht. Eine Frau, eine Orkin irgendwo zwischen dreißig und dreihundert, murmelte sogar einen Fluch, spuckte auf den Boden und stand auf, um sich in eine andere Ecke zu setzen. Wir kannten uns; ich war bei einem Job gefahren, bei dem ihr Sohn – im Grunde ein guter Junge, der versucht hatte, der seelenlosen Armut seiner Kindheit zu entkommen – zusammengeschossen worden war. Er lag im Koma in einem Krankenhaus in der Stadt; ich fragte mich, ob Hausers Organisation noch immer die Rechnungen bezahlte, aber ich bezweifelte es. Ich bin sentimental, aber Hauser – Hauser ist einer von denen, die der Meinung sind, dass Gefühle einem nur im Weg sind.

Die Bedienung, eine ältere menschliche Dame namens Charlotte, stellte mir ungefragt eine Tasse Soykaf hin. Sie lächelte mich an, wiederholte meine Omelette-Bestellung, noch bevor ich sie ausgesprochen hatte, und gab sie an die Küche weiter, während ich mich für meine Durchschaubarkeit rügte. Eines Tages würde ich meine Routine ändern müssen. Aber die Omeletts waren nun einmal verdammt gut.

Ich bemerkte, wie dieses Zwergenmädchen hereinkam und die Gäste um Kleingeld anschnorrte. Betteln ist demütigend, aber selbst in unserem glänzenden elektronischen Zeitalter sind noch Konzernscrip und ein paar Münzen im Umlauf. Es ist nicht einfach, Körper und Seele beieinander zu halten, aber sie schien sich noch nicht dem horizontalen Gewerbe ergeben zu haben. Dafür trug sie den Kopf noch etwas zu hoch.

Sie war noch nicht bis zu meiner Seite des Lokals gekommen, als der Ärger begann. Und „Ärger" war in diesem Fall die Abkürzung für einen dämlichen bescheuerten Ganger mit einem rosafarbenen Irokesenschnitt, der mit seiner Harley Scorpion durch die Tür gebrettert kam und mit einer Remington Roomsweeper in die Decke ballerte.

Ich wollte doch nur ein verdammtes Omelette.

Ich senkte den Kopf und schloss die Augen. Knight Errant ließ sich hier nicht oft blicken – neben den Eiern war dies einer der Gründe, weshalb ich den Laden so mochte. Ich war kein Cop. Ich hatte in der Army einen Laster gefahren, jetzt fuhr ich einen Laster für Mr. Johnson. Ich war ein Shadowrunner. Ich schoss Leuten für Geld ins Gesicht. Jedenfalls im übertragenen Sinne.

Aber das hier war *mein* Stammlokal, verdammt. Ich kam hierher, um genau solch einer Scheiße zu entfliehen.

Mittlerweile hatten sich ein Dutzend Freunde und Verwandte zu Rosa Iro gesellt und damit begonnen, die Gäste und Angestellten zu terrorisieren. Ihre Gangfarben kannte ich nicht; wer immer sie waren, sie waren weit weg von ihrem Turf. Das war ein Problem, denn auch wenn KE nicht in dieser Gegend patrouillierte, so hatten wir doch die Spikes, und die waren gar nicht gut auf andere Motorradrowdys zu sprechen. Die einen Idioten würden an den anderen Idioten ein Exempel statuieren, und dann würde es nicht lange dauern, bis alles noch unschöner wurde.

Verdammt.

Sie bewegten sich jetzt auf meine Seite des Lokals zu. Die meisten Gäste und Angestellten hatten sich unter den Tischen oder hinter dem Tresen versteckt. Fast alle, bis auf mich und die Bettlerin. Sie hatte sich in eine Ecke beim Tresen verzogen, sich aber nicht dahinter gekauert. Sie beobachtete, wie die Ganger die Gäste herumschubsten und wahllos Sachen zertrümmerten. Ich sah etwas in ihrem Gesicht, das ich schon eine Weile nicht mehr gesehen hatte. Sie hatte Angst – ließ sich aber nicht von ihr beherrschen. Sie hatte Angst, aber sie war auch wütend. Sie suchte nach einem Weg, sich nicht unterkriegen zu lassen.

Ich lächelte leicht, und sie warf mir einen seltsamen Blick zu, als versuchte sie herauszufinden, was mit mir nicht stimmte. Sie legte ihren Kopf auf die Seite, und im gleichen Moment trat Rosa Iro neben mich. Genau wie die anderen Vollpfosten, mit denen er fuhr, schrie und johlte er und verhielt sich allgemein so, als reichten seine Größe und die Schrotflinte in seiner Hand schon aus, um mich zum Schlottern zu bringen.

Er kam zu dicht heran. So würde er keinen Schuss abfeuern können, bevor ich ihm meine Faust in den Solarplexus rammte. „Okay, alter Mann, gib mir deinen Stick und dein 'Link!"

Alter Mann, meine Fresse. Ich schaute zu ihm auf – ich bin ein Zwerg, ich muss zu vielen Leuten aufschauen – und konnte ihn zum ersten Mal richtig betrachten. Gott, er war kaum alt genug, um sich zu rasieren. Ich bemühte mich, die Sache ruhig über die Bühne zu bringen, seine Aufmerksamkeit auf mich zu konzentrieren, aber ich wünschte wirklich, ich hätte jemanden aus meinem Team bei mir. Doch ich war auf mich allein gestellt. Größtenteils. „Es ist immer noch Zeit, die Sache hier abzublasen und dich im Vollbesitz sämtlicher Körperteile aus dem Staub zu machen", sagte ich. Ich legte einen Schalter in meinem Kopf um und spürte, wie mein Körper auf Touren kam, als ich mich bereit machte.

Ja, ich bin hauptsächlich der Fahrer. Das ist aber nicht *alles*, was ich mache. Die Drähte helfen mir in einem Kampf genau wie am Lenkrad.

Der Scheißkerl schnaubte spöttisch und richtete die Roomsweeper auf meinen Kopf. „Ich sagte, gib mir deinen Stick, alter Mann!"

Meine linke Faust schoss in seinen Bauch wie eine Kobra, ich schlug ihm die Luft aus den Lungen, und er klappte zusammen. Er hatte nicht einmal die Chance, zu schreien. Er *hatte* Zeit, den Abzug zu drücken, aber da zielte seine Waffe schon nicht mehr auf meinen Kopf; er ballerte ein Stück aus dem Fliesenboden, als er einknickte. Ich schlug ihn auf den Hinterkopf, um ihm dabei zu helfen. Dann sprang ich von meinem Hocker und zog meine Predator, während meine Kampfstiefel auf Rosa Iros Rücken trafen. Ich hielt Ausschau nach meinem ersten richtigen Ziel, da spürte ich zwei Hammerschläge auf den Keramikplatten, die die Panzerung meiner Jacke verstärkten. Ich taumelte zurück und stolperte, als ich an Iros Kragen hängenblieb.

Einer von ihnen hatte auf mich geschossen. Es war eine schwere Pistole, aber dem Schussgeräusch nach zu urteilen kein Qualitätsprodukt. Irgendwas Billiges aus einer Nanoschmiede oder einem Sweatshop in Wladiwostok vielleicht, aber bei einem Kopfschuss wäre ich trotzdem tot gewesen. Ich schlug hart auf dem Fliesenboden auf und verlor die Predator, als mein Hinterkopf den Boden traf – ich hörte, wie sie davonrutschte, während vor meinen Augen Sterne tanzten. Ich schüttelte den Kopf und suchte nach einer anderen Waffe, doch da kam bereits eines der

Gangmitglieder auf mich zu, um zu beenden, was sie begonnen hatte. Meine Hand fand den Lauf von Iros Roomsweeper; ich packte sie, riss sie hoch, legte meine andere Hand um den Griff und wollte gerade auf die Frau zielen, die auf mich geschossen hatte, als sie zurücktaumelte und wie ein Stein zu Boden fiel.

Ich erkannte das Geräusch der Waffe, die sie niedergestreckt hatte: meine Predator. Ich schaute mich um und sah die junge Zwergin, in ganz passabler Schusshaltung, beide Hände am Griff, die Arme ausgestreckt. Sie sah überrascht, aber entschlossen aus. Ich lächelte wieder, diesmal breiter, dann stand ich auf, um den verunsicherten Überresten der Gang entgegenzutreten, mit Iros Schrotflinte in der Hand und meinem Stiefel auf seinem Hinterkopf.

Es ist schon lustig mit den meisten Gangs: Viele von ihnen wollen eigentlich gar nicht kämpfen. Sie wollen Leute zusammenschlagen und terrorisieren. Sehen sie sich ernsthaftem Widerstand gegenüber, kneifen die meisten den Schwanz ein und rennen. Diese Gang war nicht anders: Sobald sie erkannten, dass ihr Boss ausgeschaltet war, stürmten sie aus dem Allen's, als wäre ein Drache hinter ihnen her. Ich schnappte mir Rosa Iro und die Frau, die auf mich geschossen hatte – sie war nicht tot, würde aber höllische Schmerzen haben, wenn sie wieder zu sich kam –, schleifte sie nach draußen und warf sie in den Rinnstein. Das Bike schob ich hinaus und warf es neben ihnen auf die Straße. Ich ging wieder hinein und fand die junge Frau in einer Nische sitzend, die Predator vor sich auf dem Tisch. Ich nahm die Pistole und steckte sie ein, dann sah ich mich im Lokal um. Irgendjemand hatte ganz bestimmt auf einen PANICBUTTON gedrückt, und bald würde Knight Errant hier auftauchen, als reguläre Patrouille oder Spezialeinheit. Für mich wäre es bedeutend besser, wenn ich dann nicht mehr hier wäre.

Ich sah wieder die Frau an. „Hunger?"

Sie nickte.

Ich zeigte Richtung Küche mit der Hintertür. „Ich glaube, ich schulde dir zumindest ein Essen, aber wir sollten vielleicht woanders hingehen." Ich gab ihr die Roomsweeper des Gangers. „Komm, ich kenne da einen Laden."

Sie steckte die Pistole in ihre Jackentasche und folgte mir auf den Parkplatz. Wir stiegen in meinen ramponierten Pickup und fuhren so schnell vom Allen's weg, wie ich es ohne aufzufallen riskieren konnte. Ich hatte recht gehabt – schon waren Knight-Errant-Bullen mit Blaulicht auf dem Weg. Zwei ihrer Streifenwagen kamen uns entgegen. Ich bog mit dem Pickup ab und fuhr Richtung Puyallup.

Die junge Frau schwieg die meiste Zeit. Ich wühlte in der Konsole des Wagens herum und fand einen beglaubigten Credstick mit ein paar Hundert Nuyen, den ich ihr gab. „Hast du dir verdient", sagte ich. „Danke, dass du mir den Arsch gerettet hast."

Ausdruckslos nahm sie ihn entgegen. „Gern geschehen." Sie sah den Stick an. „Wohin fahren wir?", fragte sie. Ich weiß nicht, was sie dachte, über mich oder die Situation im Allgemeinen. Sie machte einen wachsamen Eindruck, aber sie schien mich nicht für einen der Bösen zu halten.

„Zu einem anderen Imbiss, so ähnlich wie der da. Die Omeletts sind nicht so gut, aber sie machen ganz ordentliche Sandwiches." Schweigend fuhren wir noch ein Stück, dann bog ich auf den Parkplatz des Imbisses, hinter dem ich vor fünf Jahren herumgelungert hatte, als dieses ganze verrückte Leben begann.

Ich schaltete den Motor aus und sah sie an, bevor ich ausstieg. „Brauchst du einen Job? Ich kenne da jemanden."

Vorsichtige Hoffnung zeigte sich in ihren Augen. „Klar. Besser als verhungern."

Ich gluckste. „Als ob ich das nicht wüsste."

Wir stiegen aus dem Pickup und gingen durch den Vordereingang in das Lokal. Ich ließ meinen Blick schweifen, und wie erwartet sah ich Hauser, der in seiner üblichen Ecke Hof hielt. Er begrüßte mich mit einem Nicken, aber er unterhielt sich gerade mit jemandem, also führte ich das Mädchen an die Theke, wo wir uns setzten. Wir gaben unsere Bestellung auf, und als das Sandwich kam, grub sie entschlossen ihre Zähne hinein.

Hausers Besucher stand schließlich auf und verabschiedete sich; ich entschuldigte mich und ging zu ihm. Hauser sah jeden Tag fertiger aus, aber so war es bei Orks – sie werden schneller alt als wir. Ich wusste, er hatte irgendwo einen Sohn, den er wahrscheinlich dazu ausbildete, irgendwann die Familiengeschäfte zu übernehmen, aber ich hatte ihn nie kennengelernt. Hauser begrüßte mich herzlich und fragte, wie mein letzter Job gelaufen war. Er kannte die Antwort natürlich schon, aber in dieser Branche gibt es nun einmal gewisse Höflichkeitsregeln.

Ich deutete mit dem Kopf auf die junge Frau und sagte: „Hab da jemanden, der nach Arbeit sucht; Mumm hat sie auf jeden Fall." Ich erzählte ihm, was im Allen's geschehen war; er nickte anerkennend, dann winkte er sie zu sich.

Ich stand auf und lächelte ihr zu, als sie an mir vorbeiging. Ich hörte, wie sie auf die Bank kletterte, dann Hausers kratzige Stimme: „Kannst du was?"

CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

UND JETZT ALLE ZUSAMMEN:

Halt dir den Rücken frei!
Ziel genau!
Spar Muni!
Und lass dich nicht mit Drachen ein!

Dies sind die grundlegenden Regeln zum Überleben in der Welt von *Shadowrun*. Darüber hinaus hat jeder seine eigenen Regeln, eine Moral oder einen Mangel an Moral. Es gibt Leute, die den Reichen nehmen und den Armen geben; und Leute, die den Reichen nehmen und die Armen verlachen. Es gibt Angeber, die großartige Stunts abziehen, und Leute, die niemals, nicht mal eine Sekunde, von jenen gesehen werden, von denen sie nicht gesehen werden wollen.

Kurz gesagt: Es gibt alle möglichen Arten von Shadowrunnern; und jetzt ist die Zeit gekommen, selbst einen zu erschaffen und sich auf die Straßen der 2070er zu wagen. Geben Sie Ihr Bestes, kämpfen Sie, hoffen Sie auf einen glücklichen Ausgang – und zeigen Sie der Welt, dass Sie den Mut und das Können haben, das Unmögliche zu vollbringen. Die „zivilisierte" Gesellschaft mag Sie niemals akzeptieren, aber Sie können stolz darauf sein, dass Sie sich alles, was Sie haben, selbst erarbeitet haben. Inklusive Ihrer Freiheit.

TIPPS ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Eine Tabellenkalkulation, ein Textverarbeitungsprogramm oder Papier und Stift können helfen, den Überblick bei der Charaktererschaffung zu behalten. Genaues Mitschreiben macht es leichter, die Prioritäten und Karmaausgaben, die Sie für Ihren Charakter festlegen, im Auge zu behalten. Außerdem hilft es dabei, Essenz und andere Elemente sowie die Ausgaben Ihrer Ressourcen zu berechnen. Schreiben Sie im Laufe der Charaktererschaffung alle Boni, die Sie durch Vorteile oder Modifikationen erhalten, auf den Charakterbogen, da sie die Spielwerte beeinflussen können, die am Ende des Erschaffungsprozesses herauskommen.

Die Erschaffung eines Charakters umfasst viele Entscheidungen, von der Auswahl der richtigen Fertigkeiten bis zum Einkauf der passenden Ausrüstung. Sie kann nur eine Stunde dauern oder einen ganzen Abend. Es ist hilfreich, eine Vorstellung davon zu haben, wen Sie spielen möchten und was Ihr Charakter tun will, bevor Sie sich mit Freunden zu einem *Shadowrun*-Abend treffen. Falls Sie aber gleich loslegen wollen, finden Sie ab Seite 112 eine Reihe von Archetypen, mit denen Sie schnell ins Spiel starten können.

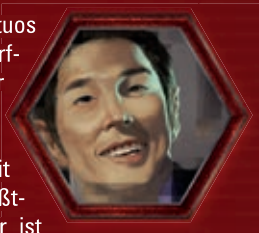
SCHRITT EINS: AUSWAHL DES CHARAKTERKONZEPTS

Im Kasten *Typische Charakterkonzepte* (S. 65) finden Sie eine kurze Zusammenfassung von weitverbreiteten Konzepten für Shadowrunner. Unterschiedliche Charaktere schließen sich zu Teams zusammen, damit ihre Talente, Fertigkeiten und ihr besonderes Wissen einander ergänzen. Dadurch können sie Aufträge erledigen, die sie alleine nie schaffen würden. Manche Teams finden sich nur für einen Job zusammen; andere bleiben während ihrer ganzen Karriere ein Team und wachsen so fest zusammen wie eine Familie. Die typischen Charaktere bilden nur einen Ausgangspunkt für Ihre eigenen Überlegungen. Es gibt Runner, die in gar kein Schema passen. Und der Runner, den Sie erschaffen, ist ganz der Ihre. Und einzigartig.

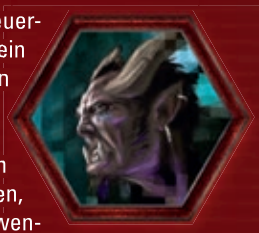
Zu Anfang ist es hilfreich, eine grobe Vorstellung davon zu haben, welche Art Charakter Sie spielen wollen und welchen Hintergrund er hat. Es könnte sich um einen ehemaligen Soldaten handeln, der seine Kampffertigkeiten auf der Straße einsetzen will. Oder um einen ehemaligen Headhunter, der von einem ehrgeizigen Rivalen aus einem Megakon vertrieben wurde und nun seine Verhandlungsfähigkeiten zum Überleben in den Schatten nutzen will. Es gibt Runner der zweiten Generation, die von ihren SINlosen Eltern auf das Leben unter dem Radar der Gesellschaft vorbereitet wurden. Auch Kopfgeldjäger, die die Pelze seltener Paracritter sammeln und Flüchtige einfangen, könnten sich in den Schatten ein Zubrot verdienen. Der Charakter kann als Mitglied einer Straßengang aufgewachsen sein und die Schatten als Weg aus der Gosse begreifen. Oder er ist gerade aus dem Gefängnis entlassen worden und möchte sehen, was er mit den Fertigkeiten, die er drinnen erworben hat, draußen anstellen kann.

An diesem Punkt der Charaktererschaffung müssen Sie noch nicht alle Nuancen und Spielwerte genau kennen. Das ergibt sich mit der Zeit von selbst. Für den Anfang genügt es, eine Vorstellung zu haben und sich darauf einzulassen. Ihr Charakter wird schnell einzigartig werden – und ganz der Ihre.

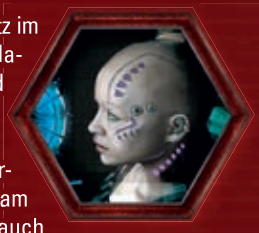
TYPISCHE CHARAKTERKONZEPTE



Unterhändler: Der Unterhändler spielt virtuos auf der Klaviatur der Wünsche und Bedürfnisse anderer Leute. Er ist ein Meister der Überredungskunst, ein aalglatter Händler und oft ein versierter Anführer. Seine Spezialität ist die Verhandlung mit Mr. Johnson, besonders wenn es um größtmöglichen Profit geht. Der Unterhändler ist auch ein Meister der Recherche. Er presst Informationen, die zum Gelingen eines Runs beitragen, aus den verschiedensten Quellen heraus. Meist bekommt er mit einem charmanten Lächeln, was er haben möchte. Er weiß aber auch, dass manchmal ein robusteres Vorgehen nötig ist, damit Leute ihre Geheimnisse ausspucken. Für den Unterhändler sind Worte die bevorzugten Waffen, und seine wichtigen Attribute sind Charisma und Willenskraft. Aber wenn die Situation es verlangt, kann er auch die Ares Predator ziehen.

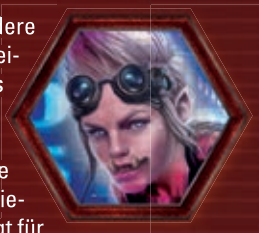


Zauberer: Ein Manablitz vor den Latz, ein Feuerball ins Gesicht – solche Sachen bringt ein Zauberer in den Kampf mit ein. Und er kann noch viel mehr. Zauberer manipulieren und kanalisieren Mana, eine Energie, die die Grundlage der Magie bildet. Man kann Mana auf verschiedene Arten manipulieren, was unterschiedliche Arten von Magieanwendern hervorbringt. Hermetische Magier folgen einem logischen, geordneten Zugang zur Magie; Schamanen folgen eher ihrem Instinkt. Um einen Zauberer zu erschaffen, muss ein Spieler eine Priorität wählen, die ein Magieattribut ermöglicht (s. **Prioritätentabelle**, S. 67). Abhängig von der Tradition können Charisma oder Logik für Zauberer wichtig sein. Willenskraft ist immer entscheidend, um dem Entzug zu widerstehen.



Deckerin: Die Gaunerin in der Matrix, der Blitz im virtuellen Augenwinkel – eine Deckerin ist darauf spezialisiert, Computer, Kommlinks und Datenarchive zu hacken. Sie muss oft Daten stehlen, verändern oder manipulieren, die Kontrolle über Sicherheitssysteme übernehmen oder diese täuschen, damit ihr Team in eine bewachte Einrichtung hinein- und auch wieder herauskommt. Eine gute Deckerin weiß, dass sie manchmal mitten im Geschehen sein kann, und sie weiß damit umzugehen. Ob sie selbst schießt, die Waffen der Gegner ausschaltet oder alle elektronischen Geräte im Haus zum Angriff aufstachelt – sie hat immer viele Möglichkeiten, sich in Kämpfe einzumischen. Eine Deckerin geht nie ohne ihr Cyberdeck (S. 224) aus dem Haus. Logik, Willenskraft und Intuition sind für solche Charaktere wichtige Attribute.

Technomancer: Manche Leute hacken die Matrix mit physischen Werkzeugen, aber ein paar wenige haben die Fähigkeit, sich einfach durch ihre Geisteskraft einzuloggen. Diese Wenigen heißen Technomancer. Ein Technomancer kommt durch eine Verbindung zu seinem Geist, die man auch im Jahr 2075 noch nicht ganz versteht, in die Matrix – auch wenn viele Leute sehr viel Geld dafür bezahlen würden, um sie zu begreifen. Ein Spieler, der einen Technomancer spielen will, muss eine Priorität (s. **Prioritätentabelle**, S. 67) wählen, die dem Charakter ein Resonanzattribut verleiht. Logik, Willenskraft und Intuition sind für Technomancer wichtige Attribute.



Riggerin: Manche Leute fahren Autos, andere Leute verwenden Autos geradezu als Erweiterung ihres Körpers, wie ein zusätzliches Paar Beine. Eine Riggerin ist eine professionelle Fahrerin, eine Herrscherin über alle Arten von Maschinen. Sie kann alle möglichen Fahrzeuge oder Drohnen bedienen, reparieren und umbauen. Und sie bringt für ihr Team Aufklärung, Transport und zusätzliche Feuerkraft mit. Für Rigger ist Reaktion besonders wichtig.

Straßensamurai: Manche Künstler malen mit Wasserfarben, andere in Öl. Der Straßensamurai malt mit Blut. Er kennt immer mindestens 15 Arten, um einem Gegner wehzutun – und mindestens acht weitere, um ihm **wirklich** wehzutun. Er kann einiges an Schaden einstecken, bevor er zu Boden geht, und gleichzeitig seinen Gegnern schrecklichen Schaden zufügen. Meist ist er mit einer großen Menge an Cyberware und Bioware modifiziert, die ihn, mit und ohne Waffen, enorm gefährlich macht. Er ist rücksichtslos und tödlich, hat aber meist eine gewisse Moral – auch wenn sie vielleicht nur ihm selbst verständlich ist. Konstitution, Geschicklichkeit und Stärke sind wichtige Attribute für den Straßensamurai.

Spieler und Spielleiter sollten bei der Erschaffung eines Teams, das zu den geplanten Abenteuern passt, zusammenarbeiten. Die Regeln zur Charaktererschaffung in diesem Kapitel dienen dazu, einen erfahrenen Shadowrunner zu erschaffen. Wenn Sie Charaktere auf einem anderen Niveau haben wollen (Straßenrunner oder Top-Runner), können Sie im Kasten *Alternative Spielniveaus* (S. 100) nähere Angaben dazu finden.

BEISPIEL

DER BEGINN

James, Rob und Kyra erschaffen neue Charaktere für ein *Shadowrun*-Spiel. Ihr Spielleiter ist Michael. Nachdem er mit den Spielern über ihre Erwartungen gesprochen hat, legt Michael das Niveau auf Erfahrene Runner (das Standardniveau) fest. James möchte einen Technomancer spielen, der auf der Straße aufgewachsen ist. Rob möchte einen Straßensamurai erschaffen, der im Militär der Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten (UCAS) gedient hat. Kyra möchte eine SINlose Magieradeptin spielen, die sowohl zaubern kann als auch ihren Körper durch Magie stärkt. Außerdem soll sie ein paar soziale Fertigkeiten besitzen.

James, Rob und Kyra finden einige Vor- und Nachteile für ihre Charaktere wichtig. Im weiteren Verlauf der Charaktererschaffung können sie noch weitere Vor- und Nachteile auswählen, die zu den Attributen und Fertigkeiten der Charaktere passen.

JAMES

Technomancer
Natürliche Härte (Kosten: 10 Karma)

ROB

Straßensamurai
SIN-Mensch [Staatlich] (Bonus: 5 Karma)
Außergewöhnliches Attribut [Stärke]
(Kosten: 14 Karma; abhängig von Zustimmung des Spielleiters)

KYRA

Magieradeptin
Schutzgeist (Kosten: 5 Karma)
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit [Stufe 2]
(Kosten: 8 Karma)

SCHRITT ZWEI: AUSWAHL DES METATYPS

STEIGERN DER GEISTIGEN, KÖRPERLICHEN UND SPEZIALATTRIBUTE

METATYP & SPEZIALATTRIBUTE

Bei *Shadowrun* findet die Charaktererschaffung nach dem Prioritätensystem statt. Das Prioritätensystem ist eine Tabelle mit den folgenden Spalten: Metatyp, Attribute, Magie oder Resonanz, Fertigkeiten und Ressourcen. Die Zeilen der Tabelle sind nach **Prioritäten** von A bis E unterteilt. Die Spieler weisen jeder Spalte eine bestimmte Priorität zu, um ihren Charakter nach ihren Vorstellungen zu erschaffen. Jeder Spalte muss eine andere Priorität zugewiesen werden, und keine Priorität darf mehr als einmal vorkommen. Zum Beispiel darf ein Charakter nicht gleichzeitig Priorität B für Magie oder Resonanz und Priorität B für Ressourcen haben. Je höher die Priorität ist (A höher als B usw.), desto wertvoller ist sie für den Charakter. Später dürfen die Spieler ihre Charaktere mit Karma noch weiter anpassen. Dafür haben sie insgesamt 25 Karmapunkte zur Verfügung.

Der Spieler beginnt die Charaktererschaffung, indem er den **Metatyp** des Charakters auswählt. Bei *Shadowrun* gibt es fünf unterschiedliche Metatypen: Elfen, Menschen, Orks, Trolle und Zwerge. Jeder Metatyp hat bestimmte Stärken und manchmal Schwächen. Menschen haben zum Beispiel mehr Edge (+1). Trolle haben Infrarotsicht, Reichweite +1 und eine natürliche Panzerung, müssen dafür aber doppelt so viel wie normal für ihren Lebensstil bezahlen, denn alles muss speziell an die gewaltigen Proportionen von Trollen angepasst werden. Einige Metatypen erhalten auch Vorteile oder Nachteile auf ihre Attribute (wie etwa höhere oder niedrigere maximale Attributswerte). Bei der Entscheidung für einen bestimmten Metatyp kann der Spieler die Tabelle *Attribute von Metatypen* (S. 69) zu Rate ziehen, in der die Details zu den jeweiligen Metatypen aufgeführt sind.

Wenn der Spieler den Metatyp ausgewählt hat, sollte er auf der Prioritätentabelle in der Spalte *Metatyp* nachsehen, welche Priorität für seinen Charakter – basierend auf dem gewünschten Metatyp und den benötigten Punkten für Spezialattribute – am besten passt. Die Zahl in Klammern hinter dem Eintrag für den jeweiligen Metatyp steht für die Punkte, die auf die Spezialattribute verteilt werden können. Die **Spezialattribute** sind Edge, Magie und Resonanz. Wenn Sie also hohe Stufen in einem oder mehreren dieser Attribute haben wollen, sollten Sie eine entsprechend hohe Priorität wählen. Technomancer sollten für hohe Resonanz sorgen, Zauberer oder Adepten für ein hohes Magieattribut.

Edge hat nach Metatyp festgelegte Anfangswerte, die in der Tabelle *Attribute von Metatypen* (S. 69) angegeben sind. Magie und Resonanz haben einen Anfangswert, der sich aus der zugewiesenen Priorität ergibt (s. Schritt drei, S. 69) und durch die Punkte für die Spezialattribute natürlich noch gesteigert werden kann.

Edge nützt natürlich allen Charakteren. Die Punkte für Spezialattribute können, wenn der Spieler keinen Magier oder Technomancer spielen will, ausschließlich für Edge ausgegeben wer-

PRIORITÄTENTABELLE

PRIORITÄT	METATYP	ATTRIBUTE	MAGIE ODER RESONANZ	FERTIGKEITEN	RESSOURCEN
A	Mensch (9) Elf (8) Ork (7) Zwerg (7) Troll (5)	24	**Zauberer oder Magieradept:** Magie 6, zwei Magische Fertigkeiten auf Stufe 5, 10 Zauber, Rituale und/oder Alchemische Zauber **Technomancer:** Resonanz 6, insgesamt drei Fertigkeiten aus den Gruppen Elektronik, Cracken und Tasken auf Stufe 5, 7 Komplexe Formen	46/10	450.000 ¥
B	Mensch (7) Elf (6) Ork (4) Zwerg (4) Troll (0)	20	**Zauberer oder Magieradept:** Magie 4, zwei Magische Fertigkeiten auf Stufe 4, 7 Zauber, Rituale und/oder Alchemische Zauber **Technomancer:** Resonanz 4, insgesamt drei Fertigkeiten aus den Gruppen Elektronik, Cracken und Tasken auf Stufe 4, 4 Komplexe Formen **Adept:** Magie 6, eine Aktionsfertigkeit auf Stufe 4 **Aspektzauberer:** Magie 5, eine Magische Fertigkeitsgruppe auf Stufe 4	36/5	275.000 ¥
C	Mensch (5) Elf (3) Zwerg (1) Ork (0)	16	**Zauberer oder Magieradept:** Magie 3, 5 Zauber, Rituale und/oder Alchemische Zauber **Technomancer:** Resonanz 3, insgesamt drei Fertigkeiten aus den Gruppen Elektronik, Cracken und Tasken auf Stufe 2, 3 Komplexe Formen **Adept:** Magie 4, eine Aktionsfertigkeit auf Stufe 2 **Aspektzauberer:** Magie 3, eine Magische Fertigkeitsgruppe auf Stufe 2	28/2	140.000 ¥
D	Mensch (3) Elf (0)	14	**Adept:** Magie 2 **Aspektzauberer:** Magie 2	22/0	50.000 ¥
E	Mensch (1)	12	–	18/0	6.000 ¥

den. Der Spieler kann sie aber, wenn er Magie oder Resonanz braucht, auch auf diese Attribute verteilen. Diese Punkte können nur auf Spezialattribute verteilt werden. Sie können weder Körperliche noch Geistige Attribute erhöhen. Alle nicht verbrauchten Punkte für Spezialattribute verfallen. Wenn der Spieler eine Priorität wählt, die keine Punkte für Spezialattribute bringt, macht das nichts. Im späteren Verlauf der Charaktererschaffung können die Spezialattribute mit Karma nach den normalen Regeln der *Charakterentwicklung* (S. 103) erhöht werden.

Bei den meisten Metamenschen ist das Maximum für Magie, Resonanz und Edge auf 6 begrenzt. Menschen haben ein Maximum für Edge von 7. Besondere Vorteile (Glück, Außergewöhnliches Attribut) erlauben Charakteren, ein einziges Maximum um 1 zu erhöhen. Sie müssen allerdings auch durch Karma bezahlt werden. Außerdem dürfen nicht beide genannten Vorteile gekauft werden, und der Spielleiter muss in jedem Fall zustimmen. Und selbst wenn einer der beiden Vorteile gekauft wurde, muss der Spieler immer noch Karma ausgeben, um das Attribut auf das neue Maximum zu steigern. Mit dem Vorteil Außergewöhnliches Attribut kann ein Charakter das Spiel (ohne Initiation oder Wandlung) mit Magie oder Resonanz 7 beginnen.

GEISTIGE UND KÖRPERLICHE ATTRIBUTE

Der nächste Schritt ist das Steigern der **Attribute** des Charakters. Der Spieler wählt eine Priorität in der Attributespalte, die am besten zu seinem Charakter passt. Die Zahl in dieser Spalte gibt die Punkte an, die auf die Geistigen und Körperlichen Attribute des Charakters verteilt werden dürfen. Beim Ausgeben der Attributspunkte sollten Sie die Tabelle *Attribute von Metatypen* (S. 69) heranziehen. Diese gibt für jeden Metatyp die Anfangswerte der Attribute (vor dem Schrägstrich) und das jeweilige Attributsmaximum (nach dem Schrägstrich) an. Charaktere erhalten die Anfangswerte für ihren Metatyp gratis: Menschen und Elfen beginnen also mit einer Konstitution von 1, Zwerge mit einer Konstitution von 3, Orks mit einer Konstitution von 4 und Trolle mit einer Konstitution von 5. Zu diesen Anfangswerten können Sie die Punkte für Attribute addieren. Die Erhöhung eines Attributs um 1 Punkt kostet bei der Charaktererschaffung 1 Attributspunkt.

Alle Attributspunkte müssen bei der Charaktererschaffung ausgegeben werden. Die Punkte aus der Attributespalte können nicht zur Steigerung von Spezialattributen oder für andere Zwecke ausgegeben werden. Charaktere dürfen nach der Erschaffung nur ein einziges Körperliches oder Geistiges Attribut auf dem natürlichen Maximum haben. Die Spezialattribute Magie, Resonanz und Edge zählen nicht zu dieser Begrenzung.

Bei der Erschaffung des Charakters muss man außerdem darauf achten, dass nicht alle Attribute bei allen Metatypen ein natürliches Maximum von 6 haben. Zum Beispiel ist es bei Orks und Trollen für Charisma niedriger. Das reflektiert gewisse angeborene Nachteile dieser Metatypen.

Der Spieler sollte bei der Erhöhung der Attribute vor Spielstart außerdem darauf achten, dass von diesen weitere Spielwerte abhängen, die durch Attribute berechnet werden. Dazu gehören die **Initiative** und die **Charakterlimits**. Die Initiative legt fest, in welcher Reihenfolge Charaktere im Kampf handeln dürfen (Näheres zur *Initiative* finden Sie ab S. 160). Der Grundwert für **Initiative** ist gleich der Summe aus **Reaktion + Intuition**.

Charakterlimits (s. *Limits*, S. 49) legen fest, wie viele Erfolge bei Proben maximal gewertet werden dürfen. Die Limits basieren auf den Attributen, also sollte man bei der Erhöhung der Attribute ein wenig darauf achten. Die Formeln zur *Berechnung von Limits* finden Sie in der Tabelle *Letzte Berechnungen* auf S. 101.

BEISPIEL

AUSGEBEN VON ATTRIBUTSPUNKTEN

JAMES

James meint, dass der richtige Metatyp für seinen Technomancer der Mensch ist. Er entscheidet sich für Priorität D in der Spalte Metatyp. Als Mensch erhält er dadurch 3 Punkte für Spezialattribute, die er für Edge und Resonanz ausgeben will. James gibt 2 Punkte für Resonanz (wodurch sie auf 2 steigt) und 1 Punkt für Edge aus. Er sieht in der Tabelle Attribute von Metatypen, dass der Anfangswert für Edge bei Menschen 2 ist, also steigt das Attribut mit dem ausgegebenen Punkt auf 3.

Dann geht James weiter zur Spalte Attribute und beschließt, ihr Priorität C zuzuweisen. Dadurch erhält er 16 Attributspunkte für seine Geistigen und Körperlichen Attribute. Nach der Verteilung der Punkte sehen bei James' Charakter die Attribute so aus:

ATTRIBUTE	ANFANGSWERT/ NATÜRLICHES MAXIMUM	AUSGEGEBENE PUNKTE	NEUER WERT
Konstitution	1/6	2	3
Geschicklichkeit	1/6	1	2
Reaktion	1/6	1	2
Stärke	1/6	2	3
Willenskraft	1/6	2	3
Logik	1/6	3	4
Intuition	1/6	3	4
Charisma	1/6	2	3
Essenz	6	–	6
Gesamt		16	
Spezialattribute (bis jetzt)			
Edge	2/7	1	3
Resonanz	0/6	2	2
Metamerkmale: keine			

ROB

Rob hat sich für einen trollischen Straßensamurai entschieden und dem Metatyp Priorität B zugewiesen, obwohl ein Troll dadurch keine Punkte für Spezialattribute erhält. Wenn er sein Edge erhöhen will, muss er dazu später im Lauf der Charaktererschaffung Karma ausgeben. Rob wählt für Attribute die Priorität A, wodurch er 24 Attributspunkte erhält, die er auf Geistige und Körperliche Attribute verteilen kann. Nach dem Ausgeben aller Punkte wirft Rob einen Blick auf seinen Charakter. Er will den Vorteil Außergewöhnliches Attribut kaufen, um die Stärke auf 11 erhöhen zu können. Der Spielleiter hat ihm das erlaubt. Rob weiß das und hat im Vorhinein so viele Punkte ausgegeben, dass die Stärke seines Trolls auf 11 steigt. Rob überprüft seinen Charakter nochmals, um sicherzustellen, dass er nur ein Attribut auf (in seinem Fall sogar über) dem natürlichen Maximum hat. Die Attribute sehen dann so aus:

ATTRIBUTE	ANFANGSWERT/ NATÜRLICHES MAXIMUM	AUSGEGEBENE PUNKTE	NEUER WERT
Konstitution	5/10	4	9
Geschicklichkeit	1/5	3	4
Reaktion	1/6	2	3
Stärke	5/10 (11)	6	11
Willenskraft	1/6	3	4
Logik	1/5	2	3
Intuition	1/5	2	3
Charisma	1/4	2	3
Essenz	6	–	6
Gesamt		24	
Spezialattribute (bis jetzt)			
Edge	1/6	0	1
Metamerkmale: Infrarotsicht, +1 Reichweite, +1 natürliche Panzerung, +100 % Lebensstilkosten			

KYRA

Kyra möchte eine Elfe spielen. Sie sieht sich die Prioritätentabelle an und entscheidet sich bei Metatyp für Priorität D. Dadurch erhält ihre Elfe, wie Robs Troll, keine Punkte für Spezialattribute. Sie wird diese später mit Karma erhöhen müssen. Kyra entscheidet sich für Priorität B bei den Attributen. Dadurch kann sie 20 Attributspunkte für ihre Elfe ausgeben. Sie überprüft den Charakter und sieht, dass keines der Geistigen und Körperlichen Attribute das natürliche Maximum erreicht hat. Nach dem Ausgeben der Punkte sehen ihre Attribute wie folgt aus:

ATTRIBUTE	ANFANGSWERT/ NATÜRLICHES MAXIMUM	AUSGEGEBENE PUNKTE	NEUER WERT
Konstitution	1/6	2	3
Geschicklichkeit	2/7	4	6
Reaktion	1/6	2	3
Stärke	1/6	1	2
Willenskraft	1/6	3	4
Logik	1/6	2	3
Intuition	1/6	3	4
Charisma	3/8	3	6
Essenz	6	–	6
Gesamt		20	
Spezialattribute (bis jetzt)			
Edge	1/6	0	1
Metamerkmale: Restlichtverstärkung			

Bei Technomancern sollte man beachten, dass ihre Geistigen Attribute die Basis für die Attribute ihrer **Lebenden Persona** (ihres Abbilds in der Matrix) bilden. Details zur Lebenden Persona finden Sie ab S. 249. Ähnlich sind auch die **Astralattribute** (S. 314) eines Zauberers, der astral projiziert, von seinen Geistigen Attributen abhängig. Die Entscheidungen, die Sie hier treffen, werden die Werte Ihres Charakters später beeinflussen.

ATTRIBUTE VON METATYPEN

METATYP	KON	GES	REA	STR	WIL	LOG	INT	CHA	EDG	ESS
Mensch	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	2/7	6
Metamerkmale: keine										
Elf	1/6	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	3/8	1/6	6
Metamerkmale: Restlichtverstärkung										
Zwerg	3/8	1/6	1/5	3/8	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6	6
Metamerkmale: Infrarotsicht, +2 Würfel für Pathogen- und Toxinwiderstand, +20 % Lebensstilkosten										
Ork	4/9	1/6	1/6	3/8	1/6	1/5	1/6	1/5	1/6	6
Metamerkmal: Restlichtverstärkung										
Troll	5/10	1/5	1/6	5/10	1/6	1/5	1/5	1/4	1/6	6
Metamerkmal: Infrarotsicht, +1 Reichweite, +1 natürliche Panzerung, +100 % Lebensstilkosten										

SCHRITT DREI: MAGIE UND RESONANZ

Die nächste Spalte der Prioritätentabelle behandelt Magie und Resonanz. Diese Spalte ist für Spieler interessant, die Magieanwender (Adepten, Aspektzauberer, Magier, Schamanen oder Magieradepten) oder Technomancer spielen wollen. Wer das nicht will, wählt in dieser Spalte Priorität E. Der Kasten *Magieanwender* gibt einen kurzen Überblick über die verschiedenen Magieanwender, die in *Shadowrun* zur Verfügung stehen. Zusätzlich zeigen die Kästen *Leben als Magieanwender 2075* und *Leben als Technomancer 2075* den Spielern, was mit einem solchen Charakter auf sie zukommt.

Die Prioritäten A bis C dieser Spalte geben Anfangswerte für das Spezialattribut (Magie oder Resonanz) sowie für einige Fertigkeiten und Zauber oder Komplexe Formen an. Priorität D ergibt nur einen Anfangswert für das Magieattribut von Aspektzauberern und Adepten. Diese Werte gelten als bereits bezahlt und können sofort auf den Charakterbogen übertragen werden. Sie müssen weder mit Fertigkeitspunkten noch mit Karma bezahlt werden, können aber später gesteigert werden. Der Spieler sollte zu diesem Zeitpunkt auswählen, welche Fertigkeiten, Zauber und Komplexen Formen er haben will. Eine Liste von Aktionsfertigkeiten (auch den auf Resonanz und Magie beruhenden) finden Sie auf S. 74. Genaue Beschreibungen der Fertigkeiten finden Sie im Kapitel *Fertigkeiten* ab S. 128. Spieler, die einen Adepten spielen wollen, sollten sich die Liste der Adeptenkräfte (S. 308) durchlesen, damit sie Fertigkeiten auswählen können, die gut zu den gewünschten Kräften ihres Charakters passen. Ein Beispiel wäre die Fertigkeit Klingenwaffen zusammen mit der Adeptenkraft Kritischer Schlag (Nahkampffertigkeit). Eine Liste der Zaubersprüche finden Sie unter *Zaubersprüche* ab S. 280. *Komplexe Formen* werden ab S. 250 beschrieben.

Aspektzauberer müssen sich für eine magische Fertigkeitsgruppe (Hexerei, Beschwören oder Verzaubern) als den Bereich der Magie entscheiden, den der Charakter praktiziert. Sobald ein Aspektzauberer diese bestimmte Fertigkeitsgruppe nimmt, kann er nie mehr Fertigkeiten aus den beiden anderen Gruppen erlernen, weder bei der Erschaffung noch im Lauf des Spiels.

Adepten erhalten Kraftpunkte in Höhe ihres Magieattributs gratis, **Magieradepten** aber nicht. Sie müssen ihre Kraftpunkte später mit Karma (für 5 Karma pro Kraftpunkt) erwerben. Magieradepten dürfen maximal so viele Kraftpunkte erwerben, wie ihr Magieattribut beträgt. Diese Punkte werden in *Schritt Sieben: Ausgeben des restlichen Karmas* (S. 98) erworben.

Denken Sie daran, dass Sie nicht auf die Werte begrenzt sind, die durch die Priorität entstehen. Sie können später mit Karma mehr Zaubersprüche oder Komplexe Formen kaufen sowie Geister binden oder Sprites registrieren.

MAGIEANWENDER

Bei *Shadowrun* gibt es vier verschiedene Arten von Magieanwendern: Adepten, Aspektzauberer, Zauberer und Magieradepten. Es folgt eine kurze Zusammenfassung der Merkmale jeder Gruppe. Der Spieler sollte diese Merkmale sorgfältig abwägen, bevor er sich für eine bestimmte Art von Magieanwender entscheidet.

ADEPTEN

- Adepten kanalisieren Mana in ihren Körper, um ihre natürlichen Fähigkeiten zu steigern, wodurch ihre Talente und Fertigkeiten viel mächtiger werden.
- Adepten können nicht astral projizieren (S. 313).
- Adepten können den Astralraum nur wahrnehmen, wenn sie die Kraft Astrale Wahrnehmung (S. 308) kaufen.
- Adepten können die Fertigkeit Askennen nur lernen, wenn sie die Kraft Astrale Wahrnehmung besitzen.
- Adepten können keine Fertigkeiten aus den Fertigkeitsgruppen Hexerei, Beschwören, oder Verzaubern verwenden.
- Adepten können Schutzgeistern (S. 319) folgen.
- Adepten erhalten Adeptenkräfte (S. 308), die mit Kraftpunkten bezahlt werden. Adepten erhalten eine Anzahl von Kraftpunkten gleich ihrem Magieattribut.

ZAUBERER

- Zauberer können astral wahrnehmen.
- Zauberer können astral projizieren.
- Zauberer können beliebige magische Fertigkeiten oder Fertigkeitsgruppen (Hexerei, Beschwören, Verzaubern) wählen.
- Zauberer können Zauber wirken, Geister beschwören und magische Gegenstände verzaubern.
- Zauberer können Schutzgeistern (S. 319) folgen.
- Bei der Charaktererschaffung dürfen Zauberer, die Zauber wirken, Rituale durchführen oder Alchemische Erzeugnisse herstellen, eine maximale Anzahl an Formeln aus jeder Gruppe gleich ihrer Magie x 2 erlernen (d.h., ein Magieattribut von 4 erlaubt 8 Zauber, 8 Rituale und 8 Alchemische Zauber).

ASPEKTZAUBERER

- Aspektzauberer sind Zauberer, die auf einen Aspekt der Magie beschränkt sind.
- Aspektzauberer können nicht astral projizieren.
- Aspektzauberer können astral wahrnehmen.
- Aspektzauberer müssen sich für eine einzige der folgenden drei Fertigkeitsgruppen entscheiden:
  - Hexerei (Spruchzauberei und verwandte Fertigkeiten)
  - Beschwören (Herbeirufen und verwandte Fertigkeiten)
  - Verzaubern (Alchemie und verwandte Fertigkeiten)
- Aspektzauberer können keine Fertigkeiten aus den beiden nicht gewählten Fertigkeitsgruppen verwenden.
- Aspektzauberer können Antimagie nur lernen, wenn sie die Fertigkeitsgruppe Hexerei gewählt haben.
- Aspektzauberer können Schutzgeistern (S. 319) folgen.
- Bei der Charaktererschaffung dürfen Aspektzauberer, die Zauber wirken, Rituale durchführen oder Alchemische Erzeugnisse herstellen, eine maximale Anzahl an entsprechenden Formeln gleich ihrer Magie x 2 erlernen (d.h., ein Magieattribut von 4 erlaubt 8 Zauber, 8 Rituale oder 8 Alchemische Zauber, je nach gewählter Fertigkeitsgruppe).

MAGIERADEPTEN

- Magieradepten sind eine Kombination aus Zauberern und Adepten.
- Magieradepten können nicht astral projizieren.
- Magieradepten können astral wahrnehmen, wenn sie die Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung kaufen.
- Magieradepten kaufen ihre Zauber, Rituale und/oder Alchemischen Zauber auf dieselbe Weise wie Zauberer.
- Magieradepten müssen ihre Kraftpunkte mit Karma kaufen (bei der Charaktererschaffung erhalten sie für 5 Karma 1 Kraftpunkt, mit einem Maximum an Kraftpunkten gleich ihrem Magieattribut).
- Magieradepten können Schutzgeistern (S. 319) folgen.
- Magieradepten können beliebige magische Fertigkeiten oder Fertigkeitsgruppen (Hexerei, Beschwören, Verzaubern) wählen.

LEBEN ALS MAGIEANWENDER 2075

Die Magie ist seit über sechzig Jahren wieder Teil der Welt, aber die Erwachten (wie man Magieanwender nennt) sind nur eine winzige Minderheit der Gesamtbevölkerung. Daher werden sie sowohl bewundert als auch gefürchtet. Sie sind Gegenstand wilder Gerüchte und grundloser Spekulationen und auch Ziel von allerlei Vorurteilen.

Viele mundane (nicht magisch begabte) Metamenschen fürchten sich davor, was die Erwachten mit ihren Fähigkeiten anstellen könnten. Tatsächlich hat es Terrorangriffe durch Magie gegeben, die vom Großen Geistertanz bis zu den globalen Anschlägen durch Winternight vor und während des Zweiten Crashs 2064 reichten. Die Furcht ist also nicht ganz unbegründet. Gruppen wie der Humanis Policlub schüren diese Ängste, um sie in Hass und Gewalt gegen die Erwachten umschlagen lassen zu können.

Diese Angst und manch begründete Vorsicht führen dazu, dass viele Sprawls von Magieanwendern verlangen, ihre Ausrüstung, Zauberformeln und Geister registrieren zu lassen. Dabei kümmern sie sich aber hauptsächlich um Geister und Ausrüstung von zumindest gewisser Macht (spieltechnisch solche mit Stufe 3 und höher). Magieanwender müssen Lizenzen erwerben, um legal Magie betreiben zu dürfen. Diese Lizenzen erlauben den Behörden tiefe Eingriffe in das Leben der Erwachten, die von jederzeit möglichen Überprüfungen bis zur Durchsuchung ihrer Wohnungen – auch in ihrer Abwesenheit und ohne Durchsuchungsbeschluss – reichen können. Einige Sprawls verlangen von Magieanwendern die Abgabe von Blutproben, die als materielle Verbindungen für Ritualzauberei zum Aufspüren dienen können. Daher haben viele Magieanwender in den Schatten gefälschte IDs und Lizenzen, damit sie nicht festgenommen werden, aber trotzdem keine Blutproben abgeben müssen. Regeln und Kosten für magische Ausrüstung finden Sie im Kapitel Magie ab S. 274.

Da die Magie ein solch seltenes Gut ist, ist sie bei den Megakonzernen sehr begehrt. Legal operierende Magieanwender werden oft zum Ziel von Extraktionen, nach denen ein Megakon sie zur Mitarbeit erpressen will.

Die Erwachten hegen ihre eigenen Vorurteile – oft auch gegeneinander. So haben Zauberer oft Vorurteile gegenüber Adepten. Aspektzauberer leiden wegen ihrer eingeschränkten Fähigkeiten oft am meisten unter Vorurteilen innerhalb der magischen Gemeinde. Viele sehen sie als nicht vollständig Erwachte oder als unfertige Magieanwender, und sie sind von vielen magischen Gruppen ausgeschlossen.

BEISPIEL

MAGIE UND RESONANZ

JAMES

James hat dem Metatyp bereits Priorität D und den Attributen Priorität C zugewiesen. Daher bleiben ihm für die Spalte *Magie oder Resonanz* noch die Prioritäten A, B und E. Priorität E bringt keine Resonanz, also schließt James sie aus und wählt B. Dadurch erhält sein Technomancer ein Resonanzattribut von 4, zu dem die 2 Punkte für Spezialattribute, die James in Schritt zwei für Resonanz vorgesehen hat, addiert werden. Außerdem erhält er insgesamt drei Fertigkeiten aus den Gruppen Elektronik, Cracken und Tasken auf Stufe 4. Er wählt Dekompilieren, Kompilieren und Registrieren als diese Fertigkeiten. Als seine vier Komplexen Formen wählt er Editor, Metagitter, Reiniger und Signalschleier.

An diesem Punkt in der Charaktererschaffung sieht James' Technomancer so aus:

ATTRIBUTE	ANFANGSWERT/ NATÜRLICHES MAXIMUM	AUSGEGEBENE PUNKTE	NEUER WERT
Konstitution	1/6	2	3
Geschicklichkeit	1/6	1	2
Reaktion	1/6	1	2
Stärke	1/6	2	3
Willenskraft	1/6	2	3
Logik	1/6	3	4
Intuition	1/6	3	4
Charisma	1/6	2	3
Essenz	6	–	6
Gesamt		16	
Spezialattribute (bis jetzt)			
Edge	2/7	1	3
Resonanz	0/6	6	6
Metamerkmale: keine			
Resonanzbasierte Fertigkeiten: Dekompilieren 4, Kompilieren 4, Registrieren 4			
Komplexe Formen: Editor, Metagitter, Reiniger, Signalschleier			

ROB

Robs Straßensamurai braucht weder Magie noch Resonanz. Er wählt Priorität E, die ihm in diesem Schritt keine Punkte bringt, und geht einfach weiter zum nächsten Schritt.

KYRA

Kyras Charakter ist eine Magieradeptin. Sie wählt aus den Prioritäten, die sie noch hat, für diese Spalte Priorität A. Das ergibt ein Magieattribut von 6, zwei magische Fertigkeiten auf Stufe 5 und 10 Zaubersprüche. Als Fertigkeiten wählt sie Spruchzauberei und Antimagie aus. Danach sieht sie sich die *Zaubersprüche* ab S. 280 an und wählt 10 davon aus (siehe folgende Liste).

Kyra bekommt keine Kraftpunkte für ihre Magieradeptin gratis, also gibt sie jetzt gleich Karma aus, um nicht den Überblick zu verlieren. Sie beschließt, 10 Karma auszugeben, um damit 2 Kraftpunkte zu erwerben. Sie teilt diese Kraftpunkte anhand der Liste der *Adeptenkräfte* ab S. 308 auf. Sie wird bei der Auswahl der Fertigkeiten dann darauf achten, Fertigkeiten zu wählen, die zu den Kräften passen.

Nach der Anpassung der Werte für Magie und mit den neuen Fertigkeiten, Adeptenkräften und Zaubern sieht Kyras Charakter so aus:

ATTRIBUTE	ANFANGSWERT/ NATÜRLICHES MAXIMUM	AUSGEGEBENE PUNKTE	NEUER WERT
Konstitution	1/6	2	3
Geschicklichkeit	2/7	4	6
Reaktion	1/6	2	3
Stärke	1/6	1	2
Willenskraft	1/6	3	4
Logik	1/6	2	3
Intuition	1/6	3	4
Charisma	3/8	3	6
Essenz	6	–	6
Gesamt		20	
Spezialattribute (bis jetzt)			
Edge	1/6	0	1
Magie	0/6	6	6
Metamerkmale: Restlichtverstärkung			
Magiebasierte Fertigkeiten: Antimagie 5, Spruchzauberei 5			
Adeptenkräfte		**Kosten**	
Erhöhte Präzision (Fertigkeit)		0,25	
Erhöhtes Potenzial (Sozial) (Stufe 1)		0,5	
Gefahrensinn (Stufe 1)		0,25	
Stimmkontrolle (Stufe 1)		0,5	
Verbesserte Fertigkeit (Fertigkeit)		0,5	
Zauber: Beeinflussen, Betäubungsball, Blitzstrahl, Druckwelle, Geistessonde, Heilen, Hellhören, Stoß, Verbesserte Unsichtbarkeit, Wahrheit Prüfen			

LEBEN ALS TECHNOMANCER 2075

Vieles am Wesen und Leben der Technomancer ist mysteriös. Es gibt zwar keine verlässlichen Zahlen über ihren Anteil an der Bevölkerung (da viele von ihnen sich lieber im Untergrund aufhalten und ihre Fähigkeiten nicht offenbaren), aber man geht davon aus, dass es noch weniger Technomancer als Magieanwender gibt.

Weil man über Technomancer so wenig weiß, haben viele auf der Welt schreckliche Angst davor, was sie sein und wozu sie fähig sein könnten. In der Popkultur werden ihre Fähigkeiten grotesk übersteigert gezeichnet (so sollen sie etwa die Elektronik ganzer Häuserblocks lahmlegen können), und einige Gruppen haben Kopfgelder auf sie ausgesetzt. Viele Konzerne würden Technomancer gerne studieren, mit ihnen Experimente zur Erfassung ihrer Fähigkeiten durchführen und am Ende vielleicht diese Fähigkeiten kopieren. Andere Gruppen wollen sie einfach nur tot sehen. Die Rechte von Technomancern sind unscharf und verworren definiert und in vielen Fällen ist das Absicht. Die Welt des Jahres 2075 ist für Technomancer eine generell feindliche, manchmal sehr gefährliche Umgebung. Daher versuchen viele von ihnen, sich als normale Decker auszugeben, und tragen Pseudo-Cyberdecks mit sich, um nicht aufzufallen. Sie sind meist sehr darauf bedacht, ihr Geheimnis vor der Entdeckung zu bewahren.

SCHRITT VIER: FERTIGKEITEN KAUFEN

Sie kennen jetzt die Attribute Ihres Charakters. Als nächstes werden seine Fertigkeiten (seine Fähigkeiten und Begabungen) festgelegt. Dazu dient die vierte Spalte der Prioritätentabelle. Es sollten jetzt nur noch zwei Prioritäten übrig sein, die noch nicht zugewiesen wurden. Von diesen muss eine gewählt werden.

Fertigkeiten lassen sich in drei Arten unterteilen: Aktionsfertigkeiten, Wissensfertigkeiten und Sprachfertigkeiten. Aktionsfertigkeiten bilden ab, was der Charakter aktiv handelnd tun kann: schießen, fahren, glaubwürdig lügen, Zauber wirken, Sprites registrieren und vieles mehr. Wissensfertigkeiten bilden ab, was der Charakter weiß: wo man andere Runner findet, wie die Stadt aufgebaut ist, Abkürzungen, Straßenkliniken, wie man Straßengangs identifiziert und so weiter. Sprachfertigkeiten sind die Sprachen, die der Charakter lesen, schreiben, sprechen und verstehen kann.

DIE BEDEUTUNG DER ZAHLEN

Die erste Zahl in der Fertigkeitenspalte ist die Zahl an Punkten, die ein Charakter für Fertigkeiten ausgeben kann. Diese Punkte werden meist für Aktionsfertigkeiten benutzt, können aber auch für Sprach- und Wissensfertigkeiten verwendet werden (siehe unten). Wenn Sie in diesem Schritt noch nicht genau die Fertigkeitsstufen erhalten, die Sie haben wollen, denken Sie daran, dass Sie diese später noch mit Karma verbessern können. In diesem Schritt kann man für jeden Punkt eine Fertigkeit auf 1 erwerben oder um 1 steigern.

Die zweite Zahl gibt an, wie viele Punkte für Fertigkeitsgruppen zur Verfügung stehen. Fertigkeitsgruppen bestehen aus ähnlichen oder zusammenpassenden Fertigkeiten, die im Paket erworben werden können. Wenn eine Fertigkeitsgruppe erworben wird, beherrscht der Charakter alle Fertigkeiten innerhalb dieser Gruppe mit der Stufe der Gruppe. Wenn er später die Fertigkeitsgruppe auflösen und nur eine Fertigkeit steigern will, kann er das tun. Dann kann er die Fertigkeiten aber erst wieder als Gruppe steigern, wenn er alle Fertigkeiten darin auf dieselbe Stufe gebracht hat. Punkte für Fertigkeitsgruppen können nicht für den Kauf einzelner Fertigkeiten genutzt werden und umgekehrt. Außerdem dürfen Fertigkeitsgruppen in diesem Schritt nicht aufgelöst werden, also können keine einzelnen Fertigkeiten in der Gruppe mit Punkten für Fertigkeiten gesteigert werden. Fertigkeitsgruppen können aber in *Schritt sieben: Ausgeben des restlichen Karmas* (S. 98) aufgelöst werden.

Die höchste Stufe, die bei der Charaktererschaffung in einer Fertigkeit erreicht werden kann, beträgt 6 (bzw. 7, wenn der Charakter den Vorteil Talentiert besitzt). Nach der Charaktererschaffung beträgt das erreichbare Maximum 12 (oder 13 mit dem Vorteil Talentiert).

Alle Punkte für Fertigkeiten und Fertigkeitsgruppen müssen bei der Charaktererschaffung ausgegeben werden. Nicht ausgegebene Punkte verfallen. Der Spieler sollte darauf achten, keine Fertigkeiten zu wählen, die bereits in seinen gewählten Fertigkeitsgruppen vorhanden sind. Wenn ein Spieler etwa die Fertigkeit Laufen erwerben möchte, aber bereits die Fertigkeitsgruppe Athletik gekauft hat, in der Laufen enthalten ist, braucht er Laufen nicht als separate Fertigkeit zu erwerben.

Neben Fertigkeitsstufen können Spieler mit ihren Fertigkeitspunkten auch **Spezialisierungen** erwerben. Spezialisierungen sind Gebiete innerhalb einer Fertigkeit, in denen man besonders geübt und daher besonders versiert ist. Wenn man zum Beispiel die Fertigkeit Klingenwaffen hat, kann man sich auf Äxte oder Überlebensmesser spezialisieren. Eine Spezialisierung verleiht einen Würfelpoolbonus von +2 bei Fertigkeitsproben, die mit dem Gebiet der Spezialisierung zu tun haben.

Bei der Charaktererschaffung kostet eine Spezialisierung 1 Fertigkeitspunkt. Jede Fertigkeit darf nur eine Spezialisierung erhalten. Im Laufe der Charakterentwicklung kann man allerdings mehr Spezialgebiete verbessern (zum Beispiel die Spezialisierung Äxte durch eine auf Schwerter ergänzen) und so mehrere Spezialisierungen zur selben Fertigkeit erwerben. Spezialisierungen können auch am Ende der Charaktererschaffung mit Karma (s. *Charakterentwicklung*, S. 103) gekauft werden.

Spezialisierungen können nicht für Fertigkeitsgruppen erworben werden. Fertigkeitsgruppen stehen für ein generelles Beherrschen ähnlicher Fertigkeiten, nicht für spezielle Expertise, die eine Spezialisierung böte. Spieler können Spezialisie-

HÄUFIGE WISSENSFERTIGKEITEN 2075

- Schwarzmarktrouten
- Schmuggler
- Runnertreffpunkte
- Mr. Johnsons
- Konzernsicherheit
- Schieber
- Rigger
- Organisiertes Verbrechen
- Wissen über eine Stadt
- Gangidentifizierung
- Konzernpolitik
- Nationale Politik
- Magietheorie
- Magische Bedrohungen
- Magische Gruppen
- Drachen
- Parazoologie
- Laster
- Überleben in der Wildnis

HÄUFIGE SPRACHEN 2075

- Sperethiel (Elfensprache)
- Or'zet (Orksprache)
- Englisch
- Japanisch
- Mandarin
- Russisch
- Französisch
- Italienisch
- Deutsch
- Aztlaner Spanisch
- Spanisch
- Lakota
- Dakota
- Diné (Navajo)

rungen für Fertigkeiten kaufen, die sie als Gruppe erworben haben. Dann ist die Fertigkeitsgruppe allerdings von da an aufgelöst, und die enthaltenen Fertigkeiten müssen separat weitergesteigert werden. Außerdem kann eine Fertigkeitsgruppe, innerhalb derer man eine Spezialisierung besitzt, nie mehr als Gruppe gesteigert werden, auch wenn alle Fertigkeiten dieselbe Stufe haben. Ein solches Auflösen kann nicht in *Schritt vier* geschehen. Man kann Spezialisierungen für in der Gruppe erworbene Fertigkeiten erst in *Schritt sieben* (S. 98) mit Karma kaufen.

Das Überleben auf der Straße hängt von (mindestens) zwei Dingen ab: wirklich gut in seinem Metier zu sein und für den Notfall unterstützende Fertigkeiten zu besitzen. Wer vor allem schießen will, sollte die entsprechenden Fertigkeiten für Feuerwaffen steigern, aber vielleicht auch auf die Wahrnehmung achten, um seine Ziele rechtzeitig zu erkennen. Außerdem könnte ein wenig Schleichen dabei helfen, nicht von den Zielen entdeckt zu werden. Und etwas Erste Hilfe für den Notfall wäre auch ratsam. Ein Zauberer sollte stark in Spruchzauberei, Antimagie und vielleicht Herbeirufen sein. Trotzdem könnte er noch mit Akrobatik Angriffen ausweichen und mit etwas Fingerfertigkeit in unsichtbarem Zustand eine Magnetkarte von einem Wachposten stehlen wollen. Und ein Unterhändler braucht natürlich eine Menge Soziale Fertigkeiten, wird es aber schwer haben, wenn die Worte versagen und er keine Kampffertigkeiten hat. In jedem Fall sollte man sich die Fertigkeiten des Charakters als ein Ganzes vorstellen, bei dem einige Fertigkeiten hervorragend sein können und zugleich eine gewisse Balance für größtmögliche Erfolgschancen sorgt. Zu Beginn werden wohl nicht alle Fertigkeiten so hoch sein, wie man sich das wünscht. Aber das ist ein Teil des Spiels: Man spielt auch, um Aufträge zu erfüllen, Karma zu erhalten und seine Fertigkeiten und Attribute zu verbessern.

In diesem Abschnitt ist eine umfassende Liste an Fertigkeiten und Fertigkeitsgruppen enthalten, die Ihnen einen ersten Überblick verschaffen soll. Die genauen Beschreibungen von Fertigkeiten und Spezialisierungen finden Sie im Kapitel *Fertigkeiten* ab S. 128.

EINGESCHRÄNKTE FERTIGKEITEN

Es gibt Fertigkeiten, die nicht allen Charakteren zur Verfügung stehen. Fertigkeiten, die auf Magie oder Resonanz basieren, können nur von Charakteren erworben werden, die ein Magie- oder Resonanzattribut haben. Ohne das entsprechende Attribut kann der Charakter diese Fertigkeiten nicht erlernen oder benutzen. Diese Fertigkeiten stehen unter den Überschriften Magie und Resonanz in der *Fertigkeitenliste* auf S. 142.

BEISPIELE FÜR WISSENSKATEGORIEN

KATEGORIE	VERBUNDENES ATTRIBUT	BEISPIELE
Akademisch	Logik	Biologie, Geschichte, Literatur, Magietheorie, Medizin, Musik, Parazoologie, Philosophie, Politik
Hobby	Intuition	Beliebte Trideo-Shows, Combatbiking, Elfische Weine, Neueste SimSinn-Erscheinungen, Popmusik, Trivialwissen über das 20. Jahrhundert, Urban Brawl
Berufswissen	Logik	Journalismus, Militärdienst, Recht, Wirtschaft
Straßenwissen	Intuition	Gangidentifizierung, Hehler, Kriminelle Organisationen, Schmuggelrouten

FERTIGKEITSGRUPPEN & FERTIGKEITEN

FERTIGKEITSGRUPPEN

ATHLETIK	BESCHWÖREN	BIOTECH	CRACKEN	EINFLUSS
Akrobatik	Binden	Biotechnologie	Elektronische Kriegsführung	Führung
Laufen	Herbeirufen	Erste Hilfe	Hacking	Gebräuche
Schwimmen	Verbannen	Kybernetik	Matrixkampf	Verhandlung
		Medizin		

ELEKTRONIK	FEUERWAFFEN	HEIMLICHKEIT	HEXEREI	MECHANIK
Computer	Gewehre	Fingerfertigkeit	Antimagie	Fahrzeugmechanik
Hardware	Pistolen	Schleichen	Ritualzauberei	Industriemechanik
Software	Schnellfeuerwaffen	Verkleiden	Spruchzauberei	Luftfahrtmechanik
				Seefahrtmechanik

NAHKAMPF	NATUR	SCHAUSPIELEREI	TASKEN	VERZAUBERN
Klingenwaffen	Navigation	Überreden	Dekompilieren	Alchemie
Knüppel	Spurenlesen	Verkörperung	Kompilieren	Entzaubern
Waffenloser Kampf	Survival	Vorführung	Registrieren	Fokusherstellung

FERTIGKEITENLISTE

GESCHICKLICHKEIT

Akrobatik, Entfesseln, *Exotische Fernkampfwaffe (Waffe), Exotische Nahkampfwaffe (Waffe)*, Fingerfertigkeit, Geschütze, Gewehre, Klingenwaffen, Knüppel, Pistolen, Projektilwaffen, Schleichen, *Schlosser*, Schnellfeuerwaffen, Schwere Waffen, Waffenloser Kampf, Wurfwaffen

Konstitution

Freifall, Tauchen

REAKTION

Bodenfahrzeuge, *Exotisches Fahrzeug (Fahrzeug), Flugzeuge, Läufer, Raumfahrzeuge,* Schiffe

STÄRKE

Laufen, Schwimmen

CHARISMA

Einschüchtern, Führung, Gebräuche, Tierführung, Überreden, Unterricht, Verhandlung, Verkörperung, Vorführung

INTUITION

Askennen, Handwerk, Hobbywissen, Navigation, *Sprachen*, Spurenlesen, Straßenwissen, Verkleiden, Wahrnehmung

LOGIK

Akademisches Wissen, *Arkana*, Berufswissen, *Biotechnologie, Chemie,* Computer, *Elektronische Kriegsführung*, Erste Hilfe, *Fahrzeugmechanik*, Fälschen, Hacking, *Hardware, Industriemechanik, Kybernetik, Luftfahrtmechanik,* Matrixkampf, *Medizin, Seefahrtmechanik, Software,* Sprengstoffe, Waffenbau

WILLENSKRAFT

Astralkampf, Survival

MAGIE

Alchemie, Antimagie, Binden, Entzaubern, Fokusherstellung, Herbeirufen, Ritualzauberei, Spruchzauberei, Verbannen

RESONANZ

Dekompilieren, Kompilieren, Registrieren

Anmerkung: Bei *kursiv notierten* Fertigkeiten kann man nicht improvisieren.

Außerdem können Aspektzauberer nur eine Fertigkeitsgruppe magischer Fertigkeiten (Hexerei, Beschwören oder Verzaubern) besitzen. Zauberer und Magieradepten können alle diese Fertigkeiten benutzen. Decker können, auch wenn ihre Fähigkeiten in der Matrix ähnliche Wirkungen erzeugen können, keine Resonanzfertigkeiten (Kompilieren, Dekompilieren und Registrieren) benutzen. Genaueres über die Einschränkungen und die Verfügbarkeit bestimmter Fertigkeiten finden Sie im Kapitel *Fertigkeiten* ab S. 128.

WISSENS- UND SPRACHFERTIGKEITEN

Charaktere erhalten bei der Charaktererschaffung Punkte für Wissens- und Sprachfertigkeiten in Höhe von (Intuition + Logik) x 2 gratis. Diese Punkte werden wie andere Fertigkeitspunkte ausgegeben: 1 Punkt ergibt 1 Stufe in einer Fertigkeit. Diese Punkte können nicht für Aktionsfertigkeiten oder -Fertigkeitsgruppen ausgegeben werden. Nicht verbrauchte Punkte verfallen nach der Charaktererschaffung.

Zusätzlich zu diesen Gratispunkten erhält der Charakter eine Sprache als Muttersprache gratis. Diese wird auf dem Charakterbogen mit „M“ als Fertigkeitsstufe gekennzeichnet. Wenn Ihr Charakter den Vorteil Zweisprachig (S. 87) hat, erhält er eine zweite Muttersprache gratis.

Zusätzliche Sprachfertigkeiten müssen mit Punkten für Wissensfertigkeiten oder später mit Karma erworben werden und erhalten Stufen. Diese Stufen geben an, wie gut der Charakter die Sprache beherrscht und versteht. Solange er sie mit mindestens 1 beherrscht, hat er eine Chance, die Sprache zu verstehen, zu sprechen, zu schreiben oder zu lesen. Allerdings geht sein Verständnis nicht sehr tief. Je höher die Stufe, desto flüssiger beherrscht er die Sprache. Bei der Charaktererschaffung kann kein Charakter eine Wissens- oder Sprachfertigkeit mit einer Stufe über 6 erlernen. Sprachfertigkeiten verwenden Intuition als verbundenes Attribut.

Es gibt vier Arten von Wissensfertigkeiten: Akademisches, Hobby-, Berufs- und Straßenwissen. Je nach Kategorie werden die Proben entweder mit Wissensfertigkeit + Intuition [Geistig] oder mit Wissensfertigkeit + Logik [Geistig] abgelegt. Die Proben ergeben, wie viel ein Charakter über ein bestimmtes Thema weiß, wobei mehr Nettoerfolge mehr und detailliertes Wissen ergeben. Akademisches Wissen wird durch Bildung an einer Schule, durch einen Lehrer, an einer Universität oder durch Schulungen erworben. Hobbywissen steht für Hobbys, Erfahrungen und persönliche Interessen, die dem Charakter wichtig sind. Berufswissen erwirbt man durch Berufsausübung, Schulungen oder von einem Ausbilder. Straßenwissen umfasst alles, was ein Runner bei seinem Leben in den Schatten gelernt hat: von Drogenpreisen über Gangpolitik bis hin zu Adressen von guten Hehlern. Weitere Beispiele finden Sie in der Tabelle *Beispiele für Wissenskategorien* (S. 149). Beim Erwerb einer Wissensfertigkeit sollte der Spieler notieren, zu welcher Kategorie sie gehört, um zu wissen, welches Attribut (Intuition oder Logik) damit verbunden ist. Manche Wissensfertigkeiten überspannen mehrere Kategorien. Wählen Sie in diesem Fall die Kategorie, die am besten zu Ihrem Charakter und seinem Zugang zum Wissen passt. Die Wissensfertigkeit Konzerne könnte zum Beispiel in die Kategorien Berufs-, Akademisches oder Straßenwissen passen. Ein Neo-Anarchist wäre eher darauf konzentriert, wie die Konzerne das Leben auf der Straße beeinflussen, also wäre es für ihn Straßenwissen.

BEISPIEL

FERTIGKEITEN AUSWÄHLEN

JAMES

James wählt für Fertigkeiten Priorität E, was ihm 18 Fertigkeitspunkte verleiht. Er erhält für diese Priorität keine Punkte für Fertigkeitsgruppen. Da er Priorität B für Resonanz ausgegeben hat, besitzt er bereits zwei Fertigkeiten: Kompilieren 4 und Registrieren 4. James geht die Fertigkeitenliste durch und entscheidet sich für die folgenden Aktionsfertigkeiten: Computer 3, Elektronische Kriegsführung 1, Fälschen 2, Hacking 5, Hardware 1, Pistolen 2, Schnellfeuerwaffen 2, Wahrnehmung 2.

James' Charakter erhält [(Intuition 4 + Logik 4) x 2] 16 Gratispunkte für Wissens- und Sprachfertigkeiten. Er wählt Englisch als Muttersprache und beschließt, dass sein Charakter auf der Straße ein wenig Japanisch aufgeschnappt hat. Er erwirbt Wissensfertigkeiten über Betriebssysteme, BTL-Dealer, Konzerne, Matrixsicherheit, Mr. Johnsons, Neo-Anarchisten, Ortsansässige Decker, Ortsansässige Technomancer und Schieber. Er verteilt die verfügbaren Punkte auf die Fertigkeiten, was zu folgenden Werten führt:

AKTIONSFERTIGKEITEN			
Computer	3	Kompilieren	4
Dekompilieren	4	Pistolen	2
Elektronische Kriegsführung	1	Registrieren	4
Fälschen	2	Schnellfeuerwaffen	2
Hacking	5	Wahrnehmung	2
Hardware	1		
WISSENSFERTIGKEITEN			
Betriebssysteme (Hobby)	2	Neo-Anarchisten (Straße)	1
BTL-Dealer (Straße)	2	Ortsansässige Decker (Straße)	2
Konzerne (Straße)	2	Ortsansässige Technomancer (Straße)	2
Matrixsicherheit (Hobby)	2	Schieber (Straße)	1
Mr. Johnsons (Straße)	1		
SPRACHFERTIGKEITEN			
Englisch	M	Japanisch	1

BEISPIEL.

FERTIGKEITEN AUSWÄHLEN, FORTSETZUNG

ROB

Robs trollischer Straßensamurai bekommt für Fertigkeiten Priorität C. Damit erhält er 28 Fertigkeitspunkte und 2 Punkte für Fertigkeitsgruppen. Rob gibt beide Fertigkeitsgruppenpunkte für die Fertigkeitsgruppe Athletik aus. Der Charakter ist sehr kampfkräftig, also wählt Rob Bodenfahrzeuge 2, Computer 1, Erste Hilfe 2, Gewehre 3, Klingenwaffen 4, Pistolen 2, Schnellfeuerwaffen 5, Schwere Waffen 1, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 1 und Wurfwaffen 2.

Seine Attribute Intuition und Logik verleihen ihm 12 Gratispunkte für Wissens- und Sprachfertigkeiten. Als Wissensfertigkeiten wählt Rob Wissen über Militärvorschriften der UCAS, Runnertreffpunkte, Schieber, die Stadt Bismarck und Straßenkliniken.

Rob legt fest, dass sein Charakter in seiner Militärzeit an der Grenze zwischen UCAS und Sioux-Nation stationiert war. Dort hat er ein wenig Dakota und etwas Wissen über die Sioux-Nation erworben. Die Muttersprache des Charakters ist Englisch.

Nach dem Verteilen der Punkte sehen die Fertigkeiten von Robs Charakter so aus:

AKTIONSFERTIGKEITEN			
Fertigkeitsgruppe Athletik	2	Pistolen	2
Bodenfahrzeuge	2	Schnellfeuerwaffen	5
Computer	1	Schwere Waffen	1
Erste Hilfe	2	Waffenloser Kampf	5
Gewehre	3	Wahrnehmung	1
Klingenwaffen	4	Wurfwaffen	2
WISSENSFERTIGKEITEN			
Militärvorschriften der UCAS (Beruf)	3	Sioux-Nation (Beruf)	2
Runnertreffpunkte (Straße)	1	Stadt Bismarck (Beruf)	2
Schieber (Straße)	1	Straßenkliniken (Straße)	2
SPRACHFERTIGKEITEN			
Englisch	M	Dakota	1

KYRA

Kyra will als Unterhändlerin der Gruppe auftreten, also braucht sie eine gute Mischung aus Kampf- und Sozialfertigkeiten. Sie hat für Magie bereits Priorität A gewählt, was ihr Spruchzauberei und Antimagie auf jeweils 5 gibt. Den Fertigkeiten weist sie Priorität C zu. Dadurch erhält sie wie Rob 28 Fertigkeitspunkte und 2 Punkte für Fertigkeitsgruppen. Kyra erwirbt mit beiden Punkten die Fertigkeitsgruppe Beschwören. Dann wählt sie die folgenden Fertigkeiten für ihren Charakter aus: Bodenfahrzeuge 2, Computer 1, Gebräuche 2, Pistolen 3, Schlosser 2, Schnellfeuerwaffen 4, Überreden 4, Verhandlung 4, Waffenloser Kampf 3 und Wahrnehmung 3. Sie hat ihre Fertigkeiten gewählt und entscheidet nun, welche davon sie mit Adeptenkräften verstärken will. Sie wählt Erhöhte Präzision (Schnellfeuerwaffen) und Verbesserte Fertigkeit (Pistolen).

Durch Intuition und Logik erhält Kyras Charakter [(4 + 3) x 2] 14 Punkte für Wissens- und Sprachfertigkeiten. Sie entscheidet sich für die folgenden: Dealer für Straßendrogen 2, Identifizieren von Straßengangs 3, Organisiertes Verbrechen 1, Polizeitaktiken 2, Schieber 1 und Straßengangpolitik 3. Die Muttersprache ist Englisch. Kyras Charakter kann aber auch ein wenig Sperethiel – eine Elfensprache, die vor allem in Tír Tairngire und Tír na nÓg verbreitet ist.

AKTIONSFERTIGKEITEN			
Fertigkeitsgruppe Beschwören	2	Schnellfeuerwaffen	4
Antimagie	5	Spruchzauberei	5
Bodenfahrzeuge	2	Überreden	4
Computer	1	Verhandlung	4
Gebräuche	2	Waffenloser Kampf	3
Pistolen	3	Wahrnehmung	3
Schlosser	2		
WISSENSFERTIGKEITEN			
Dealer für Straßendrogen (Straße)	2	Polizeitaktiken (Straße)	2
Identifizieren von Straßengangs (Straße)	3	Schieber (Straße)	1
Organisiertes Verbrechen (Straße)	1	Straßengangpolitik (Straße)	3
SPRACHFERTIGKEITEN			
Englisch	M	Sperethiel	2
ADEPTENKRÄFTE		**KOSTEN**	
Erhöhte Präzision (Schnellfeuerwaffen)		0,25	
Erhöhtes Potenzial (Sozial) (Stufe 1)		0,5	
Gefahrensinn (Stufe 1)		0,25	
Stimmkontrolle (Stufe 1)		0,5	
Verbesserte Fertigkeit (Pistolen)		0,5	

SCHRITT FÜNF: RESSOURCEN AUSGEBEN

Inzwischen sollte nur noch eine Priorität übrig sein. Sie legt fest, wie viel Geld der Charakter für die nötige Ausrüstung (s. Kapitel *Straßenausrüstung,* S. 418) und für eine Unterkunft ausgeben kann. In diesem Schritt verbessern Sie Ihren Charakter mit Geld. Verbesserungen durch Karma kommen in *Schritt Sieben: Ausgeben des restlichen Karmas* (S. 98).

Der Charakter muss jetzt den überwiegenden Teil seiner Ressourcen ausgeben. Am Ende dieses Schritts sollten maximal 5.000 Nuyen übrig bleiben, die zu seinem **Startkapital** (S. 79) addiert werden können. Alles Geld darüber hinaus verfällt. In diesem Schritt kann kein Geld in Karma umgewandelt werden. Spieler dürfen aber Karma in Geld umwandeln, um mehr Ressourcen zu haben. Dabei dürfen bis zu 10 Karma für jeweils 2.000 Nuyen pro Karmapunkt umgewandelt werden, was insgesamt bis zu 20.000 Extranuyen ergibt.

Beim Erwerb von Ausrüstung gibt es drei Einschränkungen: Erstens kann Bodytech wie Cyberware und Bioware jedem Attribut nur einen Bonus von maximal +4 geben. Wenn das fragliche Attribut das natürliche Maximum noch nicht erreicht hat, kann es normal mit Karma gesteigert werden, aber der Bonus durch Bodytech darf +4 nicht überschreiten. Dies gilt für alle Quellen von Attributserhöhungen (z.B. auch für Zauber und Adeptenkräfte). Unabhängig von der/den Quelle(n) beträgt der maximale Gesamtbonus für ein Attribut +4, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben. Zweitens kann bei der normalen Charaktererschaffung Ausrüstung nur bis zu einer Verfügbarkeit von 12 und einer (Geräte-)Stufe von 6 erworben werden. Drittens ist jeder Kauf von Ausrüstung von der Zustimmung des Spielleiters abhängig.

AUSRÜSTUNGSCHECKLISTE

WELCHE AUSRÜSTUNG KÖNNTE FÜR EINEN CHARAKTER WICHTIG SEIN?

- Waffen, S. 424
- Munition, S. 436
- Kleidung und Panzerung, S. 439
- Cyberware und Bioware, S. 455
- Kommlink, S. 442
- Gefälschte SINs und Lizenzen, S. 446
- Cyberdeck, S. 442
- Programme, S. 241
- Werkzeug, S. 447
- Einbruchswerkzeuge, S. 451
- Überwachungsausrüstung, S. 451
- Lebensstil, S. 79
- Fahrzeug(e), S. 467
- Drohnen (meist für Rigger), S. 472
- Biotech, S. 454
- Sensoren und Sensorverstärkungen, S. 449
- Magische Gegenstände (Foki, Ritualmaterialien, Alchemische Erzeugnisse etc.), S. 467
- Beglaubigte Credsticks (für mehr Bargeldreserven), S. 446
- DocWagon-Vertrag, S. 454

CYBERWARE UND BIOWARE

Die häufigsten Modifikationen für die Attribute von Charakteren sind Cyberware und Bioware (S. 455). Cyberware ist Technologie, die in den metamenschlichen Körper implantiert wird, um vorhandene Organe, Muskeln oder Nerven zu verstärken oder ganze Körperteile durch etwas Künstliches zu ersetzen, das die Grenzen des metamenschlich Möglichen sprengt. Bioware hingegen ist lebende Technologie. Sie besteht aus Zellen, die im Labor gezüchtet wurden und den metamenschlichen Körper verstärken oder ihm Fähigkeiten verleihen sollen, die von der Natur nie vorgesehen waren. Cyberware sorgt generell für einen höheren Essenzverlust als Bioware. Dafür ist Bioware meist teurer.

Es kann vorkommen, dass bestimmte Metamerkmale durch Cyberware oder Bioware verloren gehen. Wenn sich etwa ein Elf Cyberaugen implantieren lässt, wird seine natürliche Restlichtverstärkung durch die Cyberaugen und deren Merkmale ersetzt. Wenn der Spieler Restlichtverstärkung haben will, muss er für die Cyberaugen die Modifikation Restlichtverstärkung auswählen. Genauso ersetzt zum Beispiel Orthoskin die natürlichen Knochenablagerungen in der Haut eines Trolls, wodurch der natürliche Panzerungsbonus von +1 verloren geht.

Es gibt fünf Kategorien von Cyberware und Bioware: Standard, Alphaware, Betaware, Deltaware und Gebraucht (siehe S. 455). Nur die Kategorien Standard, Alphaware und Gebraucht sind bei der Charaktererschaffung verfügbar.

Cyberware und Bioware sind nicht für jedermann geeignet. Die Körper von Magieanwendern und Technomancern reagieren empfindlich auf den Essenzverlust, der durch Bodytech entsteht. In Regeln gefasst bedeutet das, dass für jeden angefangenen Punkt Essenzverlust die Magie oder Resonanz um 1 sinkt. Wenn also ein Zauberer mit Magie 5 ein Paar Cyberaugen (Stufe 4) implantieren lässt und dadurch seine Essenz von 6 auf 5,5 sinkt, geht eine volle Stufe seines Magieattributes verloren, das dadurch auf 4 sinkt. Der Charakter kann dann noch einen weiteren halben Punkt Essenz verlieren (bis auf Essenz 5,0), ohne dass seine Magie weiter sinkt. Sobald die Essenz aber unter 5,0 sinkt, sinkt die Magie auf 3. Jeglicher Essenzverlust bei der Charaktererschaffung senkt auch direkt die Magie bzw. Resonanz (wenn der Charakter eines dieser beiden Attribute hat).

Deswegen haben nur wenige Magieanwender und Technomancer Bodytech implantiert. Wer zu solchen Implantaten greift, riskiert ein Ausbrennen, wenn Magie oder Resonanz auf 0 sinken. Weitere Informationen finden Sie unter *Magie* (S. 274) bzw. *Resonanz* (S. 248).

Attribute, die durch Bodytech erhöht wurden, erhöhen nicht die verfügbaren Punkte für Wissensfertigkeiten oder Connections. Andere Spielwerte wie Initiative oder Charakterlimits können allerdings durch Bodytech modifiziert werden. Daher werden diese Boni in *Schritt acht: Letzte Berechnungen* (S. 100) berücksichtigt. Für die Berechnung des Sozialen Limits runden Sie die Essenz zum nächsten vollen Punkt auf.

Bodytech muss auf dem Charakterbogen notiert werden. Die Stufen sollten zu den natürlichen Attributsstufen addiert und die Summe in Klammern dahinter aufgeführt werden, um zu zeigen, dass das Attribut permanent verbessert wurde. Bei einem Charakter mit einer Stärke von 4 und der Bioware Muskelverstärkung 2 sollte das Attribut also als „Stärke 4(6)“ notiert werden.

LEBENSSTIL

Der Lebensstil gibt an, wie der Charakter lebt und wie hoch seine monatlichen Ausgaben dafür sind. Hat er einen Unterschlupf in einem verlassenen Gebäude? Lebt er aus Mülltonnen? Bewohnt er eine heruntergekommene Wohnung? Oder hat er es zu einem Eigenheim geschafft? Abhängig von den Antworten auf diese Fragen kann der Charakter die Lebensstile Auf der Straße, Squatter, Unterschicht, Mittelschicht, Oberschicht oder Luxus haben. Weitere Informationen über Lebensstile finden Sie ab S. 372. Beachten Sie, dass Zwerge um 20 %, Trolle um 100 % erhöhte Lebensstilkosten haben.

STARTKAPITAL

Von den Ressourcen aus der Prioritätentabelle dürfen maximal 5.000 Nuyen ins Spiel übernommen werden. Der Rest des Startkapitals eines Charakters ergibt sich aus dem Lebensstil, der eine Formel zur Bestimmung des Startkapitals vorgibt. Der Spieler würfelt mit der angegebenen Anzahl von Würfeln und rechnet den Modifikator durch den Lebensstil ein. Das Ergebnis wird zu dem Restgeld aus der Charaktererschaffung addiert.

LEBENSSTILKOSTEN

LEBENSSTIL	KOSTEN
Auf der Straße	gratis
Squatter	500 ¥
Unterschicht	2.000 ¥
Mittelschicht	5.000 ¥
Oberschicht	10.000 ¥
Luxus	100.000 ¥

STARTKAPITAL

LEBENSSTIL	STARTKAPITAL
Auf der Straße	1W6 x 20 ¥
Squatter	2W6 x 40 ¥
Unterschicht	3W6 x 60 ¥
Mittelschicht	4W6 x 100 ¥
Oberschicht	5W6 x 500 ¥
Luxus	6W6 x 1.000 ¥

BEISPIEL

AUSRÜSTUNG KAUFEN

JAMES

James vergibt als Letztes Priorität A für Ressourcen. Dadurch erhält er 450.000 Nuyen zum Einkauf von Ausrüstung. Er entscheidet sich für Folgendes:

AUSRÜSTUNG	PREIS	AUSRÜSTUNG	PREIS
Ares Crusader II	830 ¥	Ares Roadmaster	52.000 ¥
Automatischer Dietrich 6	3.000 ¥	Bereichsstörsender 4	800 ¥
Ceska Black Scorpion	270 ¥	Chamäleonanzug	1.700 ¥
Defiance EX-Shocker	250 ¥	DocWagon-Vertrag (Platin, 3 Jahre)	150.000 ¥
5 Dreamchips	100 ¥	6 Ersatzladestreifen	30 ¥
10 gefälschte Lizenzen 4 (Waffenschein)	8.000 ¥	10 gefälschte SINs 4	100.000 ¥
Handsensor [Kapazität 2; Atmosphärensensor 3, Cyberwarescanner 3]	800 ¥	HK-227	730 ¥
Kommlink (Transys Avalon mit Sim-Modul)	5.100 ¥	Magnetkarten-Kopierer 6	3.600 ¥
Magschlossknacker 4	8.000 ¥	2 Medkits 6	3.000 ¥
5 Medkit-Nachfüllpacks	500 ¥	5 Moodchips	250 ¥
Ohrstöpsel [Kapazität 3]	150 ¥	Panzerjacke mit Feuerresistenz 4	2.000 ¥
Modifikation: Audioverbesserung 2	1.000 ¥	Panzerkleidung	450 ¥
Modifikation: Selektiver Geräuschfilter 1	250 ¥	3 Schalldämpfer	1.500 ¥
5 Schockgranaten	500 ¥	300 Schuss APDS-Munition	3.600 ¥
500 Schuss Explosivmunition	4.000 ¥	80 Schuss Schockermunition	640 ¥
1.000 Schuss Standardmunition	2.000 ¥	100 Schuss Taserpfeile	500 ¥
Sequencer 4	1.000 ¥	Sichtgerät [Kapazität 6]	300 ¥
2 Tarnholster	300 ¥	Modifikation: Bildverbindung	25 ¥
Troden	70 ¥	Modifikation: Blitzkompensation	250 ¥
Wanzenscanner 6	600 ¥	Modifikation: Restlichtverstärkung	500 ¥
White-Noise-Generator 6	300 ¥	Modifikation: Smartlink	2.000 ¥
Zielgerichteter Störsender 6	1.200 ¥	Mittelschicht-Lebensstil (12 Monate)	60.000 ¥
Unterschicht-Lebensstil (Versteck, 3 Monate)	6.000 ¥		
Gesamt			**428.095 ¥**
Verbleibende Summe für Startkapital: 5.000 ¥			
Startkapital: Mittelschicht-Lebensstil (4W6 x 100) + 5.000 ¥ = 7.200 ¥			

Durch seine verbleibenden 5.000 Nuyen plus sein erwürfeltes Startkapital beginnt James' Charakter das Spiel mit 7.200 Nuyen.

BEISPIEL

AUSRÜSTUNG KAUFEN

ROB

Rob hat noch die Priorität D für Ressourcen zur Verfügung, also hat er 50.000 Nuyen zum Kauf von Ausrüstung. Robs Charakter hat es außerdem schwerer als die meisten anderen Metatypen, weil er ein Troll ist und deshalb doppelt so hohe Lebensstilkosten hat. Rob beschließt, 10 Karma in 20.000 Nuyen umzuwandeln, was ihm Ressourcen von insgesamt 70.000 Nuyen verschafft. Dadurch bleiben ihm (weil er bereits den Vorteil Außergewöhnliches Attribut (Stärke) und den Nachteil SIN-Mensch (Staatlich) ausgewählt hat) noch 6 Karma für die spätere Verbesserung seines Charakters.

Rob kauft für seinen Straßensamurai folgende Ausrüstung:

AUSRÜSTUNG	PREIS	AUSRÜSTUNG	PREIS
FN HAR	1.500 ¥	1 gefälschte SIN 4	10.000 ¥
Colt Cobra TZ-120	660 ¥	1 gefälschte Lizenz 4 (Waffenschein)	800 ¥
Ares Predator V	725 ¥	Beglaubigter Credstick, Silber	20 ¥
Katana	1.000 ¥	Kommlink (Renraku Sensei)	1.000 ¥
Schlagringe (Hardliner-Handschuhe)	100 ¥	3 Sprenggranaten	300 ¥
Panzerjacke mit Elektrische Isolierung 4	2.000 ¥	50 Schuss Explosivmunition	400 ¥
Reaktionsverbesserung 2	26.000 ¥	20 Schuss Hohlspitzmunition	140 ¥
300 Schuss Standardmunition	600 ¥	9 Ersatzladestreifen	45 ¥
5 Schockgranaten	500 ¥	Unterschicht-Lebensstil (3 Monate, trollmodifiziert)	12.000 ¥
Kontaktlinsen [Kapazität 2; mit Sichtverbesserung 2]	1.400 ¥	Kompositknochen (Kunststoff)	8.000 ¥
Gesamt			**67.190 ¥**
Verbleibende Summe für Startkapital: 2.810 ¥			
Startkapital: Unterschicht-Lebensstil (3W6 x 60) + 2.810 ¥ = 3.530 ¥			

KYRA

Kyra hat nur noch Priorität E zur Verfügung. Daher hat sie nur 6.000 Nuyen, die sie für Ausrüstung ausgeben kann. Sie gibt 10 Karma für 20.000 Nuyen aus, womit sie insgesamt 26.000 Nuyen hat. Damit bleiben ihr (weil sie bereits die Vorteile Schutzgeist und Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 2 ausgewählt hat) noch 2 Karma für die spätere Verbesserung ihres Charakters. Sie kauft das Folgende ein:

AUSRÜSTUNG	PREIS	AUSRÜSTUNG	PREIS
Browning Ultra-Power	640 ¥	Gefälschte Lizenz 3 (Magieausübung)	600 ¥
Uzi IV	450 ¥	Steyr TMP	350 ¥
Panzerjacke	1.000 ¥	200 Schuss Standardmunition	400 ¥
Kommlink (Renraku Sensei)	1.000 ¥	Automatischer Dietrich 3	1.500 ¥
Yamaha Growler	5.000 ¥	Gefälschte Lizenz 3 (Waffenschein)	600 ¥
5 Dosen Bliss	75 ¥	Mini-Schweißgerät	250 ¥
Unterschicht-Lebensstil (2 Monate)	4.000 ¥	70 Schuss Gelmunition	175 ¥
Gefälschte SIN 3	7.500 ¥	Beglaubigter Credstick, Silber	20 ¥
Gefälschte Lizenz 4 (Führerschein)	800 ¥		
Gesamt			**24.360 ¥**
Verbleibende Summe für Startkapital: 1.640 ¥			
Startkapital: Unterschicht-Lebensstil (3W6 x 60) + 1.640 ¥ = 2.225 ¥			

SCHRITT SECHS:
VOR- UND NACHTEILE

Vor- und Nachteile runden die Persönlichkeiten des Charakters ab und verleihen ihm einige Stärken oder Schwächen. **Vorteile** geben ihm höhere Werte, zusätzliche Fähigkeiten oder Boni, die im Spielverlauf nützlich sind. Sie müssen mit Karma bezahlt werden. **Nachteile** machen das Spiel für den Charakter schwieriger, geben ihm dafür aber zusätzliches Karma für die Charaktererschaffung.

Charaktere haben zu Beginn der Charaktererschaffung **25 Punkte Karma**, mit denen sie auch Vorteile erwerben können. Der Spieler kann davon jetzt so viel ausgeben, wie er will, oder es für später zur Erhöhung von Spielwerten sparen. Bei der Erschaffung kann ein Charakter maximal 25 Karma für Vorteile ausgeben und 25 Karma durch Nachteile erhalten.

Nach der Charaktererschaffung können Vorteile im Spielverlauf gekauft werden, während Nachteile vom Spielleiter vergeben können, wenn die Ereignisse im Spiel das rechtfertigen. Nachteile können später im Spiel durch Karma entfernt werden. Unter *Charakterentwicklung* ab S. 103 finden Sie dazu weitere Informationen.

Notieren Sie die Vor- und Nachteile, die Sie jetzt erwerben, zusammen mit deren Auswirkungen auf dem Charakterbogen. Erhöhungen oder Verminderungen von Fertigkeiten oder Attributen sollten Sie hinter der entsprechenden Fertigkeit oder dem Attribut in Klammern vermerken.

VORTEILE

VORTEIL	KARMAKOSTEN	SEITE
Analytischer Geist	5	83
Astrales Chamäleon	10	83
Außergewöhnliches Attribut	14	83
Beidhändigkeit	4	83
Bewegungstalent	7	84
Durchsetzungskraft	8/St. (max. 3)	84
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit	4/St. (max. 6)	84
Fotografisches Gedächtnis	6	84
Freundliche Geister	7	84
Glück	12	84
Gummigelenke	6	84
Hohe Schmerztoleranz	7/St. (max. 3)	84
Katzenhaft	7	84
Magieresistenz	6/St. (max. 4)	85
Menschliches Aussehen	6	85
Mut	10	85
Natürliche Härte	10	85
Natürliche Immunität	4 oder 10	85
Pathogen- und Toxinresistenz	4 oder 8	85
Programmiergenie	10	85
Rennpilot	11	85
Schnellheilung	3	85
Schutzgeist	5	86
Soziales Chamäleon	11	86
Talentiert	14	86
Technisches Improvisationstalent	10	86
Überlebenswille	3/St. (max. 3)	86
Unauffälligkeit	8	86
Vertrautes Terrain	10	87
Zähigkeit	9	87
Zweisprachig	5	87

NACHTEILE

NACHTEIL	KARMABONUS	SEITE
Abhängigkeit	4 bis 25	88
Allergie	5 bis 25	88
Astrales Leuchtfeuer	10	89
Auffälliger Stil	5	89
Berüchtigt	7	89
Ehrenkodex	15	89
Elfenposer	6	90
Feindliche Geister	7	90
Gezeichnet	10	90
Gremlins	4/St. (max. 4)	91
Händezittern	7	91
Immunabstoßung	12	92
Inkompetenz	5	92
Kampflähmung	12	92
Niedrige Schmerztoleranz	9	92
Orkposer	6	92
Programmierniete	10	92
Schlaflosigkeit	10 oder 15	92
Schwaches Immunsystem	10	93
SimSinn-Desorientierung	5	93
SIN-Mensch	5 bis 25	93
Sozialstress	8	94
Ungebildet	8	94
Ungehobelt	14	95
Unglück	12	95
Verpflichtungen	3, 6, 9	95
Verunsichert	10	96
Vorurteile	3 bis 10	96

VORTEILE

ANALYTISCHER GEIST

KOSTEN: 5 KARMA

Ein Analytischer Geist hat eine Begabung dafür, Informationen logisch zu analysieren, Problemlösungen zu finden und wichtige von unwichtigen Informationen zu unterscheiden. Das ist beim Dechiffrieren, Lösen von Rätseln, Erkennen von Fallen und Durchkämmen von Datensätzen hilfreich. Dieser Vorteil gewährt dem Charakter einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf alle Proben mit Logik, bei denen es um das Erkennen von Mustern, Analysieren oder Finden von Hinweisen oder das Lösen von Rätseln geht. Außerdem senkt dieser Vorteil die Zeit, die der Charakter für das Lösen solcher Aufgaben braucht, um die Hälfte (aufgerundet).

ASTRALES CHAMÄLEON

KOSTEN: 10 KARMA

Durch diesen Vorteil verschwimmt die astrale Signatur eines Charakters vor dem Hintergrund des Astralraums und wird dadurch schwerer zu entdecken. Alle astralen Spuren, die der Charakter hinterlässt, bleiben nur halb so lange (aufgerundet) bestehen wie üblich. Wer die astrale Signatur, die der Charakter hinterlassen hat, askennen will, erhält dafür einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf seine Askennenprobe. Nur Charaktere, die ein Magieattribut haben und astrale Spuren hinterlassen können, dürfen diesen Vorteil haben.

AUSSERGEWÖHNLICHES ATTRIBUT

KOSTEN: 14 KARMA

Der Vorteil Außergewöhnliches Attribut ermöglicht charismatische Trolle oder geschickte Zwerge. Damit kann man ein Attribut auf einen Wert steigern, der 1 Punkt über dem natürlichen Maximum des jeweiligen Metatyps liegt. So könnte ein Ork mit dem Vorteil Außergewöhnliches Attribut zum Beispiel eine natürliche Stärke von 9 (statt 8) besitzen. Dieser Vorteil kann auch für die Spezialattribute Magie und Resonanz gewählt werden. Edge kann dadurch nicht erhöht werden. Dafür gibt es einen anderen Vorteil namens Glück. Ein Charakter darf nur ein einziges Außergewöhnliches Attribut besitzen, und das auch nur mit Zustimmung des Spielleiters. Außerdem darf er, wenn er diesen Vorteil hat, den Vorteil Glück nicht mehr erwerben.

BEIDHÄNDIGKEIT

KOSTEN: 4 KARMA

Ein beidhändiger Charakter kann Gegenstände mit beiden Händen gleich gut benutzen. Ohne diesen Vorteil erhält man bei jeder Handlung (zum Beispiel beim Schießen), die nur mit der Nebenhand durchgeführt wird, einen Würfelpoolmodifikator von -2 (s. *Angreifer benutzt Nebenhand*, S. 179).

BEWEGUNGSTALENT

KOSTEN: 7 KARMA

Ein Charakter mit diesem Vorteil besitzt eine angeborene Kombination von Fitness, Gleichgewichtssinn und athletischem oder akrobatischem Talent. Er ist vielleicht kein Weltklasseathlet und müsste erst durch Training alles aus sich herausholen, ist aber für seine Größe und Gewichtsklasse in hervorragender körperlicher Verfassung. Ein Bewegungstalent erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf alle Laufen- und Akrobatikproben.

DURCHSETZUNGSKRAFT

KOSTEN: 8 KARMA PRO STUFE (MAX. 3)

Körper und Verstand mögen ihre Grenzen haben, aber manche Leute haben den eisernen Willen, diese Grenzen zu überwinden. Jede Stufe von Durchsetzungskraft verleiht dem Charakter eine Erhöhung eines Charakterlimits (Geistig, Körperlich oder Sozial) um +1. Er kann bis zu drei Stufen des Vorteils erwerben und damit beliebige Kombinationen von Erhöhungen erreichen (ein Limit um +3, drei Limits um +1 oder ein Limit um +1 und eines um +2).

ERHÖHTE KONZENTRATIONSFÄHIGKEIT

KOSTEN: 4 KARMA PRO STUFE (MAX. 6)

Ein Technomancer oder Magieanwender mit dem Vorteil Erhöhte Konzentrationsfähigkeit kann Mana oder Resonanz präziser manipulieren als andere. Diese Genauigkeit senkt den körperlichen und geistigen Stress des Charakters beim Umgang mit Magie oder Resonanz. Der Charakter kann einen Zauber oder eine Komplexe Form mit einer Kraftstufe oder Stufe gleich seiner Stufe in Erhöhter Konzentrationsfähigkeit aufrechterhalten, ohne dafür einen Malus zu erleiden. Zum Beispiel könnte ein Zauberer mit Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 3 einen Zauber Panzerung mit Kraftstufe 3 aufrechterhalten, ohne den Malus auf Würfelpools für das Aufrechterhalten eines Zaubers zu erleiden. Das Aufrechterhalten zusätzlicher Zauber oder Komplexer Formen verursacht den üblichen Würfelpoolmodifikator von -2 pro Zauber bzw. Komplexer Form. Dieser Vorteil steht nur Magieanwendern, die Zauber wirken können, und Technomancern zur Verfügung.

FOTOGRAFISCHES GEDÄCHTNIS

KOSTEN: 6 KARMA

Ein Charakter mit einem Fotografischen Gedächtnis kann sich an Zahlen, Daten, Fakten und alles, was er gesehen oder gehört hat, erinnern. Er erhält für alle Erinnerungsproben einen Würfelpoolmodifikator von +2.

FREUNDLICHE GEISTER

KOSTEN: 7 KARMA

Dieser Vorteil ist nur für Magieanwender erhältlich. Freundliche Geister führt dazu, dass ein Charakter auf eine Art von Geistern (s. *Geister*, S. 300) besonders eingestimmt ist. Diese Geister finden den Charakter interessant, fühlen sich zu ihm hingezogen und helfen ihm mit höherer Wahrscheinlichkeit. Vielleicht sind sie nicht willens, ihn anzugreifen, und benutzen, wenn sie dazu gezwungen werden, nichttödliche Mittel. Watcher und Diener können von diesem Vorteil nicht beeinflusst werden, da sie nicht herbeigerufen, sondern erschaffen werden. Freundliche Geister gewährt einem Zauberer 1 zusätzlichen Dienst von jedem Geist dieser Art sowie einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf Bindenproben.

Magieanwender können diesen Vorteil auch für eine Geisterart besitzen, die nicht Teil ihrer magischen Tradition ist.

GLÜCK

KOSTEN: 12 KARMA

Würfel, Münzen und Karten fallen auffallend oft so, wie der Charakter es möchte, und der Umgebung bleibt staunend vor so viel Glück der Mund offen stehen. Der Vorteil Glück lässt einen Charakter ein Edgeattribut erwerben, das 1 Stufe höher sein kann als das Maximum für den jeweiligen Metatyp (so könnte ein Mensch sein Edge bis auf 8 anheben). Dieser Vorteil erhöht Edge nicht gratis. Man muss immer noch mit Karma dafür bezahlen, um es so hoch zu bringen. Dieser Vorteil darf nur einmal und nur mit Zustimmung des Spielleiters gewählt werden. Er kann nicht mit dem Vorteil Außergewöhnliches Attribut kombiniert werden. Durch diesen Vorteil wird der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1 gesenkt.

GUMMIGELENKE

KOSTEN: 6 KARMA

Ein Charakter mit Gummigelenken ist außergewöhnlich gelenkig und kann seinen Körper in ganz extreme Haltungen verbiegen. Er erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf Entfesselnproben. Außerdem kann er sich nach Maßgabe des Spielleiters durch enge Öffnungen oder in kleine Räume zwängen, die weniger Gelenkigen unzugänglich sind. Und er kann Leute in Bars oder auf Partys damit prächtig beeindrucken.

HOHE SCHMERZTOLERANZ

KOSTEN: 7 KARMA PRO STUFE (MAX. 3)

Hohe Schmerztoleranz lässt einen Charakter weiter austeilen, auch wenn er selbst schon viel eingesteckt hat. Ein Charakter mit Hoher Schmerztoleranz kann pro Stufe 1 Kästchen Schaden bei der Berechnung von Verletzungsmodifikatoren (siehe S. 172) ignorieren. Wenn ein Charakter diesen Vorteil also auf Stufe 2 besitzt, kann er 4 Kästchen Schaden erleiden und ohne Verletzungsmodifikator weitermachen, als hätte er nur 2 Kästchen Schaden. Erst beim fünften Kästchen käme der Verletzungsmodifikator von -1 zum Tragen. Dieser Vorteil darf nicht gemeinsam mit der Adeptenkraft Schmerzresistenz, einem Schmerzeditor oder Schadenskompensatoren genutzt werden.

KATZENHAFT

KOSTEN: 7 KARMA

Ein Charakter mit diesem Vorteil besitzt eine unheimliche Eleganz, einen sanften Schritt und die beinahe übernatürliche Fähigkeit, sich geräuschlos zu bewegen. Manche Katzenhaften behaupten sogar, immer auf den Füßen zu landen, lassen aber selten zu, dass andere Leute sie fallen lassen, um das auszuprobieren. Dieser Vorteil verleiht einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf Schleichenproben.

MAGIERESISTENZ

KOSTEN: 6 KARMA PRO STUFE (MAX. 4)

Dies ist die wundersame Fähigkeit, einen Feuerball mit dem Kopf abzuwehren. Für je 6 Karma, die für Magieresistenz ausgegeben werden, erhält der Charakter einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf Zauberwiderstandsproben Dieser Vorteil ist allerdings dauerhaft aktiv, wodurch er auch hilfreiche Zauber wie Heilen behindert. Ein Charakter mit Magieresistenz kann nicht als Freiwilliges Ziel für Zauber gelten, die das zwingend vorschreiben. Solche Zauber schlagen automatisch fehl.

Charaktere, die ein Magieattribut besitzen, können diesen Vorteil nicht erwerben.

MENSCHLICHES AUSSEHEN

KOSTEN: 6 KARMA

Ein Metamensch mit diesem Vorteil kann in den meisten Fällen als Mensch durchgehen. Menschliche NSCs reagieren auf ihn bei Proben mit Sozialen Fertigkeiten (S. 139) neutral, selbst wenn sie besondere Vorurteile gegen Metamenschen haben. Metamenschliche NSCs, die Vorurteile gegen Menschen haben, können aber unfreundlich auf den Charakter reagieren, wenn sie ihn für einen Menschen halten oder es fragwürdig finden, dass er versucht, wie ein Mensch auszusehen. Nur Elfen, Zwerge und Orks dürfen diesen Vorteil erwerben.

MUT

KOSTEN: 10 KARMA

Wenn man einem Insektengeist mit gifttropfenden Mandibeln gegenübersteht, braucht es Mut, um nicht schreiend davonzulaufen. Mut verleiht dem Charakter einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf Proben zum Widerstand gegen Angst und Einschüchterung, einschließlich magisch – also durch Zauber oder Critterkräfte – hervorgerufener Furcht.

NATÜRLICHE HÄRTE

KOSTEN: 10 KARMA

Dieser Vorteil macht die neuralen Verbindungen eines Charakters unempfindlicher gegenüber Feedback. Dadurch erhält er 1 Punkt natürlichen Biofeedback-Filter, der kumulativ mit dem Programm Biofeedback-Filter oder der Firewall eines Technomancers ist.

NATÜRLICHE IMMUNITÄT

KOSTEN: 4 ODER 10 KARMA

Die Fähigkeit, den Schierlingsbecher ohne Folgen zu leeren, sollte man nie unterschätzen. Ein Charakter mit Natürlicher Immunität hat eine angeborene oder erworbene Unempfindlichkeit gegenüber einer Krankheit oder einem Toxin.

Dieser Vorteil ist in zwei Stufen zu haben: Wenn man 4 Karma dafür ausgibt, wird der Charakter gegenüber einem einzelnen natürlichen Toxin oder einer natürlichen Krankheit immun. Wenn die vollen 10 Karma ausgegeben werden, ist der Charakter gegenüber einem synthetischen Gift oder einer Designerkrankheit immun. Natürliche Immunität wirkt nicht gegen magische Toxine oder Krankheiten wie MMVV.

Spieler und Spielleiter müssen vereinbaren, welche Droge, welches Gift oder welche Krankheit zugelassen wird. Der Charakter kann alle sechs Stunden eine Dosis der Droge oder des Gifts zu sich nehmen oder sich einer Ansteckung aussetzen, ohne Folgen befürchten zu müssen. Zusätzliche Dosen oder Ansteckungsgefahren innerhalb dieser sechs Stunden wirken normal, aber der Charakter braucht zur Genesung nur die Hälfte der Zeit (aufgerundet).

Ein Charakter, der gegenüber einer Krankheit eine Natürliche Immunität besitzt, kann dennoch Krankheitsträger sein und andere infizieren, auch wenn er selbst keine Symptome zeigt.

PATHOGEN- UND TOXINRESISTENZ

KOSTEN: 4 ODER 8 KARMA

Ein Charakter mit Pathogen- und Toxinresistenz kann mit Krankheiten und Drogen besser fertig werden als andere und erhält einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf entsprechende Widerstandsproben. Diesen Vorteil gibt es in zwei Stufen: Für 4 Karma ist der Charakter entweder gegen Pathogene oder Toxine resistent, nicht gegenüber beiden. Für 8 Karma erhält er den Bonus von +1 in beiden Fällen.

PROGRAMMIERGENIE

KOSTEN: 10 KARMA

Einsen und Nullen sind für das Programmiergenie quasi die Muttersprache. Der Charakter beherrscht eine bestimmte Matrixhandlung (die er beim Erwerb dieses Vorteils festlegt) besonders gut und erhält, wenn er sie durchführt, einen Würfelpoolmodifikator von +2. Dieser Vorteil kann nur für Matrixhandlungen (S. 234) gewählt werden, die eine Probe erfordern.

RENNPILOT

KOSTEN: 11 KARMA

Der Rennpilot ist dafür zuständig, im richtigen Moment das Pedal durchzutreten. Er ist der geborene Fahrer, Flieger oder Kapitän. Wenn er am Steuer eines Fahrzeugs oder einer Drohne ist, begreift er intuitiv die Möglichkeiten und Grenzen des Geräts und kann wirklich alles aus der Maschine herausholen. Bei taktischen Kämpfen oder Verfolgungsjagden kann ein Rennpilot (nach Wahl des Spielers) für 1W6 Minuten die Geschwindigkeit oder das Handling eines Fahrzeugs *oder* einer Drohne, das oder die er steuert, um +1 erhöhen. Außerdem erhält er auf alle Schwierigen Manöver (Schwellenwert 3 oder höher) oder Stunts einen Würfelpoolmodifikator von +2. Dieser Bonus hält 1W6 Minuten lang an.

Der Charakter kann die Laufzeit des Bonus um weitere 1W6 Minuten ausdehnen, wenn er das wünscht. Das allerdings überfordert das Fahrzeug oder die Drohne, was die Gefahr erheblichen Schadens mit sich bringt. Für jede Minute, die der Bonus zusätzlich genutzt wird, erleidet das Fahrzeug automatisch (ohne Widerstandsprobe) 1 Kästchen Schaden.

SCHNELLHEILUNG

KOSTEN: 3 KARMA

Der Charakter erhält für alle seine Genesungsproben sowie für alle Proben bei Heilung, die für ihn abgelegt werden (einschließlich magischer Heilung), einen Würfelpoolmodifikator von +2.

SCHUTZGEIST

KOSTEN: 5 KARMA

Jeder braucht im Leben etwas Hilfe, selbst wenn sie von einer etwas durchscheinenden, substanzlosen Seite kommt. Ein Schutzgeist ist ein Geist oder ein Konzept, dem der Charakter folgt (s. *Schutzgeister*, S. 319). Er wird von dem Schutzgeist bei der Ausübung seiner Magie geleitet und erhält durch ihn gewisse Möglichkeiten und Einschränkungen. Ein Charakter kann seinen Schutzgeist wechseln, aber immer nur einen gleichzeitig haben. Um den Schutzgeist zu wechseln, muss der Charakter zuerst den aktuellen Schutzgeist mit Karma entfernen, als wäre er ein Nachteil. Dann muss er wieder Karma für den neuen Schutzgeist aufwenden. Diese Kosten stehen für den Aufwand und die Schwierigkeiten, die es mit sich bringt, seinem Schutzgeist zu entsagen und sich neu zu binden.

Verschiedene Traditionen nennen ihre Schutzgeister anders. Hermetische Magier nennen sie eher „Ideale“, Schamanen eher „Totems“. Die Namen mögen unterschiedlich sein, aber die Auswirkungen sind dieselben.

Dieser Vorteil darf nur von Charakteren mit einem Magieattribut gewählt werden.

SOZIALES CHAMÄLEON

KOSTEN: 11 KARMA

Mit diesem Vorteil fällt es einem Charakter leicht, sich in neue Situationen, Gruppen und Arbeitsverhältnisse einzufügen. Wenn er eine Gang infiltriert, Connections in einem neuen Sprawl sucht, uneingeladen zu einem privaten Treffen kommt oder sich auf andere Weise einer neuen sozialen Umgebung anpasst, erhält der Charakter für das erste Zusammentreffen einen Würfelpoolmodifikator von +2 für entsprechende Soziale Proben wie Überreden oder Verhandlung. Bei folgenden Zusammenkünften zählt dieser Bonus nicht. Durch diesen Vorteil wird der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1 gesenkt.

TALENTIERT

KOSTEN: 14 KARMA

Durch diesen Vorteil kann man besser werden als die Besten der Welt. Das normale Maximum für Fertigkeiten beträgt 12, aber gelegentlich gibt es einen Charakter, der die Grenzen sprengen kann und in einer bestimmten Fertigkeit geradezu überirdisch gut ist. Mit diesem Vorteil darf ein Charakter eine Fertigkeit bei der Erschaffung auf Stufe 7 lernen und diese später bis auf Stufe 13 erhöhen. Diesen Vorteil darf ein Charakter nur einmal (nur für eine einzige Fertigkeit) wählen.

TECHNISCHES IMPROVISATIONSTALENT

KOSTEN: 10 KARMA

Technisches Improvisationstalent verleiht dem Charakter ein intuitives Verständnis für die inneren Abläufe und Funktionsweisen von elektronischen und mechanischen Geräten. Er kann das Kaputte reparieren, das Verschlissene instand setzen, die Effizienz eines Geräts erhöhen oder es zu Dingen zwingen, die so nicht vorgesehen waren. Charaktere mit diesem Vorteil erhalten einen Würfelpoolmodifikator von +2 für Proben auf Technische Fertigkeiten, um Geräte zu manipulieren. Wenn der Spielleiter findet, dass das Vorhaben des Charakters tatsächlich durchführbar ist, kann er die Tabelle *Bauen und Reparieren* (S. 146) zum Festlegen des Schwellenwerts heranziehen und den Schwellenwert dann um 1 senken. Mit einer erfolgreichen Probe auf eine Mechanikfertigkeit kann Technisches Improvisationstalent zwar Erstaunliches erreichen, aber selten etwas Dauerhaftes. Einige Beispiele, was man damit erreichen kann:

- Ein kaputtes Gerät 1W6 Minuten lang noch einmal zum Funktionieren bringen.
- Ein elektronisches Gerät manipulieren, damit es 1W6 Kampfrunden lang mit einer um 1 höheren Gerätestufe funktioniert.
- Kurzzeitig (für 1W6 Minuten) mehr Leistung aus den Komponenten eines Fahrzeugs oder einer Drohne herausholen. Dadurch steigen Handling *oder* Sensor um +1. Wenn dazu noch der Vorteil Rennpilot genutzt wird, brennen die wichtigen Systeme nach der Überforderung durch. Danach ist das Gerät nur noch ein großer Briefbeschwerer.
- Aus seltsamen Komponenten ein Gerät oder eine Waffe zur einmaligen Benutzung basteln. Der Spielleiter entscheidet, ob dafür passende Teile verfügbar sind.
- Ein improvisiertes Mittel finden, um ein Sicherheitssystem wie Lichtschranken oder Druckplatten zu umgehen.

ÜBERLEBENSWILLE

KOSTEN: 3 KARMA PRO STUFE (MAX. 3)

Für jede Stufe dieses Vorteils erhält der Charakter 1 Kästchen mehr für Überzähligen Schaden (siehe S. 172). Diese zusätzlichen Kästchen lassen den Charakter mehr Schaden aushalten, bevor er stirbt. Sie ändern nichts an seinem Zustandsmonitor; der Charakter wird also zur selben Zeit kampfunfähig wie ohne den Vorteil und erhält auch ganz normale Verletzungsmodifikatoren.

UNAUFFÄLLIGKEIT

KOSTEN: 8 KARMA

Der Charakter taucht in jeder Menge unter, wird selten bemerkt und leicht vergessen. Er ist in jeder Hinsicht eine unauffällige Erscheinung. Wer versucht, den Charakter zu beschreiben, bringt kaum mehr heraus als: „durchschnittlich groß, durchschnittlicher Körperbau, durchschn... ich glaube, braunes Haar“.

Der Schwellenwert für Proben, mit denen sich jemand an genaue Merkmale des Charakters erinnern will, steigt um 1. Eine durchschnittlich schwere Erinnerungsprobe (Schwellenwert 2) wird dadurch zum Beispiel schwierig (Schwellenwert 3).

Wer versucht, einen solchen Charakter in dicht bevölkerter Umgebung zu verfolgen oder zu finden, erhält einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Proben, die mit der Suche zusammenhängen. Derselbe Modifikator gilt, wenn man sich nach dem Charakter auf Basis einer Personenbeschreibung durchfragen will. Er gilt aber nicht für magische oder Matrixsuchen. Wenn der Charakter später auffällige Tätowierungen, Narben, offensichtliche Cyberware oder andere besondere Merkmale bekommt, verschwinden die Effekte des Vorteils, bis er diese Merkmale wieder losgeworden ist.

Der Spielleiter kann unter besonderen Umständen festlegen, dass dieser Vorteil nicht gilt. Wenn zum Beispiel ein Troll mit Unauffälligkeit durch eine Menge von menschlichen Fußgängern stapft, wird er sie immer noch deutlich überragen – egal, wie durchschnittlich seine Hörner sein mögen. Der Charakter erhält die Effekte des Vorteils erst wieder, wenn die Situation sich ändert. Durch diesen Vorteil wird der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1 gesenkt.

VERTRAUTES TERRAIN

KOSTEN: 10 KARMA

Wenn ein Charakter sein Viertel besser kennt als irgendjemand sonst – alle Abkürzungen, Verstecke und vertrauenswürdigen Leute –, hat er wahrscheinlich den Vorteil Vertrautes Terrain. Er kennt die Familien, die hier leben, kennt deren Geschichte, weiß, was die Kinder tun, die ausgezogen sind, kennt die Straßen besser als GridGuide, weiß, was nicht auf GridGuide zu finden ist, und weiß, wo GridGuide falsch liegt. Er weiß, wie die Gangs ticken, wer für wen kämpft, und wer vor wem davonläuft. Aber dieser Vorteil behandelt nicht nur Straßen in der physischen Welt. Je nach Charakter kann sich Vertrautes Terrain auf verschiedene Gebiete beziehen. Beim Erwerb dieses Vorteils können Sie einen der folgenden Effekte wählen:

- **Astrale Akklimatisierung:** Der Charakter ist an die Hintergrundstrahlung seines Vertrauten Terrains gewöhnt. Er lebt schon ewig damit und hat Möglichkeiten gefunden, damit umzugehen. Er kann bis zu 2 Punkte Hintergrundstrahlung ignorieren. Wenn die Hintergrundstrahlung seines Vertrauten Terrains also 3 beträgt, werden seine Magieproben nur mit einem Malus von -1 belegt, bei 5 nur mit -3 und so weiter. Dieser Vorteil wirkt nur auf dem Vertrauten Terrain, nicht in anderen Gebieten.
- **Digitales Territorium:** Dadurch betrachten Decker oder Technomancer einen bestimmten Host als ihr Gebiet. Vielleicht gehört er ihnen wirklich, aber es ist in jedem Fall ein Ort, den sie oft genug besuchen, um ihn als Heimat zu betrachten. Auf alle Matrixproben in dem Vertrauten Host erhält der Charakter einen Würfelpoolbonus von +2. Die Boni durch andere Vorteile sind mit dem Vertrauten Terrain kompatibel. Wenn der Charakter seit mehr als sechs Monaten nicht mehr in diesem Host war, verliert er den Vorteil Vertrautes Terrain, weil er sich nicht mehr so gut auskennt, wie er sollte.
- **Gute Bekannte:** Der Charakter hat ein dichtes Netz von Beziehungen in seinem Viertel geknüpft. Die Leute, die er kennt, sind keine Connections, erkennen ihn aber als einen der Ihren an, reden bereitwillig mit ihm oder tun ihm sogar Gefallen. NSCs aus dem Vertrauten Terrain werden gegenüber dem Charakter als freundlich betrachtet (solange er sich nicht unfreundlich verhält). Der Charakter erhält bei Verhandlungen mit ihnen einen Bonus von +2 auf seinen Straßenruf (S. 371).
- **Straßenpolitik:** Der Charakter kennt die Gangs, die Geschäfte und die Netzwerke, die hinter den Kulissen des Gesetzes in seinem Vertrauten Terrain bestehen. Er erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf Wissensproben, die mit Gangs und deren Geschäften zu tun haben.
- **Transporter:** Der Charakter kennt die Straßennetze, Gassen, Tunnel usw. wie seine Westentasche. Er weiß, wo GridGuide falsch liegt und was veraltete Informationen sind. Wenn der Transporter sich auf Vertrautem Terrain bewegt, erhält er bei Proben zum Aufholen oder Abhängen einen Würfelpoolmodifikator von +2. Dieser Modifikator gilt auch für Schleichen-Proben, um einer Entdeckung und Verfolgung zu entgehen.
- **Unauffindbar:** Sich zu verstecken oder einfach zu verschwinden gehört zum Alltag eines Runners. Der Vorteil Unauffindbar bedeutet, dass der Charakter Verstecke, Unterschlupfe, verlassene Häuser und alle möglichen Orte kennt, die nicht von Gangs oder Squattern beansprucht werden. Wenn er schnell einen sicheren Ort braucht, erhält er einen Würfelpoolbonus von +2 auf Proben mit Intuition + der passenden Straßenwissensfertigkeit, um solch einen Ort zu finden.

Dieser Vorteil kann mehrfach erworben werden, wobei immer eine der obigen Kategorien ausgewählt wird. Die Ausdehnung und genaue Lage des vertrauten Terrains sollten Sie mit dem Spielleiter absprechen.

ZÄHIGKEIT

KOSTEN: 9 KARMA

Charaktere mit dem Vorteil Zähigkeit halten mehr Schaden aus als andere. Sie erhalten einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf ihre Konstitution bei Schadenswiderstandsproben.

ZWEISPRACHIG

KOSTEN: 5 KARMA

Ein Charakter mit diesem Vorteil liest, schreibt und spricht eine zweite Sprache fließend. Er kann eine zweite Sprache als Muttersprache wählen (s. *Sprachfertigkeiten,* S. 151). Dieser Vorteil kann nur während der Charaktererschaffung gewählt werden. Dadurch erhält der Charakter in *Schritt vier: Fertigkeiten kaufen* (S. 72) eine zweite Sprache gratis.

NACHTEILE

ABHÄNGIGKEIT

BONUS: 4 BIS 25 KARMA

Ein Charakter mit dem Nachteil Abhängigkeit ist süchtig nach chemischen Substanzen, wie etwa Straßendrogen (Novacoke, Bliss, Tempo), technologischen oder magischen Gegenständen (wie Foki oder BTL) oder Verhaltensmustern (wie bei Spiel- oder Sexsucht). Körperliche Abhängigkeiten beeinträchtigen Körperfunktionen und führen, vor allem beim Entzug, zu Schmerz, Übelkeit, Zittern und anderen Auswirkungen, die Runner behindern können. Psychische Abhängigkeiten können Paranoia, Angst, Schlaflosigkeit, Unruhe, Konzentrationsstörungen, Stimmungsschwankungen und Depression zur Folge haben. Genaue Regeln zu Proben für Abhängigkeit und Entzug finden sie ab S. 416.

Der Karmabonus, den dieser Nachteil gewährt, hängt von der Schwere der Abhängigkeit ab. Abhängigkeiten können folgende Schweren haben: Leicht, Mittel, Schwer und Ausgebrannt. Eine Abhängigkeit wird, wenn sie nicht behandelt wird, mit zunehmender Dauer schwerer. Jede Schwere der Abhängigkeit hat eine Dosis, die erreicht werden muss, damit das Verlangen gestillt ist. Diese Dosis kann höher sein, wenn der Charakter Bodytech besitzt. Je schwerer eine Abhängigkeit ist, desto höhere Dosen oder desto mehr Zeit sind nötig, um das Verlangen zu stillen.

Am unteren Ende des Spektrums (Leicht, Mittel) kann man eine Abhängigkeit leichter verbergen. Schwer Abhängige oder Ausgebrannte Abhängige aber zeigen deutliche körperliche und psychische Symptome. Diese Symptome beeinträchtigen Soziale Proben, selbst wenn der Charakter nicht auf Entzug ist. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

Leicht (4 Karma)/1 Dosis oder 1 Stunde Zeit für das Verhalten: Einmal im Monat verspürt der Charakter ein leichtes Verlangen. Wenn er die Entzugsprobe nicht schafft, leidet er unter Entzugserscheinungen und muss aktiv nach der Substanz suchen oder zu dem Verhalten hin drängen. Bei einem Run könnte das dazu führen, dass mühsam und akkurat erstellte Zeitpläne durcheinander kommen, weil ein Charakter bei einem Buchmacher spielen oder einen BTL-Chip einschieben muss, statt einsatzbereit zu sein. Solange der Charakter Entzugserscheinungen hat, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Proben mit Geistigen Attributen (bei psychischer Abhängigkeit) bzw. Körperlichen Attributen (bei körperlicher Abhängigkeit). Wenn der Charakter die Entzugsprobe schafft, leidet er nicht unter Entzugserscheinungen und braucht die Substanz oder die Gewohnheit nicht, bis er (in einem Monat) die nächste Entzugsprobe ablegen muss. Diesen Monat kann er clean bleiben.

Mittel (9 Karma)/1 Dosis oder 1 Stunde Zeit für das Verhalten: Mittlere Abhängigkeit führt etwa alle zwei Wochen zu einem Verlangen. Solange der Charakter Entzugserscheinungen hat, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf alle Proben mit Geistigen Attributen (bei psychischer Abhängigkeit) bzw. Körperlichen Attributen (bei körperlicher Abhängigkeit).

Schwer (20 Karma)/2 Dosen oder 2 Stunden Zeit für das Verhalten: Die Abhängigkeit gerät außer Kontrolle. Der Süchtige hat jede Woche ein Verlangen, das befriedigt werden muss. Wenn die Entzugsprobe scheitert, erleidet der Charakter wegen der Entzugserscheinungen einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf alle Proben mit Geistigen Attributen (bei psychischer Abhängigkeit) bzw. Körperlichen Attributen (bei körperlicher Abhängigkeit).

Außerdem erhält er für alle Sozialen Proben einen Würfelpoolmodifikator von -2, egal ob er auf Entzug ist oder nicht. Eine so schwere Abhängigkeit lässt sich kaum verbergen, selbst wenn der Charakter seinen Schuss bekommen hat. Die geistigen und körperlichen Symptome der Abhängigkeit sind bei genauer Betrachtung deutlich zu sehen.

Ausgebrannt (25 Karma)/Mindestens 3 Dosen oder 3 Stunden Zeit für das Verhalten: Ein Ausgebrannter Süchtiger ist im letzten Stadium der Abhängigkeit. Er muss sein Verlangen jeden Tag stillen. Wenn er die Dosierung nicht erreicht hat, erhält er wegen der Entzugserscheinungen einen Würfelpoolmodifikator von -6 auf alle Proben mit Geistigen Attributen (bei psychischer Abhängigkeit) bzw. Körperlichen Attributen (bei körperlicher Abhängigkeit).

Weil die Abhängigkeit jetzt jedem, auch dem zufälligen, Beobachter auffällt, erhält der Charakter einen Würfelpoolmodifikator von -3 auf alle Sozialen Proben, egal ob er auf Entzug ist oder nicht.

Der Spielleiter kann entscheiden, ob der Charakter zwischen Runs Entzugsproben ablegen muss – je nachdem, wie stark er den Einfluss durch die Abhängigkeit haben möchte.

Häufige Abhängigkeiten im Jahr 2075

- Better-Than-Life-Chips (BTLs) (S. 414)
- Alchemische Erzeugnisse (S. 305)
- Alkohol
- Straßendrogen (S. 412)
- Foki (S. 317)
- Bodytech (S. 455)

ALLERGIE

BONUS: 5 BIS 25 KARMA

Ein Charakter, der eine Allergie hat, reagiert überempfindlich auf eine Substanz oder einen Umweltfaktor. Der Karmabonus für diesen Nachteil ergibt sich aus zwei Faktoren: Der erste ist, ob es sich um ein Seltenes (2 Karma) oder Häufiges (7 Karma) Allergen handelt. Dazu kommt die Schwere der Symptome: Leicht (3 Karma), Mittel (8 Karma), Schwer (13 Karma) oder Extrem (18 Karma). Die Summe der Karmawerte der beiden Faktoren ergibt den Gesamtkarmabonus. Der Bonus für eine Mittlere Allergie gegen Seltene Stoffe (Silber) wäre zum Beispiel 10 (2 + 8) Karma. Wenn der Charakter mit einer Substanz angegriffen wird, gegen die er allergisch ist (im obigen Beispiel etwa mit einem versilberten Schwert), erhält er für jede Stufe der Schwere einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf seine Widerstandsprobe (also -1 für eine Leichte, -2 für eine Mittlere Allergie usw.)

ALLERGIEN

HÄUFIGKEIT/SCHWERE	KARMAWERT	BESCHREIBUNG
Selten	2	Die Substanz oder Umweltbedingung kommt in der normalen Umgebung des Charakters selten vor. Beispiele: Silber, Gold, Gras, Antibiotika.
Häufig	7	Die Substanz oder Umweltbedingung kommt in der normalen Umgebung des Charakters häufig vor. Beispiele: Sonnenlicht, Meeresfrüchte, Bienengift, Pollen, Smog, WiFi-Signale, Soja, Weizen.
Leicht	3	Die Symptome sind unangenehm und lenken ab. Solange der Charakter dem Allergen ausgesetzt ist, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf Proben mit Körperlichen Attributen.
Mittel	8	Der Kontakt mit dem Allergen ruft starke Schmerzen hervor. Solange der Charakter dem Allergen ausgesetzt ist, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf Proben mit Körperlichen Attributen.
Schwer	13	Der Kontakt mit dem Allergen löst extreme Schmerzen und Körperlichen Schaden aus. Solange der Charakter dem Allergen ausgesetzt ist, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf alle Proben. Außerdem erleidet er pro Minute, in der er dem Allergen ausgesetzt ist, 1 Kästchen Körperlichen Schaden, dem nicht widerstanden werden kann.
Extrem	18	Eine so schwere Allergie löst einen anaphylaktischen Schock aus. Der Charakter erhält für alle Proben einen Würfelpoolmodifikator von -6 und windet sich unter extremen Schmerzen. Er erleidet alle 30 Sekunden, in denen er dem Allergen ausgesetzt ist, 1 Kästchen Körperlichen Schaden, dem nicht widerstanden werden kann. Erste Hilfe, Medizin oder magische Heilung können weiteren Schaden durch den anaphylaktischen Schock verhindern.

ASTRALES LEUCHTFEUER

BONUS: 10 KARMA

Die astrale Signatur des Charakters ist – wie ein Leuchtfeuer – im Astralraum weithin sichtbar. Sie bleibt durch diesen Nachteil auch doppelt so lange erhalten, wie sie eigentlich sollte. Wenn man versucht, sie zu askennen, sinkt der Schwellenwert für die Askennenprobe außerdem um 1. Nur Charaktere, die ein Magieattribut besitzen, können diesen Nachteil haben.

AUFFÄLLIGER STIL

BONUS: 5 KARMA

Ein Charakter mit diesem Nachteil besitzt mindestens ein auffälliges Merkmal, verhält sich auffällig oder fällt durch seine Persönlichkeit auf. Ein Auffälliger Stil kann sich zum Beispiel durch folgende Merkmale ergeben: Tätowierungen, die sich schwer verbergen lassen, Akzente oder besondere Sprechweisen, seltsame Kleidung, Narben, Gang- oder Gefängnistattoos, auffällige Cyberware oder nicht metamenschliche Bodytech wie etwa ein Schwanz. Denken Sie daran, dass das, was in einer Kultur sehr auffällt, in einer anderen ganz normal sein kann.

In jedem Fall sorgt aber der Auffällige Stil dafür, dass man sich leicht an den Charakter erinnert. Wer versucht, ihn zu identifizieren, zu verfolgen oder zu finden (oder Erkundigungen über ihn einzuholen), erhält bei den entsprechenden Proben einen Würfelpoolbonus von +2. Wenn ein NSC eine Erinnerungsprobe ablegen muss, um sich an möglichst viel über den Charakter zu erinnern, sinkt der Schwellenwert dafür um 1 (bis zu einem Minimum von 1).

Dieser Nachteil ist physischer Natur und gilt nicht für astrale Suchen. Er kann nur einmal gewählt werden. Der Nachteil ist nicht mit Unauffälligkeit kompatibel.

BERÜCHTIGT

BONUS: 7 KARMA

Ein Berüchtigter Charakter hat einen hartnäckigen, dunklen Fleck auf seinem Ruf. Er könnte sich früher bei Knight Errant durch besondere Brutalität gegenüber Shadowrunnern ausgezeichnet haben. Es könnte behauptet werden, er habe jemanden aus dem eigenen Team getötet. Wenn er Erwacht ist und aus einer verseuchten Region stammt, wird man ihn für einen toxischen Schamanen halten. Ob diese Verdächtigungen stimmen oder nicht, ist irrelevant. Der schlechte Ruf hat sich so verfestigt, dass jedermann den Charakter so sieht. Der Charakter beginnt das Spiel mit 3 Punkten *Schlechtem Ruf* (S. 371), die er nur loswerden kann, wenn er die Wurzel seines Schlechten Rufs beseitigt. Erst dann kann er den Nachteil mit Karma entfernen.

EHRENKODEX

BONUS: 15 KARMA

Der Charakter folgt einem Ehrenkodex, der ihm verbietet, Angehörige einer bestimmten Gruppe zu töten. Er wählt eine Gruppe aus, deren Mitglieder er nicht tötet, und bei der er auch das Töten durch andere nicht zulässt. Solche Gruppen könnten Frauen, Kinder, Unschuldige oder bestimmte Metatypen sein. Ein Charakter kann sich auch dem Schutz bestimmter Paracritter verschreiben, wenn diese die Kraft Bewusstsein besitzen.

Der Spielleiter muss dieser Auswahl zustimmen. Wenn die Gruppe (wie zum Beispiel Kinder) bei Runs eher selten vorkommt, kann der Spielleiter die Auswahl ablehnen. Wenn der Spieler unbedingt bei dieser Gruppe bleiben will, kann der Spielleiter ihm das Auswählen einer weiteren Gruppe erlauben (z.B. Frauen und Kinder), die aber mit größerer Wahrscheinlichkeit vorkommen muss. Ein Zauberer kann sich auch entscheiden, eine bestimmte Art von Geistern nicht zu vernichten, für die sein Schutzgeist einen Bonus zum Herbeirufen verleiht. Ein solcher Ehrenkodex aus Respekt vor dem Schutzgeist ist durchaus das Karma wert. Man kann diesen Nachteil nicht erwerben, indem man sich eine Gruppe aussucht, die es nicht gibt – wie etwa intelligente Hamster.

Jedes Mal, wenn jemand versucht, ein Mitglied der gewählten Gruppe zu töten, muss der Charakter eine Probe auf Charisma + Willenskraft (4) ablegen. Wenn er die Probe nicht schafft, muss er sofort einschreiten. Wenn er selbst gezwungen ist, gegen Mitglieder der gewählten Gruppe vorzugehen, wird er sich immer für nichttödliche Methoden entscheiden. Einen Angehörigen dieser Gruppe zu töten wird der Charakter unter keinen Umständen auf sein Gewissen laden.

Ein Ehrenkodex bringt einige Nachteile mit sich. Zum Beispiel können Zeugen übrig bleiben. Jeder Angehörige der gewählten Gruppe, den der Charakter am Leben lässt und der sich an den Charakter erinnern kann, erhöht die Prominenz des Charakters um 1. Und die möglichen Jobs werden für den Charakter auch weniger: Er wird keinen Auftrag annehmen, bei dem ein Mitglied der Gruppe getötet werden soll, und er wird gegenüber Aufträgen, bei denen ein Verletzen eines Mitglieds der Gruppe, auch durch Zufall, höchst wahrscheinlich ist, sehr reserviert sein.

Auch wenn man nichttödliche Mittel benutzt, kann etwas schiefgehen. So könnte jemand eine lebensgefährliche Allergie haben, die ein eigentlich harmloses Betäubungsgift tödlich macht, oder nach einem Taserangriff einen Herzinfarkt erleiden. Daher würfelt der Spielleiter, immer wenn der Charakter gegen jemanden aus der gewählten Gruppe Gewalt anwendet oder zulässt, verdeckt mit 1W6. Bei einer 1 ergibt sich eine unvorhergesehene Komplikation der nichttödlichen Gewalt. Bei einem Metamenschen könnte es lebensbedrohlich werden, bei einem Geist könnte ein Versuch des Verbannens zum Freisetzen des Geistes führen. Der Spielleiter würfelt für den Charakter eine verdeckte Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (4), um zu sehen, ob er die Komplikation bemerkt.

Wenn ein Angehöriger der gewählten Gruppe getötet oder vernichtet wird, egal ob absichtlich oder zufällig, verliert der Charakter für diesen Run 1 Punkt Karma pro getöteter Person aus seiner gewählten Gruppe.

Der Ehrenkodex kann auch andere Formen annehmen, zum Beispiel:

- **Credo des Assassinen:** Der Charakter tötet niemanden, ohne dafür bezahlt zu werden. Er ist stolz darauf, präzise wie ein Assassine zuzuschlagen, keinen unnötigen Schaden anzurichten und unsichtbar zu bleiben. Charaktere, die sich für diese Version des Ehrenkodex entscheiden, verlieren 1 Punkt Karma für jeden unabsichtlichen oder unbezahlten Mord. Und jeder dieser Tode steigert ihre Prominenz um 1.
- **Kriegerkodex:** Ein Charakter, der sich dem Kriegerkodex verschrieben hat, achtet strikt auf seine persönliche Ehre. Im Jahr 2075 bedeutet das, dass der Charakter keine Unbewaffneten tötet, niemanden, der nicht darauf vorbereitet ist (wie eine Wache, die den Runner nicht bemerkt), mit tödlicher Gewalt angreift, und nicht zulässt, dass jemand getötet wird, der sich nicht verteidigen kann (wie durch Querschläger oder Scharfschützen). Der Charakter verliert für jede unbewaffnete oder nicht verteidigungsfähige Person, die er tötet oder deren Töten er zulässt, 1 Punkt Karma.

ELFENPOSER

BONUS: 6 KARMA

Ein Elfenposer ist ein Mensch, der gerne ein Elf wäre. Er sucht die Nähe von Elfen, spricht wie ein Elf und verändert sein Äußeres entsprechend. Charaktere mit diesem Nachteil nehmen kosmetische Operationen auf sich, um Elfenohren und -augen zu bekommen. Sie können durchaus als Elfen durchgehen und etwaige negative Soziale Modifikatoren umgehen, die sie als Nicht-Elfen hätten.

Echte Elfen halten Elfenposer für peinlich, und viele Menschen halten sie für Opportunisten. Andere Metatypen finden Elfenposer einfach lächerlich. Wenn ein Elf das Geheimnis des Charakters aufdeckt, wird er sich wahrscheinlich feindselig und angeekelt verhalten (s. Tabelle *Soziale Modifikatoren*, S. 140). Ein aufgedeckter Elfenposer könnte von Menschen, die entsprechende Vorurteile hegen, als „Rassenverräter“ betrachtet werden.

Nur Menschen dürfen den Nachteil Elfenposer wählen. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

FEINDLICHE GEISTER

BONUS: 7 KARMA

Ein Charakter mit diesem Nachteil ist einer bestimmten Art von Geistern (s. *Geister*, S. 300) wirklich zuwider. Er hat vielleicht den Ruf, diese Art von Geistern oft zu verletzen, oder seine Aura stößt die Geister ab. In jedem Fall bedrängen solche Geister den Charakter, gehorchen nur unwillig oder wollen ihm oder seinen Freunden keine Gefallen tun. Wenn Geister dieser Art den Befehl bekommen, eine Gruppe anzugreifen, in der sich der Charakter befindet, stürzen sie sich zuerst auf ihn. Sie werden immer tödliche Gewalt gegen den Charakter einsetzen. Wenn der Charakter versucht, einen Geist dieser Art herbeizurufen oder zu binden, erhält er für die Probe einen Würfelpoolmodifikator von -2. Wenn er versucht, einen solchen Geist zu verbannen, erhält der Geist einen Würfelpoolbonus von +2 auf die Widerstandsprobe. Watcher und Diener können von diesem Nachteil nicht beeinflusst werden, da sie nicht herbeigerufen, sondern erschaffen werden.

Dieser Nachteil darf nur von Magieanwendern gewählt werden. Magieanwender können diesen Nachteil auch für eine Geisterart besitzen, die nicht Teil ihrer magischen Tradition ist. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

GEZEICHNET

BONUS: 10 KARMA

Ein Gezeichneter Charakter hat neurologische Probleme, die von Schaden durch Schwarzes IC, Psychotropes IC oder BTLs verursacht wurden. Die Probleme können Schwächen des Lang- oder Kurzzeitgedächtnisses, Blackouts, Migräne, Sinneseinschränkungen (bei Hören, Sehen, Riechen usw.) oder Per-

sönlichkeitsstörungen wie Paranoia oder Angstneurosen sein. Der Spieler wählt eine bestimmte Auswirkung des Nachteils aus, die sich behindernd auswirken und dem Spielleiter Plotaufhänger bieten sollte. Immer, wenn der Charakter in die VR eintaucht oder einen BTL-Chip einschiebt, muss er eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (4) ablegen. Wenn die Probe misslingt, erleidet er 6 Stunden lang die entsprechende Auswirkung. Ein Patzer oder Kritischer Patzer führt dazu, dass die Auswirkung 24 Stunden lang anhält. Man kann diesen Nachteil nur loswerden, wenn man sich medizinisch behandeln lässt und danach Karma ausgibt. Der Charakter behält aber Spuren seines Gezeichnet-Seins zurück. Wenn er wieder mal ein schlimmes Erlebnis mit Schwarzem IC, Psychotropem IC oder BTLs hat, kehrt der Nachteil zurück. Neben den körperlichen Auswirkungen des Nachteils ist der Charakter auch gegenüber dem ursprünglichen Auslöser empfindlicher. Wenn der Nachteil durch IC ausgelöst wurde, muss der Charakter, wenn er damit zu tun hat, eine Probe auf Selbstbeherrschung (4) schaffen, um nicht in Panik zu verfallen. Wenn er es schafft, sich dem IC zu stellen, das seinen Zustand des Gezeichnet-Seins ausgelöst hat, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -2 bei Schadenswiderstandsproben gegen Schaden durch dieses IC.

GEZEICHNET – AUSWIRKUNGEN

AUSWIRKUNG	REGELN
Schaden am Kurzzeitgedächtnis	Der Charakter erinnert sich nicht daran, einen BTL-Chip eingeschoben zu haben. Er muss sofort eine weitere Entzugsprobe ablegen. Wenn sie scheitert, kehren das Verlangen und die Entzugssymptome sofort zurück. Der Charakter muss einen weiteren Chip einschieben. Bei Konfrontation mit IC muss der Charakter eine Erinnerungsprobe mit Schwellenwert +1 ablegen. Eine gescheiterte Probe führt zu Gedächtnislücken und möglicher Desorientierung im Host.
Schaden am Langzeitgedächtnis	Dieselben Auswirkungen wie bei Schaden am Kurzzeitgedächtnis. Zusätzlich verliert der Charakter, solange die Auswirkung anhält, den Zugang zu einer Aktionsfertigkeit. Er kann sich einfach nicht daran erinnern, wie man sie einsetzt (z.B. die Fertigkeit Pistolen). Bis die Auswirkung abklingt, gilt er als Ahnungslos in dieser Fertigkeit.
Blackout	Der Charakter kann sich an nichts erinnern, was während der Dauer der Auswirkung vorgefallen ist. Die Erinnerung kann weder durch technische noch durch magische Mittel wiederhergestellt werden.
Migräne	Der Charakter erhält auf alle Körperlichen und Geistigen Proben einen Würfelpoolmodifikator von -2, wird lichtempfindlich und leidet unter Übelkeit (S. 410).
Paranoia/ Angstneurose	Selbst für einfachste Sozialkontakte muss der Charakter Soziale Proben ablegen. Diese Proben erhalten einen Schwellenwert von 5. Wenn es für diese Probe keine Fertigkeit gibt, muss der Charakter mit Charisma -1 improvisieren. Ein Fehlschlag sorgt dafür, dass der Charakter bis zum Abklingen der Auswirkung ängstlich oder paranoid reagiert.

Um den Nachteil durch BTLs zu erwerben, muss der Charakter zumindest eine Leichte BTL-Abhängigkeit und die nötige Ausrüstung haben, um BTL zu benutzen.

Um den Nachteil für Schwarzes oder Psychotropes IC zu bekommen, muss der Charakter ein Decker oder Technomancer sein. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

GREMLINS

BONUS: 4 KARMA PRO STUFE (MAX. 4)

Charaktere mit diesem Nachteil haben Schwierigkeiten mit Technologie. Auf unerklärliche Weise funktionieren Geräte nicht, Programme stürzen ab, Fahrzeuge starten nicht, Dinge werden plötzlich zerbrechlich und WiFi-Empfang wird instabil und voller Interferenzen. Für jede Stufe dieses Nachteils (bis maximal 4) wird eine 1 weniger benötigt, um einen Patzer (S. 47) zu erzielen, wenn der Charakter ein auch nur ansatzweise kompliziertes Gerät benutzen will. Ein Charakter mit einem Würfelpool von 8 und Gremlins 2 (8 Karma) würde schon bei 2 oder mehr Einsen (statt der normalen 4) einen Patzer würfeln. Der Spielleiter kann auch Proben für Handlungen verlangen, die eigentlich ohne Proben gelingen (wie das Einschalten eines Trideogeräts), um vielleicht einen Patzer zu provozieren.

Der Spielleiter sollte bei der Beschreibung dieser Patzer hervorheben, wie unerklärlich oder seltsam die Fehlfunktionen sind. Einige Beispiel dafür wären: ein Ladestreifen, der bei einem wichtigen Schuss einfach aus der Pistole fällt; ein Tastenfeld, das beim Versuch, einen Alarm durch Codeeingabe zu beenden, plötzlich zu brennen beginnt; oder ein Kommlink, dessen Interface mitten im Satz auf Sperethiel umschaltet, während man gerade einen gesicherten Host betreten will.

Denken Sie daran, dass Gremlins ein Nachteil ist: Er behindert den Charakter (und vielleicht sein Team). Der Charakter kann den Nachteil nicht absichtlich benutzen, um die Hightech-Ausrüstung eines Gegners durch bloßes Berühren zu beschädigen. Wenn der Charakter nur mithilfe dieses Nachteils versucht, etwas zu sabotieren, funktioniert das betreffende Gerät im Gegenteil einwandfrei. Natürlich könnte der Charakter auch gewöhnliche Mittel zur Sabotage einsetzen, die aber wieder von den Gremlins betroffen wären.

Dieser Nachteil betrifft nur externe Ausrüstung, keine Bodytech wie Cyber- oder Bioware. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

HÄNDEZITTERN

BONUS: 7 KARMA

Ein Charakter mit Händezittern hat einen leichten Tremor, der die Fingerfertigkeit und Geschicklichkeit seiner Hände beeinträchtigt. Er erhält auf alle Proben, die mit Geschicklichkeit verbunden sind, einen Würfelpoolmodifikator von -2, wenn die Symptome auftreten. Die Ursache könnte körperlich (unbehandelte Gendefekte oder Nervenschädigungen), ein Trauma oder einfach das Alter sein. Bestimmte Medikamente können diese Symptome unter normalen Umständen kaschieren. Wenn es bei einem Run aber zu belastenden Situationen kommt, kann es sein, dass die Symptome dann wieder auftreten. Der Charakter muss nach einer belastenden Erfahrung (wie etwa einem Kampf) eine Probe auf Geschicklichkeit + Konstitution (4) ablegen. Wenn er die Probe schafft, leidet er (vorerst) nicht unter den Symptomen. Bei einem Scheitern leidet der Charakter bis zum Ende des Runs unter dem Händezittern und dem Malus.

IMMUNABSTOSSUNG

BONUS: 12 KARMA

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat wegen einer Immunabstoßung Probleme mit Implantaten. Der Essenzverlust durch Cyberware wird verdoppelt. Bioware, egal wie sie entworfen oder gezüchtet wird, wird vom Körper abgestoßen und kann nicht implantiert werden.

Bei Erwachten Charakteren und Technomancern, die nicht vorhaben, Bodytech zu implantieren, hat dieser Nachteil noch eine zusätzliche Auswirkung: Sie können Mana beziehungsweise Resonanz wie üblich benutzen, sind aber potenziell anfälliger für Entzug oder Schwund. Ein solcher Charakter mit diesem Nachteil muss vor der Entzugs- oder Schwundwiderstandsprobe eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (4) ablegen. Ein Misslingen dieser Probe führt dazu, dass der Entzug oder Schwund für die folgende Widerstandsprobe um +2 steigt. Die Energie, die durch den Körper rast, verursacht bei ihm einfach mehr Schaden.

INKOMPETENZ

BONUS: 5 KARMA

Ein Charakter mit Inkompetenz ist in einer Fertigkeitsgruppe völlig unfähig und unwissend oder – was vielleicht noch schlimmer ist – hat ein ungefähres Wissen von den Fertigkeiten aus dieser Gruppe, aber weder die Koordination noch das Verständnis, wenn es darum geht, sie auch nur ansatzweise vernünftig einzusetzen. Egal wie viel Anstrengung er in diesen Bereich steckt, er kann ihn einfach nicht verstehen – es müsste schon ein Wunder geschehen, damit er irgendwie, irgendwann auch nur ein „Anfänger" in diesen Fertigkeiten wird.

Inkompetenz kann nicht für Sprach- oder Wissensfertigkeiten gewählt werden. Der Charakter gilt bei allen Fertigkeiten innerhalb der Fertigkeitsgruppe als Ahnungslos (s. Kasten *Fertigkeitsstufen*, S. 131).

Manchmal kann eine Erfolgsprobe für Handlungen nötig sein, die anderen Leuten automatisch gelingen. Charaktere dürfen die gewählte Fertigkeitsgruppe nicht besitzen. Wenn Ausrüstung einen Bonus auf betroffene Fertigkeiten verleiht oder eine betroffene Fertigkeit zur Benutzung braucht, erhält der Charakter keinen Bonus.

Der Spielleiter kann Fertigkeitsgruppen, die in seinen Runs keine Rolle spielen, ablehnen. Ein Beispiel wäre die Fertigkeitsgruppe Natur für eine Kampagne, die in einer Arkologie spielt. Außerdem sollte der Vollständigkeit halber erwähnt werden, dass Charaktere niemals Inkompetenz für eine Fertigkeitsgruppe wählen können, zu deren Nutzung sie gar nicht in der Lage sind. Ein Nichtzauberer kann keine Inkompetenz für Hexerei, Beschwören oder Verzaubern wählen, Nichttechnomancer können keine Inkompetenz für Resonanz-Fertigkeiten erwerben und so weiter.

Man kann diesen Nachteil nur einmal erwerben. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

KAMPFLÄHMUNG

BONUS: 12 KARMA

Ein Charakter mit Kampflähmung ist in Kampfsituationen (auch im Astral- und Matrixkampf) wie gelähmt. In der ersten Kampfrunde muss der Charakter sein Initiativeergebnis halbieren (und abrunden). In den folgenden Kampfrunden legt er dann wie gewohnt Initiativeproben ab. Außerdem erhält der Charakter für Überraschungsproben einen Würfelpoolmodifikator von -3. Wenn er in einer Kampfsituation eine Selbstbeherrschungsprobe (S. 153) ablegen muss, steigt der Schwellenwert dafür um 1. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

NIEDRIGE SCHMERZTOLERANZ

BONUS: 9 KARMA

Ein Charakter mit Niedriger Schmerztoleranz ist besonders schmerzempfindlich. Er erhält für je 2 volle Kästchen Schaden (statt der üblichen 3) einen Verletzungsmodifikator von -1. Dies gilt sowohl für Körperlichen als auch für Geistigen Schaden.

ORKPOSER

BONUS: 6 KARMA

Ein Orkposer ist ein Elf oder Mensch, der von Goblin Rock oder hysterischen Orxploitation-Trends beeinflusst ist und sein Äußeres orkisch umwandelt. Verschiedene kosmetische Eingriffe und Hormongaben – wie implantierte Hauer, Wachstumshormone, Stimmband- oder Kehlkopfoperationen – lassen ihn durchaus als Ork durchgehen. Orkposer sind vielen Orks peinlich, aber manche tolerieren sie oder finden die Idee sogar schmeichelhaft. Ein Ork, der das Geheimnis des Charakters aufdeckt, wird sich entweder sehr feindselig verhalten oder den Charakter in die „Familie" aufnehmen wollen, wenn er durch ein Aufnahmeritual seine „Orkheit" beweist. Ein aufgedeckter Orkposer wird bei Menschen und Elfen wahrscheinlich stigmatisiert sein oder, wenn sie entsprechende Vorurteile habe, als „Rasseverräter" gelten.

Nur Menschen und Elfen können Orkposer werden. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

PROGRAMMIERNIETE

BONUS: 10 KARMA

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat immer Schwierigkeiten mit einer bestimmten Matrixhandlung. Jedes Mal, wenn er diese Handlung durchführt, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf die Probe. Der Nachteil kann nur für Matrixhandlungen gewählt werden, die eine Probe verlangen (siehe S. 234). Ein Charakter kann Programmierniete nicht für Hacking-Handlungen wählen, die er wahrscheinlich nie durchführen wird.

SCHLAFLOSIGKEIT

BONUS: 10 ODER 15 KARMA

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat Einschlafschwierigkeiten und fühlt sich selten richtig ausgeruht. Meist ist das nur lästig, aber bei Runnern kann es ein echtes Problem werden, wenn Ruhe nötig ist, um wieder aufmerksam und frisch zu werden. Schlaflosigkeit kann die Zeit verlängern, die ein Charakter zur Genesung von Geistigem Schaden braucht.

Für 10 Karma muss der Charakter, bevor er die Probe mit Konstitution + Willenskraft zur Genesung von Geistigem

Schaden ablegt, eine Probe auf Willenskraft + Intuition (4) schaffen. Wenn er sie schafft, wird seine Genesung nicht von Schlaflosigkeit behindert. Außerdem erhält er nach 8 Stunden Schlaf 1 Punkt Edge zurück. Wenn dem Charakter die Probe misslingt, wird die Zeit, die er zur Genesung braucht, verdoppelt. Er würde also nicht in einer Stunde, sondern innerhalb von zwei Stunden die entsprechenden Kästchen Geistigen Schaden ausheilen. Außerdem erhält er kein Edge zurück und kann auch weitere 24 Stunden keins zurückerhalten.

Für 15 Karma führt eine gescheiterte Probe auf Willenskraft + Intuition (4) dazu, dass gar keine Genesung bei Geistigem Schaden stattfindet. Der Charakter muss es dann in einer späteren Ruhephase erneut versuchen. Außerdem müssen auch weitere 24 Stunden vergehen, bevor er wieder Edge zurückerhalten kann.

SCHWACHES IMMUNSYSTEM

BONUS: 10 KARMA

Ein Charakter mit Schwachem Immunsystem widersteht Infektionen und Krankheiten schlechter. Erhöhen Sie die Kraft von Krankheiten für die Widerstandsprobe um +2. Ein Charakter mit Schwachem Immunsystem kann die Vorteile Natürliche Immunität sowie Pathogen- und Toxinresistenz nicht erwerben. Ein Schwaches Immunsystem ist oft die Folge einer Behandlung mit Immunsuppressiva bei einer Implantation, also kann man mit Recht annehmen, dass Charaktere mit starken Körpermodifikationen diesen Nachteil eher haben. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

SIMSINN-DESORIENTIERUNG

BONUS: 5 KARMA

Charaktere, die unter diesem Nachteil leiden, fühlen sich beim Umgang mit AR, VR und SimSinn (auch Smartlinks, Simrigs und Bildverbindungen) desorientiert. Sie erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Proben im Zusammenhang mit AR, VR oder SimSinn.

SIN-MENSCH

BONUS: 5 BIS 25 KARMA

Es gibt vier Arten von SINs, die diesen Nachteil hervorrufen können: Staatliche SIN, Kriminelle SIN (Staatlich oder von Konzernen), Eingeschränkte Konzern-SIN oder Konzernbürgerschaft. Personen, die eine SIN haben, sind gesetzlich verpflichtet, diese ständig zu senden. Man braucht für alle legalen Geschäfte eine legale SIN. Daher ist eine SIN eine nützliche Angelegenheit, und Leute, die SINlos sind, bedienen sich oft einer gefälschten SIN (S. 366), um sich gesellschaftliche Teilhabe zu ermöglichen.

STAATLICHE SIN

Für 5 Karma bekommt der Charakter eine Staatliche SIN. Seine Eltern waren legale Bürger eines Staates (wie der UCAS, CAS oder ADL), und er ist als Staatsbürger geboren. Er hat das Wahlrecht, kann sich Reisedokumente ausstellen lassen, zum Militär gehen oder für die Regierung arbeiten. Eine Staatliche SIN ist Voraussetzung für Sicherheitsfreigaben oder eine Karriere beim Militär. Ein Charakter mit Staatlicher SIN zahlt 15 % Steuern von seinem Bruttoeinkommen. Er ist auch nicht mit einem der Megakonzerne verbunden. Der Hauptnachteil einer Staatlichen SIN liegt darin, im System verzeichnet zu sein. Der Staat hat biometrische Daten (DNA, Fingerabdrücke, Retinamuster) von dem Charakter und tauscht diese über die Globale SIN-Registratur mit Behörden aus. Dadurch wird der Charakter, wenn bei einem Job etwas schiefgeht, viel leichter zu verfolgen. Außerdem verkaufen Staaten oft die Daten, die mit einer SIN verknüpft sind, an Konzerne. Leute mit legaler SIN bekommen dreimal so viel Werbung und Spam wie SINlose oder Leute mit gefälschter SIN. Und all diese Botschaften sind (basierend auf ihren Einkaufs- und Matrixnutzungsgewohnheiten) beunruhigend genau auf ihre Vorlieben abgestimmt.

KRIMINELLE SIN

Für 10 Karma erhält der Charakter (von einem Staat oder Konzern) eine Kriminelle SIN, die seine ursprüngliche SIN ersetzt. Irgendwann in seinem Leben wurde der Charakter verhaftet, saß wegen eines Verbrechens im Gefängnis und ist nun für den Rest seines Lebens als Krimineller gebrandmarkt. Er ist von Gesetz wegen gezwungen, seine Kriminelle SIN dauernd zu senden. Ein Verstoß dagegen gilt als Verbrechen und kann zu einer neuerlichen Gefängnisstrafe führen. Die gesetzestreue Gesellschaft meidet ihn. Gesetzestreue Bürger würden noch eher mit einem SINlosen als mit einem Kriminellen zu tun haben wollen. Diese Kriminelle SIN führt dazu, dass die meisten SIN-Menschen dem Charakter mit Vorurteilen, Verdächtigungen oder offener Feindschaft begegnen. Oft wird ihm (in teuren Läden, bei Autohändlern, Museen usw.) der Zutritt verwehrt, und er wird es schwer haben, eine legale Anstellung zu finden. Er muss damit rechnen, jederzeit verhaftet und 48 Stunden lang zur Befragung festgehalten zu werden, wenn in seiner Nähe ein Verbrechen verübt wurde. Das Rechtssystem des Jahres 2075 ist eher ein Fließband als eine juristische Institution. Verdächtige werden bis zum Beweis der Unschuld als schuldig betrachtet, Indizien reichen für Verurteilungen, und die Höhe der Strafe hängt eher von der Laune des Richters als vom Vergehen ab. In dieser Umgebung hat die Polizei mehr Interesse daran, Fälle abzuschließen, als daran, Verbrechen aufzuklären. Sie wird versuchen, Leuten mit Krimineller SIN Verbrechen unterzuschieben, egal ob sie damit etwas zu tun haben oder nicht. Ein gewisser Grad an „Anpassung“ von Indizien und „Interpretation“ von Zeugenaussagen ist weit verbreitet. Beweisfälschung, um die Verurteilungsquoten erfüllen zu können, ist ebenfalls nicht unüblich. Magieanwender werden vom System noch härter angefasst als mundane Kriminelle. Wenn der Charakter ein Magieanwender mit Krimineller SIN ist, ist er bei den örtlichen Behörden registriert. Er muss mit häufigen, meist unregelmäßigen und unangekündigten Überprüfungen rechnen, ob er noch lebt und keine verbotenen Zauber, Foki oder andere magische Geräte benutzt. Der Staat oder der Konzern, der die Kriminelle SIN ausgestellt hat, wird den Charakter genau überwachen. Wenn er eine Adressänderung nicht meldet oder irgendwie den Anschein erweckt, sich der Überwachung entziehen zu wollen, wird er verhaftet. Außerdem muss er der Körperschaft, von der er die SIN hat, 15 % Steuern zahlen. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

EINGESCHRÄNKTE KONZERN-SIN

Für 15 Karma besitzt der Charakter eine Eingeschränkte Konzern-SIN, weil er, von außen kommend, eine Stellung in einem Megakonzern erworben hat. Er kann ein angeheuerter Lohnsklave oder dessen Kind sein, oder von jemandem aus dem Konzern wegen seiner Erfahrung, Fähigkeiten, Talente oder anderer Nützlichkeit angeworben worden sein. Meist ersetzt eine Eingeschränkte Konzern-SIN eine Staatliche SIN. Die Eingeschränkte Konzern-SIN wird in die Globale SIN-Registratur aufgenommen, zu der Behörden und Konzerne Zugang haben. Meist hält diese Eingeschränkte Konzern-SIN auch fest, ob der Charakter Erwacht ist. Sie ermöglicht dem Charakter meist eine Anstellung im betreffenden Megakonzern. Mit dieser SIN kann der Charakter als Lohnsklave oder als einfaches Mitglied der Konzernsicherheit oder des Konzernmilitärs arbeiten. Er könnte zwar die Sicherheitsfreigaben bekommen, die für seine Arbeit nötig sind, kann aber keine Führungspositionen einnehmen und kein Offizier oder Mitglied von Spezialtruppen (wie den Roten Samurai) werden. Charaktere mit Eingeschränkter Konzern-SIN hält man oft für eingeweiht in Konzerninterna oder mit Fähigkeiten gesegnet, die für die Konkurrenz interessant sein könnten. Daher werden sie manchmal zum Ziel von Extraktionen, selbst wenn sie nichts mehr mit dem Konzern zu tun haben. Die SINlosen oder Leute in den Schatten hegen oft Vorurteile oder Feindseligkeit gegenüber Leuten mit Eingeschränkter Konzern-SIN. Die SINlosen meinen, die Konzerne hielten sie absichtlich arm und machtlos, um sie besser ausbeuten zu können. Ein Charakter mit Eingeschränkter Konzern-SIN kann erleben, dass ihm persönlich für Handlungen des Konzerns die Schuld gegeben wird. Meist nützt es wenig, wenn er darauf hinweist, dass er im Konzern gar keinen Einfluss hat. Die SINlosen und Neo-Anarchisten halten den Charakter mit Eingeschränkter Konzern-SIN für einen korrupten Opportunisten, der sich an ein Unterdrückersystem verkauft hat. Der Charakter muss 20 % von seinem Bruttoeinkommen an seinen Konzern als Steuern zahlen.

KONZERNBÜRGER-SIN

Für 25 Karma ist der Charakter ein Konzernbürger. Mit einer solchen SIN wurde er wahrscheinlich in einen Megakonzern geboren oder gehörte einem Konzern an, als dieser exterritorial wurde. Mindestens ein Elternteil war wahrscheinlich ebenfalls Konzernbürger. Der Charakter ist im Konzern aufgewachsen, wurde dort sozialisiert, erzogen, und fast jeder Aspekt seines Lebens wurde vom Konzern geregelt. Seine Fähigkeiten wurden ständig bewertet, er wurde auf eine Karriere, die zum Ergebnis dieser Bewertungen passte, vorbereitet, und der Konzern war seine ganze Welt. Ein Charakter mit Konzernbürger-SIN hatte das Potenzial und die Möglichkeit, in der Hierarchie des Konzerns aufzusteigen. Er könnte ein Zweigstellenleiter, Finanzstratege, Geheimagent, Offizier beim Konzernmilitär oder sogar Mitglied einer Spezialtruppe (wie der Roten Samurai von Renraku oder der Firewatch von Ares) gewesen sein. Mit einer Konzernbürger-SIN könnte der Charakter hochrangige Sicherheitsfreigaben und Zugang zu fast unbegrenzten Mitteln gehabt haben. Dann geschah etwas Unvorhergesehenes. Ein unverzeihlicher, teurer Fehler, Intrigen eines Rivalen, ein Vorgesetzter, der einen Sündenbock brauchte – etwas hat den Charakter aus dem Konzern in die kalten, unbarmherzigen Schatten gedrängt. In den Schatten ist diese SIN, die der Schlüssel zum Glück war, nun ein tödlicher Schwachpunkt. Die meisten Leute in den Schatten sehen Konzernbürger als privilegierte Minderheit, als Aristokraten in gepanzerten Limousinen, die auf sie herabschauen, sie unterdrücken, ausbeuten und ihnen ihre Grundrechte verweigern. Wenn die SINlosen etwas über die Konzernbürger-SIN des Charakters herausfinden, werden die Reaktionen von tiefem Misstrauen bis hin zu gewalttätiger Feindseligkeit reichen. Auch Verletzungen und Tod sind im Bereich des Möglichen. Die Loyalität des Charakters zum Konzern wird nie in Zweifel gezogen, was in einer Kultur, die gegen die Kons kämpft, unüberwindliche Schwierigkeiten machen kann. Es wurden schon Möchtegern-Runner wegen ihrer Konzernzugehörigkeit getötet. Zum Glück gilt eine Konzernbürger-SIN nur für den ausgebenden Konzern. Sie wird in der Globalen SIN-Registratur als legale SIN aufscheinen, aber keine weiteren Informationen enthalten. Konzernbürger bezahlen etwa 10 % Steuern vom Bruttoeinkommen an ihren Konzern.

SOZIALSTRESS

BONUS: 8 KARMA

Der Sozialstress, ob er durch ein Trauma ausgelöst wurde oder angeboren ist, behindert den Charakter beim Umgang mit anderen durch belastende Emotionen. Für diesen Nachteil müssen ein bestimmter Grund und ein Auslöser festgelegt werden. Wenn sich der Charakter zum Beispiel als Überlebender nach dem Verlust eines engen Freundes schuldig fühlt, kann ein zufälliges Treffen mit jemandem, der diesem Freund ähnlich sieht, den Sozialstress auslösen. Wenn ein Charakter die Fertigkeit Führung oder Gebräuche einsetzt, wird die Anzahl an Einsen, die für einen Patzer erforderlich ist, um 1 gesenkt. Der Spielleiter sollte von solchen Charakteren mehr Soziale Proben verlangen, um ihre Reaktion auf die Umwelt zu bestimmen, besonders, wenn eine Situation entsteht, die mit dem Grund des Nachteils zu tun hat.

UNGEBILDET

BONUS: 8 KARMA

Ein Ungebildeter Charakter ist nicht dumm – er hatte nur niemals Gelegenheit zum Lernen. Das kann daran liegen, dass er und seine Familie isolierte Squatter, Unterprivilegierte oder SINlos waren. Jedenfalls hatte der Charakter keinen Zugang zu Bildung. Er kann nur eingeschränkt lesen, schreiben und rechnen.

Charaktere mit dem Nachteil Ungebildet gelten bei Technischen Fertigkeiten sowie Akademischen und Berufswissensfertigkeiten, die sie nicht besitzen, als „Ahnungslos“ (s. Kasten *Fertigkeitsstufen*, S. 131) und können bei diesen Fertigkeiten nicht improvisieren. Der Spielleiter kann auch Erfolgsproben bei Aufgaben verlangen, die normalen Sprawlbewohnern selbstverständlich erscheinen. Außerdem verdoppeln sich die (Karma-)Kosten für das Erlernen oder Verbessern von Fertigkeiten, Fertigkeitsgruppen oder Spezialisierungen dieser Kategorien (auch bei der Charaktererschaffung), und es ist gut möglich, dass der Charakter niemals Fertigkeitsgruppen erlernen kann, die zu diesen Fertigkeitskategorien gehören. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

UNGEHOBELT

BONUS: 14 KARMA

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat es schwer bei der Interaktion mit anderen Leuten. Er reagiert impulsiv, tendiert zu Überreaktionen und sagt oft ohne nachzudenken, was ihm in den Sinn kommt (er beleidigt Mr. Johnson, nennt einen betrunkenen Troll „Trog“ oder schlägt einem anderen Runner ins Gesicht, wenn der einen harmlosen Spaß macht). Alle Sozialen Proben, die der Charakter ablegen muss, um nicht impulsiv oder unangebracht zu reagieren, erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -2.

Außerdem werden die Kosten für das Lernen von Sozialen Fertigkeiten (auch bei der Charaktererschaffung) verdoppelt, und ein Ungehobelter Charakter kann niemals Soziale Fertigkeitsgruppen erlernen. Ungehobelte Charaktere gelten bei Sozialen Fertigkeiten, die sie nicht mindestens auf Stufe 1 besitzen, als „Ahnungslos“ (s. Kasten *Fertigkeitsstufen*, S. 131). Der Spielleiter kann von einem solchen Charakter auch Proben in sozialen Situationen verlangen, die normalen Charakteren keine Schwierigkeiten machen. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

UNGLÜCK

BONUS: 12 KARMA

Dieser Charakter ist wahrhaft verflucht. Das Schicksal wendet sich oft gegen ihn. Wenn er Edge einsetzt, würfeln Sie 1W6. Bei einer 1 wird der Punkt ausgegeben, hat aber den genau gegenteiligen Effekt. Wenn ein Charakter also zusätzliche Würfel bekommen wollte, bekommt er Würfel in gleicher Höhe abgezogen. Wenn er in einem Initiativedurchgang zuerst an der Reihe sein wollte, ist er stattdessen zuletzt dran. Wenn er *Blitzangriff* (S. 58) einsetzen wollte, hat er stattdessen keine Initiativewürfel und muss für diese Kampfrunde seinen Initiativewert als Initiativeergebnis nehmen. Wenn er einen Patzer ausbügeln wollte, wird der Patzer zu einem Kritischen Patzer. Die Wirkung des Unglücks tritt allerdings nur einmal pro Spielsitzung auf. Wenn das Schicksal dem Charakter einmal übel mitgespielt hat, lässt es ihn bis zur nächsten Spielsitzung in Ruhe, und er muss keinen W6 mehr würfeln, wenn er Edge einsetzt. Durch diesen Nachteil erhöht sich der Schlechte Ruf (S. 371) eines Charakters um 1.

VERPFLICHTUNGEN

BONUS: 3, 6 ODER 9 KARMA

Ein Charakter mit diesem Nachteil ist für ihm Nahestehende finanziell oder emotional verantwortlich. Solche Personen können Kinder, Eltern, Partner, Verwandte oder alte Freunde sein. Deren Bedürfnisse zu erfüllen sollte den Charakter einiges an Zeit und Geld kosten. Die Zeit zum Lernen neuer Fertigkeiten oder zum Verbessern vorhandener Fertigkeiten steigt um 50 % (aufgerundet). Wie viel Zeit man zum Lernen braucht, können Sie dem Abschnitt *Charakterentwicklung* ab S. 103 entnehmen. Außerdem erhöht sich der Zeitbedarf für Langzeitprojekte um 50 % (aufgerundet). Personen, denen der Charakter verpflichtet ist, können auch auf andere Weise hinderlich sein. Sie könnten im Weg stehen, bei dem Charakter einziehen, sich in dessen Arbeit einmischen, sich das Auto ausleihen, zu unpassenden Gelegenheiten anrufen usw.

Für 3 Karma ist die Verpflichtung gelegentlich lästig: Sie könnte unangekündigt auftauchen (wenn der Charakter ge-

rade dringend zu einem Treffen muss), könnte einen Gefallen, eine Schulter zum Ausweinen, Geld oder Liebesbeweise brauchen. Beispiele dafür sind faule Verwandte, Lebensabschnittspartner oder Kinder, die man nicht im Haus hat, für die man aber finanzielle und andere Verpflichtungen übernommen hat. Die Lebensstilkosten des Charakters steigen um 10 %.

Für 6 Karma stört die Verpflichtung regelmäßig: Sie braucht regelmäßige Zuwendung, mischt sich ein oder lebt im selben Haushalt. Beispiele dafür sind Ehepartner oder Verwandte, die im selben Haushalt leben, Kinder mit geteiltem Sorgerecht, die (jedes zweite Wochenende) betreut werden, Kleinkinder oder junge Geschwister, um die man sich kümmern muss. Die Lebensstilkosten des Charakters steigen um 20 %.

Für 9 Karma besteht die Verpflichtung gegenüber nahen Verwandten oder Partnern, die dem Charakter wirklich am Herzen liegen. Zeit und Ressourcen des Charakters werden in diesem Fall stark beansprucht, vielleicht braucht die entsprechende Person sogar Pflege – in jedem Fall ist der Charakter in seiner Zeit deutlich eingeschränkt. Solche Verpflichtungen könnten sich durch das Zusammenleben im Familienverband, durch pflegebedürftige Angehörige oder ein alleiniges Sorgerecht für Kinder ergeben. Die Lebensstilkosten des Charakters steigen um 30 %.

VERUNSICHERT

BONUS: 10 KARMA

Dieser Nachteil bedeutet, dass der Charakter aus irgendeinem Grund das Vertrauen in sich selbst und eine seiner Fähigkeiten verloren hat. Er war vielleicht ein versierter Decker, schaffte es aber nicht, sich in einen Stuffer Shack zu hacken. Oder er hat trotz aller Geschicklichkeit bei einfachem Klettern gepatzt und ist in einen Müllcontainer gefallen. In jedem Fall ist er von Selbstzweifeln geplagt. Bei Proben mit der betroffenen Fertigkeit erleidet er einen Würfelpoolmodifikator von -2. Wenn der Charakter bei der Fertigkeit eine Spezialisierung hat, kann er diese nicht nutzen. Die gewählte Fertigkeit muss für den Charakter wichtig sein, und er muss einiges in sie investiert haben. Nur Fertigkeiten mit Stufe 4 oder höher dürfen einen Charakter Verunsichert machen. Außerdem darf bei Proben mit der betroffenen Fertigkeit kein Edge eingesetzt werden.

VORURTEILE

BONUS: 3 BIS 10 KARMA

Dieser Nachteil führt dazu, dass der Charakter bestimmten Leuten gegenüber Vorurteile hat. Beispiel dafür sind Metas, Erwachte, nichtmetamenschliche intelligente Critter, Gestaltwandler oder andere Gruppen. Der Charakter ist nicht bloß intolerant, er macht das auch öffentlich deutlich und geht vielleicht aktiv gegen die betroffene Gruppe vor. Je nachdem, wie stark seine Vorurteile sind, kann er dadurch in Schwierigkeiten geraten, wenn er seine Ansichten öffentlich macht.

Der Karmabonus durch diesen Nachteil hängt davon ab, wie verbreitet die Zielgruppe ist, wie oft der Charakter mit ihr zu tun hat und wie offen er seine Vorurteile auslebt. Die Werte für die Häufigkeit der Gruppe und die Intensität des Vorurteils finden Sie in der Tabelle *Vorurteile*. Der Karmabonus ergibt sich aus der Summe dieser beiden Werte.

Beim Umgang mit Angehörigen der gewählten Gruppe erhält der Charakter pro Stärkegrad seines Nachteils einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Sozialen Proben. Wenn Verhandlungen in dem Zusammentreffen eine Rolle spielen, erhält das Ziel einen Würfelpoolbonus von +2 pro Intensitätsgrad. Wenn also ein Charakter radikale Vorurteile gegenüber Erwachten hat und versucht, mit einem solchen zu verhandeln, erhält er -6 auf seine Verhandlungsprobe, während das Ziel einen Würfelpoolmodifikator von +6 erhält.

VORURTEILE

HÄUFIGKEIT DER ZIELGRUPPE	KARMABONUS
Weit verbreitet (z.B. Menschen, Metamenschen)	5 Karma
Besondere Zielgruppe (z.B. Erwachte, Technomancer, Gestaltwandler, Aspektzauberer)	3 Karma

INTENSITÄT	KARMABONUS
Voreingenommen (z.B. heimlicher Metahasser)	0 Karma
Offen (z.B. typisches Humanis-Mitglied)	2 Karma
Radikal (z.B. gewalttätiger Rassist)	5 Karma

BEISPIEL

VOR- UND NACHTEILE

JAMES

Bei seiner Planung in Schritt eins hat James bereits 10 Karma für den Vorteil Natürliche Härte vorgesehen. Er betrachtet den Rest der Vor- und Nachteile und entscheidet sich für Analytischer Geist (5 Karma) und Toxinresistenz (4 Karma). Dadurch werden von den ursprünglichen 25 Karma 19 verbraucht, was 6 Karma übrig lässt. James möchte seinen Karmavorrat durch Nachteile erhöhen, um seinen Charakter gegen Ende der Charaktererschaffung noch verbessern zu können. Er entscheidet sich für Abhängigkeit (BTLs, Mittel) für einen Karmabonus von 9, Verpflichtungen (Freundin im gemeinsamen Haushalt) für einen Karmabonus von 6 und Vorurteile (Konzernlohnsklaven, Weitverbreitet, Voreingenommen) für einen Karmabonus von 5. Diese Nachteile geben ihm einen Bonus von 20 Karma, wodurch er nun 26 Karma zur Verfügung hat.

Seine Vor- und Nachteile sehen wie folgt aus:

Anfangskarma: 25

VORTEIL	KARMA-KOSTEN	NACHTEIL	KARMA-BONUS
Analytischer Geist	-5	Abhängigkeit (BTLs, Mittel)	+9
Natürliche Härte	-10	Verpflichtungen (Freundin im gemeinsamen Haushalt)	+6
Toxinresistenz	-4	Vorurteile (Konzernlohnsklaven, Weitverbreitet, Voreingenommen)	+5
Verbleibendes Karma	**6**	**Gesamtkarmabonus**	**20**

Gegenwärtiges Karma: 26

ROB

Rob hat bereits den Vorteil Außergewöhnliches Attribut (Stärke) für 14 Karma und den Nachteil SIN-Mensch (Staatlich) für einen Karmabonus von 5 gewählt sowie 10 Karma für 20.000 Nuyen Ressourcen ausgegeben. Zusammen ergibt das Karmakosten von 19. Rob wollte einen SIN-Menschen, weil sein Troll ein ehemaliger Soldat der UCAS-Streitkräfte sein soll. Dann wählt Rob die Vorteile Schnellheilung (3 Karma) und Überlebenswille 1 (3 Karma), was weitere 6 Karma kostet. Rob hat jetzt 25 Karma ausgegeben, was ihm kein Karma mehr übrig lässt. Er wählt Berüchtigt (Karmabonus 7) und Gremlins 2 (Karmabonus 8), was ihm insgesamt 15 Karma zurückgibt. Insgesamt hat er jetzt noch 15 Karmapunkte, die sich wie folgt ergeben:

Anfangskarma: 25

VORTEIL	KARMA-KOSTEN	NACHTEIL	KARMA-BONUS
Außergewöhnliches Attribut (Stärke)	-14	Berüchtigt	+7
Schnellheilung	-3	Gremlins 2	+8
Überlebenswille 1	-3	SIN-Mensch (Staatlich)	+5
20.000 Nuyen für Karma	-10		
Verbleibendes Karma	**-5**	**Gesamtkarmabonus**	**20**

Gegenwärtiges Karma: 15

KYRA

Kyra hat ihr Karma bereits für Vorteile, Ressourcen und Kraftpunkte vorgesehen. In Schritt eins hat sie die Vorteile Schutzgeist (5 Karma) und Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 2 (8 Karma) gewählt. In Schritt zwei hat sie 10 Karma für 2 Kraftpunkte ausgegeben. In Schritt vier hat sie 10 Karma für 20.000 Nuyen ausgegeben. Bis jetzt hat sie also 33 (5 + 8 + 10 + 10) Karma ausgegeben, womit sie die 25 Karma, die ihrem Charakter bei der Erschaffung zustehen, schon überschritten hat. Das muss sie jetzt ausgleichen (und eventuell noch Karma zur Verbesserung ihres Charakters erhalten), deshalb wählt sie die folgenden Nachteile aus: Ehrenkodex (kein Töten anderer Elfen) für 15 Bonuskarma, Auffälliger Stil (Gang-Tätowierungen) für 5 Bonuskarma und Abhängigkeit (Bliss, Leicht) für 4 Bonuskarma. Kyra möchte als Schutzgeist einen Geist namens „Meer“. Sie wählt zudem den Bonus von +2 für das Herbeirufen von Wassergeistern aus, den sie auf ihrem Charakterbogen einträgt. Kyras Vor- und Nachteile und ihr verbleibendes Karma berechnen sich so:

Anfangskarma: 25

VORTEIL	KARMA-KOSTEN	NACHTEIL	KARMA-BONUS
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 2	-8	Abhängigkeit (Leicht, Bliss)	+4
Schutzgeist (Meer)	-5	Auffälliger Stil (Gang-Tätowierungen)	+5
Kraftpunkte (2)	-10	Ehrenkodex (Elfen)	+15
20.000 Nuyen für Karma	-10		
Verbleibendes Karma	**-8**	**Gesamtkarmabonus**	**24**

Gegenwärtiges Karma: 16

SCHRITT SIEBEN:
AUSGEBEN DES RESTLICHEN KARMAS

In diesem Schritt hat der Spieler eine letzte Gelegenheit, seinen Charakter vor den letzten Berechnungen abzurunden. Inzwischen sollten Sie eine gute Vorstellung von der Hintergrundgeschichte und dem Aussehen Ihres Charakters haben. Jetzt kann verbliebenes Karma zum Glätten einiger Kanten, zum Lernen oder Verbessern von Fertigkeiten, zum Kaufen zusätzlicher Zauber, zum Binden von Geistern oder Foki, für Connections und anderes ausgegeben werden. Die Tabelle *Zusatzkäufe & Beschränkungen* führt besondere Beschränkungen beim Kauf mit Karma auf. Wenn ein Spieler Karma ins Spiel mitnehmen will, ist das erlaubt, aber das Maximum dafür beträgt 7 Karma. Beim Steigern von Fertigkeiten und Attributen müssen die verschiedenen Beschränkungen der Charaktererschaffung beachtet werden: Nur ein Attribut darf das natürliche Maximum erreichen, und Ausrüstung ist maximal auf eine Gerätestufe von 6 und eine Verfügbarkeit von 12 beschränkt. Diese Regeln gelten auch beim Ausgeben von Karma für die Charaktererschaffung.

BEISPIEL-CONNECTIONS

- Waffenhändler
- Schmuggler
- Mafioso
- Konzernlohnsklave
- Schieber
- Taliskrämer (verkauft magische Güter)
- Korrupter Streifenpolizist
- Rigger
- Mechaniker
- Straßendoc

Die genauen Karmakosten für das Steigern von Attributen und Fertigkeiten und Regeln für das Verbessern des Charakters finden Sie im Abschnitt *Charakterentwicklung* (S. 103).

Man kann bei der Charaktererschaffung kein Karma ausgeben, um zu initiieren oder sich einer Wandlung zu unterziehen.

CONNECTIONS

Connections sind ein wichtiger Teil des Runnerlebens. Sie verkaufen illegale oder schwer zu findende Gegenstände, machen Runner auf mögliche Jobs aufmerksam, kennen jemanden, der jemanden kennt, der etwas weiß, was der Runner wissen will, oder kennen sich mit dem Aufbau einer streng bewachten Konzernniederlassung aus. Manche Connections können Substanzen verkaufen, von denen Runner abhängig sind, heiße Ware abnehmen, oder – wenn sie loyal genug sind – einen Runner mit einer Kaution aus der Arrestzelle holen. Ein breit gefächertes Netz von Connections kann eine wertvolle Investition sein. Jeder Charakter erhält für den Erwerb seiner ersten Connections Gratiskarma in Höhe seines Charismaattributs x 3. Dieses Karma muss separat festgehalten werden und kann nur für Connections verwendet werden. Nicht verbrauchte Punkte verfallen.

Jede Connection hat eine **Einflussstufe** und eine **Loyalitätsstufe** und muss mindestens mit Einflussstufe 1 und Loyalitätsstufe 1 erworben werden. Die Einflussstufe gibt an, wie einflussreich eine Connection sowohl in den Schatten als auch in der Welt im Ganzen ist, wie viel sie bewegen kann und wie viel sie in Auftrag geben kann. Die Loyalitätsstufe gibt an, wie gut ihr Verhältnis zum Runner ist und wie viel die Beziehung aushalten kann, bevor sie zerbricht. Auf Loyalitätsstufe 1 oder 2 besteht nur eine Geschäftsbeziehung. Die Connection hat nur so lange Bedenken, den Runner zu verraten, wie sie sich von ihm weiteren Profit verspricht. Persönliche Gefühle spielen keine Rolle. Bei höheren Loyalitätsstufen ist die Connection mit dem Runner (zum Beispiel durch Freundschaft) enger verbunden und wird eher etwas Riskantes oder Ungewöhnliches tun, um ihm zu helfen. Genauere Regeln zu Connections finden Sie ab S. 386.

ZUSATZKÄUFE & BESCHRÄNKUNGEN

ART	KARMAKOSTEN BEI DER CHARAKTERERSCHAFFUNG	BESCHRÄNKUNGEN
Gebundene Geister	1 Karma pro Dienst (Kraftstufe des Geistes entspricht dem Magieattribut des Charakters)	Maximale Anzahl an gebundenen Geistern entspricht dem Charisma des Charakters.
Komplexe Formen	4 Karma pro Komplexe Form	Maximale Anzahl an Komplexen Formen bei der Charaktererschaffung entspricht entspricht dem Resonanzattribut x 2.
Zaubersprüche	5 Karma pro Zauber	Maximale Anzahl der Zauber/Rituale/Alchemischen Zauber bei der Charaktererschaffung entspricht dem Magieattribut x 2.
Gebundene Foki	Variabel; siehe S. 318 für Bindungskosten von Foki	Maximale Gesamtkraftstufe aller Foki, die bei der Charaktererschaffung gebunden werden können, entspricht dem Magieattribut x 2.
Connections	1 Karma pro Einflussstufe, 1 Karma pro Loyalitätsstufe (Minimum 2 Karma pro Connection)	Eine einzelne Connection darf bei der Charaktererschaffung nicht mehr als 7 Karma kosten. Die Gesamtzahl an Connections ist nicht begrenzt.
Registrierte Sprites	1 Karma pro Aufgabe (Spritestufe entspricht der Resonanz des Charakters)	Maximale Anzahl an registrierten Sprites entspricht dem Logikattribut des Charakters.

BEISPIEL

AUSGEBEN DES RESTLICHEN KARMAS

JAMES

James will jetzt die letzten 26 Karma für seinen Charakter ausgeben. Er bemerkt, dass ihm noch wichtige Fertigkeiten fehlen: Software und Matrixkampf. Er betrachtet die Tabelle Karmakosten für Fertigkeiten (S. 107) und beschließt, beide Fertigkeiten auf Stufe 2 zu erwerben. Er sieht, dass jede der beiden Fertigkeiten auf Stufe 2 ihn 6 Karma kostet (2 Karma für die erste, 4 Karma für die zweite Stufe). James passt seinen Charakterbogen an und zieht 12 Karma von seinem Gesamtkarma ab. Von den verbliebenen 14 Karma erhöht James seine Elektronische Kriegsführung auf 2 (4 Karma) und kauft für weitere 4 Karma die Komplexe Form Resonanzspike. Seine letzten 6 Karma gibt er für das Registrieren von 2 Sprites (Infiltrator- und Stör-Sprite) mit je 3 Aufgaben aus. Die Sprites haben jeweils eine Stufe von 6 (gleich seinem Resonanzattribut). Seine Aktionsfertigkeiten, Komplexen Formen und Sprites sehen am Ende so aus:

AKTIONSFERTIGKEITEN			
Computer	3	Matrixkampf	2
Dekompilieren	4	Pistolen	2
Elektronische Kriegsführung	2	Registrieren	4
Fälschen	2	Schnellfeuerwaffen	2
Hacking	5	Software	2
Hardware	1	Wahrnehmung	2
Kompilieren	4		
KOMPLEXE FORMEN			
Editor		Resonanzspike	
Metagitter		Signalschleier	
Reiniger			
REGISTRIERTE SPRITES (JE 3 AUFGABEN)			
Infiltrator (Stufe 6)		Stör-Sprite (Stufe 6)	

Jetzt muss James einige Connections erwerben. Sein Charisma gibt ihm dafür 9 Karma, die er auf Einfluss- und Loyalitätsstufen verteilt. James hat seinen Charakter als Neo-Anarchisten angelegt. Seine Connections werden ein Leutnant der Neo-Anarchisten, ein Schieber und ein Hehler sein. James gibt für den Neo-Anarchisten 4 Karma, 2 Karma für seinen Hehler und 3 Karma für seinen Schieber aus:

CONNECTION	EINFLUSSSTUFE	LOYALITÄTSSTUFE
Hehler	1	1
Leutnant der Neo-Anarchisten	2	2
Schieber	2	1

ROB

Robs Straßensamurai hat noch 15 Karma übrig. Rob weiß, dass er im Moment keine Attribute steigern kann, also wendet er sich den Aktionsfertigkeiten zu. Er muss unbedingt die Wahrnehmung seines Charakters erhöhen. Mit 4 Karma steigert er diese Fertigkeit auf 2. Er würde auch gerne die Fertigkeit Schwere Waffen von 1 auf 2 steigern. Das kostet ebenfalls 4 Karma, wonach noch 7 übrig bleiben. Dann beschließt Rob, Erste Hilfe von 2 auf 3 zu steigern. Das kostet 6 Karma. Rob hat nur noch 1 Punkt Karma übrig, den er mit ins Spiel nehmen will. Die Fertigkeiten von Robs Charakter sehen jetzt so aus:

AKTIONSFERTIGKEITEN			
Fertigkeitsgruppe Athletik	2	Pistolen	2
Bodenfahrzeuge	2	Schnellfeuerwaffen	5
Computer	1	Schwere Waffen	2
Erste Hilfe	3	Waffenloser Kampf	5
Gewehre	3	Wahrnehmung	2
Klingenwaffen	4	Wurfwaffen	2

Durch Charisma 3 hat Rob 9 Punkte für das Erwerben von Connections zur Verfügung. Er hält das ganz einfach:

CONNECTION	EINFLUSSSTUFE	LOYALITÄTSSTUFE
Schieber	2	2
Straßendoc	3	2

KYRA

Kyra hat noch 16 Karma zur Verbesserung ihres Charakters. Sie steigert Gebräuche von 2 auf 3 (6 Karma), was 10 Karma übrig lässt. Sie möchte das Spiel mit zwei gebundenen Geistern beginnen: einem Wassergeist und einem Tiergeist mit je 4 Diensten. Das kostet 8 Karma. Die Geister haben eine Kraftstufe, die dem Magieattribut von Kyras Charakter entspricht – Kraftstufe 6. Kyra nimmt die übrigen 2 Punkte Karma mit ins Spiel. Ihre Fertigkeiten und Geister sehen jetzt so aus:

AKTIONSFERTIGKEITEN			
Fertigkeitsgruppe Beschwören	2	Schnellfeuerwaffen	4
Antimagie	5	Spruchzauberei	5
Bodenfahrzeuge	2	Überreden	4
Computer	1	Verhandlung	4
Gebräuche	3	Waffenloser Kampf	3
Pistolen	3	Wahrnehmung	3
Schlosser	2		
GEBUNDENE GEISTER (JE 4 DIENSTE)			
Tiergeist (Kraft 6)		Wassergeist (Kraft 6)	

Außerdem bekommt Kyra durch Charisma 6 insgesamt 18 Karma für Connections. Sie hat Verbindungen zu den Ancients – einer elfischen Go-Gang – und möchte dort zwei Connections: einen Leutnant und ein gewöhnliches Gangmitglied. Außerdem braucht Kyras Charakter einen Drogendealer für ihre Leichte Abhängigkeit, einen Taliskrämer für magische Güter und einen Straßendoc, der sich mit Erwachten auskennt. Kyra wählt die folgenden Connections:

CONNECTION	EINFLUSSSTUFE	LOYALITÄTSSTUFE
Drogendealer	1	1
Leutnant der Ancients	3	3
Mitglied der Ancients	1	2
Straßendoc	3	1
Taliskrämer	2	1

ALTERNATIVE SPIELNIVEAUS

Bei *Shadowrun* gibt es neben den normalen erfahrenen Runnern zwei alternative Niveaus, auf denen Charaktere erschaffen werden können. Das erste Niveau ergibt **Straßenrunner**, die sich noch nicht in den Schatten etabliert haben und sich erst einen Ruf verdienen müssen. Sie haben natürlich weder die Ressourcen noch die Ausrüstung von erfahrenen Runnern. Die andere Option bietet **Top-Runner**, die seit Langem in den Schatten leben und sich bei Mr. Johnson den Ruf echter Profis erworben haben. Sie haben auch die Ausrüstung, die Connections und die Fähigkeiten, um diesem Ruf gerecht zu werden. Folgende Änderungen gelten für die beiden alternativen Spielniveaus:

STRASSENRUNNER

- **Modifizieren Sie die Spalte Ressourcen in der Prioritätentabelle wie folgt:**
  - **Priorität A:** 75.000 Nuyen
  - **Priorität B:** 50.000 Nuyen
  - **Priorität C:** 25.000 Nuyen
  - **Priorität D:** 15.000 Nuyen
  - **Priorität E:** 6.000 Nuyen
- **Karma:** Jeder Spieler erhält 13 Karma zum Anpassen des Charakters (Maximum: 26 Karma).
- **Ausrüstungsbeschränkungen:** Gerätestufen dürfen maximal 4 betragen. Die maximale Verfügbarkeit beträgt 10.
- **Nuyenbeschränkungen:** Charaktere dürfen maximal 5 Karma in Nuyen wechseln (10.000 Nuyen).
- Alle anderen Regeln zur Charaktererschaffung und -entwicklung bleiben gleich.

TOP-RUNNER

- Modifizieren Sie die Spalte Ressourcen in der Prioritätentabelle wie folgt:
  - **Priorität A:** 500.000 Nuyen
  - **Priorität B:** 325.000 Nuyen
  - **Priorität C:** 210.000 Nuyen
  - **Priorität D:** 150.000 Nuyen
  - **Priorität E:** 100.000 Nuyen
- **Karma:** Jeder Spieler erhält 35 Karma zum Anpassen des Charakters (Maximum: 70 Karma).
- **Ausrüstungsbeschränkungen:** Gerätestufen dürfen maximal 6 betragen. Die maximale Verfügbarkeit beträgt 15.
- **Nuyenbeschränkungen:** Charaktere dürfen bis zu 25 Karma in Nuyen wechseln (50.000 Nuyen).
- **Karmabeschränkungen:** Statt der normalen (Charisma x 3) Karma für Connections stehen Top-Runnern (Charisma x 6) Karma zur Verfügung.
- Alle anderen Regeln zur Charaktererschaffung und -entwicklung bleiben gleich.
- **Initiation & Wandlung:** Charaktere dürfen sich – sofern für ihren Charaktertyp möglich – schon bei der Erschaffung einer Initiation oder Wandlung unterziehen.

SCHRITT ACHT: LETZTE BERECHNUNGEN

Jetzt sind die Charaktere im Grunde fertig. Es bleiben nur noch einige Werte, die berechnet werden müssen, bevor sie ins Spiel gehen können. Viele dieser berechneten Werte werden von Modifikationen beeinflusst, also sollte man mit der Berechnung warten, bis die Attribute und Fertigkeiten festgelegt sind.

Die **Initiative** legt, wie schon erwähnt, die Reihenfolge fest, in der Charaktere in Kampfsituationen handeln. Außerdem kann man denselben Wert auch heranziehen, um zu bestimmen, ob ein Charakter in einer Kampfsituation überrascht ist. Der Würfelpool für Überraschungen ist gleich der Summe aus Reaktion + Intuition. Sowohl die nichtmodifizierten als auch die modifizierten Attribute sollten zusammengezählt werden. Die modifizierte Summe kommt auf dem Charakterbogen in Klammern hinter die nichtmodifizierte. Außerdem sollten Sie die Zahl an Initiativewürfeln festhalten, die Ihr Charakter erhält. Alle Charaktere beginnen mit 1W6 und können durch Modifikationen zusätzliche Würfel erhalten. Sie sollten hinter den Initiativewert geschrieben werden, was dann zum Beispiel so aussieht: 9(11) + 2W6.

Es gibt auch noch eine **Matrix-Initiative** für Leute, die sich in der Matrix aufhalten, und eine **Astrale Initiative** für Magieanwender und Geister im Astralraum. Die Matrix-Initiative hängt davon ab, ob ein Charakter mit kaltem oder heißem Sim in der Matrix unterwegs ist. Details finden Sie unter *Astrale Attribute* (S. 314) bzw. *Interfacemodi* (S. 226).

Charakterlimits sind Beschränkungen, denen ein Charakter durch seine Geistigen, Körperlichen und Sozialen Attribute unterworfen ist. Alle Charaktere haben solche Limits. Genauere Informationen über die Funktion von Limits finden Sie unter *Limits* (S. 49). Die Formeln zur Berechnung dieser Limits finden Sie in der Tabelle *Letzte Berechnungen* (S. 101). Beim Berechnen der Charakterlimits wird immer aufgerundet. Für das Soziale Limit runden Sie die Essenz vor der Berechnung auf.

Jeder Charakter hat außerdem **Zustandsmonitore**, die angeben, wie viel Geistigen oder Körperlichen Schaden er noch verträgt, bevor er bewusstlos wird. Die Formeln zur Berechnung der Zustandsmonitore finden Sie ebenfalls in der Tabelle *Letzte Berechnungen*. Genauere Informationen zur Verwendung des Zustandsmonitors finden Sie unter *Schaden* ab S. 172.

Technomancer haben in der Matrix eine sogenannte **Lebende Persona** (S. 249). Diese Lebende Persona hat besondere Attribute, die anstelle der normalen Körperlichen und Geistigen Attribute des Technomancers zur Anwendung kommen.

CHECKLISTE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Damit Ihr Charakter möglichst schnell und ohne große Umstände in Aktion treten kann, können Sie diese Checkliste beim Erschaffen eines Shadowrunners benutzen.

- Verteilen Sie auf jede Spalte der **Prioritätentabelle** eine Priorität.
- Schreiben Sie die **Metamerkmale** (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung usw.) auf Ihren Charakterbogen.
- Passen Sie Edge und/oder Magie oder Resonanz mit den Punkten für **Spezialattribute** an, die durch die Auswahl des Metatyps entstehen.
- Geben Sie alle **Attributspunkte** aus. Ihr Charakter darf bei der Erschaffung nur ein einziges Körperliches oder Geistiges Attribut auf dem **natürlichen Maximum** haben (oder um 1 höher mit dem Vorteil Außergewöhnliches Attribut). Diese Regel gilt nicht für Edge, Magie und Resonanz. Sie dürfen auf dem Maximum sein, wenn der Spieler genügend Punkte ausgeben kann.
- Achten Sie in der **Spalte Magie und Resonanz** darauf, alle Vorzüge für Ihren Charakter zu notieren (falls zutreffend). **Aspektzauberer** erhalten nur Fertigkeiten aus der Fertigkeitsgruppe (Hexerei, Beschwören oder Verzaubern), die sie auswählen. **Magieradepten** erhalten ihre Kraftpunkte nicht gratis wie andere Adepten, sondern müssen 5 Karma pro Kraftpunkt ausgeben.
- Nehmen Sie alle Anpassungen an den Spielwerten vor, die durch **Vor- und Nachteile** entstehen. Schreiben Sie Boni und Mali auf den Charakterbogen.
- Achten Sie darauf, alle Punkte für **Fertigkeiten, Fertigkeitsgruppen, Sprach- und Wissensfertigkeiten** auszugeben. Erwerben Sie die gewünschten **Spezialisierungen**. Achten Sie darauf, dass Sie keine Fertigkeiten gewählt haben, die schon in gewählten Fertigkeitsgruppen vorkommen.
- Kaufen Sie **Ausrüstung** mit Ihren Ressourcen. Achten Sie darauf, alles zu besorgen, was Sie haben wollen, und sehen Sie nach, ob Sie nichts vergessen haben (wie Kommlinks, Cyberdecks, Munition, Fahrzeuge, Lebensstile, gefälschte SINs und Lizenzen usw.) Wenn Sie einen Zwerg oder Troll spielen, achten Sie auf die Zusatzkosten für den Lebensstil. Sie dürfen bis zu 10 Karma in Nuyen umwandeln (max. 20.000 Nuyen). Sie dürfen bis zu 5.000 übrige Nuyen zu Ihrem Startkapital addieren.
- **Berechnen** Sie die Essenz, Initiative, Charakterlimits und kaufen Sie **Connections**.
- Geben Sie Ihr verbliebenes **Karma** aus, um den Charakter zu verbessern. Sie dürfen bis zu 7 Karma ins Spiel mitnehmen.

LETZTE BERECHNUNGEN

WERT	FORMEL	BONI DURCH MODIFIKATIONEN
Initiative	(Reaktion + Intuition) + 1W6	Addieren Sie entsprechende Boni auf Attribute und Initiativewürfel
Astrale Initiative	(Intuition x 2) + 2W6	–
Matrix-Initiative (AR)	(Reaktion + Intuition) + 1W6	–
Matrix-Initiative (Kaltes Sim)	(Datenverarbeitung + Intuition) + 3W6	–
Matrix-Initiative (Heißes Sim)	(Datenverarbeitung + Intuition) + 4W6	–
Charakterlimits	Wie folgt berechnet:	–
Körperliches Limit	[(Stärke x 2) + Konstitution + Reaktion] ÷ 3 (aufgerundet)	–
Geistiges Limit	[(Logik x 2) + Intuition + Willenskraft] ÷ 3 (aufgerundet)	–
Soziales Limit	[(Charisma x 2) + Willenskraft + Essenz] ÷ 3 (aufgerundet)	–
Kästchen auf dem Zustandsmonitor	Wie folgt berechnet:	–
Körperlich	8 + [Konstitution ÷ 2] (aufgerundet)	Boni auf Konstitution vor der Berechnung addieren
Geistig	8 + [Willenskraft ÷ 2] (aufgerundet)	Boni auf Willenskraft vor der Berechnung addieren
Überzähliger Schaden	Konstitution + Boni durch Modifikationen oder Vorteile	–
Lebende Persona:		
Angriff	Charisma	–
Datenverarbeitung	Logik	–
Gerätestufe	Resonanz	–
Firewall	Willenskraft	–
Schleicher	Intuition	–
Reputation		
Schlechter Ruf	Prominenz	Straßenruf
0 +/- entsprechende Vor-/Nachteile	0	0

BEISPIEL

LETZTE BERECHNUNGEN

JAMES

James berechnet die für seinen Charakter relevanten Werte:

LEBENDE PERSONA	
Angriff	3
Datenverarbeitung	4
Gerätestufe	6
Firewall	3 (+1 mit Natürlicher Härte gegen Biofeedback)
Schleicher	4
INITIATIVE	
Initiative	6 + 1W6
Matrix-Initiative (AR)	6 + 1W6
Matrix-Initiative (Heißes Sim)	8 + 4W6
CHARAKTERLIMITS	
Körperliches Limit	4
Geistiges Limit	5
Soziales Limit	5
ZUSTANDSMONITOR	
Körperlicher Zustandsmonitor	10
Geistiger Zustandsmonitor	10
Überzähliger Schaden	3

ROB

Robs letzte Berechnungen ergeben die folgenden Werte für seinen Charakter:

INITIATIVE	
Initiative	6 (8) + 1W6
CHARAKTERLIMITS	
Körperliches Limit	12
Geistiges Limit	5
Soziales Limit	5
ZUSTANDSMONITOR	
Körperlicher Zustandsmonitor	13
Geistiger Zustandsmonitor	10
Überzähliger Schaden	9(10) (modifiziert durch Vorteil Überlebenswille)

KYRA

Für Kyras Charakter ergeben die letzten Berechnungen Folgendes:

INITIATIVE	
Initiative	7 + 1W6
CHARAKTERLIMITS	
Körperliches Limit	4
Geistiges Limit	5
Soziales Limit	8(9) (modifiziert durch Adeptenkraft Erhöhtes Potenzial (Sozial))
ZUSTANDSMONITOR	
Körperlicher Zustandsmonitor	10
Geistiger Zustandsmonitor	10
Überzähliger Schaden	3

SCHRITT NEUN:
DER LETZTE SCHLIFF

CHARAKTERHINTERGRUND, ZUSTIMMUNG DES SPIELLEITERS

Die Werte sind festgelegt, der Charakterbogen ist ausgefüllt, aber Sie sind noch nicht ganz fertig. Vor dem Spiel benötigen Sie noch die Zustimmung des Spielleiters zu Ihrem Charakter. Im Idealfall war der Spielleiter an der Charaktererschaffung beteiligt, hat den Prozess begleitet und dafür gesorgt, dass der Charakter zur Kampagne passt. Wenn der Spielleiter nicht bei der Charaktererschaffung dabei war, müssen Spieler ihre Charaktere vielleicht noch an die Runs anpassen, die der Spielleiter plant. Alle Beteiligten sollten flexibel und zu Anpassungen bereit sein, um ein erfolgreiches und spannendes Spiel möglich zu machen. Spielleiter finden im Kapitel *Spielleiterhinweise* ab S. 330 weitere Tipps zum Umgang mit Spielergruppen.

In diesem letzten Schritt sollten Sie Ihrem Charakter auch eine Hintergrundgeschichte geben. Vor- und Nachteile, Attribute, Fertigkeiten und Connections sind eine Blaupause für Ihren Charakter. Aber wie sieht die Geschichte des Charakters aus? Warum ist er ein Shadowrunner? Welchen Straßennamen benutzt er? Wie bekam er seinen Straßennamen? Wie seine Narben? Wie lautet sein bürgerlicher Name? Wer sind seine Freunde? Wer seine Feinde? Wie alt ist er? Wie ist er zu einem Ausrüstungsgegenstand gekommen, den er noch nicht benutzen kann? Hat er seine Cybergliedmaßen freiwillig gewählt oder musste er sie implantieren lassen? Je interessanter die Hintergrundgeschichte ist, desto mehr Möglichkeiten ergeben sich für Rollenspiel, das dem Spiel mehr Farbe und Abwechslung verleihen kann.

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

Die Charaktererschaffung ist nur der Anfang. Ihr Charakter wird auf einige Runs gehen, ein wenig Karma und ein paar Nuyen verdienen, und dann nach Möglichkeiten suchen, besser zu werden. Die Regeln für die Charakterentwicklung zeigen, wie Sie Ihren Runner von einem Straßenneuling zu einer großen, bösen, feuerspeienden Legende machen können. Genauere Informationen zur Vergabe von Karma finden Sie im Kapitel *Spielleiterhinweise* ab S. 330.

Die Charakterentwicklung mit Karma funktioniert ähnlich wie beim Ausgeben von Karma zum Ende der Charaktererschaffung, um Attribute und Fertigkeiten zu verbessern oder Dinge wie gebundene Geister und registrierte Sprites zu kaufen – mit einem fundamentalen Unterschied: Bei der Erschaffung des Charakters geht man davon aus, dass er genügend Zeit hatte, um alle seine Fertigkeiten zu entwickeln und zu verbessern. Ab Spielbeginn wird aber die Zeit zum Verbessern der Fertigkeiten und Attribute eine Rolle spielen. Man kann zum Beispiel nicht einfach über Nacht die Fertigkeit Klingenwaffen von 5 auf 6 steigern. Der Charakter muss, wahrscheinlich unter Anleitung eines Lehrers, lernen und die Fertigkeit wieder und wieder und wieder trainieren. Dieses Training findet normalerweise zwischen den Runs statt.

Die Zeit, die man braucht, um eine Fertigkeit oder ein Attribut zu steigern, bemisst sich, wie in der wirklichen Welt, in Tagen, Wochen und Monaten. Je höher die Stufe eines Attributs oder einer Fertigkeit, desto schwieriger und zeitaufwendiger wird es, besser zu werden. Manche Nachteile, wie etwa Verpflichtungen, verlängern diese Zeiträume noch. Das Training kann unterbrochen werden, um Aufträge zu erfüllen oder andere wichtige Dinge zu tun, aber der Charakter sollte es möglichst schnell wieder aufnehmen. Wenn man zu lange damit wartet, können die Lernfortschritte verloren gehen, und er muss von vorne beginnen. Das Karma für die neuen Stufen muss erst am Ende der Trainingszeit ausgegeben werden. Wie viel Training Sie für eine bestimmte Attributs- oder Fertigkeitsstufe veranschlagen müssen, finden Sie in der Tabelle *Trainingszeiten* (S. 106). Diese Zeit kann mithilfe eines Lehrers verkürzt werden (s. *Einsatz von Unterricht*, S. 142).

Bei **Attributen** kann diese Trainingszeit nicht verkürzt werden. Muskelaufbau für mehr Konstitution oder Stärke oder das Verbessern kognitiver Funktionen brauchen eben ihre Zeit. Außerdem kann man Körperliche oder Geistige Attribute nicht während derselben Zeitspanne verbessern, in der man Bodytech bekommt, die dasselbe Attribut steigert. Diese Zeitspanne muss zur Genesung von der Operation und zur

BEISPIEL

HINTERGRUNDGESCHICHTEN

JAMES

Der Technomancer, den James spielt, wuchs in den Straßen von Seattle auf. Er wurde als Kind von SINlosen Eltern im Jahr 2056 geboren. Sein echter Name ist Andrew Mason, aber er benutzt den Straßennamen „Mega Pulse". Er verlor seine Eltern im Alter von neun Jahren. Sie waren Neo-Anarchisten, die von Mitsuhama gefangen genommen wurden, als sie versuchten, eine illegale Mülldeponie zu sabotieren. Andrew sah sie niemals wieder.

Zu seinem Glück war die Neo-Anarchistenzelle sehr eng vernetzt, und alle Mitglieder nahmen Andrew freundlich auf. Als er zehn war, kamen Masons Technomancer-Fähigkeiten zum Vorschein. Er war klug genug, seine Fähigkeiten zu verbergen, daher kam niemand außerhalb seiner Adoptivfamilie auf die Idee, er könnte ein Technomancer sein. Er nannte sich Mega Pulse und nutzte seine Fähigkeiten als Technomancer, um seiner Familie und der Sache zu helfen. Er hackte die Hosts von Megakonzernen und holte Daten heraus, die die Neo-Anarchisten nutzen konnten, um deren Machenschaften zu vereiteln. Er half dabei, Matrixauftritte der Kons zu sabotieren, und tat, was er konnte, um ihre Macht zu untergraben und die Metamenschheit von Unterdrückung und Ausbeutung zu befreien. Vor Kurzem hackte Mega Pulse einen Host, um Dokumente einzuschleusen, die bewiesen, dass er, mit einer seiner gefälschten SINs, einen Ares Roadmaster besaß, der eigentlich Ares gehörte. Mega Pulse kann zwar selbst nicht fahren, aber er überlässt den Neo-Anarchisten nur zu gern das befreite Fahrzeug, um der Sache zu dienen. Und um ab und zu damit eine Spritztour zu unternehmen.

Inzwischen ist Mega Pulse 19 Jahre alt und hat eine Karriere als Runner begonnen. Nach außen hin ist er rein am Profit orientiert, aber er sucht immer nach Leichen im Keller der Megakons. Er bemüht sich aktiv um Runs, die sich gegen einen der Großen Zehn richten, und nutzt jede Gelegenheit, in ihre Netzwerke einzubrechen und so viele Daten wie möglich herauszuholen, die seine Familienzelle brauchen kann. Mega Pulse hat entdeckt, dass er das Leben in den Schatten genießt. Er ist immer noch der Sache verschrieben, genießt es aber auch, Geld zu verdienen, und hofft, bald seinen Lebensstil verbessern zu können.

Er bemitleidet die Lohnsklaven, die für die Megakonzerne arbeiten und keine Ahnung haben, wie sehr sie unterdrückt werden. Gegenüber den Managern und Execs ist er hingegen wirklich feindlich eingestellt, weil er glaubt, dass sie es sind, die es möglich machen, dass die Konzerne so handeln, wie sie es tun. Mega Pulse hat diese Einstellung schon von Kindheit an, also kommt sie bei jeder Unterhaltung früher oder später ans Licht.

ROB

Robs Charakter heißt eigentlich Tyson Hughes. Sein Straßenname ist „The Hammer", weil er zuschlagen kann wie ein Vorschlaghammer. The Hammer wurde als Kind einer Mittelschichtfamilie im Jahr 2053 geboren. Seine Familie bestand aus SIN-Menschen, sein Vater war Unteroffizier, und er bekam eine SIN der UCAS. Mit 18 Jahren ging Tyson auf Drängen seines Vaters zur Armee, merkte aber bald, dass er nicht für das Militärleben geschaffen war. Er war einer der wenigen Trolle im Heer und fühlte sich zwischen all den Menschen entwurzelt. Viele Menschen dort verachteten Trolle und meinten, Tyson sollte nicht Teil ihrer Armee sein. Seine Vorgesetzten betrachteten ihn und andere Trolle als Kanonenfutter. Er wusste, dass er in gefährliche Einsätze geschickt wurde, weil seine Vorgesetzten davon ausgingen, dass er viel mehr Schaden als seine menschlichen Kameraden wegstecken könne. Er wurde in Bismarck, North Dakota, stationiert und zur Patrouille an der Grenze zur Sioux-Nation eingesetzt – eine sehr gefährliche Aufgabe, weil es immer wieder zu Scharmützeln zwischen der UCAS Army und den Wildcats, Spezialeinheiten der Sioux, kam.

Tyson wurde während seiner vierjährigen Stationierung in Bismarck frustriert und verbittert. Er versuchte sein Bestes, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten und eine saubere Akte zu haben, wurde aber bei Beförderungen immer wieder übergangen. Dafür gab es keine offiziellen Begründungen, aber ihm war klar, dass die menschlichen Vorurteile dafür sorgen würden, dass er es nie weiter als bis zum Obergefreiten bringen würde. Auseinandersetzungen mit anderen Soldaten seiner Einheit kamen immer häufiger vor, und bei jedem Vorfall wurde er als Unruhestifter beschuldigt. Er wurde regelmäßig – zu Unrecht, wie er meinte – der Insubordination bezichtigt. Tyson wurde in den Scharmützeln mit Wildcats und Schmugglern immer aggressiver. Er wurde mehrmals wegen überzogener Gewaltanwendung verwarnt. Schließlich reichte es seinen Vorgesetzten. Mitte 2074 wurde er unehrenhaft aus der Armee entlassen. Tyson versuchte einige Monate lang, eine ehrliche Arbeit zu finden, aber als unehrenhaft entlassener Troll fand er keinen Arbeitgeber. Ende 2074 entschied sich Tyson, ein neues Leben anzufangen, und zog nach Seattle.

Leider verfolgte ihn seine Militärakte, und er fand auch hier keine Anstellung. 2075 erkannte Tyson, dass er in die Schatten gehen musste, um zu überleben. Er hatte sehr nützliche Fähigkeiten, wurde aber besonders von Schmugglern nie engagiert. Die Schmugglernetzwerke durchziehen den ganzen Kontinent, und die örtlichen Schmuggler kannten seinen Ruf, gegenüber ihren Kollegen an der Grenze zur Sioux-Nation brutal vorgegangen zu sein. Also wollte keiner mit ihm arbeiten. Wenn er reisen muss, verlangen die Schmuggler von ihm sogar die doppelte Bezahlung.

Tyson bereut inzwischen sein Vorgehen gegen die Schmuggler und möchte es wiedergutmachen. Er wird einiges tun, um seinen Ruf bei den örtlichen Schmugglern zu verbessern und zu beweisen, dass er sich geändert hat.

BEISPIEL

HINTERGRUNDGESCHICHTEN

KYRA

Kyras Charakter heißt, wegen ihrer Silberzunge und ihres silbernen Haars, auf den Straßen „Silver". Silver ist dafür berüchtigt, fast jeden zu fast allem überreden zu können. Und wenn ihr Verhandlungsgeschick nicht ausreicht, kann sie auch auf Waffen oder Magie zurückgreifen, die sie brandgefährlich machen.

Silver wurde 2053 in Tarislar – einer elfischen Enklave von Exilanten aus Tír Tairngire und anderen Metas, die in der Nacht des Zorns aus anderen Teilen Seattles hierher geflohen waren – im Seattler Stadtteil Puyallup geboren. Ihr eigentlicher Name ist Catlin Moore. Tarislar kann eine gefährliche Gegend sein, und im September 2061 – im Jahr des Kometen – wurde ihr Vater in dem gewalttätigen Chaos, das durch den Ausbruch der Mutationswelle SURGE ausgelöst wurde, getötet. Ihre Mutter tat, was sie konnte, um Silver durchzubringen, starb aber Anfang 2064 an einer Lungenentzündung. Kurz danach kam Silver in eine Straßengang namens Ancients. Die Ancients halfen ihr, die vielen Gefahren des Sprawls zu überleben, die nicht zuletzt durch den Crash 2.0 im selben Jahr verschlimmert wurden. Silver fährt, seit sie alt genug zum Motorradfahren war, mit den Ancients.

Sie ist der Gang gegenüber immer noch loyal (sie trägt immer noch die Tattoos, und ihr Motorrad trägt immer noch das hellgrüne A inmitten eines hellgrünen Kreises), aber sie möchte mehr aus sich machen. Als Magieradeptin meint sie, einiges für ein Runnerteam bieten zu können. Sie folgt einem Totem namens „Meer". Ihr Zugang zum Wirken von Zaubern und zum Beschwören ist von der schamanischen Tradition geprägt. Obwohl sie nun in den Schatten lebt, wird Silver in ihrer Freizeit immer noch mit den Ancients fahren, auch wenn das ihren Chummern Probleme bereiten könnte.

Gewöhnung an die neuen Modifikationen genutzt werden. Der Charakter muss bis zur nächsten Gelegenheit warten, um ein Training zu beginnen. Ein Charakter kann immer nur ein Geistiges und ein Körperliches Attribut oder ein Attribut und eine Fertigkeit gleichzeitig trainieren.

Zum Zweck der Steigerung können **Fertigkeiten** auch **gelehrt** werden. Wenn ein Charakter einen Lehrer findet, der ihn unterweist und ihm hilft, seine Techniken zu perfektionieren, kann er dadurch seine Trainingszeit um eine Anzahl von Tagen gleich den Erfolgen des Lehrers bei einer Unterrichtsprobe senken (s. *Einsatz von Unterricht*, S. 142). Wenn der Charakter sich während einer Trainingsperiode nur auf Fertigkeiten konzentriert, darf er eine Anzahl von Fertigkeiten bis zur (aufgerundeten) Hälfte seiner Logik verbessern oder erlernen. Eine **Spezialisierung** erfordert eine Trainingszeit von 1 Monat, der ganz dieser Spezialisierung gewidmet ist. Während dieses Monats kann nichts anderes gelernt werden. **Fertigkeitsgruppen** werden mit einer Geschwindigkeit von [neue Stufe x 2] Wochen verbessert. Innerhalb dieser Zeit kann der Charakter ebenfalls keine anderen Attribute oder Fertigkeiten verbessern. Das Verbessern einer Fertigkeitsgruppe braucht viel Zeit und Konzentration.

Edge ist etwas Besonderes. Es steht für das Glück des Charakters und muss nicht zeitaufwendig trainiert werden. Edge kann jederzeit gesteigert werden, wenn das nötige Karma zur Verfügung steht.

ENTWICKLUNG VON ATTRIBUTEN UND FERTIGKEITEN

Die Kosten zur Steigerung eines **Attributs** betragen **[neue Stufe x 5] Karma**. Die nötigen Berechnungen wurden in der Tabelle *Karmakosten für Attribute* (S. 107) bereits durchgeführt. Suchen Sie zuerst Ihre gegenwärtige Stufe in der ersten Spalte der Tabelle und gehen Sie in der Zeile nach rechts, bis Sie die Spalte Ihrer gewünschten Stufe erreicht haben. Wenn Sie also ein Attribut von 4 auf 5 steigern wollten, gingen Sie von 4 in der ersten Spalte die Zeile entlang bis zur gewünschten Spalte (in diesem Fall 5). In diesem Beispiel lautet der Eintrag „25", also müssten Sie 25 (5 x 5) Karma bezahlen, um das Attribut von 4 auf 5 zu steigern. Wollten Sie das Attribut von 4 auf 6 steigern, müssten Sie eine Spalte weiter rechts nachschauen und bekämen als Ergebnis 55 Karma.

Ein Attribut kann innerhalb einer Trainingsperiode maximal um 2 Stufen gesteigert werden. Wenn Sie es weiter steigern wollen, müssen Sie auf eine andere Gelegenheit warten.

Die Tabelle *Karmakosten für Fertigkeiten* (S. 107) funktioniert im Prinzip genauso, nur die Kosten betragen bei **Aktionsfertigkeiten [neue Stufe x 2] Karma**. Wenn Sie eine Fertigkeit von Grund auf neu lernen wollen, suchen Sie den Eintrag für die entsprechende Stufe und bezahlen Sie die angeführte Summe. Wenn Sie z. B. die Fertigkeit Laufen neu erwerben und gleich auf Stufe 3 steigern wollen, kostet das 12 Karma. Um eine Aktionsfertigkeit von 7 auf 8 zu steigern, müssten sie 16 Karma (8 x 2) bezahlen. Zur Berechnung der Kosten für das Überspringen mehrerer Stufen subtrahieren Sie die Summe in der Spalte Ihres gegenwärtigen Werts von der Summe in der Spalte des gewünschten Werts. **Wissens- und Sprachfertigkeiten** funktionieren ähnlich, nur dass die Kosten **[neue Stufe x 1] Karma** betragen. Ein Charakter kann innerhalb einer Trainingsperiode Aktions-, Wissens- oder Sprachfertigkeiten maximal um 3 Stufen erhöhen. Für eine weitere Steigerung muss er, wie bei den Attributen, auf eine neue Gelegenheit warten.

Fertigkeitsgruppen kosten **[neue Stufe x 5] Karma** und können maximal um 1 Stufe pro Trainingsperiode erhöht werden.

ERLERNEN VON KOMPLEXEN FORMEN

Um Zugang zu einer neuen Komplexen Form zu erhalten, muss ein Technomancer **4 Karma** ausgeben. Details zum Erlernen Komplexer Formen finden Sie im Abschnitt *Resonanzbibliothek* (S. 250).

BEISPIEL

CHARAKTERENTWICKLUNG

JAMES

Nach einigen Runs hat James' Charakter 20 Karma angesammelt, und der Spielleiter gesteht ihm eine Trainingsperiode von 2 Wochen zu. James beschließt nach dem Betrachten seiner Optionen, die Reaktion seines Charakters von 2 auf 3 zu erhöhen. Die Tabelle gibt Kosten in Höhe von 15 Karma an, die bezahlt werden könnten. Normalerweise dauert es 3 Wochen, um ein Attribut auf Stufe 3 zu steigern, aber Mega Pulse hat den Nachteil Verpflichtungen, der jede Trainingsdauer um 50 % erhöht. Also würde die gewünschte Steigerung der Reaktion 4,5 Wochen dauern. Daher kann James innerhalb der 2 Wochen die Reaktion seines Charakters nicht erhöhen, sondern muss das Training beim nächsten Mal fortsetzen, wenn er wieder Zeit hat. James kann aber innerhalb derselben Zeit auch eine Fertigkeit erhöhen und hat noch 5 Karma offen. Also steigert er die Fertigkeit Hardware von 1 auf 2. Das verbraucht 4 Karma. Die Trainingszeit für die Fertigkeit Hardware beträgt 2 Tage (2 x 1 Tag), aber durch den Nachteil Verpflichtungen steigt sie auf 3. James' Charakter hat noch 1 Karma übrig und kann in dieser Trainingsperiode nichts mehr lernen.

ROB

Robs Charakter hat 21 Karma (20 Karma verdient + 1 Karma Rest von der Charaktererschaffung). The Hammers Logik beträgt 3, was Rob erlaubt, zwei Fertigkeiten zu steigern. Er möchte seine Fertigkeiten Wurfwaffen und Pistolen jeweils auf 3 steigern. Das kostet 12 Karma. Das Steigern einer Fertigkeit auf 3 dauert 3 Tage. The Hammer kann beide Fertigkeiten zugleich trainieren, also braucht er insgesamt 3 Tage. Das Karma wird ausgegeben, und der nächste Run kann kommen.

KYRA

Kyra möchte zwei von Silvers Fertigkeiten steigern (was ihre Logik erlaubt). Sie würde gerne Spruchzauberei von 5 auf 6 steigern, was 12 Karma (neue Stufe x 2) kosten würde. Sie hat diese Summe zum Glück zur Verfügung. Kyra weiß, dass diese Steigerung 6 Wochen dauern würden, also sucht sie nach einem Lehrer. Silver spricht mit ihrem Taliskrämer, der sie an jemanden verweist, der sie (gegen Geld natürlich) unterweisen kann. Mit seiner Hilfe schafft sie es, die Trainingszeit um 5 Tage zu verkürzen. Außerdem gibt Kyra 6 Karma zur Erhöhung der Fertigkeit Schlosser von 2 auf 3 aus. Dafür braucht Silver 3 Tage. Die restliche Trainingsperiode nutzt sie zur Arbeit mit ihrem Lehrer für Spruchzauberei. In der nächsten Trainingsperiode wird Kyra neben der Arbeit an der Spruchzauberei eine weitere Fertigkeit steigern können.

ERLERNEN VON MAGIE

Aspektzauberer, Zauberer und Magieradepten können neue Zauber, Rituale oder Alchemische Zauber erwerben. Magieanwender müssen für einen neuen Zauber, ein neues Ritual oder einen neuen Alchemischen Zauber **5 Karma** ausgeben. Adepten (nicht aber Magieradepten) erhalten einen kostenlosen Kraftpunkt, wann immer sie ihr Magieattribut steigern. Außerdem können Adepten (und Magieradepten) bei der Initiation (S. 324) statt einer metamagischen Technik auch einen Kraftpunkt erhalten. Näheres zum Erlernen von Magie finden Sie auf S. 298.

VOR- UND NACHTEILE

Es gibt zwei Möglichkeiten, zu neuen Vor- oder Nachteilen zu kommen. Der Spielleiter kann sie als Folge von Ereignissen oder Handlungen im Spiel vergeben. Vorteile können als Belohnung für gutes Rollenspiel entstehen, Nachteile können durch erschütternde oder traumatische Erlebnisse ausgelöst werden. Der Spielleiter kann auch einen Nachteil vergeben, wenn ein Charakter etwas tut, das wahrscheinlich zu diesem Nachteil führen könnte (wobei diese „Wahrscheinlichkeit" im Ermessen des Spielleiters liegt). Außerdem kann ein Spieler im Spielverlauf Vorteile für seinen Charakter mit Karma kaufen. Die Karmakosten für den Erwerb eines neuen Vorteils im Spielverlauf entsprechen dem Doppelten der Karmakosten dieses Vorteils bei der Charaktererschaffung. Ebenso kann ein Spieler einen Nachteil seines Charakters loswerden, wenn der Charakter die angeführten Voraussetzungen erfüllt und der Spielleiter zustimmt. Die Karmakosten für das Entfernen eines Nachteils im Spielverlauf entsprechen dem Doppelten des Karmabonus dieses Nachteils bei der Charaktererschaffung.

CHARAKTERENTWICKLUNG

VERBESSERUNG	KARMAKOSTEN
Neue Spezialisierung (für Aktions-, Wissens- oder Sprachfertigkeit)	7
Neuer Vorteil	Karmakosten bei Erschaffung x 2
Nachteil entfernen	Karmabonus bei Erschaffung x 2
Neuer Initiatengrad	10 + (Grad x 3)
Neuer Wandlungsgrad	10 + (Grad x 3)
Neuer Zauber	5

TRAININGSZEITEN

VERBESSERUNG	TRAININGSZEIT
Steigern eines Attributs (Geistig, Körperlich, Magie, Resonanz)	[Neue Stufe] Wochen
Steigern von Edge	keine Zeit benötigt
Steigern einer Fertigkeit	
Stufe 1–4	[Neue Stufe] Tage
Stufe 5–8	[Neue Stufe] Wochen
Stufe 9–13	[Neue Stufe x 2] Wochen
Steigern einer Fertigkeitsgruppe	[Neue Stufe x 2] Wochen
Neue Spezialisierung	1 Monat

KARMAKOSTEN FÜR ATTRIBUTE

AUSGANGS-STUFE	GEWÜNSCHTE STUFE									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	10	25	45	70	100	135	–	–	–	–
2	–	15	35	60	90	125	165	–	–	–
3	–	–	20	45	75	110	150	195	–	–
4	–	–	–	25	55	90	130	175	225	–
5	–	–	–	–	30	65	105	150	200	(255)
6	–	–	–	–	–	35	75	120	170	(225)
7	–	–	–	–	–	–	40	85	135	(190)
8	–	–	–	–	–	–	–	45	95	(150)
9	–	–	–	–	–	–	–	–	50	(105)
10	–	–	–	–	–	–	–	–	–	(55)

Die Zahlen in Klammern sind nur für Charaktere mit dem Vorteil Außergewöhnliches Attribut zu erreichen.

KARMAKOSTEN FÜR FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	GEWÜNSCHTE STUFE												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	(13)
Aktionsfertigkeit	2	6	12	20	30	42	56	72	90	110	132	156	182
Fertigkeitsgruppe	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275	330	390	–
Wissensfertigkeit	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91
Sprachfertigkeit	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

Die Zahlen in Klammern sind nur für Charaktere mit dem Vorteil Talentiert zu erreichen.

Nach der Charaktererschaffung sehen die drei Charaktere (vor der Zustimmung des Spielleiters) so aus:

SHADOWRUN®

CHARAKTER Mega Pulse (Technomancer)
SPIELER James
ANMERKUNGEN

PERSÖNLICHE DATEN

NAME / STRASSENNAME	Andrew Mason / Mega Pulse				
Metatyp	Mensch	Ethnie			
Alter		Geschlecht		Größe	Gewicht
Straßenruf	0	Schlechter Ruf	1	Prominenz	0
Karma	0	Gesamtkarma		Sonstiges	

WICHTIGE KAMPFWERTE

Rüstung Panzerjacke Panzerungswert 12
Fernkampfwaffe Ares Crusader II

Schaden	Präz.	DK	Modus	RK	Munition
9K	5	-	HM/SM	2	40(s)

Nahkampfwaffe

Reichweite	Schaden	Präz.	DK

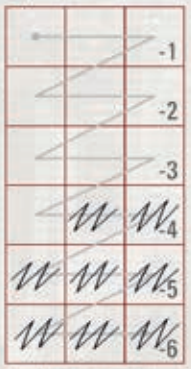
ATTRIBUTE

Konstitution	3	Essenz	6
Geschicklichkeit	2	Magie / Resonanz	6
Reaktion	2	Initiative	6 + 1W6
Stärke	3	Matrix-Initiative	8 (heiß)
Willenskraft	3	Astrale Initiative	
Logik	4	Selbstbeherrschung	6
Intuition	4	Menschenkenntnis	7
Charisma	3	Erinnerungsvermögen	7
Edge	3	Heben / Tragen	45/30
Edgepunkte	○○○○○○○	Bewegung	4/8/+2

Körperliches Limit: 4 Geistiges Limit: 5 Soziales Limit: 5

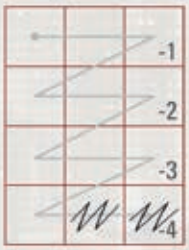
ZUSTANDSMONITOR

Körperlicher Zustandsmonitor



Charisma (3) + (Konstitution ÷ 2, aufgerundet) Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor. Überzählige Kästchen schreiben

Geistiger Zustandsmonitor



Charisma (3) + (Willenskraft ÷ 2, aufgerundet) Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor. Überzählige Kästchen schreiben

Überzähliger Schaden 3

Pro 3 Kästchen Schaden auf einem Zustandsmonitor erhält der Charakter einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf Proben; diese Modifikatoren sind kumulativ; siehe Verletzungsmodifikatoren, S. 172.

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Art	Fertigkeit	Stufe	Art
Computer	3	A	Matrixkampf	2	A
Elektronische Kriegsführung	2	A	Pistolen	2	A
Fälschen	2	A	Registrieren	4	A
Hacking	5	A	Schnellfeuerwaffen	2	A
Hardware	1	A	Software	2	A
Kompilieren	4	A	Wahrnehmung	2	A
		A/W			A/W
Betriebssysteme (Hobby)	2	W	Ortsansässige Decker		A/W
BTL-Dealer (Straße)	2	W	(Straße)	2	W
Konzerne (Straße)	2	W	Ortsansässige Technomancer		A/W
Matrixsicherheit (Hobby)	2	W	(Straße)	2	W
Mr. Johnsons (Straße)	1	W	Scheiber (Straße)	1	W
Neo-Anarchisten (Straße)	1	W			A/W
		A/W			A/W
Englisch	M		Japanisch	1	
		A/W			A/W
		A/W			A/W
		A/W			A/W
		A/W			A/W
		A/W			A/W

VOR- UND NACHTEILE

Vor- / Nachteil	Anmerkungen	Art
Analytischer Geist	- 5 Karma	V
Natürliche Härte	- 10 Karma	V
Toxinresistenz	- 4 Karma	V
Abhängigkeit (Mittel, BTL)	+ 9 Karma	N
Verpflichtungen (Freundin im gemeinsamen Haushalt)		V/N
	+ 6 Karma	N
Vorurteile (Konzernlohnsklaven, weitverbreitet, voreingenommen)		V/N
	+ 5 Karma	N
		V/N
		V/N
		V/N
		V/N

IDS / LEBENSSTILE / GELD

Hauptlebensstil Unterschicht (Versteck, 3 Mon.), Mittelschicht (12 Mon.)
Nuyen ¥2.00 Lizenzen
Gefälschte IDs / Weitere Lebensstile / Vermögen / Lizenzen
10 gefälschte SINs (Stufe 4)
10 gefälschte Lizenzen (Waffenschein, Stufe 4)

CONNECTIONS

Name	Loyalität	Einfluss	Gefallen
Hehler	1	1	–
Neo-A-Leutnant	2	2	–
Schieber	1	2	–

© 2013 The Topps Company, Inc. Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Version © 2013 Pegasus Spiele – Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

SHADOWRUN®

CHARAKTER Mega Pulse (Technomancer)
SPIELER James
ANMERKUNGEN

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Schaden	Präz.	DK	Modus	RK	Munition
Defiance EX-Shocker	9G(e)	4	-5	EM	-	4(m)
Ares Crusader II	9K	5(9)	-	HM/SM	2	40(s)
Ceska Black Scorpion	6K	5	-	HM/SM	(4)	35(s)
HK-227	9K	5(9)	-	HM/SM/AM	(4)	28(s)
5 Schockgranaten	10G	-	-4	Sprengwirkung 10 m Radius		

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Reichweite	Schaden	Präz.	DK

PANZERUNG

Panzerung	Panzerungswert	Anmerkungen
Panzerkleidung	6	
Panzerjacke	12	Feuerresistenz 4

CYBERDECK

Modell — Angriff — Schleicher
Gerätestufe — Datenverarbeitung — Firewall
Programme

Matrix-Zustandsmonitor 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

BODYTECH

Bodytech	Stufe	Anmerkungen	Essenz

FAHRZEUG

Fahrzeug — Handling
Beschleunigung — Geschwindigkeit
Pilot — Rumpf
Panzerung — Sensor
Anmerkungen

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Stufe
Ares Roadmaster, Automatischer Dietrich 6, Bereichsstörsender 4,	
Chamäleonanzug [9], DocWagon-Vertrag (Platin, 3 Jahre),	
5 Dreamchips, 6 Ersatzladestreifen, Haedsensor [Kapazität 2,	
Atmosphärensensor 3, Cyberwarescanner 3], Kommlink (Transys Avalon	
mit Sim-Mode), Magschlosskarten-Kopierer 6, Magschlossknacker 4,	
2 Medkits 6, 5 Medkit-Nachfüllpacks, 5 Moodchips, Ohrstöpsel	
[Kapazität 3, mit Audioverbesserung 2, Selektiver Geräuschfilter 1],	
3 Schalldämpfer, Sequencer 4, Sichtgerät [Kapazität 6, mit	
Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink],	
2 Tarnholster, Trodes, Wanzenscanner 6, White-Noise-Generator 6,	
Zielgerichteter Störsender 6	
300 Schuss APDS-Munition, 500 Schuss Explosivmunition,	
80 Schuss Schockermunition, 1000 Schuss Standardmunition,	
100 Taserpfeile	

ZAUBER / ERZEUGNISSE RITUALE / KOMPLEXE FORMEN

Z/E/R/KF	Art / Ziel	Reichweite	Dauer	Entzug
Komplexe Formen				
Editor				
Reiniger				
Resonanzspike				
Sprites (jeweils 3 Aufgaben)				
Infiltratorsprite (Stufe 6)				
Störsprite (Stufe 6)				

ADEPTENKRÄFTE ODER ANDERE FÄHIGKEITEN

Name	Stufe	Anmerkungen
Lebende Persona		
Angriff	3	
Datenverarbeitung	4	
Gerätestufe	6	
Firewall	3	(+4 durch Natürliche Härte)
Schleicher	4	

© 2013 The Topps Company, Inc. Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Version © 2013 Pegasus Spiele – Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

SHADOWRUN

CHARAKTER The Hammer (Straßensamurai)
SPIELER Zoé
ANMERKUNGEN +1 Panzerung Infrarotsicht +1 Reichweite

PERSÖNLICHE DATEN

WICHTIGE KAMPFWERTE

ATTRIBUTE

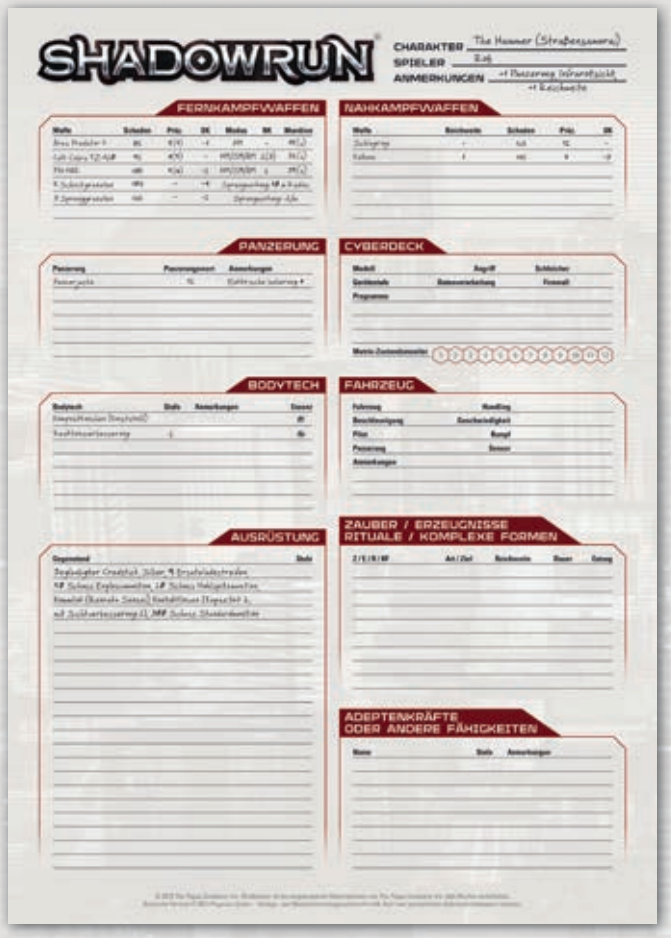
ZUSTANDSMONITOR

FERTIGKEITEN

VOR- UND NACHTEILE

IDS / LEBENSSTILE / GELD

CONNECTIONS


SHADOWRUN

CHARAKTER The Hammer (Straßensamurai)
SPIELER Zoé
ANMERKUNGEN +1 Panzerung Infrarotsicht +1 Reichweite

FERNKAMPFWAFFEN

NAHKAMPFWAFFEN

PANZERUNG

CYBERDECK

BODYTECH

FAHRZEUG

AUSRÜSTUNG

ZAUBER / ERZEUGNISSE RITUALE / KOMPLEXE FORMEN

ADEPTENKRÄFTE ODER ANDERE FÄHIGKEITEN

SHADOWRUN

CHARAKTER Silver (Magieradept)
SPIELER Lyra
ANMERKUNGEN Kopfschmerzstange

PERSÖNLICHE DATEN

WICHTIGE KAMPFWERTE

ATTRIBUTE

ZUSTANDSMONITOR

FERTIGKEITEN

VOR- UND NACHTEILE

IDS / LEBENSSTILE / GELD

CONNECTIONS

SHADOWRUN

CHARAKTER Silver (Magieradept)
SPIELER Lyra
ANMERKUNGEN Kopfschmerzstange

FERNKAMPFWAFFEN

NAHKAMPFWAFFEN

PANZERUNG

CYBERDECK

BODYTECH

FAHRZEUG

AUSRÜSTUNG

ZAUBER / ERZEUGNISSE RITUALE / KOMPLEXE FORMEN

ADEPTENKRÄFTE ODER ANDERE FÄHIGKEITEN

STRASSENSAMURAI

Er ist wieder dort, wo er angefangen hat: draußen auf den Straßen und in den Gassen. Er wuchs auf und suchte nach Wegen aus der Gosse, fand einen Job, dann noch einen. Und er drehte jeden Nuyen zweimal um. Dann, Stück für Stück, ließ er sich neue Implantate einbauen, bis er sein Ziel erreichte: Straßensamurai. Nicht nur irgendeine Messerklaue, irgendein Schlaumeier oder modifizierter Schläger oder Söldner, sondern etwas Besseres. Er hat sich seine Ehre mit seiner Arbeit verdient und von Generationen edler Krieger der Vergangenheit gelernt, die ihm eine Seele verliehen – den Geist des Bushido. Jetzt läuft er mit seinem Team in den Schatten.

METATYP: ORK

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	6	5 (7)	5	3	2	3	2	1	1,4

Zustandsmonitor (K/G)	14 / 10
Panzerung	11
Limits	Körperlich 8, Geistig 4, Sozial 3
Initiative	8(10) + 3W6
Vorteile	Beidhändigkeit, Mut, Vertrautes Terrain (Straßenpolitik)
Nachteile	Ehrenkodex (Kriegerkodex), Inkompetenz (Schauspielerei)
Aktionsfertigkeiten	Bodenfahrzeuge 2, Gewehre 3(4), Klingenwaffen 5, Kybernetik 1, Pistolen 4, Schleichen 2, Schnellfeuerwaffen 5, Waffenloser Kampf 3(4)
Wissensfertigkeiten	Gute Restaurants 2, Poesie 1, Polizei 2, Verstecke 3
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Japanisch 2
Bodytech	Cyberarm [links, offensichtlich, Stärke 8, Geschicklichkeit 6, Cyber-Springarm, Sporn], Cyberarm [rechts, offensichtlich, Stärke 8, Geschicklichkeit 6, Cyber-Maschinenpistole mit externem Munitionsport], Cyberaugen [Stufe 3; mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung, Smartlink], Dermalpanzerung 2 (Alphaware); Reflexrekorder [Gewehre, Waffenloser Kampf], Synapsenbeschleuniger 2, Thrombozytenfabrik
Ausrüstung	Bereichsstörsender 4, gefälschte SIN 4, gefälschte Lizenzen 4 (verborgenes Tragen, Besitz von Feuerwaffen, Besitz von Bodytech), Gefütterter Mantel [9, Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 3, Feuerresistenz 3], Kommlink [Hermes Ikon, Gerätestufe 5], Medkit 6, Mikro-Transceiver, Mittelschicht-Lebensstil (2 Monate), Ohrstöpsel [Audioverbesserung 1, Richtungsdetektor], 5 Stim-Patches 6, 2 Trauma-Patches, Vitalmonitor, White-Noise-Generator 6
Fahrzeuge	Harley-Davidson Scorpion [Handling 4/3 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 8 | Panzerung 9 | Pilot 1 | Sensor 2]
Waffen	Katana [Klingenwaffe | Reichweite 1 | Präz. 7 | Schaden 11K | DK -3] Schwert [Klingenwaffe | Reichweite 1 | Präz. 6 | Schaden 11K | DK -2] Ares Light Fire 75 [Leichte Pistole | Präz. 6(8) | Schaden 6K | DK – | HM | RK – | 16(s) | internes Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen, 100 Schuss Standardmunition] Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -5 | HM | RK – | 15(s) | internes Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen, 100 Schuss APDS-Munition] HK-227 [MP | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM/SM/AM | RK (1) | 28(s) | internes Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen, 100 Schuss Explosivmunition] FN HAR [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 10K | DK -6 | HM/SM/AM | RK 2 | 35(s) | internes Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen, 100 Schuss APDS-Munition] Enfield AS-7 [Schrotflinte | Präz. 4(6) | Schaden 15K(f) | DK +4 | HM/SM | RK – | 10(s) oder 24(t) | internes Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen, 100 Schuss Flechettemunition] Ingram Valiant [LMG | Präz. 5(7) | Schaden 10K | DK -3 | SM/AM | RK 2(3) | 50(s) oder 100(gurt) | internes Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen, 100 Schuss Explosivmunition] 3 Sprenggranaten [Granate, nicht aerodynamisch | Schaden 16 K | DK -2 | Sprengwirkung -2/m] Sporn [Waffenlos | Reichweite – | Präz. Körperlich | Schaden 14K | DK -2]
Connections	Schieber (Einfluss 4, Loyalität 2)
Startkapital	855 + (4W6 x 100) ¥

SPEZIALISTIN FÜR VERDECKTE OPERATIONEN

Die Spezialistin für verdeckte Operationen strebt danach, nur ein Geist in der Welt zu sein. Sie hat das Training und die Ausrüstung, um überall hinein- und wieder hinauszukommen, ohne eine Spur zu hinterlassen. Jedes Sicherheitssystem hat eine Schwachstelle, eine Zugangsmöglichkeit, die vergessen wurde, oder von der niemand glaubte, dass jemand sie je ausnutzen könnte. Die Spezialistin für verdeckte Operationen verdient ihren Lebensunterhalt damit, diese Schwachstellen zu erkennen und auszunutzen. Sie ist flink, geschickt und stark, wodurch sie sich schnell an jede Situation anpassen, laute Kämpfe vermeiden und wieder verschwinden kann, bevor jemand merkt, dass sie da war.

METATYP: ZWERG									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	6	4	5	4	4	5	4	5	5,6

Zustandsmonitor (K/G)	11/10
Panzerung	9
Limits	Körperlich 7, Geistig 6, Sozial 6
Initiative	9 + 1W6
Vorteile	Bewegungstalent, Gummigelenke, Katzenhaft
Aktionsfertigkeiten	Akrobatik 5, Computer 2, Entfesseln 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 2, Gebräuche 3, Hardware 2, Laufen 3, Schleichen 5, Schwimmen 2, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten	Extremsportarten 2, Gebäudegrundrisse 4, Infiltrationstechniken 3, Konzernsicherheitssysteme 5
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Japanisch 4
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; mit Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 1, Smartlink], Datenbuchse
Ausrüstung	Brecheisen, Chamäleonanzug [9, mit Wärmedämpfung 2], Enterhakenkanone (mit 500 m Camouflageseil, Katalysatorstab, 200 m Microwire), gefälschte Lizenz 4 (Pistole), gefälschte SIN 4, Gussform für Abdruckhandschuh 4, Kletterausrüstung, Kletterhandschuhe, Kommlink [Erika Elite, Gerätestufe 4], Magschlossknacker 4, Mikro-Transceiver, RFID-Löscher, Sequencer 4, Unterschicht-Lebensstil (3 Monate)
Waffen	Streetline Special [Holdout-Pistole | Präz. 4 | Schaden 6K | DK – | HM | RK – | 6(s) | Ersatzladestreifen, 60 Schuss Standardmunition] Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 15(s) | internes Smartgunsystem, Schalldämpfer, Ersatzladestreifen, 50 Schuss Standardmunition]
Connections	Schieber (Einfluss 4, Loyalität 3) Konzernsicherheitsanbieter (Einfluss 3, Loyalität 4)
Startkapital	260 + (3W6 x 60) ¥

MAGISCHE ERMITTLERIN

Sie ist die Privatdetektivin, die man auf seiner Seite haben will, wenn der Drek am Dampfen ist und eine Aura hat. Sie geht wie ein Engel, der auf Seide gleitet, redet wie die einzige Frau in der Bar, die man kennenlernen will. Sie ist geschmeidig, wie ein Manhattan: kompliziert unter der Oberfläche, bittersüß mit einer alten und respekteinflößenden Seele. Sie hat ihre gewöhnlichen Quellen – Barkeeper, Detektive und so weiter –, aber sie sammelt auch Informationen von wandernden Geistern und leuchtenden Auren. Die Starken würden ihr Leben abenteuerlustig nennen, die Schwachen würden es schwierig nennen. Für sie ist es einfach ihr Job.

METATYP: MENSCH										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	3	4	3	5	3	6	5	3	4	6

Zustandsmonitor (K/G)	10/11
Panzerung	9
Limits	Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 7
Initiative	10 + 1W6
Astrale Initiative	12 + 2W6
Vorteile	Schutzgeist (Schlange), Soziales Chamäleon, Zweisprachig
Nachteile	Abhängigkeit (Alkohol, Leicht), SIN-Mensch (Staatlich, Aztlan), Unglück
Tradition	Hermetikerin
Aktionsfertigkeiten	Alchemie 5, Antimagie 4, Arkana 4(6), Binden 3, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 2, Herbeirufen 5, Knüppel 4, Verbannen 4, Verkörperung (Menschen) 3 (+2), Wahrnehmung 5
Wissensfertigkeiten	Magietheorie 2, Magische Forensik 3, Magische Gemeinde (Seattle) 4 (+2), Polizeiprozeduren 3, Sprawl-Spelunken 3
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Spanisch M, Sperethiel 4
Alchemische Zauber	Flammenwerfer, Heilen, Hellsicht, Individuum Entdecken, Leiser Schritt, Panzerung, Physische Barriere, Wahrheit Prüfen
Ausrüstung	Alchemiefokus (Kraftstufe 4), gefälschte Lizenz (Stufe 4, Privatdetektiv), gefälschte SIN 4, Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Sony Emperor, Gerätestufe 2], Materialien für Magische Refugien (Kraftstufe 5), Mittelschicht-Lebensstil (2 Monate)
Fahrzeuge	Chrysler-Nissan Jackrabbit [Handling 4/3 | Geschw. 3 | Beschl. 2 | Rumpf 8 | Panzerung 4 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 2]
Waffen	Stab [Knüppel | Reichweite 2 | Präz. 6 | Schaden 6K | DK –] Betäubungsschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | 10 Ladungen]
Connections	Taliskrämer (Einfluss 3, Loyalität 2) Kriminalpolizist (Einfluss 3, Loyalität 4) Barkeeper (Einfluss 1, Loyalität 2)
Startkapital	250 + (4W6 x 100) ¥

STRASSENSCHAMANE

Der Straßenschamane hat erst spät im Leben zur Magie gefunden und verlässt sich mehr auf die Geister des Landes als auf die Medizin, die Bär ihn gelehrt hat, weil er weiß, dass seine eigene magische Kraft vor der der Geisterwelt verblasst. Er heilt schon lange die Leute in seiner Gemeinde, aber nun hat er beschlossen, dass die Zeit reif ist, um sein Wissen zu teilen. Der Sprawl leidet an vielen Geschwüren, und mit Bärs Stärke wird er sein Bestes tun, um den Sprawl zu kurieren.

METATYP: ELF										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
4	4	4	5	4	4	4	6	1	3	6

Zustands-monitor (K/G)	10/10
Panzerung	9
Limits	Körperlich 6, Geistig 6, Sozial 8
Initiative	8 + 1W6
Astrale Initiative	8 + 2W6
Vorteile	Freundliche Geister (Tiergeister), Schutzgeist (Bär), Zweisprachig
Nachteile	Gremlins 2, SimSinn-Desorientierung, Vorurteile (Hermetische Magier, Voreingenommen)
Tradition	Schamane
Aktions-fertigkeiten	Alchemie 4, Askennen 3, Athletik-Fertigkeitsgruppe 1, Einschüchtern 2, Erste Hilfe 4, Gebräuche 2, Herbeirufen 6, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 4, Klingenwaffen 3, Medizin 4, Navigation 1, Schleichen 1, Survival 1, Tierführung 2, Verbannen 2, Verhandlung 2, Verkleiden 1, Vorführung 2, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 1, Wurfwaffen 1
Wissens-fertigkeiten	Leben im Sprawl 4, Politik 2, Salish-Shidhe-Rat 2, Tarislar 4, Tír Tairngire 2
Sprach-fertigkeiten	Englisch M, Salish 2, Sperethiel M
Zauber	Gegenmittel, Heilen, Krankheit Heilen, Manablitz, Unterhaltung
Ausrüstung	Atemschutzmaske 1, gefälschte Lizenz (Stufe 3, Praktizieren von Magie), gefälschte Lizenz (Stufe 3, Praktizieren von Medizin), gefälschte SIN 3, Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3], Materialien für Magische Refugien (Kraftstufe 3), Medkit 4 (mit 1 Nachfüllpack), Squatter-Lebensstil (2 Monate), Taschenlampe, Vitalmonitor, Werkzeugkiste (Alchemie)
Waffen	Kampfmesser [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 6 | Schaden 7K | DK -3] Überlebensmesser [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 5 | Schaden 7K | DK -1] Wurfmesser [Wurfwaffe | Präz. Körperlich | Schaden 6K | DK -1]
Connections	Straßenganger (Einfluss 2, Loyalität 3) Taliskrämer (Einfluss 2, Loyalität 3) Organhändler (Einfluss 1, Loyalität 1) Tarislar-Politiker (Einfluss 3, Loyalität 3)
Anmerkungen	Natürliche Restlichtverstärkung
Startkapital	2.500 + (2W6 x 40) ¥

KAMPFMAGIER

Mit Magie kann man eine Menge machen – sich an verbotene Orte schleichen, die Gedanken von Leuten manipulieren oder die anderen Mitglieder seines Teams heilen und stärken. Und dann gibt es die Magie, die anderen einfach das Hirn rausbläst. Das ist die Stärke des Kampfmagiers. Er ist groß, grob und nicht im Geringsten subtil, und er lässt verbrannte Ziele und verletzte Körper in seinem Kielwasser zurück. Er ist der Grund, warum es heißt: „Töte den Magier zuerst“, aber es braucht schon mehr als nur ein Straßensprichwort, um ihn auszuschalten.

METATYP: TROLL										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
6	3	3	6	4	5	3	2	1	6	6

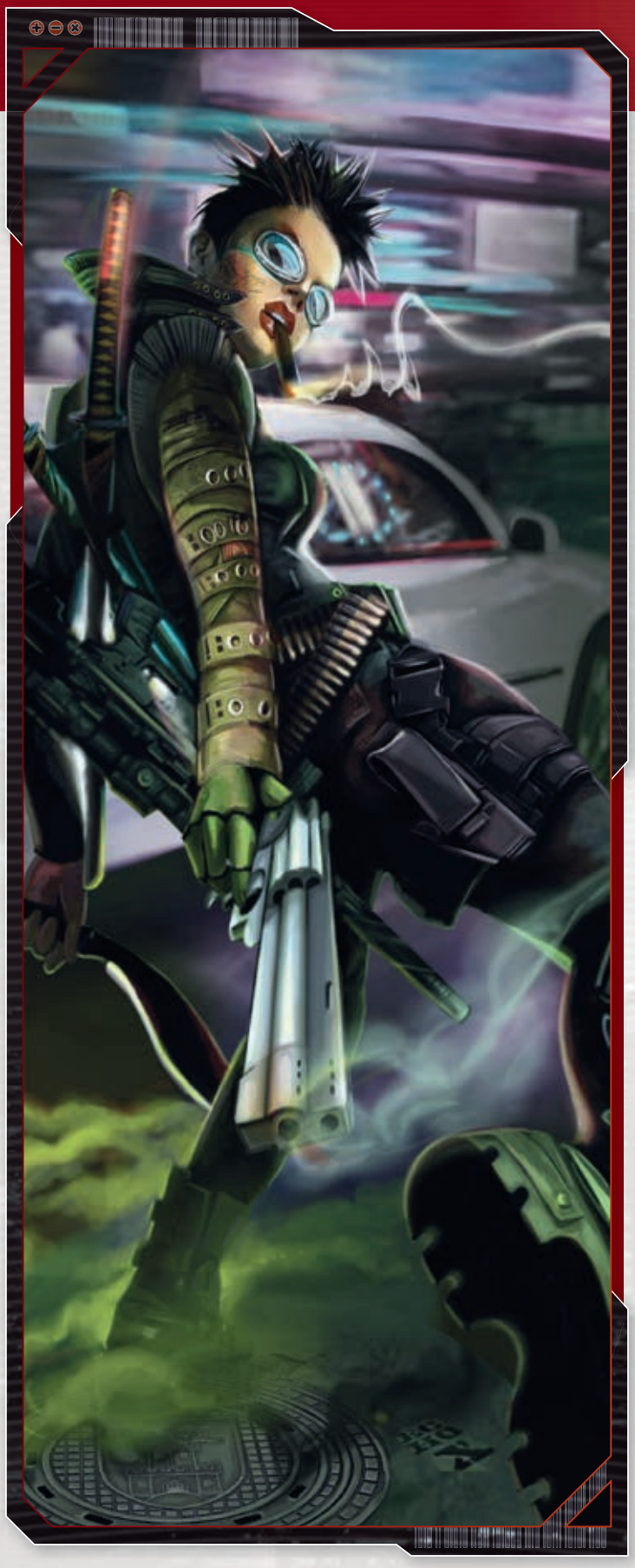
Zustands-monitor (K/G)	11/10
Panzerung	13
Limits	Körperlich 7, Geistig 6, Sozial 5
Initiative	6 + 1W6
Astrale Initiative	6 + 2W6
Vorteile	Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 3, Hohe Schmerztoleranz 1
Nachteile	Auffälliger Stil, Vorurteile (Elfen, Voreingenommen)
Tradition	Hermetiker
Aktions-fertigkeiten	Askennen 3, Antimagie 5, Astralkampf 3, Binden 1, Erste Hilfe 3, Herbeirufen 3, Klingenwaffen 3, Pistolen 2, Spruchzauberei 5, Verbannen 3, Wahrnehmung 3
Wissens-fertigkeiten	Action-Trideos 3, Critter 3, Magietheorie 4, Urban Brawl 3
Sprach-fertigkeiten	Englisch M, Spanisch 3
Zauber	Betäubungsblitz, Flammenwerfer, Geschicklichkeit Steigern, Heilen, Kampfsinn, Kugelblitz, Manaball, Massenverwirrung, Reflexe Steigern, Stoß
Ausrüstung	gefälschte Lizenz 3 (Ausübung von Magie), gefälschte SIN 3, Kontaktlinsen [Kapazität 2, mit Sichtverbesserung 2], Panzerjacke [12], Unterschicht-Lebensstil (2 Monate)
Waffen	Kampfmesser [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 6 | Schaden 8K | DK -3] Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 7K | DK – | HM | RK – | 11(s) | 75 Schuss Standardmunition]
Connections	Taliskrämer (Einfluss 3, Loyalität 3)
Anmerkungen	Natürliche Infrarotsicht, +1 Reichweite, +1 natürliche Panzerung
Startkapital	2.730 + (3W6 x 60) ¥

NAHKAMPFADEPTIN

Die Nahkampfadeptin ist ein unaufhaltsamer Taifun von Tritten und Schlägen, aber auch eine moderne Youxia, eine umherziehende Kämpferin, die jenen beisteht, die sich nicht selbst verteidigen können. In den Augen einer Youxia ist es die Pflicht der Starken, die Schwachen zu schützen, nicht sie zu beherrschen. Die Nahkampfadeptin stellt ihre Fäuste und ihre Kraft in den Dienst anderer und kämpft gegen alle, die die kleinen Leute unterdrücken. In der modernen Welt führt das häufig dazu, dass sie gegen die Megakonzerne kämpft, aber korrupte Regierungsbeamte, kriminelle Syndikate und verzerrte Geister haben auch schon ihren Zorn auf sich gezogen – und ihr Zorn ist eine Naturgewalt.

METATYP: MENSCH										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	5	5 (6)	5	3	3	3	3	4	5	6

Zustandsmonitor (K/G)	11 / 10
Panzerung	9
Limits	Körperlich 7, Geistig 4, Sozial 5
Initiative	8(9) + 2W6
Vorteile	Bewegungstalent, Gummigelenke, Hohe Schmerztoleranz 1, Zweisprachig
Nachteile	Ehrenkodex (tödliche Gewalt nur gegen Personen, die sie zuerst eingesetzt haben; die Schwachen schützen; die Korrupten stürzen)
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Computer 1, Einschüchtern 3, Entfesseln 3, Erste Hilfe 1, Gebräuche 2, Klingenwaffen 4, Knüppel 4, Natur-Fertigkeitsgruppe 1, Projektilwaffen 4, Schleichen 4, Schlosser 2, Überreden 1, Verhandlung 1, Verkleiden 1, Waffenloser Kampf 6(9), Wahrnehmung 3, Wurfwaffen 3
Wissensfertigkeiten	Kung-Fu 4, Parkour in Seattle 4, Triaden 2, Unterschlupfe in Seattle 2
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Mandarin M
Adeptenkräfte	Geschärfter Sinn (Restlichtverstärkung), Gesteigerte Reflexe 1, Kritischer Schlag (Knüppel), Kritischer Schlag (Waffenloser Kampf), Leichter Körper 1, Todeskralle, Verbesserte Fertigkeit 3 (Waffenloser Kampf)
Ausrüstung	Atemschutzmaske 1, Brille [Kapazität 1, mit Bildverbindung], Dietrich-Set, gefälschte SIN 1, Kletterausrüstung, Kommlink [Meta Link, Gerätestufe 1], Squatter-Lebensstil (2 Monate), Survival-Kit, Taschenlampe, Urban Explorer Overall [9]
Waffen	2 Messer [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 5 | Schaden 6K | DK -1] Überlebensmesser [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 5 | Schaden 7K | DK -1] Knüppel [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9K | DK –] Teleskopschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 8K | DK –] Bogen (Stufe 5) [Projektilwaffen | Präz. 6 | Schaden 7K | DK -2 | 10 Pfeile (Stufe 5)] 2 Wurfmesser [Wurfwaffe | Präz. Körperlich | Schaden 6K | DK -1]
Connections	Investigativjournalist (Einfluss 2, Loyalität 3) Straßenjunge (Einfluss 1, Loyalität 3) Triadenmitglied (Einfluss 3, Loyalität 2)
Startkapital	2W6 x 40 ¥



WAFFEN-SPEZIALISTIN

Inmitten des ganzen Straßenabschaums, der Konzernflüchtlinge und der Neo-Anarchisten, die sich weigern, vor dem System das Knie zu beugen, sticht die Waffenspezialistin als wahrer Profi heraus: als Söldnerin, deren Loyalität mit einem Credstick endet und die nichts persönlich nimmt. Eine Mission in einem vom Krieg zerrissenen Land hat ihr den größten Teil ihres Idealismus genommen und sie zu einem Werkzeug des Todes geschmiedet. Die Frage ist nicht, ob sie ihr Ziel töten wird, sondern nur, wie sie es tun wird. Man sollte darum beten, dass es dieses laufende Waffenarsenal nie auf einen selbst abgesehen hat.

METATYP: MENSCH									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	5	4	3	3	3	3	3	5	4

Zustands-monitor (K/G)	11 / 10
Panzerung	11
Limits	Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 5
Initiative	7 + 1W6
Vorteile	Hohe Schmerztoleranz 1, Mut, Zweisprachig
Nachteile	Abhängigkeit (Alkohol, Leicht), Ehrenkodex (Zivilisten und Nichtkämpfer)
Aktions-fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Bodenfahrzeuge 2, Computer 1, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 3, Einschüchtern 4, Erste Hilfe 1, Fahrzeugmechanik 1, Geschütze 3, Gewehre 5, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4, Navigation 1, Pistolen 5, Projektilwaffen 3, Schleichen 3, Schnellfeuerwaffen 4, Schwere Waffen 3, Sprengstoffe 3, Survival 2, Waffenbau 3, Wahrnehmung 3, Wurfwaffen 3
Wissens-fertigkeiten	Bogotá 3, Katholizismus 2, Militärprozeduren 4, Politik 3
Sprach-fertigkeiten	Aztlaner Spanisch 2, Englisch M, Spanisch M
Bodytech	Cyberarm [rechts, offensichtlich, maßgeschneidert, Geschicklichkeit 5, Stärke 5], Dermalpanzerung 2
Ausrüstung	Atemschutzmaske 1, Bereichsstörsender 4, Enterhakenkanone mit 200 m Standardseil, Gasmaske, gefälschte SIN [Stufe 3, mit gefälschten Lizenzen (Stufe 3; Verborgenes Tragen, Waffenschein, Jagdschein)], Jazz (8 Dosen), Kamikaze (1 Dosis), Kletterausrüstung, Kommlink [Erika Elite, Gerätestufe 4], Medkit 3, 2 Mikro-Transceiver, Ohrstöpsel [Kapazität 1, mit Selektiver Geräuschfilter 1], Panzerweste [9], Sichtgerät [Kapazität 4, mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink], Smart-Feuerplattform, Survival-Kit, Taschenlampe, Unterschicht-Lebensstil (1 Monat), Waffenbaukiste
Fahrzeuge	Toyota Gopher [Handling 5/5 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 14 | Panzerung 10 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 3]
Waffen	Kampfmesser [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 6 | Schaden 5K | DK -3] Überlebensmesser [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 5 | Schaden 5K | DK -1] 2 Katanas [Klingenwaffe | Reichweite 1 | Präz. 7 | Schaden 6K | DK -3] Teleskopschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 5K | DK –] Bogen (Stufe 3) [Bogen | Präz. 6 | Schaden 5K | DK -1 | 20 Pfeile (Stufe 3)] 2 Shuriken [Wurfwaffe | Präz. 4 | Schaden 4K | DK -1] Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | HM | RK – | 4(m) | 20 Taserpfeile] Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Präz. 6(7) | Schaden 7K | DK – | HM | RK (1) | 30(s) | Tarnholster, 300 Schuss Standardmunition] Ares Crusader II [Automatikpistole | Präz. 5(7) | Schaden 7K | DK – | HM/SM | RK 2 | 40(s) | internes Smartgunsystem, Schalldämpfer, 2 Ersatzladestreifen, 400 Schuss Standardmunition] Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Präz. 5 | Schaden 9K | DK -2 | EM | RK – | 6(tr) | Schnellziehholster, 4 Schnelllader, 60 Schuss Standardmunition, 50 Schuss Explosivmunition] HK-227 [MP | Präz. 5(7) | Schaden 7K | DK – | HM/SM/AM | RK (1) | 28(s) | internes Smartgunsystem, 2 Ersatzladestreifen, 280 Schuss Standardmunition] Ares Alpha [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 11K | DK -2 | HM/SM/AM | RK 2 | 42(s) | internes Smartgunsystem, 4 Ersatzladestreifen, 420 Schuss Standardmunition, 200 Schuss Explosivmunition, 150 Schuss Schockermunition Granatwerfer [Schwere Waffe | Präz. 4(6) | Schaden 16K | DK -2 | 30 Mikro-Sprenggranaten (bereits eingerechnet)] Enfield AS-7 [Schrotflinte | Präz. 4(5) | Schaden 13K | DK -1 | HM/SM | RK – | 10(s) oder 24(t) | 4 Ersatzladestreifen, 200 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Gelmunition, 200 Schuss Schockermunition] Ares Desert Strike [Scharfschützengewehr | Präz. 7 | Schaden 14K | DK -5 | HM | RK (1) | 14(s) | Zweibein, 200 Schuss Explosivmunition] Ingram Valiant [LMG | Präz. 5(6) | Schaden 9K | DK -2 | SM/AM | RK 2(3) | 50(s) oder 100(gurt) | Gurt mit 200 Schuss Standardmunition] 4 IR-Rauchgranaten [Wurfwaffe | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius] 4 Sprenggranaten [Wurfwaffe | Schaden 16K | DK -2 | Sprengwirkung -2/m]
Connections	Waffenhändler (Einfluss 2, Loyalität 3) Barkeeper (Einfluss 2, Loyalität 3) Schieber (Einfluss 2, Loyalität 2) Mr. Johnson (Einfluss 4, Loyalität 2)
Startkapital	2.325 + (3W6 x 60) ¥

UNTERHÄNDLER

Als er ein Kind war, das in einem ausgebrannten Apartment lebte, hat ihm mal irgendwer gesagt, er solle seine Worte verwenden, nicht seine Fäuste. Anders als fast jedes andere Kind nahm sich der Unterhändler diesen Rat zu Herzen. Ob er nun ein paar Extranuyen aus Mr. Johnson quetscht, einen orkischen Sicherheitsgardisten dazu bringt, ihn passieren zu lassen, oder einen Manager dazu überredet, seinen Job für eine grünere Weide bei einem anderen Kon zu verlassen, der Unterhändler weiß, wie er mit Worten umgehen muss, und ist ein Charmeur und Überredungskünstler par excellence. Er weiß aber auch, dass Worte manchmal nichts ausrichten, also trägt er für den Fall der Fälle ein paar gut verborgene Kanonen. Er kann mit ihnen vielleicht nicht ganz so tödlich zielen wie mit seinen Worten, aber er ist immer noch tödlich genug.

METATYP: ELF									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	4	3	2	4	4	4	7	4	6

Zustandsmonitor (K/G)	10/ 10
Panzerung	8
Limits	Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 8
Initiative	7 + 1W6
Vorteile	Soziales Chamäleon, Zweisprachig
Nachteile	Abhängigkeit (Alkohol, Leicht)
Aktionsfertigkeiten	Bodenfahrzeuge 1, Einschüchtern 4, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 4, Elektronische Kriegsführung 4, Erste Hilfe 1, Fälschen 4, Führung 4, Gebräuche 5, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 2, Klingenwaffen 2, Knüppel 4, Pistolen 4, Schauspielerei-Fertigkeitsgruppe 4, Schlosser 4, Verhandlung 5, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 4
Wissensfertigkeiten	High Fashion 4, Sport 4, Wirtschaft 4
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Japanisch 4, Kantonesisch M
Ausrüstung	Actioneer Geschäftskleidung [8], Anzug (im Wert von 1.000 ¥), Atemschutzmaske 1, Bereichsstörsender 4, Brille [Kapazität 1, mit Bildverbindung], Datenwanze, Dietrich-Set, gefälschte Lizenzen 4 (verborgenes Tragen, Waffenschein),gefälschte SIN 4, Hardwarekiste, Kommlink [Hermes Ikon, Gerätestufe 5], Magnetkarten-Kopierer 4, Medkit 3, Mikrokamera [Kapazität 1, mit Restlichtverstärkung], 2 Mikro-Transceiver, Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat), Ohrstöpsel [Stufe 1, mit Selektiver Geräuschfilter 1], RFID-Löscher, Sequencer 4, Shopsoft (Kleidung), 20 Spionage-RFID-Chips, Taschenlampe, Wanzenscanner 6, White-Noise-Generator 6
Fahrzeuge	Ford Americar [Handling 4/3 | Geschw. 3 | Beschl. 2 | Rumpf 11 | Panzerung 6 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 4]
Waffen	Messer [Klingenwaffe | Präz. 5 | Reichweite – | Schaden 3K | DK -1] Teleskopschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 4K | DK –] Yamaha Pulsar [Taser | Präz. 5 | Schaden 7G(e) | DK -5 | HM | RK – | 4(m) | 40 Taserpfeile] Walther Palm Pistol [Holdout-Pistole | Präz. 4 | Schaden 7K | DK – | EM/SM | RK – | 2(k) | Tarnholster, 10 Schuss Standardmunition) Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 7K | DK – | HM | RK – | 11(s) | Tarnholster, 2 Ersatzladestreifen, 110 Schuss Standardmunition] Browning Ultra-Power [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 10(s) | Schalldämpfer, 2 Ersatzladestreifen, 100 Schuss Standardmunition] 2 Rauchgranaten [Wurfwaffe | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius]
Connections	Stadtbeamter (Einfluss 3, Loyalität 2) Clubbesitzer (Einfluss 2, Loyalität 2) Schieber (Einfluss 3, Loyalität 2) Medienproduzent (Einfluss 2, Loyalität 3) Mr. Johnson (Einfluss 4, Loyalität 1) Straßenganger (Einfluss 2, Loyalität 2) Ticketverkäufer (Einfluss 1, Loyalität 1)
Anmerkungen	Natürliche Restlichtverstärkung
Startkapital	110 + (4W6 x 100) ¥

BESCHÜTZERIN

Stellen Sie sich vor, wie zäh eine Person sein muss, um in der Sechsten Welt ohne die Annehmlichkeiten der Technologie und des modernen Lebens zu überleben – und dann rüsten Sie diese Person für das Leben auf den Straßen auf. Sie kommt von einem Stamm, der die Fähigkeit zu überleben wertschätzt, sogar allein auf sich gestellt in der Wildnis, aber das war ihr nicht Herausforderung genug. Sie zog in die Plasbetondschungel des Sprawls und stellte fest, dass ihr die Schatten dort gefielen. Sie hat ihr Team durch pure Hartnäckigkeit schon aus mehr als einer Klemme geholt, und wenn der Drek wirklich am Dampfen ist, kann sie eine Menge Schmerzen austeilen. Im Land ihres Stammes war sie eine zähe, zuverlässige Frau, aber in den Schatten ist sie ein wandelnder Panzer.

METATYP: TROLL									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
10 (12)	2	3 (5)	7	3	2	3	2	1	1,7

Zustandsmonitor (K/G)	13/ 10
Panzerung	16 (24)
Limits	Körperlich 9(10), Geistig 4, Sozial 3
Initiative	6 (8) + 3W6
Vorteile	Hohe Schmerztoleranz 2, Zähigkeit
Nachteile	Allergie (Antibiotika, Mittel)
Aktionsfertigkeiten	Erste Hilfe 2, Laufen 3, Navigation 2, Pistolen 6, Projektilwaffen 5, Survival 2, Tierführung 2, Waffenloser Kampf 4
Wissensfertigkeiten	Jagen 2, Lederarbeiten 3, Stammeskultur (Salish) 2 (+2)
Sprachfertigkeiten	Salish M, Englisch 2
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Dermalpanzerung 2, Kompositknochen (Aluminium), Talentbuchse 6, Talentleitungen 3; Schadenskompensator 4, Synapsenbeschleuniger 2, Thrombozytenfabrik
Ausrüstung	Aktionssofts (alle Stufe 3; Bodenfahrzeuge, Computer, Klingenwaffen, Schleichen, Wurfwaffen), Ballistischer Schild [+6], gefälschte SIN 4, Helm [+2, Troden], Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6, mit Sim-Modul], Linguasoft 6 (Englisch), Medkit 6, Panzerjacke [12, Chemische Isolierung 4, Elektrische Isolierung 4, Feuerresistenz 4], Subvokales Mikrofon, Unterschicht-Lebensstil (4 Monate)
Waffen	Kampfmesser [Klingenwaffe | Präz. 6 | Reichweite – | Schaden 9K | DK -3] Kampfaxt [Klingenwaffe | Präz. 4 | Reichweite 2 | Schaden 12K | DK -4] Bogen [Stufe 7 | Präz. 6 | Schaden 9K | DK -3 | 40 Pfeile (Stufe 7)] Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 11G(e) | EM | DK -5 | 4 (m) | 50 Taserpfeile] Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -5 | HM | RK – |15 (s) | internes Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen, 50 Schuss APDS-Munition (eingerechnet), 50 Schuss Explosivmunition] Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 10K | DK -3 | EM | RK – | 6(tr) | internes Smartgunsystem, 3 Schnellader, 50 Schuss APDS-Munition, 50 Schuss Explosivmunition (eingerechnet)] 3 IR-Rauchgranaten [Wurfwaffe | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius] 3 Splittergranaten [Wurfwaffe | Schaden 18K(f) | DK +5 | Sprengwirkung -1/m]
Connections	Stammesführer (Einfluss 3, Loyalität 3) Straßendoc (Einfluss 2, Loyalität 3)
Anmerkungen	+1 Reichweite
Startkapital	1.825 + (3W6 x 60) ¥

DECKERIN

Die Deckerin bewegt sich durch die digitale Welt wie eine Boudicca der Sechsten Welt, die hart zuschlägt und verschwindet, bevor die G-Men auftauchen. Sie ist eine Codepoetin unter Programmierern, bewegt sich gedankenschnell durch die Matrix und übernimmt die Kontrolle über Geräte, die zwischen ihrem Team und dem Ziel stehen. Wenn ihr das Blei um die Ohren fliegt, zerstört sie die Waffen und Ausrüstung ihrer Feinde und lässt sie hilflos zurück. In der fleischlichen Welt ist sie eine wahre Magierin der Ingenieurskunst, die sich ihren Weg durch die technischen Probleme des Teams bahnt und ihre Ausrüstung bis zur Perfektion verfeinert.

METATYP: ZWERG									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	2	3	3	5	5 (6)	4	2	2	5,4

Zustandsmonitor (K/G)	10/ 11
Panzerung	12
Limits	Körperlich 4, Geistig 7, Sozial 5
Initiative	7 + 1W6
Vorteile	Programmiergenie (Brute Force), Talentiert (Hacking)
Nachteile	Ehrenkodex (Metamenschen)
Aktionsfertigkeiten	Bodenfahrzeuge 3, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 6, Elektronische Kriegsführung 6, Erste Hilfe 3, Flugzeuge 3, Gebräuche 4, Hacking (Hosts) 7 (+2), Matrixkampf 6, Mechanik-Fertigkeitsgruppe 4, Pistolen 4, Schleichen 2, Schlosser 4, Schnellfeuerwaffen 4, Waffenloser Kampf 3
Wissensfertigkeiten	Hardware ausschlachten 5, Detektivromane 3, Matrixsicherheit 4
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Japanisch 3, Salish 3
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 1, mit Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], Datenbuchse, Talentbuchse 2; Zerebralbooster 1
Ausrüstung	Cyberdeck [Novatech Navigator; Gerätestufe 3, Attributsanordnung 6 5 4 3, Programme 3], Dietrich-Set, Kommlink [Meta Link, Gerätestufe 1], Linguasoft 2 (Sperethiel), Medkit 6, Mittelschicht-Lebensstil (2 Monate), Panzerjacke [12], Wissenssofts (alle Stufe 2; Fahrzeugpläne, Konzernsicherheitsprozeduren)
Programme	Biofeedback-Filter, Editieren, Hammer, Panzerung, Signalreiniger, Toolbox, Verschlüsselung
Waffen	Ceska Black Scorpion [Automatikpistole | Präz. 5 | Schaden 6K | DK – | HM/SM | RK (1) | 35(s) | 90 Schuss Standardmunition] Remington Roomsweeper [Schwere Pistole | Präz. 4 | Schaden 7K | DK -1 | HM | RK – | 8(m) | 30 Schuss Standardmunition]
Connections	Konzernhausmeister (Einfluss 1, Loyalität 2) Wizgang-Anführer (Einfluss 2, Loyalität 1)
Startkapital	1.040 + (4W6 x 100) ¥

TECHNOMANCER

Es begann, als er zwölf war und einen Sportwagen sah, der in die Garage einer Konzernabteilung fuhr, ganz in der Nähe des Arbeitsortes seiner Lohnsklaveneltern. Das Garagentor schloss sich und verwehrte ihm den Blick auf das Auto. Er dachte *Ich will, dass es offen bleibt* – und das tat es. Dann begann er Dinge zu sehen, farbenfrohe Wellen von Daten, die um ihn herumflossen und ihn faszinierten. Seine Eltern wussten, dass etwas mit ihm nicht stimmte, und als sie herausfanden, was es war, setzten sie ihn auf die Straße. Das geschah hauptsächlich zu seinem eigenen Schutz, denn sie wussten, was ihr Konzern Leuten antat, die diese Art von Fähigkeiten zeigten. Sie ließen ihren Sohn auf sich allein gestellt zurück, und er merkte, dass sein Kontakt mit lebenden Daten auf der Straße einen Wert hatte. Er zwingt elektronischen Gegenständen und Daten immer noch seinen Willen auf, aber wenn er heute eine Tür öffnet, ist es wahrscheinlicher, dass er mitnimmt, was er dahinter vorfindet, statt es nur zu betrachten.

METATYP: MENSCH										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	RES	ESS
3	3	3	3	5	5	6	4	3	5	6

Zustandsmonitor (K/G)	10 / 11
Panzerung	9
Limits	Körperlich 4, Geistig 7, Sozial 7
Initiative	9 + 1W6
Matrix-initiative	9 + 1W6 (AR) / 11 + 4W6 (VR)
Vorteile	Analytischer Geist, Programmiergenie (Übertragung abfangen), Vertrautes Terrain (Digitales Territorium [NeoNET])
Nachteile	Kampflähmung, Schlaflosigkeit, Vorurteile (NeoNET-Bürger, Voreingenommen)
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 1, Bodenfahrzeuge 1, Computer 4, Dekompilieren 2, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 4, Elektronische Kriegsführung 6, Erste Hilfe 1, Flugzeuge 1, Hacking 4, Hardware 2, Kompilieren 3, Matrixkampf 4, Navigation 1, Pistolen 2, Schiffe 1, Schleichen 2, Software 4
Wissensfertigkeiten	Clubmusik (Classic Dubstep) 2 (+2), Leben auf der Straße 1, NeoNET 4, Ökonomie 4, Sport (Baseball) 2 (+2), Wirtschaft (Finanzen) 4 (+2)
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Deutsch 2
Komplexe Formen	Editor, Reiniger, Resonanzspike, Signalschleier, Signalsturm
Ausrüstung	Atemschutzmaske 1, Brille [Kapazität 1, mit Bildverbindung], 50 Datenchips (leer), Datenwanze, gefälschte SIN 3, Headkom-Blocker 4, Kartensoft (Seattle), Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3], Medkit 3, Ohrstöpsel [Kapazität 1, mit Selektiver Geräuschfilter 1], Panzerweste [9], 10 Plastikhandschellen, 50 RFID-Chips, 30 Spionage-RFID-Chips, Squatter-Lebensstil (2 Monate), Taschenlampe
Fahrzeuge	MCT Fly-Spy [Handling 4 | Geschw. 3 | Beschl. 2 | Rumpf 1 | Panzerung 0 | Pilot 3 | Sensor 3 | Sitze –] Shiawase Kanmushi [Handling 4 | Geschw. 2 | Beschl. 1 | Rumpf 0 | Panzerung 0 | Pilot 3 | Sensor 3 | Sitze –]
Waffen	Messer [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 5 | Schaden 4K | DK -1] Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 7K | DK – | HM | RK – | 11(s) | Ersatzladestreifen, 110 Schuss Standardmunition]
Connections	Blogger (Einfluss 2, Loyalität 3) BTL-Dealer (Einfluss 1, Loyalität 1) Technomancer (Einfluss 2, Loyalität 3)
Startkapital	130 + (2W6 x 40) ¥

FERNKAMPFADEPT

Es begann, als er ein Kind war und eine Teufelsratte auf 300 Meter Entfernung mit einem Kleinkalibergewehr von einem Dach schoss. Mit einem alten Gewehr, das er hinter einer Mülltonne gefunden hatte. Weil die Leute diese Geschichte so oft erzählten, wusste er, dass das etwas Besonderes war, also widmete er sich dem Verfeinern seiner Fertigkeiten und wurde mit jedem Tag tödlicher. Die Leute fingen an, ihm Geld anzubieten, damit er seine Fähigkeiten für sie einsetzte, und er hätte einen mit Leichen gepflasterten Weg hinter sich lassen können. Aber er entschied, dass Kräfte wie seine mit Bedacht eingesetzt werden müssen, also entwickelte er einen Kodex, um Grenzen für den Einsatz seiner Fähigkeiten aufzustellen. Aber wenn er seine Fähigkeit einsetzt, sollte man sicherstellen, dass man entweder auf seiner Seite oder sehr weit weg ist. Wenn man sein Ziel ist – nun, seine Kugeln finden immer ihr Ziel.

METATYP: ELF

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	6	3 (5)	2	2	2	3	3	5	6	6

Zustandsmonitor (K/G)	9 / 9
Panzerung	14
Limits	Körperlich 3(4), Geistig 3, Sozial 5
Initiative	6(8) + 3W6
Vorteile	Bewegungstalent, Mut
Nachteile	Abhängigkeit (BTLs, Leicht), Ehrenkodex (Credo des Assassinen)
Aktionsfertigkeiten	Akrobatik 5, Bodenfahrzeuge 3, Erste Hilfe 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Klingenwaffen 4, Laufen 4, Schleichen (Stadt) 4 (+2), Schwimmen 2, Spurenlesen 3, Überreden 3, Wahrnehmung 5
Wissensfertigkeiten	Ägyptische Keramik 2, Waffenhersteller 4
Sprachfertigkeiten	Englisch 5, Lakota M, Sperethiel 4
Adeptenkräfte	Attributsschub 4 (Geschicklichkeit), Erhöhte Präzision (Pistolen), Erhöhte Präzision (Schnellfeuerwaffen), Gesteigerte Reflexe 2, Kampfsinn 1, Magieresistenz 1, Mystischer Panzer 2
Ausrüstung	DocWagon-Vertrag (Platin, 1 Jahr), Geckotape-Handschuhe, 2 gefälschte SINs 4 [mit gefälschten Lizenzen 4 (Waffenschein)], Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3], Kontaktlinsen [Kapazität 3, mit Sichtverbesserung 2, Smartlink], Magschlossknacker 3, Medkit 4 (mit 2 Nachfüllpacks), Ohrstöpsel [Kapazität 3, mit Audioverbesserung 1, Richtungsdetektor], Panzerjacke [12, Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 4, Feuerresistenz 3], 2 Trauma-Patches, Unterschicht-Lebensstil (4 Monate)
Fahrzeuge	Hyundai Shin-Hyung [Handling 5/4 | Geschw. 6 | Beschl. 3 | Rumpf 10 | Panzerung 6 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 4]
Waffen	Messer [Klingenwaffe | Präz. 5 | Reichweite 1 | Schaden 3K | DK -1] Steyr TMP [Automatikpistole | Präz. 5(6) | Schaden 7K | DK – | HM/SM/AM | RK – | 30(s) | Lasermarkierer, 100 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Schockermunition] 2 Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 15(s) | internes Smartgunsystem, 100 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Schockermunition] Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Präz. 5 | Schaden 9K | DK -2 | EM | RK – | 6(tr) | 100 Schuss Standardmunition] Ingram Smartgun X [MP | Präz. 4(6) | Schaden 8K | DK – | SM/AM | RK 2 | 32(s) | Gasventilsystem 2, integrierter Schalldämpfer, internes Smartgunsystem, 100 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Explosivmunition] Ares Alpha [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 11K | DK -2 | HM/SM/AM | RK 2 | 42(s) | internes Smartgunsystem, 100 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Explosivmunition] Ares Alpha Granatwerfer [Schwere Waffe | Präz. 4(6) | Schaden 16K | DK -2 | EM | RK – | 6(m) | 6 Minisprenggranaten] PJSS Modell 55 [Schrotflinte | Präz. 6 | Schaden 11K | DK -1 | EM | RK (1) | 2(k) | integriertes Schockpolster, 100 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Explosivmunition]
Connections	Schwarzmarktwaffenhändler (Einfluss 3, Loyalität 3) Schießstandbesitzer (Einfluss 3, Loyalität 2)
Anmerkungen	Natürliche Restlichtverstärkung
Startkapital	2.440 + (3W6 x 60) ¥

DROHNENRIGGERIN

Die Drohnenriggerin ist die Gebieterin aller ferngesteuerten Fahrzeuge. Sie hat einen ganzen Stall voll Drohnen, die sie rufen kann, um sie zur Überwachung, zum Einbruch, zur Verteidigung oder im offenen Kampf einzusetzen. Sie kann mit unglaublicher Beherrschung jede Art von Fahrzeug steuern, das rollt, läuft oder fliegt, indem sie ihren Geist in die Maschine projiziert, um erstaunliche Dinge zu vollbringen. Wenn sie das Leben nicht gerade als winzige Wanze oder gepanzerte Kampfmaschine erlebt, ist sie damit beschäftigt, ihre Fahrzeuge zu reparieren und aufzurüsten. Sie sind ihre Familie – gelegentlich schwierig im Umgang, aber immer da, wenn sie sie braucht.

METATYP: ORK									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	3	5(7)	3	3	4	3	2	2	3,2

Zustandsmonitor (K/G)	10/ 10
Panzerung	9
Limits	Körperlich 5(6), Geistig 5, Sozial 4
Initiative	8(10) + 1W6
Matrix-initiative	7 + 3W6 (heißes Sim 7 + 4W6)
Vorteile	Technisches Improvisationstalent
Aktionsfertigkeiten	Bodenfahrzeuge 6, Cracken-Fertigkeitsgruppe 1, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 2, Flugzeuge 6, Gebräuche 3, Geschütze 5, Pistolen 3, Läufer 5, Mechanik-Fertigkeitsgruppe 3, Waffenbau 5, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten	Drohnendesigns 4, Fahrzeugausschlachter 4, Fahrzeugmechanik 5
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Or'zet 3
Bodytech	Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6, mit heißem Sim-Modul], Reaktionsverbesserung 2, Riggerkontrolle 2
Ausrüstung	DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), Fahrzeugmechanikladen, 2 gefälschte Lizenzen 4 (Waffenschein, Drohne), gefälschte SIN 4, Luftfahrtmechanikkiste, Mittelschicht-Lebensstil [3 Monate, mit Spezieller Arbeitsbereich (Fahrzeugwerkstatt), Abgelegen], Mini-Schweißgerät, Panzerweste [9], Riggerkonsole [Proteus Poseidon, Gerätestufe 5, Datenverarbeitung 6, Firewall 5], Sichtgerät (Kapazität 4, mit Bildverbindung, Infrarotsicht, Sichtvergrößerung, Smartlink), Waffenbauladen
Fahrzeuge	Aztechnology Crawler [Läuferdrohne | Handling 4 | Geschw. 3 | Beschl. 1 | Rumpf 3 | Panzerung 3 | Pilot 3 | Sensor 3] Cyberspace Designs Dalmatian [VTOL-Drohne | Handling 5 | Geschw. 5 | Beschl. 3 | Rumpf 5 | Panzerung 5 | Pilot 3 | Sensor 3] GM-Nissan Dobermann [Raddrohne | Handling 5 | Geschw. 3 | Beschl. 1 | Rumpf 4 | Panzerung 4 | Pilot 3 | Sensor 3 | Waffenhalterung (AK-97)] Lockheed Optic-X2 [VSTOL-Drohne | Handling 4 | Geschw. 4 | Beschl. 3 | Rumpf 2 | Panzerung 2 | Pilot 3 | Sensor 3] 2 MCT Fly-Spy [Flugdrohne | Handling 4 | Geschw. 3 | Beschl. 2 | Rumpf 1 | Panzerung 0 | Pilot 3 | Sensor 3] MCT-Nissan Roto-Drohne [Rotordrohne | Handling 4 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 4 | Panzerung 4 | Pilot 3 | Sensor 3 | Waffenhalterung (Ares Alpha)] MCT-Nissan Roto-Drohne [Rotordrohne | Handling 4 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 4 | Panzerung 4 | Pilot 3 | Sensor 3 | Waffenhalterung (Yamaha Pulsar)] Rover Modell 2072 [SUV | Handling 5/5 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 15 | Panzerung 12 | Pilot 2 | Sensor 4 | Passagiere 6 | Riggerinterface, Waffenhalterung (Ares Alpha)] 2 Shiawase Kanmushi [Läuferdrohne | Handling 4 | Geschw. 2 | Beschl. 1 | Rumpf 0 | Panzerung 0 | Pilot 3 | Sensor 3] Steel Lynx [Raddrohne | Handling 5 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 6 | Panzerung 12 | Pilot 3 | Sensor 3 | Schwere Waffenhalterung (Stoner-Ares M202)]
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – |15(s) | 75 Schuss Standardmunition] GM-Nissan Dobermann: AK-97 [Sturmgewehr | Präz. 5 | Schaden 10K | DK -6 | HM/SM/AM | RK – | 38(s) | 100 Schuss APDS-Munition] MCT-Nissan Roto-Drohne 1: Ares Alpha [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 11K | DK -2 | HM/SM/AM | RK 2 | 42(s) | 250 Schuss Standardmunition] Ares Alpha Granatwerfer [Schwere Waffe | Präz. 4(6) | Schaden 16K | DK -2 | EM | RK – | 6(m) | 12 Minisprenggranaten] MCT-Nissan Roto-Drohne 2: Yamaha Pulsar [Taser | Präz. 5 | Schaden 7G(e) | DK -5 | HM | RK – | 4(m)] Rover Modell 2072: Ares Alpha [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 11K | DK -2 | HM/SM/AM | RK 2 | 42(s) | 250 Schuss Standardmunition] Ares Alpha Granatwerfer [Schwere Waffe | Präz. 4(6) | Schaden – | DK – | EM | RK – | 6(m) | 12 Mini-IR-Rauchgranaten] Steel Lynx: Stoner-Ares M202 [MMG | Präz. 5 (7) | Schaden 11K | DK -4 | AM | RK – | 100(gurt) | 150 Schuss Explosivmunition]
Connections	Mechaniker in den Barrens (Einfluss 2, Loyalität 3) Drohnenhändler (Einfluss 3, Loyalität 3)
Startkapital	4.000 + (4W6 x 100) ¥

SCHMUGGLER

Der Schmuggler weiß, wo es im Sprawl langgeht. Er kann dorthin gehen, wohin andere nicht gehen können – nicht, weil er dort willkommen ist, sondern weil er es sich traut. Der Schmuggler ist ein Meister des Landes, des Wassers und der Luft und ein Pilot ohnegleichen. Er zieht es zwar vor, in aller Heimlichkeit zu arbeiten, aber wenn es hart auf hart kommt, kann er es mit den größten Kanonen auf der Straße aufnehmen und dabei so bedrohlich sein, wie man es nur an der verschwommenen Grenze zwischen Mensch und Maschine sein kann.

METATYP: TROLL

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	3(5)	6	5	3	2	4	3	1	3,1

Zustandsmonitor (K/G)	11/ 10
Panzerung	13
Limits	Körperlich 8, Geistig 4, Sozial 5
Initiative	10 + 1W6
Vorteile	Natürliche Härte, Technisches Improvisationstalent
Nachteile	Allergie (Sonnenlicht, Mittel)
Aktionsfertigkeiten	Bodenfahrzeuge 6, Elektronische Kriegsführung 2, Flugzeuge 5, Gebräuche 2, Geschütze 5, Navigation 1, Pistolen 3, Schiffe 2, Verhandlung 3
Wissensfertigkeiten	Seitengassen 3, Schmuggelrouten 4, Seattler Wasserwege 2
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Salish 3
Bodytech	Datenbuchse, Riggerkontrolle 2, Schmuggelbehälter, Smartlink; Muskelstraffung 2
Ausrüstung	DocWagon-Vertrag (Platin, 1 Jahr), gefälschte SIN 3, gefälschte Lizenzen 3 (Führerschein, Pilotenschein, Waffenschein), Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6], Medkit 4, Mittelschicht-Lebensstil [3 Monate, mit Spezieller Arbeitsbereich (Garage für 3 Fahrzeuge)], Panzerjacke [12], Sonnenbrille [Kapazität 4, mit Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2]
Fahrzeuge	Harley-Davidson Scorpion [Handling 4/3 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 8 | Panzerung 9 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 1 | Riggerinterface, 2 Waffenhalterungen (Ares Alpha, Enfield AS-7)] GMC Bulldog [Handling 3/3 | Geschw. 3 | Beschl. 1 | Rumpf 16 | Panzerung 12 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 6 | Riggerinterface] Northrup Wasp [Handling 5 | Geschw. 5 | Beschl. 3 | Rumpf 10 | Panzerung 8 | Pilot 3 | Sensor 3 | Sitze 1 | Riggerinterface | Schwere Waffenhalterung (Stoner-Ares M202)]
Waffen	Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK – |4 (m) | 50 Taserpfeile] Streetline Special [Holdout-Pistole | Präz. 4 | Schaden 6K | DK – | HM | RK – | 6(s) | 50 Schuss Standardmunition] Ares Light Fire 75 [Leichte Pistole | Präz. 6(8) | Schaden 6K | DK – | HM | RK – | 16(s) | 50 Schuss Standardmunition] Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 15(s) | 50 Schuss Standardmunition] Harley-Davidson Scorpion: Ares Alpha [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 11K | DK -6 | HM/SM/AM | RK 2 | 42(s) | 100 Schuss APDS-Munition] Ares Alpha Granatwerfer [Schwere Waffe | Präz. 4(6) | Schaden 18K(f) | DK +5 | EM | RK – | 6(m) | 30 Mini-Splittergranaten] Enfield AS-7 [Schrotflinte | Präz. 4 (6) | Schaden 14K | DK -2 | HM/SM | RK – | 10(s) oder 24(t) | internes Smartgunsystem, 100 Schuss Explosivmunition] Northrup Wasp: Stoner-Ares M202 [MMG | Präz. 5(7) | Schaden 11K | DK -4 | AM | RK – | 50(s) oder 100(gurt) | internes Smartgunsystem, 500 Schuss Explosivmunition]
Connections	Mechaniker (Einfluss 2, Loyalität 2) Captain der Küstenwache (Einfluss 2, Loyalität 1) Schieber (Einfluss 1, Loyalität 1)
Startkapital	305 + (4W6 x 100) ¥

SPRAWLGANGER

Ganger. Der Sprawl ist voll von ihnen. Die meisten enden im Gefängnis oder tot in der Gosse, ein paar wenige schaffen es in Machtpositionen, und der Rest? Einige arbeiten sich wirklich hoch. Der Sprawlganger steht etwas über dem üblichen Straßenabschaum. Er ist schneller, schlauer, zäher und rücksichtsloser und hat gelernt, wie man einen Run durchzieht. Er hat gesehen, wie viele Nuyen nach oben wandern, und beschlossen, dass er ein größeres Stück vom Kuchen will, indem er zum Profi wird und in den Schatten läuft. Er ist kein Teil seiner Gang mehr (aber jeder weiß, dass man nie wirklich geht) und im Geschäft auf sich allein gestellt, und einen Teil seines Einkommens reicht er an seine Familie und sein Viertel weiter. Im Gegenzug gibt das Viertel auf ihn Acht. Nachdem er einmal gerade so mit seinem Leben davongekommen ist (auch wenn er dabei einen Arm lassen musste), merkt er langsam, dass es mehr im Leben gibt, als einfach nur ein Ganger zu sein – jetzt muss er nur noch herausfinden, was das ist.

METATYP: ORK									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	4	4	7	4	4	3	4	1	4,75

Zustandsmonitor (K/G)	13/ 10
Panzerung	12
Limits	Körperlich 9, Geistig 5, Sozial 6
Initiative	7 + 1W6
Vorteile	Mut, Schnellheilung, Vertrautes Terrain (Gute Bekannte)
Nachteile	Auffälliger Stil, Verpflichtungen (6: mehrere Brüder und Schwestern), Vorurteile (Elfen, Offen)
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 2, Bodenfahrzeuge 2, Computer 1, Einschüchtern 5, Erste Hilfe 1, Führung 3, Gebräuche (Straße) 2 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 2, Klingenwaffen 3, Knüppel 3, Kybernetik 1, Mechanik-Fertigkeitsgruppe 1, Navigation 1, Pistolen 3, Schlosser 1, Schnellfeuerwaffen 1, Überreden 1, Verhandlung 3, Vorführung 3, Waffenbau 1, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3, Wurfwaffen 1
Wissensfertigkeiten	Seattler Straßengangs (Crimson Crush) 4 (+2), Sprawlleben 3, Straßendrogen 2, Wirtschaft 2
Sprachfertigkeiten	Englisch (Stadtsprache) M, Or'zet 2
Bodytech	Cyberarm [links; gebraucht, offensichtlich]
Ausrüstung	Atemschutzmaske 1, Brille [Kapazität 1, mit Bildverbindung], Fahrzeugmechanikkiste, gefälschte SIN 3, gefälschte Lizenz 3 (Waffenschein), Industriemechanikkiste, Jazz (4 Dosen), Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3], Kybernetikkiste, Medkit 3, Ohrstöpsel [Kapazität 1], Panzerjacke [12, Elektrische Isolierung 6], 10 Plastikhandschellen, Survival-Kit, Unterschicht-Lebensstil (2 Monate), Waffenbaukiste
Fahrzeuge	Harley-Davidson Scorpion [Handling 4/3 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 8 | Panzerung 9 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 1]
Waffen	Messer [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 5 | Schaden 8K | DK -1] Kampfaxt [Klingenwaffe | Reichweite 2 | Präz. 4 | Schaden 12K | DK -4] Teleskopschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 9K | DK –] Streetline Special [Holdout-Pistole | Präz. 4 | Schaden 6K | DK – | HM | RK – | 6(s) | Tarnholster, 30 Schuss Standardmunition] Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 7K | DK – | HM | RK – | 11(s) | Tarnholster, 2 Ersatzladestreifen, 110 Schuss Standardmunition] Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Präz. 5 | Schaden 9K | DK -2 | EM | RK – | 6(tr) | 2 Schnelllader, 60 Schuss Standardmunition]
Connections	Schieber (Einfluss 2, Loyalität 1) Sprawlganger (Einfluss 2, Loyalität 5) Straßenjunge (Einfluss 1, Loyalität 3)
Startkapital	1.160 + (3W6 x 60) ¥

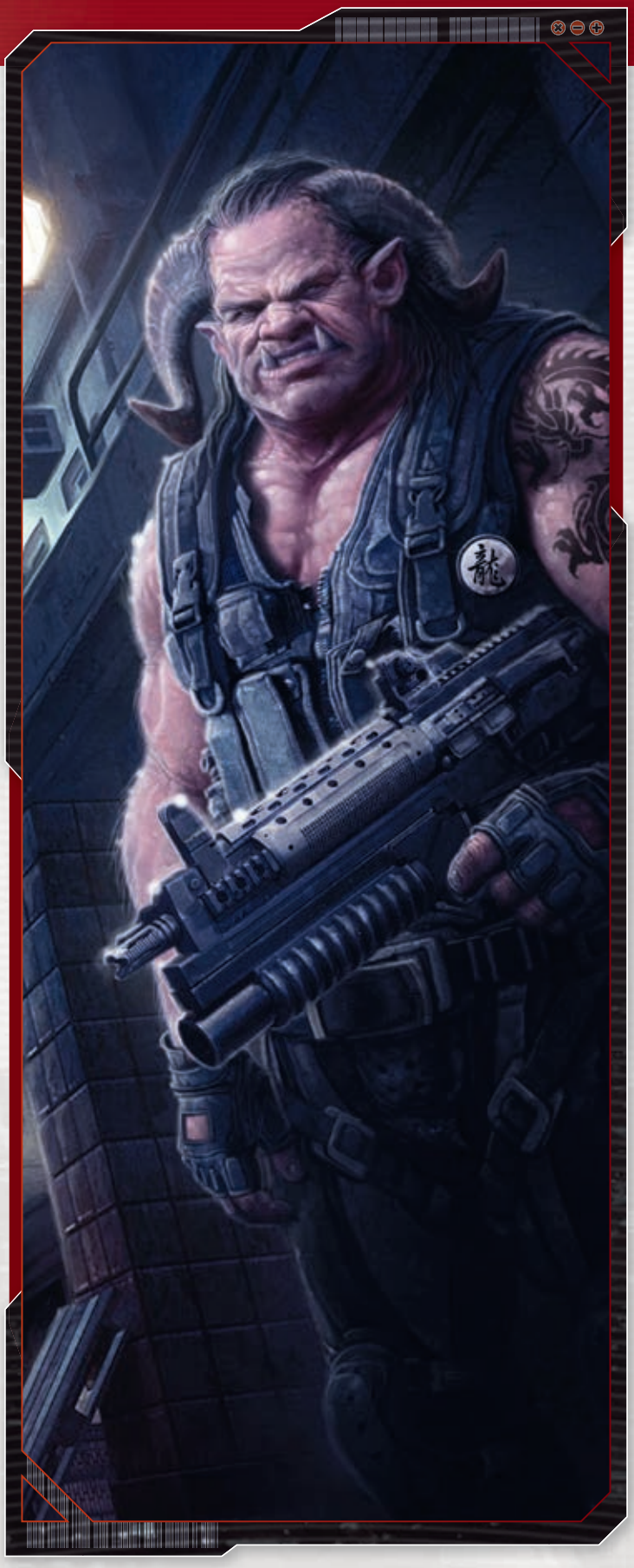
KOPFGELDJÄGER

Er jagt Mensch oder Tier, Kautionsflüchtlinge, Teufelsratten, durchgebrannte Töchter, Wyvern – wenn man ihn bezahlt, um etwas zu finden, wird er es aufspüren und es lebend, tot oder als Trophäe zurückbringen. Um die Wahrheit zu sagen: Es geht ihm gar nicht so sehr ums Geld wie um die Herausforderung, sich gegen Mensch und/oder Tier zu stellen, das abzuwettern, was auch immer das Leben ihm entgegenwirft, und siegreich daraus hervorzugehen. Ebenen, Wüsten oder der Betondschungel – überall ist er das Alpharaubtier. Und du? Du bist nur Beute. Renn', wenn du willst, aber wenn er die Fährte aufnimmt, weiß er, wie es enden wird.

METATYP: TROLL

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	3	3	8	3	3	3	2	1	6

Zustandsmonitor (K/G)	12/ 10
Panzerung	10
Limits	Körperlich 9, Geistig 4, Sozial 5
Initiative	6 + 1W6
Vorteile	Bewegungstalent, Mut, Zweisprachig
Nachteile	Allergie (Soja, Leicht), SIN-Mensch (Staatlich, Salish-Shidhe, Cascade-Ork-Stamm)
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Bodenfahrzeuge 2, Computer 1, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 2, Einschüchtern 5, Elektronische Kriegsführung 1, Erste Hilfe 3, Fahrzeugmechanik 1, Fingerfertigkeit 1, Gewehre 4, Klingenwaffen 3, Knüppel 3, Natur-Fertigkeitsgruppe 4, Pistolen 4, Projektilwaffen 4, Schleichen 3, Schlosser 3, Tierführung 2, Überreden 2, Waffenbau 2, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 3, Wurfwaffen 1
Wissensfertigkeiten	Parazoologie 2, Polizeiprozeduren 4, Stammesgesetz der Salish-Shidhe 3, UCAS-Strafrecht 1
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Siouan (Crow) M, Spanisch 2
Ausrüstung	Atemschutzmaske 4, Biometrischer Scanner, Dietrich-Set, Fahrzeugmechanikkiste, Fernglas (optisch), Gefütterter Mantel [9, Schockstreifen], Handschellen (1 Satz Cyberwareblocker, 2 Metallhandschellen, 20 Plastikhandschellen), Kletterausrüstung, Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3], Medkit 4 (mit 1 Nachfüllpack), RFID-Chips (10 Sicherheit, 10 Spionage), Seil (Standard, 100 Meter), Sensorarray 3 (Handgerät), Survival-Kit, Taschenlampe, Unterschicht-Lebensstil (2 Monate), Waffenbaukiste
Fahrzeuge	Toyota Gopher [Handling 5/5 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 14 | Panzerung 10 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 3]
Waffen	Überlebensmesser [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 5 | Schaden 10K | DK -1] Betäubungsschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5] Teleskopschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 10K | DK –] Bogen (Stufe 8) [Projektilwaffe | Präz. 6 | Schaden 10K | DK -2 | 20 Pfeile (Stufe 8)] Wurfmesser [Wurfwaffe | Präz. Körperlich | Schaden 9K | DK -1] Yamaha Pulsar [Taser | Präz. 5 | Schaden 7G(e) | DK -5 | HM | RK – | 4(m) | 10 Taserpfeile] Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 7K | DK – | HM | RK – | 11(s) | 2 Ersatzladestreifen, 110 Schuss Standardmunition] Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Präz. 5 | Schaden 9K | DK -2 | EM | RK – | 6(tr) | 2 Schnelllader, 60 Schuss Standardmunition] Remington 950 [Scharfschützengewehr | Präz. 7 | Schaden 12K | DK -4 | EM | RK – |5(m) | 50 Schuss Standardmunition] Defiance T-250 [Schrotflinte | Präz. 4 | Schaden 10K | DK -1 | EM/HM | RK – | 5(m) | 50 Schuss Standardmunition, 20 Schuss Schockermunition] 2 Gasgranaten [Wurfwaffe | Schaden wie Tränengas | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius] 2 Rauchgranaten [Wurfwaffe | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius] 2 Schockgranaten [Wurfwaffe | Schaden 10G | DK -4 | Sprengwirkung 10 m Radius]
Connections	Bewährungshelfer (Einfluss 2, Loyalität 2) Stammesbeamter (Einfluss 2, Loyalität 2)
Anmerkung	Infrarotsicht, +1 Reichweite, +1 natürliche Panzerung
Startkapital	1.495 + (3W6 x 60) ¥



FERTIGKEITEN

Informationen sind in der Sechsten Welt leichter zu bekommen als alter Soykaf. Der allgegenwärtige Matrixzugang bedeutet, dass Daten über jeden und alles immer nur eine Datenbuchse weit entfernt sind. Wenn man also gut sein will, reicht es nicht zu *wissen* – man muss *können.* **Fertigkeiten** verwandeln das Wissen in Können. Bei *Shadowrun* stehen die Fertigkeiten für die Anwendung von Techniken und Informationen bei einer bestimmten Tätigkeit. Sie erlauben das körperliche, soziale, magische, technische und jede andere Art von Handeln. Wie Charaktere ihre Fertigkeiten einsetzen, kann so unterschiedlich sein wie Bekleidungsstile. Da die Fertigkeiten so breit definiert sind, haben die Spieler die Freiheit, besondere erlernte Handlungen und Spezialtrainings für ihre Charaktere festzulegen. Diese genauere Konzentration ergibt eine **Spezialisierung** (S. 129).

ARTEN VON FERTIGKEITEN

Fertigkeiten sind die Fähigkeiten, die man im Laufe der Zeit erwirbt und verbessert. Sie sind in drei große Kategorien unterteilt: **Aktionsfertigkeiten, Wissensfertigkeiten** und **Sprachfertigkeiten**. Die erste Kategorie umfasst Tätigkeiten, die zweite Wissen, die dritte die Kommunikation mit der Welt. Bei der Charaktererschaffung legen Sie die ersten Fertigkeiten Ihres Charakters in allen drei Kategorien fest. Nach Spielbeginn kann Ihr Charakter seine Fertigkeiten verbessern oder neue erlernen, indem er das Karma ausgibt, das er bei Runs verdient (siehe S. 103).

Die Fertigkeitsstufen selbst hängen nicht von Attributen ab, brauchen die Attribute aber zu ihrer Anwendung. Die häufigsten Würfelpools, die Sie bei Handlungen für Proben benutzen, bestehen aus einer Fertigkeit und einem Attribut. Man kann jeden Aspekt der Spruchzauberei genau studieren, aber wenn es an der puren, magischen Kraft (die durch das Magieattribut gemessen wird) mangelt, wird die Umsetzung dieses Wissens nicht so machtvoll, wie sie sein könnte. Eine Fertigkeit wird nicht immer mit einem bestimmten Attribut zusammen eingesetzt, aber jede Fertigkeit hat ein **verbundenes Attribut**, mit dem sie am engsten verwandt ist. Das bedeutet nicht, dass man die Fertigkeit nur zusammen mit diesem Attribut einsetzen kann, aber man wird in den meisten Fällen diese Paarung sehen. Eine Liste von Fertigkeiten und den mit ihnen verbundenen Attributen finden Sie auf S. 148.

AKTIONSFERTIGKEITEN

Aktionsfertigkeiten werden zur Beeinflussung der Welt durch Handlungen eingesetzt. Sie reichen von Kampffertigkeiten, mit denen Runner im Sprawl am Leben bleiben, bis hin zu sozialen Fertigkeiten, mit denen sie dafür sorgen, nach einem Run auch bezahlt zu werden. Eine vollständige Beschreibung der Aktionsfertigkeiten und Spezialisierungen finden Sie ab S. 130.

WISSENSFERTIGKEITEN

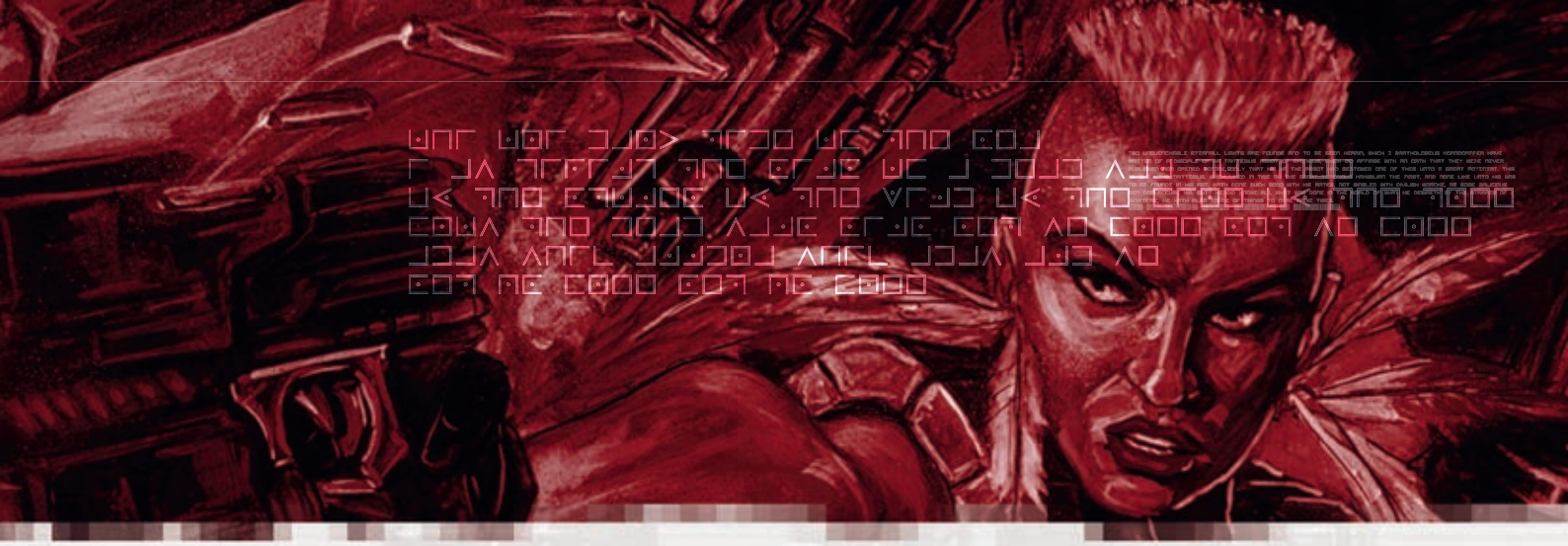
Wissensfertigkeiten stehen für das Wissen über und das Verständnis von bestimmten Themengebieten. Ihr Charakter beginnt das Spiel mit Gratispunkten für Wissensfertigkeiten in Höhe seiner (Logik + Intuition) x 2. Wissensfertigkeiten helfen dabei, den Charakter zu gestalten, können aber auch das Spiel (etwa bei der Recherche) und das Rollenspiel beeinflussen. Das Wissen, das ein Charakter im Lauf seines Lebens in den Schatten erwirbt, beeinflusst oft, wie nützlich er für sein Team ist und wie bekannt er ist. Es gibt bei *Shadowrun* vier Arten von Wissensfertigkeiten: Akademisches, Berufs-, Hobby- und Straßenwissen. Wissensfertigkeiten sind, wenn nicht anders angegeben, abhängig von ihrer Art entweder mit Logik oder mit Intuition verbunden. Sie werden ab S. 148 genauer behandelt.

SPRACHFERTIGKEITEN

Sprachfertigkeiten stehen für die Sprachen, die ein Charakter sprechen, lesen, schreiben und verstehen kann. Je höher seine Fertigkeitsstufe ist, desto flüssiger beherrscht er die Sprache. Sie können bei der Charaktererschaffung mit den Gratispunkten für Wissensfertigkeiten auch Sprachfertigkeiten erwerben. Näheres zu Sprachfertigkeiten finden Sie ab S. 151.

FERTIGKEITEN BENUTZEN

Fertigkeiten ermöglichen es, Dinge zu tun. Leider herrschen, wenn man etwas tut – einen Türsteher überredet, sich in einen NeoNET-Host einschleicht, einen Geist herbeiruft, eigentlich egal was –, fast nie perfekte Bedingungen. Man braucht die richtige Fertigkeit für die richtige Aufgabe. Der Spielleiter wird Ihnen sagen, welche Fertigkeit das jeweils ist, und wie Ihr Würfelpool modifiziert wird. Die Auswahl von Fertigkeiten und das Festlegen von Modifikatoren sind keine exakten Wissenschaften; vor allem, wenn der Charakter etwas tut, was Sie selbst nicht können. Aber das ist kein Problem. Diese Regeln bieten allgemeine Richtlinien, wie Fertigkeiten und Modifikatoren verwendet werden sollten.



FERTIGKEITSGRUPPEN

Fertigkeitsgruppen sind Sammlungen von (gewöhnlich drei, manchmal auch vier) Fertigkeiten, die einen gemeinsamen Kern haben. Die Fertigkeitsgruppe Natur umfasst zum Beispiel Navigation, Spurenlesen und Survival, die man alle in der Wildnis brauchen kann. Sie können Fertigkeitsgruppen für weniger Kosten erwerben, als die drei Fertigkeiten einzeln kosten würden. Wenn man eine Fertigkeitsgruppe auf einer bestimmten Stufe besitzt, ist das so, als hätte man alle Fertigkeiten darin auf derselben Stufe. Wenn ein Charakter also Natur 5 hätte und versuchte, einen Basilisken durch die Wälder des Salish-Shidhe-Rats zu verfolgen, könnte er dieselbe Probe ablegen, die ihm mit Spurenlesen 5 möglich wäre, weil diese Fertigkeit Teil der Fertigkeitsgruppe Natur ist.

Das Steigern von Fertigkeitsgruppen gehorcht eigenen Regeln. Wenn Sie eine Fertigkeit aus der Gruppe separat steigern wollen, den Rest aber nicht, wird die Gruppe aufgelöst, und Sie beherrschen ab dann die Fertigkeiten innerhalb der Gruppe auf der Stufe, die die Gruppe vor der Auflösung hatte. Danach können Sie eine der Fertigkeiten steigern. Wenn Sie die Fertigkeitsgruppe wiederhaben (oder aus Fertigkeiten eine Gruppe bilden) wollen, müssen Sie zuerst alle Fertigkeiten der Gruppe auf dieselbe Stufe bringen. Genaueres dazu finden Sie unter *Charakterentwicklung* ab S. 103.

BEISPIEL

Kevin will, dass sein Charakter gut mit Feuerwaffen umgehen kann. Er kann sich aber nicht entscheiden, welche Art von Feuerwaffen die wichtigste ist, also erwirbt er bei der Charaktererschaffung die Fertigkeitsgruppe Feuerwaffen auf Stufe 5. Nach einigen Spielsitzungen wird klar, dass Kevins Charakter Mitrailleuse nur Schnellfeuerwaffen wirklich benutzt. Also spart Kevin ein wenig Karma an, um die Fertigkeit Schnellfeuerwaffen auf 6 zu steigern (was billiger ist, als die ganze Gruppe zu steigern). Dazu muss er aber die Fertigkeitsgruppe Feuerwaffen auflösen, bevor er die neue Stufe in Schnellfeuerwaffen erwerben kann. Jetzt hat Mitrailleuse Schnellfeuerwaffen 6, Gewehre 5 und Pistolen 5. Wenn Kevin die Fertigkeitsgruppe Feuerwaffen wiederhaben will, muss er zusätzliches Karma ausgeben, um auch Gewehre und Pistolen auf 6 zu steigern. Das wird insgesamt teurer werden, als das Behalten und Steigern der Gruppe Feuerwaffen als Ganzes geworden wäre.

FERTIGKEITSSTUFEN

Je höher seine Fertigkeitsstufe, desto besser beherrscht ein Charakter die entsprechende Fertigkeit. Jemand, der die Fertigkeit Pistolen nicht besitzt, hat vielleicht genügend Trideos gesehen, um zu wissen, dass man die Pistole von sich weg hält und den Abzug drückt. Aber dadurch ist er noch lange nicht so gut wie ein Charakter, der zumindest eine grundlegende Ahnung von Pistolen hat und weiß, wie man beim Schießen stehen sollte, und dass es nützlich ist, eine Waffe vor dem Schießen zu entsichern.

Die Fertigkeitsstufe ist eine Zahl zwischen 1 für das Anfängerniveau und 12 (oder 13 mit dem Vorteil Talentiert), was für vollendete Beherrschung der Fertigkeit steht.

Die Stufen werden auf dem Charakterbogen direkt hinter dem Namen der Fertigkeit notiert. Die Fertigkeit Hacking auf Stufe 5 wird also auf dem Charakterbogen und in Spielunterlagen als „Hacking 5“ geschrieben. Eine Fertigkeitsstufe gibt an, wie viele Würfel man für Proben mit der Fertigkeit benutzen kann.

Die Regeln werden Proben verlangen, die mit der Fertigkeit + einem Attribut gewürfelt werden. Addieren Sie einfach die beiden Zahlen und würfeln Sie entsprechend viele Würfel. Wenn man also einem Halloweener eins mit dem Eisenrohr überziehen will, wird die Probe mit Knüppel + Geschicklichkeit [Körperlich] abgelegt. Wenn die Fertigkeit Knüppel 4 und die Geschicklichkeit 3 betragen, wird die Probe also mit 7 Würfeln gewürfelt.

SPEZIALISIERUNGEN

Wenn ein Charakter einen Aspekt einer Fertigkeit speziell trainiert, entsteht eine **Spezialisierung**. Wenn Ihr Charakter die Fertigkeit Akrobatik besitzt, aber vor allem Parkour läuft, wird er gut in Akrobatik, aber besonders gut beim Überwinden von Hindernissen sein.

Eine Spezialisierung liefert für die besonders trainierten Handlungen 2 zusätzliche Würfel für Proben. Diese Spezialisierung schreiben Sie in Klammern hinter die Fertigkeit und fügen als Erinnerung an den Bonus „(+2)“ hinzu. Charaktere können in derselben Fertigkeit mehrere Spezialisierungen haben, von denen aber jeweils nur eine zum Zug kommt. Ein Charakter, der also die Fertigkeit Klingenwaffen auf Äxte und auf Parieren spezialisiert hat, erhält beim Parieren mit einer Axt nur einen Bonus von +2.

Neu erschaffene Charaktere können bei der Erschaffung nur eine Spezialisierung pro Fertigkeit erwerben (s. *Charaktererschaffung*, S. 72), dürfen aber später noch weitere Speziali-

sierungen erwerben. Wenn Sie bei einer Fertigkeit eine Spezialisierung haben wollen, muss Ihr Charakter die Fertigkeit dafür zuerst (mindestens auf 1) besitzen. In Fertigkeitsgruppen kann man sich nicht spezialisieren. Wenn Sie eine Spezialisierung bei einer Fertigkeit innerhalb einer Fertigkeitsgruppe erwerben, wird die Gruppe dadurch aufgelöst.

BEISPIEL

Petra will aus ihrem Cybersporn das Maximum herausholen. Sie erwirbt die Spezialisierung Cyberimplantatwaffen für ihre Fertigkeit Waffenloser Kampf. Dadurch hat sie jetzt Waffenloser Kampf (Cyberimplantatwaffen) 4 (+2). Wenn sie ab jetzt mit dem Sporn kämpft, würfelt sie mit 6 Würfeln + dem Attribut.

IMPROVISIEREN

Es ist unmöglich, sich auf jede denkbare Situation vorzubereiten, und noch schwieriger, jede denkbare Fertigkeit zu besitzen. Wenn ein Charakter eine Handlung durchführen will, für die ihm die Fertigkeit fehlt, gibt es aber immer noch Hoffnung. Er kann mit der Fertigkeit **improvisieren**, wodurch er nur mit den Würfeln für das Attribut eine Probe ablegen kann. Außerdem ist er beim Improvisieren nicht eben hervorragend ausgebildet – eigentlich ganz im Gegenteil. Daher verursacht das Improvisieren einen Würfelpoolmodifikator von -1, der mit anderen Modifikatoren kumulativ wirkt. Wenn der Spielleiter das Unterfangen nicht für völlig hoffnungslos hält, kann der Charakter Edge verwenden, um *Die Grenzen zu sprengen* (siehe S. 58) und seine Chancen zu verbessern.

Es gibt Fertigkeiten, die zu viele technische Anforderungen zum Improvisieren stellen. In solchen Fällen kann man nicht improvisieren, sondern scheitert einfach. Die Fertigkeiten Bodenfahrzeuge oder Waffenloser Kampf sind zum Beispiel relativ einfach und können auch ohne echte Ausbildung versucht werden. Andererseits ist etwa Luftfahrtmechanik zu kompliziert, um sie einfach auszuprobieren. Fertigkeiten, bei denen ein Improvisieren nicht gestattet ist, werden in der Liste der *Aktionsfertigkeiten* (S. 148) kursiv geschrieben. Außerdem wird das auch in der Beschreibung der Fertigkeiten angegeben.

BEISPIEL

Niemand hatte Apagar gesagt, dass so spät noch jemand im Gebäude sein würde. Jetzt fragt ihn irgendein mittelmäßiger Datensucher, was man dagegen tun kann, dass das Zeug in seiner Büronische Füße bekommt. Okay, auf der gestohlenen Uniform steht „Centurion Security", aber Apagar hat einfach keine Ahnung, wie man mit Schlipsen redet. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Gebräuche + Charisma [Sozial], was ganz nett wäre, wenn Apagar auch nur eine einzige Stufe in Gebräuche hätte. Leider hat er aber die Fertigkeit nicht, also hat er nur eine vage Vorstellung davon, wie er mit der Situation umgehen soll. Er muss improvisieren, schnell eine Antwort zusammenschustern und sich auf sein Charisma von 3 verlassen. Der Würfelpoolmodifikator von -1 lässt nur 2 Würfel für die Probe zu, mit der er den Lohnsklaven überzeugen muss, ihn in Ruhe zu lassen. Vielleicht muss die Angelegenheit doch mit Kugeln bereinigt werden.

FERTIGKEITEN ERSETZEN

Man muss nicht immer improvisieren, wenn man eine Fertigkeit nicht hat. Manchmal kann der Spielleiter erlauben, eine andere Fertigkeit ersatzweise zu benutzen, dann wahrscheinlich mit einem Würfelpoolmalus. Wenn ein Charakter zum Beispiel versucht, sich mit Schminke zu verkleiden, aber die Fertigkeit Verkleiden nicht besitzt, könnte der Spielleiter die Verwendung von Handwerk mit einem Würfelpoolmodifikator (zum Beispiel -3) gestatten. Man kann Wissensfertigkeiten immer durch eine Aktionsfertigkeit ersetzen. Man könnte also die Fertigkeit Pistolen statt einer Wissensfertigkeit benutzen, um zu wissen, wo man die nächste Ares-Fabrik findet, in der die Predator V hergestellt wird. Umgekehrt (Wissens- als Ersatz für Aktionsfertigkeiten) geht das aber nicht. Die Geschichte und die Mechanik von Pistolen zu kennen hilft nicht beim Schießen.

KAMPFFERTIGKEITEN

Wenn das Hauen, Stechen und Schießen losgeht, braucht man die folgenden Fertigkeiten. Alle Kampffertigkeiten sind, wenn nicht anders angegeben, mit Geschicklichkeit verbunden. Näheres zum Einsatz von Kampffertigkeiten finden Sie im Kapitel *Kampf* ab S. 158.

EXOTISCHE FERNKAMPFWAFFE (WAFFE)

Manchmal ist eine gewöhnliche Schusswaffe nicht genug, und man braucht etwas Ausgefalleneres. Oder Seltsameres. Diese Fertigkeit muss für jede exotische Fernkampfwaffe separat erworben werden. Beispiele dafür sind Blasrohre, Gyrojet-Pistolen, Flammenwerfer und Laser.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Keine

EXOTISCHE NAHKAMPFWAFFE (WAFFE)

Manchmal ist eine gewöhnliche Klinge oder ein Knüppel nicht genug, und man braucht etwas Ausgefalleneres. Oder Seltsameres. Diese Fertigkeit muss für jede exotische Nahkampfwaffe separat erworben werden. Beispiele dafür sind Monofilamentpeitschen oder -kettensägen.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Keine

GEWEHRE

Die Fertigkeit Gewehre dient zur Benutzung von Langwaffen wie Jagd- und Scharfschützengewehren. In diese Kategorie fallen auch Waffen wie Schrotflinten, die im Schulteranschlag abgefeuert werden.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Feuerwaffen
Spezialisierungen: Scharfschützengewehre, Schießen auf Lange Entfernung, Schießen auf Maximale Entfernung, Schrotflinten

FERTIGKEITSSTUFEN

Diese Liste gibt einen Überblick darüber, was die Fertigkeitsstufen bedeuten, damit Sie einen Eindruck davon bekommen, wo Ihr Charakter mit seinen Fertigkeiten im Vergleich zum Rest der Metamenschheit steht.

KEINE STUFE: AHNUNGSLOS

Diese Stufe bedeutet mehr als die bloße Abwesenheit von Fertigkeitsstufen. Sie steht für eine ganz besondere Unfähigkeit. Sie haben nicht die leiseste Ahnung von einer Fertigkeit. Diese Stufe ist nur durch Nachteile (wie z. B. Inkompetenz, S. 92) erreichbar, oder wenn die Hintergrundgeschichte des Charakters das erklären kann. Sie dürfen mit der Fertigkeit nicht improvisieren, und es kommt Ihnen auch erst gar nicht in den Sinn, Probleme damit lösen zu wollen.

STUFE 0: UNGEÜBT

Sie haben eine Ahnung, die Ihnen durch gesellschaftliche Interaktion oder durch die Matrix vermittelt wurde. Sie sind zwar ungeübt, wissen aber ein wenig von der Fertigkeit und können damit improvisieren.

STUFE 1: ANFÄNGER

Sie haben ein bisschen Wissen, wie etwas funktioniert, aber nicht immer warum.

STUFE 2: LEHRLING

Sie machen etwas gern, sind aber kein Enthusiast.

STUFE 3: KOMPETENT

Sie kennen die grundlegenden Handgriffe und Vorgehensweisen, haben aber mit „Tricks“ und schwierigen Aktionen Schwierigkeiten.

STUFE 4: AUSGEBILDET

Sie wissen, was Sie tun, und können auch unter ein wenig Druck arbeiten. Die Stufe der meisten Berufsausübenden.

STUFE 5: BEGABT

Sie wissen auch in ungewohnten Situationen, was zu tun ist, und können Probleme auch kreativ lösen.

STUFE 6: PROFI

Sie könnten Ihre Fertigkeiten leicht auf dem freien Markt anbieten und verkaufen. Das Maximum für neu erschaffene Charaktere.

STUFE 7: VETERAN

Sie haben gesehen, was man mit einer Fertigkeit erreichen kann und was nicht. Andere Leute wollen von Ihnen lernen.

STUFE 8: EXPERTE

Ihre Fähigkeiten sind sehr gefragt. Konzerne wollen Sie anwerben (oder extrahieren).

STUFE 9: HERAUSRAGEND

Ihr Name wird fast als Synonym für die Fertigkeit benutzt. Wenn Sie mehrere Fertigkeiten auf dieser Stufe beherrschen, gelten Sie als außergewöhnlich begabt.

STUFE 10: ELITE

Sie sind berühmt, einer der Allerbesten in Ihrem Fachgebiet.

STUFE 11: LEGENDÄR

Sie sind das leuchtende Vorbild. Bestimmte Techniken werden nach Ihnen benannt.

STUFE 12–13: DIE SPITZE

Sie haben die Grenzen der Möglichkeiten der Sterblichen erreicht. Diese Stufe steht für die besten 0,00001 % aller Menschen in der bekannten Geschichte. Die allerhöchste Stufe 13 kann nur mit dem Vorteil Talentiert (S. 86) erreicht werden.

KLINGENWAFFEN

Schneiden und Schnetzeln! Die Fertigkeit Klingenwaffen wird für schneidende und stechende Nahkampfwaffen benutzt. Man kann allerlei Klingenwaffen, wie Dolche, Schwerter und Äxte, damit führen.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Nahkampf
Spezialisierungen: Äxte, Messer, Parieren, Schwerter

KNÜPPEL

Als Knüppel gelten stumpfe Nahkampfwaffen. Mit dieser Fertigkeit kann man stumpfe Gegenstände wie Baseballschläger, Krücken oder Streitkolben als Waffen nutzen.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Nahkampf
Spezialisierungen: Hämmer, Parieren, Schlagstöcke, Stäbe, Totschläger

PISTOLEN

Diese Fertigkeit dient zum Schießen mit Handfeuerwaffen wie Tasern, Einzelschusspistolen, Halbautomatiken und Revolvern.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Feuerwaffen
Spezialisierungen: Halbautomatik, Holdout-Pistolen, Revolver, Taser

PROJEKTILWAFFEN

Diese Fertigkeit wird zum Schießen mit sehnenbestückten Projektilwaffen benutzt. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist mit vielen Arten von Bögen und Armbrüsten sowie den verschiedensten Pfeilarten vertraut.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Nein
Spezialisierungen: Armbrust, Bogen, Schleuder, Spezialmunition

SCHNELLFEUERWAFFEN

Die Fertigkeit Schnellfeuerwaffen ermöglicht das Bedienen von Feuerwaffen, die größer als Pistolen, aber kleiner als Gewehre sind. Diese Kategorie umfasst Maschinenpistolen und andere vollautomatische Karabiner.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Feuerwaffen
Spezialisierungen: Automatikpistolen, Maschinenpistolen, Sturmgewehre

SCHWERE WAFFEN

Die Fertigkeit Schwere Waffen umfasst die Benutzung aller Fernkampfwaffen, die größer als Sturmgewehre sind – wie etwa Granatwerfer, Maschinengewehre und Sturmkanonen. Die Fertigkeit gilt nur für in der Hand geführte und nicht fahrzeugmontierte Waffen. Wenn man eine fahrzeugmontierte Waffe benutzen will, braucht man die Fertigkeit Geschütze.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Granatwerfer, Lenkraketenwerfer, Raketenwerfer, Maschinengewehre, Sturmkanonen

WAFFENLOSER KAMPF

Diese Fertigkeit steht für Selbstverteidigung und Angriffe, bei denen der Körper die Hauptwaffe ist. Dazu gehören allerlei Kampfkünste, der Einsatz von Cyberimplantatwaffen und die Kampfstile, die sich für diese Waffen entwickelt haben.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Nahkampf
Spezialisierungen: Blocken, Cyberimplantatwaffen, Festhaltekampf, spezielle Kampfkunst

WURFWAFFEN

Wurfwaffen ist eine breit gefächerte Fertigkeit zum Werfen von Gegenständen, die als Waffen dienen.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Aerodynamische Wurfwaffen, Nichtaerodynamische Wurfwaffen, Wurfklingen

KÖRPERLICHE AKTIONSFERTIGKEITEN

Diese Fertigkeiten werden mit dem Körper ausgeübt und dienen nicht dem Kampf. Ab S. 134 finden Sie spezielle Regeln für die entsprechenden Fertigkeiten.

AKROBATIK (GESCHICKLICHKEIT)

Akrobatik misst das Balancegefühl, die Koordination und generelle Bewegungsfähigkeit. Weitere Informationen zur Anwendung von Akrobatik finden Sie unter *Einsatz von Akrobatik*, S. 134.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Athletik
Spezialisierungen: Balancieren, Klettern, Parkour, Springen, Tanzen

ENTFESSELN (GESCHICKLICHKEIT)

Entfesseln misst die Fähigkeit eines Charakters, mit manueller Geschicklichkeit und Verrenkungen aus Fesseln zu entkommen. Siehe *Einsatz von Entfesseln*, S. 135.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Nach Fesseln (Handschellen, Kabelbinder, Seile etc.), Schlangenmensch

FINGERFERTIGKEIT (GESCHICKLICHKEIT)

Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter, unbemerkt kleine Gegenstände zu stehlen, zu verbergen oder weiterzugeben.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Heimlichkeit
Spezialisierungen: Stehlen, Taschendiebstahl, Taschenspielerei

FREIFALL (KONSTITUTION)

Diese Fertigkeit deckt Sprünge aus jeder Höhe – vom Sprung aus dem zweiten Stock bis zum Absprung aus einem hoch fliegenden Flugzeug – ab. Wenn der Fall irgendwie gesteuert oder verlangsamt werden soll, wird diese Fertigkeit benutzt, also zum Beispiel beim Fallschirmspringen, Fliegen mit Wingsuit oder beim schnellen Abseilen, beim Bungeespringen oder mit der Seilrutsche.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Abrollen, Abseilen, Basejumping, Bungee, Fallschirm, HALO, Seilrutsche, Wingsuit

LAUFEN (STÄRKE)

Laufen dient dem Überwinden von Entfernungen in kurzer Zeit. Näheres dazu finden Sie unter *Einsatz von Laufen*, S. 136.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Athletik
Spezialisierungen: Langstrecke, Sprint, nach Terrain (Wüste, Stadt, Wildnis usw.)

SCHLEICHEN (GESCHICKLICHKEIT)

Sie müssen an einen Ort, an dem Sie nichts zu suchen haben? Diese Fertigkeit erlaubt Ihnen, in verschiedenen Situationen unauffällig zu bleiben. Siehe *Einsatz von Heimlichkeitsfertigkeiten*, S. 135.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Heimlichkeit
Spezialisierungen: Nach Ort (Dschungel, Stadt, Wüste usw.)

SCHWIMMEN (STÄRKE)

Diese Fertigkeit steht für die Fähigkeit des Charakters, in verschiedenen Gewässerarten zu schwimmen. Die Stufe der Fertigkeit beeinflusst, wie weit und wie schnell er schwimmen kann. Siehe *Einsatz von Schwimmen,* S. 136.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Athletik
Spezialisierungen: Kurzstrecke, Langstrecke

SPURENLESEN (INTUITION)

Diese Fertigkeit ermöglicht das Erkennen der Spuren von Metamenschen und anderem Wild im Gelände und das Verfolgen dieser Spuren. Sie erlaubt es auch, unmarkierte Wege und Wildpfade in verschiedenen Umgebungen zu finden. Siehe *Einsatz von Spurenlesen*, S. 136.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Natur
Spezialisierungen: Nach Umgebung (Dschungel, Gebirge, Polargebiete, Stadt, Wald, Wüste usw.)

SURVIVAL (WILLENSKRAFT)

Sie sind in der Wüste mit nichts als einem Becher, einem Poncho und einer Eisenstange? Dann brauchen Sie diese Fertigkeit, um lebend rauszukommen. Survival ermöglicht es, unter extremen Umständen längere Zeit am Leben zu bleiben. Damit kann man wichtige Handlungen – wie etwa Feuer machen, einen Unterstand bauen, Nahrung suchen usw. – auch unter widrigen Umständen durchführen. Siehe *Einsatz von Survival*, S. 136.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Natur
Spezialisierungen: Dschungel, Gebirge, Polargebiete, Stadt, Wald, Wüste oder andere Umgebungen

TAUCHEN (KONSTITUTION)

Tauchen umfasst eine Vielzahl von Handlungen, die unter Wasser stattfinden. Die Fertigkeit kann beim Tauchen, beim Schwimmen unter Wasser, bei der Benutzung komplizierter Tauchgeräte und beim Luftanhalten benutzt werden.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Auf Atemgeräte (Flüssigatmung, Gasgemisch, Pressluft, Sauerstoff), auf Gebiete (Arktis, Höhlen, Kommerziell, Militär usw.), Kontrolliertes Hyperventilieren

VERKLEIDEN (INTUITION)

Verkleiden umfasst das nichtmagische Verändern des Äußeren mit Schminke oder Verkleidungen. Siehe *Einsatz von Verkleiden,* S. 135.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Heimlichkeit
Spezialisierungen: Kosmetik, Tarnung, Theater, Trideo & Video

WAHRNEHMUNG (INTUITION)

Wahrnehmung ermöglicht es, das Besondere im Alltag wahrzunehmen, und ist eine der wichtigsten Fertigkeiten für Shadowrunner. Siehe *Einsatz von Wahrnehmung,* S. 137.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Durchsuchen, Hören, Riechen, Schmecken, Sehen, Tasten, Ominöse Wahrnehmung (S. 314)

EINSATZ VON AKROBATIK

Einige Einsatzmöglichkeiten der Fertigkeit Akrobatik unterliegen speziellen Regeln.

KLETTERN

Die Fertigkeit Akrobatik wird für das Klettern mit und ohne Ausrüstung benutzt. Man kann mit spezieller Kletterausrüstung wie Seilen und Geschirren (siehe S. 453) das Klettern einfacher und sicherer machen, braucht dafür aber mehr Vorbereitung. Ohne Ausrüstung kann man jederzeit klettern. Klettern ist eine Komplexe Handlung, und die Anzahl an Erfolgen, die man mit einer Probe auf Akrobatik + Stärke [Körperlich] erzielt, gibt an, wie weit man innerhalb dieser Komplexen Handlung horizontal oder vertikal kommt. Je schwieriger das Klettervorhaben ist, desto höher sind die negativen Würfelpoolmodifikatoren, die man für das Klettern erhält. Siehe dazu auch die Tabelle *Klettern*.

KLETTERN

SITUATION	BEWEGUNGSWEITE PRO KOMPLEXER HANDLUNG (AUFGERUNDET)
Gesichertes Abseilen	20 Meter + 1 Meter pro Erfolg
Aufstieg mit Ausrüstung	1 Meter pro Erfolg
Horizontal klettern mit Ausrüstung	1 Meter pro 2 Erfolge
Kopfüber klettern mit Ausrüstung (an Decken oder Überhängen)	1 Meter pro 3 Erfolge
Aufstieg ohne Ausrüstung	1 Meter pro 2 Erfolge
Abstieg ohne Ausrüstung	1 Meter pro Erfolg

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Klettern mit Ausrüstung	+2

OBERFLÄCHE IST:	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Leicht zu erklettern (Maschendrahtzaun)	+1
Zerklüftet (Baum, bröckelige Mauer)	+0
Flach (Ziegelwand, alte Hauswand)	-3
Glatt (Metallwand, fugenloser Stein)	-5
Nass oder rutschig	-2
Eingefettet oder mit Gel behandelt	-4

ABSEILEN

Abseilen ist ein Abstieg am Seil, der fast so schnell ist wie ein freier Fall. Um sich abzuseilen, legt man eine Probe auf Freifall + Konstitution [Körperlich] (2) ab. Solange man die richtige Ausrüstung und das nötige Training hat, kann man den Fall jederzeit verlangsamen, bremsen und sicher landen. Durch Abseilen kann man 20 Meter und mehr pro Komplexer Handlung zurücklegen. Ein Charakter kann das Abseilen beschleunigen und pro Kampfrunde 1 Meter mehr pro Nettoerfolg bei der Freifallprobe zurücklegen. Wenn man innerhalb derselben Handlungsphase eine andere Handlung durchführt, wie etwa eine Waffe abzufeuern, erhalten sowohl diese Handlung als auch die Freifallprobe einen Würfelpoolmodifikator von -2. Zum Anhalten ist eine weitere Freifallprobe mit demselben Schwellenwert erforderlich. Wenn die Probe nicht gelingt, kann man nicht bremsen und erleidet vielleicht *Fallschaden* (S. 174), wenn man auf dem Boden aufschlägt.

MISSLUNGENE KLETTERNPROBEN

Das Misslingen einer Kletternprobe führt automatisch dazu, dass man nicht mehr weiterkommt. Zusätzlich ist eine Probe auf Reaktion + Stärke nötig, um nicht den Halt zu verlieren. Wenn diese Probe scheitert, fällt der Charakter (etwa 20 Meter pro Kampfrunde). In seiner nächsten Handlungsphase kann er eine Probe auf Reaktion + Stärke mit einem Würfelpoolmodifikator von -2 ablegen, um sich wieder zu fangen. Der Spielleiter kann auch einem anderen Charakter eine Probe auf Reaktion + Stärke erlauben, um den fallenden Charakter aufzufangen.

Wenn ein Charakter Kletterausrüstung benutzt, darf eine zusätzliche Probe abgelegt werden, um den Fall zu stoppen. Der Charakter, der für die Sicherung zuständig war, legt eine Probe auf Freifall + Logik [Geistig] mit einem Schwellenwert gleich der (abgerundeten) halben Konstitution des angeseilten Charakters ab. Bei dieser Probe darf der fallende Charakter – anders als sonst – auch Edge für den sichernden Charakter verwenden. Wenn die Probe gelingt, greift die Sicherung, und der fallende Charakter hängt im Seil. Ansonsten stürzt er ab (s. *Fallschaden*, S. 174).

SPRINGEN

Springen findet entweder aus dem Stand oder aus dem Laufen statt. Mit Anlauf kann man weiter springen, wenn genügend Platz da ist, um schnell zu laufen. Legen Sie eine Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] ab. Jeder Erfolg bei dieser Probe ergibt 1 Meter Sprungweite aus dem Stand oder 2 Meter Sprungweite mit Anlauf. Unabhängig von der Zahl der Erfolge kann man maximal [Geschicklichkeit x 1,5] Meter weit springen. Zusätzliche Erfolge lassen den Sprung nur besser aussehen.

BEISPIEL

Automatic Jane bricht durch die Tür zum Dach, und Schüsse peitschen um sie herum durch die Luft. Zwei Sicherheitsleute von Aztech trampeln hinter ihr die Treppe hinauf. Ein schneller Überblick über die Lage ergibt zwei Optionen: ein Gebäude links oder ein weiter entferntes zur Rechten. Das linke Dach ist zwei Meter entfernt, aber Jane weiß, dass die Wachen das auch schaffen könnten. Also versucht sie ihr Glück und will die 5 Meter zum rechten Gebäude überspringen. Sie würfelt mit Akrobatik 3 + Geschicklichkeit 5 und erzielt 5 Erfolge (was unter ihrem Körperlichen Limit liegt). Der Schulsport zahlt sich endlich aus, und sie erreicht ganz locker das Dach. Hinter ihr versuchen die Wachen denselben Sprung. Der erste schafft es, aber der zweite stolpert beim Absprung und springt zu kurz. Der erste Wächter greift nach seinem Kollegen und hält ihn am Handgelenk, was diesen vor einem unsanften Aufprall bewahrt. Damit hat Jane vielleicht genug Zeit zur Flucht.

Bei einem vertikalen Sprung kommt dieselbe Probe zum Einsatz. Allerdings springt man pro Erfolg nur 0,5 Meter hoch, und das Maximum beträgt 1,5 x die Körpergröße des Springers.

EINSATZ VON ENTFESSELN

Bei *Shadowrun* kann man auch gefangen statt getötet werden. Entfesseln ermöglicht es, den meisten Arten von Fesseln, darunter Seilen, Handschellen und anderen, zu entkommen. Um Fesseln abzustreifen, ist eine Probe auf Entfesseln + Geschicklichkeit [Körperlich] nötig, deren Schwellenwert von der Art der Fesselung abhängt. Wenn die Probe gelingt, entkommt man nach 1 Minute (20 Kampfrunden), dividiert durch die Anzahl der Nettoerfolge. Der Würfelpool kann wegen vieler Faktoren modifiziert werden - etwa, wenn man beobachtet wird (und unauffällig sein muss) oder Werkzeug dabei hat. Diese Modifikatoren finden Sie in der Tabelle *Entfesseln*. Der Spielleiter kann auch festlegen, dass es unmöglich ist, einer bestimmten Fesselung ohne Hilfe zu entkommen.

BEISPIEL

Es war ein Fehler, ohne Verkleidung in das Monobe-Büro zu gehen. Die Wachen haben Taro vor dem Aufzug abgefangen. Nach einer kurzen Auseinandersetzung wurde er mit Handschellen an eine Bank in einem Wachraum gefesselt. Taro hat Entfesseln 6 und Geschicklichkeit 5. Der Schwellenwert für das Abstreifen der Handschellen beträgt 3. Er würfelt mit den 11 (6 + 5) Würfeln und erzielt genau 3 Erfolge! Die Handschellen saßen fester als gedacht, aber Taro kommt frei. Er reibt seine wunden Handgelenke, sieht sich im Raum um und plant seine nächsten Schritte.

ENTFESSELN

FESSEL	SCHWELLENWERT
Seil, Plastikhandschellen	2
Metallhandschellen	3
Zwangsjacke	4
Cyberwareblocker	5
Verstärktes Material	+1
SITUATION	**WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR**
Charakter wird beobachtet	-2
Charakter wird festgehalten	–(Stärke des Festhaltenden)
Charakter hat Dietriche oder Schneidwerkzeug	+2

EINSATZ VON HEIMLICHKEITSFERTIGKEITEN

Bei den Fertigkeiten in der Gruppe Heimlichkeit geht es darum, verborgen zu bleiben, während andere versuchen, einen zu entdecken. Dies wird durch eine Vergleichende Probe gegen Wahrnehmung + Intuition [Geistig] mit den passenden Modifikatoren (siehe S. 137) abgewickelt. Der Spielleiter kann statt Wahrnehmung auch eine andere Fertigkeit (aus der Gruppe Heimlichkeit) ohne Malus verlangen. Wenn zum Beispiel ein Killer der Triaden versucht, den Charakter in einer Menge zu entdecken, könnte er auf eigene Erfahrungen zurückgreifen und mit Schleichen + Intuition [Geistig] würfeln.

BEISPIEL

Tumbler möchte eine Verfolgerin in der belebten Innenstadt von Seattle abhängen. Er weiß, dass die Undercover-Polizistin nur ein paar Meter hinter ihm ist, also zieht er die Kapuze über den Kopf und versucht, in der Menge unterzutauchen. Tumbler würfelt mit Schleichen 3 + Geschicklichkeit 3 und erzielt 2 Erfolge. Der Spielleiter würfelt für die Polizistin statt mit Wahrnehmung mit ihrer besseren Fertigkeit Schleichen 5 + Intuition 4. Sie erhält einen Würfelpoolbonus von +3, weil sie aktiv und genau auf Tumbler achtet und weiß, wie er aussieht. Sie erhält aber auch einen Malus von -2, weil die Straße so belebt ist. Das ergibt 1 Bonuswürfel – insgesamt 10 Würfel. Die Polizistin erzielt 6 Erfolge –Tumbler wird wohl nicht so leicht entkommen.

EINSATZ VON VERKLEIDEN UND VERKÖRPERUNG

Auch Verkleiden und Verkörperung werden als Vergleichende Proben abgehandelt. Wenn Schminke und Verkleidung angelegt werden, legt der Charakter, der das Aussehen verändert, eine Probe auf Verkleiden + Intuition [Geistig] ab. Dieser Charakter muss nicht unbedingt der Verkleidete selbst sein, man kann sich auch verkleiden lassen. Die Anzahl der Erfolge ergibt den Schwellenwert für jemanden, der später versucht, die Verkleidung zu durchschauen.

Verkörperung kann benutzt werden, um eine Verkleidung zu verbessern oder ohne Verkleidung jemanden nachzuahmen. Ein verkleideter Charakter kann eine Probe auf Verkörperung + Charisma [Sozial] ablegen und mit den Erfolgen den Schwellenwert für eine Entdeckung zusätzlich erhöhen.

BEISPIEL

Cade weiß, dass man in die Evo-Einrichtung am besten einbrechen kann, wenn man sich als Angestellter ausgibt. Er hat den Ort tagelang beobachtet und nach einem Angestellten gesucht, dessen Aussehen ihm am ähnlichsten ist. Er hat jemanden namens Adam Farmar gefunden. Nach ein paar Drinks hat Mr. Farmar Cade seine Lebensgeschichte erzählt. Noch ein paar Drinks später liegt Mr. Farmar gefesselt hinten in Cades Americar. Cade nimmt dem Mann die Kleider ab und schminkt sich ein wenig, um noch mehr wie Farmar auszusehen. Er würfelt mit Verkleiden 2 + Intuition 4 und erzielt 2 Erfolge. Die Klamotten passen ganz gut, aber eine Verkleidung allein wird nicht reichen, um die Wachen reinzulegen. Er fährt mit Farmars Wagen zum Vordereingang, wo er seine ID vorweisen muss. Cade lacht genauso, wie Farmar es täte, und macht ein bisschen Smalltalk. Er würfelt mit Verkörperung 3 + Charisma 4 und erzielt 4 Erfolge, wodurch der Schwellenwert auf 6 steigt. Die Wächterin würfelt mit Wahrnehmung 4 + Intuition 3, um die Verkleidung zu durchschauen. Sie erzielt nur 2 Erfolge. Sie ist überzeugt, dass Cade Adam Farmar ist, und winkt ihn durch.

Wenn Verkörperung ohne den Vorteil einer Verkleidung genutzt wird (wie beim Nachahmen von Stimmen), wird eine gewöhnliche Vergleichende Probe abgelegt.

Eine Verkleidungskiste (s. *Werkzeuge*, S. 447) kann mithilfe der Regeln für Bauen und Reparieren (S. 146) verwendet werden, um eine Verkleidung herzustellen. Addieren Sie die Hälfte des Schwellenwerts der Ausgedehnten Probe, die für die Herstellung der Verkleidung abgelegt wird, als Würfelpoolbonus zur Verkleidenprobe (bis zu einem maximalen Bonus von +4).

EINSATZ VON LAUFEN

Die Fertigkeit Laufen ermöglicht einem Charakter, mithilfe der Komplexen Handlung Sprinten die Distanz zu erhöhen, die er innerhalb einer Kampfrunde zurücklegen kann. Dazu ist eine Probe auf Laufen + Stärke [Körperlich] erforderlich. Jeder Erfolg steigert die Distanz in dieser Kampfrunde, abhängig vom Metatyp, um 1 oder 2 Meter (s. *Bewegung*, S. 163). Der Spielleiter kann je nach Gelände (felsig, eben, rutschig usw.) und anderen Umständen Modifikatoren verhängen. Ein Charakter, der längere Zeit ohne Pause läuft, kann Erschöpfungsschaden erleiden (s. *Erschöpfung durch Laufen*, S. 174).

EINSATZ VON SCHWIMMEN

Schwimmen erfordert eine Komplexe Handlung. Ein schwimmender Charakter kann eine Anzahl an Metern pro Kampfrunde gleich (Geschicklichkeit + Stärke) ÷ 2 (aufgerundet) zurücklegen. Mit einer Einfachen Handlung kann man beim Schwimmen eine Art „Sprint“ hinlegen. Dazu wird eine Probe auf Schwimmen + Stärke [Körperlich] abgelegt. Pro Erfolg legt man in dieser Kampfrunde 1 Meter (Elfen und Trolle 2 Meter) mehr Distanz zurück. Das Schwimmen an der Wasseroberfläche ist nicht schneller als das Schwimmen unter Wasser. Wie das Laufen erzeugt auch Schwimmen nach längerer Zeit die Gefahr von Erschöpfungsschaden (siehe S. 174).

DEN ATEM ANHALTEN

Der Grundzeitraum, den ein Charakter den Atem anhalten kann, beträgt 60 Sekunden (20 Kampfrunden). Wenn man den Atem länger anhalten muss, kann man eine Probe auf Tauchen + Willenskraft [Körperlich] ablegen (wobei die Spezialisierung Kontrolliertes Hyperventilieren angewandt werden kann). Jeder Erfolg verlängert die Zeit um 15 Sekunden (5 Kampfrunden).

Wenn die Zeit um ist, muss der Charakter atmen, oder er erleidet 1 Kästchen Geistigen Schaden am Ende jeder Kampfrunde, bis er wieder atmen kann. Gegen diesen Schaden ist keine Widerstandsprobe möglich. Wenn alle Kästchen des Geistigen Zustandsmonitors voll sind, wird der Charakter bewusstlos. Danach erleidet er am Ende jeder Kampfrunde 1 Kästchen Körperlichen Schaden, bis er gerettet wird oder stirbt.

WASSERTRETEN

Wenn man nur nicht untergehen will, kann man Wasser treten. Das kann ein Charakter eine Anzahl von Minuten gleich seiner Stärke durchhalten. Am Ende dieser Zeit legt er eine Probe auf Schwimmen + Stärke [Körperlich] (2) ab. Wenn die Probe gelingt, kann er weiter Wasser treten (oder treiben, wenn er ein guter Schwimmer ist). Nach weiteren (Stärke) Minuten muss die Probe wiederholt werden. Wenn die Probe misslingt, sinkt der Charakter und erleidet 1 Kästchen Geistigen Schaden, gegen den keine Widerstandsprobe möglich ist. Danach ist er unter Wasser und muss den Atem anhalten (s. *Den Atem anhalten*). Wenn der Charakter sich an etwas Treibendem festhalten kann, wird die Zeitspanne zwischen den Proben verdoppelt. Solange er nicht das Bewusstsein verliert, kann er weiter Wasser treten.

EINSATZ VON SPURENLESEN

Das Verfolgen einer Person oder eines Critters erfordert eine Probe auf Spurenlesen + Intuition [Geistig]. Der Schwellenwert hängt von der Umgebung ab (und wird vom Spielleiter mithilfe der Tabelle *Schwellenwerte von Erfolgsproben*, S. 47, festgelegt). Wenn das Ziel seine Spuren aktiv verwischt, ist eine Vergleichende Probe erforderlich. Der Verfolger würfelt mit Spurenlesen + Intuition [Geistig] gegen Schleichen + Geschicklichkeit [Körperlich] des Ziels. Jeder Nettoerfolg kann zusätzliche Informationen über die Spur liefern, wie etwa über die Anzahl an Leuten, die Critterart oder das Alter der Spuren. Beim Spurenlesen in der Stadt können zusätzliche Erfolge verwendet werden, um Bewegungsprofile, interessante Kameras und Hinweise in der AR zu identifizieren, die anzeigen können, wohin das Ziel unterwegs war und wann es vorbeigekommen ist. Wenn das Ziel mehr Erfolge als der Verfolger erzielt, ist die Spur verloren, und der Verfolger muss die Spur erst mit einer Wahrnehmungsprobe wiederentdecken (deren Schwellenwert durch den Spielleiter festgelegt wird).

Der Spielleiter kann Modifikatoren wie etwa Wetter, Alter der Spuren oder die Anzahl der Spuren, die die verfolgte Spur überlagern, heranziehen. Personen, die einen Spürhund oder einen anderen Spürcritter dabeihaben, dürfen Tierführung als Teamworkprobe (S. 51) zur Verbesserung der Probe auf Spurenlesen einsetzen, die das Tier ablegt.

EINSATZ VON SURVIVAL

Das Überleben in der Umwelt der Sechsten Welt ist gefährlich und schwierig. Die Umweltverschmutzung hat ungeahnte Dimensionen angenommen. In Großbritannien haben zum Beispiel eine Reihe von Giftkatastrophen und schwere Überflutungen die Landschaft verwüstet. Wer gezwungen ist, auf den Straßen der Stadt zu leben, hat es nicht viel leichter. Obdachlose können genauso leicht von einem Rudel Teufelsratten angegriffen werden wie von einem Ganger, der sie aus reiner Bosheit verprügeln will.

Die Fertigkeit Survival wird benutzt, um die Gefahren aller Arten von extremen Umweltbedingungen zu überstehen. Dazu gehört auch das Überleben in der Stadt, wo man von anderen Leuten genauso leicht bedroht werden kann wie durch die Elemente. Mit dieser Fertigkeit kann man in verschiedenen Umgebungen Nahrung, Wasser und Unterkunft finden. Wenn man 24 Stunden oder länger einer feindlichen Umweltbedingung ausgesetzt ist, muss man beginnen, täglich eine Probe auf Survival + Willenskraft [Geistig] abzulegen. Modifikatoren und Schwellenwerte für die Proben finden Sie in der Tabelle *Survival*. Wenn die Probe misslingt, findet man die Nahrung oder Unterkunft, nach der man sucht, nicht und erleidet Geistigen Schaden in Höhe des doppelten Schwellenwerts, gegen den keine Widerstandsprobe möglich ist. Man kann von diesem Schaden erst genesen, wenn man eine Nacht lang schlafen kann, ohne eine Survivalprobe ablegen

zu müssen. Wenn überzähliger Geistiger Schaden entsteht und man bewusstlos wird, kann man keine Survivalproben ablegen und erleidet weiteren (ab dann Körperlichen) Schaden, bis man gerettet wird oder stirbt.

SURVIVAL

WILDNISGEBIET	SCHWELLENWERT
Leicht (Wald, Ebene, Stadt)	1
Schwierig (Hügel, Dschungel, Sumpf)	2
Herausfordernd (Wüste, Hochgebirge)	3
Extrem (Arktis, Antarktis)	5+

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Camping-/Überlebensausrüstung vorhanden	+2
Kein Wasser oder keine Nahrung	-2
Heizung/Klimatisierung vorhanden	+1
Unpassende Kleidung/Panzerung	-1 bis -4
Lange Reise oder Erschöpfung	-1 bis -4
Toxische Umgebung	-2 bis -4
Charakter verletzt	–Verletzungs-modifikator

WETTER	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Schlecht	-1
Furchtbar	-2
Extrem	-4

EINSATZ VON WAHRNEHMUNG

Wahrnehmungsproben sind nötig, wenn man mit den Sinnen (Sehen, Hören, Riechen, Tasten oder Schmecken) etwas erkennen will, das nicht offenkundig ist. Der Spielleiter kann eine solche Probe verlangen, oder der Charakter kann selbst mit der Einfachen Handlung Genau Beobachten eine solche Probe ablegen, um zu erkennen, was um ihn herum vorgeht. Wenn der Schwellenwert (s. Tabelle *Schwellenwerte für Wahrnehmungsproben*) bei der Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] geschafft wird, zeigt das an, dass der Charakter etwas Verborgenes oder Wichtiges (oder beides) erkannt hat. Die Nettoerfolge geben an, wie viele Informationen er erhält. Wenn jemand aktiv versucht, etwas zu verbergen, wird aus der Erfolgsprobe eine Vergleichende Probe gegen die Fertigkeit (s. *Einsatz von Heimlichkeitsfertigkeiten*, S. 135).

Wahrnehmungsproben mit dem Gesichtssinn (die häufigste Art) unterliegen denselben Modifikatoren für Sichtverhältnisse und Beleuchtung wie Angriffe (s. *Umweltmodifikatoren*, S. 175). Andere Modifikatoren finden Sie in der Tabelle *Wahrnehmungsmodifikatoren*. Wenn mehrere Leute mit einer Wahrnehmungsprobe dasselbe erkennen wollen, können sie eine Teamworkprobe (S. 51) verwenden.

WAHRNEHMUNGSMODIFIKATOREN

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Beobachter ist abgelenkt	-2
Beobachter sucht gezielt nach einem Hinweis	+3
Objekt/Geräusch nicht in unmittelbarer Nähe	-2
Objekt/Geräusch weit entfernt	-3
Objekt/Geräusch ist auffällig	+2
Störende Sinneseindrücke	-2
Beobachter hat aktivierte Sinnesverbesserungen	+ (Stufe)
Sichtverhältnisse und Beleuchtung	s. *Umweltmodifikatoren*, S. 175

SOZIALE FERTIGKEITEN

Wenn Charaktere untereinander Probleme lösen wollen, braucht man dafür selten Würfel. Mit NSCs ist das nicht immer so einfach. Soziale Fertigkeiten erlauben Charakteren, Probleme ohne Kugeln oder Mana zu lösen. Diese Fertigkeiten sind meist mit dem Attribut Charisma verbunden.

Soziale Fertigkeiten sollen das Rollenspiel ergänzen, nicht ersetzen. Die Probe auf eine Soziale Fertigkeit sollte eher das Ende einer gut gespielten Szene sein, bei der der Spieler den Charakter sprechen lässt. Wenn es sich um eine häufig vorkommende oder uninteressante soziale Situation handelt, kann man aber mit einer Fertigkeitsprobe Zeit sparen. Der Spielleiter kann die Probe abhängig davon, wie gut der Spieler seinen Charakter darstellt oder wie unverschämt er lügen kann, modifizieren.

SCHWELLENWERTE FÜR WAHRNEHMUNGSPROBEN

ZIEL IST:	SCHWELLENWERT	BEISPIELE
Offensichtlich/Groß/Laut	1	Neonschild, Menschenmasse, Geschrei, Schüsse
Normal	2	Verkehrszeichen, Fußgänger, Unterhaltung, gedämpfte Schüsse
Verborgen/Klein/Gedämpft	3	Gegenstand, der unter den Tisch gefallen ist, Kontaktlinse, Flüstern
Versteckt/Winzig/Leise	4	Geheimtür, Nadel im Heuhaufen, subvokale Kommunikation

EINSCHÜCHTERN (CHARISMA)

Einschüchtern dient dazu, gefährlicher zu wirken als andere Leute, um diese dazu zu bringen, zu tun, was man möchte. Die Fertigkeit kann in verschiedenen Zusammenhängen – von der Verhandlung bis zum Verhör – eingesetzt werden. Einschüchtern wird als Vergleichende Probe auf Einschüchtern + Charisma [Sozial] gegen Charisma + Willenskraft des Ziels abgehandelt. Modifikatoren dafür finden Sie in der Tabelle *Soziale Modifikatoren,* S. 140.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Folter, Geistig, Körperlich, Verhör

FÜHRUNG (CHARISMA)

Führung dient dazu, Leute zu führen und zu motivieren. Im Gegensatz zu Überreden verlässt man sich bei Führung eher auf Autorität als auf Täuschung. Diese Fertigkeit ist besonders hilfreich, wenn ein Teammitglied erschüttert ist oder jemand gebeten wird, etwas zu tun, womit er sich nicht wohlfühlt. Die Fertigkeit Führung soll aber nicht als Ersatz für schlechte Zusammenarbeit im Team dienen. Siehe *Einsatz von Führung*, S. 141.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Einfluss
Spezialisierungen: Anleiten, Anspornen, Inspirieren, Kommandieren

GEBRÄUCHE (CHARISMA)

Gebräuche steht für das Verständnis und das Erkennen von angemessenem Sozialverhalten. Die Fertigkeit dient als eine Art soziale Version von Schleichen und ermöglicht es, unerkannt durch verschiedene soziale Situationen zu kommen. Außerdem kann sie ein gesellschaftliches Sicherheitsnetz sein, wenn ein Spieler eine soziale Situation verpatzt, die der Charakter aber bewältigt hätte. Siehe *Einsatz von Gebräuche*, S. 141.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Einfluss
Spezialisierungen: Nach Kultur oder Subkultur (High Society, Konzerne, Medienwelt, Söldner, Straße, Yakuza usw.)

ÜBERREDEN (CHARISMA)

Überreden erlaubt es, einen NSC hereinzulegen oder zu manipulieren. Diese Fertigkeit hat auch viel mit dem Vorspiegeln von Vertrauenswürdigkeit zu tun, die das Prinzip hinter dem Überreden ist.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Schauspielerei
Spezialisierungen: Schnellreden, Verführung

UNTERRICHT (CHARISMA)

Unterricht steht für die Fähigkeit, anderen Leuten etwas beizubringen. Die Fertigkeitsstufe regelt, wie gut man neues Wissen vermitteln kann und bis zu welcher Komplexität man eine Fertigkeit lehren kann. Siehe *Einsatz von Unterricht*, S. 142.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Nach Kategorie von Aktions- oder Wissensfertigkeiten (Kampf, Sprachen, Magisch, Akademisches Wissen, Straßenwissen usw.)

VERHANDLUNG (CHARISMA)

Verhandlung steht für die Fähigkeit, Charisma, Kommunikationstechniken und Psychologie bei Geschäften einzusetzen, um sich in eine bessere Position zu bringen.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Einfluss
Spezialisierungen: Diplomatie, Feilschen, Verträge

VERKÖRPERUNG (CHARISMA)

Verkörperung steht für die Fähigkeit, in die Rolle einer anderen Person zu schlüpfen und sie in Stimme und Verhalten nachzuahmen. Die Fertigkeit ist durch die körperlichen Voraussetzungen eines Charakters begrenzt. Ein Zwerg kann vielleicht per Kommlink die Stimme eines Trolls nachmachen, aber wenn er dem Ziel gegenübersteht, wird die Illusion verfliegen.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Schauspielerei
Spezialisierungen: Nach Metatyp (Elf, Mensch, Ork, Troll, Zwerg)

VORFÜHRUNG (CHARISMA)

Diese Fertigkeit repräsentiert die Fähigkeiten und das Handwerkszeug, die man für die darstellenden Künste braucht. Der Aufführende kann mit dieser Fertigkeit ein Publikum unterhalten und vielleicht sogar in seinen Bann ziehen. Siehe *Einsatz von Vorführung*, S. 142.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Schauspielerei
Spezialisierungen: Nach darstellender Kunst (Präsentation, Schauspiel, Komik, Musikinstrument usw.)

EINSATZ VON SOZIALEN FERTIGKEITEN

Eines der Kernkonzepte von *Shadowrun* ist, dass die Charaktere Außenseiter sind, die versuchen, im Schatten der Klüngel der Megakonzerne, Elfenprinzen, Behörden, Lohnsklaven, Straßengangs usw. zu überleben Diese Gruppen wissen, wer dazugehört und wie man miteinander umgeht. Soziale Fertigkeiten sind Ihre Eintrittskarte in diese Netzwerke. Sie kommen schon beim Betreten eines Raumes zum Einsatz und werden bei der Interaktion mit anderen Leuten entscheidend.

VORURTEILE IN DER SECHSTEN WELT

Selbst nach einem halben Jahrhundert des Lebens mit verschiedenen Metatypen sind Vorurteile immer noch ein Faktor, der soziale Situationen beeinflusst. Im Lauf der Geschichte der Menschheit haben soziale, kulturelle und Volkszugehörigkeiten immer das Verhalten zwischen Menschen beeinflusst. Mit der Rückkehr der Magie, dem Aufkommen der Technomancer und vor allem dem Entstehen der Metatypen ist dieses „Wir gegen die" noch stärker hervorgetreten. Wie in der Vergangenheit begründet man seine Vorurteile mit einer „Notwendigkeit". Man sagt zum Beispiel, Magieanwender seien eine unkontrollierbare Bedrohung, die auf unbegrenzte Entfernung töten können, wenn sie nur eine Haarlocke des Opfers besitzen. Technomancer sollen ungesehen durch die digitale Welt gleiten, stehlen und das Leben anderer Leute ruinieren können. Orks und Trolle sind Albtraumkreaturen, die nichts als Gewalt im Sinn haben. Elfen und Drachen streben nach der Weltherrschaft und der Versklavung der Menschheit. Und auch die Vorurteile aus der Zeit vor dem Erwachen existieren noch. Sie werden nur von denen gegenüber den neuen „Anderen" etwas überlagert.

SOZIALE MODIFIKATOREN

Jeder kann, am rechten Ort, zur rechten Zeit und unter den richtigen Umständen, beeinflusst werden. Soziale Modifikatoren bilden die Umstände ab, die die Interaktion mit NSCs beeinflussen. Gerüche, Lärm, Kleidung, Ablenkungen oder sogar der Gemütszustand eines NSCs können solche Faktoren sein. Es wäre zum Beispiel wirklich schwierig, einem Mr. Johnson die eigene Professionalität zu vermitteln, wenn man in zerrissenen Jeans und einem blutbefleckten Mantel auftaucht. Und es wäre kaum eine gute Basis dafür, um eine höhere Bezahlung herauszuhandeln. Der Spielleiter sollte die Situation einschätzen und die Modifikatoren einrechnen, die ihm passend erscheinen. Wo nicht anders geregelt, betreffen Modifikatoren für Vergleichende Proben den Charakter oder das Ziel. Manche betreffen aber auch beide.

SOZIALE MODIFIKATOREN

ALLGEMEINE MODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	ALLGEMEINE MODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Die Einstellung des NSCs gegenüber dem Charakter ist:			
Freundlich	+2	Neutral	+0
Misstrauisch	-1	Voreingenommen	-2
Abgeneigt	-3	Feindselig	-4
Das gewünschte Resultat ist:			
Vorteilhaft für den NSC	+1	Unbedeutend für den NSC	+0
Lästig für den NSC	-1	Gefährlich für den NSC	-3
Katastrophal für den NSC	-4	Zauber Gedanken/Gefühle Beherrschen liegt auf dem NSC	-1 pro Erfolg†
Charakter hat einen (bekannten) Straßenruf	+(Straßenruf, S. 371)	Ziel hat einen (bekannten) Straßenruf	–(Straßenruf, S. 371)
Ziel hat ein „Ass im Ärmel“	+2†	Ziel ist vom Charakter romantisch angezogen	+2
Charakter ist berauscht	-1§		

ÜBERREDENMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	ÜBERREDENMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Charakter liefert plausibel scheinende Beweise	+1 oder 2	Ziel ist abgelenkt	+1
Ziel kann in Ruhe über die Situation nachdenken	-1		

GEBRÄUCHEMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	GEBRÄUCHEMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Charakter ist falsch angezogen oder sieht unpassend aus	-2	Charakter ist offensichtlich nervös, unruhig oder aufgewühlt	-2
Ziel ist abgelenkt	-1†		

EINSCHÜCHTERNMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	EINSCHÜCHTERNMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Charakter ist körperlich imposant	+1 bis +3	Ziel ist körperlich imposant	-1 bis -3
Charaktere sind in der Überzahl	+2	Ziele sind in der Überzahl	-2
Charakter hat eine Waffe oder beherrscht offensichtlich Magie	+2	Ziel hat eine Waffe oder beherrscht offensichtlich Magie	-2
Charakter verletzt (oder quält) das Ziel oder hat das getan	+2	Ziel ist sich der Gefahr nicht bewusst oder glaubt, der Charakter würde „nicht so etwas Dummes machen“	+2†

FÜHRUNGSMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	FÜHRUNGSMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Charakter hat höheren Rang	+1 bis +3	Ziel hat höheren Rang	-1 bis -3
Charakter besitzt offensichtlich Autorität	+1	Charakter gehört nicht der gesellschaftlichen Schicht des Ziels an	-1 bis -3
Ziel ist dem Charakter ergeben oder ein Fan	+2		

VERHANDLUNGSMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	VERHANDLUNGSMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Charakter hat nicht genug Informationen über die Lage	-2§	Charakter hat Material für Erpressung oder ein starkes Druckmittel	+2§

** Wenn nicht anders angegeben, gelten die Modifikatoren für den Würfelpool des handelnden Charakters.* *† Diese Modifikatoren gelten für den Würfelpool des Ziels.*

§ Diese Modifikatoren können für den Würfelpool beider Parteien gelten.

EINSATZ VON EINFLUSSFERTIGKEITEN

Die meisten Sozialen Fertigkeiten dienen dazu, Leute zu beeinflussen. Die genauen Proben hängen von der verwendeten Fertigkeit ab. In der Tabelle *Proben mit Sozialen Fertigkeiten* finden Sie eine genaue Auflistung.

Wenn man versucht, eine Menge zu beeinflussen, wird der Spielleiter deren Anführer als Ziel benutzen, selbst wenn man sich nicht direkt an ihn wendet. Der Anführer hat seine Menge als „Ass im Ärmel" und erhält deshalb einen Würfelpoolbonus von +2. Außerdem erhöht sich sein Limit um die Anzahl der Leute, die er mehr auf seiner Seite hat. Also zum Beispiel um +2, wenn er mit drei Freunden gegen einen Charakter stünde.

BEISPIEL

Das Letzte, womit Torley gerechnet hätte, war, eine Waffe an den Kopf gehalten zu bekommen. Das Gangmädel hinter ihm ist ziemlich ruppig und würde nur zu gern abdrücken, wenn Torley ihr nicht schnell erklärt, warum er sie verfolgt hat. Torley hat die Hände erhoben und denkt als Erstes daran, das harte Mädel und ihre Freunde zu überreden. Sein Überreden 3 und Charisma 5 ergeben 8 Würfel vor Modifikatoren. Er kann aber seine Lügen nicht untermauern, und die Gegnerin hatte Zeit, die Lage zu überdenken (-1). Außerdem ist sie so feindselig (-4), dass sie vielleicht nicht einmal zuhören will.
Es gibt aber noch eine andere Möglichkeit: Torley ist ein imposanter Ork, und der Spielleiter gibt ihm dafür einen Würfelpoolbonus von +2. Sein Einschüchtern 6 und Charisma 5 ergeben 11 Würfel, die durch seine imposante Erscheinung auf 13 steigen. Allerdings sind die Gegner in der Überzahl (-2), und ihm wird eine Waffe an den Kopf gehalten (-2). Damit hat Torley noch 9 Würfel. Er würfelt und erzielt 4 Erfolge. Seine Gegnerin erhält 6 Würfel (Charisma 3 + Willenskraft 3). Außerdem hat sie vier Kumpel dabei, also steigt ihr Soziales Limit um +3. Sie würfelt mit 6 Würfeln, erzielt aber nur einen mageren Erfolg. Torley nimmt seine Hände herunter und knurrt: „Kleine, du hast keine Ahnung, wer ich bin, oder?" Sie tritt zurück und senkt, plötzlich gesprächsbereit, die Waffe.

PROBEN MIT SOZIALEN FERTIGKEITEN

HANDELNDER CHARAKTER WÜRFELT MIT:	ZIEL WÜRFELT MIT:
Einschüchtern + Charisma [Sozial]	Charisma + Willenskraft
Führung + Charisma [Sozial]	Führung + Willenskraft [Sozial]
Gebräuche + Charisma [Sozial]	Wahrnehmung + Charisma [Sozial]
Überreden + Charisma [Sozial]	Überreden + Charisma [Sozial]
Verhandlung + Charisma [Sozial]	Verhandlung + Charisma [Sozial]
Verkörperung + Charisma [Sozial]	Wahrnehmung + Intuition [Geistig]
Vorstellung + Charisma [Sozial]	Charisma + Willenskraft

EINSATZ VON FÜHRUNG

Führung dient dazu, Untergebene zu drängen, zu überzeugen, zu bedrohen oder herauszufordern. Oder dazu, als überlegen anerkannt zu werden. Wenn ein Charakter will, dass andere ihn, wenn auch nur für kurze Zeit, als (alleinigen) Vorgesetzten akzeptieren, führt er eine Komplexe Handlung durch und legt eine Erfolgsprobe auf Führung + Charisma [Sozial] ab. Wie sich das auswirkt, hängt davon ab, was er erreichen will.

Anleiten: Die Erfolge des Charakters zählen als Teamworkprobe für die Fertigkeits- oder Selbstbeherrschungsprobe eines Untergebenen, die dieser vor oder in seiner nächsten Handlungsphase ablegt.

Anspornen: In der aktuellen Kampfrunde dürfen die Untergebenen des Charakters für je 2 seiner Erfolge 1 zu ihrem Initiativeergebnis hinzuaddieren.

Inspirieren: Die Erfolge des Charakters zählen für den Rest der Kampfrunde als Teamworkprobe für die Überraschungsproben seiner Untergebenen.

Kommandieren: Das Ziel widersteht mit einer Probe auf Führung + Willenskraft [Sozial] (inklusive Sozialen Modifikatoren, S. 140). Für jeden Nettoerfolg, den der Charakter erzielt, erkennt ihn das Ziel 1 Kampfrunde lang als Anführer an. Das funktioniert nicht, wenn er bei einer Führungsprobe gegen dieses Ziel zuvor gescheitert ist.

EINSATZ VON GEBRÄUCHE

Die Fertigkeit Gebräuche dient dazu, sich in eine Gesellschaft einzufügen. Wenn man diese Fertigkeit gut beherrscht, kann man sich durch eine soziale Situation bewegen, ohne dass jemand merkt, dass man nicht dazugehört. Dazu reicht es aber nicht, die Verhaltensregeln zu kennen (die kann jeder in der Matrix finden). Man muss eher einen geschulten Instinkt haben.

Ein Charakter kann Gebräuche einsetzen, um Misstrauen zu zerstreuen, sodass Leute ihm eher vertrauen als einem Außenseiter. Dafür legt eine Vergleichende Probe auf Gebräuche + Charisma [Sozial] gegen Wahrnehmung + Charisma [Sozial] des Ziels ab. Wenn der Charakter Nettoerfolge erzielt, wird er akzeptiert. Wenn er 3 oder mehr Nettoerfolge erzielt, verbessert sich die Einstellung des Ziels ihm gegenüber (verbessert die Einstellung des NSCs auf der Tabelle *Soziale Modifikatoren* um eine Zeile).

Diese Fertigkeit soll nicht als Ersatz für Rollenspiel dienen, kann aber Peinlichkeiten vermeiden, die zwar dem Spieler, nicht aber dem Charakter unterlaufen würden. Wenn so etwas passiert, legen Sie eine Gebräucheprobe ab. Der Schwellenwert wird vom Spielleiter je nach Schwere des Fauxpas (anhand der Tabelle *Schwellenwerte von Erfolgsproben*, S. 47) festgelegt. Wenn die Probe gelingt, kann der Charakter die Verfehlung ausbügeln.

Für Gebräucheproben gegen eine Gruppe von NSCs werden dieselben Regeln wie beim Beeinflussen von Mengen (s. *Einsatz von Einflussfertigkeiten*, s. oben) verwendet.

GEBRÄUCHE UND PATZER

Ein Patzer bei einer Gebräucheprobe führt zu einem Fauxpas. Die vorübergehende Irritation ergibt einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf die nächste Soziale Probe. Kritische Patzer führen zu schweren Verfehlungen, die eine anhaltende Auswirkung auf die Einstellung anderer Leute zu Ihrem Charakter haben (die Einstellung des NSCs verschlechtert sich auf der Tabelle *Soziale Modifikatoren*, S. 140, um eine Zeile nach unten). Aus solchen Verfehlungen entstehen dauerhafte Verstimmung und Feindschaft – bis hin zu Straßenschlachten.

EINSATZ VON UNTERRICHT

Es gibt viele Möglichkeiten – von virtuellen Tutoren bis hin zu Anleitungsvideos –, um Fertigkeiten zu lernen, aber es gibt immer noch keinen Ersatz für einen Lehrer aus Fleisch und Blut. Um jemanden eine Fertigkeit zu lehren, muss ein Charakter diese mindestens auf Stufe 4 beherrschen. Der Lehrer kann nur bis zu seiner eigenen Fertigkeitsstufe in Unterricht lehren. Unterricht wird als Probe auf Unterricht + Charisma [Sozial] abgewickelt. Jeder Erfolg bei dieser Probe verringert die Zeit, die der Schüler zum Lernen braucht, um 1 Tag (s. *Charakterentwicklung*, S. 103).

Unterricht wird auch zum Lehren von Zaubern, Komplexen Formen, Ritualen und verschiedenen anderen Techniken benutzt. Die Regeln für den Einsatz von Unterricht sind dabei etwas anders und werden in den entsprechenden Kapiteln dieses Buchs genauer erläutert.

EINSATZ VON VORFÜHRUNG

Vorführung wird als Erfolgsprobe auf Vorführung + Charisma [Sozial] abgewickelt. Der Spielleiter kann die Erfolge als Gradmesser für die Kunstfertigkeit der Vorführung benutzen. Wenn man versucht, Ziele abzulenken und in seinen Bann zu ziehen, gelten die Allgemeinen Modifikatoren in der Tabelle *Soziale Modifikatoren* (S. 140), und die Ziele widerstehen mit Charisma + Willenskraft.

BEISPIEL

Lady Jestyr weiß, dass ihr Partner Blackjack durch die Vordertür rein muss, aber der Türsteher ist zu teuer zum Bestechen und zu groß zum Niederschlagen. Sie beschließt, ihn mit ihrem unglaublichen Talent zur komischen Nachahmung Prominenter abzulenken. Vorführung 8 und Charisma 6 verleihen ihr einen Würfelpool von 14. Der Türsteher ist aber schon misstrauisch (das ist sein Beruf), also erhält Lady Jestyr einen Malus von -1. Außerdem findet er die Ablenkung lästig, was einen weiteren Malus von -1 ergibt. Sie würfelt also mit 12 Würfeln und erzielt 6 Erfolge (was unter ihrem Limit von 7 liegt).

Der Spielleiter würfelt eine Vergleichende Probe für den Türsteher, um ihrem Humor zu widerstehen. Charisma 3 und Willenskraft 6 ergeben für ihn 9 Würfel. Er erzielt nur 3 Erfolge. Der Türsteher schüttelt sich vor Lachen. Der Spielleiter legt fest, dass er einmalig einen Würfelpoolmodifikator von -3 (die Nettoerfolge der Lady Jestyr) auf die Wahrnehmungsprobe erhält, um zu erkennen, dass Blackjack durch die Tür schlüpft.

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Magische Fertigkeiten stehen nur Magieanwendern zur Verfügung. Um sie zu erwerben, muss der Charakter ein Adept, Aspektzauberer, Zauberer oder Magieradept sein. Außerdem können Magieanwender – je nachdem, ob sie Adepten, Magieradepten, Aspektzauberer oder Zauberer sind – nur bestimmte Magische Fertigkeiten erlernen (s. Kasten *Magieanwender*, S. 70). Genaueres zu Magischen Fertigkeiten finden Sie im Kapitel *Magie* ab S. 274.

ALCHEMIE (MAGIE)

Alchemie dient dazu, Substanzen herzustellen, die Zaubersprüche speichern können. Meist dient Alchemie zum Brauen von Tränken, Destillieren von magischen Reagenzien oder sogar zur Herstellung von Orichalkum.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Verzaubern
Spezialisierungen: Nach Auslöser (Befehl, Kontakt, Zeit), nach Zauberart (Kampfzauber, Wahrnehmungszauber usw.)

ANTIMAGIE (MAGIE)

Antimagie ist eine defensive Fertigkeit, mit deren Hilfe man sich gegen magische Angriffe verteidigen und aufrechterhaltene Zauber bannen kann. Siehe *Antimagie*, S. 294.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Hexerei
Spezialisierungen: Nach Zauberart (Kampfzauber, Wahrnehmungszauber usw.)

ARKANA (LOGIK)

Arkana regelt den Entwurf magischer Formeln, die zur Erschaffung von Zaubern, Foki und allen anderen Arten von magischen Manipulationen verwendet werden. Diese Fertigkeit ist auch nötig, um Formeln zu verstehen, die man kauft oder findet. Im Gegensatz zu den anderen Magischen Fertigkeiten kann Arkana auch von Charakteren erlernt werden, die keine Magieanwender sind.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Fokusdesign, Geisterformeln, Zauberdesign

ASKENNEN (INTUITION)

Askennen ist die Fähigkeit eines Magieanwenders, Phänomene im Astralraum zu erkennen und zu interpretieren. Sie erlaubt, Informationen durch das Lesen von Auren zu erhalten. Nur Charaktere, die astral wahrnehmen können, dürfen diese Fertigkeit erwerben. Näheres dazu finden Sie unter *Astrale Wahrnehmung*, S. 312.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Astrale Signaturen, Aurenlesen, nach Auratyp (Metamenschen, Foki, Geister, Hüter etc.)

ASTRALKAMPF (WILLENSKRAFT)

Diese Fertigkeit ist für den Kampf im Astralraum erforderlich. Außerdem sind beim Kampf im Astralraum andere Attribute und Fähigkeiten wichtig als in der körperlichen Welt. Siehe dazu *Astralkampf*, S. 314.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Nach Art des Waffenfokus, nach Gegnerart (Zauberer, Geister, Manabarrieren etc.)

BINDEN (MAGIE)

Binden dient dazu, einen herbeigerufenen Geist längerfristig zu zusätzlichen Diensten zu zwingen. Siehe *Binden*, S. 300.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Beschwören
Spezialisierungen: Nach Geisterart (Feuergeister, Erdgeister usw.)

ENTZAUBERN (MAGIE)

Mit dieser Fertigkeit kann man magische Verzauberungen von Gegenständen entfernen. Siehe *Entzaubern*, S. 307.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Verzaubern
Spezialisierungen: Nach Verzauberungsart (Alchemische Erzeugnisse, Kraftfoki usw.)

FOKUSHERSTELLUNG (MAGIE)

Die Fertigkeit Fokusherstellung braucht man zur Herstellung magischer Foki. Sie kann auch forensisch eingesetzt werden, um Informationen über die Herstellung und den Zweck eines existierenden Fokus zu askennen. Siehe *Fokusherstellung*, S. 305.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Verzaubern
Spezialisierungen: Fokusanalyse, Herstellung (nach Fokusart)

HERBEIRUFEN (MAGIE)

Mit dieser Fertigkeit werden Geister herbeigerufen. Siehe *Herbeirufen*, S. 299.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Beschwören
Spezialisierungen: Nach Geisterart (Erdgeister, Geister des Menschen usw.)

RITUALZAUBEREI (MAGIE)

Ritualzauberei dient dazu, Ritualzauber zu wirken. Siehe *Ritualzauberei*, S. 294.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Hexerei
Spezialisierungen: Nach Merkmal (Verankert, Zauber, usw.)

SPRUCHZAUBEREI (MAGIE)

Die Fertigkeit Spruchzauberei erlaubt es dem Charakter, Mana als Energie für Effekte zu nutzen, die man „Zaubersprüche“ nennt. Siehe *Spruchzauberei*, S. 279.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Hexerei
Spezialisierungen: Nach Zauberart (Kampfzauber, Wahrnehmungszauber usw.)

VERBANNEN (MAGIE)

Verbannen dient dazu, die Verbindung zu unterbrechen, die einen Geist in der körperlichen Welt hält. Verbannte Geister müssen auf ihre Heimatebene zurückkehren und müssen keine noch ausstehenden Dienste mehr leisten.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Beschwören
Spezialisierungen: Nach Geisterart (Luftgeister, Geister des Menschen usw.)

RESONANZ-FERTIGKEITEN

Resonanzfertigkeiten sind eine einzigartige Kategorie von Matrixfertigkeiten, die nur Technomancern zur Verfügung stehen. Sie setzen, wie magische Fertigkeiten, ein Spezialattribut (in diesem Fall Resonanz) auf mindestens 1 voraus. Alle diese Fertigkeiten sind mit Resonanz verbunden.

DEKOMPILIEREN (RESONANZ)

Dekompilieren ermöglicht es einem Charakter, zuvor kompilierte Sprites zu vernichten. Siehe *Sprites*, S. 252.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Tasken
Spezialisierungen: Nach Spriteart (Kuriersprites, Störsprites usw.)

KOMPILIEREN (RESONANZ)

Kompilieren steht für die Fähigkeit, die Nullen und Einsen der Maschinensprache und die Rhythmen der Resonanz in Sprites zu übersetzen. Siehe *Sprites*, S. 252.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Tasken
Spezialisierungen: Nach Spriteart (Datensprites, Maschinensprites usw.)

REGISTRIEREN (RESONANZ)

Mit dieser Fertigkeit kann ein Technomancer Sprites in der Matrix registrieren, wodurch Gitter sie als berechtigt anerkennen. Siehe *Sprites*, S. 252.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Tasken
Spezialisierungen: Nach Spriteart (Datensprites, Infiltratorsprites etc.)

TECHNISCHE FERTIGKEITEN

Technische Fertigkeiten sind nötig, um Gegenstände zu bedienen, zu warten oder zu reparieren. Sie sind mit verschiedenen Attributen verbunden, die jeweils bei der Fertigkeit angegeben werden.

BIOTECHNOLOGIE (LOGIK)

Biotechnologie wird von Ärzten und Wissenschaftlern benutzt, um Körperteile wachsen zu lassen. Diese Fertigkeit ist die Grundlage für das Klonen und die Herstellung von Bioware. Mit der richtigen Ausrüstung kann man mit dieser Fertigkeit beschädigte Bioware reparieren, neues Gewebe klonen oder Bioware im Körper eines Ziels entdecken. Das Implantieren oder Entfernen von Bioware ist damit nicht möglich.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Biotech
Spezialisierungen: Bioinformatik, Bioware, Gentherapie, Klonen, Wartung von Zuchttanks

CHEMIE (LOGIK)

Chemie erlaubt dem Charakter, chemische Reaktionen hervorzurufen und chemische Verbindungen – von Drogen über Parfums bis hin zu Biopolymeren wie NuSkin – herzustellen. Chemie kann auch genutzt werden, um chemische Verbindungen zu analysieren.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Analytische Chemie, Anorganische Chemie, Biochemie, Organische Chemie, Physikalische Chemie

COMPUTER (LOGIK)

Die Fertigkeit Computer ist die Grundlage für die Interaktion mit der Matrix. Sie steht für die Fähigkeit, Computer und andere mit der Matrix verbundene Geräte zu benutzen. Diese Fertigkeit konzentriert sich auf das Verständnis von verschiedenen Betriebssystemen. Mit ihr kann ein Charakter keinen Code ausnutzen (wie mit Hacking) und auch nicht an Mainframes basteln (wie mit Hardware). Siehe *Einsatz von Computer*, S. 223.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Elektronik
Spezialisierungen: Nach Handlung (Datei Editieren, Matrixsuche, Matrixwahrnehmung usw.)

ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG (LOGIK)

Elektronische Kriegsführung bildet die Basis militärischer Signalaufklärung. Sie umfasst das Verschlüsseln, Stören, Täuschen und Entschlüsseln elektronischer Kommunikationssysteme. Wenn der Charakter die richtige Ausrüstung hat, kann er diese Fertigkeit nutzen, um Signale aus beliebigen Kommunikationssystemen zu manipulieren oder sogar zu übernehmen. Siehe *Einsatz von Elektronischer Kriegsführung*, S. 223.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Cracken
Spezialisierungen: Kommunikation, Sensoroperationen, Stören, Verschlüsseln

ERSTE HILFE (LOGIK)

Erste Hilfe ist die Fähigkeit, Notfallmedizin wie ein Sanitäter zu betreiben. Sie kann genutzt werden, um Verletzungen zu behandeln und Charaktere zu stabilisieren, damit sie nicht sterben. Erste Hilfe kann nicht für chirurgische Eingriffe oder zum Reparieren beschädigter Implantate benutzt werden. Näheres dazu finden Sie unter *Heilung* ab S. 204.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Biotech
Spezialisierungen: Nach Behandlung (Knochenbrüche, Schussverletzungen, Verbrennungen, Wiederbelebung usw.)

FAHRZEUGMECHANIK (LOGIK)

Diese Fertigkeit dient zur Wartung, Reparatur und zum Umbau aller Arten von Bodenfahrzeugen – von Autos über Raddrohnen bis hin zu Panzern. Auch dafür sind die richtigen Werkzeuge, Teile und Zeit nötig. Siehe *Bauen und Reparieren*, S. 146.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Mechanik
Spezialisierungen: Hovercrafts, Kettenfahrzeuge, Läufer, Radfahrzeuge

FÄLSCHEN (LOGIK)

Fälschen ermöglicht die Herstellung gefälschter Gegenstände oder das Verändern existierender Gegenstände für eigene Zwecke. Je nach Art der Fälschung sind unterschiedliche Werkzeuge, Materialien oder Vorlagen nötig. Siehe *Einsatz von Fälschen*, S. 146.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Bildmanipulation, Credstickfälschung, Dokumentenfälschung, Falsche IDs, Produktfälschung

HACKING (LOGIK)

Hacking dient zum Entdecken und Ausnutzen von Sicherheitslücken in Computern und anderer Elektronik. Genaueres dazu finden Sie unter *Einsatz von Hacking*, S. 223.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Cracken
Spezialisierungen: Dateien, Geräte, Hosts, Personas

HANDWERK (INTUITION)

Diese Fertigkeit umfasst sowohl künstlerisches Schaffen als auch die handwerkliche Herstellung von Gegenständen, die sonst auf Fließbändern produziert werden. Die besten Künstler der Welt müssen auch etwas von ihrem Handwerk verstehen. Bei Auswahl dieser Fertigkeit muss eine Spezialisierung gewählt werden, die angibt, welches Handwerk der Charakter gelernt hat.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Nach Handwerk (Bildhauerei, Kochen, Malerei, Tischlerei usw.)

HARDWARE (LOGIK)

Hardware steht für die Fähigkeit eines Charakters, elektronische Geräte zu bauen und zu reparieren. Dazu sind ein Arbeitsplatz, Material, Werkzeug und genügend Zeit notwendig. Siehe *Bauen und Reparieren*, S. 146.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Elektronik
Spezialisierungen: Nach Art der Hardware (Cyberdecks, Kommlinks, Smartguns usw.)

INDUSTRIEMECHANIK (LOGIK)

Industriemechanik beschäftigt sich mit dem Reparieren oder Umbauen von großen Maschinen wie Fertigungsstraßen, Generatoren, Industrierobotern, Lüftungs- und Heizungstechnik und so weiter. Siehe *Bauen und Reparieren*, S. 146.
Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Mechanik
Spezialisierungen: Bautechnik, Elektrik, Heizung & Lüftung, Hydraulik, Industrieroboter, Schweißen

KYBERNETIK (LOGIK)

Kybernetik ermöglicht das Herstellen, Warten und Reparieren von kybernetischen Teilen. Ein Charakter kann mit den richtigen Werkzeugen und Teilen sogar neue Cyberware herstellen. Kybernetik ist keine chirurgische Fertigkeit. Charaktere können damit keine Cyberware implantieren oder entfernen. Die Fertigkeit kann aber benutzt werden, um Cybergliedmaßen zu modifizieren oder zu verbessern. Siehe *Bauen und Reparieren*, S. 146.
Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Biotech
Spezialisierungen: Bodyware, Cybergliedmaßen, Headware, Reparieren

LUFTFAHRTMECHANIK (LOGIK)

Diese Fertigkeit ermöglicht das Reparieren oder Umbauen von Luftfahrzeugen, wenn die benötigten Werkzeuge und Teile vorhanden sind. Siehe *Bauen und Reparieren*, S. 146.
Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Mechanik
Spezialisierungen: Kippflügler, Luftschiffe, Raumfahrzeuge, Rotormaschinen, Starrflügler, Vektorschubmaschinen

MATRIXKAMPF (LOGIK)

Matrixkampf wird von Hackern für Kämpfe in der Matrix benutzt. Siehe *Einsatz von Matrixkampf*, S. 223.
Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Cracken
Spezialisierungen: Nach Ziel (Geräte, Gitter, IC, Personas, Sprites usw.)

MEDIZIN (LOGIK)

Medizin wird für größere Eingriffe wie Chirurgie benutzt. Auch bei länger dauernder Behandlung von Krankheiten oder für Diagnosen kann die Fertigkeit angewandt werden. Sie ist auch zur Implantation oder Entfernung von Cyber- und Bioware nutzbar, ermöglicht aber an den Systemen selbst keine Reparaturen oder Wartung. Näheres dazu finden Sie unter *Heilung* ab S. 204.
Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Biotech
Spezialisierungen: Implantationschirurgie, Magische Heilung, Organzüchtung, Pflege, Plastische Chirurgie, Unfallchirurgie

NAVIGATION (INTUITION)

Mit der Fertigkeit Navigation können Technologie und Instinkt einen Charakter durch verschiedene Gelände führen. Sie ermöglicht das Lesen von Karten, die Benutzung von GPS-Geräten und AR-Wegweisern sowie die Orientierung an Geländemerkmalen oder nach dem eigenen Gefühl. Navigation kann in Umgebungen mit und ohne AR genutzt werden.
Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Natur
Spezialisierungen: AR-Wegweiser, Astronomische Navigation, GPS, Karten, Kompass

SCHLOSSER (GESCHICKLICHKEIT)

Diese Fertigkeit umfasst das Bauen, Reparieren, Manipulieren und Öffnen von mechanischen und elektronischen Schlössern. Meist werden mechanische Schließsysteme als Antiquitäten gesehen, aber als Ersatzsysteme oder Überraschung findet man sie immer noch. Elektronische Schlösser sind viel weiter verbreitet und lassen sich mit dieser Fertigkeit gut manipulieren. Siehe *Türen, Fenster und Schlösser,* S. 362.
Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Nach Art des Schlosses (Kombinationsschloss, Magschloss, Schließzylinder, Stimmerkennung, Tastenfeld usw.)

SEEFAHRTMECHANIK (LOGIK)

Seefahrtmechanik beschäftigt sich mit Wartung, Reparatur und Umbau von Wasserfahrzeugen. Auch für diese Fertigkeit braucht man Teile, Werkzeug und Zeit. Siehe *Bauen und Reparieren*, S. 146.
Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Mechanik
Spezialisierungen: Motorboote, Schiffe, Segelboote, U-Boote

SOFTWARE (LOGIK)

Software wird benutzt, um Programme zu schreiben und zu manipulieren. Siehe *Einsatz von Software*, S. 223. Auch Technomancer benutzen Software, um ihre Komplexen Formen zu weben (s. *Weben*, S. 249).
Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Elektronik
Spezialisierungen: Datenbomben oder nach Komplexer Form (Editor, Petze, Resonanzspike usw.)

SPRENGSTOFFE (LOGIK)

Diese Fertigkeit wird zur Vorbereitung, Platzierung, Detonation – und häufig auch zum Entschärfen – von chemischen Sprengstoffen benutzt. Siehe *Sprengstoffe*, S. 438.
Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Entschärfen, Improvisierte Sprengstoffe, Kommerzielle Sprengstoffe, Plastiksprengstoffe

TIERFÜHRUNG (CHARISMA)

Diese Fertigkeit umfasst das Trainieren, Versorgen, Reiten (wenn das möglich ist) und die Führung von nichtbewussten Tieren. Kompetente Tierführer können auch mehrere Tiere führen. Es ist sogar möglich, sich einem unausgebildeten Tier zu nähern und ein Vertrauensverhältnis aufzubauen – oder zumindest nicht gefressen zu werden.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Nach Tierart (Delfine, Höllenhunde, Katzen, Pferde, Vögel usw.), Abrichten, Hüten, Reiten

WAFFENBAU (LOGIK)

Waffenbau umfasst ein weites Feld von Fähigkeiten zum Bauen und Reparieren von Waffen und Panzerungen. Wie bei allen Mechanikfertigkeiten sind dazu die passenden Werkzeuge und Teile nötig. Schwellenwerte und Informationen über die Auswirkung von Erfolgen finden Sie unter *Bauen und Reparieren*.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Artillerie, Feuerwaffen, Nahkampfwaffen, Panzerung, Schwere Waffen, Sprengstoffe, Waffenzubehör

BAUEN UND REPARIEREN

Das Bauen oder Reparieren eines Gegenstandes verlangt eine Ausgedehnte Probe und nach Maßgabe des Spielleiters bestimmte Werkzeuge und/oder Einrichtungen. Modifikatoren aus der Tabelle *Bauen und Reparieren* sollten auf diese Probe angewandt werden. Charaktere, die neue Gegenstände entwerfen wollen, brauchen die dazu passenden Wissensfertigkeiten, die es ihnen ermöglichen, Konzepte und Pläne für den neuen Gegenstand zu entwickeln.

BEISPIEL

„Wenn du sie nicht schlagen kannst, sabotiere sie." So etwas Ähnliches müssen die Ancients gedacht haben, als sie Zeros Motorrad drei Stunden vor dem Rennen lahmlegten. Die gute Nachricht ist, dass Tumbler ihm seine hochmoderne Werkstatt leiht (+1 Würfel), komplett mit AR-Bauplänen (+2 Würfel) und hervorragenden Teilen (+1 Würfel). Die schlechte Nachricht ist, dass das Motorrad schwer beschädigt ist (eine Schwierige Probe mit Schwellenwert 18). Aber die Reparatur selbst ist eine durchschnittlich lange Aufgabe (Intervall von 30 Minuten). Wenn Zero die Reparatur nicht innerhalb von 3 Stunden schafft, wird er das Rennen verpassen. Dann werden die hiesigen Triaden ihre Schulden einfordern, und ein kaputtes Motorrad wird Zeros geringste Sorge sein.
Zero würfelt mit Fahrzeugmechanik 4 + Logik 3. Außerdem erhält er 4 Bonuswürfel, was insgesamt 11 Würfel ergibt. Er erzielt im ersten Intervall 4 Erfolge und weitere 5 Erfolge im zweiten. Eine Stunde ist vergangen, und Zero macht sich langsam Sorgen. Die nächsten zwei Intervalle ergeben 3 und 4 Erfolge – insgesamt 16. Er muss nur noch 2 Erfolge innerhalb der nächsten halben Stunde erzielen, um es zum Rennen zu schaffen …

Der Spielleiter legt einen Schwellenwert und ein Intervall nach den Tabellen *Schwellenwerte bei Ausgedehnten Proben* und *Intervalle bei Ausgedehnten Proben* (S. 51) fest.

BAUEN UND REPARIEREN

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Arbeitsbedingungen:	
Ablenkung	-1
Mäßig	-2
Schlecht	-3
Furchtbar	-4
Hervorragend	+1
Werkzeug und/oder Teile sind:	
Unpassend	-2
Nicht verfügbar	-4 oder unmöglich
Hervorragend	+1 oder mehr
Pläne und Anleitungen sind:	
Verfügbar	+1
AR-verbessert	+2
Arbeiten aus dem Gedächtnis:	
Logik 5+	+0
Logik 1–4	–(5 – Logik)

EINSATZ VON FÄLSCHEN

Talentierte Fälscher können von der Unterschrift über den Credstick bis zur Mona Lisa alles nachmachen. Die Fertigkeit wird meist zur Herstellung von Ausweisdokumenten, Unterschriften und behördlichen Schriftstücken benutzt, kann aber alles erzeugen, was man sich vorstellen kann und wofür die Fertigkeitsstufe reicht.

Zum Herstellen einer Fälschung ist eine Probe auf Fälschen + Logik erforderlich. Das Limit ist entweder Körperlich (wenn es um Kunstgegenstände, Unterschriften und andere physische Gegenstände geht) oder Geistig (bei Credsticks, elektronischen Dokumenten oder anderen Dingen, die eher Daten als Substanz sind). Der Würfelpool wird durch die passenden Modifikatoren (s. Tabelle *Bauen und Reparieren*, modifiziert, und die Zeit wird vom Spielleiter (zum Beispiel anhand der Tabelle *Intervalle bei Ausgedehnten Proben*, S. 51) festgelegt. Die Qualität der Fälschung ist von der Anzahl der Erfolge abhängig. Sie ergibt den Schwellenwert zum Erkennen der Fälschung. Wenn jemand eine Fälschung untersucht, legt er eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] oder Fälschen + Intuition [Geistig] ab. Wenn der Untersuchende mindesten so viele Erfolge wie der Fälscher bei der Herstellung der Fälschung erzielt, erkennt er die Fälschung.

Um brauchbare Fälschungen von IDs, Credsticks oder Lizenzen herzustellen, braucht man auch die Fertigkeit Hacking, um die nötigen Informationen in der Matrix zu platzieren. Man muss dafür nicht unbedingt selbst hacken, sondern kann das auch vom Hacker seines Vertrauens erledigen lassen.

EINSATZ VON NAVIGATION

Seit dem Aufkommen der AR braucht man zur Orientierung in der Stadt keine Proben mehr abzulegen. Wenn man aber ohne die Matrix von A nach B kommen will, kann das sehr viel schwieriger sein. Navigationsproben sind dann nötig, wenn man unkartiertes oder sehr fremdes Terrain passieren will. Ein Beispiel wäre ein Neuankömmling in Seattle, der sich im Ork-Untergrund zurechtfinden will. Dazu wird eine Erfolgsprobe auf Navigation + Intuition [Geistig] abgelegt. Der Schwellenwert hängt von der Art des Geländes ab. Außerdem können Modifikatoren wie Sichtverhältnisse, Geländemerkmale, Pfade, Wegbeschreibungen von Ortsansässigen und so weiter gelten. Der Spielleiter kann den Schwellenwert auch einfach anhand der Tabelle *Schwellenwerte von Erfolgsproben* (S. 47) festlegen.

FAHRZEUG-FERTIGKEITEN

Fahrzeugfertigkeiten werden zum Lenken von Fahrzeugen und zum Durchführen von Kampfmanövern (s. *Fahrzeuge*, S. 198) benutzt. Wenn nicht anders angegeben, sind Fahrzeugfertigkeiten mit Reaktion verbunden.

BODENFAHRZEUGE

Mit dieser Fertigkeit lenkt man alle Bodenfahrzeuge, die nicht auf Beinen laufen. Die Fertigkeit wird sowohl zur direkten als auch zur Fernsteuerung benutzt.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Autos, Fernsteuerung, Hovercrafts, Kettenfahrzeuge, Motorräder

EXOTISCHES FAHRZEUG (FAHRZEUG)

Diese Fertigkeit muss für jedes exotische Fahrzeug separat erworben werden. Das Fahrzeug kann mit dieser Fertigkeit auch ferngesteuert werden, sofern das möglich ist.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Keine

FLUGZEUGE

Diese Fertigkeit wird zum Lenken bemannter oder unbemannter Flugzeuge benutzt, die innerhalb der Atmosphäre fliegen.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Fernsteuerung, Kippflügler, Luftschiffe, Rotormaschinen, Starrflügler, Vektorschubmaschinen

GESCHÜTZE (GESCHICKLICHKEIT)

Die Fertigkeit Geschütze wird zum Schießen mit fahrzeugmontierten Waffen, unabhängig von der Art der Waffenhalterung, benutzt. Sie umfasst sowohl die Bedienung von Hand als auch über Sensoren (S. 186).

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Artillerie, Energiewaffen, Feuerwaffen, Lenkraketen, Raketen

LÄUFER

Alle „Fahrzeuge“, die auf zwei oder mehr Beinen laufen, werden mit dieser Fertigkeit gelenkt. Der Charakter kann den Läufer direkt oder fernsteuern.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Fernsteuerung, Vielbeiner, Vierbeiner, Zweibeiner

RAUMFAHRZEUGE

Als Raumfahrzeuge gelten Fahrzeuge, die zu suborbitalem oder Raumflug bei niedriger Schwerkraft oder Schwerelosigkeit fähig sind.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Fernsteuerung, Raumfahrt, Semiballistisch, Suborbital, Trägersysteme

SCHIFFE

Diese Fertigkeit dient zum Lenken von Wasserfahrzeugen – entweder direkt oder per Fernlenkung.

Improvisieren: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Fernsteuerung, Großschiffe, Motorboote, Segelboote, Tragflächenboote, U-Boote

ENTWERFEN NEUER AKTIONSFERTIGKEITEN

Das Fertigkeitensystem von *Shadowrun* ist zwar breit gefächert, deckt aber unter Umständen nicht jede Fertigkeit ab, die ein Runner sinnvoll finden könnte. Der Spielleiter kann neue Fertigkeiten einbringen, die im Spiel nötig, aber im Moment noch nicht geregelt sind. Neue Fertigkeiten sollten nicht für einzelne Charaktere maßgeschneidert werden, sondern nur entworfen werden, wenn es eindeutig nötig ist, eine neue Fertigkeit einzubringen. Ein Beispiel wäre, wenn ein Team einen Auftrag zur Untersuchung eines angeblichen Vorkommens von natürlichem Orichalkum bekommt. Dann könnte die Fertigkeit „Bergbau“ nötig werden. Wenn diese Notwendigkeit erkannt wurde, muss der Spielleiter ein Verbundenes Attribut festlegen, entscheiden, ob die Fertigkeit Teil einer Fertigkeitsgruppe sein sollte, und ob man mit der Fertigkeit improvisieren kann (s. *Improvisieren*, S. 130).

Neue Fertigkeiten sollten, wenn möglich, so breit angelegt sein, dass darin Spezialisierungen Platz haben. Beim Bergbau wären das etwa Prospektion, Schachtbau, Stollenbau und Ähnliche.

AKTIONSFERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten sind nach den verbundenen Attributen geordnet.

GESCHICKLICHKEIT	
Akrobatik	Pistolen
Entfesseln	Projektilwaffen
Exotische Fernkampfwaffe (Waffe)	Schleichen
Exotische Nahkampfwaffe (Waffe)	*Schlosser*
Fingerfertigkeit	Schnellfeuerwaffen
Geschütze	Schwere Waffen
Gewehre	Waffenloser Kampf
Klingenwaffen	Wurfwaffen
Knüppel	
KONSTITUTION	
Freifall	Tauchen
REAKTION	
Bodenfahrzeuge	*Exotisches Fahrzeug (Fahrzeug)*
Flugzeuge	*Läufer*
Raumfahrzeuge	Schiffe
STÄRKE	
Laufen	Schwimmen
CHARISMA	
Einschüchtern	Unterricht
Führung	Verhandlung
Gebräuche	Verkörperung
Tierführung	Vorführung
Überreden	
INTUITION	
Askennen	Spurenlesen
Handwerk	Straßenwissen
Hobbywissen	Verkleiden
Navigation	Wahrnehmung
Sprachen	
LOGIK	
Akademisches Wissen	*Hardware*
Arkana	*Industriemechanik*
Berufswissen	*Kybernetik*
Biotechnologie	*Luftfahrtmechanik*
Chemie	Matrixkampf
Computer	*Medizin*
Elektronische Kriegsführung	*Seefahrtmechanik*
Erste Hilfe	*Software*
Fahrzeugmechanik	Sprengstoffe
Fälschen	Waffenbau
Hacking	
WILLENSKRAFT	
Astralkampf	Survival
MAGIE	
Alchemie	*Herbeirufen*
Antimagie	*Ritualzauberei*
Binden	*Spruchzauberei*
Entzaubern	*Verbannen*
Fokusherstellung	
RESONANZ	
Dekompilieren	*Kompilieren*
Registrieren	

Anmerkung: Bei *kursiv notierten* Fertigkeiten kann man nicht improvisieren.

WISSENS-FERTIGKEITEN

Wissensfertigkeiten sind in vier Kategorien unterteilt: Akademisches Wissen, Berufswissen, Hobbywissen und Straßenwissen. Jede Kategorie bietet die Möglichkeit, die Erfahrungen eines Runners viel tiefer zu gestalten als nur durch die Geschehnisse bei Runs. Wissensfertigkeiten unterstützen Proben nicht so, wie es Aktionsfertigkeiten tun. Manchmal können sie die Informationen bieten, die nötig sind, um eine Handlung durchzuführen, aber sie gewähren meist keine Zusatzwürfel für Proben.

AUSWAHL VON WISSENSFERTIGKEITEN

Wissensfertigkeiten machen einen Charakter erst komplett. Sie verleihen den Aktionsfertigkeiten und Fähigkeiten einen Hintergrund. *Shadowrun* lässt Ihnen einigen Raum, mit Wissensfertigkeiten zu spielen. Sie können sich für Ihren Charakter beinahe jede beliebige Wissensfertigkeit ausdenken.

Wissensfertigkeiten stellen eine begrenzte Menge an Wissen dar, die der Charakter auch durch Spielhandlungen hätte erlangen können. Wer in einer Konzernenklave von Evo aufgewachsen ist, könnte zum Beispiel Wissen über Konzernkultur haben. Hätte der Charakter andererseits eine Wissensfer-

WISSEN UND FANTASIE

Wissensfertigkeiten runden einen Charakter ab. Stellen Sie sich zwei Straßensamurai vor: beide mit identischen Aktionsfertigkeiten, Attributen und identischer Ausrüstung. Einer hat Wissen über Landwirtschaft, Stammestänze und Tabak, der andere über Breakdance, Neo-House und billige Spelunken. Sie werden sicher mit einem von beiden lieber abhängen als mit dem anderen. Selbst wenn sonst alle Regelwerte identisch sind, machen ihre Wissensfertigkeiten sie einzigartig.

tigkeit namens „Kultur“ erwerben wollen, wäre diese aber zu breit definiert, und der Spielleiter müsste dafür sorgen, dass sie eingeschränkt würde. Die Beispiele für Wissensfertigkeiten auf dieser Seite vermitteln Ihnen eine Vorstellung davon, wie solche Fertigkeiten beschaffen sein können.

SPEZIALISIERUNGEN FÜR WISSENSFERTIGKEITEN

Spezialisierungen betreffen ein eingegrenztes Wissensgebiet. Die oben erwähnte Wissensfertigkeit Konzernkultur könnte zum Beispiel um die Spezialisierung (Evo) ergänzt werden, weil der Charakter ja in einer Evo-Enklave aufgewachsen ist. Spezialisierungen verfeinern ein Wissensgebiet, grenzen es aber nicht allzu sehr ein. Eine Spezialisierung Konzernkultur (Gesellschaftliche Umgangsformen der höheren Ränge im Alter zwischen 18 und 25 bei Evo) wäre viel zu stark eingegrenzt. Die Spezialisierung sollte nützlich sein und zum Hintergrund des Charakters passen.

AKADEMISCHES WISSEN

Akademisches Wissen ist mit dem Attribut Logik verbunden. Diese Art von Wissen umfasst universitäre Fächer wie Geschichte, Naturwissenschaften, Design, Technologie, Magietheorie und das Wissen um die Personen und Organisationen, die auf diesen Gebieten ihre Finger im Spiel haben. Auch die Geisteswissenschaften (Kulturwissenschaften, Kunst, Philosophie und so weiter) gehören in diese Kategorie.

BERUFSWISSEN

Berufswissen umfasst das Wissen über gewöhnliche Berufe, wie Journalismus, Handel, Technik und Ähnliche. Dieses Wissen kann bei einer Recherche, vor allem in der Welt der Konzerne, nützlich sein. Die Wissensfertigkeiten dieser Kategorie sind mit dem Attribut Logik verbunden.

BEISPIELE FÜR WISSENSFERTIGKEITEN

Wenn ein Bild mehr sagt als tausend Worte, kann ein Beispiel zumindest ein paar Hundert aufwiegen. In diesem Sinne:

BEISPIELE FÜR AKADEMISCHES WISSEN	BEISPIELE FÜR SPEZIALISIERUNGEN
Biologie	Anatomie, Mikrobiologie, Parazoologie, Physiologie
Geschichte	Nach Region (Amerika, Europa, Asien usw.), nach Epoche (Antike, Mittelalter, Moderne usw.)
Literatur	Japanisch, Frühes 20. Jahrhundert, nach Genre (Science Fiction, Lyrik, Thriller, Liebesromane)
Wirtschaftswissenschaften	Betriebswirtschaft, Volkswirtschaft

BEISPIELE FÜR BERUFSWISSEN	BEISPIELE FÜR SPEZIALISIERUNGEN
Architektur	Bürobauten, Wohnhäuser, nach Stil (Barock, Brutalismus, Art Nouveau)
Militär	Armee, Küstenwache, Luftwaffe, Marine, Marineinfanterie, Spezialtruppen
Polizeiprozeduren	Nach Konzern (Ares, Aztechnology, Wuxing), Lone Star, Magisch, Matrix, Militärpolizei, Regierungsbehörden, Sternschutz, Wachdienste
Technik	Chemische Industrie, Elektrotechnik, Entsorgung, Nukleartechnik
Wirtschaft	Einzelhandel, Elektronische Buchführung, Finanzen, Herstellende Industrie, Logistik, Megakons

BEISPIELE FÜR HOBBYWISSEN	BEISPIELE FÜR SPEZIALISIERUNGEN
Matrixspiele	Dawn of Atlantis III, Dragon Storm, Grand Larceny, Karl's Kombatworld, Killing Floor, Shadowrun Online, Trog of War, World Without Magic
Modeszene	Harajuku, Nouveau Retro, Defnoir, London, New York, Paris, Düsseldorf, Berlin
Musik	Astral Rock, Electron Wave, Goblin Rock, Mage Wave, NowoGoth, NuJazz, Powernoize, Rakatak, Rockabilly, Schwoof, Sinthcore, WizPunk
Sport	Baseball, Basketball, Combatbiking, Football, Fußball, Golf, Mixed Martial Arts, Õllamaliztli, Stadtkrieg (Urban Brawl)
Straßendrogen	BTL, Cram, Deepweed, Novacoke, Spike, Tempo

BEISPIELE FÜR STRASSENWISSEN	BEISPIELE FÜR SPEZIALISIERUNGEN
Ares Macrotechnology	Ares Arms, AresSpace, Damien Knight, Geschäfte in Seattle
Leben im Sprawl	Müllsammeln, Straßendocs, Suppenküchen, Unterkünfte
Politik der UCAS	Kongress, Präsident, nach Bundesstaat, nach Lobbygruppe, nach Partei
Sicherheitsfirmen	Hard Corps, Knight Errant, Lone Star, Seattle Sec Corps, Sternschutz
Straßengangs von Seattle	Halloweeners, Ancients, Brain Eaters, 405 Hellhounds
Triaden von Hongkong	Gelber Lotus, Rote Drachen, Schwarze Chrysanthemen

HOBBYWISSEN

Es mag seltsam klingen, aber viele Runner haben Hobbys, die über das Schießen und Zaubern hinausgehen. Hobbywissen entsteht aus Interessen, die man zum Spaß oder zur Entspannung verfolgt. Es gibt keine Grenzen und Beschränkungen für Hobbywissen, das ein Charakter haben kann. Hobbywissen ist mit dem Attribut Intuition verbunden.

STRASSENWISSEN

Straßenwissen ist mit dem Attribut Intuition verbunden. Diese Art Wissen beschäftigt sich mit den wichtigen Personen in einer Stadt und damit, wie man auf der Straße zu etwas kommt. Man kennt die Leute in verschiedenen Vierteln, weiß, wen man wozu befragen kann und wo man etwas findet. Die Informationen, die diese Wissensfertigkeit abdeckt, ändern sich schnell und häufig, aber die Instinkte des Charakters ermöglichen ihm, auf dem Laufenden zu bleiben.

EINSATZ VON WISSENSFERTIGKEITEN

Wissensfertigkeiten verschaffen dem Charakter auch Wissen, das Sie als Spieler nicht haben. Sie finden im Kasten *Beispiele für Wissensfertigkeiten* einige Anregungen dafür, was dieses Wissen umfassen kann. Allgemein bekannte Fakten, wie der Name des CEOs eines Megakons, können leicht in der Matrix gefunden werden. Wissensfertigkeiten hingegen vermitteln Informationen, an die nicht jeder einfach herankommt.

BEISPIEL

Kai-lin weiß, dass er dieses Gesicht schon mal gesehen hat. Der Mann ist jetzt älter, etwas fülliger im Gesicht, aber doch irgendwie bekannt. Der Schnitt des Anzugs sieht nach Konzern aus, und Kai-lin kennt die Konzern-Johnsons von Seattle (Konzern-Johnsons 8). Der Spielleiter weiß natürlich genau, woher Kai-lin den Mann kennt. Er legt einen Schwellenwert von 4 fest, weil es Jahre her ist, dass dieser Johnson zuletzt in Seattle aktiv war. Kai-lin erzielt 3 Erfolge. Das reicht nicht, um sich an den Namen zu erinnern, ist aber ausreichend, um zu wissen, dass der Kerl für Aztechnology gearbeitet hat, was immer ein schlechtes Zeichen ist.

SCHWELLENWERTE BEI WISSENSFERTIGKEITEN

CHARAKTER SUCHT NACH:	SCHWELLENWERT
Allgemeinem Wissen	1
Detailwissen	2
Kompliziertem Wissen	4
Geheimem Wissen	6+

SPRACHFERTIGKEITEN

INHALT	SCHWELLENWERT
Allgemeines Konzept (Hunger, Angst, Körperfunktionen)	1
Einfache Konversation (Angelegenheiten des täglichen Lebens)	1
Komplexes Thema (Spezielle Wissensgebiete oder Tätigkeiten)	2
Schwieriges Thema (fast alle technischen Themen)	3
Verworrenes Thema (hochtechnisches/seltenes Wissen)	4

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Sprechen einer fremden Lingo (oder eines fremden Dialekts)	-2
Einsatz von AR-Unterstützung	+1 bis +4

LINGOS IM JAHRE 2075

NAME	BEDEUTUNG
Seattle Speak	Ein japanisch-englisches Kauderwelsch, das in Seattle gesprochen wird.
Kreolisch	Französisch-englisches Gemisch, das in der CAS gesprochen wird.
Straßensprache	Örtliche Lingos, die von den Menschen auf der Straße einer Stadt gesprochen werden.
l33tspeak	Hackersprache
Milspec	Militärjargon bei Söldnern und Soldaten
Kon	Technische Kommunikation zwischen Konzernangestellten und Anwälten
Orbital	Jargon der Weltraumbewohner

SPRACHFERTIGKEITEN

Proben auf Sprachfertigkeiten sollten eher selten vorkommen. Charaktere, die eine Sprachfertigkeit haben, können sich in Alltagssituationen ausreichend verständigen. Die Fertigkeitsstufe gibt an, wie fließend ein Charakter die Sprache beherrscht. Wenn aber eine exakte Übersetzung nötig ist, kann der Spielleiter eine Probe verlangen. Näheres dazu finden Sie unter *Einsatz von Sprachfertigkeiten*.

SPRACHE (INTUITION)

Sprache ist die Fähigkeit, mit geschriebenen oder gesprochenen Worten in einer bestimmten Sprache zu kommunizieren. Charaktere, die mehrere Sprachen beherrschen wollen, müssen für jede Sprache eine separate Fertigkeit erwerben.

Improvisieren: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Lesen, Schreiben, Sprechen, nach Dialekt, nach Lingo

LINGOS

Lingos sind Soziolekte, die aus einer Muttersprache mit Slang- und Jargonausdrücken und kulturell geprägten Metaphern zusammengesetzt sind. Sie entstehen oft kulturell oder beruflich bedingt. Das Stadtsprache-Wort „Wiz“ entstand zum Beispiel aus dem Jargon der magisch Aktiven. Lingos sind Spezialisierungen ihrer Ausgangssprachen.

EINSATZ VON SPRACHFERTIGKEITEN

Der Spielleiter kann immer dann eine Probe auf Sprache + Intuition [Geistig] verlangen, wenn Informationen hastig oder in angespannten Situationen übersetzt werden müssen. Die Tabelle *Sprachfertigkeiten* bietet Beispiele für Schwellenwerte und Modifikatoren. Das Scheitern bei einer Sprachenprobe sorgt dafür, dass man einander nicht versteht. Ein Patzer sorgt dafür, dass man etwas Wichtiges falsch versteht. Der Spielleiter kann die Probe auch verdeckt durchführen, um den Spieler im Glauben zu lassen, der Charakter habe alles verstanden.

SPRACHEN IN DER SECHSTEN WELT

Bald nach dem Erwachen erlebten Stammessprachen eine Renaissance und wurden in den Sprawls durch Armutszuwanderung immer populärer. Trotz dieser weltweiten neuen Wanderbewegungen lernen die meisten Leute immer noch eine Abart ihrer nationalen Sprache, meist vermischt mit Worten aus anderen populären Sprachen.

Die neuen Metatypen brachten ebenfalls neue Sprachen mit sich. Sie dienen, vom komplexen Singsang der Elfensprache Sperethiel bis zu den gutturalen Lauten der Orksprache Or'zet, als Kitt für eine eigene Kultur. Es gibt auch nichtmetamenschliche Sprachen: Linguisten bemühen sich seit Langem, die schwierigen Codes von Drachensprache, Sasquatch und Naga zu entschlüsseln.

Das späte 21. Jahrhundert ist von der Goblinisierung und der Allgegenwart der Matrix geprägt. Shadowrunner leben in einer AR-überlagerten Welt, in der die Ikonographie der Konzerne die Basis der öffentlichen Kommunikation bildet. Die letzten Jahrzehnte haben die Definition von Alphabetisierung verändert. Seit 2047 haben Fortschritte in der Spracherkennung, Linguasofts und Algorithmen, die Sprache zu Text und wieder zu Sprache umwandeln, neue Möglichkeiten eröffnet. Man kann einen Geschäftsbericht auf Englisch diktieren, auf Deutsch übersetzen und dann auf Japanisch vorlesen lassen. Dadurch erreichen die Konzerne in einer immer kleiner werdenden digitalen Welt ihre Kunden überall zugleich.

BEISPIEL

Die Frau an der Bar ist schön, spricht aber kein Wort Japanisch. Sie grüßt Hiro auf Deutsch. Hiro lächelt sie an und hofft, dass sein Deutsch 3 für ein Gespräch ausreichen wird. Ein Smalltalk beginnt. Der Spielleiter würfelt verdeckt eine Sprachenprobe mit Schwellenwert 1. Er erzielt 2 Erfolge. Hiro versteht die Frau. Bald wird die Unterhaltung aber komplexer. Der Spielleiter würfelt eine zweite Probe mit dem Schwellenwert 2, aber diesmal wird es ein Patzer. Hiro glaubt zu hören, dass sie ihn auf ihr Zimmer einlädt. Das hat sie auch getan, ihn aber zu sich und ihrem Freund, der dort wartet, eingeladen. Hiro ist voller Vorfreude. Zu schade, dass er keine Ahnung hat, was ihn erwartet …

SPRACHE UND SOZIALE FERTIGKEITEN

Wenn ein Charakter in einer fremden Sprache Soziale Fertigkeiten benutzen will, behindert ihn die Sprachbarriere dabei. Er kann nicht mehr Würfel von seiner Sozialen Fertigkeit benutzen, als er in der Sprache hat, die er spricht (oder zu sprechen versucht). Wenn also Easy Sal davon ausgeht, er könnte aus Herrn Brackhaus mehr Geld herausholen, wenn er mit ihm verhandelt, muss er mit weniger Würfeln auskommen. Er hat Verhandlung 6, aber nur Deutsch 3. Also darf er nur 3 Würfel von Verhandlung benutzen.

EINSATZ VON ATTRIBUTEN

Das Fertigkeitensystem bei *Shadowrun* soll so viele Handlungen wie möglich abbilden. Es kann aber Gelegenheiten geben, bei denen die natürlichen Fähigkeiten am passendsten für eine Probe sind. Wenn zum Beispiel ein Dutzend Tiergeister überraschend materialisieren und ihre Klauen nach ihrer Beute ausstrecken, gibt es keine Fertigkeit, mit der man verhindern könnte, sich in die Hosen zu machen. Aber Charisma (die Stärke der Persönlichkeit) und Willenskraft (die geistige Zähigkeit) können helfen, die Selbstbeherrschung im Angesicht des sicheren Todes zu bewahren.

ATTRIBUTSPROBEN

Der Spielleiter entscheidet, wann eine Attributsprobe nötig ist und welche Attribute dafür herangezogen werden. Normalerweise bildet die Summe aus zwei Attributen den Würfelpool einer Attributsprobe, aber es kann auch Situationen geben, in denen nur ein Attribut zum Zug kommt. Im Folgenden werden ein paar Attributspaare vorgestellt, die in Situationen genutzt werden können, für die es keine passende Fertigkeit gibt.

FERTIGKEITSGRUPPEN

ATHLETIK
Akrobatik
Laufen
Schwimmen

BESCHWÖREN
Binden
Herbeirufen
Verbannen

BIOTECH
Biotechnologie
Erste Hilfe
Kybernetik
Medizin

CRACKEN
Elektronische Kriegsführung
Hacking
Matrixkampf

EINFLUSS
Führung
Gebräuche
Verhandlung

ELEKTRONIK
Computer
Hardware
Software

FEUERWAFFEN
Gewehre
Pistolen
Schnellfeuerwaffen

HEIMLICHKEIT
Fingerfertigkeit
Schleichen
Verkleiden

HEXEREI
Antimagie
Ritualzauberei
Spruchzauberei

MECHANIK
Fahrzeugmechanik
Industriemechanik
Luftfahrtmechanik
Seefahrtmechanik

NAHKAMPF
Klingenwaffen
Knüppel
Waffenloser Kampf

NATUR
Navigation
Spurenlesen
Survival

SCHAUSPIELEREI
Überreden
Verkörperung
Vorführung

TASKEN
Dekompilieren
Kompilieren
Registrieren

VERZAUBERN
Alchemie
Entzaubern
Fokusherstellung

ERINNERUNGSVERMÖGEN (WILLENSKRAFT + LOGIK)

Es gibt alle möglichen Gedächtnisstützen und sogar ein paar Bioware-Implantate, die helfen können, etwas im Gedächtnis zu behalten, aber es gibt keine Fertigkeit dazu. Wenn ein Charakter sich an etwas erinnern muss, legt er eine Probe auf Willenskraft + Logik ab. Schwellenwerte dafür können Sie der Tabelle *Schwellenwerte bei Wissensfertigkeiten* (S. 150) entnehmen. Wenn ein Charakter aktiv versucht, sich etwas einzuprägen, lassen Sie ihn zu diesem Zeitpunkt eine Probe auf Willenskraft + Logik ablegen und notieren Sie das Ergebnis. Jeder Erfolg verschafft ihm auf eine spätere Erinnerungsprobe zum selben Thema 1 Bonuswürfel.

Patzer können sich fatal auf die Erinnerung auswirken. Bei einem Patzer erinnert sich der Charakter an eine falsche Information und produziert zum Beispiel einen Zahlendreher bei einem Zifferncode. Ein Kritischer Patzer führt zu Erinnerungskonstrukten über Vorgänge, die so niemals stattgefunden haben.

HEBEN UND TRAGEN (KONSTITUTION + STÄRKE)

Ein Charakter kann ohne Probe 15 Kilogramm pro Stärkepunkt heben. Was darüber hinausgeht, erfordert eine Probe auf Konstitution + Stärke. Jeder Erfolg erhöht die maximale Hebeleistung um 15 Kilogramm. Das Gewicht (wie beim Gewichtheben) über den Kopf zu heben, ist schwieriger. Ein Charakter kann ohne Probe 5 Kilogramm pro Stärkepunkt über den Kopf heben. Jeder Erfolg bei der Probe auf Konstitution + Stärke erhöht dieses Maximum um 5 Kilogramm.

Ein Gewicht zu tragen ist etwas anderes, als es zu heben. Charaktere können Stärke x 10 Kilogramm mühelos tragen. Zusätzliches Gewicht verlangt eine Probe zum Heben. Jeder Erfolg erhöht die maximale Tragleistung um 10 Kilogramm. Näheres zum Tragen von Ausrüstung finden Sie unter *Ausrüstung tragen*, S. 422.

MENSCHENKENNTNIS (INTUITION + CHARISMA)

Das Einschätzen anderer Personen ist auch eine Instinktfrage. Ein Charakter kann seinem Instinkt folgen, wenn er abschätzen will, wie vertrauenswürdig jemand ist oder was er vorhat. Dafür wird eine Vergleichende Probe mit Intuition + Charisma gegen Willenskraft + Charisma des Ziels abgelegt. Das ist aber keine exakte Wissenschaft. Eine erfolgreiche Probe führt nicht dazu, dass das Ziel Sie nie verraten wird (schließlich können sich Einstellungen ändern). Und wer gut lügen kann, findet leicht Vertrauen. Diese Probe vermittelt nur ein Bauchgefühl für die Vertrauenswürdigkeit einer anderen Person.

SELBSTBEHERRSCHUNG (WILLENSKRAFT + CHARISMA)

Manche Situationen stellen sogar die Selbstbeherrschung erfahrener Runner auf die Probe. Wenn ein Charakter einer emotional überwältigenden Situation gegenübersteht, gibt es nur zwei Möglichkeiten: sich dem Kampf stellen oder zu einem zitternden Nervenbündel werden. Um herauszufinden, was davon geschieht, legen Sie eine Probe auf Willenskraft + Charisma mit einem Schwellenwert je nach Stärke der Bedrohung ab. Wenn dieselbe Situation immer wieder vorkommt, kann man sich unter Umständen daran gewöhnen und keine Proben mehr brauchen. Auge in Auge einer Gruppe schwer bewaffneter Ganger gegenüberzustehen, mag furchteinflößend sein. Aber wenn ein Charakter das oft genug erlebt, wird die Angst geringer.

WO RAUCH IST ...

„Genau da werden sie parken“, erklärte die junge Frau und deutete vorbei an einer Reihe künstlicher Bäume, die in die Straße eingebettet waren wie Symbole misslungener Umweltschutzbemühungen, zur Backsteinfassade der Cyberklinik namens *Executive Body Enhancements*.

„Ich hoffe, du bist dir deiner Sache sicher, Bug“, sagte Charlie Broken Horse.

Ladybug verdrehte die Augen; ihr schweres Augen-Make-up wechselte dadurch unbewusst von Purpur zu Tiefrot. Sie war kaum groß genug, um über das Lenkrad ihres Porsche Aguilar zu schauen. Ladybug war vielleicht anderthalb Meter groß und wog 45 Kilo, wenn man ihre gesamte Ausrüstung mitrechnete. Sie sah aus wie eine Pfadfinderin auf dem Weg zum Zeltlager oder wie die Auszubildende eines Automechanikers. Gegen beide Vergleiche hätte sie lautstark protestiert.

„Ich habe nur zwei Aufklärungsdrohnen in Bereitschaft und eine dritte, die als Rückendeckung kreist“, sagte die Hackerin. „Ich kann mich problemlos noch um den Wagen kümmern und den Fahrer ausschalten.“

„Nein, ich meinte, ob du sicher bist, dass das der richtige Typ ist?“

Sie verschränkte die Arme. „Riser hat den Burschen wochenlang beschattet. Er hat mich seine gesamten Finanzen überprüfen und eine detaillierte Überwachung aller seiner Schritte außerhalb des NeoNET-Towers durchführen lassen. Die letzte Nachricht, die Riser geschickt hat, kam aus weniger als zehn Metern Entfernung von dem Kerl. Was sagt uns das?“

„Es sagt uns, dass er an ihm dran war, aber wissen wir denn auch, warum? Riser war in letzter Zeit nicht mehr derselbe, wie du weißt.“

„Und wenn er die Königin von England ist: Er war in der Nähe dieses Typen, als der Kontakt abbrach, also fangen wir hier mit der Suche an.“

Und es war gar keine Frage, dass sie suchen würden. Ihr Freund und Partner hatte an einem Fall gearbeitet, als er verschwand, und das war nichts, was man einfach so hinnahm. Sie wussten nicht, worum sich der Fall gedreht hatte, und Einzelheiten waren ihnen schon gar nicht bekannt; sie wussten nur, dass es jetzt, wo er weg war, ihre Aufgabe war, ihn zu finden.

Der Adept versuchte, sich auf dem Beifahrersitz auszustrecken, aber bei jeder Bewegung stieß er gegen irgendeinen Teil der Inneneinrichtung des Wagens. Er wusste nicht, wie lange er es noch aushalten würde, in diesem winzigen Aguilar zu hocken, aber wegen seiner Punkerklamotten und der traditionellen Sioux-Kriegsbemalung konnte er nicht außerhalb des Wagens warten. Es gab Stadtteile, wo man ihn mit diesem Outfit keines zweiten Blickes gewürdigt hätte, aber sicherlich nicht hier.

„Vergiss nicht, wo wir sind“, sagte Ladybug. „In Bellevue ist die Polizei drei Minuten, nachdem du deine Waffe gezogen hast, zur Stelle. Bis dahin müssen wir weg sein.“

Er nickte und beobachtete die Straße und die nahegelegene Klinik. Vashon Island war das Modelabel des Tages. Fußgänger spazierten in Paaren oder Gruppen umher

VON MALIK TOMS

und ließen sich von den Neonreklamen und leuchtenden AROs über ihren Köpfen berieseln. Eine Limousine löste sich aus dem Verkehr und hielt vor dem Eingang von Executive Body Enhancements. Zwei Gardisten von Centurion Security flankierten die Eingangstür, mit ausdruckslosen Gesichtern, wie es sich für gute Wachleute gehörte. Beim Anblick des Wagens traten sie vor. Die Wagentür öffnete sich, und eine attraktive Blondine stieg unter einem roten Regenschirm aus. Charlie spannte sich an und langte nach dem Türgriff.

Ladybug sagte: „Drek, das ist Katherine Mya Rodriguez! Du weißt schon, die in diesen Sims Maria Mercurial gespielt hat! Anscheinend lässt sie hier auch was machen."

Charlie war mehr an der Sicherheit interessiert. Er beobachtete, wie die Wachleute durch die äußeren Doppeltüren hinausgingen, um die Kundin zu empfangen. Die äußeren Türen bestanden aus ballistischem Glas, praktisch kugelsicher. Sie schlossen sich hinter der eintretenden Kundin, und die zweite Doppeltür öffnete sich. Charlie wusste, dass dieses System bei Spitzen-Cyberkliniken sehr beliebt war. Es war nicht nur eine wichtige Sicherheitsmaßnahme, um unerwünschte Elemente abzuwehren, sondern zudem wurde in dem Bereich zwischen den Türen die Luft gefiltert, was das Ganze zu einer bakteriellen Pufferzone machte. Charlie öffnete den Mund, um etwas zu sagen, aber Ladybug kam ihm zuvor.

„Meine Schuhe zuzubinden, ist schwieriger, als diesen Türen meinen Willen aufzuzwingen. Sie werden kein Problem sein."

Er lächelte und entspannte sich. Aber nur ein bisschen.

Ladybug sah immer noch angespannt aus. Sie runzelte die Stirn und meinte: „Ich weiß nicht, was ich davon halten soll, dass wir das ohne den Rest der Smokers durchziehen."

„*Plus ça change*, kleiner Käfer", erwiderte Charlie. „Oder wie mein Volk es sagt: Alles, was die Macht tut, vollzieht sich in einem Kreis."

Schon bevor Riser verschwunden war, hatten sich die Verhältnisse innerhalb des berüchtigten Smokers Club verändert. Kai-lin erledigte immer mehr Solojobs für die Yakuza. Seta war in ein Büro des DIMF spaziert und hatte nach einem Job gefragt; dank einer positiven Empfehlung von Tommy Talon hatte sie auch tatsächlich einen bekommen. Seither hatten sie nichts mehr von der Magierin gehört.

Ladybug seufzte. Sie zog die Knie bis ans Kinn hoch. „Veränderung ist Mist. Ich will, dass alles so bleibt, wie es war."

„Wann war?"

„Vor all dem hier." Sie sahen, wie die Limousine wieder abfuhr. Ihre Reifen spritzten schmutziges Wasser über die belebte Straße.

„Wie weit willst du zurückgehen? Bevor die Resonanz dich fand? Bevor Hestaby ins Exil ging oder Dunkelzahn ermordet wurde? Oder redest du von noch früher, bevor wir wussten, was UGE ist, als du noch in die Windeln gemacht hast und ich den Hintern versohlt bekam, weil ich behauptete, Geister zu sehen? Sind das die guten alten Zeiten, die du meinst?" Er schüttelte den Kopf. „Die Vergangenheit war nie so gut, wie wir sie in Erinnerung haben, Bug."

Aber ungeachtet seines kleinen Monologs gab er ihr teilweise recht. Zu viele der Leute, mit denen er zusammen das Schattenlaufen begonnen hatte, waren tot oder ausgestiegen. Er wurde älter und die Schatten dunkler. Er hatte sich daran gewöhnt, dass die Dinge auf eine bestimmte Weise liefen, und plötzlich waren sie nicht mehr so. Manche Leute bekamen Angst und überreagierten, wenn das geschah. Sie kämpften gegen die Veränderung. Charlie hatte genug Veränderungen kommen und gehen sehen, um zu wissen, dass er sie nicht aufhalten konnte. Jetzt, wo Riser verschwunden war und die Smokers in alle Winde verstreut waren, war die einzige Konstante, auf die er sich verlassen konnte, die Macht der Megakonzerne. Wie sehr sich die Schatten auch verändern mochten, sie würden immer dort oben sein, den Himmel verdunkeln und das Licht abschirmen. Und das bedeutete, dass es immer Arbeit für Leute wie ihn geben würde.

„Der Punkt ist", sagte er und hoffte, dass Ladybug seine Denkpause nicht bemerkt hatte, „dass man das Gestern nicht zu viel vom Heute aufzehren lassen darf."

Ladybug schnaubte. „Ist das auch eine Weisheit deines Volkes?"

„Eigentlich von den Cherokee. Aber was spielt das für eine Rolle?"

Sie verdrehte die Augen, und ihr Make-up wechselte zu Grün.

„Meine Drohnen haben sich gerade an seinen Wagen gehängt. Wenn du also kalte Füße wegen dieses Runs hast, dann überwinde sie schnell."

Augenblicke später hielt ein Mitsubishi Nightsky vor der Klinik. Wie vorher kamen die Sicherheitsleute an die Straße, um den Kunden abzuholen. Der Erste, der aus dem Wagen stieg, war ein Troll-Leibwächter, der aussah, als wüsste er, was er tut. Charlie wartete ab. Er wollte das Gesicht der Zielperson sehen. Wenn er Glück hatte, hatte Dr. Eric Leiden alle Antworten, die Charlie benötigte. Der Wissenschaftler stieg als Letzter aus dem Nightsky. Er war hochgewachsen wie ein Basketball-Profi und so mager wie ein Skelett. Ein schwarzer Anzug und ein Regenmantel hingen locker an seiner Gestalt. Leidens käsige Haut und sein Haar hätten besser zu einem Vampir als zu einem Menschen gepasst.

Charlie öffnete die Tür des Aguilar und sagte: „Warte, bis ..."

„Ich kenne den Plan, Chummer."

Er tätschelte aufmunternd ihre Schulter und glitt geschmeidig aus dem Wagen. Er folgte einer Gruppe Fußgänger, die in Richtung der Klinik gingen. Als er nahe genug war, begann er zu laufen. Charlie stürmte durch die offenen äußeren Türen, als sich gerade die inneren Türen schlossen. Die Wachen wirbelten zu ihm herum, die Cyberware ließ ihre Bewegungen verschwimmen. Aber trotzdem waren sie nicht schnell genug. Mana beschleunigte seinen Körper stärker, als es ihre Modifikationen je könnten. Er erwischte den ersten Wachmann, als der gerade seine Pistole hob, trat zur Seite und lenkte den Schuss des Mannes auf den Troll um.

Und traf ihn ins Knie. Der Troll jaulte vor Schmerzen auf und fiel rückwärts gegen die Wand.

Der Adept benutzte seinen Schwung, um die natürliche Bewegung fortzusetzen, und schob den Pistolenlauf an das Kinn des zweiten Wachtpostens. Metall traf auf Knochen, und die Pistole bellte erneut.

Charlie bewegte sich weiter. Er rammte zwei Finger in das Handgelenk des letzten Wachmanns, dem daraufhin die Pistole aus den betäubten Fingern rutschte. Ein schneller Schlag gegen die unteren Rippen ließ sein Zwerchfell reißen, und ein zweiter Schlag in den Solarplexus brachte ihn zu Boden.

Der Adept zog seine eigene Browning und drehte sich zu dem Mann im Anzug um. „Wie ich hörte, haben Sie Schwein hier das Sagen." Charlie rammte ihm die Pistole in die Brust. „Ich brauche Antworten."

Er packte den Wissenschaftler bei der Schulter und drehte ihn in Richtung der Limousine um, wo Ladybug hoffentlich gerade den Fahrer ausschaltete. Er spannte den Hahn der Pistole und fragte den verängstigten Mann: „Wo ist Riser?"

Der Blick im Gesicht des Wissenschaftlers war eine Mischung aus Angst und Verwirrung. Nicht das, was Charlie erwartet hatte. Und definitiv nicht das, was er sehen wollte. Er schlug dem Mann die flache Seite der Pistole so fest ins Gesicht, dass er blutete, und wiederholte die Frage.

„Ich weiß doch gar nicht, wer das ist!", stieß der Wissenschaftler hervor. Seine Zunge hatte Probleme, die Worte klar zu artikulieren.

Da hörte Charlie das Grummeln.

Zuerst klang es so, als würde der Troll vor sich hin murmeln. Er versuchte aufzustehen, sich mithilfe seines unverletzten Beines an der Wand hochzuschieben, aber er war zu zitterig, um viel zu erreichen. Charlie sah genauer hin. Endlich fiel ihm auf, dass der Troll nicht bewaffnet war. Er schaffte es nicht, hochzukommen, aber er murmelte weiter vor sich hin. Charlie spürte, wie die Luft um ihn herum still und feucht wurde. Er wechselte die Sicht, glitt innerhalb eines Wimpernschlags von einer Realität in die andere. Die physische Welt wurde blass und grau, und um ihn herum flammten die grellen Kontraste der magischen Welt auf. Im Astralraum glühte der Troll wie Feuer.

„Drek." Er hatte kaum den Fluch ausgestoßen, als ein Manablitz in seine Eingeweide fuhr. Sein eigener dämlicher Fehler – er hätte sofort überprüfen müssen, ob der Leibwächter ein Erwachter war. Er stolperte, erholte sich und hob die Pistole, um zu schießen. Dann verzerrte sich die Luft und floss zu etwas Großem zusammen, etwas Amorphem, Nassem, das den gesamten Gebäudeeingang ausfüllte. Ein Wasserelementar. Er schoss vorwärts, umfasste Charlie und spülte ihn hilflos durch die Tür. Charlie prallte vom Nightsky ab, seine Pistole schlitterte über das Pflaster. Egal – die Waffe nützte sowieso nichts gegen den angreifenden Geist. Charlie bog den Rücken durch und sprang auf die Füße. Er kauerte sich in Angriffsstellung zusammen und taxierte seinen neuen Gegner. Er würde sich auf seine Hände verlassen müssen, aber für gewöhnlich reichte das auch.

Der Elementar hatte die Gestalt einer Wassersäule angenommen. Ketten hingen von seinen überlangen Armen,

seine Hände endeten in scharfen Klauen, die auf Charlies Gesicht zuschossen. Er duckte sich und rollte sich ab. Er wusste, dass sich der Troll immer noch bewegte und vielleicht schon den nächsten Zauber vorbereitete, aber er konnte seine Aufmerksamkeit nicht von dem Geist abwenden.

Der Geist griff an. Charlie machte einen genau abgepassten Salto rückwärts und tanzte gerade aus der Reichweite des Geistes heraus. Fast hätte es nicht funktioniert – der Geist war verdammt schnell. Der Manablitz, den er abbekommen hatte, machte Charlie langsamer, und sehr viel länger würde er dem Geist nicht entkommen können. Wenn er weiter herumtanzte, würde er verlieren. Er musste es schnell beenden.

Charlie griff tief in sein Selbst hinein und raffte alle Wut zusammen, die in ihm vergraben lag. Er dachte an Veränderung und Verlust und die Furcht, die er wie einen Mantel trug, und er zwang die Macht all dessen hinauf in seine Brust und durch seinen Arm hinaus. Seine Faust durchschnitt Luft und Mana und prallte auf den Geist. Er spürte, wie die Gestalt des Geistes nachgab. Sein Kopf wurde von Charlie Broken Horses Faust durchtrennt, und der Adept brüllte.

Charlie stolperte vorwärts, von der schieren Gewalt seines Schlages aus dem Gleichgewicht gebracht. Der Trollmagier war noch da, er streckte den Arm aus und murmelte. Charlie wappnete sich gegen den Aufprall eines zweiten Manablitzes, denn er konnte den Magier nicht davon abhalten, ihn zu wirken.

Die Kraft des Zaubers zwang Charlie in die Knie. Sein Magen verkrampfte sich, und er spürte seine Knie nachgeben. Wenn ihn ein dritter Manablitz traf, würde der Schmerz ihn überwältigen.

Da zerrissen zwei Schüsse die Luft. Der Troll verdrehte die Augen und fiel um. Ladybug beugte sich über die Motorhaube des Nightsky und feuerte drei weitere Schüsse auf den Troll ab, nur um sicherzugehen. „Lone Star ist auf dem Weg. Bring ihn in den verdammten Wagen, Charlie!“

Charlie gab ihr ein schwaches „Daumen-Hoch“-Zeichen. Er kämpfte sich auf die Beine und sah sich nach Dr. Leiden um. Der gute Doktor stand wie angewurzelt da. Sein Kopf zuckte zwischen dem niedergeschossenen Troll und den blutenden Wachleuten im Eingangsbereich hin und her. Er hielt Charlies Waffe in der Hand und wusste offenbar genug über Waffen, um sich in eine Schießhaltung mit gespreizten Beinen zu stellen. Er richtete den Lauf der Waffe auf Charlie und schrie: „Was wollen Sie denn überhaupt von mir?“

Charlie sprang auf die Zielperson zu. Sein Blick begegnete den aufgerissenen Augen des Wissenschaftlers und erkannte Angst darin. Der Mann drückte den Abzug. Nichts geschah. Er versuchte es wieder und wieder, bis Charlie ihm die Pistole aus der Hand nahm.

„Biometrische Sicherung“, erklärte er, als er ihn bei der Schulter packte und auf den Rücksitz der Limousine stieß. Der Adept wischte sich Blut vom Mund. „So, und jetzt beruhigen wir uns alle, damit ich Ihnen sagen kann, was ich von Ihnen will, und Sie eine Chance haben, es mir zu geben.“

Falls er Riser fand – nein, *wenn* er Riser fand –, würde er dafür sorgen, dass sein Boss erfuhr, was er alles durchgemacht hatte, um ihm auf die Spur zu kommen.

KAMPF

In der Welt von *Shadowrun* sind Kämpfe unvermeidlich. Irgendwann gehen einem die Worte aus oder man wird beim Schleichen ertappt, und dann geht der Kampf los. Schießen, stechen, Dinge in die Luft jagen, Verfolgungsjagden, Zerstörung und das Heilen von Wunden werden in diesem Kapitel behandelt.

DIE GRUNDLAGEN

Shadowrun geht davon aus, dass wir alle den kindlichen Streit des „Peng! Du bist tot!“ / „Daneben!“ hinter uns haben. Der Kampf wird von Regeln und Abläufen gelenkt, die dafür sorgen, dass die Handlung durchschaubar und flüssig bleibt. Bei *Shadowrun* erfährt jeder Spieler schnell, ob sein axtschwingender Troll den lästigen Elfen-Ganger verdrischt oder ob der Elf einfach verdammt noch mal zu schnell ist. Wir beginnen die Lektion über Kampfregeln mit den Grundlagen: Wer ist zuerst dran? Wohin kann ich mich bewegen? Was kann ich tun? Dann stellen wir die grundlegenden Konzepte vor, bevor wir in die Tiefe gehen.

Bei *Shadowrun* gibt es vier Arten von Kampf: **Fernkampf** (S. 175), **Nahkampf** (S. 187), **Astralkampf** (S. 314) und **Matrixkampf** (S. 223). Alle Kämpfe, egal ob sie mit Feuerwaffen, Messern, astralen Angriffen oder Angriffsprogrammen durchgeführt werden, funktionieren mehr oder minder gleich.

Jede Kampfhandlung wird als Vergleichende Probe zwischen Angreifer und Verteidiger abgehandelt. Die dabei verwendeten Fertigkeiten und Attribute hängen von der Art des Kampfs, der Angriffsmethode und der Verteidigungsmethode ab. All dies wird weiter unten beschrieben. Sowohl für den Angreifer als auch für den Verteidiger können verschiedene Modifikatoren gelten.

Wenn der Angreifer mehr Erfolge erzielt als der Verteidiger, trifft der Angriff sein Ziel. Bei Gleichstand erzielt der Angreifer einen Streiftreffer (S. 172). Ansonsten geht der Angriff daneben.

DIE KAMPFRUNDE

Kämpfe laufen schnell ab. Um alles übersichtlich zu halten, bricht *Shadowrun* jede Auseinandersetzung in Blöcke von drei Sekunden herunter, die als **Kampfrunden** bezeichnet werden (20 Kampfrunden = 1 Minute). Jede Kampfrunde folgt einem festen Ablauf, um Fragen zu klären wie: Wer handelt zuerst? Wer zieht schneller? Was geschieht, wenn ein Charakter einen anderen schlägt? Und viele mehr. Während einer Kampfrunde handeln die Charaktere in Reihenfolge ihrer **Initiativeergebnisse** (siehe S. 161). Jeder Spieler beschreibt die Handlungen seines Charakters und würfelt, um zu sehen, wie gut das Ergebnis dieser Handlungen ist. Der Spielleiter beschreibt die Handlungen und Reaktionen der Nichtspielercharaktere und das schlussendliche Ergebnis aller Handlungen.

Kampfrunden werden weiter in eine Abfolge von **Initiativedurchgängen** heruntergebrochen. Diese bestehen aus **Handlungsphasen**, in denen die Spieler- und Nichtspielercharaktere nacheinander ihre Handlungen durchführen. Dadurch kann der Kampf fließend von einem Charakter zum nächsten übergehen, ohne dass die Handlungen einzelner Spieler aufgehalten werden. Dinge können sehr schnell geschehen. Es ist eine der Aufgaben des Spielleiters, die Spieler motiviert und für die nächste Handlungsphase bereit zu halten.

Eine Kampfrunde läuft wie folgt ab:

1. INITIATIVEPROBE

Ermitteln Sie die **Initiativeergebnisse** für alle Charaktere, Critter, Geister, Sprites, IC und alles, was sonst noch am Kampf teilnimmt (s. *Initiative*, S. 160). Dazu würfeln Sie jeweils die Initiativewürfel und addieren die Summe der gewürfelten Zahlen zum Initiativewert. Diese Gesamtsumme ergibt das Initiativeergebnis für den jeweiligen Kampfteilnehmer. Die Reihenfolge, in der Dinge in der Kampfrunde geschehen, wird durch die Initiativeergebnisse – vom höchsten zum niedrigsten – festgelegt.

Initiative ist fließend und kann sich sowohl innerhalb einer Kampfrunde als auch zwischen Kampfrunden verändern. Verletzungsmodifikatoren beeinflussen das Initiativeergebnis (s. *Veränderung der Initiative*, S. 161), sobald die Verletzung verursacht worden ist.

2. BEGINN DES INITIATIVEDURCHGANGS

Der Charakter mit dem höchsten Initiativeergebnis erhält als erster seine Handlungsphase. Dieser Charakter wird als handelnder Charakter bezeichnet.

Wenn mehrere Charaktere dasselbe Initiativeergebnis haben, vergleichen Sie deren Attribute wie unter *Initiativeergebnis* (S. 161) angegeben, um festzulegen, wer zuerst handelt. Alternativ kann der Spielleiter auch einfach entscheiden, dass alle Handlungen gleichzeitig stattfinden.

3. BEGINN DER HANDLUNGSPHASE

Der handelnde Charakter sagt, wie unten beschrieben, seine Handlungen an und führt sie durch. Wie Angriff und Verteidigung im Detail ablaufen, ist unter *Die Kampfsequenz* (S. 159) genauer beschrieben.

Wenn ein anderer Charakter eine **Handlung verzögert** hat (s. *Handlungen verzögern*, S. 162) und in dieser Handlungsphase handeln will, muss er das jetzt ansagen. Dieser Charakter entscheidet, ob er vor, während oder nach der Handlung des handelnden Charakters handeln will.

3A. HANDLUNGEN ANSAGEN

Der handelnde Charakter sagt an, welche Handlungen er in der Handlungsphase durchführen will. Er kann in seiner Handlungsphase **zwei Einfache** oder **eine Komplexe Handlung** durchführen. Die verschiedenen Arten von Handlungen werden im Abschnitt *Handlungen* (ab S. 165) genauer erläutert. Alternativ dazu kann der Charakter beschließen, seine Handlungen bis zu einem niedrigeren Initiativeergebnis in dieser Kampfrunde zu verzögern (s. *Handlungen verzögern*, S. 162).

Der Charakter darf pro Handlungsphase in der Kampfrunde außerdem **eine Freie Handlung** ansagen. Genauso dürfen Charaktere, die bereits zuvor in einer anderen Handlungsphase gehandelt haben und ihre Freie Handlung noch nicht verbraucht haben, diese jetzt ansagen.

3B. HANDLUNGEN DURCHFÜHREN

Der handelnde Charakter führt nun seine Handlungen durch; der Spieler legt die dazu passenden Proben ab.

4. HANDLUNGEN DER RESTLICHEN CHARAKTERE ANSAGEN UND DURCHFÜHREN

Sobald der Charakter mit dem höchsten Initiativeergebnis gehandelt hat, wird der Charakter mit dem nächsthöheren Initiativeergebnis zum handelnden Charakter, und Schritt 3 wird wiederholt, bis alle Charaktere in diesem Initiativedurchgang gehandelt haben.

5. REDUZIEREN DER INITIATIVEERGEBNISSE UND BEGINN DES NÄCHSTEN INITIATIVEDURCHGANGS

Wenn alle Charaktere gehandelt haben, **ziehen Sie 10 von allen Initiativeergebnissen ab** und kehren Sie mit allen Charakteren, deren Initiativeergebnis noch **über 0** liegt, zu Schritt 2 zurück.

Wenn ein Charakter verletzt wurde, können die Verletzungsmodifikatoren sein Initiativeergebnis in dieser und den folgenden Kampfrunden beeinflussen.

Sobald alle Charaktere ein Initiativeergebnis von 0 oder weniger haben, gehen Sie zu Schritt 6.

6. BEGINN EINER NEUEN KAMPFRUNDE

Beginnen Sie, wenn der Kampf noch nicht vorbei ist, eine neue Kampfrunde wieder mit Schritt 1. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 6, bis der Kampf beendet ist.

DIE KAMPFSEQUENZ

1. ANSAGE

Der Angreifer sagt zu Beginn seiner Handlungsphase (s. *3A. Handlungen ansagen* seinen Angriff an. Der Verteidiger sagt an, welche Verteidigungsmethode er benutzen will. Eine gewöhnliche Verteidigungsprobe (Reaktion + Intuition) ist gratis. Unterbrechungshandlungen wie Ausweichen, Parieren, Blocken oder Volle Abwehr müssen mit einer Senkung des Initiativeergebnisses bezahlt werden (siehe S. 169).

2. ANGRIFF

Der Angreifer führt als Teil seiner Handlungsphase (s. *3B. Handlungen durchführen* seinen Angriff durch und würfelt dafür mit **Kampffertigkeit + Attribut +/- Modifikatoren [Limit]**.

Rechnen Sie alle zum Angriff passenden Verletzungs-, Umwelt-, Rückstoß- und Situationsmodifikatoren (siehe S. 175) ein.

3. VERTEIDIGUNG

Die Verteidigung erfolgt in zwei Schritten:

A. Der Verteidiger würfelt mit **Reaktion + Intuition +/- Modifikatoren**. Rechnen Sie alle zur Verteidigung passenden Verletzungs-, Umwelt- und Situationsmodifikatoren ein. Vergleichen Sie die Erfolge von Angreifer und Verteidiger miteinander. Wenn der Angreifer mehr Erfolge erzielt als der Verteidiger, trifft der Angriff sein Ziel. Halten Sie die Nettoerfolge (die Erfolge, die der Angreifer mehr als der Verteidiger erzielt hat) fest und gehen Sie weiter zu Schritt B. Bei einem Gleichstand wird der Angriff als **Streiftreffer** (S. 172) gewertet. Wenn der Verteidiger mehr Erfolge erzielt als der Angreifer, geht der Angriff fehl, und es sind keine weiteren Proben nötig.

B. Addieren Sie die Nettoerfolge des Angreifers zum Schadenscode des Angriffs. Das Ergebnis ist der **modifizierte Schadenscode**. Verrechnen Sie die **Durchschlagskraft** (DK) (S. 172) des Angriffs mit der Panzerung des Verteidigers, um

den **modifizierten Panzerungswert** zu erhalten. Vergleichen Sie den modifizierten Schadenscode mit dem modifizierten Panzerungswert, um zu bestimmen, ob der Schaden Körperlich (wenn der modifizierte Schadenscode mindestens genauso hoch wie der modifizierte Panzerungswert ist) oder Geistig (wenn der modifizierte Schadenscode kleiner als der modifizierte Panzerungswert ist) wird. Der Verteidiger würfelt nun mit **Konstitution + modifizierter Panzerungswert**, um dem Schaden zu widerstehen. Wenn der modifizierte Panzerungswert kleiner als 0 ist, würfelt der Verteidiger nur mit Konstitution. Jeder Erfolg reduziert den modifizierten Schadenscode um 1. Wenn der Schadenscode dadurch auf 0 oder darunter sinkt, hat die Panzerung den Angriff aufgehalten, und es wird kein Schaden verursacht.

4. WIRKUNG VERRECHNEN

Tragen Sie den verbliebenen Schaden auf dem entsprechenden Zustandsmonitor des Ziels ein (s. *Schaden*, S. 172). Jeder Punkt, der vom Schadenscode nach der Schadenswiderstandsprobe übrig bleibt, ergibt 1 Kästchen Schaden. Durch diesen Schaden können **Verletzungsmodifikatoren** (S. 172) entstehen. Charaktere müssen eventuell auch einem **Niederschlag** widerstehen (siehe S. 194).

Auch die Nebenwirkungen verschiedener Schadensarten (s. *Schaden*, S. 172) sollten jetzt bestimmt werden.

INITIATIVE

Die Initiative legt fest, in welcher Reihenfolge und wie oft Charaktere in einer Kampfrunde handeln dürfen. Die Initiative hängt von drei Faktoren ab: **Initiativewert**, **Initiativeergebnis** und **Initiativewürfel**.

INITIATIVEWERT

Der Initiativewert ist ein abgeleiteter Wert, der misst, wie schnell, aufmerksam und reaktionsstark ein Kämpfer ist. Die Berechnung der Initiativewerte und die Initiativewürfel verschiedener Arten von Kampfteilnehmern (auf der physischen Ebene, im Astralraum und in der Matrix) finden Sie in der Tabelle *Initiativewerte und -würfel*. Erhöhungen der Intuition durch Bodytech oder Zauber wirken sich auch auf die Astrale und Matrix-Initiative aus.

BEISPIEL

FERNKAMPF

Wombat, der misstrauische Straßensamurai, und Cutter, der wilde Ganger von den 405 Hellhounds, stürzen sich in den Kampf. Wombat greift mit seiner altgedienten Browning Ultra-Power als erster an. Er schießt mit einer Einfachen Handlung einmal. Nach der Berücksichtigung der Modifikatoren (die später genauer behandelt werden), ergibt sich ein Malus von -1 für den Schuss.

Wombat würfelt mit Pistolen 4 + Geschicklichkeit 6 – Malus 1, also mit insgesamt 9 Würfeln; das Limit durch die Präzision der Waffe beträgt 6. Mit seinen 9 Würfeln erzielt er 4 Erfolge.

Cutter legt nun seine Verteidigungsprobe ab. Seine Modifikatoren ergeben einen Malus von -1. Er würfelt mit Reaktion 3 + Intuition 3 – Malus 1, ohne Limit, da es sich um eine reine Attributsprobe handelt. Mit seinen 5 Würfeln erzielt er 2 Erfolge.

Der Vergleich ergibt 2 Nettoerfolge für Wombat, die den Schadenscode modifizieren werden.

Im nächsten Schritt wird bestimmt, welche Art von Schaden Cutter erleidet, indem der modifizierte Schadenscode von Wombats Ultra-Power mit dem modifizierten Panzerungswert von Cutters Panzerjacke verglichen wird.

Der Schadenscode der Ultra-Power ist 8K, erhöht um 2 wegen der Nettoerfolge, was einen modifizierten Schadenscode von 10K ergibt. Der Panzerungswert von Cutters Panzerjacke ist 12, der wegen der Durchschlagskraft (DK) der Ultra-Power um 1 gesenkt wird, was einen modifizierten Panzerungswert von 11 ergibt. Der modifizierte Panzerungswert ist höher als der modifizierte Schadenscode, also wird aus den 10K ein Schaden von 10G.

Cutter muss nun seine Schadenswiderstandsprobe ablegen. Er würfelt mit Konstitution 3 + modifiziertem Panzerungswert 11 und erzielt 5 Erfolge. Diese werden vom modifizierten Schadenscode subtrahiert (10 – 5 = 5). Cutter erleidet also 5G Schaden und füllt 5 Kästchen seines Geistigen Zustandsmonitors.

BEISPIEL

NAHKAMPF

Cutter hat vergessen, eine Kanone zur Schießerei mitzubringen, also muss er sich auf seine bewährten Nagelmesser verlassen. Er stürmt an und führt einen Nahkampfangriff gegen Wombat durch. Die Modifikatoren stehen zu Cutters Gunsten und ergeben einen Würfelpoolbonus von +1 auf den Angriff.

Cutter würfelt mit Waffenloser Kampf 4 + Spezialisierung (Cyberimplantatwaffen) 2 + Geschicklichkeit 4 + Bonus 1 – insgesamt also 11 Würfel. Für diese Probe gilt sein Körperliches Limit von 6. Er erzielt 6 Erfolge.

Wombat ist nun der Verteidiger und muss seine Verteidigungsprobe ablegen. Seine Modifikatoren ergeben einen Malus von -1. Er würfelt mit Reaktion 4 + Intuition 3 – Malus 1, ohne Limit, da es sich um eine reine Attributsprobe handelt. Mit seinen 6 Würfeln erzielt er 2 Erfolge.

Wir vergleichen die Erfolge und erkennen, dass Cutter mit 4 Nettoerfolgen gewonnen hat und damit den Schadenscode modifizieren kann.

Im nächsten Schritt wird der modifizierte Schadenscode von Cutters Nagelmessern mit dem modifizierten Panzerungswert von Wombats gefüttertem Mantel verglichen.

Der Schadenscode der Nagelmesser beträgt (STR + 1)K. Cutter hat eine Stärke von 3, also ergibt sich ein Schadenscode von 4K. Zusammen mit Cutters Nettoerfolgen ergibt sich ein modifizierter Schadenscode von 8K. Der Panzerungswert von Wombats gefüttertem Mantel beträgt 9, der wegen der Durchschlagskraft der Nagelmesser um 3 gesenkt wird, was einen modifizierten Panzerungswert von 6 ergibt. Der modifizierte Panzerungswert ist niedriger als der modifizierte Schadenscode, also bleibt der Schaden Körperlich.

Wombat muss nun seine Schadenswiderstandsprobe ablegen. Er würfelt mit Konstitution 6 + modifiziertem Panzerungswert 6 und erzielt 3 Erfolge. Diese Erfolge werden vom modifizierten Schadenscode subtrahiert (8 – 3 = 5), und Wombat erleidet 5 Kästchen Körperlichen Schaden.

INITIATIVEWERTE UND -WÜRFEL

ART DER INITIATIVE	ATTRIBUTE	INITIATIVEWÜRFEL
Physisch	Reaktion + Intuition	1W6
Astral	Intuition x 2	2W6
Matrix: AR	Reaktion + Intuition	1W6
Matrix: VR mit kaltem Sim	Datenverarbeitung + Intuition	3W6
Matrix: VR mit heißem Sim	Datenverarbeitung + Intuition	4W6
Rigger: AR	Reaktion + Intuition	1W6
Rigger: VR mit kaltem Sim	Datenverarbeitung + Intuition	3W6
Rigger: VR mit heißem Sim	Datenverarbeitung + Intuition	4W6
Rigger: Direktverbindung	Reaktion + Intuition	4W6

INITIATIVEERGEBNIS

Um das Initiativeergebnis eines Charakters zu ermitteln, legen Sie eine **Initiativeprobe** ab: Würfeln Sie die Initiativewürfel Ihres Charakters und addieren Sie die Summe der gewürfelten Zahlen zu seinem Initiativewert. Diese Gesamtsumme ergibt das **Initiativeergebnis**. Sie dürfen bei dieser Probe Edge einsetzen, um für eine einzige Kampfrunde das Maximum von 5W6 zur Bestimmung des Initiativeergebnisses zu würfeln. Der Spielleiter hält die Initiativeergebnisse aller am Kampf beteiligten Charaktere fest. Der Charakter mit dem höchsten Initiativeergebnis handelt zuerst, die anderen folgen in absteigender Reihenfolge.

Wenn es bei den Initiativeergebnissen zu einem Gleichstand kommt, benutzen Sie ERIM (Edge, Reaktion, Intuition, Münzwurf). Vergleichen Sie die Attribute in dieser Reihenfolge. Wenn alle Attribute gleich sind, müssen Sie den Zufall entscheiden lassen. Sie können als Spielleiter alternativ auch entscheiden, dass die Charaktere gleichzeitig handeln dürfen.

BEISPIEL

Saskatchewan Pete und Cayman sind in die falsche Gasse eingebogen und stehen einem Halloweener gegenüber, der sich einen Namen machen will, indem er ein paar Shadowrunner verprügelt. Es bleibt keine Zeit für Verhandlungen – der Halloweener will kämpfen. Zeit, die Initiative auszuwürfeln.

Cayman hat Reaktion 4 (durch Reflexbooster 2 auf 6 gesteigert) und Intuition 5. Er hat also einen Initiativewert von 11 und 3 Initiativewürfel (1 Basiswürfel und 2 zusätzliche Würfel wegen seiner Reflexbooster). Saskatchewan Pete hatte keine Gelegenheit, seine Werte durch einen Zauber zu verbessern, also benutzt er seine normale Reaktion von 3 und Intuition 5: ein Initiativewert von 8. Er hat 1 Initiativewürfel. Der Halloweener hat Reaktion 3 (durch Reflexbooster 1 auf 4 gesteigert) und Intuition 3. Er hat also einen Initiativewert von 7 und 2 Initiativewürfel (1 Basiswürfel und 1 zusätzlichen Würfel wegen seiner Reflexbooster).

Die Würfel zeigen folgende Ergebnisse:

Cayman: Würfelwurf 11 + Initiativewert 11 = Initiativeergebnis 22

Saskatchewan Pete: Würfelwurf 2 + Initiativewert 8 = Initiativeergebnis 10

Halloweener: Würfelwurf 9 + Initiativewert 7 = Initiativeergebnis 16

Im ersten Initiativedurchgang kann Cayman mit seinem Initiativeergebnis von 22 als Erster handeln. Dann folgt der Halloweener mit 16, dann erst Pete mit 10.

INITIATIVEDURCHGÄNGE

Wie oft ein Charakter in einer Kampfrunde handeln kann, hängt ebenfalls von der Initiativeprobe ab. Jeder Charakter hat einen Basis-Initiativewürfel von 1W6. Einige Charaktere können Edge ausgeben oder besitzen Magie oder Bodytech, was ihnen erlaubt, mehr Würfel zu werfen und potenziell öfter zu handeln als ihre nicht verstärkten Zeitgenossen.

Die Kampfrunde besteht aus **Initiativedurchgängen**. Im ersten Initiativedurchgang kann jeder Charakter (in der Reihenfolge der Initiativeergebnisse) handeln. Am Ende jedes Initiativedurchgangs zieht der Spielleiter 10 von allen Initiativeergebnissen ab. Charaktere mit einem verbleibenden Initiativeergebnis über 0 dürfen auch im nächsten Initiativedurchgang handeln. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Charaktere ein Initiativeergebnis von 0 oder niedriger haben oder der Kampf endet. Ein Charakter mit einem Initiativeergebnis von 0 oder weniger kann nur eine Freie Aktion während eines Initiativedurchgangs durchführen. Außerdem darf er sich gegen Angriffe weiter verteidigen.

BEISPIEL

Nach den Initiativeproben des vorigen Beispiels haben alle drei Charaktere je eine Handlungsphase gehabt, und jeder zieht nun 10 von seinem Initiativeergebnis ab. Danach sehen die Ergebnisse wie folgt aus:

Cayman: 12
Saskatchewan Pete: 0
Halloweener: 6

Im zweiten Initiativedurchgang kommt Cayman als Erster, der Halloweener als Zweiter dran. Petes Ergebnis ist zu niedrig, deshalb hat er keine Handlungsphase mehr.

Zu Beginn des dritten Initiativedurchgangs (nach Abzug von weiteren 10) sieht es so aus:

Cayman: 2
Halloweener: -4

Cayman darf im dritten Initiativedurchgang als einziger handeln. Hoffentlich kann er jetzt den Kampf entscheiden, denn nach diesem Durchgang hat er keine Handlungsphase mehr. Eine neue Kampfrunde würde beginnen, und jeder dürfte im ersten Initiativedurchgang wieder handeln.

VERÄNDERUNG DER INITIATIVE

In manchen Fällen können sich das Initiativeergebnis oder die Initiativewürfel eines Charakters mitten im Kampf ändern. Ein Charakter könnte durch die Aktivierung eines Implantats, das Konsumieren einer Droge oder die Wirkung eines Zaubers

seine Initiative verbessern. Genauso könnte sich die Initiative durch Verletzungsmodifikatoren, Schaden an wichtiger Ausrüstung oder das Enden von Zaubern verringern.

Wenn sich der Initiativewert eines Charakters ändert, wird die Veränderung sofort als Bonus oder Malus mit seinem Initiativeergebnis verrechnet. Dieses neue Initiativeergebnis gilt für alle verbleibenden Handlungen innerhalb dieser Kampfrunde. Ein Charakter mit einem Initiativewert von 8 und einem Initiativeergebnis von 11, der ein Implantat aktiviert, das seinen Initiativewert um 2 auf 10 steigert, erhöht beispielsweise sofort sein Initiativeergebnis auf 13 (11 + 2).

Wenn sich die Zahl der Initiativewürfel eines Charakters erhöht, würfelt er sofort die zusätzlichen Würfel und addiert die Summe zum gegenwärtigen Initiativeergebnis für diese Kampfrunde. Ein Zauberer mit 1 Initiativewürfel, der in seiner ersten Handlung astral projiziert (2 Initiativewürfel), erhält beispielsweise den Zusatzwürfel (und die veränderte Initiative) für seine Astrale Initiative in dieser Kampfrunde. (In diesem Fall würde der Zauberer auch seine Reaktion + Intuition als physische Initiative durch seine Intuition x 2 als seine astrale Initiative ersetzen.)

Wenn sich die Zahl der Initiativewürfel eines Charakters verringert, würfelt er sofort die verlorenen Würfel und zieht die Summe von seinem Initiativeergebnis (zusätzlich zu einer etwaigen Verringerung des Initiativewerts) ab.

Die Initiative verändert sich auch, wenn ein Charakter verletzt wird. Verletzungsmodifikatoren werden direkt vom Initiativewert des Charakters subtrahiert. Diese Veränderungen greifen, sobald der Charakter verletzt ist, und können selbst innerhalb eines Initiativedurchgangs die Reihenfolge verändern. Eine solche Veränderung erlaubt einem Charakter, der bereits gehandelt hat, nicht, mit seinem niedrigeren Initiativeergebnis noch einmal im selben Initiativedurchgang zu handeln. Sie lässt ihn nur im nächsten Durchgang später an die Reihe kommen.

Wenn sich ein Charakter an einem Kampf beteiligen will, der bereits begonnen hat, ermittelt er ganz normal sein Initiativeergebnis und subtrahiert dann für jeden bereits vergangenen Initiativedurchgang 10 vom Initiativeergebnis. Wenn sein Initiativeergebnis dann noch über 0 liegt, kann er in dieser Kampfrunde noch in den Kampf eingreifen, ansonsten erst in der nächsten Kampfrunde, wenn wie gewohnt die Initiative ermittelt wird.

INITIATIVE UND EDGE

Folgende Möglichkeiten erlauben Ihnen, die Initiative Ihres Charakters mit Edge zu verändern:

- **Die Initiative ergreifen:** Der Charakter kommt in den Initiativedurchgängen, die ihm laut seinem Würfelergebnis bei der Initiativeprobe zustehen, an die Spitze der Initiativereihenfolge, unabhängig von seinem Initiativeergebnis. Wenn mehrere Charaktere Edge einsetzen, um in einer Kampfrunde zuerst zu handeln, handeln diese Charaktere, in der Reihenfolge ihrer Initiativeergebnisse, vor allen anderen. Die anderen Charaktere handeln dann in der Reihenfolge ihrer Initiativeergebnisse. Dieses Ergreifen der Initiative hält bis zum Ende der Kampfrunde an bzw. bis alle Initiativedurchgänge, die dem Charakter laut Würfelergebnis zustehen, vorüber sind.
- **Blitzangriff:** Sie würfeln für eine einzelne Kampfrunde das Maximum von 5 Initiativewürfeln.

Pro Kampfrunde ist es nur einmal möglich, Edge für die Initiative einzusetzen. Das heißt, Sie müssen sich zwischen *Die Initiative ergreifen* und *Blitz* entscheiden.

HANDLUNGEN VERZÖGERN

Es kann vorkommen, dass Spieler erst die Handlungen anderer Charaktere abwarten wollen, bevor sie sich für eigene Handlungen entscheiden. Dieses Warten wird als **Verzögerte Handlung** bezeichnet. Eine Verzögerte Handlung muss in Schritt 3A der Kampfrunde (s. *Handlungen ansagen*, S. 159) angesagt werden. Ein Spieler kann eine Verzögerte Handlung in einem beliebigen seiner Initiativedurchgänge ansagen und diese Handlung auch bis zu einem späteren Initiativedurchgang verzögern. Wenn der Charakter handeln will, ersetzt er seine normale Handlungsphase für diesen Initiativedurchgang durch die Verzögerte Handlung und handelt später, als er eigentlich dran wäre. Das Verzögern von Handlungen erlaubt nicht, zwei Handlungsphasen innerhalb eines Initiativedurchgangs zu bekommen.

Während des Schrittes 3A (Handlungen ansagen) des Initiativedurchgangs, in dem der Charakter seine Verzögerte Handlung einsetzen will, muss er festlegen, bei welchem Initiativeergebnis er handeln will. Er kann diese Handlung ansagen, wenn Charaktere mit dem gewünschten Initiativeergebnis an der Reihe wären. Charaktere, die eine Verzögerte Handlung offen haben und in dieser Weise intervenieren, können sich entscheiden, ob sie vor, während oder nach einem Charakter mit dem gewünschten Initiativeergebnis handeln wollen. Sie erhalten aber in ihrer verzögerten Handlungsphase einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf ihre Handlungen. Wenn mehrere Charaktere Handlungen bis zum selben Initiativeergebnis verzögert haben, wird der Gleichstand entschieden wie oben bei *Initiativeergebnis* (S. 161) beschrieben.

Charaktere, die ihre Handlungen verzögern, behalten ihre gewürfelten Initiativeergebnisse. Wenn ein Charakter bis zum Ende des Initiativedurchgangs nicht handelt, wird sein Initiativeergebnis trotzdem wie gewohnt um 10 reduziert.

Man kann auch nach der Handlungsphase des letzten Charakters handeln. Solange ein Charakter vor dem Ende des Initiativedurchgangs handelt, ist das kein Problem. Wenn mehr

BEISPIEL

Bei einer Versammlung der Hellhounds haben sich (zu niemandes Überraschung) die Gemüter ziemlich stark erhitzt, und die Gangmitglieder haben ihre Initiative bestimmt und sind bereit, aufeinander loszugehen. Cutter mag schneller als seine Gangfreunde sein, aber er will unbedingt zeigen, dass er auch einstecken kann, bevor er selbst Schläge austeilt. Er hat ein Initiativeergebnis von 13 und verzögert seine Handlung, bis einer der anderen dran gewesen ist.

PainKiller ist mit 11 der Nächste und will sich auf Ash stürzen. Er holt aus, trifft und schlägt ihn nieder. Cutter will nicht, dass ihm das auch passiert, und sagt an, dass er seine Verzögerte Handlung durchführen will. Er greift PainKiller an und erhält einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf seinen Nahkampfangriff. Cutters Initiativeergebnis reduziert sich danach auf 3. Er wird also im nächsten Initiativedurchgang vor PainKiller mit seiner 1 dran sein.

als ein Charakter in einem Initiativedurchgang als Letzter handeln will, handeln die Charaktere in der umgekehrten Reihenfolge ihrer Initiativeergebnisse: Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis kommt als letzter dran. Bei Gleichstand handeln die Charaktere gleichzeitig oder müssen ihre Handlungen bis zum nächsten Initiativedurchgang verzögern.

Ein Charakter kann seine Handlung bis in den nächsten Initiativedurchgang verzögern, um dann als Erster zu handeln. Er muss aber trotzdem sein Initiativeergebnis verwenden, um seine Anzahl an Handlungsphasen für die Kampfrunde festzulegen.

BEISPIEL

Wombat will einen schnellen Schuss abgeben und zur nächsten Deckung laufen. Er sagt seine Handlungen an und schießt, während er sich zu der 8 Meter entfernten Deckung bewegt. Er hat eine Geschicklichkeit von 5, also eine Gehrate von 10 Metern. Er kommt in der Deckung an und gilt für seine Handlungsphase als gehend. Wäre die Deckung 11 Meter entfernt, würde Wombat als laufend gelten.

In seinem nächsten Initiativedurchgang kann Wombat nur noch 2 Meter weit gehen, bevor er als laufend gilt. Seine Laufrate beträgt 20 Meter, also könnte er sich in dieser Kampfrunde noch 12 Meter weit bewegen, bevor er sprinten müsste.

Caster, ein Zwerg mit Geschicklichkeit 3, folgt Wombat und will eine Wache mit einem schnellen Zauber belegen, während er sich in die gleiche Deckung wie Wombat begibt. Da er 8 Meter zurücklegen muss und seine Gehrate 6 beträgt, gilt er als laufend. In allen folgenden Initiativedurchgängen in dieser Kampfrunde würde Caster immer noch als laufend gelten, selbst wenn er sich nicht mehr bewegen würde. Er kann sich in dieser Kampfrunde nur noch 4 Meter weit bewegen, bevor er sprinten muss.

ZEITGESTEUERTE GEGENSTÄNDE UND INITIATIVE

Einige Gegenstände, wie Granaten, Bomben, Fallen mit Zeitzünder und ähnliches, gehen zu einem festgelegten Zeitpunkt los. In den meisten Fällen treten solche Gegenstände mit dem **gegenwärtigen Initiativeergebnis -10** des auslösenden Charakters, aber **in der nächsten Kampfrunde** in Aktion. Wenn der Gegenstand bei einem Initiativeergebnis von weniger als 10 geworfen/aktiviert wird, dann tritt er am Ende der nächsten Kampfrunde in Aktion. Wenn keine weiteren Kampfrunden folgen, aktiviert sich der Gegenstand zu einem Zeitpunkt nach Maßgabe des Spielleiters.

Wenn ein Gegenstand einen Zeitzünder hat, den ein Charakter einstellen kann, muss dieser bei der Aktivierung des Gegenstands angeben, wann er explodieren soll. Meist ist es am besten, solche Gegenstände in der Handlungsphase des Charakters in einem vorher festgelegten Initiativedurchgang – oder aber am Beginn oder Ende einer Kampfrunde – hochgehen zu lassen. Zeitgesteuerte Gegenstände kommen im Fall eines Gleichstands bei Initiativeergebnissen immer zuletzt dran. Bei funkgesteuerten Gegenständen nutzt der Charakter seine Handlungsphase, um eine Handlung Gegenstand Benutzen durchzuführen.

BEWEGUNG

Es ist wichtig, von einem Ort zum anderen – vor allem von einer Deckung zur anderen oder zum Gegner hin – zu kommen. Charaktere können sich in *Shadowrun* auf drei Arten bewegen: **Gehen**, **Laufen** und **Sprinten**.

Die maximale Bewegungsrate eines Charakters gilt für eine *gesamte Kampfrunde* (also für alle Initiativedurchgänge zusammen, nicht pro Initiativedurchgang) und ist von seiner **Laufrate** abhängig, die durch den Metatyp vorgegeben wird. Die **Gehrate** gibt an, wie weit sich ein Charakter in einer Kampfrunde bewegen kann, ohne zu laufen.

„Laufen" bedeutet aber nicht, so schnell zu rennen, wie man kann – das wäre Sprinten. Man muss sich das Laufen eher als kontrolliertes Joggen vorstellen, womit man schnell vorwärts kommt, aber noch andere Handlungen, wenn auch mit Malus, durchführen kann. Sprinten bedeutet hingegen, sich schnellstmöglich von A nach B zu bewegen.

BEWEGUNGSRATEN

METATYP	GEHRATE	LAUFRATE	ERHÖHUNG DURCH SPRINTEN
Zwerg, Troll	Geschicklichkeit x 2	Geschicklichkeit x 4	+1 Meter pro Erfolg
Elf, Mensch, Ork	Geschicklichkeit x 2	Geschicklichkeit x 4	+2 Meter pro Erfolg

STANDARDBEWEGUNG (GEHEN UND LAUFEN)

Die Bewegungsraten für Gehen und Laufen sind für jeden Metatyp in der Tabelle *Bewegungsraten* angegeben. Sie geben die Distanz an, die ein Charakter pro Kampfrunde zurücklegen kann. Sobald ein Charakter sich über seine Gehrate hinausbewegt, gilt er bis zum Ende der Kampfrunde als laufend und erhält alle Boni und Mali, die damit verbunden sind. Laufende Charaktere müssen in jedem Initiativedurchgang, in dem sie als laufend gelten, eine Freie Handlung aufwenden.

Charaktere können sich innerhalb einer Kampfrunde nicht über ihre Laufrate hinaus bewegen, ohne eine Sprintprobe abzulegen.

SPRINTEN

Charaktere können versuchen, ihre Laufdistanz zu erhöhen, indem sie die Komplexe Handlung **Sprinten** in ihrer Handlungsphase durchführen. Für diese Handlung legen sie eine Probe auf Laufen + Stärke [Körperlich] ab. Jeder Erfolg erhöht die Rate, mit der sich der Charakter pro Kampfrunde bewegen kann, um 1 Meter (für Zwerge und Trolle) oder 2 Meter (für Elfen, Menschen und Orks). Charaktere dürfen pro Kampfrunde maximal so viele Sprintproben ablegen, wie die Hälfte (aufgerundet) ihrer Fertigkeitsstufe in Laufen beträgt, mindestens aber eine. Charaktere, die sprinten, erleiden außerdem Erschöpfung (s. *Erschöpfung durch Laufen*, S. 174), wenn sie zu lange sprinten.

BEISPIEL

Cutter muss schnell vom Gelände einer MCT-Forschungsanlage verschwinden, bevor die Wachen ihn mit ihren Sturmgewehren beschießen. Er wendet eine Komplexe Handlung auf, um zu sprinten. Cutter würfelt mit Laufen + Stärke [Körperlich] und erhält: 1, 4, 5, 5, 5, 6, 6 – also 5 Erfolge. Sein Körperliches Limit beträgt aber nur 4, also darf er nur 4 Erfolge werten. Als Mensch erhält er durch diese 4 Erfolge 8 Meter (2 Meter pro Erfolg) zu seiner Laufrate hinzu. Er addiert 8 Meter zu seiner Laufrate von 20 (durch Geschicklichkeit 5), also kann er sich in dieser Kampfrunde insgesamt 28 Meter weit bewegen.

Er erhält außerdem die defensiven Vorteile für das Laufen, vor allem für das Sprinten (-4), wodurch er schwerer zu treffen sein wird.

MODIFIKATOREN DURCH LAUFEN

Charaktere, die laufen, erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Handlungen, die sie während des Laufens durchführen (ausgenommen Sprintproben). Charaktere, die einen Sturmangriff durchführen, erhalten einen Würfelpoolbonus von +4 für den Nahkampf (der netto, wegen des Modifikators für das Laufen, zu einem Bonus von +2 wird).

HANDLUNGSPHASE

Wenn die Handlungsphase eines Charakters beginnt, muss er entscheiden, was er tun will. Er hat dabei viele Optionen: eine Waffe abfeuern, einen Zauber wirken, ein Programm aktivieren und so weiter. Jede dieser Handlungen fällt in eine von vier Kategorien: **Freie, Einfache, Komplexe** oder **Unterbrechungshandlungen**. Während seiner Handlungsphase kann ein Charakter zwei Einfache oder eine Komplexe Handlung durchführen. Innerhalb eines Initiativedurchgangs kann er zusätzlich eine Freie Handlung (in der eigenen oder einer späteren Handlungsphase) durchführen. Unterbrechungshandlungen funktionieren etwas anders, da sie jederzeit, auch außerhalb der eigenen Handlungsphase, durchgeführt werden können.

Die Tabelle *Kampfhandlungen* listet die möglichen Handlungen nach Kategorien auf. Handlungen, die für Rigger oder in der Matrix wichtig sind, werden im Kapitel *Matrix* (ab S. 212), magische Handlungen im Kapitel *Magie* (ab S. 274) beschrieben.

Wenn Ihre Handlungsphase gekommen ist, müssen Sie ansagen, welche Handlungen Sie durchführen wollen. Sie können zwar Ihre Handlungen innerhalb einer Handlungsphase in beliebiger Reihenfolge durchführen, aber manchmal wird die Reihenfolge wichtig sein: Sie wollen eine Waffe sicher vor dem Schießen ziehen.

Viele Kampfhandlungen, die ein Charakter bei *Shadowrun* durchführen kann, werden unten beschrieben. Der Spielleiter sollte nach Gefühl entscheiden, ob eine nicht aufgeführte Handlung, die ein Charakter durchführen will, eine Freie, Einfache oder Komplexe Handlung darstellt. Ein Vergleich mit den beschriebenen Handlungen und eine Schätzung, wie aufwendig die fragliche Handlung sein könnte, können hierbei helfen.

Bewegung wird während des Schritts 3A (Handlungen ansagen) angesagt und durchgeführt. Ein Charakter kann nicht nachträglich die Distanz, die er zurücklegen will, erhöhen, kann sie aber, wenn er auf unvorhergesehene Hindernisse stößt, verringern oder die Richtung ändern. Alle Boni und Mali durch Bewegung gelten auch dann, wenn nicht die volle geplante Distanz zurückgelegt wird.

KAMPFHANDLUNGEN

FREIE HANDLUNGEN	
Gegenstand fallen lassen	Satz sprechen/übermitteln
Gestikulieren	Sich hinwerfen
Laufen	Smartgunladestreifen auswerfen
Mehrfachangriffe	Ziel ansagen
Modus eines verlinkten Geräts ändern	
EINFACHE HANDLUNGEN	
Aufstehen	Ladestreifen einschieben
Fokus aktivieren	Ladestreifen herausnehmen
Gegenstand aufheben/ablegen	Pfeil abschießen
Gegenstand benutzen	Schnellzaubern
Geist aktivieren	Schnellziehen
Geist befehligen	Waffe abfeuern (EM, HM, SM, AM)
Geist entlassen	Waffe bereitmachen
Genau beobachten	Wahrnehmung verlagern
Gerätemodus ändern	Werfen
In Deckung gehen	Zielen
KOMPLEXE HANDLUNGEN	
Astrale Projektion	Montierte oder Fahrzeugwaffe abfeuern
Fertigkeit einsetzen	Nahkampfangriff
Geist herbeirufen	Sprinten
Geist verbannen	Waffe im Vollautomatischen Modus (AM) abfeuern
In ein geriggtes Fahrzeug springen	Waffe nachladen (s. Tabelle)
Lange oder Halbautomatische Salve abfeuern	Zauber wirken
UNTERBRECHUNGSHANDLUNGEN	
Abfangen	Parieren
Ausweichen	Volle Abwehr
Blocken	Volle Deckung

WAFFEN NACHLADEN

LADEMETHODE	AKTION	ART DER HANDLUNG
Ladestreifen (s)	Ladestreifen herausnehmen oder einschieben	Einfach
Schnelllader	Schnelllader benutzen, um eine Waffe vollständig zu laden	Komplex
Ladestreifen auffüllen	(Geschicklichkeit) Patronen in einen Ladestreifen schieben	Komplex
Klapplademechanismus (k)	2 Patronen einschieben	Komplex
Internes Magazin (m)	(Geschicklichkeit) Patronen einschieben	Komplex
Vorderlader (v)	1 Mündungsrohr laden	Komplex
Aufklappbare Trommel (tr)	(Geschicklichkeit) Patronen einschieben	Komplex
Gurtmunition (gurt)	Gurt einlegen oder entfernen	Komplex
Gurt/Große Trommel nachladen	(Geschicklichkeit) Patronen in Gurt/Große Trommel schieben	Komplex
Große Trommel (t)	Große Trommel entnehmen oder einlegen	Komplex

Freie Handlung durchführen. Er darf nur dann vor seiner ersten Handlungsphase in dem Initiativedurchgang eine Freie Handlung durchführen, wenn er nicht überrascht ist (s. *Überraschung*, S. 191). Pro Initiativedurchgang ist gewöhnlich nur eine Freie Handlung erlaubt, aber der Spielleiter kann, wenn es ihm nachvollziehbar scheint, auch mehr als eine erlauben (zum Beispiel einen Gegenstand fallen lassen und einen Satz sprechen).

Für Freie Handlungen sind – außer unter besonderen Umständen – keine Erfolgsproben nötig.

MATRIXHANDLUNGEN

Diese Tabelle enthält Matrixhandlungen, geordnet nach ihrer Kategorie. Die entsprechenden Regeln finden Sie im Kapitel *Matrix* (ab S. 212).

FREIE HANDLUNGEN

Freie Handlungen sind ziemlich einfache, fast automatische Vorgänge, die ohne großen Aufwand ablaufen. Beispiele sind: ein Wort sprechen, einen Gegenstand fallen lassen, gestikulieren oder laufen.

Ein Charakter kann innerhalb eines Initiativedurchgangs in seiner eigenen oder einer späteren Handlungsphase eine

GEGENSTAND FALLEN LASSEN

Ein Charakter kann einen Gegenstand, den er hält, als Freie Handlung fallen lassen. Wenn er in jeder Hand einen Gegenstand hält, kann er beide gleichzeitig mit einer Freien Handlung fallen lassen. Der Spielleiter kann entscheiden, dass ein Gegenstand dabei Schaden nimmt, wenn er zerbrechlich ist oder in einer gefährlichen Umgebung fallen gelassen wird.

GESTIKULIEREN

Ein Charakter kann als Freie Handlung mittels einiger kurzer Gesten kommunizieren. Charaktere, die die Gesten nicht kennen, dürfen eine Probe auf Intuition (2) ablegen, um sie zu verstehen.

MATRIXHANDLUNGEN

FREIE HANDLUNGEN*	EINFACHE HANDLUNGEN	KOMPLEXE HANDLUNGEN		
Programm laden	Ausstöpseln	Befehl vortäuschen	Host betreten/verlassen	Sprite dekompilieren
Zwei Matrixattribute austauschen	Icon verändern	Brute Force	Icon aufspüren	Sprite kompilieren
Zwei Programme austauschen	Interfacemodus wechseln	Datei cracken	In ein Gerät springen	Sprite registrieren
Programm entfernen	Marke einladen	Datei editieren	Komplexe Form abschießen	Übertragung abfangen
	Nachricht übermitteln	Datenbombe entschärfen	Komplexe Form weben	Verstecken
VARIABLE HANDLUNGEN	Overwatch-Wert bestimmen	Datenbombe legen	Marke löschen	
Gerät steuern	Sprite aktivieren/ deaktivieren	Eiliges Hacken	Matrixsignatur löschen	
Matrixsuche	Sprite befehligen	Gerät formatieren	Matrixwahrnehmung	
UNTERBRECHUNGSHANDLUNGEN		Gerät neu starten	Programm abstürzen lassen	
Volle Matrixabwehr		Gitterwechsel	Signal stören	

* Dies sind regeltechnisch keine Matrixhandlungen, sie werden hier nur der Vollständigkeit halber mit aufgeführt (siehe S. 225).

LAUFEN

Laufen erfordert eine Freie Handlung und führt zu Laufenmodifikatoren. Jede Bewegung, die innerhalb einer Kampfrunde über die Gehrate des Charakters hinausgeht, wird als Laufen betrachtet (s. *Bewegung*, S. 163).

MEHRFACHANGRIFFE

Ein Charakter darf mit dieser Freien Handlung mehrere Ziele mit derselben Angriffshandlung angreifen, indem er seinen Würfelpool aufteilt (s. *Mehrfachangriffe*, S. 195). Diese Handlung muss mit einer Handlung Waffe Abfeuern, Werfen, Nahkampfangriff, Schnellzaubern oder Zauber Wirken kombiniert werden.

MODUS EINES VERLINKTEN GERÄTS ÄNDERN

Ein Charakter kann eine Freie Handlung aufwenden, um ein Gerät, mit dem er per Direktem Neuralinterface durch eine kabellose oder Kabelverbindung verbunden ist, zu aktivieren, zu deaktivieren oder dessen Modus zu ändern. Das umfasst das Aktivieren von Cyberware, das Verändern des Feuermodus einer Smartgun, das Verändern der Chokeeinstellungen einer Schrotflinte mit Smartgunsystem, das Deaktivieren von Infrarotsicht, das Deaktivieren einer WiFi-Funktion und so weiter. Manche Geräte brauchen etwas mehr Zeit zur Interaktion, was bei den einzelnen Geräten angegeben ist.

SATZ SPRECHEN/ÜBERMITTELN

Ein kurzer Satz gilt als Freie Handlung. Wenn der Charakter mehr sprechen will, erfordert jeder zusätzliche Satz eine weitere Freie Handlung. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass innerhalb der drei Sekunden einer Kampfrunde nicht zu viel Konversation stattfindet. Wenn Spieler und Spielleiter gerne mehr kommunizieren wollen, sollten die Grundlagen dafür geklärt werden, bevor der Kampf beginnt. Charaktere, die per Direktem Neuralinterface über ihr Kommlink Textnachrichten schicken können, dürfen dies ebenfalls als Freie Handlung tun.

SICH HINWERFEN

Als Freie Handlung kann ein Charakter sich hinknien oder flach hinwerfen.

SMARTGUNLADESTREIFEN AUSWERFEN

Ein Charakter, der mit einer bereitgemachten Smartgun verbunden ist, kann diese mit einem mentalen Befehl ihren Ladestreifen auswerfen lassen. Er braucht aber immer noch eine Einfache Handlung, um einen neuen Ladestreifen einzuschieben (s. *Smartgunsystem*, S. 435).

ZIEL ANSAGEN

Ein Charakter kann mit dieser Freien Handlung ein Ziel ansagen (also auf eine verwundbare Stelle zielen); siehe auch *Angesagte Ziele*, S. 194. Diese Handlung muss mit einer Handlung Waffe Abfeuern, Werfen, Nahkampfangriff oder Pfeil Abschießen kombiniert werden.

EINFACHE HANDLUNGEN

Eine Einfache Handlung ist etwas komplizierter als eine Freie Handlung und braucht etwas mehr Konzentration zur Durchführung.

Ein Charakter darf während seiner Handlungsphase zwei Einfache Handlungen durchführen, von denen aber nur eine Handlung eine Angriffshandlung sein darf.

WAS SIND ANGRIFFSHANDLUNGEN?

Grundsätzlich gilt jede Handlung, die ein Charakter durchführt, dann als Angriffshandlung, wenn das Ziel dieser Handlung eine Verteidigungs- oder Widerstandsprobe (oder beides) ablegen muss. Und ja, das schließt das Werfen von Granaten und das Wirken von indirekten Flächenkampfzaubern mit ein.

AUFSTEHEN

Mit einer Einfachen Handlung kann sich ein Charakter, der auf dem Boden liegt, wieder erheben. Wenn der Charakter verletzt ist und versucht, aufzustehen, muss ihm dafür eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (2) gelingen (Verletzungsmodifikatoren werden auf diese Probe angerechnet).

FOKUS AKTIVIEREN

Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung einen mitgeführten Fokus aktivieren.

GEGENSTAND AUFHEBEN/ABLEGEN

Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung einen Gegenstand innerhalb seiner Reichweite aufheben oder einen Gegenstand, den er in der Hand hat, ablegen. Bei dieser Handlung wird darauf geachtet, was mit dem Gegenstand geschieht. Das einfache Fallenlassen ist eine Freie Handlung, aber solche Gegenstände werden leichter beschädigt als solche, die vorsichtig abgelegt werden.

GEGENSTAND BENUTZEN

Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung einen einfachen Gegenstand benutzen. Einfache Gegenstände sind solche, die durch einfache Bewegungen, wie das Drücken von Knöpfen, Tasten oder das Berühren von Icons, aktiviert werden können.

GEIST AKTIVIEREN

Mit dieser Handlung kann man einen Geist rufen, der bereits herbeigerufen wurde und im Astralraum auf Befehle wartet.

GEIST BEFEHLIGEN

Die Erteilung eines Befehls an einen Geist oder eine Gruppe von Geistern unter der Kontrolle des Beschwörers erfordert eine Einfache Handlung.

GEIST ENTLASSEN

Diese Handlung entlässt einen Geist aus der Herrschaft seines Beschwörers. Dadurch wird der Geist nicht unmittelbar auf seine Heimatebene geschickt, sondern kann tun, was er will.

GENAU BEOBACHTEN

Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung genau beobachten. Dafür darf er eine **Wahrnehmungsprobe** (s. *Einsatz von Wahrnehmung*, S. 137) ablegen.

Charaktere sollten offensichtliche Dinge immer bemerken (worüber der Spielleiter unter Berücksichtigung von eventuellen Wahrnehmungsverbesserungen der Charaktere entscheidet), ohne eine Einfache Handlung und eine Wahrnehmungsprobe zu brauchen. Ein Charakter könnte zum Beispiel automatisch erkennen, dass jemand mit einem Gegenstand in der Hand auf ihn zuläuft. Der Spielleiter könnte aber entscheiden, dass die Person nicht eindeutig als Freund oder Feind erkennbar ist, oder dass der Gegenstand nur mit der Handlung Genau Beobachten erkannt werden kann.

GERÄTEMODUS ÄNDERN

Ein Charakter kann eine Einfache Handlung aufwenden, um ein Gerät mit einem einfachen Schalter, einem virtuellen Button oder einem Befehl durch ein Kommlink oder ein anderes Kontrollgerät zu aktivieren, zu deaktivieren oder dessen Modus zu ändern. Das umfasst das Verändern des Feuermodus einer Feuerwaffe, das Verändern der Chokeeinstellungen einer Schrotflinte, das Umschalten von Sichtsystemen, das Deaktivieren einer WiFi-Funktion und so weiter. Manche Geräte brauchen etwas mehr Zeit zur Interaktion, was bei den einzelnen Geräten angegeben ist.

IN DECKUNG GEHEN

Ein Charakter kann diese Einfache Handlung benutzen, um sich den Bonus für Deckung für seine Verteidigungsprobe zu verschaffen, wenn er nicht überrascht ist (s. *Überraschung*, S. 191). Ein überraschter Charakter kann nicht in Deckung gehen.

LADESTREIFEN EINSCHIEBEN

Ein Charakter kann einen neuen Ladestreifen mit einer Einfachen Handlung in eine bereitgemachte Feuerwaffe einschieben. Dazu muss aber zuerst ein etwaiger leerer Ladestreifen herausgenommen werden (s. *Ladestreifen herausnehmen* und Tabelle *Waffen nachladen*, S. 165)

LADESTREIFEN HERAUSNEHMEN

Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung einen Ladestreifen aus einer bereitgemachten Feuerwaffe entfernen. Das Einschieben eines Ladestreifens muss mit einer eigenen Einfachen Handlung geschehen (s. *Ladestreifen einschieben* und Tabelle *Waffen nachladen*, S. 165).

PFEIL ABSCHIESSEN

Einen Pfeil von einem bereitgemachten Bogen abzuschießen zählt als Einfache Handlung. Um einen Pfeil einzulegen, braucht man eine Einfache Handlung Waffe bereitmachen.

SCHNELLZAUBERN

Ein Zauberer kann eine Einfache Handlung statt einer Komplexen Handlung aufwenden, um einen Zauber schneller zu wirken, wenn er dafür höheren Entzug in Kauf nimmt (s. *Schritt 4: Zauber wirken*, S. 279).

SCHNELLZIEHEN

Ein Charakter kann versuchen, eine Pistole, pistolengroße Waffe oder kleine Wurfwaffe schnell zu ziehen und sofort zu verwenden, indem er diese Einfache Handlung ausführt. Damit der Charakter die Waffe erfolgreich schnellziehen kann, muss ihm eine Probe auf (Waffenfertigkeit) + Reaktion [Körperlich] (3) gelingen. Wenn sich die Waffe in einem Schnellziehholster (S. 435) befindet, sinkt der Schwellenwert auf 2. Wenn die Probe gelingt, benötigt der Charakter nur eine Einfache Handlung, um die Waffe zu ziehen und sofort abzufeuern. Wenn die Probe misslingt, zieht er die Waffe, kann aber nicht mit derselben Handlung feuern. Bei einem Patzer steckt die Waffe im Holster fest oder wird fallen gelassen, und er kann nicht damit angreifen. Bei einem Kritischen Patzer kann eine gezogene Klinge herunterfallen, eine Pistole noch im Holster losgehen, oder es geschehen andere schlimme Dinge nach Wahl des Spielleiters.

Nur richtig in Holstern, Schlingen oder Scheiden getragene Waffen können schnellgezogen werden. Sie müssen sich aber nicht unbedingt in einem Schnellziehholster befinden. Man kann auch zwei Waffen gleichzeitig schnell ziehen und damit angreifen, aber dafür wird der Würfelpool aus (Waffenfertigkeit) + Reaktion aufgeteilt, und es gelten die negativen Modifikatoren für einen Angriff mit der Nebenhand.

WAFFE ABFEUERN (EINZELSCHUSS-, HALBAUTOMATISCHER, SALVEN- ODER VOLLAUTOMATISCHER MODUS)

Ein Charakter kann eine bereitgemachte Feuerwaffe mit einer Einfachen Aktion im Einzelschuss-, Halbautomatischen, Salven- oder Vollautomatischen Modus (s. *Feuerwaffen*, S. 180) abfeuern, aber keine anderen Angriffshandlungen in derselben Handlungsphase durchführen. Wenn ein Charakter in jeder Hand eine Waffe hat, kann er mit jeder Waffe feuern, indem er eine Freie Handlung Mehrfachangriffe (s. *Mehrfachangriffe*, S. 166) hinzufügt. In diesem Fall kommt der Malus für das Schießen mit der Nebenhand zum Tragen. Als Einfache Handlung werden im Salvenmodus 3 Kugeln abgefeuert, im Vollautomatischen Modus 6 Kugeln. Im Vollautomatischen Modus können mit der Freien Handlung Mehrfachangriffe auch mehrere Ziele mit demselben Feuerstoß unter Beschuss genommen werden (s. *Mehrfachangriffe,* S. 195).

WAFFE BEREITMACHEN

Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung eine Waffe bereitmachen. Hierbei kann es sich um eine Feuerwaffe, Nahkampfwaffe, Wurfwaffe, Projektilwaffe, montierte oder Fahrzeugwaffe handeln. Die Handlung umfasst das Ziehen einer Feuerwaffe aus einem Holster, das Ziehen einer Wurf- oder Nahkampfwaffe aus einer Scheide, das Aufheben einer Waffe, das Einlegen eines Pfeils bei einem Bogen oder jede andere Vorbereitung einer Waffe zum Einsatz. Eine Waffe muss, bevor sie benutzt wird, bereitgemacht sein. Waffen, die nicht

in einem traditionellen Holster o.ä. mitgeführt werden, benötigen nach Maßgabe des Spielleiters gegebenenfalls eine Komplexe Handlung, um bereitgemacht zu werden.

Ein Charakter kann mit einer Handlung Waffe Bereitmachen mehrere kleine Wurfwaffen, wie etwa Wurfmesser oder Shuriken, gleichzeitig bereitmachen. Die maximale Anzahl an Wurfwaffen pro Einfacher Handlung entspricht der (aufgerundeten) Hälfte seiner Geschicklichkeit.

WAHRNEHMUNG VERLAGERN

Ein Charakter, der zur astralen Wahrnehmung fähig ist, kann mit dieser Einfachen Handlung seine Wahrnehmung in den Astralraum oder wieder zurück verlagern.

WERFEN

Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung eine bereitgemachte Wurfwaffe (s. *Waffe bereitmachen*, S. 167) oder einen anderen Gegenstand werfen. Er kann aber keine anderen Angriffshandlungen in derselben Handlungsphase durchführen. Mehrere bereitgemachte Wurfwaffen dürfen auf ein Ziel in Kurzer oder Mittlerer Reichweite geworfen werden, indem die Freie Handlung Mehrfachangriffe (S. 166) hinzugefügt wird.

ZIELEN

Ein Charakter kann mit einer bereitgemachten Feuer-, Projektil- oder Wurfwaffe als Einfache Handlung genauer zielen. Zielen-Handlungen ergeben einen kumulativen Bonus, der aber verloren geht, wenn der Charakter irgendeine andere (auch Freie) Handlung vor dem Angriff durchführt. Man kann über mehrere Handlungsphasen und Kampfrunden hinweg zielen. Der maximale Bonus für das Zielen durch mehrere aufeinanderfolgende Zielen-Handlungen entspricht der (aufgerundeten) Hälfte der Willenskraft des Charakters.

Jede Einfache Handlung zum Zielen ergibt einen Würfelpoolmodifikator von +1 *oder* eine Erhöhung der Präzision um +1 für die folgende Angriffsprobe.

Wenn der Charakter Sichtvergrößerung oder ein Zielfernrohr benutzt, muss eine Handlung zum Zielen aufgewendet werden, um die Waffe auf das Ziel auszurichten und den Bonus durch den Gegenstand zu erhalten. In diesem Fall erlaubt die erste Zielen-Handlung nur, die Funktion des Gegenstandes zu nutzen. Danach kann aber ein Bonus durch weitere Einfache Handlungen zum Zielen erworben werden.

KOMPLEXE HANDLUNGEN

Eine Komplexe Handlung braucht Konzentration und/oder Geschick. Man kann pro Handlungsphase nur eine Komplexe Handlung durchführen.

ASTRALE PROJEKTION

Ein Charakter, der zur astralen Projektion fähig ist, kann sich mit einer Komplexen Handlung auf die Astralebene begeben (siehe S. 313).

FERTIGKEIT EINSETZEN

Ein Charakter kann eine entsprechende Fertigkeit mit einer Komplexen Handlung einsetzen (s. *Fertigkeiten benutzen*, S. 128).

GEIST HERBEIRUFEN

Ein Charakter, der dazu fähig ist, kann mit einer Komplexen Handlung einen Geist herbeirufen (siehe S. 299).

GEIST VERBANNEN

Ein Charakter, der dazu fähig ist, kann mit einer Komplexen Handlung versuchen, einen Geist zu verbannen (siehe S. 300).

IN EIN GERIGGTES FAHRZEUG SPRINGEN

Ein Charakter mit Riggerkontrolle kann mit dieser Komplexen Handlung in ein Fahrzeug mit Riggerinterface hineinspringen und es übernehmen.

LANGE SALVE ODER HALBAUTOMATISCHE SALVE ABFEUERN

Ein Charakter kann als Komplexe Handlung mit einer bereitgemachten Waffe eine Lange Salve oder eine Halbautomatische Salve abfeuern (s. *Feuerwaffen*, S. 180). Mit einer Langen Salve können mit der Freien Handlung Mehrfachangriffe auch mehrere Ziele mit derselben Komplexen Handlung unter Beschuss genommen werden (s. *Mehrfachangriffe,* S. 195). Wenn ein Charakter in jeder Hand eine Waffe hat, kann er mit jeder Waffe feuern, indem er die Freie Handlung Mehrfachangriffe hinzugefügt. In diesem Fall kommt der Malus für das Schießen mit der Nebenhand zum Tragen. Beachten Sie den kumulativen Rückstoß, wenn Sie diese Feuermodi benutzen.

MATRIXHANDLUNGEN

Die meisten Matrixhandlungen erfordern eine Komplexe Handlung.

MONTIERTE ODER FAHRZEUGWAFFE ABFEUERN

Mit einer Komplexen Handlung kann eine bereitgemachte montierte oder Fahrzeugwaffe abgefeuert werden (s. *Fahrzeugkampf*, S. 201).

NAHKAMPFANGRIFF

Ein Charakter kann als Komplexe Handlung einen Nahkampfangriff durchführen (s. *Nahkampf*, S. 187). Mit einer zusätzlichen Freien Handlung Mehrfachangriffe (s. *Mehrfachangriffe*, S. 166) dürfen dabei mehrere Ziele innerhalb der Nahkampfreichweite angegriffen werden.

SPRINTEN

Sprinten erlaubt dem Charakter, seine Laufrate zu erhöhen, indem er eine Komplexe Handlung aufwendet und eine Sprintprobe ablegt (s. *Bewegung*, S. 163).

WAFFE IM VOLLAUTOMATISCHEN MODUS ABFEUERN

Ein Charakter kann als Komplexe Handlung eine bereitgemachte Waffe im Vollautomatischen Modus abfeuern (s. *Feuerwaffen*, S. 180). Im Vollautomatischen Modus können mit der Freien Handlung Mehrfachangriffe auch mehrere Ziele mit demselben Feuerstoß unter Beschuss genommen werden (s. *Mehrfachangriffe,* S. 195). Wenn ein Charakter in jeder Hand eine Waffe hat, kann er mit jeder Waffe feuern, indem er die Freie Handlung Mehrfachangriffe hinzufügt. In diesem Fall kommt der Malus für das Schießen mit der Nebenhand zum Tragen. Beim Feuern als Komplexe Handlung werden im Vollautomatischen Modus 10 Kugeln verschossen. Beachten Sie den kumulativen Rückstoß, wenn Sie diesen Feuermodus benutzen.

WAFFE NACHLADEN

Waffen, deren Munition mit Gurt (gurt), Klapplademechanismus (k), Aufklappbarer Trommel (tr), Großer Trommel (t), Internem Magazin (m) oder als Vorderlader (v) nachgeladen wird, müssen mit einer Komplexen Handlung nachgeladen werden (s. Tabelle *Waffen nachladen*, S. 165).

ZAUBER WIRKEN

Ein Charakter kann als Komplexe Handlung einen Zauber wirken.

UNTERBRECHUNGSHANDLUNGEN

Es gibt Gelegenheiten, bei denen ein Charakter eine Handlung außerhalb seiner eigenen Handlungsphase durchführen kann. Diese Handlungen heißen **Unterbrechungshandlungen**. Wenn ein Charakter eine Unterbrechungshandlung – wie etwa Volle Abwehr – durchführt, handelt er außerhalb der Reihenfolge – aber nur, wenn sein Initiativeergebnis in dieser Runde noch hoch genug ist, um den Preis für diese Handlung voll bezahlen zu können. Unterbrechungshandlungen finden außerhalb der normalen Reihenfolge statt und kosten den Charakter keine Handlungsphase (es sei denn, sein Initiativeergebnis fällt wegen der Unterbrechungshandlung auf 0). Die Senkung des Initiativeergebnisses findet zeitgleich mit der Unterbrechungshandlung statt. Ein Charakter darf nur dann eine Unterbrechungshandlung vor seiner ersten Handlungsphase durchführen, wenn er nicht überrascht ist (s. *Überraschung*, S. 191).

ABFANGEN
(INITIATIVEERGEBNIS -5)

Ein Charakter kann mit dieser Unterbrechungshandlung einen Gegner abfangen, der sich innerhalb eines Radius von (Reichweite der Nahkampfwaffe + 1) Metern an ihm vorbeibewegen oder sich aus dem Nahkampf lösen will (s. *Abfangen*, S. 193). Diese Unterbrechungshandlung erlaubt es einem Charakter, außerhalb der Reihenfolge einen Nahkampfangriff auszuführen.

AUSWEICHEN
(INITIATIVEERGEBNIS -5)

Jeder bewaffnete oder unbewaffnete Charakter, der eine schnelle, kurzzeitige Erhöhung seiner Verteidigungsfähigkeit benötigt, kann seine Fertigkeit Akrobatik einsetzen, um als Unterbrechungshandlung einem Nahkampfangriff auszuweichen. Die Handlung Ausweichen gestattet dem Charakter, eine Verteidigungsprobe mit Reaktion + Intuition + Akrobatik [Körperlich] abzulegen. Dieser Bonus gilt – anders als Volle Abwehr (siehe unten), die eine ganze Kampfrunde lang gilt – nur einmal.

BLOCKEN
(INITIATIVEERGEBNIS -5)

Ein Charakter kann seine Fertigkeit Waffenloser Kampf einsetzen, um als Unterbrechungshandlung einen Nahkampfangriff abzublocken. Die Handlung Blocken gestattet dem Charakter, eine Verteidigungsprobe mit Reaktion + Intuition + Waffenloser Kampf [Körperlich] abzulegen. Um auf diese Weise Waffenlosen Kampf zu nutzen, muss der Charakter auch wirklich unbewaffnet sein. Dieser Bonus gilt – anders als Volle Abwehr (siehe unten), die eine ganze Kampfrunde lang gilt – nur einmal.

LAUF UM DEIN LEBEN/ AUF DIE GRANATE WERFEN
(INITIATIVEERGEBNIS -5)

Es gibt wenig, das so furchteinflößend ist wie das charakteristische Geräusch einer Granate, die in der Nähe zu Boden fällt, oder den Anblick einer wirbelnden Manakugel, die auf einen zusaust, um gleich zu explodieren. Wenn man erst mal erkannt hat, dass solche Schwierigkeiten kurz bevorstehen, gibt es nur sehr wenige Handlungsoptionen. Diese Handlung erlaubt zwei dieser Optionen.

Direkt nach einer Wurfwaffenprobe oder der Spruchzauberprobe bei einem Indirekten Kampfzauber mit Flächenwirkung des Gegners kann der Charakter eine Unterbrechungshandlung aufwenden, um zu fliehen. Er sucht sich eine Richtung aus, in die er flieht, und kann seine gesamte übrige Bewegung zur Flucht nutzen. (Wenn der Charakter flieht, muss der Spielleiter nicht den genauen Zielpunkt des Angriffs angeben. Eine unglückliche Ablenkung kann die Granate direkt hinter dem Charakter her springen lassen.)

Wenn sich der Charakter auf die Granate wirft, bewegt er sich auf sie zu (wenn er noch genug Bewegung übrig hat) und kann sich als Freie Handlung auf sie werfen. Diese aufopfernde Handlung führt dazu, dass der Charakter sämtlichen Schaden der Granate abkriegt und dafür die Sprengwirkung verpufft. Bei Gasgranaten wird der effektive Radius halbiert.

PARIEREN
(INITIATIVEERGEBNIS -5)

Ein Charakter kann – wenn er eine Nahkampfwaffe in der Hand hält – seine entsprechende Nahkampfwaffenfertigkeit einsetzen, um als Unterbrechungshandlung einen Nahkampfangriff zu parieren. Die Handlung Parieren gestattet dem Charakter, eine Verteidigungsprobe mit Reaktion + Intuition + Nahkampffertigkeit [Präzision] abzulegen. Dieser Bonus gilt – anders als Volle Abwehr (siehe unten), die eine ganze Kampfrunde lang gilt – nur einmal. Bonuswürfel, wie etwa aus einem Waffenfokus, dürfen zu dieser Probe hinzugefügt werden.

VOLLE ABWEHR
(INITIATIVEERGEBNIS -10)

Ein Charakter kann sich als Unterbrechungshandlung entscheiden, sich voll auf das Vermeiden von Angriffen zu konzentrieren. Diese Handlung sorgt dafür, dass der Charakter während der gesamten Kampfrunde seine Willenskraft zum Würfelpool seiner Verteidigungsproben addieren darf. Volle Abwehr kann jederzeit, auch vor der Handlungsphase des Charakters, als Unterbrechungshandlung eingesetzt werden, solange der Charakter nicht überrascht ist. Der Bonus, den er so erhält, gilt bis zum Ende der Kampfrunde. Daher kann sich ein Charakter früh in der Kampfrunde für eine defensive Kampfweise entscheiden, indem er sein Initiativeergebnis reduziert, um seine Verteidigung zu stärken. Dieser Bonus ist außerdem kumulativ mit Boni aus anderen Unterbrechungshandlungen.

VOLLE DECKUNG
(INITIATIVEERGEBNIS -5)

Ein Charakter, der seine Freie Handlung bereits verbraucht hat, kann sich mit dieser Unterbrechungshandlung zu Boden werfen, wenn er von Sperrfeuer erfasst wird (s. *Sperrfeuer*, S. 180). Der verteidigende Charakter muss keine Probe auf Reaktion + Edge ablegen, wird aber zu Beginn seiner nächsten Handlungsphase als liegend betrachtet. Der Charakter muss mit einer Einfachen Handlung aufstehen, wenn er nicht vom Boden aus kämpfen will. Wenn das Sperrfeuer noch anhält, riskiert er damit natürlich, getroffen zu werden. Wenn das Sperrfeuer aufhört, braucht der Charakter immer noch eine Einfache Handlung Aufstehen, um wieder auf die Beine zu kommen.

BEISPIEL

Wombat hat endlich neue Reflexbooster und will sie ausprobieren. Er geht in seine Lieblingskneipe, die Blue Flame Tavern, und spendiert den Gästen – vor allem Exilanten aus den NAN – ein paar Runden. Sobald alle tüchtig einen in der Krone haben, beginnt er von seiner Jugend zu erzählen, die er vor allem damit verbracht hat, NANer aus seinem Viertel zu vertreiben. Die ersten wütenden Betrunkenen stürzen sich auf ihn, und der Spielleiter verlangt eine Initiativeprobe.

Jeder bestimmt sein Initiativeergebnis, und der Kampf beginnt. Wombat hat – dank seiner neuen Reflexbooster vom Typ Totally Jacked von Spinrad – ein Initiativeergebnis von 26 und kommt als Erster dran. Er will niemanden verletzen, also verzögert er seine Handlung und wartet, bis der Kampf losgeht.

Old Oak, ein Cascade-Ork, hat einige Zeit in den Schatten hinter sich und besitzt alte Reflexbooster. Er bewegt sich mit einem Initiativeergebnis von 14 recht schnell. Seine Handlungsphase ist die nächste, und er hält sich nicht zurück.

Er nutzt eine Komplexe Handlung, greift mit Waffenloser Kampf + Geschicklichkeit [Körperlich] an und erzielt 4 Erfolge. Wombat geht als Unterbrechungshandlung für diese Kampfrunde auf Volle Abwehr, wodurch sein Initiativeergebnis sofort auf 16 sinkt. Er addiert seine Willenskraft und legt seine Verteidigungsprobe mit Reaktion + Intuition + Willenskraft ab. Er erzielt nur 3 Erfolge, also trifft Old Oak ihn, und Wombat erleidet nach dem Schadenswiderstand 2 Kästchen Geistigen Schaden.

Tommy „The Crush" Kraczinski, ein untersetzter Troll, kommt mit einem Initiativeergebnis von 12 als nächster dran. Er greift Wombat mit einer Komplexen Handlung an, schwingt eine Faust groß wie Rhode Island und legt eine Probe mit Waffenloser Kampf + Geschicklichkeit [Körperlich] ab – er erzielt 3 Erfolge. Wombat will sich nicht von dieser Faust treffen lassen. Obwohl er immer noch die Willenskraft wegen der Vollen Abwehr (die für die ganze Kampfrunde gilt) zur Verfügung hat, zieht er weitere 5 Punkte von seinem Initiativeergebnis ab (was es auf 11 sinken lässt), um die Unterbrechungshandlung Blocken durchzuführen. Wombat verteidigt sich mit Reaktion + Intuition + Willenskraft + Waffenloser Kampf [Körperlich] – 1 (wegen des Reichweitennachteils gegenüber dem Troll) – 1 (wegen des vorangegangenen Angriffs). Er erzielt 7 Erfolge, von denen er wegen seines Körperlichen Limits nur 5 werten darf, aber das reicht, um der Trollfaust zu entgehen.

Blackfeather, ein früherer Salish-Ranger, hat schlecht gewürfelt und ein Initiativeergebnis von 11 erreicht. Er sieht, wie Wombat hin und her springt, und beschließt, mit einer Unterbrechungshandlung ebenfalls auf Volle Abwehr zu gehen, was sein Initiativeergebnis auf 1 senkt. Blackfeather ist in der Defensive, hat aber noch eine Handlung in diesem Initiativedurchgang offen. Er nutzt eine Einfache Handlung, um einen Barhocker zu packen, und eine weitere Einfache Handlung, um zu Zielen.

Am Ende des Initiativedurchgangs beschließt Wombat, in die Offensive zu gehen. Er nutzt seine verzögerte Handlung zu einem Nahkampfangriff, den er mit der Freien Handlung Ziel Ansagen verstärkt. Er schlägt nach dem Troll, weil er hofft, damit die Moral der anderen zu brechen, legt eine Probe auf Waffenloser Kampf + Geschicklichkeit [Körperlich] – 4 (Angesagtes Ziel) – 1 (Verzögerte Handlung) ab und erzielt 4 Erfolge, was sein Körperliches Limit um 1 unterschreitet. „The Crush" legt seine Verteidigungsprobe (Reaktion + Intuition) ab und erzielt 1 Erfolg. Der Troll muss nun beachtlichen 15G Schaden durch Wombat widerstehen und erzielt nur 3 Erfolge. Dem Großen gehen die Lichter aus.

Der Initiativedurchgang endet, und alle Initiativeergebnisse werden um 10 reduziert. Nun steht es 4 für Old Oak, 1 für Wombat und -9 für Blackfeather. „The Crush" macht nicht mehr mit. Old Oak ist als erster im zweiten Initiativedurchgang dran. Er holt aus und trifft, kann Wombat aber wegen dessen Panzerung nicht verletzen.

Wombat ist als nächstes dran und sieht Blackfeather als die größere Bedrohung, obwohl dieser noch nichts getan hat. Er geht auf den schlauen Ex-Ranger los, aber Blackfeather ist bereits verteidigungsbereit. Er würde gerne die Unterbrechungshandlung Parieren mit dem Barhocker durchführen, aber sein Initiativeergebnis ist bereits unter 0, also geht das nicht. Er legt seine Verteidigungsprobe mit Reaktion + Intuition + Willenskraft (wegen Voller Abwehr) ab und erzielt 5 Erfolge. Damit ist er Wombats Angriff entkommen.

Der Kampf ist noch nicht vorbei, aber es sieht so aus, als würden Wombats neue Booster in Zukunft durchaus gelegen kommen.

PRÄZISION

Alle Waffen haben einen **Präzisionswert**, der als Limit bei der Benutzung dieser Waffe dient. Die Präzision steht für die Verarbeitungsqualität und das Design einer Waffe und legt fest, wie viele Erfolge bei einer Probe mit dieser Waffe gewertet werden dürfen.

Nahkampfwaffen, die für den Kampf hergestellt wurden, haben eine durchschnittliche Präzision von 5. Improvisierte Waffen – Gegenstände, die irgendwie für den Kampf brauchbar sind, aber eigentlich nicht dafür gedacht sind, wie etwa Pfannen oder Golfschläger – haben gewöhnlich eine Präzision von 4. Zufällig herumstehende Gegenstände (wie Stühle, Hocker oder Kühlschränke) sind meist unhandlich und haben eine Präzision von 3. Standardwaffen, die schlecht gewartet oder beschädigt sind, können eine um 1 gesenkte Präzision haben.

Waffenlose Angriffe verwenden das Körperliche Limit des Charakters und besitzen keine Präzision. Auch Waffen wie Schlagringe, die im Waffenlosen Kampf geführt werden, verwenden das Körperliche Limit.

Die meisten Fernkampfwaffen haben eine Präzision von 4 oder 5. Spezialisierte Fernkampfwaffen, wie einige Scharfschützengewehre, haben eine Präzision von 6 oder höher. Improvisierte Wurfwaffen haben eine Präzision von 3. Alte, beschädigte oder schlecht gewartete Fernkampfwaffen können eine um 1 gesenkte Präzision haben (bis zu einem Minimum von 1). Das kann auch Gegenstände betreffen, die durch Matrixkampf beschädigt wurden.

PANZERUNG

Panzerung wird zusammen mit der Konstitution für Schadenswiderstandsproben (s. *Die Kampfsequenz*, S. 159) benutzt. Der Panzerungswert wird durch die Durchschlagskraft des Angriffs modifiziert (s. *Durchschlagskraft*, S. 172).

Gute Panzerung schützt einen Charakter vor schwerem Körperlichem Schaden. Wenn der modifizierte Schadenscode eines Angriffs, der Körperlichen Schaden anrichtet, niedriger ist als der modifizierte Panzerungswert, richtet der Angriff Geistigen statt Körperlichen Schaden an.

PANZERUNG UND BELASTUNG

Wenn ein Charakter mehrere Schichten Panzerung übereinander trägt, wird nur der höchste Panzerungswert berücksichtigt. Alle anderen Schichten sind nur Ballast, und zu viel davon kann aus einem Runner ein Michelin-Männchen machen und ihn gewaltig verlangsamen.

Zusatzpanzerung – also Panzerung, bei der ein ‚+' vor dem Panzerungswert steht – zählt kumulativ zum Panzerungswert des Charakters bei Schadenswiderstandsproben hinzu. Der maximale Bonus, den ein Charakter durch solche Zusatzpanzerung erhalten kann, ist in der Höhe durch sein Stärkeattribut begrenzt. Für je 2 Punkte an Zusatzpanzerung über der Stärke des Charakters erleidet er einen Malus von jeweils -1 auf Geschicklichkeit und Reaktion.

PANZERUNGSMODIFIKATIONEN

Standardpanzerung ist generell nicht dafür gemacht, Elektrizität, Feuer und anderen speziellen Schadensarten zu widerstehen, und leidet deshalb schwer unter solchen Angriffen. Aber keine Angst, ihr lieben Runner! Es gibt Abhilfe. Jedes Kleidungsstück, auch Panzerung, kann mit einigen Modifikationen versehen werden, die gegen besondere Schadensarten schützen. Diese Panzerungsmodifikationen werden zusammen mit dem modifizierten Panzerungswert berücksichtigt, um den gesamten Panzerungswert zu bestimmen, wenn es zu solchen Angriffen kommt. An einer Panzerung können mehrere Modifikationen angebracht werden, solange die Summe ihrer Stufen nicht die Kapazität der Panzerung überschreitet (s. *Ausrüstung*, S. 441).

DURCHSCHLAGSKRAFT (DK)

Manche Waffen durchschlagen Panzerung besser als andere. Die Durchschlagskraft (DK) einer Waffe steht für dieses Merkmal. Sie modifiziert den Panzerungswert des Ziels, wenn es seine Schadenswiderstandsprobe ablegt. Manche Waffen haben gegen Panzerung kaum Chancen und erhöhen den Panzerungswert sogar. Wenn das Ziel keine Panzerung trägt, kommen keine Modifikatoren durch die DK zum Einsatz. Wenn die DK einer Waffe den Panzerungswert auf 0 oder weniger reduziert, werden bei der Schadenswiderstandsprobe keine Würfel für die Panzerung geworfen; der Charakter widersteht dem Schaden nur noch mit seiner (vollen) Konstitution.

SCHADEN

Shadowrunner sind häufig in illegale und gefährliche Aktivitäten verwickelt, daher werden sie oft verletzt. Welche Art von Schaden sie erleiden, wie schlimm eine Verletzung ist und wie stark sie den Charakter beeinträchtigt, kann sehr unterschiedlich sein.

SCHADENSARTEN

Schaden wird bei *Shadowrun* entweder als Körperlicher oder als Geistiger Schaden definiert. Jede Schadensart wird auf einem eigenen Zustandsmonitor festgehalten.

KÖRPERLICHER SCHADEN

Körperlicher Schaden – die gefährlichste Art – wird durch Feuerwaffen, Explosionen, die meisten Nahkampfwaffen und viele Zaubersprüche verursacht. Waffen, die Körperlichen Schaden verursachen, haben ein **K** hinter der Zahl ihres Schadenscodes (z. B. 8K).

Körperlicher Schaden verheilt langsamer.

Die Anzahl der Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor beträgt **8 + [Konstitution ÷ 2] (aufgerundet).**

GEISTIGER SCHADEN

Geistiger Schaden – blaue Flecken, Erschöpfung und Ähnliches – wird durch Fäuste, Tritte, stumpfe Waffen, Gelmunition, Schockwaffen, Schockgranaten und einige Zauber verursacht. Wenn ein Angriff Geistigen Schaden verursacht, steht ein **G** hinter der Zahl des Schadenscodes (z. B. 9G).

Geistiger Schaden verheilt schneller.

Die Anzahl der Kästchen auf dem Geistigen Zustandsmonitor beträgt **8 + [Willenskraft ÷ 2] (aufgerundet).**

STREIFTREFFER

Bei einem Gleichstand der Vergleichenden Probe zwischen Angreifer und Verteidiger wird der Angriff als Streiftreffer gewertet. Ein Streiftreffer verursacht keinen Schaden, bedeutet aber, dass der Verteidiger berührt wird. Dadurch können Berührungsangriffe (Gifte, Schockhandschuhe, Zauber mit Berührungskomponente usw.) ihre Wirkung entfalten.

VERLETZUNGSMODIFIKATOREN

Verletzungen verursachen Schmerzen, Blutverlust und andere Ablenkungen, die bei allen möglichen Tätigkeiten hinderlich sind. **Pro 3 volle Kästchen** auf einem Zustandsmonitor entsteht ein **Verletzungsmodifikator von -1**. Diese Modifikatoren sind kumulativ, also würde man mit 7 Kästchen Körperlichem Schaden (-2) und 5 Kästchen Geistigem Schaden (-1) insgesamt einen Verletzungsmodifikator von -3 erleiden. Außerdem zählen sie zusätzlich zu anderen Modifikatoren, wie etwa durch Zauber oder widrige Umstände. Verletzungsmodifikatoren gelten für alle Proben, bei denen es nicht darum geht, die ausgefüllten Kästchen auf dem Zustandsmonitor des Charakters zu verringern (also z. B. nicht bei Schadenswiderstandsproben, Widerstandsproben gegen direkte Kampfzauber, Toxinwiderstandsproben etc.).

Verletzungsmodifikatoren wirken sich auch auf den Initiativewert eines Charakters und damit auf sein Initiativeergebnis aus.

Wenn der Geistige Zustandsmonitor eines Charakters komplett ausgefüllt ist, wird er bewusstlos. Wenn sein Körperlicher Zustandsmonitor ausgefüllt ist, wird er ebenfalls bewusstlos und sollte möglichst bald medizinisch behandelt werden.

ÜBERSCHREITEN DES ZUSTANDSMONITORS

Wenn alle Kästchen einer Spalte (Körperlich oder Geistig) des Zustandsmonitors voll sind und immer noch Schaden eingetragen werden muss, kann das zwei Folgen haben:

- Wenn Geistiger Schaden notiert werden muss, fließt er auf den Körperlichen Zustandsmonitor über. Für jeweils 2 volle Kästchen an überschüssigem Geistigem Schaden wird 1 Kästchen Körperlicher Schaden notiert.
- Wenn ein Charakter mehr Körperlichen Schaden erleidet, als er Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor hat, ist er in echten Schwierigkeiten. Das Überschreiten des Körperlichen Zustandsmonitors bringt ihn an die Schwelle des Todes. Wenn der Körperliche Zustandsmonitor um mehr als die Konstitution des Charakters überschritten wird, stirbt er sofort. Nur ein Punkt über dieser Grenze führt dazu, dass man in seiner Lieblingsbar auf sein Andenken trinken kann.

Wenn diese Grenze noch nicht überschritten ist, kann der Charakter überleben, wenn er schnell medizinisch behandelt wird. Wenn er nicht medizinisch behandelt wird, erleidet er alle (Konstitution) Minuten 1 weiteres Kästchen Körperlichen Schaden durch Blutverlust, Schock oder andere Komplikationen. Wenn der kumulative überschüssige Schaden dadurch das Konstitutionsattribut des Charakters übersteigt, bevor er medizinisch behandelt wird, stirbt er. Weitere Informationen dazu finden Sie unter *Heilung* auf S. 204.

BEISPIEL

Pauly G, ein trollischer Schmuggler, und Beta Test, sein menschlicher Deckerkumpel, sind erwischt worden, als sie sich über die Grenze des Salish-Shidhe-Rats schleichen wollten. Keiner von beiden hat eine gültige SIN, und die Ranger, die sie geschnappt haben, wollen an ihnen ein Exempel für weitere Schmuggler statuieren. Sie binden die Runner an einen Baum und legen an.

Die beiden Ranger schießen mit ihren Gewehren, und einer von ihnen verursacht beachtliche 13K Schaden.

Pauly G würfelt mit Konstitution 9 + Panzerung 1 und erzielt 4 Erfolge, wodurch der Schaden auf 9 Kästchen Körperlichen Schaden sinkt. Pauly hat auf seinem Körperlichen Zustandsmonitor noch 6 leere Kästchen, also füllt er sie alle aus und nimmt die verbleibenden 3 als überschüssigen Schaden. Falls er medizinische Behandlung erhalten würde, bevor der überschüssige Schaden 10 Kästchen erreicht (was in dieser Situation unwahrscheinlich ist), könnte er überleben.

Beta Test würfelt mit Konstitution 2 + Panzerung 0 und erzielt 1 Erfolg, wodurch der Schaden auf 12 Kästchen Körperlichen Schaden sinkt. Beta Test hat noch 3 leere Kästchen auf seinem Körperlichen Zustandsmonitor, also füllt er sie alle aus und nimmt die verbleibenden 9 als überschüssigen Schaden. Diese Zahl überschreitet Beta Tests Konstitution von 2 dramatisch, weshalb er sofort stirbt.

Beta Test geht in die ewigen Jagdgründe ein. Pauly G wird eine Menge Glück und Hilfe brauchen, um ihm nicht nachzufolgen.

BESONDERE SCHADENSARTEN

Kugeln richten Schaden an, indem sie kinetische Energie auf ein Ziel übertragen, aber das ist nicht die einzige Art, wie Runner zu Schaden kommen können. Verbrennungen, Erfrierungen, Elektrizität und chemischer Schaden können selbst dem wildesten Runner die Laune verderben. Zusätzlich zu diesen Elementarkräften können auch Dinge wie die Schwerkraft (oder zumindest das Auftreffen auf dem Boden), Ertrinken und allgemeine Erschöpfung für Schmerz und Leid sorgen. All diese unterschiedlichen Schadensarten haben ihre eigenen Regelmechanismen, wie im Folgenden beschrieben.

ELEKTRIZITÄTSSCHADEN

Es gibt eine Fülle von nichttödlichen Waffen, die ihr Ziel mit einem Stromschlag außer Gefecht setzen sollen, wie etwa Betäubungsschlagstöcke, Taser oder Schockhände. Diese Waffen treffen ihr Ziel bei Kontakt mit elektrischer statt kinetischer Energie. Zauber und Critterkräfte wie Blitzstrahl oder Energieaura verursachen ähnliche Wirkungen.

Elektrizitätsschaden ist je nach Quelle und/oder Ziel Körperlicher oder Geistiger Schaden. Die Panzerungsmodifikation Elektrische Isolierung (S. 441) addiert bei Elektrizitätsschaden ihre Stufe zum Panzerungswert. Der Spielleiter kann auch entscheiden, dass noch andere Faktoren – wie etwa erhöhte Leitfähigkeit, wenn das Ziel im Wasser steht – Einfluss auf den Schaden haben. Außerdem können elektrische Angriffe das Ziel auch betäuben oder lähmen, aber nur, wenn überhaupt Schaden verursacht wird.

Nebenwirkungen einer Verletzung durch Elektrizitätsschaden umfassen einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Proben (außer Schadenswiderstandsproben) für 1 Kampfrun-

BEISPIEL

Wombat hat ziemlich viel getrunken, und die Rausschmeißer der Blue Flame Tavern erinnern sich an das letzte Mal, als sie ihn hinausbitten mussten. Daher rufen sie Knight Errant und warten auf die Beamten, die ihnen dabei helfen sollen.

Nun, Wombat kann die Bullen von KE nicht leiden. Er beschließt, dass er keinesfalls „unauffällig" gehen möchte. Die Beamten fühlen sich hinreichend bedroht und beschließen, dass es einfacher wäre, Wombat hinauszutragen, als zu versuchen, ihn zu überzeugen.

Beide ziehen ihre Yamaha Pulsars und feuern, bevor der arme Wombat weiß, wie ihm geschieht. Sie erzielen 4 und 3 Nettoerfolge, also muss Wombat seine Schadenswiderstandsprobe gegen 11G bzw. 10G ablegen. Zum Glück hat er seinen gefütterten Mantel mit Elektrischer Isolierung 4 nachgerüstet.

Gegen den ersten Schaden würfelt er mit Konstitution 6 + Panzerung 9 + Elektrische Isolierung 4, modifiziert um die DK des Tasers von -5, also insgesamt 14 Würfel. Er erzielt 6 Erfolge, was den Schaden auf 5G senkt. Da er Schaden erlitten hat, erleidet er auch die Nebenwirkungen: Er erhält 1 Kampfrunde lang einen Malus von -1 auf alle Handlungen und von -5 auf sein Initiativeergebnis.

Gegen den zweiten Treffer würfelt er mit demselben Würfelpool und erzielt 7 Erfolge. Er erleidet immer noch 3G Schaden, aber die Nebenwirkungen verändern sich. Er verliert keine Punkte mehr von seinem Initiativeergebnis, und der Malus von -1 auf die Würfelpools besteht bereits und verändert sich nicht, verlängert sich aber um eine Kampfrunde auf insgesamt 2 Kampfrunden.

Wombat haut in seiner Handlungsphase einen der KE-Polizisten um (er wurde vielleicht verlangsamt, aber noch lange nicht besiegt), und der andere trifft ihn mit einem weiteren Pfeil aus dem Pulsar. Der KE-Beamte erzielt 6 Erfolge, ist aber durch die Präzision der Waffe, die 5 beträgt, eingeschränkt. Also muss Wombat nur einem Schaden von 12G widerstehen.

Wombat legt seine Schadenswiderstandsprobe ab und gibt zudem einen Punkt Edge aus, um mehr Würfel zu bekommen und von der Regel der Sechs zu profitieren. Er erzielt mit einem herausragenden Würfelwurf 14 Erfolge und erleidet keinen Schaden. Da er keinen Schaden erlitten hat, kommen auch keine Nebenwirkungen zum Tragen, und er hat noch ein paar Handlungen, um den anderen KE-Polizisten umzuhauen.

de und eine sofortige Senkung des Initiativeergebnisses um 5. Diese Nebenwirkungen wirken durch mehrfache Angriffe nicht kumulativ, aber die Dauer des Würfelpoolmodifikators wird durch zusätzliche erfolgreiche Angriffe, die Elektrizitätsschaden verursachen, um 1 Kampfrunde pro Angriff verlängert. Wenn das Initiativeergebnis des Charakters auf 0 oder darunter fällt, verliert er seine letzte Handlung. Wenn das Initiativeergebnis bereits auf 0 oder darunter war, kommt die Senkung zu Beginn der nächsten Kampfrunde zum Tragen.

Elektronische Geräte und Drohnen können ebenfalls Elektrizitätsschaden erleiden. Sie erleiden keinen Geistigen Schaden, also wird jeder Elektrizitätsschaden bei ihnen als Körperlicher Schaden gewertet. Sie widerstehen dem Schaden wie üblich und erleiden eine Nebenwirkung, wenn sie auch nur ein Kästchen Schaden erhalten.

Die Nebenwirkung bei elektronischen Geräten und Drohnen besteht in Kurzschlüssen und Überladung. Regeltechnisch wird das durch zusätzlichen Matrixschaden (siehe S. 225) in Höhe der (abgerundeten) Hälfte des Körperlichen Schadens ausgedrückt.

Fahrzeuge können durch Elektrizitätsschaden beschädigt werden, erleiden aber keine Nebenwirkungen. Man kann aber per *Ziel Ansagen* (S. 166) auf elektronische Systeme eines Fahrzeugs zielen.

ERSCHÖPFUNGSSCHADEN

Erschöpfungsschaden ist Geistiger Schaden und entsteht durch anstrengende Tätigkeiten oder großen Stress. Er wird durch unwirtliche Umwelt, körperliche Verausgabung und andere Belastungen verursacht. Gegen Erschöpfungsschaden wird mit Konstitution + Willenskraft ohne jede Panzerung widerstanden. Solange die Umstände, durch die er entstanden ist, andauern, kann Erschöpfungsschaden nicht geheilt werden.

ERSCHÖPFUNG DURCH LAUFEN

Wenn ein Charakter mehrere Kampfrunden hintereinander oder mehrere Handlungsphasen innerhalb einer Kampfrunde hintereinander sprintet, riskiert er Erschöpfungsschaden. Für jede aufeinanderfolgende Handlungsphase oder Kampfrunde, in der ein Charakter die Komplexe Handlung Sprinten ausführt, wird kumulativ 1G Erschöpfungsschaden verursacht. Das gilt ab der zweiten Handlung, die 2G Schaden verursacht, die dritte 3G und so weiter. Wenn der Charakter nur läuft (ohne zu sprinten), wird dieser Schaden alle 3 Minuten verursacht. Erschöpfungsschaden durch Laufen wird mit Konstitution + Willenskraft widerstanden (s. *Erschöpfungsschaden*).

ERSCHÖPFUNG DURCH UMWELTEINFLÜSSE

Heiße, kalte, feuchte, verschmutzte oder verstrahlte Umgebungen können Erschöpfungsschaden verursachen, dessen Höhe von der Intensität der Umweltfaktoren abhängt. Wie der Erschöpfungsschaden durch Laufen verursacht eine unwirtliche Umgebung kumulativ 1G Schaden. Anders als der Erschöpfungsschaden hört der Schaden durch Umwelteinflüsse nicht auf, wenn der Charakter bewusstlos wird.

ERSCHÖPFUNG DURCH HUNGER, DURST ODER SCHLAFENTZUG

Wer 24 Stunden lang nicht gegessen, geschlafen oder etwas (Nichtalkoholisches) getrunken hat, riskiert Erschöpfungsschaden. Wie beim Laufen wird kumulativ ein Schadenscode von 1G mit jedem Ablauf des Intervalls verursacht. Bei Hunger beträgt das Intervall 6 Tage, bei Durst 2 Tage, bei Schlafentzug 3 Stunden. Dieser Schaden endet, wenn der Charakter isst, trinkt bzw. schläft.

ERSCHÖPFUNGSSCHADEN DURCH UMWELTEINFLÜSSE

STÄRKE DES UMWELTEINFLUSSES	INTERVALL DES ERSCHÖPFUNGSSCHADENS
Leicht	6 Stunden
Mittel	3 Stunden
Stark	60 Minuten
Extrem	1 Minute (20 Kampfrunden)
Tödlich	6 Sekunden (2 Kampfrunden)

FALLSCHADEN

Wenn ein Charakter mehr als 3 Meter tief fällt, erleidet er Körperlichen Schaden mit einem Schadenscode gleich der Meter, die er gefallen ist, und einer Durchschlagskraft von -4. Diesem Schaden wird mit Konstitution + Panzerung widerstanden. Der Spielleiter kann den Schadenscode wegen weicher Oberflächen (wie Sand), Zweigen, die den Fall bremsen, und anderer Umweltbedingungen anpassen.

Fallende Charaktere fallen in der ersten Kampfrunde 50 Meter, in der zweiten Kampfrunde 150 Meter und in jeder folgenden Kampfrunde 200 Meter tief.

FEUERSCHADEN

Feuer verursacht Körperlichen Schaden und kann Dinge entzünden. Um zu bestimmen, ob etwas zu brennen beginnt, würfeln Sie mit Panzerungswert + Feuerresistenz - Feuer-DK (s. Tabelle *Durchschlagskraft von Feuer*, S. 175). Der Schwellenwert dieser Probe ergibt sich durch die Anzahl der Nettoerfolge des Feuerangriffs. Wenn der Gegenstand gewinnt, brennt er (vorerst) nicht. Zusatzpanzerung ist von dieser Probe ausgenommen, aber der Spielleiter kann, wenn es ihm passend erscheint, auch dafür eine Probe verlangen.

Wenn etwas zu brennen beginnt, hat das Feuer zu Anfang einen Schadenscode von 3K. Dieser Schaden wird am Ende jeder Kampfrunde verursacht, und der Schadenscode steigt zu Beginn jeder folgenden Kampfrunde um 1, bis der Gegenstand zerstört ist oder das Feuer gelöscht wird. Man kann Feuer auf verschiedene Arten bekämpfen (Wasser, Ersticken usw.), was durch eine Probe auf Geschicklichkeit + Intuition erfolgt. Jeder Erfolg bei dieser Probe senkt den Schadenscode des Feuers um 1. Solange aber das Feuer noch brennt, kann es Entflammbares in der Umgebung (wie Möbel, Fahrzeuge oder Pflanzen) entzünden. Außerdem zerstört das Feuer langsam die Panzerung und reduziert den Panzerungswert in jeder Kampfrunde um 1, bis es gelöscht ist.

DURCHSCHLAGSKRAFT VON FEUER

ART DES FEUERS	DK
Offene Flammen	-2
Auf Feuer basierende Zauber	-(Kraftstufe des Zaubers)
Flammenbasierte Waffe	-6

BEISPIEL

Wombat hat einen wirklich schlechten Tag. Er hat die Bar verlassen und ist einem dieser echt kranken Mitglieder der Halloweeners in die Arme gelaufen, die Flammenwerfer benutzen. Seine Reflexe sind wegen des Saufens etwas schlechter, und Wombat wird von den Flammen voll getroffen. Der Spielleiter verlangt eine Probe, um zu bestimmen, ob sein gefütterter Mantel Feuer fängt. Der Mantel hat einen Panzerungswert von 9, der durch die DK des Flammenwerfers um 6 gesenkt wird. Der Halloweener hatte 2 Nettoerfolge, die Wombat schlagen müsste. Wombat erzielt nur einen Erfolg und daher fängt sein Mantel, zusammen mit ihm selbst, Feuer.

Am Ende der Kampfrunde hat Wombat das Feuer nicht gelöscht, also muss er 3K Schaden widerstehen.

Die nächste Kampfrunde beginnt, und der Schaden des Feuers erhöht sich auf 4K. In seiner nächsten Handlungsphase beschließt Wombat, das Feuer zu löschen, indem er sich einfach auf dem Boden wälzt. Der Spielleiter setzt dafür eine Komplexe Handlung zusammen mit einer Freien Handlung zum Hinwerfen fest. Wombat muss eine Probe auf Geschicklichkeit + Intuition mit Verletzungsmodifikatoren ablegen. Er wirft sich hin, würfelt – und scheitert.

In seiner nächsten Handlungsphase versucht Wombat es wieder. Er erzielt diesmal 1 Erfolg, was zwar nicht reicht, um das Feuer zu löschen, es aber etwas schwächer macht.

Am Ende dieser Kampfrunde muss Wombat 3K Schaden widerstehen und sich schnell etwas überlegen, wie er das Feuer löschen kann.

KÄLTESCHADEN

Kälte ist eigentlich nur die Abwesenheit von Wärme, aber es tut weh, wenn zu viel Wärme fehlt, und es tut nicht weniger weh, nur weil man „abwesende Wärme“ sagt. Kälte verursacht Körperlichen Schaden. Außerdem kann Kälteschaden Panzerung brüchig machen, Flüssigkeiten gefrieren lassen, Schmiermittel verklumpen lassen und so weiter. Würfeln Sie mit dem Panzerungswert für jegliche Panzerung, die direkt getroffen wird. Wenn Sie dabei keine Erfolge erzielen, zerbricht die Panzerung und wird unbrauchbar, kann aber gemäß der Regeln zum *Bauen und Reparieren* (S. 146) repariert werden. Bei einem Patzer ist die Panzerung irreparabel zerstört. Bei einem Kritischen Patzer zersplittert die Panzerung irreparabel auf gefährliche Weise.

SÄURESCHADEN

Säure verursacht Körperlichen Schaden. Zusätzlich zum normalen Schaden senkt Säure auch den Panzerungswert jeder Panzerung, die sie trifft, um 1. Wenn die Säure nicht abgewaschen wird (oder sich mit dem Ende des Zauberspruchs, der sie erschaffen hat, wieder in Mana auflöst), ätzt sie weiter. Am Ende jeder Kampfrunde sinkt der Schadenscode der Säure um 1 und verursacht dann den gesenkten Schaden. Außerdem ätzt sich die Säure weiter durch die Panzerung und reduziert den Panzerungswert in jeder Kampfrunde um 1, bis sie abgewaschen wird, mit Ende des Zaubers verschwindet oder ihr Schadenscode auf 0 gesunken ist. Die Senkung des Panzerungswertes ist permanent und sollte zuerst getragene Panzerung betreffen, kann aber auch auf Zusatzpanzerung (wie Helme oder Schilde) angewandt werden, wenn der Spielleiter das so entscheidet.

Nach Maßgabe des Spielleiters kann Säure außerdem für Leichten Rauch in einem Bereich um das Ziel herum sorgen und den entsprechenden Sichtmodifikator verursachen.

FERNKAMPF

Fernkampf wird durch eine Vergleichende Probe zwischen Waffenfertigkeit + Geschicklichkeit [Präzision] des Angreifers und Reaktion + Intuition des Verteidigers abgewickelt. Nettoerfolge des Angreifers modifizieren den Schadenscode der Waffe oder reduzieren die Abweichung von Wurfwaffen beziehungsweise Granat- oder Raketenwerfern. Die Proben von Angreifer und Verteidiger werden durch Umwelt-, Verletzungs-, Rückstoß- und Situationsmodifikatoren modifiziert.

FERNKAMPFMODIFIKATOREN

Fernkampf bei *Shadowrun* ist nicht so leicht wie ein Besuch auf dem Schießstand. Verschiedene Faktoren verschwören sich, um dem Runner das Treffen zu erschweren. Vier Arten von Modifikatoren – Umwelt-, Rückstoß-, Situations- und Verletzungsmodifikatoren – beeinflussen die Trefferchance.

UMWELTMODIFIKATOREN

Wie der Name schon sagt, werden Umweltmodifikatoren durch die Bedingungen erzeugt, die eine Handlung umgeben. Die Umweltbedingungen müssen sowohl für den Angreifer als auch den Verteidiger berücksichtigt werden. Wenn zum Beispiel der Angreifer aus dem hellen Tageslicht eine Granate in eine stockfinstere Höhle wirft und den Beleuchtungsmalus nicht ausgleichen kann, erhält er den Malus von -6 für Völlige Dunkelheit, auch wenn er selbst im Licht steht. Umgekehrt käme, wenn der Angreifer seine Granate aus der Höhle ins Tageslicht würfe, kein Malus zum Tragen, da das Ziel gut ausgeleuchtet wäre.

Um den Umweltmodifikator zu bestimmen, wird nur die schwerste Beeinträchtigung berücksichtigt und der entsprechende Modifikator verwendet. Wenn zwei oder mehr Umweltmodifikatoren gleich stark sind, wird der Modifikator um eine Kategorie erhöht. Beachten Sie, dass Entfernung ebenfalls als Umweltmodifikator zählt.

UMWELTMODIFIKATOREN

SICHTVERHÄLTNISSE	BELEUCHTUNG	WIND	ENTFERNUNG*	MODIFIKATOR
Freie Sicht	Gute Beleuchtung/Keine Blendung	Windstille oder leichte Brise	Kurz	–
Leichter Regen/Nebel/Rauch	Teilbeleuchtung/Schwache Blendung	Leichter Wind	Mittel	-1
Mittlerer Regen/Nebel/Rauch	Schwache Beleuchtung/Mittlere Blendung	Steife Brise	Lang	-3
Starker Regen/Nebel/Rauch	Völlige Dunkelheit/Starke Blendung	Sturm	Maximal	-6
Zwei oder mehr Modifikatoren der Kategorie -6				-10

* s. Tabelle *Waffenreichweiten*, S. 185

KOMPENSATION VON UMWELTMODIFIKATOREN

Modifikatoren durch Umweltbedingungen können durch passende Systeme, Geräte und/oder Zauber verringert werden. Diese Kompensation liegt im Aufgabenbereich der Spieler, nicht des Spielleiters. Der Spielleiter teilt den Spielern die Modifikatoren mit und kann von den Spielern erwarten, dass sie die Fähigkeiten ihrer Systeme, Geräte oder Zauber so weit verstehen, dass sie sie bestmöglich einsetzen können.

Jedes System wirkt gegen einen oder mehrere Modifikatoren, wodurch sich ergibt, welche Modifikatoren wie stark wirken können. Die Tabelle *Kompensation von Umweltmodifikatoren* gibt einen kurzen Überblick darüber, welches System welchen Modifikator beeinflusst.

SICHTVERHÄLTNISSE

Seeleute fürchten den Nebel seit jeher nicht nur wegen der geisterhaften Erscheinungen, die sie angeblich in ihm sehen, sondern auch wegen der sehr realen Sichtprobleme und der Piraten, die sich im Nebel verbergen können. Runner sollten den Nebel aus demselben Grund fürchten: Man weiß nie, was sich darin verbirgt. Natürlicher Regen, Nebel, Rauch aus natürlichen Quellen oder Rauchschleier, die zur Deckung aufs Gefechtsfeld geblasen werden, blockieren Sichtlinien. Ultraschallsysteme vermindern in allen Fällen die Behinderung durch solche Sichtverhältnisse. Infrarotsicht kompensiert sie ebenfalls in allen Fällen, außer bei IR-Rauch.

BELEUCHTUNG

Das Konzept der Sicht hat sich auf den gefährlichen Straßen des Jahres 2075 stark erweitert. Sichtverstärkungssysteme und manche natürliche Sichtfähigkeiten haben der „Sicht" neue Dimensionen verliehen. Es gibt eine Reihe von Methoden, mit denen Runner Beleuchtungsmodifikatoren senken können. Ultraschall eliminiert alle Modifikatoren durch Beleuchtung (innerhalb von 50 Metern Entfernung), Infrarotsicht hilft bei jeder Beleuchtung bis zu einem gewissen Grad, Blitzkompensation oder Sonnenbrillen helfen, wenn das Licht zu hell ist, und Restlichtverstärkung nützt bei Teilbeleuchtung oder schwacher Beleuchtung.

WIND

Eine leichte Brise beeinflusst Schüsse vielleicht nicht, aber je stärker der Wind wird, desto mehr muss der Schütze kompensieren. Wind zu kompensieren ist schwierig, weil man ihn ohne Hilfsmittel wie verwehte Blätter, Fahnen oder Mäntel, die eng an Körper gepresst werden, nicht einschätzen kann. Die Windkategorien sind allgemein gehalten und der Entscheidung des Spielleiters überlassen, weshalb keine konkreten Windgeschwindigkeiten angegeben werden. Die Windgeschwindigkeit kann an der Position des Schützen, des Ziels oder ir-

KOMPENSATION VON UMWELTMODIFIKATOREN

KOMPENSATION	WIRKUNG
Blitzkompensation	Blendung wird um 2 Kategorien verringert.
Infrarotsicht	Sichtverhältnisse und Beleuchtung werden um 1 Kategorie verbessert.
Leuchtspurmunition (AM)	Wind über Leichtem Wind und Entfernungen über Kurz werden um 1 Kategorie vermindert.
Restlichtverstärkung	Teilbeleuchtung und Schwache Beleuchtung gelten als Gute Beleuchtung.
Sichtvergrößerung	Reduziert den Entfernungsmodifikator um 1 Kategorie.
Smartlink	Wind wird um 1 Kategorie verringert.
Sonnenbrille	Blendung wird um 1 Kategorie verringert, Beleuchtung um 1 Kategorie verschlechtert.
Ultraschall	Sichtverhältnisse werden um 1 Kategorie vermindert, Beleuchtungsmodifikatoren bis 50 Meter Entfernung werden ignoriert.

BEDINGUNG	KOMPENSATIONSMÖGLICHKEITEN
Sichtverhältnisse	Infrarotsicht, Ultraschall
Beleuchtung	Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sonnenbrille, Ultraschall
Wind	Leuchtspurmunition (AM), Smartlink
Entfernung	Leuchtspurmunition (AM), Sichtvergrößerung

gendwo dazwischen einen Einfluss haben. Windmodifikatoren können durch Smartgunsysteme, die automatisch Anpassungen vor dem Schuss vornehmen, oder – im vollautomatischen Feuermodus – durch Leuchtspurmunition, mit der der Schütze seine Abweichung sehen kann, gesenkt werden.

ENTFERNUNG

Die Entfernung zum Ziel spielt beim Schießen oder Werfen immer eine Rolle. Reichweiten für alle Waffen, geordnet nach Waffenkategorie, finden Sie in der Tabelle *Waffenreichweiten* (S. 185). Standardwaffen benutzen die Reichweiten, die für ihre Kategorie angegeben sind. Manche Waffen und Waffenmodifikationen können diese Reichweiten verändern. Solche Veränderungen werden bei der Beschreibung von Waffen und Zubehör im Kapitel *Ausrüstung* (ab S. 427) angegeben. Entfernungsmodifikatoren werden durch Sichtvergrößerung und Leuchtspurmunition gesenkt.

BEISPIEL

EINZELNER MODIFIKATOR

Full Deck versucht, einen Bereichsstörsender in eine Wachbaracke zu werfen, um zu verhindern, dass die Wachen Verstärkung rufen, wenn das Team angreift. Die Nacht ist klar, es weht kein Wind, es regnet nicht, und die Baracke ist gut beleuchtet. Full Deck muss sich nur um die Entfernung Sorgen machen.

Das Ziel ist 20 Meter weit weg, was die Maximalreichweite für das Werfen des Störsenders darstellt. Also muss Full Deck einen Würfelpoolmodifikator von -6 in Kauf nehmen.

EINZELNER MODIFIKATOR MIT KOMPENSATION

Full Deck ist sich nicht sicher, ob er trifft, und holt deshalb sein Ares ZOOM Smartsichtgerät heraus, das auch Sichtvergrößerung bietet. Er schaltet das Gerät ein und führt eine Einfache Handlung Zielen durch, wodurch der Entfernungsmodifikator auf Lang sinkt. Full Deck wirft jetzt mit einem Malus von -3.

MEHRERE MODIFIKATOREN

Wombat überwacht nach einem besonders üblen Run das Treffen seines Teams mit Mr. Johnson und liegt mit seinem bewährten Ares Desert Strike auf der Lauer. Das Gewehr hat ein Smartgunsystem sowie ein hübsches Zielfernrohr mit Sichtvergrößerung und Infrarotsicht.

Wombat sieht eine andere Person auf einem Kran, ebenfalls mit einem guten Gewehr. Er nimmt an, dass das Mr. Johnsons Rückendeckung ist. Wombat geht kein Risiko ein, führt eine Einfache Handlung Zielen durch und legt auf den anderen Scharfschützen an.

Das Ziel ist 190 Meter weit entfernt, in schwacher Beleuchtung, es weht eine steife Brise, und vom Wasser her steigt leichter Nebel auf. Die Modifikatoren sehen wie folgt aus: Leichter Nebel -1, schwache Beleuchtung -3, steife Brise -3, Mittlere Reichweite -1. Zwei Kategorien mit einem Malus von -3 ergeben einen Malus der nächsthöheren Kategorie. Also erhält Wombat einen Malus von -6.

Aber Wombat hat Ausrüstung, die dagegen hilft. Er hat Infrarotsicht, die den Nebel um eine Kategorie vermindert (-0) und die schwache Beleuchtung zu Teilbeleuchtung (-1) verbessert. Sein Smartgunsystem kompensiert den Wind und schwächt ihn zu leichtem Wind (-1) ab, und die Sichtvergrößerung vermindert die Reichweite auf Kurz (-0). Damit hat Wombat nur noch zwei Modifikatoren von -1, die einen Malus der nächsthöheren Kategorie ergeben. Damit muss er einen endgültigen Modifikator von -3 in Kauf nehmen.

RÜCKSTOSS

Rückstoß ist die Wirkung, die eine Feuerwaffe beim Abfeuern auf den Schützen hat. Hochschlag, Rückschlag, Belastung des Handgelenks, Schub gegen die Schulter und andere Faktoren, die bei wiederholtem Schießen mit einer Waffe entstehen, werden bei *Shadowrun* unter dem Konzept Rückstoß zusammengefasst.

Je mehr Schüsse man direkt hintereinander abgibt, desto stärker wirkt der Rückstoß. Wenn man zwei Waffen gleichzeitig abfeuert, beeinflusst der Rückstoß der einen Waffe die Zielgenauigkeit der anderen, also werden Schüsse aus beiden Waffen für den Gesamtrückstoß gezählt.

Um den Malus wegen Rückstoß zu berechnen, beginnen Sie mit der Rückstoßkompensation, die dem Charakter zur Verfügung steht. Er erhält 1 Punkt gratis zu Beginn des Schießens. Dazu addiert er seine Stärke ÷ 3 (aufgerundet) und die Rückstoßkompensation aller bereitgemachten Waffen, deren Abfeuern er angesagt hat. Von dieser Summe werden alle Kugeln subtrahiert, die abgefeuert werden. Wenn das Ergebnis eine negative Zahl ist, ist das der Rückstoßmalus, der vom Würfelpool des Charakters für den geplanten Angriff abgezogen wird. Eine positive Zahl wird nicht als Bonus für den Würfelpool verrechnet.

Wenn ein Charakter in einer einzigen Handlungsphase zwei Feuerwaffen abfeuert, wird der gesamte Rückstoßmalus auf Basis aller Kugeln berechnet, die abgefeuert werden sollen, und vom Würfelpool des Charakters subtrahiert, bevor er auf die Angriffe aufgeteilt wird.

KUMULATIVER RÜCKSTOSS

Mit jeder abgefeuerten Kugel erhöht sich der Rückstoß, bis der Charakter zu schießen aufhört oder die Waffe(n) wieder unter Kontrolle bringt. Solange der Charakter nicht eine Einfache oder Komplexe Handlung mit etwas anderem verbringt als zu schießen, sammeln sich die Rückstoßmodifikatoren kumulativ über Handlungsphasen und Kampfrunden hinweg an. Dieser Malus betrifft den Charakter, nicht die Waffe, die er abfeuert. Es hilft also nichts, zuerst mit einer Waffe zu feuern und dann die Waffe in der zweiten Hand zu benutzen. Der Rückstoß, der durch die erste Waffe angesammelt wurde, bleibt dem Charakter erhalten, bis er aufhört zu schießen.

EINZELNE SCHÜSSE

Waffen mit Einzelschussmodus (EM) können zwar nicht mehrere Kugeln innerhalb einer Handlungsphase abfeuern, erzeugen dafür aber auch keinen kumulativen Rückstoß. Es wird angenommen, dass die Zeit, die nötig ist, um nachzuladen oder die Waffe anders bereitzumachen, ausreicht, damit der Charakter keinen kumulativen Rückstoß erleidet. Rückstoßmodifikatoren entstehen aber, wenn man die Freie Aktion Mehrfachangriffe (S. 166) durchführt.

FAHRZEUG- UND DROHNENWAFFEN

Waffen, die auf Fahrzeugen oder Drohnen montiert sind, haben den Vorteil einer festen Halterung. Das Fahrzeug selbst hat genügend Masse, um den Großteil des Rückstoßes aufzufangen. Montierte Waffen besitzen eine Rückstoßkompensation gleich dem Rumpfattribut des Fahrzeugs plus der Rückstoßkompensation der Waffe.

SITUATIONSMODIFIKATOREN

Dies sind mehr oder minder alle anderen Modifikatoren. Sie behandeln Dinge, die Charaktere neben dem Schießen tun, und Effekte, die sie sonst beeinflussen (Zauber, besondere Schadensarten etc.), wenn sie angreifen. Diese Modifikatoren sind kumulativ miteinander und auch mit eventuellen Umwelt- und Rückstoßmodifikatoren.

BEISPIEL

RÜCKSTOSS MIT EINER WAFFE

Wombat schießt auf ein paar widerliche Ganger, die seinen guten Straßennamen beschmutzt haben. Er hat 1 Punkt Rückstoßkompensation gratis und Stärke 3, was 1 weiteren Punkt Rückstoßkompensation ergibt. Seine Beretta 201T hat ebenfalls 1 Punkt Rückstoßkompensation, was insgesamt 3 Punkte ergibt.

In seiner ersten Handlungsphase feuert er eine Halbautomatische Salve (3 Schuss) ab. Von der Kompensation subtrahiert, ergibt das 0. Wombat erhält also keinen Malus für diese Handlung.

In der nächsten Handlungsphase feuert er nur einen Schuss ab. Dadurch entsteht ein weiterer Punkt Rückstoß, wodurch sich ein Malus von -1 ergibt. Wombat muss also mit einem Würfel weniger angreifen. In dieser Handlungsphase nutzt er seine andere Einfache Handlung, um in Deckung zu gehen. In der folgenden Handlungsphase wendet er zwei Einfache Handlungen zum Zielen auf, was den kumulativen Rückstoß aufhebt und seine Rückstoßkompensation wieder auf 3 hochsetzt. (Er hat durch das Zielen außerdem die Option, seinen Würfelpool oder das Limit für den nächsten Schuss um 2 zu erhöhen.)

In der vierten Handlungsphase greift er wieder mit einer Halbautomatischen Salve an, was wieder einen Malus von 0 ergibt.

In der nächsten Kampfrunde feuert Wombat weiter. In seiner ersten Handlungsphase der neuen Kampfrunde feuert er eine weitere Halbautomatische Salve ab. Die 3 zusätzlichen Kugeln erhöhen den Malus auf -3. Wombat muss also mit 3 Würfeln weniger angreifen.

In der nächsten Handlungsphase gibt Wombat noch eine Halbautomatische Salve ab. Damit kommen weitere 3 Punkte zum Malus dazu, was insgesamt schon -6 ergibt. Wombat wird es schwer haben, noch irgendetwas zu treffen, aber er muss ohnehin bald aufhören zu schießen, um nachzuladen.

RÜCKSTOSS BEI SALVEN

Full Deck schätzt die zusätzliche Feuerkraft seiner Ingram Smartgun durch Salven. Seine Stärke von 4 verleiht ihm 2 Punkte Rückstoßkompensation zu dem 1 Gratispunkt hinzu. Die Ingram hat ebenfalls 2 Punkte Rückstoßkompensation, was insgesamt 5 Punkte ergibt.

In seiner ersten Handlungsphase feuert Full Deck eine Lange Salve ab. Von der Rückstoßkompensation 5 werden 6 Kugeln abgezogen, also erhält Full Deck einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf die Handlung.

In der nächsten Handlungsphase entscheidet er sich für den Salvenmodus. Die 3 Kugeln mehr erhöhen den Malus auf -4. So langsam verstärkt sich der kumulative Rückstoß, also sollte er in der nächsten Handlungsphase besser etwas anderes machen als anzugreifen.

RÜCKSTOSS MIT ZWEI WAFFEN

Twin-Gun Teddy hat zwei Pistolen: eine Ares Light Fire 70 und eine Ares Predator V. Keine davon hat Rückstoßkompensation. Seine Stärke von 3 gibt ihm 1 Punkt Rückstoßkompensation, was zusammen mit dem Gratispunkt 2 Punkte Rückstoßkompensation ergibt. Er will im Halbautomatischen Modus zusammen mit der Freien Handlung Mehrfachangriffe schießen. Er feuert insgesamt 2 Kugeln ab, was bei der Verrechnung mit der Rückstoßkompensation 0 ergibt. Er erhält also keinen Rückstoßmodifikator für die Schüsse.

Wenn er in der nächsten Handlungsphase dieselbe Handlung wiederholen würde, ergäbe das bei 2 Kugeln mehr einen Malus von -2. Er müsste also 2 Würfel von seinem Würfelpool abziehen, bevor er diesen zwischen den beiden Angriffen aufteilt.

RÜCKSTOSS BEI SALVEN MIT ZWEI WAFFEN

Twin-Gun Teddy ist wieder da. Diesmal hat er zwei Automatikpistolen: eine Ceska Black Scorpion mit 1 Punkt Rückstoßkompensation und eine Steyr TMP mit 2 Punkten Rückstoßkompensation. Diese 3 Punkte zusammen mit dem 1 Punkt aus seiner Stärke und dem Gratispunkt ergeben 5 Punkte Rückstoßkompensation.

In seiner ersten Handlungsphase schießt er mit beiden Waffen im Salvenmodus. Die 6 Kugeln ergeben einen Malus von -1. Teddy nimmt einen Würfel aus dem Würfelpool, bevor er diesen aufteilt.

In der nächsten Handlungsphase wird er aggressiver: Lange Salven mit beiden Waffen. Diese 12 Kugeln ergeben einen Malus von insgesamt -13. Teddy muss also mit 13 Würfeln weniger würfeln. Er sollte besser einen großen Würfelpool haben, um auch nur einen Würfel werfen zu können. Und er sollte darüber nachdenken, was er in der nächsten Handlungsphase außer zu schießen noch so machen kann.

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR FÜR DEN ANGREIFER
Angesagtes Ziel	-4
Angreifer benutzt Nebenhand	-2
Angreifer feuert aus der Deckung mit Sichtgerät	-3
Angreifer feuert aus sich bewegendem Fahrzeug	-2
Angreifer im Nahkampf	-3
Angreifer läuft	-2
Angreifer verletzt	-Verletzungsmodifikator
Blind Feuern	-6
Einfache Handlung Zielen	+1 Würfelpool oder +1 Präzision
Kabellose Smartgun	+1 (Ausrüstung)/ +2 (implantiert)

ANGESAGTES ZIEL

Manchmal will man besonders gut treffen. Wenn ein Charakter ein Ziel Ansagen will (S. 166), gilt dieser Modifikator. Außerdem verlangt Ziel Ansagen eine Freie Handlung zusätzlich zur Angriffshandlung.

ANGREIFER BENUTZT NEBENHAND

Etwas mit der Nebenhand zu werfen, damit zu schießen oder auch nur in der Nase damit zu bohren, fühlt sich einfach unbeholfen an. Immer dann, wenn ein Charakter mit seiner Nebenhand angreift – sei es wegen einer Verletzung, eines ungünstigen Winkels oder beim Versuch, eine Szene aus dem letzten Ares-Blockbuster nachzustellen –, wird das Ergebnis ungenau. Dieser Modifikator gilt auch für Würfelpools beim Angriff mit zwei Waffen gleichzeitig.

ANGREIFER FEUERT AUS DER DECKUNG MIT SICHTGERÄT

Dank der Technologie des Jahres 2075 ist es nicht mehr nötig, blind um die Ecke zu schießen. Man kann einfach seine mit Kamera oder Smartgunsystem ausgerüstete Waffe abfeuern, indem man sie um die Ecke hält und durch das Sichtgerät blickt, um zu sehen, wohin man zielt. Das ist aus vielen Gründen nicht ganz einfach, aber man bleibt zumindest zum Großteil in Deckung.

ANGREIFER FEUERT AUS SICH BEWEGENDEM FAHRZEUG

Verfolgungsjagden machen Spaß und sind spannend, aber der Versuch, aus einem Fahrzeug zu schießen, das auf einer holprigen Fahrbahn Hindernissen oder anderen Fahrzeugen ausweicht, ist nicht einfach. Dieser Modifikator kommt immer dann zum Tragen, wenn ein Charakter aus einem sich bewegenden Fahrzeug mit einer nicht fahrzeugmontierten Waffe schießt.

ANGREIFER IM NAHKAMPF

Es ist kein Kinderspiel, einen gezielten Schuss abzugeben, während jemand versucht, einem den Kopf mit einem Baseballschläger einzuschlagen. Es ist davon auszugehen, dass zumindest etwas Aufmerksamkeit vom Nahkampf eingenommen wird. Also ist es nicht leicht, zu zielen, selbst wenn man auf den Kerl mit dem Baseballschläger schießen will. Dieser Modifikator gilt für jeden Charakter, der versucht, aus dem Nahkampf heraus einen Fernkampfangriff durchzuführen. Wenn man versucht, sich aus dem Nahkampf zu lösen, riskiert man außerdem ein Abfangen (S. 193) und einen leichten Angriff des Gegners, wenn man nicht entkommt.

ANGREIFER LÄUFT

Schnelle Bewegung verträgt sich nicht gut mit genauem Zielen. Sobald ein Charakter sich so weit bewegt, dass er seine Laufrate erreicht, kommt dieser Malus für alle seine Fernkampfangriffe zur Anwendung.

ANGREIFER VERLETZT

Verletzungen lenken ab, und Verletzungsmodifikatoren gelten bei allen Fernkampfangriffen. Wer diesen Malus vermeiden will, sollte sich einen Schmerzeditor besorgen. Oder sich einfach nicht verletzen lassen.

BLIND FEUERN

Wenn der Schütze, wegen Dunkelheit oder Deckung, das Ziel nicht sehen kann, gilt dieser Malus. Er ist genauso hoch wie der Modifikator für Völlige Dunkelheit und damit nicht kumulativ. Wenn man durch eine Deckung hindurch schießt, kommen noch zusätzliche Regeln zur Geltung (s. *Schießen durch Barrieren*, S. 196).

EINFACHE HANDLUNG ZIELEN

Wenn man sich die Zeit nimmt, das Ziel genau ins Visier zu nehmen, kann das den Unterschied zwischen einem satten Treffer und einem satten Fehlschuss ausmachen. Eine Einfache Handlung zum Zielen vor dem Schuss erhöht entweder den Würfelpool oder die Präzision des Angreifers.

KABELLOSE SMARTGUN

Ein Smartgunsystem mit kabellosem Smartlink verleiht eine Reihe von Boni, aber in dieser Tabelle geht es nur um den Bonus für den Angriff. Wenn ein Charakter mit einer Einfachen Handlung Zielen zielt, erhält er bei einer Smartgun auch diesen Bonus für jede Handlung Zielen hinzu.

FEUERWAFFEN

Knarren, Knarren, Knarren!!! Es gibt Feuerwaffen in allen Größen und Formen, aber sie alle machen ungefähr das Gleiche: Sie spucken Projektile mit hoher Geschwindigkeit aus, um Ziele zu beschädigen. Ob man ballert, was das Rohr hergibt, oder einen einzelnen, hochpräzisen Schuss abgibt – das Resultat kann tödlich sein. Und das ist eigentlich auch genau so gedacht.

FEUERMODI

Als Erstes gilt es bei einer Feuerwaffe, ihren Feuermodus zu betrachten. Er bildet ab, wie schnell hintereinander Kugeln abgefeuert werden können und was passiert, wenn man den Abzug drückt. Jeder Feuermodus ist mit Beispielen für Waffentypen beschrieben, damit der Spielleiter Waffen, die hier oder im Kapitel *Ausrüstung* (S. 427) nicht beschrieben sind, einordnen kann.

EINZELSCHUSSMODUS (EM)

Das Schießen im Einzelschussmodus benötigt eine Einfache Handlung und kann nicht mit einer anderen Einfachen Handlung zum Angriff innerhalb derselben Handlungsphase kombiniert werden. Wenn der Schütze zwei Waffen mit Einzelschussmodus benutzt, kann er mit diesen auch die Freie Handlung Mehrfachangriffe durchführen. Waffen mit Einzelschussmodus sind zum Beispiel Gewehre mit Geradezugverschluss, Pumpguns, Revolver und Pistolen mit Single-Action-Abzug, Waffen mit Klapplademechanismus und einige große Waffen, die wegen der Patronengröße umständlich nachzuladen sind.

Wenn noch Patronen in der Waffe sind, wird davon ausgegangen, dass die nächste Patrone nach dem Schuss zum Abfeuern bereitgemacht wird.

HALBAUTOMATISCHER MODUS (HM)

Halbautomatische Waffen feuern mit jedem Druck des Abzugs eine Kugel ab und laden selbsttätig nach. Beispiele für Waffen mit halbautomatischem Modus sind Selbstladepistolen, Sturmgewehre, Automatik- und Maschinenpistolen sowie manche Granat- und Raketenwerfer. Das Feuern im Halbautomatischen Modus benötigt eine Einfache Handlung, die mit keiner anderen Einfachen Handlung zum Angriff innerhalb derselben Handlungsphase kombiniert werden kann. Wenn der Schütze zwei dieser Waffen gleichzeitig benutzt, kann er auch die Freie Handlung Mehrfachangriffe durchführen.

In der Tabelle *Feuermodi* (S. 181) finden Sie weitere Informationen.

HALBAUTOMATISCHE SALVE (HS)

Bei halbautomatischen Salven werden schnell hintereinander drei halbautomatische Schüsse abgegeben. Halbautomatische Waffen können eine 3-Schuss-Salve mit einer Komplexen Handlung abfeuern. Durch die erhöhte Schussfrequenz wird ein Treffer wahrscheinlicher.

In der Tabelle *Feuermodi* (S. 181) finden Sie weitere Informationen.

SALVENMODUS (SM)

Waffen mit Salvenmodus sind gewöhnlich Maschinenpistolen oder Sturmgewehre, aber auch einige Pistolen und Schrotflinten können mit diesem Modus modifiziert werden. In diesem Feuermodus werden bei jedem Druck auf den Abzug drei Kugeln schnell hintereinander abgefeuert. Das Schießen im Salvenmodus benötigt eine Einfache Handlung und kann nicht mit einer anderen Einfachen Handlung zum Angriff innerhalb derselben Handlungsphase kombiniert werden.

In der Tabelle *Feuermodi* (S. 181) finden Sie weitere Informationen.

LANGE SALVE (LS)

Die Lange Salve besteht eigentlich in zweimaliger Benutzung des Salvenmodus. Wenn nicht anders angegeben, können Waffen, die im Salvenmodus schießen können, auch Lange Salven abgeben. Im Feuermodus Lange Salve werden zweimal hintereinander je drei Kugeln in schneller Folge abgefeuert. Das Feuern in Langen Salven benötigt eine Komplexe Handlung. Mit einer Langen Salve können mit der Freien Handlung Mehrfachangriffe auch mehrere Ziele mit derselben Komplexen Handlung unter Beschuss genommen werden (s. *Mehrfachangriffe,* S. 166).

In der Tabelle *Feuermodi* (S. 181) finden Sie weitere Informationen.

VOLLAUTOMATISCHER MODUS (AM)

Waffen schießen im Vollautomatischen Modus, solange der Abzug gedrückt wird und noch Munition da ist. Typische Beispiele dafür sind Maschinengewehre, Maschinenpistolen, Sturmgewehre und manche Fahrzeugwaffen. Solche Waffen können mit einer Einfachen Handlung – die nicht mit einer anderen Einfachen Handlung zum Angriff kombiniert werden kann – 6 Schuss oder mit einer Komplexen Handlung 10 Schuss in einer Handlungsphase abgeben. Im Vollautomatischen Modus können mit der Freien Handlung Mehrfachangriffe auch mehrere Ziele mit demselben Feuerstoß unter Beschuss genommen werden (s. *Mehrfachangriffe,* S. 166).

In der Tabelle *Feuermodi* (S. 181) finden Sie weitere Informationen.

SPERRFEUER

Sperrfeuer funktioniert nur mit Waffen im Vollautomatischen Modus, benötigt eine Komplexe Handlung, verbraucht 20 Schuss pro Komplexer Handlung und ignoriert Rückstoß. Es mag wie ein zufälliges Bestreichen des Schussfeldes wirken, aber in Wirklichkeit ist das Sperrfeuer eine Kombination kontrollierter, vollautomatischer Salven, die auf einem engen Bereich alles treffen, was sich bewegt. Ein Charakter kann einen kegelförmigen Bereich mit Sperrfeuer bestreichen, der sich von ihm bis zur Maximalreichweite der Waffe erstrecken kann. Dieser Bereich ist an seinem Ende 10 Meter breit und 2 Meter hoch. Legen Sie eine Erfolgsprobe auf Waffenfertigkeit + Geschicklichkeit [Präzision] ab, wobei Boni durch Smartlinks, Lasermarkierer, Leuchtspurmunition und andere Modifikatoren gelten, die der Spielleiter festlegt. Notieren Sie die Anzahl der Erfolge. Diese Sperrfeuerzone hält bis zum Ende der Kampfrunde, solange der Schütze feuert und keine anderen Handlungen durchführt.

FEUERMODI

MODUS	VERTEIDIGUNGS-MODIFIKATOR*	MUNITIONSVERBRAUCH	ANMERKUNGEN
Einzelschussmodus (EM)	0	1	kein Rückstoß
Halbautomatischer Modus (HM)	0	1	–
Halbautomatische Salve (HS)	-2	3	–
Salvenmodus (SM)	-2	3	
Lange Salve (LS) oder Vollautomatischer Modus (AM, Einfache Handlung)	-5	6	–
Vollautomatischer Modus (AM, Komplexe Handlung)	-9	10	–
Sperrfeuer	Deckung oder Hinwerfen	20	kein Rückstoß

* Sinkt der Verteidigungswürfelpool durch den Modifikator auf unter Null, werden die überzähligen Modifikatorpunkte zum Angriffswürfelpool addiert.

Wer sich in dieser Zone oder direkt daneben aufhält, erhält einen negativen Würfelpoolmodifikator auf alle Handlungen in Höhe der Anzahl der Erfolge des Schützen. Dieser Malus gilt nicht für Charaktere, die das Sperrfeuer nicht wahrnehmen (wie astral projizierende Zauberer oder Decker in der VR).

Jeder Charakter, der sich in der Sperrfeuerzone befindet und nicht in Deckung oder flach auf dem Boden ist, oder der sich hinein- oder hinausbewegt, riskiert, getroffen zu werden. Solche Charaktere müssen eine Erfolgsprobe auf Reaktion + Edge (+ etwaige Bonuswürfel durch Volle Abwehr) ablegen. Der Schwellenwert ist gleich der Anzahl der Erfolge des Schützen. Beachten Sie, dass für diese Probe das volle Edgeattribut benutzt wird, egal ob Sie bereits Punkte ausgegeben haben (verheizte Edgepunkte zählen natürlich nicht). Wenn die Probe misslingt, wird der Charakter getroffen und erleidet Schaden in Höhe des Grundschadens der Waffe, modifiziert durch etwaige Spezialmunition. Charaktere, die sich in der Sperrfeuerzone in Deckung oder auf dem Boden befinden, riskieren nichts, erleiden aber zusätzlich zum normalen Sperrfeuermodifikator die normalen Modifikatoren für Kampf vom Boden aus (s. *Nahkampfmodifikatoren*, S. 187, und *Fernkampfmodifikatoren*, S. 175). Charaktere können Proben vermeiden, indem sie ihre Freie Handlung nutzen, um sich hinzuwerfen und nicht getroffen zu werden. Wenn einem Charakter keine Freie Handlung mehr zur Verfügung steht, kann er die Unterbrechungshandlung Volle Deckung nutzen, um nicht getroffen zu werden (falls sein Initiativeergebnis noch hoch genug ist). Wer vor dem Ende des Sperrfeuers aufsteht oder sich bewegt, muss die Probe ablegen, um zu sehen, ob er getroffen wird.

Wenn mehrere Schützen denselben Bereich mit Sperrfeuer belegen, wird nur der höchste Malus auf die Würfelpools angewandt. Die Probe, um nicht getroffen zu werden (Reaktion + Edge), muss gegen jeden Schützen separat abgelegt werden. Für diese Probe gilt auch der Modifikator für mehrfache

BEISPIEL

Wombat und sein Team haben leichte Schwierigkeiten. Sie haben eine Abkürzung durch eine Gasse genommen und sind zufällig auf ein paar Ghule beim Fressen gestoßen. Das Team hat Fersengeld gegeben, aber Wombat weiß, dass die Ghule sie verfolgen werden, also beschließt er, den Ausgang der Gasse mit Sperrfeuer zu bestreichen, um die Ghule fernzuhalten, bis das Team in Sir Rigs-a-Lots Van ist.

Er wendet eine Komplexe Handlung auf und würfelt mit Schnellfeuerwaffen 4 + Geschicklichkeit 6 mit Präzision 5 (von Wombats Waffe) als Limit. Er erzielt 3 Erfolge.

Jeder Ghul, der sich aus der Gasse bewegen will, muss eine Probe auf Reaktion + Edge (3) schaffen, oder er wird mit dem Grundschadenscode von Wombats Sturmgewehr, das Standardmunition geladen hat, getroffen. Diese Wirkung hält bis zum Ende der Kampfrunde an, oder bis Wombat in einer der folgenden Handlungsphasen etwas anderes macht (zum Beispiel in den Van flüchtet).

Zwei Ghule laufen aus der Gasse in die Sperrfeuerzone. Der erste würfelt mit Reaktion 4 + Edge 1 und erzielt 2 Erfolge. Das reicht nicht, also wird er getroffen. Der zweite Ghul nutzt seine Freie Handlung und wirft sich hin. Er muss keine Probe ablegen, sondern liegt einfach am Ausgang der Gasse auf dem Boden.

Wenn Wombat das Sperrfeuer aufrechterhält und der erste Ghul in der Sperrfeuerzone bleibt, muss er in seiner nächsten Handlungsphase wieder mit Reaktion 4 + Edge 1 würfeln. Wenn der zweite Ghul aufsteht, muss er ebenfalls diese Probe ablegen.

ZU WENIG MUNITION

Wenn der Schütze zu wenig Munition hat, reduzieren Sie den Modifikator des Verteidigers um 1 pro zu wenig abgefeuerter Kugel.

Wenn für Sperrfeuer zu wenig Munition übrig ist, wird die Breite der Sperrfeuerzone pro 2 fehlende Kugeln um 1 Meter reduziert.

Wenn also Wombat mit seinem Ares Alpha im Vollautomatischen Modus (Komplex) feuern würde, aber nur noch 7 Kugeln übrig hätte, wären das bei 10 Kugeln 3 zu wenig, also würde der Modifikator für den Verteidiger von -9 auf -6 sinken.

Würde Full Deck eine Lange Salve mit seiner Uzi IV abgeben und hätte nur noch 5 Schuss, sänke der Malus für den Verteidiger wegen der fehlenden Kugel auf -4.

Wombat will es wirklich krachen lassen: Er will eine Gruppe von Gangern mit Sperrfeuer fernhalten. Leider hat er nur noch 13 Kugeln. Das sind 7 zu wenig, also sinkt die Breite der Sperrfeuerzone um 3 Meter (7 ÷ 2, abgerundet) auf 7 Meter.

Verteidigung innerhalb derselben Handlungsphase (s. *Verteidigung im Kampf*, S. 189). Nach jeder solchen Probe wird also ein kumulativer Malus von -1 auf die nächste Verteidigungsprobe des Verteidigers verrechnet.

SCHROTFLINTEN

Die Schrotflinten, die im Kapitel *Ausrüstung* (ab S. 432) beschrieben werden, verfeuern Massivgeschosse. Man kann sie auch mit Schrotpatronen laden, aber Schrot richtet gegen die Körperpanzerung des 21. Jahrhunderts wenig aus. Nutzen Sie die Regeln für Flechettemunition, um den Schadenscode der Waffe in diesem Fall zu bestimmen.

Schrot streut beim Feuern und erzeugt einen Schusskegel, der sich von der Mündung her ausbreitet. Dadurch können mehrere Ziele auf einmal getroffen werden, wobei aber die Geschosswirkung durch die Streuung der Kugeln sinkt. Die Streuung kann über einen Mechanismus namens Choke reguliert werden.

Der Schütze kann den Choke seiner Schrotflinte auf Enge, Mittlere oder Weite Streuung einstellen. Den Choke zu verstellen benötigt eine Einfache Handlung (oder eine Freie Handlung, wenn die Flinte als Smartgun bedient wird).

CHOKE-EINSTELLUNGEN

ENGE STREUUNG

Das Ziel erhält einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf die Verteidigungsprobe.

MITTLERE STREUUNG

Auf Kurze Entfernung sinkt der Schadenscode um 1, Ziele erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -3 auf die Verteidigungsprobe, und bis zu zwei Ziele können auf 2 Meter Breite mit derselben Angriffsprobe getroffen werden.

Auf Mittlere Entfernung sinkt der Schadenscode um 3, Ziele erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -3 auf die Verteidigungsprobe, und bis zu drei Ziele können auf 4 Meter Breite mit derselben Angriffsprobe getroffen werden.

Auf Lange Entfernung sinkt der Schadenscode um 5, die Präzision um 1, Ziele erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -3 auf die Verteidigungsprobe, und bis zu vier Ziele können auf 6 Meter Breite mit derselben Angriffsprobe getroffen werden.

Auf Maximale Entfernung sinkt der Schadenscode um 7, die Präzision um 1, Ziele erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -3 auf die Verteidigungsprobe, und bis zu sechs Ziele können auf 8 Meter Breite mit derselben Angriffsprobe getroffen werden. Bei Mittlerer Streuung kann die Option Angesagte Ziele nicht verwendet werden.

WEITE STREUUNG

Auf Kurze Entfernung sinkt der Schadenscode um 3, Ziele erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -5 auf die Verteidigungsprobe, und bis zu zwei Ziele können auf 3 Meter Breite mit derselben Angriffsprobe getroffen werden.

Auf Mittlere Entfernung sinkt der Schadenscode um 5, Ziele erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -5 auf die Verteidigungsprobe, und bis zu drei Ziele können auf 6 Meter Breite mit derselben Angriffsprobe getroffen werden.

Auf Lange Entfernung sinkt der Schadenscode um 7, die Präzision um 1, Ziele erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -5 auf die Verteidigungsprobe, und bis zu vier Ziele können auf 9 Meter Breite mit derselben Angriffsprobe getroffen werden.

Auf Maximale Entfernung sinkt der Schadensprobe um 9, die Präzision um 1, Ziele erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -5 auf die Verteidigungsprobe, und bis zu sechs Ziele können auf 12 Meter Breite mit derselben Angriffsprobe getroffen werden. Bei Weiter Streuung kann die Option Angesagte Ziele nicht verwendet werden.

PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN

Die Fernkampfregeln gelten auch für Wurfwaffen, Bögen und Granat- und Raketenwerfer. Allerdings gibt es bei diesen Waffen noch ein paar Spezialregeln zu beachten.

WURFWAFFEN

Wurfwaffen können verschiedenen Zwecken dienen. Messer, Wurfbeile und Shuriken sollen ein Ziel beim Auftreffen verletzen und unterliegen deshalb den normalen Fernkampfregeln. Granaten funktionieren etwas anders und unterliegen deshalb einigen Sonderregeln.

SHURIKEN

Diese mehrschneidigen Wurfgeschosse gibt es in vielen verschiedenen Formen. Ein Charakter kann eine Anzahl von Shuriken gleich seiner Geschicklichkeit ÷ 2 (aufgerundet) mit einer Einfachen Handlung bereitmachen.

WURFMESSER

Diese Kategorie deckt eine Vielzahl von schlanken Messern und Wurfdornen ab. Ein Charakter kann eine Anzahl von Wurfmessern gleich seiner Geschicklichkeit ÷ 2 (aufgerundet) mit einer Einfachen Handlung bereitmachen.

GRANATEN

Wenn man eine Granate wirft, wählt man einen Ort als Ziel. Das heißt, dass es hierbei im Regelfall keine Vergleichende Probe zwischen Angreifer und Verteidiger gibt. Wenn sich der Verteidiger im Sprengradius der Granate befindet, muss er zusehen, dass er mit einer entsprechenden Handlung (wie etwa Laufen, In Deckung gehen, Sprinten oder - für besonders Mutige - Zurückwerfen) aus dem Sprengradius der Granate entkommt.

Für das Werfen einer Granate wird eine Einfache Handlung Werfen verwendet und eine Erfolgsprobe auf Wurfwaffen + Geschicklichkeit [Körperlich] (3) abgelegt, die durch die üblichen Fernkampfmodifikatoren modifiziert wird. Wenn die Probe gelingt, landet die Granate am Zielort. Wenn der Schwellenwert nicht erreicht wird, weicht die Granate ab. Es ist allerdings auch mit Abweichung noch möglich, das Ziel zu treffen, wenn sie nicht groß ist und der Werfer ein paar Erfolge hat (s. *Abweichung bestimmen*, S. 183). Das passt zu dem alten Spruch: „Nah dran zählt nur bei Hufeisen und Handgranaten."

Granaten sind kleine Explosivkörper oder Gasprojektile. Sie können einen eingebauten Zeitzünder haben, der sie nach einer eingestellten Zeit (meist drei Sekunden) explodieren lässt. Sie können aber auch Aufschlag- oder WiFi-Zünder besitzen. Die Art der Zündung bestimmt die Spezialregeln und den Zeitpunkt der Explosion.

Zeitzünder: Bei dieser Zündung gibt das Initiativeergebnis des Charakters den Zeitpunkt der Explosion vor. Die Granate wird in der Handlungsphase des Charakters geworfen und detoniert in der nächsten Kampfrunde bei einem Initiativeergebnis, das dem des Wurfzeitpunkts minus 10 entspricht. Wenn eine Granate also bei einem Initiativeergebnis von 23 geworfen wird, explodiert sie in der nächsten Kampfrunde bei 13. Spätere Veränderungen des Initiativeergebnisses des Werfers spielen dabei keine Rolle. Wenn die Granate bei einem Initiativeergebnis von weniger als 10 geworfen wird, explodiert sie am Ende der nächsten Kampfrunde.

Aufschlagzünder: Granaten mit Aufschlagzünder sind extrem gefährlich. Sobald sie scharf sind (etwa eine Sekunde nach Aktivierung des Zünders), explodieren sie bei der ersten plötzlichen Beschleunigungsänderung – also beim Aufprall auf eine Wand, den Boden oder ein Ziel. Diese Zündung sorgt dafür, dass die normalen Fernkampfregeln gelten, die allerdings bei einem Fehlwurf (keine Nettoerfolge bei der Angriffsprobe) um einen Schritt erweitert werden.

In diesem Fall muss die Abweichung bestimmt werden, bevor es zur Explosion kommt. Ein Patzer bei der Angriffsprobe bedeutet, dass die Granate nicht beim ersten Aufschlag explodiert, sondern zuvor noch die doppelte Abweichungsdistanz zurückgelegt. Bei einem Kritischen Patzer hat der Werfer zu lange gewartet, und die Beschleunigung des Wurfs bringt die Granate zur Explosion. Sie explodiert sofort und trifft ihn und die Umstehenden. (Wir hatten vor der Gefahr gewarnt.)

WiFi-Zünder: Dies ist die sicherste Art der Granatenbenutzung, bedeutet aber einen kleinen Mehraufwand. Jemand, der über sein PAN Zugriff auf die Granate hat, kann sie per WiFi zünden. Dazu muss der Charakter mit der Granate per DNI kabellos verbunden sein und die Freie Handlung *Modus eines verlinkten Geräts ändern* durchführen. Ohne ein Direktes Neuralinterface muss man die Einfache Handlung *Gerätemodus ändern* in einer folgenden Handlungsphase benutzen, um die Granate explodieren zu lassen.

GRANATWERFER, RAKETEN & LENKRAKETEN

Manchmal bekommen Charaktere militärisches Gerät wie Granat- oder Raketenwerfer in die Finger. Angriffe mit solchen Waffen verlaufen in zwei Schritten. Zuerst wird festgelegt, wo das Sprenggeschoss relativ zum Zielpunkt landet (s. *Abweichung bestimmen*). Danach wird die Sprengwirkung bestimmt (s. *Sprengwirkung*, S. 184).

Zum Abfeuern eines Granat- oder Raketenwerfers sind eine Einfache Handlung Waffe Abfeuern und eine Erfolgsprobe auf Schwere Waffen + Geschicklichkeit [Präzision] (3) erforderlich, die durch die üblichen Fernkampfmodifikatoren modifiziert wird. Wenn die Probe gelingt, landet das Geschoss am Zielort. Wenn der Schwellenwert nicht erreicht wird, weicht es ab. Der Spielleiter legt die Abweichung anhand der Tabelle *Abweichung* (S. 184) fest.

MINIMALREICHWEITE VON WERFERN

Die Minimalreichweite für alle Granat- und Raketenwerfer beträgt 5 Meter, da ihre Projektile erst ab dieser Distanz scharf sind. Sie detonieren nicht bei einem Aufschlag, der näher als 5 Meter liegt: eine Sicherheitsmaßnahme für Fehlschüsse. Diese Sicherung am Sprenggeschoss zu entfernen erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (4, 10 Minuten).

GESCHOSSZÜNDER

Wie für Handgranaten gibt es auch für Sprenggeschosse verschiedene Zündmethoden. Zeit-, WiFi- und Aufschlagzünder können bei ihnen ebenfalls Verwendung finden. Alle Methoden sind (bei Aufschlagzündern leicht verändert) den Regeln für Abweichung unterworfen, da die Projektile auch eine gewisse Ungenauigkeit besitzen.

Zeitzünder: Bei dieser Zündung gibt das Initiativeergebnis des Charakters den Zeitpunkt der Explosion vor. Die Waffe wird in der Handlungsphase des Charakters abgefeuert, und das Sprenggeschoss detoniert in der nächsten Kampfrunde bei einem Initiativeergebnis, das dem des Wurfzeitpunkts minus 10 entspricht. Spätere Veränderungen des Initiativeergebnisses des Angreifers spielen dabei keine Rolle. Wenn das Sprenggeschoss bei einem Initiativeergebnis von weniger als 10 geworfen wird, explodiert es am Ende der nächsten Kampfrunde.

Aufschlagzünder: Sprenggeschosse mit Aufschlagzünder sind extrem gefährlich. Sobald sie scharf sind (nach 5 Metern Flug, wenn die Sicherung nicht entfernt wurde), explodieren diese Projektile bei der ersten plötzlichen Beschleunigungsänderung – also beim Aufprall auf eine Wand, den Boden oder ein Ziel. Diese Zündung sorgt dafür, dass die normalen Fernkampfregeln gelten, die allerdings bei einem Fehlwurf (keine Nettoerfolge bei der Angriffsprobe) um einen Schritt erweitert werden.

In diesem Fall muss die Abweichung bestimmt werden, bevor es zur Explosion kommt. Ein Patzer bei der Angriffsprobe bedeutet, dass das Sprenggeschoss nicht beim ersten Aufschlag explodiert, sondern zuvor noch die doppelte Abweichungsdistanz zurückgelegt. Bei einem Kritischen Patzer wird das Sprenggeschoss im Rohr scharf und explodiert sofort. Es trifft den Schützen und die Umstehenden. (Erwähnten wir, dass diese Dinger extrem gefährlich sind?)

WiFi-Zünder: Dies ist die sicherste Art der Werferbenutzung, bedeutet aber einen kleinen Mehraufwand. Jemand, der über sein PAN Zugriff auf das Projektil hat, kann es per WiFi zünden. Dazu muss der Charakter mit dem Sprenggeschoss kabellos per DNI verbunden sein und die Freie Handlung *Modus eines verlinkten Geräts ändern* durchführen. Ohne ein Direktes Neuralinterface muss man die Einfache Handlung *Gerätemodus Ändern* in einer folgenden Handlungsphase benutzen, um das Projektil explodieren zu lassen.

ABWEICHUNG BESTIMMEN

Wenn der Angreifer den Zielort verfehlt, muss der Spielleiter die Abweichung des Projektils bestimmen. Die Richtung der Abweichung wird dabei mit 2W6 anhand des *Abweichungsdiagramms* bestimmt. Die Summe der Würfel gibt die Richtung an. Der Pfeil Nummer 7 zeigt in Richtung des Ziels, also

wird das Projektil bei einer 7 über das Ziel hinaus abweichen. Die Resultate 2 und 12 bedeuten eine Abweichung in Richtung des Angreifers.

Wenn die Richtung der Abweichung festgelegt ist, muss der Spielleiter die Distanz bestimmen. In der Tabelle *Abweichung* sind Würfelwürfe angegeben, die je nach Sprenggeschoss unterschiedlich sind. Die Summe des jeweiligen Würfelwurfs wird um die Anzahl der Erfolge des Angreifers reduziert. Dadurch ergibt sich die Distanz der Abweichung. Wenn die Abweichung auf 0 oder darunter sinkt, wird das Ziel trotz Abweichung genau getroffen. Zusätzliche Erfolge ändern nichts am Schadenscode.

ABWEICHUNGSDIAGRAMM

ABWEICHUNG

ART DES PROJEKTILS	ABWEICHUNG
Standardgranate	(1W6 – Erfolge) Meter
Aerodynamische Granate	(2W6 – Erfolge) Meter
Granatwerfer	(3W6 – Erfolge) Meter
Lenkraketenwerfer	(4W6 – Erfolge – Sensorstufe der Lenkrakete) Meter
Raketenwerfer	(5W6 – Erfolge) Meter

SPRENGWIRKUNG

Granaten und (Lenk-)Raketen haben eine Flächenwirkung, die alle Ziele innerhalb ihres Wirkungsbereichs betrifft. Je weiter ein Ziel vom Explosionsort entfernt ist, desto weniger Schaden erleidet es, da dieser mit der Entfernung abnimmt.

Unterschiedliche Sprenggeschosse verlieren mit unterschiedlicher Geschwindigkeit an Sprengwirkung. Die Tabelle *Granaten und (Lenk-)Raketen* (S. 438) gibt die Schadenscodes und Schadensreduktion verschiedener Sprenggeschosse an.

SPRENGWIRKUNG INNERHALB VON RÄUMEN

Wenn eine Granate in einem engen Raum, wie einem Flur oder Zimmer, detoniert, muss der Spielleiter erst bestimmen, welche Barrieren die Explosion überstehen. Näheres dazu finden Sie unter *Barrieren zerstören* (S. 197). Wenn Wände oder Türen standhalten, wird die Druckwelle reflektiert. Ansonsten wird die Sprengwirkung nicht verändert.

Wenn die Barriere standhält, wird die Druckwelle reflektiert und breitet sich wieder in Richtung ihres Ausgangspunktes aus. Wenn diese reflektierte Druckwelle noch genügend Schadenswirkung hat, um einen Charakter zu treffen, erleidet er die zusätzliche Sprengwirkung. Wenn er zum zweiten Mal (diesmal in Form der reflektierten Druckwelle) von der Explosion getroffen wird, wird der Schadenscode aus der Summe der Schadenscodes beider Druckwellen berechnet.

Theoretisch könnten solche Reflexionen in einem kleinen, stabilen Raum öfter hintereinander (von allen Wänden, Boden und Decke) stattfinden und den Schadenscode damit gewaltig erhöhen. Diesen Effekt kennt man als „Chunky Salsa“. In der Praxis empfehlen wir, maximal 4 Flächen zur Reflektion zu nutzen, um die Berechnungen zu vereinfachen (keine Angst, auch so wird der Schaden hoch genug).

GLEICHZEITIGE EXPLOSIONEN

Wenn mehrere Sprengkörper gleichzeitig explodieren, ergibt sich ein ähnlicher Effekt wie bei der Sprengwirkung innerhalb von Räumen (noch mehr Chunky Salsa). Wenn zwei Explosionen beim selben Initiativeergebnis stattfinden und denselben Charakter treffen, wird die (aufgerundete) Hälfte des niedrigeren Schadenscodes zum höchsten Schadenscode addiert. Die Summe gilt dann für den Schadenswiderstand als gesamter modifizierter Schadencode (das heißt, die Schadenscodes werden erst addiert und dann – wenn die Explosionen zusätzlich noch in beengten Räumen stattfinden – reflektiert). Die Durchschlagskraft errechnet sich aus der besten DK + 1 pro zusätzlicher Explosion.

BEISPIEL

Cutter und seine Kumpel von den 405 Hellhounds haben eine Teufelsratte gefangen und wollen ein wenig perverses Vergnügen daraus ziehen. Sie werfen die Teufelsratte in einen alten, zugemauerten Kanalschacht und sehen zu, wie sie den Ausgang sucht, während sie zwei Splittergranaten in ihr WiFi-Netzwerk einbinden und sie dann in den Betonzylinder werfen. Sie klettern auf einen Turm, um eine gute Sicht zu haben, und lassen dann beide Granaten gleichzeitig hochgehen.

Der Zylinder hat 2 Meter Durchmesser, und beide Granaten landen am Rand gegenüber der Teufelsratte. Würde der Schaden nur aus den beiden Explosionen berechnet, müsste die Teufelsratte einem Schaden von 23K (18K – 1/m + 9K – 1/m) widerstehen. Übel.

Aber die Explosion findet in einem beengten Raum statt, also kann durch die Reflexion der Druckwelle mehrmals Schaden entstehen. Die Teufelsratte erleidet durch den ersten Treffer 23K Schaden, dann noch mal 23K durch die reflektierte Explosion, plus 15K nach der nächsten Reflektion, plus 15K durch die nächste Reflektion. Danach folgen noch 8K + 8K und dann 4K + 4K. Insgesamt also 100K. Die Ratte ist vom Zustand des Chunky Salsa über Püree in feinen Nebel übergegangen. Bei einer Granate hätten sich nur 80K (16K + 16K + 12K + 12K + 8K + 8K + 4K + 4K) ergeben. Für die Teufelsratte wäre dieser Unterschied allerdings unerheblich gewesen.

BÖGEN UND ARMBRÜSTE

BÖGEN

Ein Bogen kann ein traditioneller, Recurve-, Reflex- oder Compoundbogen sein und aus allen möglichen Materialien von Holz über Federstahl bis hin zu modernen Verbundwerkstoffen bestehen.

Bögen haben eine Stufe, die die Stärke angibt, die ein Charakter mindestens besitzen muss, um den Bogen benutzen zu können. Beim Angriff mit einem Bogen erhält ein Charakter, dessen Stärke kleiner als die Stufe des Bogens ist, pro fehlendem Stärkepunkt einen Würfelpoolmodifikator von -3. Dieser Modifikator steht für die Schwierigkeit, einen Pfeil einzulegen und den Bogen zu spannen. Die Stufe der Waffe legt auch Schaden und Reichweite fest. Der Schadenscode basiert auf dem niedrigeren Wert von Bogen oder benutztem Pfeil.

ARMBRÜSTE

Moderne Armbrüste sind mit automatischen Ladevorrichtungen versehen, die eine schnellere Schussrate erlauben. Das Laden erfordert keine Handlung Waffe Bereitmachen, wenn man nicht gerade mit einem Museumsstück schießt. Armbrüste haben außerdem interne Magazine (m) für bis zu 4 Bolzen. Es gibt sie in leichter, mittlerer und schwerer Ausführung.

WAFFENREICHWEITEN

WÜRFELPOOLMODIFIKATOR	KURZ +0	MITTEL -1	LANG -3	MAXIMAL -6
PISTOLEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Taser	0–5	6–10	11–15	16–20
Hold-Out Pistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Leichte Pistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Schwere Pistole	0–5	6–20	21–40	41–60
SCHNELLFEUERWAFFEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Automatikpistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Maschinenpistole	0–10	11–40	41–80	81–150
Sturmgewehr	0–25	26–150	151–350	351–550
GEWEHRE		**REICHWEITE IN METERN**		
Schrotflinte (Flechette)	0–15	16–30	31–45	45–60
Schrotflinte (Massivgeschoss)	0–10	11–40	41–80	81–150
Scharfschützengewehr	0–50	51–350	351–800	801–1.500
SCHWERE WAFFEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Leichtes MG	0–25	26–200	201–400	401–800
Mittleres/Schweres MG	0–40	41–250	251–750	751–1.200
Sturmkanone	0–50	51–300	301–750	751–1.500
Granatwerfer	5–50*	51–100	101–150	151–500
(Lenk-)Raketenwerfer	20–70*	71–150	151–450	451–1.500
PROJEKTILWAFFEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Bogen	0 bis STR	bis STR x 10	bis STR x 30	bis STR x 60
Armbrust, leicht	0–6	7–24	25–60	61–120
Armbrust, mittel	0–9	10–36	37–90	91–150
Armbrust, schwer	0–15	16–45	46–120	121–180
WURFWAFFEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Wurfmesser	0 bis STR	bis STR x 2	bis STR x 3	bis STR x 5
Shuriken	0 bis STR	bis STR x 2	bis STR x 5	bis STR x 7
HANDGRANATEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Standard	0 bis STR x 2	bis STR x 4	bis STR x 6	bis STR x 10
Aerodynamisch	0 bis STR x 2	bis STR x 4	bis STR x 8	bis STR x 15

** s. Kasten *Minimalreichweite von Werfern,* S. 183

GESCHÜTZE

Die Regeln und Modifikatoren für den Fernkampf gelten auch für fahrzeugmontierte Waffen. Fahrzeugmontierte Waffen werden bei manueller Bedienung mit Geschütze + Geschicklichkeit [Präzision], bei Fernsteuerung mit Geschütze + Logik [Präzision] bedient. In diesem Sinne bedient ein Rigger, der ein Fahrzeug per Direktverbindung steuert, entsprechende Waffen per Fernsteuerung. Jeder Feuermodus verlangt beim Schießen mit fahrzeugmontierten Waffen eine Komplexe Handlung.

GESCHÜTZE AUF DROHNEN

Drohnen greifen mit Pilot + Zielerfassung [Waffe] an, mit der Präzision der Waffe als Limit. Drohnen brauchen eine für die Waffe passende Zielerfassungs-Autosoft (S. 267), um angreifen zu können. Sie können nicht improvisieren.

SENSORANGRIFFE

Um eine Person, einen Critter oder ein Fahrzeug mit Sensoren zu entdecken, muss der Charakter oder das Fahrzeug eine erfolgreiche Sensorprobe ablegen. Charaktere würfeln mit Wahrnehmung + Intuition [Sensor], Fahrzeuge mit Pilot + Clearsight [Sensor]. Wenn das Ziel versucht, der Entdeckung zu entgehen, muss es gegen die Sensorprobe eine Vergleichende Probe auf Schleichen + Geschicklichkeit [Körperlich] (Metamenschen, Critter), Schleichen + Reaktion [Handling] (von einem Metamenschen kontrollierte Fahrzeuge) bzw. Pilot + Stealth [Handling] (Drohnen) ablegen. Da die Unauffälligkeit eines Fahrzeugs vom Können des Fahrers abhängt, sollte die Anzahl an Würfeln, die für Schleichen zur Verfügung stehen, die entsprechende Fahrzeugfertigkeit des Fahrers nicht übersteigen. Sensoren sollen die „Signatur" (Emissionen, Struktur, Geräusche usw.) anderer Fahrzeuge aufspüren, daher beeinflussen die Modifikatoren der Tabelle *Signatur* den Würfelpool des aufspürenden Fahrzeugs.

SENSORVERTEIDIGUNG

VERTEIDIGER	VERTEIDIGUNGSPROBE
Metamensch, Critter	Schleichen + Geschicklichkeit [Körperlich]
Gesteuertes Fahrzeug	Schleichen + Reaktion [Handling]
Drohne	Pilot + Stealth [Handling]

SIGNATUR

ZIELGRÖSSE	MODIFIKATOR
Große und übergroße Fahrzeuge (Züge, Baumaschinen, Zeppeline, Sattelschlepper, Großflugzeuge)	+3
Elektrisch betriebene Fahrzeuge	-3
Metamenschen, Critter	-3
Drohnen	-3
Mikrodrohnen	-6

ZIELERFASSUNG MIT SENSOREN

Ein Charakter kann das Sensorattribut des Fahrzeugs zur Unterstützung der Fertigkeit Geschütze heranziehen und hat dafür zwei Optionen: passive und aktive Zielerfassung. Beide Optionen können genutzt werden, um die Waffe zielgenauer zu machen und das Ziel besser zu erfassen, wodurch es Angriffen schwerer ausweichen kann.

PASSIVE ZIELERFASSUNG

Bei der passiven Zielerfassung dient das Sensorattribut statt der Präzision als Limit, da die fortschrittlichen Zielsysteme Fehler im Waffendesign ausgleichen können. Der Angreifer würfelt mit Geschütze + Logik [Sensor]. Die Signaturmodifikatoren gelten ebenfalls als Würfelpoolmodifikator.

AKTIVE ZIELERFASSUNG

Aktive Zielerfassung nutzt die Sensoren des Fahrzeugs zur Zielerfassung. Um aktive Zielerfassung zu nutzen, muss das Fahrzeug/der Charakter zunächst eine Vergleichende Sensorprobe ablegen, um das Ziel zu erfassen. Dies erfordert eine Einfache Handlung. Wenn die Probe gelingt, zählen die Nettoerfolge als negativer Würfelpoolmodifikator für das Ziel bei der Verteidigungsprobe. Wenn keine Erfolge erzielt werden, können die Sensoren das Ziel nicht erfassen, und es kann kein Angriff mit aktiver Zielerfassung durchgeführt werden. Wenn das Ziel erfasst wird, kann es weiter mit aktiver Zielerfassung angegriffen werden, ohne dass zusätzliche Sensorproben nötig werden.

Wenn das Ziel irgendwie aus der Zielerfassung verloren wird, muss die Sensorprobe erneut abgelegt werden. Das Ziel kann aus der Zielerfassung entkommen, indem es eine Komplexe Handlung aufwendet, um der Entdeckung zu entgehen, was eine Vergleichende Probe mit der passenden Sensorverteidigung (s. Tabelle *Sensorverteidigung*) ist.

BEISPIEL

ZIELERFASSUNG MIT SENSOREN

Passiv: Sir Rigs-a-Lot hat die Sensoren seiner geliebten CD Dalmatian auf Stufe 5 verbessert. Das Sturmgewehr, das auf der Drohne montiert ist, hat Präzision 4. Sir Rigs-a-Lot nutzt die Handlung Nachricht Übermitteln, um der Drohne passive Zielerfassung zu befehlen. Bei einem Angriff wird die Drohne ihre Autosoft Zielerfassung [Sturmgewehr] + Pilot [Sensor] statt Zielerfassung [Sturmgewehr] + Pilot [Präzision] benutzen, was das Limit um 1 erhöht.

Aktiv: Sir Rigs-a-Lot ist „hineingesprungen" und steuert seine Roto-Drohne direkt. Er hat ein paar Schwierigkeiten mit einigen lästigen Mikroschwebern, die sich mit kleinen Selbstmordbomben auf sein Team stürzen wollen. Er will diese Ziele zuerst erfassen, bevor er noch mehr Munition verschwendet.

Sir Rigs-a-Lot legt eine Sensorprobe mit Wahrnehmung + Intuition [Sensor] gegen Pilot + Stealth [Handling] des Mikroschwebers ab und erzielt 3 Nettoerfolge. Gegen seine Angriffe wird sich der Mikroschweber also mit 3 Würfeln weniger verteidigen. Wenn Sir Rigs-a-Lot eine andere Drohne ins Visier nimmt, wird er keine Boni bekommen, und das ursprüngliche Ziel kann eine Sensorverteidigungsprobe ablegen, um der Zielerfassung zu entkommen. Wenn es Erfolg hat, muss Sir Rigs-a-Lot das Ziel mit einer neuen Handlung erneut erfassen.

NAHKAMPF

„Let's get ready to rrrrumble!" Nahkampf wird, in all seiner klingenblitzenden, knochenbrechenden Herrlichkeit, als Vergleichende Probe zwischen der Kampffertigkeit + Geschicklichkeit [Präzision] des Angreifers und der Reaktion + Intuition des Verteidigers abgewickelt. Besondere Verteidigungsoptionen bei Nahkampfangriffen werden weiter unten behandelt. Nettoerfolge erhöhen den Schadenscode des Angriffs. Angriffs- und Verteidigungsproben werden von passenden Modifikatoren beeinflusst.

REICHWEITE

Bestimmte Waffen (oder die Arme eines Trolls) sind länger und erlauben dem Angreifer, ein Ziel aus größerer Entfernung zu treffen. Dadurch erhält er einen leichten Vorteil im Nahkampf. Nahkampfwaffen, die diesen Vorteil gewähren, haben eine Reichweite zwischen 1 und 4. Wenn ein Kämpfer gegenüber einem anderen einen Reichweitenvorteil hat, vergleichen Sie die Reichweiten der beiden. Die Differenz zwischen beiden Reichweiten wird auf den Würfelpool des Verteidigers als Bonus (wenn er die größere Reichweite hat) oder Malus (wenn der Angreifer die größere Reichweite hat) angerechnet. Die höhere Reichweite macht das Treffen nicht leichter, beeinflusst dafür aber die Verteidigung. Trolle haben eine natürliche Reichweite von 1, die kumulativ zur Reichweite der Waffe zählt.

VERÄNDERUNG VON SCHADENSARTEN

Manchmal hat man nur ein Schwert zur Verfügung, will den Gegner aber trotzdem nur kampfunfähig machen und nicht töten. In solchen Fällen hat man nur wenige Möglichkeiten, weil die meisten tödlichen Nahkampfwaffen nicht für nichttödliche Angriffe gedacht sind. Ein Charakter kann, wenn er möchte, ein Ziel Ansagen (S. 166), um Geistigen statt Körperlichen Schaden anzurichten, wenn der Gegner Panzerung trägt. Wenn der Gegner keine Panzerung hat, kann der Angreifer die Waffe als Knüppel (mit der Fertigkeit Knüppel) mit Präzision 3 einsetzen. Klingenwaffen, die als Knüppel eingesetzt werden, verlieren ihren Reichweitenvorteil, da mit dem Knauf zugeschlagen werden muss.

NAHKAMPFMODIFIKATOREN

ANGREIFER AUF DEM BODEN

Vom Boden aus zu kämpfen ist nicht unmöglich, aber auch nicht eben leicht. Es kann gute Gründe geben, von unten her zu schlagen, aber wer nicht aufsteht, erleidet einen Würfelpoolmodifikator von -1.

ANGREIFER BENUTZT NEBENHAND

Bei der Benutzung von Gegenständen mit der „falschen" Hand fühlt man sich immer wie ein ungeschickter Tölpel, aber manchmal muss es sein. Dieser Malus gilt immer, wenn man nicht mit seiner Haupthand angreift. Wenn die Haupthand nicht auf dem Charakterbogen notiert ist, geht man da-

von aus, dass es dieselbe wie jene des Spielers ist. Wenn der Charakter den Vorteil Beidhändigkeit (S. 83) hat, gibt es keine Nebenhand, und der Einsatz beider Hände wird nicht peinlich.

ANGREIFER FÜHRT STURMANGRIFF DURCH

Auf einen Gegner zuzurennen macht es viel schwerer, vorauszusehen, wo der Angriff landen wird, und verleiht dem Schlag außerdem noch etwas zusätzliche Kraft. Dieser Bonus kommt bei Nahkampfangriffen zum Tragen, die stattfinden, während der Angreifer als laufend gilt (s. *Bewegung*, S. 163). Zusätzlich zu diesem Bonus darf der Angreifer den normalen Malus von -2 ignorieren, der normalerweise durch Laufen bei Proben gilt.

NAHKAMPFMODIFIKATOREN

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Angreifer auf dem Boden	-1
Angreifer benutzt Nebenhand	-2
Angreifer führt Sturmangriff durch	+2
Angreifer hat die bessere Position	+2
Angreifer hat Freunde im Nahkampf	+1 oder Teamwork
Angreifer sagt Ziel an	-4
Angreifer verletzt	-Verletzungsmodifikator
Angriff gegen liegenden Verteidiger	+1
Berührungsangriff (z.B. für Zauber)	+2
Charakter greift mehrere Ziele an	Würfelpool teilen
Umweltmodifikatoren	Nur Beleuchtung und Sichtverhältnisse

ANGREIFER HAT DIE BESSERE POSITION

Ob man beim Ringen auf dem Rücken des Gegners sitzt, von hinten oder von oben angreift oder auf festem Boden steht, während der Verteidiger ein Schwanken ausgleichen muss – eine bessere Position zu haben ist in jedem Kampf ein Vorteil. Wenn der Angreifer einen signifikanten Vorteil bei Halt, Sichtfeld oder Bewegungsfreiheit hat, erhält er einen Würfelpoolbonus von +2.

ANGREIFER HAT FREUNDE IM NAHKAMPF

Einen oder mehrere Freunde im Nahkampf zu haben, ist einiges wert. Wenn ein Angreifer mindestens einen Freund im Nahkampf hat, erhält er einen Würfelpoolbonus von +1 auf seine Angriffsprobe. Dieser Bonus steigt mit weiteren Freunden im Nahkampf nicht weiter an.

Eine zweite Option ist *Teamwork im Nahkampf* (S. 188). Sie gewährt einen variablen Bonus (von 0 bis zum Fertigkeitswert des Angreifers), verbraucht aber die Handlungen der Freunde.

ANGREIFER SAGT ZIEL AN

Dieser Malus entsteht, wenn ein Charakter ein Ziel Ansagt (siehe S. 166). Außerdem ist dazu die Freie Handlung Ziel Ansagen nötig.

ANGRIFF GEGEN LIEGENDEN VERTEIDIGER

Es ist nicht nett, auf jemanden einzutreten, der schon am Boden liegt, aber effektiv ist es allemal. Und wer hat jemals behauptet, Shadowrunner seien nett? Wenn ein Gegner niedergeschlagen wurde, aus eigenem Antrieb zu Boden ging oder festgehalten wird (s. *Festhalten*, S. 194), erhält der Angreifer einen Würfelpoolbonus von +1.

BERÜHRUNGSANGRIFF

Wenn das Ziel eines Angriffs nur ist, jemanden zu berühren, um einen Zauber wirken zu können, einen RFID-Chip zu platzieren oder einfach abzuschlagen, erhält der Angreifer einen Würfelpoolbonus von +2. Außerdem gelten auch alle Streiftreffer (S. 172) als erfolgreiche Berührung.

UMWELTMODIFIKATOREN

Die einzigen Spalten der Tabelle *Umweltmodifikatoren* (S. 176), die im Nahkampf zum Tragen kommen, sind Beleuchtung und Sichtverhältnisse.

SCHADEN IM NAHKAMPF

Waffenloser Schaden beträgt (STR)G. Alle anderen Schadenscodes werden bei den Werten der jeweiligen Waffen angegeben.

MEHRERE ANGREIFER GLEICHZEITIG

Manchmal wollen Angreifer die Macht der Überzahl nutzen. Wenn das geschieht, gibt es zwei Möglichkeiten, sie auszunutzen.

EINFACHER BONUS

Die einfachste Möglichkeit ist es, einen Bonus für Freunde im Nahkampf in Anspruch zu nehmen. Dadurch ergibt sich ein Würfelpoolbonus von +1 für den Angreifer, solange er mindestens einen Freund hat, der sich am Nahkampf beteiligt. Dieser Bonus steigt nicht, egal wie viele Freunde mitmachen. Wenn man einen höheren Bonus haben will, muss man Teamwork im Nahkampf (s. unten) betreiben.

TEAMWORK IM NAHKAMPF

Mehrere Angreifer können als Team angreifen, um einen gefährlichen Feind zu bezwingen. Ein Charakter kann in seiner Handlungsphase seinen Verbündeten helfen. Er muss dazu eine Komplexe Handlung ausführen und eine Vergleichende Probe mit seiner Kampffertigkeit + Geschicklichkeit [Präzision] mit den passenden Modifikatoren (inklusive Freunde im Nahkampf) gegen die Intuition des Verteidigers ablegen. Nettoerfolge bei dieser Probe ergeben einen Würfelpoolbonus für den nächsten Verbündeten, der denselben Gegner angreift. Dieser kann diesen Bonus auch für einen weiteren

Teamangriff benutzen, um dem nächsten Freund einen noch höheren Bonus zu verschaffen.

Vor dem eigentlichen Angriff können bis zu drei Teamangriffe durchgeführt werden. Solche Teamangriffe zählen nicht als Malus für den Verteidiger wegen Verteidigung gegen vorangegangene Angriffe (siehe S. 190)

BEISPIEL

TEAMWORK IM NAHKAMPF

Wombat, Caster und Full Deck haben sich mit The Caesar, dem Anführer der Legion und Besitzer der Arena, einem Nachtclub mit Kampfgrube in den Barrens, angelegt. Langer Rede kurzer Sinn: Sie wurden betäubt und in die Kampfgrube geworfen und müssen sich jetzt mit einem genetisch verbesserten Königstiger messen. Caster und Full Deck wissen sehr gut, dass sie gegen eine solche Bestie keine Chance haben. Also versuchen sie gar nicht erst, den Tiger zu schlagen, sondern wollen ihn ablenken, um Wombat eine bessere Chance zu verschaffen.

Caster und Full Deck entscheiden sich in ihren Handlungsphasen für Teamwork im Nahkampf. Caster ist zuerst dran und bringt nur 1 Nettoerfolg zustande. Dieser Erfolg wird zu Full Decks Teamworkangriff addiert, aber er erzielt leider selbst nur 1 Erfolg, der an Wombat weitergereicht wird. Wombat erhält also in seiner Handlungsphase nur 1 Würfel zusätzlich für die Angriffsprobe.

Wombat trifft den Tiger und verursacht ein wenig Schaden, kann ihn aber nicht ausschalten. Also geht der Kampf weiter. Diesmal erzielt Caster 4 Erfolge, reicht sie an Full Deck weiter, der wieder nur 1 Erfolg schafft, und Wombat hat wieder nur 1 Würfel zusätzlich. Wäre Wombat gleich nach Caster dran gewesen, hätte er dessen 4 Erfolge verwenden können, statt sie von Full Deck verballern zu lassen. Aber das ist nicht geschehen, und es steht immer noch ein Tiger in der Arena.

VERTEIDIGUNG IM KAMPF

Charaktere haben, egal ob sie beschossen werden oder in eine Messerstecherei verwickelt sind, meist die Chance, sich gegen Angriffe zu verteidigen, bevor sie getroffen werden – es sei denn, sie werden überrascht (s. *Überraschung*, S. 191). Dieser Abschnitt behandelt einige Zusatzoptionen, die man nutzen kann, um Wunden und Knochenbrüche zu vermeiden.

Beachten Sie, dass selbst stationäre oder unbelebte Ziele einen Würfelpool zur Verteidigung haben können, wenn sie in Teil- oder Guter Deckung sind.

VERTEIDIGUNG GEGEN FERNKAMPF

Ein Verteidiger hat zwei Möglichkeiten, um sich gegen Fernkampfangriffe zu verteidigen. Er kann einfach die normale Verteidigungsprobe mit Reaktion + Intuition ablegen. Oder er entscheidet sich, als Unterbrechungshandlung auf Volle Abwehr (S. 170) zu gehen. Dazu muss er von seinem Initiativeergebnis 10 subtrahieren und verteidigt sich bis zum Ende der Kampfrunde mit Reaktion + Intuition + Willenskraft.

VERTEIDIGUNG IM NAHKAMPF

Gegen Nahkampfangriffe hat ein Verteidiger fünf Möglichkeiten: Eine ist gratis, drei sind Unterbrechungshandlungen, die sein Initiativeergebnis um 5 reduzieren, und eine ist eine Unterbrechungshandlung, die es um 10 reduziert.

Der Charakter kann gratis die normale Verteidigungsprobe auf Reaktion + Intuition ablegen.

Wenn der Verteidiger eine Nahkampfwaffe in der Hand hat, kann er **Parieren** (siehe S. 170) und die Verteidigungsprobe mit Reaktion + Intuition + Nahkampffertigkeit [Präzision] ablegen. Wenn der Verteidiger keine Nahkampfwaffe hat, aber die Fertigkeit Waffenloser Kampf besitzt, kann er **Blocken** (S. 170) und die Verteidigungsprobe mit Reaktion + Intuition + Waffenloser Kampf [Körperlich] ablegen. Oder er kann **Ausweichen** (S. 170) und die Verteidigungsprobe mit Reaktion + Intuition + Akrobatik [Körperlich] ablegen. Diese drei Verteidigungsmöglichkeiten senken das Initiativeergebnis des Verteidigers jeweils um 5 und wirken nur für eine Verteidigungsprobe.

Wenn der Verteidiger sich für **Volle Abwehr** (S. 170) entscheidet, muss er sein Initiativeergebnis um 10 reduzieren. Dafür kann er seine Verteidigungsproben bis zum Ende der Kampfrunde mit Reaktion + Intuition + Willenskraft ablegen.

Volle Abwehr kann auch zusammen mit Blocken, Ausweichen oder Parieren eingesetzt werden.

VERTEIDIGUNGS-MODIFIKATOREN

ANGREIFER HAT LÄNGERE REICHWEITE

Wenn sich bei den Nahkampfreichweiten von Angreifer und Verteidiger eine Differenz zugunsten des Angreifers ergibt, erleidet der Verteidiger diese Differenz als negativen Würfelpoolmodifikator für die Verteidigungsprobe.

GEGENANGRIFF GEGEN STURMANGRIFF

Wenn der Verteidiger eine verzögerte Handlung gegen einen Sturmangriff einsetzt, erhält er zur Verteidigung gegen diesen Angriff einen Würfelpoolbonus von +1 (s. *Angreifer führt Sturmangriff durch*, S. 188).

VERTEIDIGER AM BODEN

Charaktere, die auf dem Boden liegen, haben es schwerer, Angriffen auszuweichen, und erleiden einen Würfelpoolmodifikator von -2 bei der Verteidigung. Dieser Malus gilt bei Fernkampfangriffen nur, wenn der Angreifer sehr nahe (5 Meter oder näher) ist.

VERTEIDIGER BEMERKT ANGRIFF NICHT

Wenn der Verteidiger nichts von einem Angriff ahnt (weil er den Angreifer nicht wahrnimmt oder überrascht ist), ist keine Verteidigung möglich. Dann wird der Angriff als einfache Erfolgsprobe abgewickelt. Für Verteidiger, die sich bereits im Kampf befinden, gilt das nicht. Stattdessen kommt hier der Modifikator

für *Bessere Position* (S. 188) für den Angreifer zur Anwendung. Wenn sich der Verteidiger in Deckung befindet, wird der Verteidigungswürfelpool durch die Deckung bestimmt, wie in der Tabelle *Verteidigungsmodifikatoren* (S. 191) angegeben.

VERTEIDIGER HAT LÄNGERE REICHWEITE

Wenn sich bei den Nahkampfreichweiten von Angreifer und Verteidiger eine Differenz zugunsten des Verteidigers ergibt, erhält der Verteidiger diese Differenz als Würfelpoolbonus für die Verteidigungsprobe.

VERTEIDIGER HAT SICH BEREITS GEGEN ANDERE ANGRIFFE VERTEIDIGT

Wenn sich ein Charakter seit seiner letzten Handlungsphase bereits gegen Nah- oder Fernkampfangriffe verteidigt hat, erhält er kumulativ einen Malus von jeweils -1 pro bereits abgelegter Verteidigungsprobe.

VERTEIDIGER IN SICH BEWEGENDEM FAHRZEUG

Wenn sich der Verteidiger in einem sich bewegenden Fahrzeug befindet, erhält er einen Würfelpoolbonus von +3 auf seine Verteidigungsproben.

VERTEIDIGER VERLETZT

Auch bei Verteidigungsproben kommen *Verletzungsmodifikatoren* (S. 172) zur Anwendung.

ANGREIFER FEUERT IM VOLLAUTOMATISCHEN MODUS (KOMPLEX)

Je mehr Kugeln einem Charakter entgegenfliegen, desto schwerer ist es, ihnen auszuweichen. Bei vollautomatischen Feuerstößen mit 10 Kugeln erleidet der Verteidiger einen Malus von -9.

ANGREIFER FEUERT LANGE SALVE ODER IM VOLLAUTOMATISCHEN MODUS (EINFACH)

Wie oben, nur dass weniger Kugeln etwas weniger Stress und potenziellen Blutverlust bedeuten. Der Verteidiger erleidet durch Lange Salven und vollautomatische Feuerstöße mit 6 Kugeln einen Malus von -5.

ANGREIFER FEUERT IM SALVEN- ODER HALBAUTOMATISCHEN SALVENMODUS

Noch weniger Kugeln, aber es ist immer noch herausfordernd, nicht getroffen zu werden. Gegen Salvenmodus und Halbautomatische Salven erleidet der Verteidiger einen Würfelpoolmodifikator von -2.

ANGREIFER FEUERT MIT FLECHETTE IN ENGER STREUUNG

Je weiter die Streuung eines Flechetteschusses, desto schwerer ist es, ihm auszuweichen. Die enge Streuung hält aber die Kugeln nahe zusammen, also erleidet der Verteidiger nur einen Würfelpoolmodifikator von -1 dagegen.

ANGREIFER FEUERT MIT FLECHETTE IN MITTLERER STREUUNG

Hier ist die Streuung etwas weiter, was das Ausweichen schwerer macht. Die mittlere Streuung belegt den Verteidiger mit einem Würfelpoolmodifikator von -3.

ANGREIFER FEUERT MIT FLECHETTE IN WEITER STREUUNG

Bei dieser Chokeeinstellung ist die Luft voller Blei, was ein Ausweichen fast unmöglich macht. Die weite Streuung belegt den Verteidiger mit einem Würfelpoolmodifikator von -5.

VERTEIDIGER IM NAHKAMPF

Wenn ein Verteidiger sich voll auf den Angreifer konzentrieren muss, der ihm direkt gegenübersteht, kann er sich weniger um Fernkampfangriffe kümmern. Wegen dieser Ablenkung erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -3 auf seine Verteidigungsproben.

VERTEIDIGER LÄUFT

Zick-Zack! Wenn der Verteidiger – zum Beispiel, weil er in der vorigen Handlungsphase gelaufen ist – als laufend gilt, erhält er einen Würfelpoolbonus von +2 auf seine Verteidigungsprobe. Wenn er sprintet, erhält er einen Würfelpoolbonus von +4.

VERTEIDIGER/ZIEL IN GUTER DECKUNG

Wenn der Verteidiger mit der Handlung In Deckung Gehen hinter etwas Deckung nimmt, das mehr als 50 % seines Körpers abdeckt, erhält er einen Würfelpoolbonus von +4 für seine Verteidigungsproben. Dieser Bonus kann auch für Ziele auf dem Boden gelten, die mindestens 20 Meter vom Angreifer entfernt sind. Er gilt sowohl bei Fernkampfangriffen als auch bei Indirekten Kampfzaubern, die eine Verteidigungsprobe erlauben.

Dieser Modifikator ersetzt nicht den Malus des Angreifers durch Blindes Feuern. Wenn der Verteidiger in Deckung und außer Sicht (100 % des Körpers verdeckt) ist, werden sowohl der Malus des Angreifers als auch der Bonus des Verteidigers wirksam.

VERTEIDIGER/ZIEL IN TEILDECKUNG

Wenn der Verteidiger mit der Handlung In Deckung gehen hinter etwas (wie Büschen, Fensterrahmen, Vorhängen usw.) Deckung nimmt, das zwischen 25 % und 50 % seines Körpers verdeckt, erhält er einen Würfelpoolbonus von +2 auf Vertei-

digungsproben. Dieser Bonus gilt sowohl bei Fernkampfangriffen als auch bei Indirekten Kampfzaubern, die eine Verteidigungsprobe erlauben.

BEISPIEL

SCHIESSEN IN DEN NAHKAMPF

Der Verteidiger bekommt also einen Malus, weil er im Nahkampf nicht auf Angriffe von außen achten kann, aber der Angreifer erhält keinen für die Schwierigkeit, das richtige Ziel zu treffen. Das erscheint unfair, oder? Aber wir gleichen das aus: Wenn der Verteidiger bei der Vergleichenden Probe mehr Erfolge erzielt, müssen die Freunde des Angreifers im Nahkampf ebenfalls eine Verteidigungsprobe mit demselben Malus ablegen, um nicht getroffen zu werden. Wenn nichts passiert, ist alles gut. Wenn sich jemand die Kugel einfängt, gehen Sie weiter mit dem Schadenswiderstand vor und sehen Sie sich an, wie wütend der Getroffene auf seinen Kumpel wird.

Und wenn viele Kämpfer in einem großen Handgemenge stecken? Dann vergeben Sie als Spielleiter Nummern und würfeln, um festzustellen, wer sich am ehesten die fehlgegangene Kugel einfängt. Der Spielleiter kann auch einfach festlegen, wer gemäß dem Kampfverlauf am ehesten getroffen wird. Oder sagen, es sei einfach ein Fehlschuss, und sich nicht mehr weiter darum kümmern. Der Spielleiter hat die Macht.

VERTEIDIGUNGSMODIFIKATOREN

SITUATION	WÜRFELPOOLMODIFIKATOR
Angreifer hat längere Reichweite	-1 pro Nettopunkt Reichweitenvorteil des Angreifers
Gegenangriff gegen Sturmangriff	+1
Verteidiger am Boden	-2
Verteidiger bemerkt Angriff nicht	keine Verteidigung möglich
Verteidiger hat längere Reichweite	+ 1 pro Nettopunkt Reichweitenvorteil des Verteidigers
Verteidiger hat sich bereits gegen andere Angriffe verteidigt	-1 pro vorangegangenem Angriff
Verteidiger in sich bewegendem Fahrzeug	+3
Verteidiger verletzt	–Verletzungsmodifikatoren

SITUATION	WÜRFELPOOLMODIFIKATOR
Angreifer feuert im Vollautomatischen Modus (Komplex)	-9
Angreifer feuert Lange Salve oder im Vollautomatischen Modus (Einfach)	-5
Angreifer feuert im Salven- oder Halbautomatischen Salvenmodus	-2
Angreifer feuert mit Flechette in enger Streuung	-1
Angreifer feuert mit Flechette in mittlerer Streuung	-3
Angreifer feuert mit Flechette in weiter Streuung	-5
Verteidiger befindet sich im Nahkampf	-3
Verteidiger läuft	+2
Verteidiger sprintet	+4
Verteidiger/Ziel in Guter Deckung	+4
Verteidiger/Ziel in Teildeckung	+2

DECKUNG

Wenn man auf jemanden in Deckung schießt und die Vergleichende Probe einen Gleichstand ergibt, wird das Ziel durch die Deckung hindurch getroffen, sofern der Angriff die Barriere durchschlägt (s. *Barrieren*, S. 196).

BESONDERE HANDLUNGEN

ÜBERRASCHUNG

Manchmal geschehen Dinge, mit denen man überhaupt nicht rechnet. Das gilt besonders für *Shadowrun*, und es kann problematisch sein, weil das Unerwartete oft für Schwierigkeiten sorgt. Manchmal geschieht es absichtlich, etwa bei einem Hinterhalt auf dem Weg zu einem scheinbar freundschaftlichen Treffen. Manchmal ist es auch Zufall – etwa, wenn man in eine Gasse flüchtet und plötzlich einem Rudel Teufelsratten gegenübersteht. Auf das Unerwartete kann man sich nicht vorbereiten (sonst wäre es ja nicht unerwartet). Überraschung regelt die Momente, die man nicht kommen sah, und die Regeln dafür gelten für alle Charaktere und Critter. Nichtintelligente Objekte wie astrale Barrieren, Foki, Programme, IC und Ziegelsteine können nicht überrascht werden. Was wenig überraschend sein sollte.

Ein überraschter Charakter kann wenig mehr tun, als dem Lauf der Ereignisse zuzusehen. Überraschung geschieht immer für einzelne Charaktere. Ein Charakter, der in einen Hinterhalt von zwei Gegnern gerät, könnte also von einem der Feinde überrascht sein, von dem anderen aber nicht. Ebenso kann es sein, dass nicht alle Mitglieder eines Teams vom selben Ereignis überrascht sind.

Überraschung passiert meist zu Beginn eines Kampfes, kann aber auch innerhalb einer Kampfrunde durch neue Gegner oder Situationen entstehen.

ÜBERRASCHUNG UND WAHRNEHMUNG

Überraschte Charaktere nehmen nicht wahr, dass der Drek gleich am Dampfen ist. Meist kommt das vor, wenn sie etwas nicht wahrgenommen haben (z.B. nicht genug Erfolge erreicht haben, um den versteckten Scharfschützen zu entdecken), oder wenn der Spielleiter ihnen gar nicht die Chance

dazu gibt (etwa wenn sie unbekümmert in einen vermeintlich leeren Raum spazieren und sich plötzlich den Waffen eines Dutzends grinsender Wachen gegenübersehen).

Unter Umständen möchte der Spielleiter einem Charakter die Gelegenheit geben, zu bemerken, dass etwas faul ist. Am besten lässt sich das mit einer verdeckt gewürfelten Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] für den Charakter durchführen. Wenn der Charakter Glück hat, kann er zum Beispiel hören, dass sich Schritte nähern, den Dampf einer Elektrozigarette riechen oder einfach das Gefühl haben, dass jemand hinter ihm steht. Ein Charakter, dem die verdeckte Wahrnehmungsprobe gelingt, wird wachsamer und erhält einen Bonus auf seine Überraschungsprobe (siehe unten). Wer unter dem Schutz des Zaubers oder der Adeptenkraft Kampfsinn steht, erhält immer (verdeckt oder offen) Gelegenheit zu einer Wahrnehmungsprobe, kann aber dennoch bei zu wenigen Erfolgen überrascht werden.

Die folgenden Überraschungsregeln gelten für alle Situationen, bei denen Teilnehmer absichtlich oder unabsichtlich überrascht werden können.

ÜBERRASCHUNGSPROBEN

Um überraschende Situationen zu regeln, müssen alle Teilnehmer eine **Überraschungsprobe auf Reaktion + Intuition (3)** ablegen. Wer bereits (z.B. durch Kampfsinn) wachsam ist, erhält einen Würfelpoolbonus von +3 auf diese Probe. Wenn die Überraschungsprobe gelingt, kann man ganz normal handeln. Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Initiativeergebnis des Charakters um 10 gesenkt wird (entweder bei der nächsten Initiativeprobe oder sofort, wenn eine Überraschung mitten in der Kampfrunde passiert). Der Charakter gilt bis zu seiner nächsten Handlungsphase als überrascht. Ein überraschter Charakter darf keine Verteidigungsproben ablegen. Er kann dies vermeiden, indem er einen Punkt Edge ausgibt, um die Überraschung zu verhindern. Sein Initiativeergebnis wird zwar trotzdem um 10 gesenkt, aber immerhin kann er wenigstens Verteidigungsproben ablegen.

Ein Charakter, der bei der Überraschungsprobe einen Patzer erzielt, kann immer noch entsprechend reagieren, aber er erschreckt sich, wodurch er zum Beispiel etwas fallen lässt, unkontrollierte Bewegungen macht oder gegen ein Hindernis prallt. Der Spielleiter legt die genauen Auswirkungen des Patzers fest.

Ein Kritischer Patzer bei der Überraschungsprobe führt dazu, dass der Charakter in der ersten Handlungsphase gar nicht handeln kann. Wenn der Charakter danach am Kampf teilnehmen kann, erhält er nicht nur die Senkung von -10 auf das Initiativeergebnis wegen der misslungenen Überraschungsprobe, sondern auch weitere -10, weil er mitten im Kampf ins Geschehen eingreift.

HINTERHALTE

Charaktere, die einen Hinterhalt planen und ihre Handlungen verzögern, während sie auf das Auftauchen eines Ziels warten, erhalten einen Würfelpoolbonus von +6 auf ihre Überraschungsproben. Charaktere, die im Hinterhalt liegen, werden von den Zielen ihres Hinterhalts nie überrascht, solange sie die Bewegungen und Handlungen ihrer Ziele wahrnehmen können (weil diese sich zum Beispiel auf offenem Feld bewegen). In solchen Fällen müssen sie keine Überraschungsprobe ablegen. Wenn der Charakter, der im Hinterhalt lauert, die Aktivitäten des Ziels nicht wahrnehmen kann (wenn er etwa darauf wartet, dass jemand in den Raum kommt, aus einem Gebäude tritt, dass sich ein Geist materialisiert usw.), erhält er zwar den Bonus von +6, muss aber auch eine Überraschungsprobe ablegen. Schließlich könnte er kurzzeitig abgelenkt oder unkonzentriert sein.

Wenn ein Charakter, dem ein Hinterhalt gelegt wird, seine Überraschungsprobe schafft und dann ein höheres Initiativeergebnis erzielt als sein Gegner, der den Hinterhalt gelegt hat, kann er natürlich zuerst handeln und den Hinterhalt vermeiden.

BEISPIEL

ÜBERRASCHUNG!!!

Wombat, Caster und Sir Rigs-a-Lot lauern im Schatten einer Gasse auf ihren verräterischen Johnson. Als er (mit seinen zwei Leibwächtern) ankommt, verlangt der Spielleiter von allen Beteiligten eine Überraschungsprobe mit Reaktion + Intuition (3). Die Runner erhalten einen Bonus von +6 wegen des Hinterhalts. Die Ergebnisse: Wombat (5), Caster (2), Sir Rigs-a-Lot (2, Patzer), Leibwächter A (3), Leibwächter B (0, Kritischer Patzer) und Mr. Johnson (2). Wombat und Leibwächter A sind als einzige nicht überrascht (so viel zum Hinterhalt). Alle anderen erleiden eine Senkung ihrer Initiativeergebnisse.

Da sie sich nicht im Kampf befanden, müssen alle Charaktere normale Initiativeproben ablegen. Die Gesamtergebnisse: Wombat (16), Leibwächter A (16), Sir Rigs-a-Lot (13 – 10 = 3), Caster (11 – 10 = 1) und Mr. Johnson (9 – 10 = -1). Leibwächter B durfte wegen des Kritischen Patzers nicht würfeln. Der Spielleiter geht aber davon aus, dass er später noch mitmachen könnte, und würfelt trotzdem für ihn. Mit den Modifikatoren für Überraschung (-10) und späterer Kampfteilnahme (-10) ergibt sich ein Ergebnis von (19 – 10 – 10 = -1).

Das Initiativeergebnis 16 beginnt; Wombat und Leibwächter A haben beide 16, aber Wombat ist wegen seines höheren Edgeattributs zuerst dran. Wombat sagt an, dass er aus der Gasse tritt, etwas Cooles sagt und auf Mr. Johnson schießt.

Er würfelt seine Probe. Der Straßensamurai zersägt den überraschten Mr. Johnson, der nicht einmal eine Verteidigungsprobe würfeln darf. Er ist außer Gefecht und wahrscheinlich für immer aus dem Geschäft.

Dann schüttelt Leibwächter A bei 16 seine Verwirrung ab, zieht schnell seine Waffe und schießt auf Wombat. Er verfehlt. Bei Initiativeergebnis 3 tritt Sir Rigs-a-Lot in Aktion. Er tritt aus dem Schatten, verzichtet auf den coolen Spruch und zieht seine Maschinenpistole. Allerdings hatte er bei der Überraschungsprobe einen Patzer gewürfelt, also beschließt der Spielleiter, dass sich das Visier der MP in der Hosentasche verhakt. Sir Rigs-a-Lot kann in dieser Handlungsphase nicht feuern.

Bei Initiativeergebnis 1 tritt Caster hervor und will die ganze Gruppe mit einem Manaball treffen. Leibwächter A kann sich verteidigen, Mr. Johnsons Aura hat seine sterbliche Hülle schon verlassen, und Leibwächter B ist völlig überrascht und kann sich nicht verteidigen.

Mr. Johnsons erster Initiativedurchgang endet damit, dass er auf dem Boden aufschlägt. Zeit für den nächsten Initiativedurchgang.

BEISPIEL

ÜBERRASCHUNG, TEIL ZWEI!!!

Caster ist von zwei 405 Hellhounds, die ihren Spaß haben wollen, in eine Gasse gejagt worden. In der Kampfrunde, bevor Caster in die Gasse kam, hat der Spielleiter für ihn eine verdeckte Wahrnehmungsprobe gewürfelt und nur 1 Erfolg erzielt. Das genügt nicht, um die beiden großen grauen Umrisse zu bemerken, die im Schatten der Gasse lauern. Casters Aufmerksamkeit ist ganz den beiden Gangern gewidmet, also verlangt der Spielleiter eine Überraschungsprobe. Caster erzielt mit Reaktion + Intuition 2 Erfolge. Die beiden schattenhaften Umrisse würfeln ebenfalls und erzielen 5 bzw. 6 Erfolge. Die Ganger erzielen 1 bzw. 4 Erfolge, also müssen Caster und einer von ihnen je 10 vom Initiativeergebnis anziehen und können sich nicht verteidigen.

Der Spielleiter setzt die Kampfrunde fort, und jeder ist im Kampf. Die bereits erzielten Initiativeergebnisse werden weiter geführt, und die beiden mysteriösen Neuankömmlinge legen ebenfalls Initiativeproben ab. Die beiden (zwei Höllenhunde) kommen im zweiten Initiativedurchgang dran und haben um 10 reduzierte Initiativeergebnisse.

Caster hatte das höchste Initiativeergebnis, das aber um 10 Punkte gesenkt wurde, und kommt jetzt nach den Höllenhunden dran. Der erste Höllenhund greift Caster an. Er tritt ins Licht, das sein kohlschwarzes Fell und die roten Augen enthüllt, und spuckt Feuer.

Caster hatte einen Fehlschlag bei der Überraschungsprobe und erhält daher keine Verteidigungsprobe. Hoffentlich ist seine Panzerung feuerfest. Vor allem, da der zweite Höllenhund ihn auch grillen will. Caster beschließt, einen Punkt Edge auszugeben, um sich doch verteidigen zu können. Hoffentlich wird er nur angesengt und nicht flambiert.

ÜBERRASCHUNG BEI LAUFENDEM KAMPF

Überraschung kann auch passieren, wenn ein Kampf bereits läuft. So kann ein Runnerteam zum Beispiel in eine Gasse gejagt werden, in der gerade ein Rudel Barghests sein Opfer verspeist. Wenn neue Gegner überraschend zu einem Kampf hinzukommen, sollten alle Charaktere Überraschungsproben ablegen – sowohl die bereits kämpfenden als auch die neuen. Wenn ein Charakter überrascht wird, senken Sie das Initiativeergebnis und machen normal mit der Kampfrunde weiter. Bedenken Sie, dass überraschte Charaktere keine Verteidigungsproben ablegen dürfen.

AUSWIRKUNGEN DER ÜBERRASCHUNG

Charaktere, die überrascht sind, können keine Handlungen durchführen, die nicht überraschte Charaktere direkt betreffen, behindern oder deren Handlungen kontern. Also können sie die anderen nicht angreifen, deren Angriffen nicht ausweichen oder sich dagegen verteidigen. Überraschte Charaktere können auf die Handlungen nicht überraschter Charaktere nicht reagieren. Sie können aber Handlungen durchführen, die nicht gegen die überraschenden Charaktere gerichtet sind. Beispiele wären das Bereitmachen von Waffen (aber nicht das Abfeuern) oder sich auf den Boden zu werfen.

Das betrifft auch Handlungen zugunsten von Verbündeten. Ein Charakter, der überrascht ist, kann sich zum Beispiel, auch wenn er gewarnt wird, nicht in Deckung werfen.

ABFANGEN

Wenn ein Charakter durch seine Bewegung in einen Umkreis von 1 Meter (+1 Meter pro Punkt Waffenreichweite) um einen Gegner kommt und an diesem vorbei will, ohne ihn anzugreifen, kann der Gegner die Unterbrechungshandlung Abfangen ausführen, sein Initiativeergebnis um 5 senken und einen Nahkampfangriff durchführen. Diese Regel gilt auch, wenn jemand sich aus dem Nahkampf lösen will. Wenn der Gegner eine Nahkampfwaffe in der Hand hat, benutzt er die entsprechende Waffenfertigkeit. Sonst greift er mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf an. Wenn er eine Feuerwaffe führt, kann er sie als Knüppel benutzen und mit der Fertigkeit Knüppel angreifen. Der Angriff wird nach den normalen Nahkampfregeln (siehe S. 187) abgewickelt.

Wenn der angegriffene Charakter nach der Schadenswiderstandsprobe mindestens Schaden in Höhe seiner Konstitution erleidet, ist er abgefangen und kann sich nicht weiter bewegen.

Charaktere, die auf dem Boden liegen, können nicht abfangen.

Wenn sie etwas Bewegungsfreiheit haben, können geschickte Charaktere dem Abfangen ausweichen und den Nahkampf vermeiden. Sie dürfen im Rahmen ihrer Bewegung eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] (1) ablegen. Jeder Erfolg über dem Schwellenwert gestattet es dem Charakter, an einem Gegner vorbeizukommen.

BEISPIEL

Doctor Love hat mitbekommen, dass Full Decks Vitalmonitor Marke HeartyBoy gerade durchdreht. Er weiß, dass er sich um den Decker kümmern muss. Leider liegt dazwischen ein Handgemenge zwischen ein paar Wachen und seinem Team, das den Weg zum Patienten durch den engen Flur versperrt. Als pflichtbewusster Arzt entscheidet er sich aber dafür, sich trotzdem zu Full Deck durchzukämpfen.

Er versucht, dem ersten Kampf auszuweichen, aber eine der Wachen schlägt mit einem Betäubungsschlagstock nach ihm. Im Zuge der normalen Nahkampfangriffs- und Verteidigungsproben schafft der Doc es, dem Schlagstock komplett auszuweichen. Er kann sich weiterbewegen.

Er muss an noch einer Wache vorbei, die ebenfalls meint, es wäre schlau, ihn zu schlagen. Diesmal fängt er sich einen Treffer ein und erleidet 2 Kästchen Geistigen Schaden. Doctor Love hat eine Konstitution von 3, also reicht der Schaden nicht, um ihn zu stoppen. Er kann Full Deck erreichen.

NIEDERSCHLAG

Charaktere, die Schaden erleiden, können durch den Angriff oder seine Wucht niedergeschlagen werden. Wenn ein Charakter durch einen einzelnen Angriff nach der Schadenswiderstandsprobe eine Anzahl von Kästchen Geistigen oder Körperlichen Schaden erleidet, die sein Körperliches Limit überschreitet, schlägt ihn dieser Angriff automatisch nieder. Dieser Niederschlag ist im Grunde eine erzwungene Freie Handlung Sich Hinwerfen. Wenn ein Charakter durch einen einzelnen Angriff nach der Schadenswiderstandsprobe 10 oder mehr Kästchen Schaden erleidet, wird er auf jeden Fall niedergeschlagen.

Einige nichttödliche Waffen sind speziell darauf ausgelegt, ein Ziel niederzuschlagen. Gelmunition senkt zum Beispiel für Zwecke des Niederschlags das Körperliche Limit des Ziels um 2.

Ein Charakter, der seinen Gegner mit einem Nahkampfangriff niederschlagen will, kann dazu ein Ziel Ansagen (S. 166).

BEISPIEL

Zwischen Wombat und seiner Flucht aus einem Konzernbüro, wo er gerade einen Platin-Kunden von DocWagon verdroschen hat, steht ein Mitglied des DocWagon-HTR-Teams. Wombat hat nichts gegen den Mann von DocWagon und zieht seine Predator, die mit Gelmunition geladen ist, und schießt dem Kerl glatt in die Brust.

Der DocWagon-Angestellte hat ein Körperliches Limit von 6. Der Schuss verpasst ihm nach der Widerstandsprobe 5 Kästchen Geistigen Schaden. Da es sich um Gelmunition handelt, hat er für den Niederschlag nur ein Körperliches Limit von 4. Der DocWagon-Angestellte liegt flach auf dem Rücken, und Wombat verschwindet.

FESTHALTEN

Manchmal muss man einen Gegner kampfunfähig machen, ohne ihn bewusstlos zu schlagen. Dazu muss ein Charakter sich in einen Kampf zum Festhalten begeben.

Um einen Gegner festzuhalten, führt ein Charakter einen normalen Nahkampfangriff mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf durch. Wenn der Angreifer mehr Erfolge als der Verteidiger erzielt, vergleichen Sie die Summe von Stärke + Nettoerfolge des Angreifers mit dem Körperlichen Limit des Verteidigers. Wenn die Summe höher ist als das Körperliche Limit des Verteidigers, hat der Angreifer den Verteidiger gepackt und bewegungsunfähig gemacht. Solche Angriffe zum Festhalten richten keinen Schaden an.

Um diesem Griff zu entkommen, muss der Verteidiger eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Probe auf Waffenloser Kampf + Stärke [Körperlich] ablegen. Der Schwellenwert ist gleich der Anzahl der Nettoerfolge des Angreifers beim Festhalteangriff. Wenn die Probe misslingt, bleibt der Verteidiger festgehalten und kann keine Handlungen durchführen, die körperliche Bewegungen beinhalten. Gegenüber Angriffen, die gegen ihn geführt werden, gilt der Festgehaltene als auf dem Boden liegend. Der festhaltende Charakter muss keine weiteren Proben ablegen, um den Griff beizubehalten, muss aber in jeder Handlungsphase, in der er den Griff halten will, eine Komplexe Handlung dafür aufwenden. In einer solchen Komplexen Handlung kann er außerdem eine der folgenden Möglichkeiten nutzen:

- Durchführen eines weiteren Waffenlosen Angriffs, um den Griff zu verbessern. Der Verteidiger verteidigt sich wie gewohnt. Der Angreifer erhält den Bonus für die bessere Position (+2). Die Nettoerfolge des Angreifers werden zu seinen ursprünglichen Nettoerfolgen des Festhalteangriffs addiert, was ein Entkommen erschwert. Wenn der Verteidiger aber mehr Erfolge erzielt, werden seine Nettoerfolge von denen des ersten Festhalteangriffs abgezogen. Der Griff des Angreifers wird schwächer.
- Verursachen von Geistigem Schaden mit Schadenscode gleich seiner Stärke. Dazu ist keine Probe nötig, aber der Verteidiger legt eine normale Schadenswiderstandsprobe ab. Panzerung wirkt gegen diesen Schaden.
- Den Verteidiger gemäß den Regeln für Angesagte Ziele niederschlagen. Der Angreifer erhält den Bonus für die bessere Position (+2).

BEISPIEL

Full Deck steht unter dem Einfluss des Zaubers Handlungen Beherrschen, und Wombat muss verhindern, dass sein Kumpel etwas Dummes tut, wie etwa auf Sir Rigs-a-Lot zu schießen.

Wombat greift mit einer Komplexen Handlung im Nahkampf an. Er würfelt mit Waffenloser Kampf 4 + Geschicklichkeit 6 – Verletzungsmodifikator 1 – Beleuchtungsmodifikator 1, insgesamt also mit 8 Würfeln. Er würfelt 6, 6, 6, 5, 5, 5, 5, 1 – großartige 7 Erfolge. Full Deck verteidigt sich mit Reaktion 2 + Intuition 4 – Beleuchtungsmodifikator 1 – Situationsmodifikator 2 wegen des Widerstands gegen den Zauber, insgesamt also mit 3 Würfeln. Er erzielt mit 5, 4, 2 genau 1 Erfolg. Wombat hat ein Körperliches Limit von 5, also werden nur 5 seiner 7 Erfolge gewertet. Das ergibt (minus 1 Erfolg von Full Deck) 4 Nettoerfolge für Wombat.

Nun werden die 4 Erfolge zu Wombats Stärke 5 addiert. Die Summe von 9 wird mit Full Decks Körperlichem Limit von 3 verglichen. Wombat gewinnt, und Full Deck ist bewegungsunfähig.

In seiner nächsten Handlungsphase muss Wombat eine Komplexe Handlung aufwenden, um den Griff zu halten, aber er kann als Teil dieser Komplexen Handlung zusätzlich noch entweder den Griff durch einen weiteren Waffenlosen Angriff verstärken, Schaden verursachen (wenn er gemein sein will) oder versuchen, Full Deck niederzuschlagen.

Full Deck hat in seiner nächsten Handlungsphase aber nur eine Möglichkeit, um freizukommen: Er müsste eine Komplexe Handlung aufwenden und mit Waffenloser Kampf 2 +Stärke 2 [Körperlich] eine Probe ablegen. Der Schwellenwert für diese Probe wäre 4 (die Nettoerfolge des Festhalteangriffs). Ohne Edge für die Probe auszugeben, könnte Full Deck nicht freikommen.

Sir Rigs-a-Lot ist einstweilen sicher.

ANGESAGTE ZIELE

Manchmal will ein Angreifer etwas Besonderes bewirken, wofür ein gewöhnlicher Angriff nicht reicht. Dieser Abschnitt bietet verschiedene Möglichkeiten zum Ansagen eines Ziels, wobei es dem Spielleiter überlassen bleibt, welche davon er zulassen will.

Jede dieser Möglichkeiten kostet zusätzlich zur eigentlichen Angriffshandlung eine Freie Handlung Ziel Ansagen und verursacht einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf den eigentlichen Angriff.

Aus der Hand schlagen: Der Charakter schlägt oder schießt dem Ziel einen Gegenstand aus der Hand, ohne dass es Schaden erleidet. Das Ziel verteidigt sich wie gewohnt. Der Gegenstand kann bis zu (Nettoerfolge – 1) Meter weit vom Ziel entfernt landen. Er sollte sich dabei vom Angreifer weg bewegen.

Härterer Treffer: Egal, ob man Gelgeschosse ins Gesicht des Gegners abfeuert oder ihm die Handkante gegen den Hals schlägt: Manchmal will man mit Angriffen, die eigentlich Geistigen Schaden verursachen, Körperlichen Schaden erzielen. Wenn diese Möglichkeit der Zielansage genutzt wird, ändert sich der Buchstabe eines Schadenscodes von G zu K.

Kunstschuss: Manchmal möchte man jemanden mit einem Kunstschuss beeindrucken, damit er seine Lage überdenkt. Jemandem die Zigarette aus dem Mund zu schießen, seinen Ärmel mit dem Wurfmesser an die Wand zu nageln oder eine Spielkarte in der Luft zu zerteilen – all das sind gute Beispiele dafür, wie ein Charakter deutlich machen kann, dass man sich ihm besser nicht anlegen sollte. Nach einem solchen Angriff erhält der Angreifer einen Bonus auf Einschüchternproben. Ein solcher Angriff braucht gewöhnlich etwas Vorbereitung, kann also nicht mitten im Kampf durchgeführt werden. Niemand achtet im Kampf darauf, ob man jemandem den Hut absichtlich vom Kopf schießt oder ob man einfach den Kopf verfehlt hat. Notieren Sie die Anzahl der Erfolge bei der Angriffsprobe. Sie zählen als Würfelpoolbonus bei einer Einschüchternprobe, die vom Angreifer oder einem seiner Verbündeten durchgeführt wird.

Niederschlag (nur im Nahkampf): Ein Angreifer kann versuchen, seinen Gegner umzuwerfen, ihm die Beine wegzutreten, ihn zu Boden zu ziehen oder andere Manöver durchzuführen, um ihn zu Boden zu werfen. Dazu muss er einen Angriff zum Niederschlag ansagen. Dann führt er einen gewöhnlichen Nahkampfangriff (mit dem Würfelpoolmodifikator von -4 für Angesagtes Ziel) durch. Wenn er mehr Erfolge als der Verteidiger hat, wird die Summe aus Stärke + Nettoerfolge des Angreifers mit dem Körperlichen Limit des Verteidigers verglichen. Wenn die Summe höher ist als das Körperliche Limit des Verteidigers, hat der Angreifer den Verteidiger niedergeschlagen. Dieser Niederschlag verursacht beim Ziel (außer vielleicht an dessen Stolz) keinen Schaden.

Der Angreifer kann sich aussuchen, ob er mit dem Ziel zusammen zu Boden gehen will (wie eine kostenlose Freie Handlung Sich Hinwerfen) oder auf den Beinen bleiben möchte. Im Fall eines Patzers geht er in jedem Fall auch zu Boden. Bei einem Kritischen Patzer fällt nur der Angreifer, und der Verteidiger bleibt stehen.

Schaden teilen: Manchmal möchte man dem Gegner einfach nur wehtun, statt ihn zu töten. In diesem Fall kann der Angreifer das Teilen des Schadens zwischen den Zustandsmonitoren ansagen. Solche Angriffe bilden absichtliche Treffer auf dicker gepanzerte Körperteile ab.

Um den Schaden teilen zu können, muss das Ziel Panzerung tragen, und diese Panzerung muss einen höheren Panzerungswert als die DK des Angriffs haben. Man kann diese Angriffsoption also nicht nutzen, um mit APDS auf jemanden in Panzerkleidung zu schießen – dabei fließt auf jeden Fall Blut. Wenn der Angriff erfolgreich ist, wird der Schaden gleichmäßig zwischen dem Körperlichen und dem Geistigen Zustandsmonitor aufgeteilt. Wenn es sich um eine ungerade Zahl handelt, bekommt der Geistige Zustandsmonitor ein Kästchen mehr. Wenn der modifizierte Schadenscode des Angriffs geringer als der modifizierte Panzerungswert ist, verursacht der Angriff nur den halben Schaden, der vollständig auf dem Geistigen Zustandsmonitor eingetragen wird.

Schmutzige Tricks: Es gibt allerlei schmutzige Tricks, wie das Schießen in den Boden, um Sand aufzuwirbeln, oder das direkte Werfen von Sand ins Gesicht des Gegners, die in einem nicht ganz fairen Kampf von Vorteil sein können. Wenn der Angreifer auch nur einen Nettoerfolg erzielt, erhält der Gegner wegen der Ablenkung einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf seine nächste Handlung.

Verletzliche Stelle: Normale Angriffe im Fernkampf werden als Schüsse auf das Zentrum (den Torso, die Motorhaube usw.) des Ziels betrachtet. Das soll die Trefferchance erhöhen und gleichzeitig möglichst viel Schaden anrichten. Das Ansagen eines Ziels zur Erhöhung des Schadens steht für das Zielen auf besonders empfindliche Stellen, wie das Gehirn, das Herz oder die Schlagadern. Diese Bereiche führen, wenn sie getroffen werden, meist zu schwereren Verletzungen, sind dafür aber kleiner und schwerer zu treffen. Das Zielen auf eine verletzliche Stelle erhöht den Schadenscode des Angriffs um 2.

Vertreiben: Manchmal will man einen Gegner nur verlangsamen und ihn aus dem Kampf heraushalten. Das kann etwa durch einen absichtlichen Schuss direkt am Ohr vorbei oder durch Schüsse in den Boden vor dem Gegner gemacht werden. Zusätzlich zu dem normalen Schaden senken solche Schüsse das Initiativeergebnis des Ziels um 5. Wenn das Initiativeergebnis des Ziels dadurch auf 0 oder darunter fällt, verliert es seine letzte Handlungsphase in dieser Kampfrunde. Selbst wenn der Verteidiger keinen Schaden erleidet, verliert er bei einem Treffer Punkte aus seinem Initiativeergebnis.

MEHRFACHANGRIFFE

Manchmal wollen Charaktere richtig viel Schaden verursachen und beschließen, mehr als einmal innerhalb derselben Handlungsphase angreifen, indem sie die Freie Handlung Mehrfachangriffe ausführen. Diese steht sowohl für mehrere Angriffe mit einer Waffe als auch für das Angreifen mit zwei unterschiedlichen Waffen (Feuer- oder Nahkampfwaffen). Der Würfelpool des Angreifers wird mit allen Verletzungs-, Umwelt-, Situations- und Rückstoßmodifikatoren berechnet und dann so gleichmäßig wie möglich auf alle Angriffe aufgeteilt. Diese Angriffe werden dann separat durchgeführt. Durch die kleineren Würfelpools steigt natürlich auch die Wahrscheinlichkeit für einen Patzer.

Mit Feuerwaffen, die in Salven (S. 180) oder im Vollautomatischen Modus (S. 180) feuern, können mit der Freien Handlung Mehrfachangriffe mehrere Ziele mit demselben Feuerstoß unter Beschuss genommen werden, wenn durch diesen Feuerstoß mindestens 6 Kugeln abgefeuert werden. Dies ist zum Beispiel auch der Fall, wenn man zwei Pistolen gleichzeitig im Halbautomatischen Salvenmodus abfeuert. Der Würfelpool des Angreifers wird wie oben beschrieben berechnet und dann so gleichmäßig wie möglich zwischen allen Zielen aufgeteilt. Dabei müssen mindestens 3 Kugeln auf ein Ziel abgefeuert werden, und die Ziele dürfen nicht mehr als 1 Meter voneinander entfernt sein. Die Ziele erhalten für ihre Verteidigungsprobe einen negativen Würfelpoolmodifikator in Höhe der auf sie abgefeuerten Kugeln -1 (also -2 bei 3 abgefeuerten Kugeln, -3 bei 4 abgefeuerten Kugeln usw.).Wenn man für diese Angriffe Edge ausgibt, um *Die Grenzen zu sprengen*, werden die Zusatzwürfel vor der Aufteilung angerechnet. Wenn Edge nach den Würfelwürfen für eine Zweite Chance ausgegeben wird, gilt es für alle aufgeteilten Würfelpools.

Die maximale Gesamtzahl an Angriffen, die innerhalb einer Handlungsphase möglich ist, entspricht der Hälfte der entsprechenden Kampffertigkeit des Angreifers. Wenn ein Charakter mit zwei Waffen angreift, die jeweils mit einer anderen Fertigkeit geführt werden, gilt die Hälfte der niedrigeren Fertigkeitsstufe.

BEISPIEL

MEHRFACHANGRIFFE

Wombat hat sich mit seiner großen Klappe bei allen drei Rausschmeißern der Blue Flame Tavern so unbeliebt gemacht, dass sie ihn auf die Straße zerren, um ihn Demut zu lehren. Er weiß, dass er gegen drei stämmige Kerle nur geringe Chancen hat, aber auch, dass seine Reflexbooster ihn schnell handeln lassen. Er geht davon aus, dass er die Gegner am besten schwächen sollte, indem er den Schaden, den er verursachen kann, aufteilt und zwei von ihnen angreift.

Wombat hat das höchste Initiativeergebnis und benutzt eine Komplexe und seine Freie Handlung, um mehrere Nahkampfangriffe durchzuführen. Er greift mit Waffenloser Kampf 4 + Geschicklichkeit 6 an, zieht 1 Würfel wegen seines Promillepegels ab und erhält insgesamt 9 Würfel. Er findet den Würfelpool ein wenig leer, gibt also einen Punkt Edge aus und addiert sein Edge 3, was insgesamt 12 Würfel ergibt. Er teilt den Pool und greift jeden der beiden Rausschmeißer mit 6 Würfeln an. Außerdem darf er die Regel der Sechs nutzen und sein Körperliches Limit für den Angriff ignorieren. Dieser Plan ist sicher nicht der beste, aber für Wombat in seinem angetrunkenen Zustand erscheint er perfekt.

SPÄTE RACHE

Ein Charakter kann die Späte Rache nutzen, um eine letzte Handlung durchzuführen, bevor er stirbt oder bewusstlos wird. Dafür müssen alle drei folgenden Voraussetzungen erfüllt sein:

- Der Charakter muss mindestens noch ein Initiativeergebnis von 1 für diese Kampfrunde haben. Wenn es verbraucht ist, hat er Pech gehabt.
- Der Charakter muss 1 Punkt Edge ausgeben. Dadurch wird nur die Späte Rache aktiviert, es entstehen keine Zusatzwürfel für irgendwelche Proben (der Charakter kann aber durch Ausgeben von zusätzlichem Edge seine Proben wie gewohnt verstärken). Wenn der Charakter keinen Punkt Edge mehr übrig hat, hat er Pech gehabt.
- Dem Charakter muss eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) gelingen. Diese wird abgelegt, nachdem der Punkt Edge ausgegeben wurde.

Wenn der Charakter alle drei Bedingungen erfüllt, kann er eine letzte, beliebige Handlung (aber keine Bewegung) durchführen, die nach den normalen Regeln abgewickelt wird. Sie darf auch durch eine beliebige Freie Handlung modifiziert werden.

BARRIEREN

Leute (und Fahrzeuge) haben Konstitution (bzw. Rumpf) und Panzerung, Barrieren haben Struktur und Panzerung. Barrieren besitzen einen Zustandsmonitor, der von ihrer Größe und Strukturstufe abhängt. Pro Quadratmeter (mit etwa 10 Zentimetern Dicke) besitzen Barrieren eine Anzahl von Kästchen gleich ihrer Strukturstufe. Eine Barriere mit Strukturstufe 5, die 3 Quadratmeter groß ist, hätte also 15 Kästchen.

BARRIERESTUFEN

BARRIERE	STRUKTUR	PANZERUNG
Zerbrechlich	1	2
Beispiel: gewöhnliches Glas		
Billiges Material	2	4
Beispiel: Gipswand, Gipskarton, Tür, normaler Reifen		
Durchschnittliches Material	4	6
Beispiel: Möbel, Sicherheitsglas, Plastik		
Schweres Material	6	8
Beispiel: Bäume, Hartholz, Datenterminal, Kettenglieder, Laternenpfahl		
Verstärktes Material	8	12
Beispiel: Densiplast, Sicherheitstür, Panzerglas, Kevlarplatten		
Tragendes Material	10	16
Beispiel: Ziegel, Plasbeton		
Schweres Tragendes Material	12	20
Beispiel: Beton, Metallträger		
Gepanzertes Verstärktes Material	14	24
Beispiel: Stahlbeton		
Gehärtetes Material	16+	32+
Beispiel: Bunker		

SCHIESSEN DURCH BARRIEREN

Wenn ein Angreifer ein Ziel durch eine Barriere hindurch treffen will, muss er ein paar Dinge beachten. Ein Verteidiger, der die Barriere als Deckung benutzt, erhält einen Verteidigungsbonus durch die Deckung. Wenn er zudem völlig von der Barriere verborgen wird, erhält der Angreifer den Würfelpoolmodifikator von -6 für Blindes Feuern. Der Verteidiger wird im Gegenzug behandelt, als würde er den Angriff nicht wahrnehmen. Er kann sich also nicht verteidigen. Wenn die Barriere durchsichtig ist (wie etwa Panzerglas), gibt es keine Deckung oder Sichtbehinderung.

Grundsätzlich muss jeder Angriff die Barriere durchschlagen, um das Ziel dahinter zu treffen. Für nicht penetrierende Waffen gilt: Wenn die Barriere zuerst getroffen wird, würfelt der Spielleiter mit Struktur + Panzerung für den Schadenswiderstand.

Die Barriere nimmt dann etwaigen Schaden, dem nicht widerstanden wurde. Wenn die Strukturstufe vom erlittenen Schaden überschritten wird, wird überzähliger Schaden auf das Ziel hinter der Barriere weitergegeben. Das Ziel muss dann diesem Schaden normal widerstehen. Für Kugeln und Projektile gelten andere Regeln, wie unter *Penetrierende Waffen* (s.u.) beschrieben.

Wenn der modifizierte Schadenscode des Angriffs den (durch die DK) modifizierten Panzerungswert der Barriere nicht überschreitet, ist der Angriff einfach nicht stark genug, um die Barriere zu durchdringen, und der Angriff schlägt automatisch fehl.

BARRIEREN ZERSTÖREN

Wenn ein Charakter eine Barriere zerstören (oder ein Loch in sie schlagen) will, wird ein normaler Angriff durchgeführt. Da Barrieren immobil sind, wird der Angriff als Erfolgsprobe abgewickelt. Das Ziel des Angriffs ist es, möglichst viele Erfolge zu erzielen, um den Schadenscode zu steigern. Wenn der Angreifer keine Erfolge erzielt, gilt nur der Grundschadenscode. Eine Barriere „verfehlt" man nur mit einem Kritischen Patzer bei der Angriffsprobe – wenn man buchstäblich kein Scheunentor trifft. Ein Charakter kann natürlich auch Sprengstoffe als Angriffsfertigkeit verwenden, wenn er das richtige Material und die Zeit hat, um die Ladungen anzubringen.

BEISPIEL

BARRIEREN ZERSTÖREN

Wombat und Caster haben ein Paar Renraku-Wachen bis zu einem Labor verfolgt. Die Wachen flüchten hinein und schmeißen die Tür hinter sich zu. Keiner der beiden Runner kann besonders gut Schlösser knacken, also entscheiden sie sich für dynamischere Öffnungsmethoden.

Die Sicherheitstür besteht aus Verstärktem Material und ist 1 mal 2 Meter groß (Struktur 8, Panzerung 12, 16 Kästchen auf dem Zustandsmonitor).

Wombat zieht sein bewährtes AK-97, schaltet auf Vollautomatischen Modus und drückt ab. Der Grundschadenscode der Waffe beträgt 10K, Wombat erzielt 6 Erfolge (von denen aber wegen der Präzision der Waffe nur 5 gewertet werden). Der modifizierte Schadenscode beträgt also 15K (10 + 5). Damit überschreitet er den Panzerungswert der Barriere, und ein Blick in *Penetrierende Waffen* zeigt, dass der Angriff 4 Kästchen Schaden an der Barriere anrichtet und der Rest des Schadens durchgeht. Die Wachen dahinter sollten also in Deckung gehen.

Caster weiß, wie sinnlos es ist, Kugeln auf eine Tür zu verschwenden, und bereitet den Zauber Energieschlag vor. Er drückt die Hand an die Metalltür und wirkt den Zauber. Er weiß, dass er viel Kraft brauchen wird, und wirkt den Zauber auf seinem maximalen Potenzial von Kraftstufe 12. Caster erzielt beeindruckende 10 Erfolge, konsultiert die Tabelle *Barrieren zerstören* und sieht, dass Kampfzauber Barrieren unmodifiziert treffen. Er verursacht 10 Kästchen Schaden (was, zusammen mit Wombats Kugeln, insgesamt 14 ergibt). Der Spielleiter erklärt, dass der größte Teil der Tür verschwunden ist und nur noch oben und unten ein paar Fetzen in den Angeln hängen. Der Weg ist nicht ganz frei, aber die Wachen sind jetzt wenigstens sichtbar.

Der Schadenscode wird nicht nur durch Erfolge modifiziert, sondern auch durch die Art des Angriffs, wie in der Tabelle *Barrieren zerstören* angegeben.

Die Barriere widersteht dem Schaden mit Panzerung + Struktur. Geistiger Schaden hat keine Wirkung auf Barrieren.

Der nicht widerstandene Schaden wird auf dem Zustandsmonitor der Barriere verzeichnet. Wenn die Barriere mindestens so viele Kästchen Schaden erleidet, wie ihre Strukturstufe beträgt, hat der Angriff ein Loch in sie geschlagen. Löcher haben eine Fläche von 1 Quadratmeter pro (Strukturstufe) Schaden. Wenn also ein Angriff einer Barriere mit Strukturstufe 15 einen Schaden von 30 Kästchen zufügt, entsteht ein 2 Quadratmeter großes Loch.

BEISPIEL

SCHIESSEN DURCH BARRIEREN

Wombat kauert hinter einer Betonbarriere und lädt seine Ares Light Fire 70 nach. Ein Ares-Wachmann versucht zu raten, wo Wombat ist, und feuert seine Defiance T-250 ab. Er erhält den Modifikator für Blindes Feuern und hat nur 4 Würfel, erzielt aber 2 Erfolge. Da Wombat völlig verborgen ist, fängt die Barriere den Treffer ab. Der Schadenscode der Schrotflinte wird durch die 2 Erfolge der Wache von 10K auf 12K modifiziert. Das ist viel zu wenig für den Panzerungswert (20) des Betons, also bleibt der Schuss wirkungslos. Für Kugeln und Projektile gelten andere Regeln, wie unter *Penetrierende Waffen* (s.u.) beschrieben. Wombat flüchtet weiter, diesmal hinter eine Sicherheitstür (Panzerung 12), und atmet kurz durch. Die Wache schießt wieder und erzielt (mit viel Glück) 3 Erfolge. Der modifizierte Schadenscode beträgt 13K, ist also höher als der Panzerungswert. Der Schuss geht durch. Die Tür nimmt 1 Kästchen Schaden, und 12K kommen auf Wombat zu.

BARRIEREN ZERSTÖREN

WAFFE	SCHADENSCODE-MODIFIKATOR
Nahkampf oder Waffenlos	Keine Veränderung
Projektile und Kugeln	s. *Penetrierende Waffe*
Sprengstoffe in direktem Kontakt mit der Barriere	Grundschaden x 2
AF-(Lenk-)Raketen	Grundschaden x 2
Kampfzauber	Keine Veränderung

PENETRIERENDE WAFFEN

Wenn die benutzte Waffe ihre Energie hauptsächlich durch das Eindringen ins Ziel überträgt (wie etwa bei einer Pistole oder einem spitzen Schwert), erleidet die Barriere ohne Widerstand 1 Kästchen Schaden (oder gar keinen, wenn der Spielleiter das beschließt), und der Rest des Schadens geht durch die Barriere auf das Ziel dahinter. Wenn mehrere Kugeln

auf eine Barriere gefeuert werden, erhöht sich der Schaden auf 2 Kästchen für 3 Kugeln, 3 Kästchen für 6 Kugeln und 4 Kästchen für 10 Kugeln. Ziehen Sie diese Kästchen vom Schaden ab, den jemand auf der anderen Seite der Barriere erleidet. Das gilt aber nur, wenn der modifizierte Schadenscode den modifizierten Panzerungswert der Barriere überschreitet. Ansonsten wird der Angriff von der Panzerung aufgehalten und entfaltet keine weitere Wirkung.

KÖRPER ALS BARRIEREN

Erfahrungsgemäß wird es irgendwann passieren, dass jemand einen Körper, ob lebend oder tot, als Barriere benutzen will oder muss. In solchen Fällen ersetzt die Konstitution die Strukturstufe. Die Panzerung zählt ganz normal. Der Schaden wird zuerst der Leiche zugefügt, bevor er das eigentliche Ziel trifft. Außerdem ist es nicht einfach, einen Körper als Schild mitzuschleppen. Die meisten Körper sind weder leicht noch handlich. Wenn man einen metamenschlichen Schutzschild mit sich herumschleppt, wird die Differenz zwischen der Stärke des Benutzers und der Konstitution der Leiche (wenn diese höher ist) als Malus auf Geschicklichkeit und Reaktion angerechnet.

FAHRZEUGE

FAHRZEUGE IN AKTION

Bei *Shadowrun* erfüllen Fahrzeuge im Wesentlichen dieselben Aufgaben wie immer: Sie sind Transportmittel. In der Sechsten Welt bieten Fahrzeuge aufregende Möglichkeiten, um die Szenerie bunter und spannender zu gestalten, Verfolgungsjagden zu inszenieren und mehr Gefahr ins Spiel zu bringen. Wenn eine Szene Fahrzeuge als Zentrum hat, geht es vor allem um *Geschwindigkeit*. Fahrzeuge bewegen sich schnell, die Situation ändert sich schnell, und die Regeln sollten das schnell behandeln. Daher versuchen die Fahrzeugregeln für *Shadowrun*, genau dieses Tempo aufrechtzuerhalten.

SPIELWERTE FÜR FAHRZEUGE

Fahrzeuge werden bei *Shadowrun* durch einen Wertesatz beschrieben, der ihre Fähigkeiten im Spiel abbildet.

Handling steht für die Wendigkeit und das Ansprechverhalten eines Fahrzeugs. Dieser Wert gibt auch das Limit für Fahrzeugproben an, bei denen es vor allem um Manövrierfähigkeit geht.

Geschwindigkeit steht für die maximal erreichbare Geschwindigkeit eines Fahrzeugs. Sie dient auch als Limit, wenn die pure Geschwindigkeit bei einer Fahrzeugprobe die Hauptrolle spielt.

Beschleunigung gibt an, wie schnell ein Fahrzeug seine Geschwindigkeit verändern kann, um zum Beispiel die Distanz zwischen sich und einem anderen bewegten Ziel zu verändern. Dieser Wert gibt die maximale Anzahl an Entfernungskategorien an, die ein Fahrzeug in einer Kampfrunde überwinden kann.

Rumpf steht für die Belastbarkeit und Größe eines Fahrzeugs und seinen Schadenswiderstand. Größere Fahrzeuge haben meist mehr Platz im Innern und setzen ihre Insassen oder wichtige Bauteile bei Angriffen weniger hohen Risiken aus. Die Rumpfstufe ist Teil des Würfelpools, mit dem Fahrzeuge Schaden widerstehen – wie die Konstitution eines Metamenschen.

Panzerung steht für die „Zähigkeit" eines Fahrzeugs, seine Fähigkeit, Treffer zu kassieren und trotzdem noch zu funktionieren. Sie muss nicht unbedingt aus Metallplatten bestehen, die mit dem Fahrzeug verschraubt oder vernietet sind. Auch die Festigkeit von Chassis und Karosserie spielt eine Rolle. Panzerung bildet zusammen mit dem Rumpfattribut den Würfelpool für den Schadenswiderstand.

Pilot gibt die Qualität des eingebauten Computersystems an, mit dem alle Fahrzeuge in der Sechsten Welt ausgestattet sind. Bei jedem Fahrzeug, das nicht aktiv von einem Metamenschen gesteuert wird, übernimmt dieser Wert die Rolle aller Geistigen Attribute, der Reaktion und der Geschicklichkeit, wenn es um Fahrzeugproben geht.

Sensor steht für die Systeme zur Informationssammlung oder Erkennung, die in jedem Fahrzeug der Sechsten Welt verbaut sind. Sensor dient auch als Limit für Wahrnehmungs- und andere Entdeckungsproben mit den Systemen des Fahrzeugs.

Die meisten Fahrzeuge sind etwas weniger weiche Ziele als Metamenschen. Daher haben sie einen **Zustandsmonitor** mit einer Anzahl von Kästchen gleich 12 + [Rumpf ÷ 2] (aufgerundet). Geistiger Schaden betrifft sie nicht, allerdings gilt Elektrizitätsschaden bei ihnen als Körperlicher Schaden. Angriffe, deren modifizierter Schadenscode die modifizierte Panzerung des Fahrzeugs nicht überschreitet, richten gar nichts aus.

Drohnen sind anders gebaut und haben einen Zustandsmonitor von 6 + [Rumpf ÷ 2] (aufgerundet).

FAHRZEUGE UND SPERRFEUER

Sperrfeuer bestreicht größere Zonen, und das kann bei taktischem und Verfolgungskampf in Bezug auf Fahrzeuge und Passagiere kompliziert werden. Sperrfeuer kann die Insassen eines Fahrzeugs mit folgenden Zusatzregeln treffen: Alle Passagiere bekommen einen Verteidigungsbonus durch das Fahrzeug als Deckung. Wer die Handlung Volle Deckung durchführt, kann dem Angriff nicht entgehen, erhält aber die Panzerung des Fahrzeugs als Bonus für die Schadenswiderstandsprobe. Außerdem kann der Angriff, wenn sein modifizierter Schadenscode nicht höher ist als der modifizierte Panzerungswert des Fahrzeugs, die Panzerung nicht durchdringen, und die Passagiere sind sicher. Der Fahrer kann außerdem eine Probe auf Reaktion + Edge ablegen, um das Fahrzeug samt allen Passagieren aus der Sperrfeuerzone zu bringen.

FAHRZEUGPROBEN

Wenn ein Charakter ein Fahrzeug in einer Alltagssituation steuert, ist dazu keine Probe nötig, wenn er nicht Inkompetent ist (in diesem Fall kann es richtig lustig werden). Oft aber müssen Charaktere bei *Shadowrun* Fahrzeuge in gefährlichen und Extremsituationen steuern. Wenn das geschieht, muss der betreffende Charakter eine oder mehrere Fahrzeugproben ablegen. Bei einer Fahrzeugprobe wird meist mit Fahrzeugfertigkeit + Reaktion [Handling] gewürfelt. Der Schwellenwert der Probe hängt von der Schwierigkeit der Aufgabe ab. Die Tabelle *Schwellenwerte bei Fahrzeugproben* kann dem Spielleiter dabei als Richtlinie dienen.

GESCHWINDIGKEITEN VON FAHRZEUGEN

Bei einer Reise von A nach B kommt es weniger auf die Höchstgeschwindigkeit eines Fahrzeugs als auf die Fähigkeiten des Lenkers, die Infrastruktur, Gesetzgebung und Verkehrsdichte auf dem Weg an. Daher werden hier Reisegeschwindigkeiten angegeben, die für verschiedene Reisemethoden jeweils den Durchschnitt darstellen. Diese Geschwindigkeiten sind (vor allem bei Flugzeugen) ungefähre Richtwerte. Wenn Sie als Spielleiter präzisere Angaben geben wollen, können Sie Vergleiche mit der realen Welt heranziehen.

Zu Fuß: Die Geschwindigkeit von Fußgängern kann in zwei Kategorien unterteilt werden: Gehen und Eilmarsch. Gehen bedeutet genau, was es scheint: mit etwa 5 Kilometern pro Stunde unterwegs zu sein. Man kann sich dabei in den meisten Stadt- und Flachlandgebieten in einigermaßen gerader Linie zwischen zwei Punkten bewegen. In schwerem Gelände oder in den Bergen kann diese Geschwindigkeit auf die Hälfte bis ein Viertel der normalen Geschwindigkeit fallen. Eilmärsche sind schneller, aber auch ermüdender. Die Gehgeschwindigkeit wird verdoppelt, aber es müssen Widerstandsproben gegen Erschöpfungsschaden (S. 174) abgelegt werden.

Fahrrad: So seltsam es klingen mag: Das Fahrradfahren ist in Innenstädten oder in den Slums der größeren Städte nicht so ungewöhnlich. Fahrradfahrer legen etwa 25 Kilometer in der Stunde zurück, sind aber meist auf Straßen und flaches Gelände geschränkt. Fahrräder können auch in schwerem Gelände benutzt werden, aber nur mit einem Viertel ihrer normalen Geschwindigkeit. Langes Radfahren in hügeligem oder schwerem Gelände kann Erschöpfungsschaden (S. 174) verursachen.

Bodenfahrzeuge: Bis zur Erfindung von GridGuide konnte das Fahren in Bodenfahrzeugen durchaus unangenehm sein. Unfälle, Baustellen, verschiedene Geschwindigkeitsbeschränkungen und Staus sorgten immer dafür, dass man länger brauchte als gedacht. Mit GridGuide, das es in den meisten Großstädten und auf den meisten wichtigen Autobahnen gibt, beträgt die durchschnittliche Reisegeschwindigkeit in städtischen Umgebungen etwa 80 Kilometer pro Stunde und auf Autobahnen und Fernstraßen etwa 120 Kilometer pro Stunde. Bodenfahrzeuge brauchen Straßen, und Sie können als Spielleiter Routenplaner aus der realen Welt nutzen, um die Fahrzeiten zu bestimmen.

Wasserfahrzeuge: Es gibt vom Floß bis zum Flugzeugträger zahllose Varianten an Fahrzeugen zur Benutzung auf dem Wasser. Mit Muskelkraft angetriebene Wasserfahrzeuge wie Kajaks und Kanus können auf ruhigem Wasser etwa 3 Kilometer pro Stunde zurücklegen, aber nur ein Viertel davon gegen starke Strömung und bis zum Vierfachen davon mit der Strömung. Kleine Motorboote haben eine Reisegeschwindigkeit von etwa 25 km/h, größere bis zu 65 km/h. Schnellboote können bis zu 130 (und Rennboote sogar bis zu 200) Kilometer pro Stunde erreichen. Yachten haben eine Reisegeschwindigkeit von etwa 60 km/h, große Kreuzfahrtschiffe von 35 km/h. Der wichtigste Faktor für Reisen zu Wasser ist das Gewässer selbst. Flüsse sind selten gerade, daher taugt die Luftlinie wenig zur Bestimmung der Entfernung. Bis auf die kleinsten Seen haben alle Gewässer Strömungen, deren Auswirkung der Entscheidung des Spielleiters obliegt.

Rotormaschinen: Hubschrauber und Kipprotorflugzeuge haben meist den Vorteil, dass sie in direkter Luftlinie fliegen können. Sie können über offenem Gelände etwa 300 Kilometer pro Stunde als Reisegeschwindigkeit erreichen. In Stadtgebieten sinkt diese Geschwindigkeit auf etwa 140 km/h, aber man kann die Strecke immer noch nach der Luftlinie bemessen. Der begrenzende Faktor für die meisten Rotormaschinen ist der Treibstoffvorrat.

Flugzeuge: Fluggeschwindigkeiten können in drei sehr weit gefasste Kategorien unterteilt werden. Außerdem gibt es eine vierte Kategorie für Langstreckenflüge, die aber nur bei kommerziellen Fluglinien Anwendung findet. Die drei Kategorien sind Propellerflugzeuge, kleine und große Jets. Die vierte beinhaltet semiballistische und Suborbitalflüge, die aber weniger Flüge als gesteuerte Stürze darstellen. Fast jedes Flugzeug, ausgenommen Senkrechtstarter, braucht ein Flugfeld oder zumindest eine freie Fläche zum Starten und Landen. Wenn sie in der Luft sind, fliegen sie in gerader Linie von einem Punkt zum anderen. Propellerflugzeuge fliegen mit einer Reisegeschwindigkeit von etwa 250 Kilometern pro Stunde. Kleine Jets können auf Langstrecken etwa 1.000 km/h erreichen. Die meisten könnten noch viel schneller fliegen, was aber viel zu viel Treibstoff für lange Reisen verbrauchen würde. Große Jets wie etwa kommerzielle Großraumflugzeuge haben eine Reisegeschwindigkeit von etwa 800 Kilometern pro Stunde.

SCHWELLENWERTE BEI FAHRZEUGPROBEN

SITUATION	SCHWELLENWERT	BEISPIELE
Leicht	1	Einreihen, überholen, scharf bremsen, sanftere Kurven (weniger als 75 Grad)
Durchschnittlich	2	Hindernissen ausweichen, enge Lücken durchfahren, enge Kurven (75 bis 130 Grad)
Schwierig	3	Ein Motorrad auf dem Vorderrad fahren, Fahren an ungewöhnlichen Orten (z.B. Einkaufszentren), Haarnadelkurven (über 130 Grad)
Extrem	4+	Sprung über ein Hindernis, Fahren durch eine Lücke, die gerade noch Platz bietet; Sprung über eine Rampe mit Drehung, sodass der Haken eines Krans eine Bombe vom Boden des Fahrzeugs schlägt, bevor sie explodiert
Fahrer mit Riggerkontrolle hineingesprungen	–Stufe der Riggerkontrolle (Minimum 1)	Ein Rigger mit Riggerkontrolle hat es viel leichter, ein Fahrzeug zu steuern, das er fühlen kann.

Außerdem modifiziert das Gelände, durch oder über das man sich bewegt, den Schwellenwert der Fahrzeugprobe. Modifikatoren finden Sie in der Tabelle *Gelände und Schwellenwerte.*

GELÄNDE UND SCHWELLENWERTE

GELÄNDE	MODIFIKATOR	BEISPIELE
Offen	0	Autobahn, flache Ebene, offenes Meer, freier Himmel
Normal	+1	Hauptstraße, sanfte Hügel, Docks, innerstädtischer Flugverkehr
Schwierig	+2	Nebenstraßen, lichter Wald, felsige Berghänge, wenig Verkehr, flaches Wasser, starker Luftverkehr, Tiefflug über unebenes Gelände
Unwegsam	+4	Seitengassen, dichte Wälder, steile Abhänge, dichter Verkehr, Sumpf, Stromschnellen, Fliegen auf Bodenniveau durch die Stadt, Fliegen durch enge Canyons

MODIFIKATOREN

Die Würfelpoolmodifikatoren für Fahrzeugproben können auch noch andere Faktoren als Gelände beinhalten, die den steuernden Charakter behindern können.

MODIFIKATOREN BEI FAHRZEUGPROBEN

SITUATION	MODIFIKATOR
Fahrzeug beschädigt	–Schadensmodifikator
Pilot ist überrascht oder nimmt Ereignis nicht wahr	keine Probe möglich
Pilot steuert durch AR	+1 auf Limit
Pilot steuert durch VR	+2 auf Limit
Pilot verletzt	–Verletzungsmodifikator
Schlechte Beleuchtung	s. *Beleuchtung* (S. 176)
Schlechte Sicht	s. *Sichtverhältnisse* (S. 176)

FAHRZEUG BESCHÄDIGT

Beschädigte Fahrzeuge sind einfach schwer zu steuern. Der Schadensmodifikator des Fahrzeugs wird als Würfelpoolmalus auf alle Fahrzeugproben angewandt.

PILOT IST ÜBERRASCHT ODER NIMMT EIN EREIGNIS NICHT WAHR

Wenn man etwas nicht kommen sieht, kann man wenig dagegen unternehmen. Überraschte Piloten können auf die Handlungen der Charaktere, die sie überrascht haben, nicht reagieren.

PILOT VERLETZT

Verletzungsmodifikatoren gelten auch bei Fahrzeugproben.

PILOT STEUERT DURCH AR/VR

Wenn der Pilot mithilfe der AR steuert, erhöhen Sie das Limit für alle Proben um +1. Wenn er die VR benutzt, steigt das Limit um +2. Wenn der Pilot eine Riggerkontrolle hat und das Fahrzeug Hineingesprungen steuert, sinkt der Schwellenwert von Fahrzeugproben um die Stufe der Riggerkontrolle (bis zu einem Minimum von 1).

SCHLECHTE BELEUCHTUNG

Im Dunkeln steuert es sich schlecht. Wenden Sie die Modifikatoren für Beleuchtung aus der Tabelle *Umweltmodifikatoren* (S. 176) an. Diese Modifikatoren können in üblicher Weise kompensiert oder aufgehoben werden.

SCHLECHTE SICHT

Das Steuern durch dichten Nebel, Rauch oder Starkregen kann die Reaktionszeit des Piloten beeinflussen. Wenden Sie den passenden Modifikator durch Sichtverhältnisse aus der Tabelle *Umweltmodifikatoren* (S. 176) an. Diese Modifikatoren können in üblicher Weise kompensiert oder aufgehoben werden.

UNFÄLLE

Unfälle sollten im Kampf bei *Shadowrun* seltene, spektakuläre Momente sein. Sie könnten Gelegenheit bieten, dass Spieler den Atem anhalten, weil sie nicht wissen, ob ihre Charaktere die nächsten Sekunden überleben – bis die Spannung sich löst, weil die Bösen über die Klippe stürzen, vor der man gerade noch gebremst hat.

Unfälle können durch die Handlung Rammen (S. 202) ausgelöst werden, wenn der Fahrer auf einem Kollisionskurs eine Fahrzeugprobe nicht schafft oder wann immer der Spielleiter das beschließt. Das klingt vielleicht ein wenig willkürlich, aber der Kampf mit Fahrzeugen läuft schnell und fließend ab. Alles kann sich sekundenschnell ändern, und nur der Spielleiter kann wissen, ob ein Fahrzeug außer Kontrolle eine Wand, ein anderes Fahrzeug oder einen vercyberten Troll trifft und zerbeult wird.

Unfälle sind selten und haben meist, auch wenn sie vielleicht spektakulär anzusehen sind, nicht viel Schaden zur Folge. Wenn ein Fahrzeug verunfallt (also auf ein Hindernis aufprallt), müssen Passagiere und Fahrzeug eine normale Schadenswiderstandsprobe ablegen, deren Schadenscode von der Aufprallgeschwindigkeit und dem Rumpf- bzw. Strukturattribut des „Unfallgegners“ abhängt (verwenden Sie hierfür die Tabelle *Rammschaden*, S. 202). Der Schaden hat eine Durchschlagskraft von -6, und ihm wird mit Konstitution + Panzerung widerstanden..

Außerdem sind Unfälle traumatische Ereignisse. Jeder Charakter, der verunfallt, muss eine Selbstbeherrschungsprobe (4) ablegen. Wenn er nicht genug Erfolge erzielt, erhält er für eine Anzahl von Kampfrunden gleich den fehlenden Erfolgen einen Malus in derselben Höhe. Wenn ein Charakter also nur 3 Erfolge erzielt, erhält er 1 Kampfrunde lang einen Malus von -1 auf alle Handlungen.

FAHRZEUGKAMPF

TAKTISCHER KAMPF

Im normalen taktischen Kampf ist das Fahrzeug sozusagen eine Erweiterung des Fahrers. Taktischer Kampf findet dann statt, wenn es zu Auseinandersetzungen zwischen Fahrzeugen und Fußgängern kommt, wie etwa bei Attentaten im Vorbeifahren oder beim Beginn einer Flucht. Die Bewegung wird anhand der Bewegungsrate des Fahrzeugs (s. *Bewegungsraten von Fahrzeugen*) geregelt, die von der Geschwindigkeit abhängt, die in der Tabelle *Fahrzeugbewegungsraten* aufgeführt ist. Die Initiative wird nach den normalen Regeln bestimmt.

BEWEGUNGSRATEN VON FAHRZEUGEN

Die Bewegungsraten von Fahrzeugen sind etwas anders als die von Metamenschen. Der Fahrer kann bei der notwendigen Fahrzeugprobe oder während seiner Handlungsphase die Bewegungsrate seines Fahrzeugs verändern, sagt ihren Ausgangswert aber zu Beginn der Kampfrunde an, statt die Bewegung in Initiativedurchgängen durchzuführen. Der Spielleiter sollte selbst entscheiden, wie weit ein Fahrzeug seine Geschwindigkeit zwischen Kampfrunden verändern kann.

FAHRZEUGBEWEGUNGSRATEN

GESCHWINDIGKEITSATTRIBUT	GEHRATE (M/RUNDE)	LAUFRATE (M/RUNDE)
1	5	10
2	10	20
3	20	40
4	40	80
5	80	160
6	160	320
7	320	640
8	640	1.280
9	1.280	2.560
10	2.560	5.120

HANDLUNGEN

Fahrer müssen in jeder Kampfrunde mindestens eine Komplexe Handlung aufwenden, um ihr Fahrzeug zu steuern, ansonsten gilt es am Ende der Kampfrunde als unkontrolliert. Unkontrollierte Fahrzeuge sind instabile Plattformen. Alle Charaktere erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Handlungen, wenn sie sich in einem unkontrollierten Fahrzeug befinden. Wenn der Fahrer nicht in der nächsten Kampfrunde mit einer Fahrzeugprobe sein Fahrzeug unter Kontrolle bringt, geschieht eines von zwei Dingen: Entweder übernimmt, wenn das Fahrzeug eine Pilotstufe hat, der Autopilot und führt die nötige Komplexe Handlung statt des Fahrers durch. Wenn dies geschieht, beginnt das System einfach dem Verkehrsfluss zu folgen. Wenn aber jemand den Autopiloten deaktiviert hat oder das Fahrzeug keinen hat, bewegt es sich einfach mit der gegenwärtigen Geschwindigkeit in die momentane Richtung weiter. Es kann sich dann auch nicht gegen Angriffe verteidigen. Außer langsamer zu werden – oder, wenn das Gaspedal verklemmt ist, die Geschwindigkeit beizubehalten, bis der Spielleiter es verunfallen lässt – unternimmt das Fahrzeug keine Handlungen. Fahrzeuge, die von GridGuide oder ähnlichen Systemen gesteuert werden, gelten als von ihrem Pilotprogramm kontrolliert.

Fahrzeugsysteme (wie Sensoren, Waffen usw.) benötigen zur Benutzung meist eine Komplexe Handlung. Es können aber auch nur Einfache oder Freie Handlungen nötig sein, wie beim Ein- oder Ausschalten von Sensoren oder ECM oder dem Scharfmachen von Raketen.

FREIE HANDLUNGEN

MODUS EINES VERLINKTEN GERÄTS ÄNDERN

Ein Fahrer, der per Riggerkontrolle oder DNI Zugriff auf das Fahrzeug hat, kann verschiedene Fahrzeugsysteme wie Sensoren, ECM, Waffen und Ähnliche als Freie Handlung aktivieren oder deaktivieren. Er kann auch Statusberichte über Position, Kurs und Geschwindigkeit, Beschädigungen oder gerade ausgeführte Befehle abrufen.

Aktivierte Sensoren, ECM und ECCM gehen zu Beginn der nächsten Handlungsphase online, selbst wenn der aktivierende Charakter keine Handlungen mehr hat, weil sein Initiativeergebnis schon zu niedrig ist.

EINFACHE HANDLUNGEN

GEGENSTAND BENUTZEN

Diese Handlung kann verwendet werden, um Sensoren, ECM, ECCM, Waffensysteme oder andere Fahrzeugsysteme manuell zu aktivieren oder zu deaktivieren.

SENSOREN EINSETZEN

Ein Fahrer oder Passagier kann Sensoren einsetzen, um Ziele zu entdecken oder ins Visier zu nehmen (s. *Sensorangriffe*, S. 186).

KOMPLEXE HANDLUNGEN

FAHRZEUG STEUERN

Dies ist eigentlich keine Handlung, nur das Aufwenden einer Handlung, um ein Fahrzeug eine Kampfrunde lang unter Kontrolle zu halten. Sie muss nicht als erste Handlung im Kampf unternommen werden, aber wenn sie nicht durchgeführt wird, gilt das Fahrzeug am Ende der Kampfrunde als unkontrolliert und kann verunfallen oder vom Pilotensystem übernommen werden.

FAHRZEUGPROBE ABLEGEN

Wenn der Fahrer ein Manöver durchführt, das eine Probe erfordert, muss er dafür eine Komplexe Handlung aufwenden. Gescheiterte Fahrzeugproben können dazu führen, dass das Fahrzeug als unkontrolliert gilt oder mit einer weiteren Fahrzeugprobe ein Unfall vermieden werden muss. Ein Patzer bei einer Fahrzeugprobe führt fast immer zu einem Unfall. Ein Kritischer Patzer bei einer Fahrzeugprobe führt immer zu einem Unfall.

FAHRZEUGWAFFE ABFEUERN

Fahrer oder Passagiere können eine fahrzeugmontierte Waffe abfeuern.

RAMMEN

Wenn ein Fahrer versucht, etwas (oder jemanden) mit dem Fahrzeug zu rammen, wird das als Nahkampfangriff durchgeführt. Das Ziel muss sich innerhalb der Geh- oder Laufrate des Fahrzeugs befinden (wenn das Fahrzeug die Laufrate zurücklegen muss, kommt ein Würfelpoolmodifikator von -3 zum Tragen). Der Fahrer führt mit Fahrzeugfertigkeit + Reaktion [Handling] einen Angriff durch. Das Ziel würfelt zur Verteidigung mit Reaktion + Intuition, oder (wenn es sich um einen Fahrer handelt, der für sein Fahrzeug würfelt) mit Reaktion + Intuition [Handling]. Fußgänger können die Unterbrechungshandlungen Volle Abwehr (S. 170) oder Ausweichen (S. 170) benutzen, nicht aber Blocken oder Parieren.

Wenn der Fahrer mehr Erfolge erzielt, rammt er das Ziel. Legen Sie eine normale Schadenswiderstandsprobe ab. Der Schadenscode des Angriffs hängt vom Rumpfattribut und der Geschwindigkeit des rammenden Fahrzeugs ab, wie in der Tabelle *Rammschaden* angegeben. Das rammende Fahrzeug selbst muss nur der (aufgerundeten) Hälfte dieses Schadens widerstehen. Charaktere widerstehen dem Rammschaden mit Konstitution + Panzerungswert. Rammangriffe haben eine Durchschlagskraft von -6.

Bei einem erfolgreichen Rammangriff muss jeder der beteiligten Fahrer eine zusätzliche Fahrzeugprobe ablegen, um das Fahrzeug unter Kontrolle zu halten. Der Schwellenwert für den rammenden Fahrer beträgt 2, der für den gerammten Fahrer 3. Wenn die Probe scheitert, gilt das betreffende Fahrzeug als unkontrolliert, bis die Kontrolle wiedererlangt wird.

RAMMSCHADEN

GESCHWINDIGKEIT [M/RUNDE]	SCHADENSCODE
1–10	Rumpf ÷ 2
11–50	Rumpf
51–200	Rumpf x 2
201–300	Rumpf x 3
301–500	Rumpf x 5
501+	Rumpf x 10

VERFOLGUNGSJAGDEN

Wenn an einer Kampfsituation zwei oder mehr Parteien beteiligt sind, die sich *alle* in sich bewegenden Fahrzeugen befinden, kommen die Regeln für Verfolgungsjagden statt den normalen Kampfregeln zur Anwendung. Schnelle Verfolgungsjagden sind sehr veränderlich, und die teilnehmenden Fahrzeuge haben immer wieder andere Positionen und Geschwindigkeiten. Die Regeln für Verfolgungsjagden konzentrieren sich daher mehr auf die Action als auf genaue Bewegungsabläufe. Die Kampfrunde einer Verfolgungsjagd umfasst die folgenden Schritte:

1. Verfolgungswerte für diese Kampfrunde festlegen.
2. Gefechtsentfernungen der beteiligten Fahrzeuge bestimmen.
3. Initiative für alle Charaktere bestimmen.
4. Handlungen in Initiativereihenfolge durchführen. Fahrer dürfen Verfolgungshandlungen oder normale Kampfhandlungen durchführen. Passagiere dürfen nur normale Kampfhandlungen durchführen.

VERFOLGUNGSWERTE FESTLEGEN

Abhängig von der Gegend, in der Verfolgungsjagden stattfinden, können unterschiedliche Werte wichtig sein. Der Spielleiter entscheidet, wann welche Werte zur Anwendung kommen. Es kann entweder auf Geschwindigkeit oder auf Handling ankommen. Diese Werte bilden dann das Limit bei Proben auf Verfolgungshandlungen.

Wenn der Weg eines Fahrzeugs relativ frei ist, es weniger wichtig ist, zu manövrieren, und hohe Geschwindigkeiten möglich sind, ist **Geschwindigkeit** entscheidend. Umgebungen, für die das zutrifft, sind etwa Autobahnen, freies Feld, offene Gewässer oder freier Himmel. In solchen Umgebungen ist die Manövrierfähigkeit weniger wichtig als die pure Geschwindigkeit. Außerdem kann hier die Sichtweite sehr hoch sein (speziell zu Wasser und in der Luft). Die Beute kann deutlich über 300 Meter entfernt, aber immer noch in Sicht des Verfolgers sein.

Wenn wenig Platz da ist und man viel manövrieren muss, ist **Handling** wichtiger als Geschwindigkeit. In solchen Umgebungen erreicht man so gut wie nie die Höchstgeschwindigkeit. Typische Beispiele sind kurvige Straßen in Wohngebieten, Vorgebirge, Canyons, verkehrsreiche Häfen oder Flüge in Bodennähe in der Stadt. In solchen Umgebungen können auch für die Handlungen der Passagiere Modifikatoren entstehen, weil Fußgänger, andere Fahrzeuge, Gebäude und allerlei andere Hindernisse das Schussfeld einschränken können.

GEFECHTSENTFERNUNGEN

Die Entfernung zwischen Fahrzeugen (oder Gruppen von Fahrzeugen) wird bei Verfolgungsjagden in **Gefechtsentfernungen** gemessen. Gefechtsentfernungen stellen keine konkreten oder gleichbleibenden Entfernungen dar, sondern eher Entfernungsbereiche, innerhalb derer sich die genauen Entfernungen von Sekunde zu Sekunde ändern können. Diese Entfernungen können für jedes einzelne Fahrzeug betrachtet werden, wenn Genauigkeit nötig ist, oder zwischen Gruppen von Fahrzeugen, die sich gemeinsam und koordiniert bewegen, wenn man eine schnellere Abwicklung bevorzugt.

Wenn die Entfernungen einer solchen Gruppe mit einer Probe verändert werden sollen, sollte eines der Fahrzeuge als Führungsfahrzeug ausgewählt werden.

Es gibt vier Gefechtsentfernungen, die jeweils nach ihren Verfolgungswerten (Geschwindigkeit oder Handling) unterschiedlich sind:

GEFECHTSENTFERNUNGEN

ENTFERNUNG	UNGEFÄHRE ENTFERNUNG BEI GESCHWINDIGKEIT [M]	UNGEFÄHRE ENTFERNUNG BEI HANDLING [M]
Kurz	0–10	0–5
Mittel	11–50	6–20
Lang	51–150	21–80
Maximal	151–300	81–150

LUFT- UND SEEKÄMPFE

Die hier vorgestellten Regeln beschäftigen sich vor allem mit Kämpfen zu Land, zu Wasser und in der Luft mit konventionellen Waffen, die Shadowrunner auch bekommen können. Luft- und Seekämpfe auf große Distanzen werden in zukünftigen Büchern behandelt. Generell sollte sich die Action aber eher auf Kämpfe konzentrieren, in die Shadowrunner wahrscheinlich verwickelt werden können.

Wenn Sie unbedingt große Gefechte auf weite Distanzen führen wollen, benutzen Sie diese Regeln und erweitern Sie die Entfernungen auf diejenigen für Sturmkanonen und Raketen. Sorgen Sie dafür, dass sich alle Beteiligten der zusätzlichen Gefahr von Rammangriffen in 5.000 Metern Höhe bewusst sind (falls sie das irgendwie übersehen haben sollten).

VERFOLGUNGSHANDLUNGEN

Ein Fahrer kann eine der folgenden Handlungen in seiner Handlungsphase durchführen, solange sich das Zielfahrzeug innerhalb der angegebenen Gefechtsentfernung befindet. Alle Verfolgungshandlungen sind Komplexe Handlungen.

AUFHOLEN ODER ABHÄNGEN (JEDE ENTFERNUNG)

Ein Fahrzeug kann versuchen, aufzuholen oder zu entkommen. Die Anzahl an Gefechtsentfernungskategorien, die ein Fahrzeug innerhalb einer Handlung zwischen sich und dem Gegner verringern oder erhöhen kann, ist gleich seiner Beschleunigung. Der Fahrer legt eine Probe auf Fahrzeugfertigkeit + Reaktion [Geschwindigkeit oder Handling] (Manöverschwellenwert) ab. Jeder Erfolg erlaubt es, die Gefechtsentfernung um eine Kategorie zu verändern. Wenn diese Handlung dafür sorgt, dass die Gefechtsentfernung über Maximal steigt, kann das verfolgende Fahrzeug, ebenfalls mit einer Probe auf Fahrzeugfertigkeit + Reaktion [Geschwindigkeit oder Handling] (Manöverschwellenwert), versuchen, aufzuholen.

RAMMEN (NUR KURZE ENTFERNUNG)

Das handelnde Fahrzeug versucht, mit dem Ziel zu kollidieren. Das geschieht mit einer Vergleichenden Probe auf Fahrzeugfertigkeit + Reaktion [Geschwindigkeit oder Handling]. Wenn das Rammen in einer freien Umgebung stattfindet, benutzen Sie Geschwindigkeit als Limit, in einer engeren Umgebung benutzen Sie Handling. Wenn das rammende Fahrzeug mehr Erfolge erzielt, kommt es zur Kollision. Das Ziel erleidet Schaden gleich dem Rumpf des rammenden Fahrzeugs plus Nettoerfolge. Das rammende Fahrzeug erleidet Schaden gleich der Hälfte des eigenen Rumpfs (aufgerundet).

SCHNEIDEN (NUR KURZE ENTFERNUNG)

Das handelnde Fahrzeug kann mit einer plötzlichen Bewegung das Zielfahrzeug schneiden und vielleicht verunfallen lassen. Das geschieht mit einer Vergleichenden Probe auf Fahrzeugfertigkeit + Reaktion [Handling]. Wenn das handelnde Fahrzeug mehr Erfolge erzielt, muss das Zielfahrzeug sofort mit einer Fahrzeugprobe einen Unfall vermeiden. Der Schwellenwert dafür ist gleich der Anzahl der Nettoerfolge des Angreifers.

STUNT (JEDE ENTFERNUNG)

Ein verfolgtes Fahrzeug kann versuchen, in letzter Sekunde eine Abfahrt zu erwischen, scharf in eine Seitenstraße abzubiegen, zwischen zwei Lkw hindurchzuschlüpfen oder etwas ähnlich Irres zu tun, um seinen Verfolger abzuschütteln. Wenn ein verfolgtes Fahrzeug einen Stunt versucht, legt der Spielleiter den Schwellenwert dafür gemäß der Umgebung, der Manöverschwierigkeit und dem Gelände fest (s. Tabellen *Schwellenwerte bei Fahrzeugproben* und *Gelände und Schwellenwerte,* S. 199f.). Der Fahrer legt eine Probe auf Fahrzeugfertigkeit + Reaktion [Geschwindigkeit oder Handling] ab. Wenn die Verfolgung in freier Umgebung stattfindet, dient die Geschwindigkeit als Limit. Wenn die Verfolgung in engerer Umgebung stattfindet, gibt das Handling das Limit an. Bei einer misslungenen Probe gerät das Fahrzeug außer Kontrolle. Ein unkontrolliertes Fahrzeug läuft Gefahr, zu verunfallen, was Schaden an Fahrzeug und Insassen hervorrufen kann (s. *Unfälle*, S. 200), langsamer zu werden, wodurch ein verfolgendes Fahrzeug aufholen könnte, oder andere Konsequenzen nach Entscheidung des Spielleiters zu erleiden.

Wenn der Schwellenwert erreicht oder überschritten wird, ist das Manöver erfolgreich, und alle Verfolger müssen sofort eine Fahrzeugprobe mit demselben Schwellenwert ablegen, um an dem Fahrzeug dranzubleiben. Jedes Fahrzeug, dem diese Probe misslingt, fällt eine Gefechtsentfernungskategorie zurück. Wenn diese bereits Maximal war, verliert der Verfolger den Kontakt. Der Spielleiter entscheidet, ob der Verfolger danach die Spur wieder aufnehmen kann.

HANDLUNGEN DER INSASSEN

Bei einer Verfolgungsjagd dürfen auch die Passagiere der beteiligten Fahrzeuge Handlungen unternehmen. Es ist allerdings schwierig, Ziele außerhalb eines sich schnell bewegenden oder überraschend manövrierenden Fahrzeugs zu treffen. Wenn ein Charakter versucht, mit einer nicht fahrzeugmontierten Waffe Ziele außerhalb des Fahrzeugs zu treffen, erhält er einen Malus von -2 auf seine Angriffsproben.

ANGRIFFE AUF FAHRZEUGE

Wenn ein Fahrzeug angegriffen wird, kann der Fahrer sich mit Reaktion + Intuition dagegen verteidigen. Drohnen tun das mit Pilot + Ausweichen [Handling]. Näheres zu Proben im hineingesprungenen Zustand finden Sie auch unter *Wie das Riggen funktioniert* ab S. 264.

SCHADEN AN FAHRZEUGEN

Wenn ein Fahrzeug getroffen wird, widersteht es dem Schaden wie gewohnt mit Rumpf + Panzerung. Wenn der modifizierte Schadenscode des Angriffs nicht höher als der modifizierte Panzerungswert des Fahrzeugs ist, erleidet es keinen Schaden. Da viele Fahrzeuge durch ihre Rumpfstufe große Würfelpools haben, sollte der Spielleiter (im Verhältnis 4 zu 1) Erfolge kaufen (siehe S. 47), um Proben zu beschleunigen. Ein durchschnittlicher Schützenpanzer hätte also mit seiner Rumpfstufe 4 automatische Erfolge. Es wäre also nur nötig zu würfeln, wenn mehr als 4 Erfolge benötigt würden.

AUSWEICHMANÖVER

Angegriffene Fahrzeuge können eine Unterbrechungshandlung durchführen und Ausweichmanöver fahren. Das ist das Äquivalent zu Voller Abwehr (S. 170). Der Fahrer senkt dabei sein Initiativeergebnis um 10 und kann seine Intuition als Würfelpoolbonus für seine Verteidigungsproben verwenden. Ausweichmanöver können nicht gegen Rammangriffe durchgeführt werden.

FAHRZEUGE UND ANGESAGTE ZIELE

Ein Ziel bei einem Fahrzeug anzusagen funktioniert nach den normalen Regeln für *Ziel Ansagen* (S. 166). Der Angreifer hat im Erfolgsfall allerdings eine Zusatzoption: Er kann ausgewählte Komponenten des Ziels wie Fenster, Sensoren, Reifen etc. zerstören. In solchen Fällen entscheidet der Spielleiter über die genauen Auswirkungen, je nach Schadenscode des Angriffs. In den meisten Fällen wird die betreffende Komponente einfach zerstört. Zerschossene Reifen verursachen pro plattem Reifen einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf Fahrzeugproben. Beachten Sie, dass sich diese Regel mit Angesagten Zielen beim Fahrzeug befasst, nicht mit dem Zielen auf Passagiere.

SCHADEN AN PASSAGIEREN

Angriffe, die gegen Insassen gerichtet sind, müssen gesondert angesagt werden. Angriffe auf Passagiere betreffen das Fahrzeug nicht und umgekehrt. Ausnahmen davon sind Rammen, Sperrfeuer und Waffen mit Flächenwirkung wie Granaten und Raketen. Von diesen werden Passagiere und Fahrzeug getroffen.

Wenn Passagiere angegriffen werden, wird eine normale Angriffsprobe durchgeführt. Passagiere in einem geschlossenen Fahrzeug gelten dabei als in Guter Deckung befindlich (dies gilt zusätzlich zu dem Würfelpoolmodifikator von +3 für den Aufenthalt in einem sich bewegenden Fahrzeug; außerdem kann je nach Situation auch der Malus für Blindes Feuern gelten). Insassen, die sich gegen Angriffe verteidigen wollen, müssen wegen des beengten Raumes im Inneren einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf ihre Verteidigungsproben in Kauf nehmen. Zusätzlich erhalten sie Schutz durch das Fahrzeug selbst. Addieren Sie bei Schadenswiderstandsproben die Panzerung des Fahrzeugs zu der des Charakters.

Bei Rammangriffen, Sperrfeuer, Schrotschüssen und Waffen mit Flächenwirkung müssen sowohl Fahrzeug als auch Passagiere dem Schaden widerstehen.

HEILUNG

Sie wurden also angeschossen, niedergestochen, verbrannt, elektrisiert, verdroschen und in die Luft gejagt. Und jetzt wollen Sie möglichst schnell wieder auf die Straße, um Geld zu verdienen. Wir zeigen Ihnen, wie das geht.

ERSTE HILFE

Charaktere mit der Fertigkeit Erste Hilfe können sofort versuchen, Körperliche oder Geistige Schäden zu heilen. Erste Hilfe kann nur zusammen mit einem Medkit eingesetzt werden (selbst wenn man gerade kein Nachfüllpack dafür hat), und sie muss innerhalb von 1 Stunde nach Erleiden der Verletzung geleistet werden. Der Charakter legt eine Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (2) ab. Für diese Probe gelten die Modifikatoren aus der Tabelle *Heilungsmodifikatoren* (S. 206). Verletzte Charaktere müssen, egal ob sie sich selbst oder andere behandeln, ihre Verletzungsmodifikatoren berücksichtigen. Jeder Nettoerfolg über dem Schwellenwert senkt den Schaden um 1 Kästchen. Wenn der Patient eine Ganzkörperpanzerung trägt, wird diese Wirkung halbiert, um die Schwierigkeit der Behandlung durch eine Panzerung hindurch abzubilden.

Ein Kritischer Patzer bei einer Probe auf Erste Hilfe erhöht den Schaden um 1W6 ÷ 2 (aufgerundet) Kästchen. Das Maximum an Kästchen, das durch Erste Hilfe geheilt werden kann,

ZUSAMMENWIRKEN VON KONVENTIONELLER UND MAGISCHER HEILUNG

Magische Heilung, Erste Hilfe, Medizin und alle anderen Formen der Behandlung von Wunden funktionieren recht unterschiedlich und passen nicht immer zusammen.

Erste Hilfe und der Zauberspruch Heilen heilen Schaden direkt in Form wiederhergestellter Schadenskästchen und können jeweils nur einmal für einen bestimmten Satz von Verletzungen benutzt werden. Erste Hilfe darf außerdem nicht angewandt werden, wenn der Zauber Heilen bereits auf die entsprechenden Verletzungen gewirkt wurde. Der Zauber hingegen darf nach der Ersten Hilfe gewirkt werden.

Medizin heilt keine Schadenskästchen, sondern verleiht Boni für Genesungsproben.

Ein magisch geschultes DocWagon-Team würde nach folgender Standardprozedur vorgehen: Erste Hilfe gefolgt von einem Zauber Heilen im Feld, dann Medizin in einer klinischen Einrichtung. Dieses Vorgehen hat sich als höchst effektiv erwiesen und sorgt dafür, dass sogar schwerstverletzte Patienten schnell genesen.

entspricht der Fertigkeitsstufe. Erste Hilfe kann nur einmal bei einem bestimmten Satz von Verletzungen angewendet werden. Sie kann auch nicht benutzt werden, wenn der Charakter bereits magisch geheilt wurde.

Die Anwendung der Fertigkeit Erste Hilfe im Kampf erfordert eine Komplexe Handlung und dauert eine Anzahl von Kampfrunden in Höhe der Anzahl an Kästchen, die geheilt werden. Der Charakter, der Erste Hilfe anwendet, muss also pro Kampfrunde eine Komplexe Handlung dafür aufwenden, kann aber in seinen restlichen Handlungsphasen auch andere Handlungen ausführen.

Erste Hilfe kann aber auch einfach benutzt werden, um eine Diagnose über den Gesundheitszustand eines Charakters bezüglich seiner Verletzungen oder anderer Beschwerden zu stellen. Der Spielleiter legt dabei den Schwellenwert gemäß der Verletzungen oder Beschwerden fest und gibt Informationen in Abhängigkeit der erzielten Nettoerfolge.

BEISPIEL

HEILUNG

Sir Rigs-a-Lot hatte beim Stuffer Shack gehalten, um SoyCrunch zu holen, wurde aber von ein paar 405 Hellhounds überfallen, die ihn außerhalb seines Riggerkokons für leichte Beute hielten. Sie verletzten ihn schwer, bevor er es in seinen Van zurück schaffte und die Verteidigungssysteme aktivieren konnte.

Zu seinem Glück wird Full Deck, der hinten im Van geschlafen hat, von dem Getöse wach. Die Verteidigungssysteme werden die 405 Hellhounds nicht ewig fernhalten, aber der Decker hat Zeit, seine Spezialisierung auf Kampfwunden anzuwenden. Ihm liegt wirklich einiges daran, Sir Rigs-a-Lot wieder auf den Damm zu bringen, bevor die Ganger beginnen, Granaten auf den Van zu werfen.

Full Deck holt sein topmodernes Aesculapius-WiFi-Medkit von DocWagon heraus und wendet eine Komplexe Handlung auf, um es mit seinem verletzten Teamgefährten zu verbinden. Danach wendet er eine weitere Komplexe Handlung auf und würfelt mit Erste Hilfe 4 + Spezialisierung Kampfwunden 2 + Logik 5 + Medkitstufe 6 – mäßige Bedingungen 2. Insgesamt würfelt er also mit 15 Würfeln bei einem Limit von 11 (Geistiges Limit 5 + Stufe des Medkits 6). Er würfelt 6, 6, 6, 5, 5, 5, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 1,1 – 6 Erfolge. Dank seines fantastischen Medkits bleibt er unter dem Limit und darf alle 6 Erfolge werten. Diese Erfolge ergeben bei einem Schwellenwert von 2 insgesamt 4 Nettoerfolge. Diese 4 Schadenskästchen zu heilen wird 4 Kampfrunden dauern. Hoffentlich bleiben die Ganger noch 12 Sekunden lang beschäftigt.

NATÜRLICHE GENESUNG

Geistiger und Körperlicher Schaden heilen von selbst, wenn auch unterschiedlich schnell. Medizinische Versorgung kann diesen Prozess beschleunigen. In jedem Fall findet die Genesung als Ausgedehnte Probe statt. Bei dieser Genesungsprobe muss der Charakter keine Verletzungsmodifikatoren berücksichtigen. Die Erfolge sollten bei jedem Würfelwurf gesondert notiert werden, für den Fall, dass der Genesungsprozess unterbrochen wird und man feststellen muss, wie viel Schaden bereits geheilt wurde. Natürliche Genesung endet automatisch, sobald der Charakter keine Würfel mehr für seine Ausgedehnte Pobe hat. Wenn das passiert, kann er ohne medizinische Behandlung nicht weiter genesen.

Natürliche Genesung kann durch Medkits und Autodoc-Drohnen beschleunigt werden.

GEISTIGER SCHADEN

Legen Sie eine Ausgedehnte Probe auf Konstitution + Willenskraft (1 Stunde) ab. Der Charakter muss die ganze Stunde ruhen (wobei auch erzwungener Schlaf und Bewusstlosigkeit zählen). Jeder Erfolg reduziert den Geistigen Schaden um 1 Kästchen – und ja, das heißt, dass ein Charakter mit ausgefülltem Geistigem Zustandsmonitor, der sich nur mittels Genesung erholt, die volle Stunde über bewusstlos bleibt.

KÖRPERLICHER SCHADEN

Legen Sie eine Ausgedehnte Probe auf Konstitution x 2 (1 Tag) ab. Der Charakter muss den ganzen Tag ruhen (wobei auch erzwungener Schlaf und Bewusstlosigkeit zählen). Jeder Erfolg reduziert den Körperlichen Schaden um 1 Kästchen. Wenn der Charakter auch Geistigen Schaden erlitten hat, muss dieser vor dem Körperlichen Schaden vollständig geheilt werden.

PATZER UND GENESUNG

Ein Patzer bei der Genesungsprobe verdoppelt, egal ob bei Geistigem oder Körperlichem Schaden, die nötige Ruhezeit. Der Schaden heilt immer noch aus, es dauert nur länger. Die nächste Probe darf also erst nach dem doppelten Intervall gewürfelt werden. Ein Kritischer Patzer erhöht den Schaden zusätzlich noch um 1W6 ÷ 2 (aufgerundet) Kästchen. Und ja, das heißt, dass ein Charakter bei einem Kritischen Patzer auch sterben kann.

HEILUNGSMODIFIKATOREN

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Gute Bedingungen (sterile, klinische Umgebung)	+0
Durchschnittliche Bedingungen (drinnen)	-1
Mäßige Bedingungen (Straße oder Wildnis)	-2
Schlechte Bedingungen (Kampf, schlechtes Wetter, Sumpf)	-3
Katastrophale Bedingungen (Feuer, starker Sturm)	-4
Keine medizinischen Vorräte	-3
Improvisierte medizinische Vorräte	-1
Kabelloses Medkit/Autodoc	+Stufe
Ferngelenkte Versorgung durch Medkit/Autodoc	-2
Assistenz	Teamworkprobe (S. 51)
Unkooperativer Patient	-2
Patient ist Erwacht oder Technomancer	-2
Patient hat Implantate	-1 pro volle 2 Punkte Essenzverlust

MEDIZIN

Charaktere mit der Fertigkeit Medizin können die Genesung beschleunigen. Der Charakter legt eine Probe auf Medizin + Logik [Geistig] ab, wobei Modifikatoren berücksichtigt werden (auch Verletzungsmodifikatoren, wenn der Charakter selbst verletzt ist). Jeder Erfolg verschafft dem Patienten einen Würfelpoolbonus von +1 für Genesungsproben, solange der Charakter mit der Medizinfertigkeit sich ein wenig um ihn kümmert. Bei Körperlichem Schaden muss der Charakter sich jeden Tag mindestens 30 Minuten um die Verletzungen seines Patienten kümmern. Bei Geistigem Schaden ist eine Behandlung von 10 Minuten pro Stunde nötig.

Medizin darf pro Satz von Verletzungen nur einmal eingesetzt werden, was aber auch nach Erster Hilfe und/oder magischer Heilung geschehen kann. Neu hinzugekommener Schaden zählt als neuer Satz Verletzungen. Mit Medizin kann, wie mit Erster Hilfe, auch eine Diagnose erstellt werden.

Medizin ist nicht im Kampf einsetzbar.

BEISPIEL

GENESUNG

Full Deck hat eine anstrengende Nacht hinter sich. Er musste für sein Team das IC in einem Mitsuhama-Host hacken, und auf dem Heimweg überfiel ihn eine Wilde KI. Er ist ziemlich geschafft. Full Deck hat im Laufe der Nacht 7 Kästchen Geistigen und 4 Kästchen Körperlichen Schaden erlitten. Er ist allein, hat bereits alle Vorräte aus seinem Medkit aufgebraucht und muss sich ohne Hilfe erholen.

Full Deck muss zuerst den Geistigen Schaden ausheilen lassen. Er schläft 6 Stunden lang. Er würfelt mit Konstitution 2 + Willenskraft 4 und erzielt mit 6, 5, 4, 3, 3, 2 insgesamt 2 Erfolge. Damit werden innerhalb der ersten Stunde 2 Kästchen Geistiger Schaden geheilt. Er würfelt in jeder folgenden Stunde wieder: in der zweiten Stunde mit 5 Würfeln, in der dritten mit 4 Würfeln usw. Er erzielt innerhalb der nächsten vier Stunden 2, 1, 1 und 1 Erfolge. Nach etwa 5 Stunden Schlaf ist sein gesamter Geistiger Schaden geheilt.

Jetzt kann Full Deck für seinen Körperlichen Schaden Proben ablegen. Er entscheidet sich, weiter zu Hause zu ruhen, auf der Couch zu liegen und sich Essen liefern zu lassen. Full Deck würfelt am ersten Tag mit Konstitution 2 x 2, also 4 Würfeln, und erzielt 1 Erfolg, aber auch einen Patzer. Am nächsten Tag erzielt er mit 3 Würfeln 2 Erfolge, am dritten Tag einen Kritischen Patzer. Der Patzer bedeutet, dass ein Tag der Genesung in Wirklichkeit 2 Tage dauerte, also ist Full Deck innerhalb von 3 Tagen 3 Kästchen Schaden losgeworden. Der Spielleiter lässt ihn das Würfeln unterbrechen, damit festgestellt werden kann, wie schlimm sich der Kritische Patzer auswirkt. Er würfelt eine 2, wodurch 1 Kästchen Körperlicher Schaden zusätzlich entsteht. Full Deck hat also wieder 2 Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor. Er würfelt zum letzten Mal und erzielt mit 1 Würfel 1 Erfolg. Nach 5 Tagen hat Full Deck noch 1 Kästchen Schaden, von dem er nicht mehr selbst genesen kann. Vielleicht hätte er gleich einen Straßendoc aufsuchen sollen …

BEISPIEL

MEDIZIN

Wombat ist schon wieder verletzt, und Doctor Love nimmt sich die Zeit, um sich um seinen Patienten zu kümmern. Er bringt Wombat in einem hübschen, bequemen Bett im 666 Motel in Redmond unter. Die Umgebung ist eher Mäßig (-2), aber Doctor Love schließt Wombat an sein WiFi-Medkit HolePatcher 4000 von DocWagon an. Außerdem hat er alle seine Instrumente dabei.

Doctor Love würfelt mit Medizin 4 + Logik 4 + Medkitstufe 4 – 2 für die Bedingungen, also mit insgesamt 10 Würfeln. Die Stufe des Medkits erhöht sein Geistiges Limit für diese Probe von 6 auf 10. Er würfelt 6, 6, 5, 5, 5, 5, 4, 3, 2, 1 – 6 Erfolge.

An jedem Tag, an dem Wombat sich erholt und Doctor Love ihn 30 Minuten lang behandelt, bekommt er einen Bonus von +6 zu seiner Konstitution x 2 für Genesungsproben. Wenn Doctor Love ihn nicht 30 Minuten lang behandelt, erhält Wombat an diesem Tag keinen Bonus.

Würde Doctor Love das Medkit die Behandlung allein durchführen lassen, könnte der Spielleiter nur mit der Stufe des Geräts würfeln und sehen, ob es für Wombat einen Bonus erzeugen kann. Es hätte dafür aber nur 6 Würfel (Gerätestufe 4 x 2 – 2 für die Bedingungen), und ein Patzer wäre schlecht für Wombat.

MEDKITS UND AUTODOCS

Die Fähigkeiten moderner Medkits (S. 454) und Autodoc-Drohnen können sich durchaus mit denen von ausgebildeten Sanitätern messen. Sie können bei Diagnose oder Therapie unterstützend wirken oder diese einfach selbst durchführen.

Die Benutzung eines Medkits oder Autodocs im Kampf ist zeitaufwendig. Zuerst muss der Charakter eine Komplexe Handlung durchführen, um das Gerät mit dem Patienten zu verbinden. Nachdem das geschehen ist, erhält er einen Würfelpoolbonus in Höhe der Medkitstufe (wenn es per WiFi funktioniert) oder in Höhe der Autosoft des Autodocs für Erste Hilfe. Wenn der Charakter nicht ausgebildet ist, darf er mit Logik - 1 + Gerätestufe improvisieren. Wenn ein WiFi-Medkit mit dem Patienten verbunden ist und selbstständig arbeitet, legt es alle seine Proben einfach mit Gerätestufe x 2 ab. Medkits und Autodocs können über die Matrix ferngesteuert werden.

MAGISCHE HEILUNG

Der Zauberspruch Heilen kann zum Heilen von Körperlichem Schaden genutzt werden. Jeder Erfolg bei der Spruchzauberprobe heilt 1 Kästchen Körperlichen Schaden (bis zu einem Maximum gleich der Kraftstufe des Zaubers; s. *Heilen*, S. 282). Schaden, der durch magischen Entzug entsteht, kann nicht durch Spruchzauberei geheilt werden.

ÜBERSCHÜSSIGER KÖRPERLICHER SCHADEN

Charaktere, die so viel Körperlichen Schaden erleiden, dass ihr Zustandsmonitor überschritten wird, befinden sich ohne Behandlung in Todesgefahr (s. *Überschreiten des Zustandsmonitors*, S. 172). Wenn ein Charakter mehr überschüssigen Schaden erleidet, als seine Konstitution , ist es vorbei. Dann ist es Zeit, für immer auszuchecken und sich mit Mr. Johnson an der Großen Shadowrunnerbar im Himmel zu treffen.

STABILISIEREN

Wenn ein Charakter überschüssigen Schaden erlitten hat und nicht stabilisiert wird, erleidet er pro (Konstitution) Minuten 1 zusätzliches Schadenskästchen durch Blutverlust, Schock und andere Dinge, die einen Körper an der Schwelle des Todes beeinträchtigen. Um einen verletzten Charakter zu stabilisieren, muss eine Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (3) oder auf Medizin + Logik [Geistig] (3) abgelegt werden, wobei Situationsmodifikatoren gelten. Auch Medkits oder Autodocs können zum Stabilisieren von Patienten benutzt werden. Wenn die Probe gelingt, erleidet der stabilisierte Patient keinen weiteren zusätzlichen Schaden. Wenn er nicht stabilisiert wird, erleidet der Patient weiteren Schaden, bis er stirbt. Die Probe zum Stabilisieren darf erneut versucht werden, wobei ein kumulativer Würfelpoolmodifikator von -2 pro neuem Versuch entsteht.

Der Zauber Stabilisieren (S. 282) kann ebenfalls genutzt werden, um einen Charakter zu stabilisieren, der Zauber Heilen hingegen nicht. Sobald der Charakter stabilisiert ist, können Erste Hilfe, magische Heilung oder (außerhalb des Kampfs) Medizin normal eingesetzt werden.

BEISPIEL

STABILISIEREN

Wombat hat eine Auseinandersetzung mit dem falschen Ende einer Panther Sturmkanone verloren, und es geht ihm nicht sehr gut. Die Kanone hat ihm 13 Kästchen Schaden verpasst, was seinen Körperlichen Zustandsmonitor (10) ausgefüllt und 3 Kästchen überschüssigen Schaden verursacht hat. Wombat hat eine Konstitution von 4, wodurch er insgesamt bis zu 4 Kästchen überschüssigen Schaden erleiden kann und alle 4 Minuten 1 zusätzliches Kästchen Schaden erleidet.

Der Schusswechsel ist ziemlich hektisch, und die Zeit vergeht, ohne dass Hilfe für Wombat auftaucht – seine letzten Minuten ticken dahin! Nach 7 Kampfrunden kann Doctor Love endlich versuchen, Wombat zu stabilisieren.

Doctor Love hat Erste Hilfe 4, Logik 4 und sein gutes altes Medkit HolePatcher 4000 (Stufe 4). Der Spielleiter legt die Bedingungen des Operationssaals (einer Straße in den Barrens) als Schlecht fest. Das ergibt einen Malus von -3. Doctor Love wendet eine Komplexe Handlung auf, um Wombat mit seinem Medkit zu verbinden, würfelt dann mit 9 Würfeln (4 + 4 + 4 – 3 = 9) und erzielt mit 6, 4, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1 nur 1 Erfolg. Damit hat er den Schwellenwert von 3 zum Stabilisieren nicht geschafft.

In der nächsten Kampfrunde unternimmt er einen neuen Versuch zur Stabilisierung. Diesmal würfelt er mit 7 Würfeln: Erste Hilfe 4 + Logik 4 + Medkit 4 – 3 wegen der Bedingungen – 2 für den erneuten Versuch. Er würfelt 6, 5, 5, 1, 1, 1, 1 – 3 Erfolge, aber auch ein Patzer. Wombat wird stabilisiert, aber der Spielleiter legt fest, dass seine Verletzungen sehr kritisch sind. Also muss Doctor Love seinen Patienten während des gesamten restlichen Kampfes weiter behandeln. Dazu muss er jede Kampfrunde eine Komplexe Handlung aufwenden und darf sich von seinem Patienten nicht wegbewegen.

NÄCHTE IM REGEN

Ich zitterte. Ich hockte auf dem Dach des Mulvihill Centers, dreißig Stockwerke über den Straßen von Seattle. Der Wind war feucht und schneidend kalt. Zum wohl hundertsten Mal in der letzten halben Stunde wünschte ich mir, ich hätte etwas Wärmeres angezogen. Etwas mit Ärmeln zum Beispiel.

Ich bin zu sehr eine Sklavin meiner Eitelkeit. Ich trug eine gepanzerte Weste, die locker die Kugeln einer schweren Pistole aufhalten konnte, aber ich zeige nun einmal gerne meine Arme und Beine. Denn ich bin stolz auf meine Tätowierungen, die ich von meinem Stamm erhalten habe. Sie bedeuten alles für mich, auch wenn außerhalb des Stammes niemand ihre Bedeutung kennt. Die Leute vom Cedar-River-Stamm nahmen mich als Kind auf, als ich mich verwaist in den Straßen herumtrieb. Sie wussten nicht, wer meine Eltern getötet hatte, und ich fand es auch nie heraus. Sie wussten nur, dass ein verängstigtes und weinendes vierjähriges Zwergenmädchen in einer Gasse in der Nähe ihres Territoriums saß, und so adoptierten sie mich.

Die urbanen Stämme sind nicht so wie die normalen Indianerstämme. In mancher Hinsicht sind sie wie eine Straßengang, aber sie sind auch sehr viel mehr als das. Die Leute kommen aus allen gesellschaftlichen Schichten, haben die unterschiedlichsten Stammesherkünfte. Einige, so wie ich, haben überhaupt kein indianisches Blut. Sie folgen auch nicht den üblichen indianischen Traditionen und Vorstellungen, sondern haben sich ihre eigenen Überzeugungen, Rituale und Gebräuche geschaffen. Es ist eine Mischung aus traditionellen Stammeslehren und urbanen Ideen des Seattler Sprawls, eine Fusion aus alten Überlieferungen und neuen Traditionen, verquickt zu einer neuen Lebensphilosophie.

Ich trage mit Stolz meine Tattoos. Mein rechter Arm weist mich als Kriegerin des Cedar-River-Stammes aus, meine linke Schulter als Technoschamanin des Stammes, als Deckerin. Ich habe schon in jungen Jahren eine natürliche Begabung für Computer gezeigt, mit fünfzehn kaufte der Stamm mir eine Datenbuchse und ein Kommlink, und Anfang dieses Jahres, als ich als Vollzeit-Shadowrunner anfing, habe ich mir eines dieser neuen Cyberdecks angeschafft. Normalerweise macht mir diese Arbeit großen Spaß. Aber in dieser Nacht nicht so.

Mir war langweilig und kalt, ich war nass und müde. Meine Gedanken wanderten, ich musste mich zwingen, nach unten zu schauen und aufzupassen. Ich hockte hier oben als Aufklärung und Rückendeckung, und ich hasste es. Ich war ruhelos. Ich wäre lieber da drinnen und würde etwas tun – kämpfen, decken, was auch immer. Mein einziger Trost war, dass es dem Rest meines Teams im Moment auch nicht besser ging.

Ich warf einen Blick auf mein Handgelenk und startete mit einem mentalen Befehl das ICBreaker-Spiel. Ich schnippte mit dem Finger, und eine kleine goldene Kugel schoss hinauf in eine Gruppe weißer, grauer und schwarzer IC-Icons. Einige davon zerplatzten, und meine Angriffskugel regenerierte sich am unteren Rand des AR-Bildes. Mit einem zweiten Schnippen schickte ich sie wieder schlingernd hinauf, wo sie ein paar weitere IC-Icons vernichtete. Ein leiser Alarm ertönte in meinem Ohr, und der Hintergrund wechselte von grün zu orange, was einen erhöhten Alarmstatus anzeigte. Ich hatte das falsche IC-Programm erledigt. Bald würde das IC in die Offensive gehen, angreifen, und sobald das geschah, war die Niederlage nur noch eine Frage der Zeit. Insofern reflektierte das Spiel das reale

Leben. Wenn man in ein System hinein oder wieder hinaus will, geht es nicht darum, Alarme auszulösen und dann zu deaktivieren; es geht vielmehr darum, gar nicht erst bemerkt zu werden. Wenn die Sicherheit einmal weiß, dass man da ist, kann man sich nicht hinstellen und kämpfen und erwarten, dass man lange überlebt.

Ich seufzte und beendete das Spiel. Ich war nicht mehr in der Stimmung für ICBreaker. Ich dachte an meine anderen AR-Spiele, aber die kamen alle nicht infrage. Es war niemand da, mit dem ich Miracle Shooter spielen konnte, und auch wenn Dawn of Atlantis III einen Solo-Dungeon für mich schaffen würde, so war es doch ein sehr auffälliges Spiel, und jeder mit AR würde mich hier oben sehen. Und das Spiel würde selbsttätig Kontakt zu anderen Spielern in der Nähe aufnehmen.

„Geister", murmelte ich vor mich hin, „ich hasse diese Jobs."

Eine schneidende Stimme aus dem Komm riss mich aus der Grübelei. „Keine unnötige Kommunikation, Badger Vier."

Drek! Ich muss wohl müde sein! „Sorry, Boss. Vergessen, dass mein Mikro offen ist."

„Kein Problem", erwiderte Badger Leader. „Sowieso Zeit für einen Check. Meldung, Leute. Jeder noch in Position?"

„Badger Eins, *check*." Das war Evan, im Team für die Muskeln zuständig. Er war im hiesigen Soybucks in der Eingangshalle des Gebäudes gegenüber positioniert. Zum Glück waren wir dicht genug am Ork-Untergrund, sodass der Ladenbesitzer wohl kaum jemand sein würde, der etwas dagegen hatte, dass Evan dort abhing und einen überteuerten Soychino schlürfte. Viele andere Läden wären da nicht so tolerant.

„Badger Zwei, alles normal." Selbst bei so einem Routinecheck schaffte Megan es, arrogant und besserwisserisch zu klingen. Das Einzige, was schlimmer war als eine Elfe mit dem Aussehen eines Laufstegmodels, war ein Laufstegmodel mit religiösen Ambitionen. Aber sie war nun einmal eine höllisch gute Riggerin und unsere Fluchtfahrerin, sollte die Sache in die Hose gehen.

„Badger Drei überlegt, ob er etwas Novacoke von dem Dealer auf der anderen Straßenseite kaufen, zwei von diesen Nutten da drüben flachlegen oder Selbstmord begehen soll, vielleicht auch alle drei Dinge auf einmal. Roger, Roger, *over and out*." Ich musste ein Lachen unterdrücken. Christopher Laughing Coyote war unser Schamane – natürlich Kojote. Er weigerte sich, auch nur irgendetwas ernst zu nehmen, sehr zu meiner Belustigung und zum Verdruss von Badger Leader. Ich freute mich schon darauf, mit Chris zusammen ein heißes Bad zu nehmen, wenn diese Sache vorüber war.

„Badger Vier auf dem Posten", gab ich durch.

„Okay, Leute, Augen auf. Noch sind wir im Einsatz, also lasst euch nicht hängen."

Ich seufzte noch einmal, aber diesmal achtete ich darauf, dass mein Mikro aus war. Mac war ein guter Kerl, ein hervorragender Anführer, und hatte nun schon seit 20 Jahren in diesem Business überlebt, also besaß er auch die entsprechende Erfahrung. Aber als sie ihm seine Bodytech installierten, mussten sie wohl die Drähte etwas zu straff angezogen haben, denn Mac stand ständig unter Spannung und hatte nicht den geringsten Sinn für Humor.

Dies hier war nicht unsere übliche Sorte Job. Wir waren als Babysitter tätig. Mr. Johnson wusste aus zuverlässiger Quelle, dass heute Nacht irgendwelche Runner in ein

Büro im 14. Stock einbrechen würden, und unser Job war es, sie aufzuhalten. Wenn bis zum Morgen niemand auftauchte, hatten wir Glück und wurden für nichts weiter als eine Nacht im Regen bezahlt. Vielleicht bekamen wir als Bonus noch eine Erkältung, sofern sich das Wetter nicht noch ein bisschen besserte. Wir hockten jetzt schon seit sechs Stunden hier, und in zwei weiteren konnten wir die Sachen packen und nach Hause fahren. Kinderleicht, aber langweilig.

Ich lehnte mich wieder zurück und spielte mit dem Zoom meiner Cyberaugen herum, beobachtete dabei ein bisschen das Gebäude auf der anderen Straßenseite. Vor ein paar Stunden hatte ich einem Paar in einem Büro im 22. Stock beim Rummachen zugesehen. Nichts Spektakuläres, und sie gingen auch, bevor es wirklich interessant wurde, aber es war eine willkommene Ablenkung. Jetzt scannte ich die Etagen eine nach der anderen, ob nicht noch irgendwo etwas Spannendes passierte.

✖

„Badger Drei hier. Ich habe Bewegung." Mein Kopf ruckte hoch, als Chris' Stimme über Funk erklang. Meine Augenlider fühlten sich steif und schwer an. Verdammt, ich war eingenickt. Ich schüttelte den Kopf und reckte meinen Hals, um ihn zu lockern, zuckte zusammen, als die verkrampften Muskeln überstrapaziert wurden. Es war fast eine Stunde seit unserem letzten Check und mindestens zehn Minuten, seit ich das letzte Mal auf die Uhr gesehen hatte.

„Cool bleiben, Drei. Bericht!" Badger Leaders Stimme war kühl und ruhig.

„Ich sehe zwei ... nein, drei Zielpersonen treppabwärts kommen", berichtete Chris. „Verdammt, wann sind die denn nach oben gegangen? Sie haben eine kleine Kiste bei sich. Ich gehe etwas näher ran."

„Bleib, wo du bist, Drei. Eins wird in einer Sekunde da sein", sagte Mac.

„Ich bin dran. Wenn ich nur ..." Seine Stimme wurde von Schüssen abgeschnitten. Eine qualvolle Sekunde lang hörte ich das Brüllen der Waffen, einen Schrei, dann lautes Rauschen, als das Komm von Christopher Laughing Coyote den Geist aufgab. Ein kaltes Gefühl griff nach meinem Magen.

„Verdammt, Eins, hoch mit dir, ich treffe dich da. Zwei, setz dich in Bewegung und bring deine Flieger in Position. Vier, finde ihre Signale und sieh zu, ob du sie markieren kannst." Mac sprach ruhig, mit einer Spur von Stahl in der Stimme. „Wir müssen Drei erreichen und herausholen, wenn wir können, und wir müssen diese Leute aufhalten. Sie haben einen von uns ausgeschaltet. Wir werden es ihnen zehnfach heimzahlen, Leute."

Ich schloss die Augen und versuchte, mich zu konzentrieren. Es machte Spaß mit Chris, aber es war nichts Ernstes zwischen uns. Konnte auch nicht, schließlich arbeiteten wir zusammen. Wir kannten beide die Risiken, wussten beide, dass so etwas passieren konnte. Es war nur Spaß, nur eine Freizeitbeschäftigung. Nur eine bedeutungslose Liebelei.

Warum hatte ich dann diesen Stachel der Furcht in meinen Eingeweiden?

Ich krampfte meine Kiefer so fest zusammen, dass meine Zähne zu schmerzen begannen. Ich holte tief Luft und griff über mein Cyberdeck in die Matrix. Die SIN, die ich momentan benutzte – vor weniger als einem Monat gekauft –, verschaffte mir Zugang zu Seattles Emerald Grid. Ich öffnete meine virtuellen Augen und sah mich um. Ich war oben auf dem leuchtenden Host-Icon des Mulvihill Centers. Das Gebäude sah ungefähr so aus wie im realen Leben, nur dass es ganz aus glänzendem Stahl bestand. Die Stadt war nicht sehr verändert, sie hatte nur ein gleichmäßiges grünes Leuchten statt der üblichen knallbunten Neonbeleuchtung. Ich sah Hunderte von anderen Icons, die sich in der Ferne bewegten. Unter mir pulsierte der Host des Mulvihill, und darunter konnte ich Dutzende weiterer Hosts spüren. Werbespots, Spam und virale Reklame bombardierten meine Sinne. Millionen von Dateien, Nachrichten und Mails blitzten vorbei, als sie auf den elektronischen Highways zu ihren vorgesehenen Zielen schossen.

Ich brauchte einen Moment, um das Rauschen auszufiltern und das Datenchaos, das auf mich einstürzte, zu verarbeiten, und in dem Moment war ich im Himmel. Es gibt diesen Moment, den jeder gelegentlich erlebt, ein intensives, unermessliches Gefühl, das Veränderung, Chaos und Kontrollverlust bedeutet. In dem Moment ist man gleichzeitig euphorisch und entsetzt. Es ist der Moment, wo man sich mit seinem Stuhl zu weit nach hinten lehnt und er anfängt zu kippen, man sich aber noch fangen kann. Der Moment, wo das heiße Wasser der Dusche eiskalt wird, weil irgendwo jemand eine Toilettenspülung betätigt. Wo man die Reifen auf der eisglatten Straße rutschen spürt, bevor sie wieder greifen. Furcht durchfährt einen bis ins Innerste, weil die Veränderung oder der Verlust der Kontrolle einen entsetzt. Aber man fühlt sich auch lebendiger als jemals sonst, und in dem Moment, wenn man sich von dem Schrecken erholt, sich an die Situation anpasst, die Lage meistert, in dem Moment hat man dieses Gefühl der Macht, dieses Gefühl, dass alles möglich ist.

Ich suhlte mich in dem Strom der Emotionen und Geräusche und Gefühle, der über mich hinweg und durch mich hindurch spülte, als mein Geist sich mit der Matrix verband, und ich bebte vor Wonne. Ich behaupte immer wieder, dass das Einstöpseln in die Matrix besser ist als Sex, und alle lachen mich aus. Alle, mit Ausnahme anderer Elektronencowboys.

Ich hatte einen urbanen Dschungel als Designthema installiert, und so wurde das Hintergrundrauschen der Region als ein Schwarm summender Fliegen dargestellt. Ich jagte sie weg und versuchte, mich umzusehen und das feindliche Team irgendwo in dem dichten grünen Laubwerk zu finden. Ich konzentrierte mich auf die Transmissionen der Badger und schickte eine Weinranke aus, um Chris zu lokalisieren. Das Scannen wäre leichter gewesen, wenn ich mich näher an der Suchregion befunden hätte – aus dieser Entfernung benötigte mein Filterprogramm zusätzliche Zeit für die Kompensation. Mein Herz machte einen Sprung, als sich eine weitere meiner Weinranken vortastete und eine sehr blasse Verbindung zu Chris' Signal fand, schwach und unregelmäßig. Sein 'Link war beschädigt, hatte aber immer noch Verbindung zur Matrix, und das gab mir die leise Hoffnung, dass er vielleicht noch am Leben war. Ich verzog das Gesicht und schob diese Hoffnung fürs Erste zur Seite – ich hatte zu tun.

Weitere Fliegen hatten sich angesammelt, also verpasste ich ihnen eine Ladung eines virtuellen Nebels, der sie umkippen ließ wie, nun, Fliegen. Ich sah eine Menge Icons, die sich durch den Busch bewegten, und ich ignorierte die, die leicht zu sehen waren. Ich wusste, dass die Leute, die ich suchte, auf Schleichfahrt unterwegs sein würden und nicht offen sichtbar. Ich benutzte eine virtuelle Machete,

um mir einen Weg durch den Busch zu schlagen, und nach einigen kräftigen Hieben sah ich endlich etwas. Ich grinste und konzentrierte mich auf das Signal, das ich einen Augenblick später geknackt hatte. Ihre Hardware war gut genug, um an der Sicherheit des Mulvihill Centers vorbeizuschleichen, aber nicht gut genug, um mich aufzuhalten.

Sie arbeiteten von einem Ares-Gitter aus, was die Sache etwas erschwerte. Auf das Gitter gelangte man nicht so einfach – der Zugang wurde durch eine sehr wacklige Hängebrücke repräsentiert, die in einen furchteinflößenden Nebel führte –, aber auch wenn die Sicherheit dort schärfer war, musste ich das Gitter wechseln, um in diesem Kampf nicht im Nachteil zu sein. Jetzt, wo ich sie gefunden hatte, würde ich sie nicht wieder verlieren, also zog ich mich zunächst zurück und beschloss, auf das Ares-Gitter zu wechseln. Smaragdgrün war sowieso nicht meine Farbe. Ich konzentrierte mich einen Moment lang, dann streckte ich meine virtuelle Hand aus und griff nach dem Brückengeländer. Ich trat einen Schritt vor und hoffte, sie würde halten.

Die Landschaft veränderte sich augenblicklich. Mein Dschungelthema verschwand, überlagert von Ares' eigenem rot-schwarzem Design. Ich sah mich um und wartete kurz ab, ob ich irgendwelche Ares-Sicherheitskräfte oder, noch schlimmer, demiGODs aufgeschreckt hatte. Als nichts geschah, schickte ich mein virtuelles Selbst wieder hinunter, um das feindliche Team zu suchen, und fand es auch gleich wieder. Es waren drei Leute, ihre Personas schattige Versionen standardmäßiger Papierpuppen-Icons. Sie waren offenbar keine erfahrenen Matrixuser, ihr Decker musste sich also woanders aufhalten. Das Team setzte den Decker als Firewall für seine Ausrüstung ein, und das hieß ...

Ha! Ich lachte stumm, als ich eine schemenhafte Leine fand, die die Personas des Teams mit dem Decker verband. Ich würde ihr folgen und ihn ausschalten und auf diese Weise den Matrixschutz des Teams beseitigen. Dann konnten die anderen Badgers diese Leute ausschalten, wir konnten Feierabend machen und Chris so schnell wie möglich medizinisch versorgen. Ich schwirrte los und folgte der Leine bis zum anderen Ende des Host-Icons des Mulvihill. Und blieb wie angewurzelt stehen.

Der Decker trug eine Powerrüstung und eine Knarre, die fast so groß war wie er selbst. Ich hakte ihn sofort ab. Dieses SpaceMarine3000-Persona-Icon entlarvte ihn augenblicklich als Anfänger. Ares verkaufte diese Dinger für fünfzig Nuyen. Wer so etwas trug, war entweder zu neu, um zu wissen, was er tat, oder nicht talentiert genug, sich eine eigene Persona zu kreieren.

Nein, was mich tatsächlich innehalten ließ, war das Icon, auf dem der Decker saß. In seiner Begleitung war eine schlanke Gestalt in einer reflektierenden, schwarzen körperangepassten Panzerung mit einem Pilotenhelm, und die beiden ritten auf einem großen Drachen! Ich blinzelte, dann fluchte ich. Es war kein Drache, sondern etwas, das für mein Team unten fast genauso schlimm war. Ein schneller Scan des Icons ergab, dass es sich in Wirklichkeit um einen Nissan Hound handelte, einen militärischen Transporthubschrauber.

Ich riskierte meine Entdeckung und den Zorn der GOD, aber ich musste mehr wissen. Ich führte einen genaueren Scan des Hubschraubers durch, darauf vertrauend, dass das Superduper-Icon dieses Deckers nicht bloß ein Bluff und er vielleicht doch nicht der Anfänger war, für den ich ihn hielt.

„Verdammt. Leute, Badger Vier hier. Wir bekommen Ärger", gab ich über Funk durch.

„Was siehst du, Misty?", fragte Megan und vergaß für einen Moment unsere Missions-Decknamen. Bei Mac würde deswegen vor Ärger eine Synapse durchbrennen.

„Wir haben einen ankommenden Hubschrauber zur Evakuierung der Schurken. Schwer bewaffnet, schwer gepanzert. Dem haben wir null Feuerkraft entgegenzusetzen."

„Kannst du ihn runterholen, Badger Vier?" Mac sprach meinen Decknamen mit einer leichten Betonung aus, damit auch alle mitbekamen, dass er stinkig über Megans Protokollverletzung war.

„Hängt von dem Piloten ab. Der Decker scheint ein Anfänger zu sein, der dürfte nicht viele Probleme machen. Aber ein Rigger, der so etwas wie diesen Hound lenkt, ist mit Sicherheit kein Grünschnabel", sagte ich und beobachtete sorgfältig das Icon des Hubschraubers. „Ich markiere ihn und die drei am Boden auf euren Displays."

„Danke, Badger Vier. Viel Glück."

Ich beobachtete den Nissan Hound noch einen Moment, dann trat ich in Aktion. Ich war besser im Kampf als im Anschleichen, deshalb entschied ich mich für einen Frontalangriff. Ich flog in die Höhe, um etwas dichter an das Icon des Hound heranzukommen, dann hob ich meinen Bogen und schoss einen pechschwarzen Pfeil mit einem rotierenden Sägeblatt an der Spitze ab. Er flog genau geradeaus und bohrte sich in die Brust des Deckers. Ich grinste, als er zusammensackte, dann schoss ich noch einmal, um den Vorteil der Überraschung zu nutzen. Der Pfeil war für den Rigger bestimmt, aber im letzten Moment hob der Drache den Kopf, und der Pfeil drang funkensprühend in die metallisch-schwarzen Schuppen ein.

Der Drache wirbelte herum und flog in Richtung des restlichen Teams. Ohne den Decker war der Rigger nicht in der Lage, mich zu bekämpfen, aber ich sah, wie sich die Panzerplatten des Drachen verdickten, als er Vorkehrungen traf, sich gegen mich zu schützen. Wenn er es schaffte, seine Leute einzuladen und abzuheben, konnte er mir ausweichen, bis die GOD sich um mich kümmerte. Ein Ergebnis, das nicht eben gut für meine Gesundheit sein würde. Ich zog einen Pinsel aus einer Tasche an meinem Gürtel und schwenkte ihn neben mir in der Luft, während ich den Drachen jagte. Ein Countdown begann zu laufen, der mir verriet, wie viel Zeit ich noch ungefähr hatte, bis ich die Grid-Overwatch-Deppen am Hals hatte. Ich hatte noch Zeit, aber bei Weitem nicht genug.

Ich feuerte einige weitere Pfeile auf den Drachen ab und erwischte ihn noch zweimal am Hals. Großen Schaden richtete ich nicht an, aber mit jedem Schuss blieb einer meiner Pfeile in ihm stecken. Ich grinste und öffnete meine Fleischaugen, sah den Hubschrauber an meinem Hochsitz auf dem Mulvihill vorbeifliegen. Jetzt hatte ich ihn.

Mit einer Bewegung des Handgelenks rief ich ein virtuelles Bild des Kontrolldecks des Nissan Hound auf, mit einer kleinen virtuellen Darstellung des Hubschraubers darüber. Ein Knopfdruck sperrte die Kontrollen und das Ausstöpseln, machte den Rigger also völlig hilflos. Ich grinste, als ich mir seine Angst und Frustration vorstellte. Ein zweiter virtueller Knopf verschaffte mir die Kontrolle über die Rotoren. Ich lächelte, langte nach oben und berührte die Nase des Hound.

„Das ist für Chris, du Bastard", murmelte ich, als ich die Nase des Hubschraubers nach unten zog und auf den Boden 20 Stockwerke tiefer zielte.

DIE MATRIX

Wir nutzen sie jeden Tag, um E-Mails zu lesen, Rechnungen zu bezahlen und uns mit Freunden und Familie zu unterhalten. Sie überwacht unser Geld, steuert unsere Haushaltsgeräte und regelt den Verkehr auf unseren Straßen. Milliarden Leute nutzen sie andauernd – die hungrige Familie in Redmond, der CEO in Neo-Tokio und alle, die dazwischen liegen. Die Matrix: die digitale Welt innerhalb einer Welt aus Glasfaserkabeln, Netzwerken und mehr Speicher- und Rechenleistung, als sie je zuvor in der Geschichte des Planeten existiert hat. Bis dieser Rekord morgen gebrochen wird.

Jeder benutzt die Matrix. Die meisten Runner haben Ausrüstung, die die Matrix benutzt, und meist merken sie gar nichts davon. Smartguns analysieren die Umgebung und berechnen ballistische Flugbahnen, Medkits durchsuchen medizinische Datenbanken, diagnostizieren Verletzungen und schlagen Behandlungen vor, und Kleidung benutzt die Matrix, um Abnutzung zu berechnen. Und um Bescheid zu sagen, wenn es Zeit für die nächste Wäsche ist.

Manche Runner gehen über das bloße Aufnehmen der Informationen, die ihre Ausrüstung sammelt, hinaus. Sie nutzen die Matrix als Werkzeug und Waffe. Sie gleiten durch die Matrix, unterwerfen sie ihrem Willen und lassen sie nach ihrer Pfeife tanzen. Solche Runner heißen **Hacker**. Es gibt zwei Arten von ihnen, die sich durch ihren Zugang zur Matrix unterscheiden: **Decker** benutzen Cyberdecks, um die Eingeweide der Matrix zu durchwühlen und sie nach ihrem Willen zu formen. **Technomancer** hingegen besitzen die noch völlig unerklärliche Fähigkeit, sich mit der digitalen Welt zu verbinden und sie zu steuern, ohne dafür technische Mittel zu brauchen.

Hacker sind für jedes Runnerteam wichtig. Sie öffnen verschlossene Türen, lassen Alarme verstummen, bestellen Sicherheitsleute zurück in die Kasernen, graben verborgenes Wissen aus, überwachen, was ihr Team nicht sehen kann, und halten den anderen Teammitgliedern Schwierigkeiten vom Hals, damit die ihre Arbeit machen können. Und wenn nötig, übernehmen oder zerstören sie Waffen und Ausrüstung der Gegner.

Außerdem spielen sie auch bei der Verteidigung eine wichtige Rolle. Jedes gute Team hat einen Hacker, der Signale stört. Und wenn Ihr Team den nicht hat, ist es elektronischen Angriffen ziemlich schutzlos ausgeliefert. Und es ist nicht gut, schutzlos zu sein.

DIE WIFI-WELT

Das Paradoxe an der Matrix ist: Um ein wirklich guter Hacker zu sein, muss man sie verstehen – aber niemand versteht sie wirklich. Aber eigentlich reicht es – wie überall anders – auch hier schon, mehr zu wissen und besser zu sein als der Gegner. Also beginnen wir zunächst mit einem Überblick über das Matrixerlebnis. Wir fangen nicht gleich beim Hacking an, weil man erst gehen lernen muss, bevor man laufen lernen kann. Wir beginnen damit, wie normale User die Matrix erleben.

Wenn man sich einstöpselt und in die elektronische Welt wechselt, begibt man sich in eine virtuelle Umgebung aus gemeinsamen Halluzinationen. Alles ist, nach einem Jahrhundert digitaler Innovationen, grafisch unglaublich detailliert dargestellt. Manchmal scheint es fast real, aber die computergenerierten „Nähte“ sind, entweder wegen einer absichtlichen Künstlichkeit oder der schwierigen Darstellbarkeit der komplexen physischen Welt, meist sichtbar.

Naturgesetze gelten in der Matrix nicht, solange sie nicht irgendein saublöder Admin in einen Host einprogrammiert hat – was man aber umgehen kann, wenn man weiß, was man tut. Sie wollen fliegen? Fliegen Sie einfach. Und betrachten Sie die gewaltige Landschaft von ausgesuchter Künstlichkeit, die sich unter Ihnen ausbreitet.

In alle Richtungen erstreckt sich eine ganze Galaxie, die von unzähligen dreidimensionalen Icons von Geräten in der physischen Welt wie von Sternen erleuchtet wird. Die Icons, die am nächsten scheinen, gehören zu den Geräten, die dem eigenen Zugangspunkt am nächsten sind. Das eigene Icon (das virtuelle Ich) ist meist das hellste und deutlichste in dieser Welt. Die Lichtpunkte am fernen Horizont – die Geräte, die in der physischen Welt am weitesten entfernt sind – flackern, weil die Daten vom anderen Ende der Welt langsamer ankommen.

Über einem schweben riesige Hosts – gewaltige Datensammlungen, die von Spinnen und IC bewacht werden – wie Konzerngötter, die alles sehen und von nichts überrascht werden wollen. Ihre bizarren Formen bilden eine virtuelle Geographie, die nichts mit der fleischlichen Welt zu tun hat. Die Größten gehören den Großen Zehn Megakonzernen, sind groß wie Städte und gefährlich, wenn man sie uneingeladen betritt. Andere, kleinere Hosts bilden Haufen am neutralen Himmel, bieten soziale Netzwerke an, verkaufen Konsumgüter oder locken mit dunklen Vergnügungen.

Dazwischen tummeln sich die Abbilder von Leuten, Prozessen, Programmen und Daten, die zwischen Icons und Hosts hin und her huschen und sanft leuchtende Datenspuren hinterlassen, die langsam im allgemeinen Summen der Informationen verschwinden. Die Matrix bewegt sich mit Lichtgeschwindigkeit.

So sieht sie in der VR aus. Es gibt andere Möglichkeiten, die Matrix zu sehen, aber nur in der VR lässt sie sich direkt erleben. Und nur in der VR kann man wirklich fliegen.

MATRIXJARGON

Wenn man wirklich ernsthaft in der Matrix unterwegs sein will, sollte man den Slang dort beherrschen. Hacker bewegen sich schnell und reden noch schneller, und wenn Sie diese Worte kennen, werden Sie weniger leicht abgehängt.

Agent: Ein semi-autonomes Programm, das unabhängig in der Matrix agieren kann.

Archiv: Ein Bereich innerhalb eines Hosts, in dem Daten vor allen Usern (legalen und illegalen) verborgen gespeichert sind.

Augmented Reality Object (ARO): Virtuelles Zeichen (meist grafisch, aber auch durch andere Sinne, wie etwa das Gehör, wahrnehmbar), das mit einem physischen Objekt oder Ort verbunden ist und durch die AR wahrgenommen werden kann. Die Abkürzung ARO wird als „Arrow" ausgesprochen.

Avatar: Das Icon einer Persona.

Better-than-Life (BTL, Beetle): Hyperreale SimSinn-Eindrücke, die potenziell gefährlich und suchterzeugend sind.

Datei: Ein Programm oder Datensatz, das oder der zu einem Paket zusammengefasst ist – von Jahresberichten über Katzentrideos bis hin zu Autosofts und Angriffsprogrammen.

Deck: Ein tabletgroßer Computer zum Hacken der Matrix. Ist in den meisten zivilisierten Gegenden illegal oder nur eingeschränkt erhältlich.

demiGOD (Halbgott): Eine Unterabteilung der Grid Overwatch Division (GOD), die ein einzelnes Gitter überwacht und vom Besitzer des Gitters betrieben wird.

Direktes Neuralinterface (DNI): Eine Verbindung zwischen den Nervenimpulsen des Gehirns und einem Computersystem, das dem Nutzer mentale Interaktion damit erlaubt.

Drohne: Ein unbemanntes Fahr- oder Flugzeug, das per Funk oder über die Matrix ferngesteuert werden kann.

Echo: Eine fortgeschrittene Fähigkeit für Technomancer, die nach der Wandlung erworben werden kann.

Erweiterte Realität (AR): Informationen, die die natürlichen Sinneseindrücke eines Nutzers mit optischen, akustischen, haptischen oder olfaktorischen Eindrücken (manchmal sogar mit SimSinn) überlagern.

Firewall: Ein Programm, das vor Eindringlingen schützt. Dies ist die erste Verteidigungslinie eines Geräts oder Hosts gegen unerwünschte Eingriffe aus der Matrix.

Fleisch: Slangausdruck für eine nicht vernetzte Person oder den Körper eines Nutzers, der in der VR ist.

Geist in der Maschine: Mysteriöse Phänomene und Entitäten, die nur in der Matrix existieren. Manche halten sie für KIs oder magische Matrixgeister. Andere halten sie für die Seelen von Leuten, die seit dem Crash 2064 in der Matrix gefangen sind.

Geo-Tagging: Das Zuweisen von AROs zu physischen Orten, meist durch RFID-Chips.

Gerät: Ein Ausrüstungsgegenstand, der in einem Netzwerk wichtige Funktionen hat.

Gestaltung: Das Aussehen und die Bedienung des virtuellen Raumes eines Hosts.

Gitter: Die Verbindungen, die von Matrixanbietern angeboten werden. Meist kann man leichter an Informationen innerhalb eines Gitters kommen als an Informationen in anderen Gittern. Wird auch zur Bezeichnung der Matrix als Ganzes außerhalb eines Hosts benutzt.

GOD: Grid Overwatch Division – eine Organisation, die vom Konzerngerichtshof unterhalten wird und die Matrix überwacht.

Hacker: Jemand, der die Matrix erforscht und ausnutzt.

Haptics: Computerinteraktion durch den Tastsinn.

Heißes Sim: SimSinn ohne die Sicherungen, die vor schädlichem Biofeedback schützen. Ist in der zivilisierten Welt illegal.

Host: Ein selbsterhaltender Ort in der Matrix. Hosts haben keinen physischen Ort, sie existieren nur in der Matrix.

Icon: Die virtuelle Repräsentation eines Geräts, einer Persona, einer Datei oder eines Hosts in der Matrix.

Intrusion Countermeasures (IC): Software, die einen Host vor unautorisierten Benutzern schützen soll. Die Abkürzung wird wie „Eis" ausgesprochen.

Jackpoint: Physikalisch vorhandener Zugangspunkt in die Matrix, verkabelt.

Kaltes Sim: Standard-SimSinn, das auf legalem, sicherem Signalniveau arbeitet. Von den meisten Leuten beim Zugang in die Virtuelle Realität genutzt.

Kommcode: Kombination aus E-Mail-Adresse, Telefonnummer und Chatname, die ein Individuum bei der Kommunikation identifiziert. Wenn man jemanden kontaktieren will, braucht man diesen Code.

Kommlink (Link): Der persönliche Computer, der von fast jedem für den Zugriff auf WiFi-Dienste benutzt wird.

Komplexe Form: Mentale Algorithmen, mit denen Technomancer die Matrix manipulieren – das Technomancer-Äquivalent von Programmen.

Künstliche Intelligenz (KI): Selbsterhaltendes, intelligentes Programm mit Bewusstsein, das sich in der Matrix entwickelt hat.

MATRIXJARGON, FORTSETZUNG

Lahmlegen: Einen Gegenstand durch Matrixschaden bis zur Unbrauchbarkeit beschädigen.
Lebende Persona: Die geistige „organische Software", die Technomancern den Zugang zur Matrix durch Geisteskraft erlaubt.
Master: Ein Gerät (meist ein Kommlink, Cyberdeck oder Host), das mit anderen Geräten verbunden ist und sie vor Matrixangriffen schützt.
Matrix Authentication Recognition Key (Marke): Ein Token, das die Rechte eines Nutzers an einem Gerät, Host oder einer Persona misst.
Matrix: Das weltweite Telekommunikationsnetzwerk und alles und jeder, der damit verbunden ist.
Matrixloch: Ein Gebiet, in dem die physische Umgebung Rauschen erzeugt.
Matrixobjekt: Eine Persona, Datei, Marke, ein Gerät oder ein Host in der Matrix.
Persona: Ein User, Agent oder ein anderes autonomes oder semi-autonomes Icon in der Matrix.
Personal Area Network (PAN): Alle Geräte, die als Slaves mit einem Kommlink oder Cyberdeck verbunden sind.
Pilot: Ein ausgeklügeltes Programm mit semi-autonomer Entscheidungsfähigkeit.
Radio Frequency Identification Tag (RFID-Chip): Ein Gerät von maximal der Größe einer Streichholzschachtel, das Daten und Mikroelektronik enthält.
Rauschen: Unerwünschte Daten oder WiFi-Signale, die die Matrix langsamer oder schwieriger zu benutzen machen. Slangausdruck für unerwünschte Information.
Real Life (RL): Slangausdruck für alles außerhalb der Matrix.
Resonanz: Das Maß dafür, wie gut ein Technomancer die Matrix nutzen und manipulieren kann.
Resonanzräume: Eine Ebene der virtuellen Existenz, die nur Technomancern zugänglich ist. Es heißt, jedes Bit, das jemals existiert habe, sei irgendwo in den Resonanzräumen zu finden.
Rigger: Jemand, der eine Riggerkontrolle nutzt, um in ein entsprechend adaptiertes Gerät (meist eine Drohne, ein Fahrzeug oder Sicherheitssystem) zu „springen" und es direkt zu kontrollieren, als wäre es der eigene Körper.
Riggerkontrolle: Ein Implantat, das einem Rigger erlaubt, in ein Fahrzeug, eine Drohne oder ein anderes Gerät „hineinzuspringen", um es besser kontrollieren zu können.
Schwund: Mentale Erschöpfung eines Technomancers durch die Nutzung seiner Fähigkeiten.
Simrig: Ein Gerät zur Aufzeichnung von SimSinn.
SimSinn (Sim): Hardware und Software, die einer Person ermöglichen, die Erlebnisse anderer Personen zu erfahren, als hätte sie diese selbst erlebt und gefühlt. Benötigt ein Direktes Neuralinterface.
Slave: Ein Gerät, das mit einem Master (meist Kommlink, Host oder Cyberdeck) verbunden ist und von diesem gegen Matrixangriffe verteidigt wird.
Spam-Zone: Ein Gebiet, das von aggressiver und/oder viraler AR-Werbung überflutet ist, was Rauschen erzeugt.
Spinne: Ein Sicherheitshacker oder -rigger, der im Auftrag eines Konzerns oder einer Behörde einen Ort oder Host vor Hackern schützen soll.
Sprite: Eine resonanzgeborene Entität, die von Technomancern erschaffen (oder gerufen) wird.
Tag: Ein RFID-Chip.
Technomancer: Eine Person, die die Matrix ohne Hardware erreichen und manipulieren kann. Wird meist in einem Atemzug mit Hacking und Cyberterrorismus genannt.
Troden: Ein Stirnband oder Netz mit Elektroden, das ein Direktes Neuralinterface erzeugt. Es gibt sie als Hut, Perücke oder andere Kopfbedeckung. Kurzform für „Elektroden".
Vernetzt: Online, mit der Matrix verbunden.
Virtuelle Realität (VR): Ein Zustand, in dem Außenreize ignoriert werden und der User nur Eindrücke aus der Matrix empfängt. Benötigt ein Direktes Neuralinterface.
Wandlung: Ein Prozess, durch den ein Technomancer seine Verbindung mit der Resonanz stärkt.
Wide Area Network (WAN): Eine Sammelbezeichnung für Geräte, die einen Host als Master haben.

GRUNDLAGEN DER MATRIX

Alles in der Matrix ist ein **Icon** – ein virtuelles Abbild, das es erlaubt, mit anderen Dingen in der Matrix zu interagieren. Der Besitzer jedes Objekts kann innerhalb gewisser Grenzen auswählen, wie das dazugehörige Icon aussieht. Ein Icon stellt nicht nur in abstrakter Weise ein Objekt in der Matrix dar, es zeigt auch an, was es ist und was man mit ihm tun kann. Die Matrix ist so programmiert, dass Benutzer Zusammenhänge erkennen können, damit Arbeit und Spiel einfacher werden. Wenn ein Werkzeug schwer zu benutzen ist, ist es kein gutes Werkzeug. Es gibt Designer und Programmierer, die den Zweck eines Icons absichtlich durch verwirrendes Design verschleiern, aber meist schätzen Benutzer es, wenn sie wissen, wie etwas, das ihnen begegnet, zu verwenden ist. In den meisten Teilen der Matrix müssen Icons bestimmten visuellen Vorgaben entsprechen.

Stellen wir uns vor, wir wären im Host von Dante's Inferno, einem beliebten und eleganten Nachtclub in der echten Welt (Fünfte Ecke Madison in Downtown Seattle). Es hat aber auch einen Host, der in der Matrix genauso aussieht, sodass Gäste aus aller Welt innerhalb von Sekunden auf einen Besuch vorbeikommen können. Man geht also in den Host des Clubs, bezahlt durch eine schnelle Überweisung und wird sofort an seinen Lieblingsplatz verfrachtet. Nehmen wir an, Sie sind im vierten Stock und genießen die Ikonographie von wütenden, toten Seelen, die sich in und unter schlammigem Wasser zu den Beats winden. Sie haben Lust auf virtuelles Essen und rufen eine Speisekarte auf. Das ist eine Datei – und die Karte des Dante's erscheint als flammende Schriftrolle mit schöner Schrift. Die Programmierer und das Inferno wissen, dass Sie das lesen wollen – und sie wollen, dass Sie das lesen. Also sorgen sie dafür, dass das Icon so aussieht wie etwas, das man lesen kann: in diesem Fall wie eine Schriftrolle. Die Flammen

fühlen sich heiß an und sehen hell aus, sind aber nur virtuell. Wären Sie anderswo (zum Beispiel im Host des Penumbra, das den Weltraum als Thema hat), würde die Karte nicht wie eine flammende Schriftrolle aussehen, sondern wie etwas anderes Lesbares (zum Beispiel ein Astronauten-Logbuch).

Und so ist die ganze Matrix. Alle Abbilder sind von ihren Besitzern so gestaltet, dass sie möglichst intuitiv nutzbar sind. Die andere Seite der Erfahrung bildet die eigene Software. Einige Hacker wollen nicht, dass andere Programme ihnen sagen, wie ihre Icons aussehen. Also lassen sie Software laufen, die ihr eigenes Design auf ihre eigenen Icons anwendet. Der Kampf darum, das zu zeigen, was man zeigen will, ist nur einer der Kämpfe, die einem in der Matrix bevorstehen. Die meisten Leute halten sich aber nicht mit Kämpfen um die Ikonographie auf und lassen einfach die Designer der Matrix gewinnen.

Die Matrixprotokolle begrenzen die relative Größe aller Abbilder, damit alle Nutzer den gleichen Standard erleben. Wenn Ihr Icon eine Roboterversion des Wuxing Skytower wäre, klingt das vielleicht cool, aber die Kommunikation mit jemandem, der einen Mistkäfer als Icon hat, wäre nicht allzu einfach. Daher ist die Größe einer Persona (der Leute in der Matrix) immer irgendwo zwischen Zwerg- und Trollgröße angesiedelt. Also wäre die vorher beschriebene Konversation eine zwischen einem lächerlich kleinen Wolkenkratzer und einem fürchterlich großen Mistkäfer, die beide etwa dieselbe Größe hätten. Dateien und Geräte sind kleiner als Personas (man wird also niemanden ein Buch in Drachengröße lesen sehen), und Hosts sind größer (viel größer, wenn man die stadtgroßen Hosts der Megas betrachtet).

VIRTUELLE VISIONEN

Das regelt die Größe von Dingen, aber wie sehen sie aus? Die Antwort ist etwas komplizierter, als man meinen könnte. Das Aussehen der Matrix hängt davon ab, in welchem Gitter man ist, welche Programme man laufen lässt, und wie sich zusätzliche Faktoren auswirken. Zum Glück gibt es eine Art „Basisversion“, die für jeden dieselbe Grundlage für das Matrixerlebnis bildet.

Diese Grundlage ist zunächst eine schwarze Ebene unter einem schwarzen Himmel. Diese virtuelle Ebene wird vom Leuchten des Icons Ihres Kommlinks (oder Decks) und der anderen Icons in der Umgebung erleuchtet. Jedes Gerät und jede Persona in der Matrix hat ein Icon. Die Ebene ist eine flache Projektion der Welt, also werden die Icons mit zunehmender Entfernung mehr und zugleich zerstreuter.

In der Matrix gibt es unzählige Milliarden an Icons. Geräte haben Icons in der Matrix, wie Lebewesen Auren im Astralraum haben. Dieser Anblick könnte zu einer Reizüberflutung führen, aber im Hintergrund arbeitet eine Technologie daran, um das zu verhindern.

Den ersten Schutz bildet das Kommlink oder Deck, das automatisch die am wenigsten interessanten Icons wegfiltert. Muss man wirklich den virtuellen Ort jedes Musikabspielgeräts der Welt kennen? Eben. Also zeigt die Matrix meist ein Icon für das Personal Area Network (PAN) eines Nutzers, und nicht für jedes der Geräte darin ein eigenes. Sie macht allerdings für wichtige oder gefährliche Gegenstände darin (wie etwa Schusswaffen) Ausnahmen. Außerdem wird das Licht von Icons schwächer, wenn sich deren Objekte in der physischen Welt weiter von einem weg befinden. Zum Teil liegt das daran, dass das Kommlink die weiter entfernten Icons als weniger interessant erachtet, vor allem aber daran, dass die Verbindungsgeschwindigkeit mit der Entfernung sinkt. Das visuelle Rauschen wird weiter dadurch gedämpft, dass einige Icons (wie Schlösser und Sicherheitseinrichtungen, Babymonitore, Wartungseinrichtungen und Leute, die nicht gesehen werden wollen) absichtlich verborgen werden.

Um die Benutzung der virtuellen Welt und die Balance zwischen virtueller und realer Welt einschätzen zu können, wenden wir uns ein paar Beispielen zu. Nehmen wir an, Sie sitzen in Ihrem Auto und fahren von der Arbeit oder Schule oder von sonst wo nach Hause. Sie überlassen dem Autopiloten das Steuer und gehen in die VR, um Ihr Abendessen in Auftrag zu geben. Sobald Sie in der VR sind, sehen Sie weder Ihr Auto noch die Straße oder die Umgebung. Stattdessen sehen Sie die sternenfunkelnde Ebene der Matrix. Sie denken an Ihre Geräte zu Hause und düsen – schwupp – dorthin. Sie kommen näher und sehen alle Geräte, die Ihr Heimnetzwerk bilden. Sie wenden sich dem Icon zu, das für Ihren Kühlschrank steht. Es sieht aus wie ein kleiner Kühlschrank, der eine Liste der Nahrungsmittel (seinen Inhalt, der in der Datenbank des Kühlschranks gespeichert ist) außen drauf trägt. Sie sehen Tiefkühlpizza auf der Liste und entscheiden sich dafür. Dann greifen Sie nach der Steuerung Ihres Herds (die als Drehregler über einem heimelig-warmen Glühen erscheint) und heizen den Ofen auf 230 °C vor. Draußen ist es etwas frisch, also lassen Sie Ihren Getränkespender (der in der VR als Zapfhahn erscheint) die Soybasis aufwärmen. Außerdem haben Sie Lust auf etwas Luxus und stellen Schokoladengeschmack ein. Sie düsen durch die VR zurück zu Ihrem Auto, das Ihnen mitteilt, dass Sie noch 10 Minuten Zeit haben – genug Zeit, um noch eben Ihr bevorzugtes soziales Netzwerk aufzusuchen.

Dieses Netzwerk ist ein Host, und die großen Hosts sind die interessantesten Orte in der Matrix. Sie schweben über Ihnen, wenn Sie in die VR kommen. Egal, wo Sie in der Matrix sind: Diese Dinger schweben immer über Ihnen. Ein wichtiges Merkmal von Hosts ist, dass sie nicht wie Ihre Geräte im Haus die Abbilder von Geräten oder Orten sein müssen. Hosts sind Teil der Struktur der Matrix statt einzelne Geräte. Sie können sie von überall erreichen, ohne sich Gedanken um Entfernungen in der realen Welt zu machen.

Außerdem steht das Innere eines Hosts in keinem Zusammenhang mit seiner äußeren Erscheinung. Meist ist innen viel mehr Platz, als man von außen annähme. Das Innere ist eine eigene virtuelle Umgebung, die eindeutige Grenzen hat, die sie vom Rest der Matrix trennen.

Aber wenden wir uns wieder dem Host Ihres sozialen Netzwerks zu: Er hat keine besonderen Zugangsbeschränkungen, also müssen Sie nicht virtuell Schlange stehen. Sie sausen einfach hin, fliegen über die Grenze und sind fast schon drinnen. Im Inneren sieht der Host aus wie eine unendliche Cocktailparty, mit einer Inneneinrichtung, für die die Besitzer mondäner Lounges töten würden. Bevor Sie aber zur Party gehen, betreten Sie eine Umkleidekabine, in der Sie Ihr Icon passend „anziehen“ können. Vielleicht wollen Sie einen eleganten schwarzen Anzug oder das kleine Schwarze, mit einer Krawatte oder einem Halstuch für einen kleinen Farbtupfer. Sie stylen sich noch schnell das virtuelle Haar und sind bereit, sich unters Volk zu mischen.

Oder vielleicht wollen Sie eine zwanglose Bar, wo man in Alltagsklamotten auftaucht. Dieser Host hat Nischen für Besucher, die mit der Menge an Leuten darin ihre Größe verändern, damit sie immer voll, aber nie zu eng sind. Oder vielleicht wollen Sie lieber spielen und Ihre Freunde bei Brettspie-

len, Ratespielen oder Fantasy-Rollenspielen treffen. Oder Sie gehen in den Club der Katzenfreunde. Oder ins Kino. Oder in eine Weltraumsimulation mit Schwerelosigkeit. Das Innere eines Hosts kann nach dem Belieben seines Besitzers frei gestaltet werden.

So sieht es allgemein in der Matrix aus. Jetzt wenden wir uns dem zu, was man dort vorfindet.

DIE BEVÖLKERUNG DER MATRIX

Jedes Icon in der Matrix steht für eines von sechs Dingen: eine Persona, ein Gerät, ein PAN, eine Datei, einen Host oder eine Marke. Manchmal kann man auch einen Datenstrom sehen, der aussieht wie ein mehrfarbiger, flackernder Lichtstrahl. Datenströme werden aber normalerweise nicht in der Matrix dargestellt, weil es so viele davon gibt, dass man sonst gar nichts anderes mehr sehen würde. Wenn man will, kann man diese Filter runterdrehen, aber die Ströme zischen so schnell vorbei, dass man nicht sagen kann, woher sie kommen oder wohin sie gehen, wenn man nicht Sender oder Empfänger ausspioniert. Und das wäre illegal (und wir machen doch nie etwas Illegales in der Matrix, oder?).

PERSONAS

Eine Persona ist mehr oder weniger das, wonach es klingt: eine Person in der Matrix. Eine Persona bildet einen User mitsamt dem Gerät ab, das ihn mit der Matrix verbindet. Dass das Gerät von einem User bedient wird, verändert das normale Icon des Geräts und macht es zu einer Persona. Eine Persona hat als Basis meist ein Kommlink, ein Cyberdeck, ein geriggtes Fahrzeug oder eine Drohne – Technomancer hingegen haben eine Art gerätelose Persona.

Personas sehen meist so aus wie die Leute, für die sie stehen (wenn auch gewöhnlich mit einem ansehnlicheren Körper oder schönerem Haar), meist mit einer stylischen Änderung wie leuchtenden Augen, gefärbtem Haar oder einer geschmackvoll tiefstapelnden Aura. Es gibt auch wildere Erscheinungen, aber Shadowrunner halten sich meist damit zurück, weil es unprofessionell wäre, zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Andererseits ist es manchmal nötig, Aufmerksamkeit zu erregen – also sieht man immer so professionell (oder verstörend) aus, wie es gerade passend erscheint.

Personas können fast beliebig aussehen. Fast jedes Wesen oder belebte Objekt kann verwendet werden: Tiere, sich bewegende Statuen, Greifen (die bei der Jugend heutzutage aus irgendeinem Grund sehr beliebt sind), dampfbetriebene Roboter, Zombies, Aliens – mehr oder weniger alles, was gehen und sprechen kann. Die Matrixprotokolle verhindern ein Aussehen von Personas, die nicht intuitiv als Personas erkannt werden. Man kann also nicht als Staubkorn, griechische Säule oder Würfel erscheinen. Außerdem kann eine Persona nicht größer als ein erwachsener Troll oder kleiner als ein erwachsener Zwerg sein.

GERÄTE

Die Icons von Geräten in der Matrix stehen für ihre Gegenstücke in der realen Welt – von der Musikanlage über das Kommlink bis hin zum Auto und darüber hinaus. Standardgemäß ist das Icon eines Geräts ein Abbild des Geräts. Wenn es größer ist als ein Metamensch, hat das Icon ein Miniaturbild. Es hat Bedienelemente, die meist ähnlich aussehen wie in der realen Welt, es aber nicht müssen. Der Ares Mobmaster ist zum Beispiel berüchtigt für sein Icon eines römischen Streitwagens mit Zügeln als Lenkung.

Die Standardmatrixprotokolle verlangen, dass die Icons von Geräten ihren Zweck zumindest andeuten. Das Icon einer Schusswaffe sieht aus wie eine Waffe (auch wenn es aussieht wie ein Tomahawk, wie das Icon des Super Warhawk), das Icon eines Fahrzeugs ist ein Fahrzeug, das eines Schlosses ein Schloss, ein Kühlschrank sieht aus wie ein Kühlschrank und so weiter. Die Einschränkungen sind bei Geräten nicht so streng wie bei Personas, solange ihre Form auf einen Blick ihre Funktion darstellt.

PANS

Die meisten Leute haben mehrere elektronische Geräte auf einmal dabei. Jedes dieser Geräte mit einem eigenen Icon abzubilden würde die Matrix aber sehr unübersichtlich machen. Meist sieht man stattdessen ein Icon für das Personal Area Network (PAN) einer Person. Dieses Icon sieht oft dem physischen Gerät (zum Beispiel dem Kommlink) ähnlich, das im Netzwerk als Master dient. Manche Leute ziehen aber auch ein Design oder Logo vor, das ihnen etwas bedeutet (Logos von Sportteams, das Cover eines Albums von Concrete Dreams oder Konzerndesigns). Manche Geräte sind nicht mit dem Icon des PANs verschmolzen: Wenn jemand eine Waffe, die WiFi-aktiv ist, oder andere WiFi-Geräte trägt, die tödlich sein können, sind diese zur schnellen Erkennung einzeln sichtbar – es sei denn, der User macht sich die Mühe, dieses Icon zu verbergen, aber dazu später mehr.

DATEIEN

Eine Datei ist eine Ansammlung von Daten. Hierbei kann es sich um einen Film, ein Buch, einen Kontoauszug, ein Bild, einen Artikel aus den Nachrichten und vieles mehr handeln. Es kann sich sogar um eine Sammlung von Dateien (einen „Ordner“) handeln. Dateien haben Icons, die kleiner als Personas sind – meist so klein, dass man sie in der virtuellen Hand halten kann. Alle Icons für Dateien haben eine Standarderscheinung: einen leuchtenden Würfel oder einen anderen Polyeder, der geöffnet werden kann, um hineinzuschauen. Aber nur wenige Matrixnutzer sind so faul und fantasielos, dass sie die Icons so belassen. Eine Textdatei kann ein Buch, eine Schriftrolle, ein Datenpad oder auch eine Steintafel als Icon haben. Sounddateien sehen aus wie Lautsprecher, Noten, Instrumente und so weiter; Videos könnten als Projektor, Trideogerät oder altmodische Filmleinwand erscheinen. Auch hier gilt die Grundregel der Matrix, dass man von der Form auf die Funktion schließen können muss.

HOSTS

Hosts sind virtuelle Orte in der Matrix. Sie haben keine Entsprechung in der realen Welt, sondern bestehen aus dem Gewebe der Matrix selbst. Von außen sind Hosts große Gebäude in der elektronischen Landschaft. Einige davon sind so groß wie Manhattan (was von der Grid Overwatch Division des Konzerngerichtshofs als maximale Größe vorgegeben wurde, damit der Himmel nicht *völlig* von den Hosts der Megakons verdunkelt wird). Die Größe und virtuelle Schwebehöhe eines Hosts geben die Wichtigkeit und den Einfluss in der realen Welt wieder. Der örtliche Stuffer Shack

HOST: DANTE'S INFERNO

Dante's Inferno ist ein hochklassiger Nachtclub mit Niederlassungen in Seattle und Hongkong. Seine Einrichtung passt zum Namen: Es gibt neun Stockwerke mit Tanzflächen, die vom Eingang aus in die Keller hinabreichen. Das Einzigartige daran ist, dass der Host genau der realen Location entspricht. Die Abbilder der Gäste in der realen Welt werden in den Host projiziert, und die virtuellen Gäste können in der realen Welt durch die AR gesehen werden. Damit hat Dante's drei Präsenzen (zwei physische und eine virtuelle), die einander alle überlappen.

Damit das funktioniert, ahmt der Host die Realität nach. Die virtuelle Physik entspricht den Naturgesetzen, und Fliegen ist streng verboten. Außerdem blockiert der Host alle Personas, die ihren Usern nicht zumindest vage ähnlich sehen. Zudem sind Personas verboten, die wie verdammte Seelen aussehen (was dem Personal vorbehalten bleibt) oder wie Dämonen oder Teufel (die die Sicherheitsleute und IC darstellen). Die SimSinn-Bibliothek des Hosts lässt die Gäste in der VR fast jedes Essen und jeden Drink, die es gibt, bestellen. Man sollte sich aber vor dem harten Zeug hüten, wenn man heißes Sim fährt – die Drinks sind ziemlich stark.

hat einen Host, dessen Icon etwa so groß wie das zugehörige Gebäude ist und nahe am „Boden" schwebt – etwa in der Höhe der meisten Geräte in der Matrix. Der Host der Atlantean Foundation schwebt im Gegensatz dazu einen virtuellen Kilometer hoch über der blitzenden Datenebene und ist etwa so groß wie die größten Wolkenkratzer der Welt. Noch größer ist der Mainframe von Shiawase, der eine langsam rotierende Kugel mit etwa 20 Kilometern Durchmesser in etwa 100 Kilometern Höhe bildet.

Die Icons von Hosts sehen mehr oder minder so aus, wie der Besitzer es wünscht. Wenn man in die Nacht der Matrix hinaufblickt, sieht man Konzernlogos, aufwendige Fassaden und ganze Sternenkonstellationen von Hosts. Man könnte das Zikkurat der Seattler ACHE sehen, das Mutter-Kind-Logo von Humanis oder (wenn man den Zugang hat) die drei umeinander kreisenden Kugeln des JackPoint.

HOST: DAS LABYRINTH

Das Labyrinth ist ein fast schon mystischer Host, lokalisiert in Berlin. Angeblich erreichbar über wechselnde Zugänge bildet das Konstrukt eine Art Raumanomalie, einen mehrdimensionalen Irrgarten, der sich stetig ineinander verschiebt. Der digitale Albtraum mutet an, als hätte ein verrückter Architekt die schlimmsten Wahnideen von M. C. Escher wahr werden lassen: Treppen enden im Nichts, Decken werden zu Wänden, Gänge gehen stetig aufwärts, obwohl sie offenbar im Kreis führen. Der Sinn des Hosts konnte bisher noch nicht genau bestimmt werden – es gibt aber unterschiedliche Gerüchte: Einige besagen, mit bestimmten BTL-Chips ergäbe das Labyrinth plötzlich Sinn. Andere meinen, irgendwo dort wäre ein dauerhafter Zugang zum illegalen Informationsdienst ARACHNET zu finden.

Von innen sehen Hosts ganz anders aus. Ein Host kann innen viel größer sein als außen (und ist es meist auch). Die innere Ikonographie eines Hosts ist nur intern geregelt. Die Icons der Außenwelt müssen vielleicht Matrixstandards entsprechen, aber der Host selbst muss das nicht. Der Host kann ein Irrgarten, eine freie Fläche, ein Ort mit seltsamer oder gar keiner Schwerkraft sein, in dem es heiß, kalt, laut oder leise ist – oder noch ganz anders. Die meisten Hosts versuchen, nahe an der Realität zu bleiben, damit Besucher sich wohlfühlen, aber manche haben eine seltsame oder einfach bizarre Gestaltung.

MATRIX AUTHENTICATION RECOGNITION KEYS (MARKEN)

Ein Matrix Authentication Recognition Key oder eine **Marke** ist das Mittel, mit dem die Matrix die Rechte von Personas an Geräten, Dateien, Hosts und anderen Personas regelt. Marken sehen aus wie kleine, persönlich gestaltete Aufkleber oder Tattoos auf den Icons, auf denen sie platziert werden. Ihre Marken können aussehen, wie Sie möchten, solange sie klein sind, auf andere Icons passen und zu Ihnen oder Ihrem Icon einen Bezug erkennen lassen.

Nehmen wir zum Beispiel an, Ihr Icon wäre ein neongrüner Tintenfisch. Ihre Marken könnten dann wie neongrüne Abdrücke von Saugnäpfen aussehen. Wären Sie ein Cowboy, könnten Ihre Marken wie Brandzeichen aussehen. Wenn Ihr Icon aussähe wie ein klassischer Filmstar, könnten Ihre Marken wie Lippenstiftabdrücke aussehen.

Normalerweise sind Marken nur für den sichtbar, der sie platziert hat. Um andere Marken auf einem Icon (oder seinem eigenen Icon) zu sehen, muss man das Icon analysieren. Das Sehen einer Marke vermittelt aber nicht automatisch eine Information über den Urheber. Meist erkennt man eine Marke nur dann, wenn man die dazugehörige Persona schon mal gesehen hat oder den Stil dieser Persona wiedererkennen kann.

Marken werden routinemäßig für den alltäglichen, legalen Zugang zu verschiedenen Diensten eingeladen und platziert. Sie dienen als Schlüssel, Eintrittskarten, Einladungen und Benutzerrechte für jedes Icon in der virtuellen Welt. Die Stadtbibliothek von Seattle lädt zum Beispiel pro Tag etwa 50.000 Marken für ihre VR-Bücher, Filme, Trideos und andere Dinge ein, die sie verleiht. Der überwiegende Teil aller Marken wird legal platziert und empfangen, aber Hacker versuchen, Marken illegal zu platzieren, um ihre eigenen Pläne umzusetzen.

WIE DIE MATRIX FÜR UNS ARBEITET – UND GEGEN UNS

Es ist wichtig, sich daran zu erinnern, dass die Matrix geschaffen wurde, um benutzt zu werden. Also sind Bedienbarkeit und Aussehen der meisten Hosts so gestaltet, dass man möglichst keine Hindernisse überwinden muss, um seinen Geschäften nachzugehen. Die Matrix ist eine sichere Umgebung mit abgesicherten Betriebssystemen und Protokollen. Seit der jüngsten Änderung der Matrixprotokolle wird die Struktur der Matrix zudem von der Grid Overwatch Division des Konzerngerichtshofs überwacht, die als eine Art Matrixpolizei die User (vor allem natürlich die unschuldigen Kinder) vor Online-Verbrechern, Piraterie und Betrug schützen soll.

So liest sich zumindest die Beschreibung der Matrix in den Konzernbroschüren. Die wahren Motive hinter der Matrix –

vor allem hinter ihrer gegenwärtigen Struktur – sind Kontrolle und Profit. Die Megakonzerne und die GOD haben sich seit Jahrzehnten mit dem „Problem Matrix“ beschäftigt, nach einem Heiligen Gral des Matrixdesigns gesucht, der ihre Profite maximieren und ihr Risiko minimieren soll -und sie haben vielleicht etwas gefunden, das dem sehr nahe kommt. Das System ist so aufgebaut, dass die Konzerne immer im Vorteil, die Hacker immer im Nachteil und alle anderen irgendwo dazwischen sind.

Einer der Schlüssel zum Verstehen des neuen Systems und zum ernsthaften Arbeiten in der Matrix bildet das Verständnis des Netzwerks von einander überlappenden Gittern.

GITTER

Wenn man in die Matrix will, braucht man ein Gitter. Ein Gitter wird vom Matrixanbieter benutzt, um den User mit der digitalen Welt zu verbinden. Wenn man sich mit der Matrix verbindet, befindet man sich im Gitter seines Anbieters, ähnlich wie die Benutzer von Handys am Beginn des 21. Jahrhunderts die Netzwerke ihrer Telefongesellschaften benutzten.

Verschiedene Gitter bedienen Kunden in verschiedenen Gegenden. Es gibt globale Gitter, die jeweils von einem der Großen Zehn unterhalten werden, und lokale Gitter, die zum Teil von Regierungen finanziert werden. Der Zugang zu diesen Gittern kostet Geld, und jedes von ihnen stellt die Matrix ein wenig anders dar. Innerhalb von Hosts ist es aber unerheblich, in welchem Gitter man ist, da deren Aussehen intern geregelt wird. Alles im Gitter ist die „echte“ Matrix, aber die Icons, die dem Besitzer des Gitters gehören, sind etwas größer und schöner, und die Werbung ist so gewählt, wie der Besitzer es haben will.

Wenn man zum Beispiel eine Verbindung zu Emerald City (dem lokalen Gitter von Seattle) hat, ist die eigentlich schwarze Matrix ein wenig smaragdgrün gefärbt, und die Hosts, die enge Verbindungen mit Seattle haben, sind etwas heller. Die Icons von NeoNET sind in Emerald City etwas größer, weil NeoNET der Hauptfinanzier des Gitters ist. Wäre man im globalen Gitter von NeoNET, sähe das ähnlich aus, nur ohne die Betonung auf Seattle und den smaragdgrünen Himmel.

Wenn man sich den Zugang zu einem Gitter nicht leisten kann, bedeutet das nicht, dass man virtuell verloren ist. Die Konzerne wären nicht damit durchgekommen, den Zugang zur Matrix so stark einzuschränken, also gibt es auch ein öffentliches Gitter, das von unterfinanzierten gemeinnützigen Organisationen, antiken Satelliten und ein paar guten Samaritern, die WiFi-Zugänge teilen, unterhalten wird. Das öffentliche Gitter ist langsam, unzuverlässig und hat eine schlechte Grafik. Aber wenigstens ist es weltweit zugänglich. Hier ist man in den Barrens der Matrix.

Wie nicht anders zu erwarten, sagt das Gitter, in dem man unterwegs ist, etwas über den sozialen Status aus. Es könnte sein, dass man Hinweise wie „Aus dem Gitter von Renraku gepostet“ am Ende von Kurzmeldungen sieht. Die Konzerne vermarkten ihre eigenen Gitter mit einigem Aufwand und bieten Vergünstigungen und alle ein bis zwei Jahre kostenlose Kommlinkupgrades an. Leute im öffentlichen Gitter werden als Bürger zweiter Klasse betrachtet. Hochklassige Hosts werben damit, keinen Zugang durch das öffentliche Gitter zu erlauben, um zu zeigen, wie elitär ihre Klientel ist.

Man kann von Gitter zu Gitter „springen“, aber welche Gitter zugänglich sind, hängt davon ab, wo man sich befindet. Man kann von überall auf dem Planeten die globalen und das öffentliche Gitter erreichen. Die lokalen Gitter sind nur zugänglich, wenn man sich physisch in ihrem Abdeckungsbereich befindet. Wenn man sich also in den Berliner Netzwerken befindet, kann man mit einem Kommlink in Emerald City interagieren und es sehen, aber nicht in das Gitter von Emerald City selbst „springen“.

GRID OVERWATCH DIVISION

Die Grid Overwatch Division (GOD) ist für den Schutz der Matrix (vor allem der Teile, die verschiedene Hosts und User verbinden) vor Hackern und anderen Eindringlingen zuständig. Die Sicherheit innerhalb von Hosts wird von deren Besitzern geregelt. Jedes Gitter (sogar das öffentliche) hat eine dafür zuständige Unterabteilung, die finanziell und personell unabhängig von GOD ist. Die Unterabteilungen (auch als demiGODs oder „Halbgötter“ bezeichnet) überwachen ihre Gitter und halten Ausschau nach Fehlverhalten und illegalen Aktivitäten. Die Gitter haben eingebaute Warnsysteme, die als unauffällige, aber verräterische Wellen die Oberfläche der Matrix kräuseln, wenn die Software illegale oder unautorisierte Vorgänge im Gitter entdeckt. Das ist nicht besonders viel, aber GOD sieht zu, und wenn die Wellen stärker werden, sodass ein Hacker als Zentrum erkennbar wird, wird sein physischer Aufenthaltsort ermittelt, und er wird mit den Mitteln des jeweiligen Gitters aus der Matrix geworfen.

Das heißt nicht, dass die Megakons inzwischen zu einer großen, glücklichen Familie geworden wären. Ganz im Gegenteil: Die Matrix ist ein noch heißeres Schlachtfeld zwischen den Konzernen geworden als je zuvor. Die AAA-Konzerne wollen dieses Schlachtfeld nur für sich alleine haben. Die Halbgötter sind zwar unabhängig und stehen sogar in Konkurrenz zueinander (die Realityshow *Clash of Titans* ist zwar neu, aber bereits sehr populär), aber sie sind immer noch ein Teil der GOD und arbeiten gegen Hacker immer zusammen. Sie teilen ihre Informationen in Echtzeit – oft schneller, als ein Hacker in ein neues Gitter springen kann. Ihre Agenten (die G-Men, komplett mit Personas, die wie FBI-Agenten aus den 1930ern aussehen) haben zwar eigentlich nur im eigenen Gitter Befugnisse, können aber bei den Halbgöttern anderer Gitter um Amtshilfe oder Zugang ersuchen, was oft nur Sekunden dauert. Die G-Men untersuchen Fälle, die nicht umfangreich oder offensichtlich genug sind, um so große Wellen zu schlagen, dass die demiGODs sie durch normale Überwachung erkennen könnten. Und sie kümmern sich um Hacker, die aus dem Gitter geworfen wurden, wobei sie die Behörden oder Sicherheitsleute unterstützen, die ihnen die Besitzer der Gitter in der physischen Welt auf den Hals gehetzt haben.

DIE ERWEITERTE WELT

Bis jetzt haben wir die Matrix aus der Sicht der VR mit ihren Icons und Abläufen betrachtet. Der alltägliche Nutzer sieht die Matrix aber selten so, weil er sich nicht abseits der alltäglichen Pfade bewegt. Die meisten Leute nutzen die VR, um Hosts zu besuchen und Unterhaltungsprogramme oder Spiele zu konsumieren, aber viele finden das körperlose Gefühl der VR unangenehm bis verstörend. Der Großteil der Bevölkerung interagiert mit der Matrix durch die Erweiterte Realität (AR) und benutzt dafür ein Kommlink.

Ein Kommlink ist eine Kombination aus Computer, Smartphone, Wiedergabegerät, Pass, Brieftasche, Kreditkarte, Matrix-Browser, Chipleser, GPS-Gerät, Digitalkamera und tragba-

rer Spielkonsole. Und kann vielleicht noch mehr, wenn man ein wirklich gutes hat. Alle notwendige Software läuft bereits darauf, aber anders als beim Cyberdeck gibt es keine Möglichkeit, Cyberprogramme und Hacking-Tools darauf laufen zu lassen.

Die meisten Modelle sind klein genug, um in der Tasche, am Gürtel oder ums Handgelenk getragen werden zu können. Und wenn man keine Taschenversion haben will, gibt es auch noch eine Reihe anderer Möglichkeiten, inklusive Kopfbedeckungen, Brillen, Schmuck, Schädelimplantaten, Gürtelschnallen und anderen Accessoires.

DAS LEBEN MIT DEM KOMMLINK

Ihr Kommlink macht mehr, als nur in Ihrer Tasche (oder auf Ihrem Kopf) zu sein. Es interpretiert die Matrix um Sie herum und gibt Ihnen Informationen und zusätzliche Fähigkeiten, die im zivilen Leben nützlich und in den Schatten lebensnotwendig sein können. Das geschieht mit Hilfe der **Erweiterten Realität** oder AR (Augmented Reality). Die AR überlagert Ihre Wahrnehmung der physischen Welt.

Nehmen wir an, Sie gehen eine Straße im Shoppingbezirk von Downtown Seattle entlang. Ihr Kommlink mag von außen ganz ruhig wirken, ist aber innerlich sehr beschäftigt. Es kommuniziert andauernd mit anderen Geräten und Hosts rings um Sie und meldet Positions- und Bewegungsdaten. Die anderen Geräte und Hosts senden Daten zurück, die melden, wer sonst noch unterwegs ist, welche Läden was im Angebot haben, welche Filme wo gespielt werden und so weiter. Wenn Sie auf den Bildschirm des Kommlinks schauen, bekommen Sie alle diese Informationen in einem Mini-Headup-Display als Überlagerung eines Bildes Ihrer Umgebung. Aber gehen wir davon aus, dass Sie bereits in unserem Jahrzehnt angekommen sind. Dann interagieren Sie mit dem Datenstrom der Welt natürlich nicht per Bildschirm. Sie haben eine Brille, Sonnenbrille, Kontaktlinsen, ein Sichtgerät, Cyberaugen oder etwas anderes, das per Bildverbindung die Daten direkt in Ihr Sichtfeld projiziert. Die Welt ist von Icons überlagert, die Ihnen mitteilen, dass ähnliche Schuhe, wie Sie sie letztes Jahr gekauft haben, gerade im Sonderangebot sind, oder mit einer gepunkteten Linie den Weg zu einem Trideo-Kino weisen, in dem gerade die Fortsetzung eines Films läuft, den Sie sehr mochten. Die Leute, die ebenfalls die Straße entlanggehen, werden manchmal mit leuchtenden Auren hervorgehoben: Hübsche blaue zeigen an, dass es sich um Ihre Freunde handelt, aggressiv-rote, dass sich jemand nähert, dem Sie aus dem Weg gehen wollen. Sie sind nicht mehr nur auf Ihre natürliche Wahrnehmung angewiesen – stattdessen bekommen Sie alle Informationen aus der kleinen Datenbank, die Sie mit sich führen.

Die zivilisierte Welt hat sich schnell an die AR angepasst, vor allem, weil es leichter ist, Icons zu verändern, als Daten auf Papier zu drucken oder Schilder aufzustellen. Die **Augmented Reality Objects** oder AROs (ausgesprochen wie „Arrows“) verbreiten Informationen und dekorieren die Landschaft in höchst kostengünstiger Weise. Läden tragen ihre Logos als Wappen in 3D über der Tür, Restaurants bieten animierte Speisekarten mit wundervollen Bildern der Gerichte, Straßennamen schweben über jeder Kreuzung, Dekorateure nutzen AROs, um die Inneneinrichtung zu verschönern, und alles ist durch die AR sichtbar, die mehr oder weniger jeder benutzt. Der ungeplante Nebeneffekt dieser Glitzerwelt ist, dass sie bei ausgeschalteter AR ein wenig dröge wirkt, aber das ist eben der Preis des Fortschritts.

Um ein ARO zu erzeugen, müssen Sie kein Experte sein. Wenn Sie eine Wegbeschreibung zu einer Party bei Ihnen geben wollen, können Sie einfach eine Linie auf eine AR-Karte zeichnen und die Karte mit Ihren Freunden teilen. Wenn Sie eine Person in der Menge für einen Kumpel markieren wollen, können Sie einfach ein ARO erstellen und es verschicken. Sie können festlegen, welche Ihrer AROs von wem gesehen werden können, also können Sie das im kleinen Kreis halten oder, wenn Sie zu Späßen aufgelegt sind, vulgäre AROs auf RFID-Chips legen und diese in der ganzen Gegend verteilen. Natürlich können andere Leute die AROs, die sie nicht sehen wollen, wegfiltern, und Sie können das auch.

Außerdem bietet die AR nicht nur visuelle Informationen. Sie können mit Ohrstöpseln, Kopfhörern oder Cyberohren auch akustische AROs hören. AROs können auch Tastwahrnehmungen vermitteln, die mit Geräten wie AR-Handschuhen zugänglich sind. Die Techniker arbeiten noch daran, Geruch durch die AR wahrnehmbar zu machen, und über den AR-Geschmack wollen wir lieber gar nicht erst reden. Wenn Sie hingegen ein Direktes Neuralinterface wie Troden oder ein Implantat benutzen, können Sie die AR ohne Zusatzgeräte mit allen Sinnen wahrnehmen.

Den Großteil des Speicherplatzes im Kommlink nehmen Dateien ein. Das können Musikdateien, Ihre SIN (gefälscht oder echt), Lizenzen (ebenfalls gefälschte oder echte), Karten, E-Mails, Adressbücher, AROs und vieles mehr sein. Die meisten Leute verbergen ihre Dateien in geschützten Ordnern, sodass sie nicht sofort für jeden in der Matrix sichtbar sind.

Wo bewahren Sie also all das auf, was Sie behalten wollen? Bilder von Tante Ednas Hochzeit, Kreditkarteninformationen, die SIN, die Bücher und Filme, die Sie gekauft haben, und die Programme, die Sie laufen lassen wollen, passen alle auf Ihr Kommlink (oder Ihr Cyberdeck). Tatsächlich hat jedes Gerät in der Matrix eine Menge an Speicherplatz, von der man im frühen 21. Jahrhundert nicht zu träumen wagte. Der Spielleiter könnte festlegen, dass ein Gerät zu klein oder zu unterentwickelt ist, oder eine Datei zu groß, sodass Probleme auftauchen könnten, aber solche Probleme sind sehr selten. Und selbst wenn sie mal auftreten, lässt sich in der WiFi-Welt immer irgendwo Speicherplatz finden.

DIREKTES NEURALINTERFACE

Ein Direktes Neuralinterface (DNI) verbindet das Gehirn mit elektronischen Geräten. Um die VR zu nutzen, braucht man ein DNI (mit Sim-Modul), aber es kann einem auch in der AR Dienste leisten, weil man dann keine Zusatzgeräte wie Brillen oder Ohrstöpsel braucht, um AROs zu sehen oder zu hören.

Wie kommt man nun an ein DNI? Man erhält ein DNI, wenn man Troden überzieht oder eine Datenbuchse, ein Kommlink, eine Riggerkontrolle oder ein Cyberdeck implantiert hat. Und wenn man dazu noch ein Sim-Modul hat, kann man eine Art „Super-AR“ erleben, die man auch riechen, fühlen und schmecken kann.

MATRIXHANDLUNGEN FÜR NICHT-HACKER

Sie sind also nicht der Hacker des Teams, haben aber ein Kommlink auf dem Charakterbogen. Wozu ist es gut? Für viele Dinge – aber nicht für so viele, dass Sie sich dieses ganze Kapitel merken müssten. Es folgt eine knappe Liste von Matrixregeln und Handlungen, die Ihnen erlaubt, aus Ihrem Kommlink herauszuholen, was Sie können.

IHR GITTER

Sie sollten wissen, welches Gitter Sie nutzen. Wenn Sie nicht gesondert dafür bezahlt haben, hängt das Gitter von Ihrem Lebensstil ab.

Unterschicht oder darunter: Öffentliches Gitter

Mittelschicht: Lokales Gitter

Oberschicht: Globales Gitter. Suchen Sie sich einen der Großen Zehn Megakonzerne als Anbieter aus.

Luxus: Jedes Gitter, das du willst, Chummer.

DIE MATRIXATTRIBUTE IHRES KOMMLINKS

Ihr Spielleiter wird manchmal nach einem oder zwei Matrixattributen fragen: Datenverarbeitung oder (wenn Ihr Hacker nicht aufpasst) Firewall. Wenn Ihr Kommlink nicht gerade maßgeschneidert ist, haben beide Attribute denselben Wert wie die Gerätestufe des Kommlinks. Machen Sie einfach eine Notiz beim Kommlink auf Ihrem Charakterbogen.

FÜNF MATRIXHANDLUNGEN

Als typischer User gibt es nur wenige Matrixhandlungen, die für Sie wichtig sind:

Datei editieren: Wenn Sie Texte, Bilder, Audio- oder Videodaten verändern oder einfach etwas schreiben wollen, könnten Sie diese Handlung (siehe S. 235) brauchen. Sie können damit auch Dateien auf Ihrem Kommlink schützen, was erfahrene Runner generell für eine gute Idee halten.

Icon verändern: Wenn Sie in der VR unterwegs sind, brauchen Sie diese Handlung (siehe S. 237), um auszusehen, wie Sie wollen.

Matrixsuche: Recherche ist nach der Kommunikation die wichtigste Fähigkeit, die ein Matrixzugang ermöglicht. Beginnen Sie die Suche auf S. 238.

Nachricht übermitteln: Diese Handlung wird wahrscheinlich diejenige sein, die Sie mit Ihrem Kommlink am häufigsten durchführen. Sie ist nicht schwierig und wird auf S. 239 erklärt.

Volle Matrixabwehr: Wenn Ihr Kommlink oder damit verbundene Geräte angegriffen werden und Sie nicht genau wissen, was Sie machen sollen, schalten Sie mit dieser Handlung (siehe S. 241) einfach alle Verteidigungsmaßnahmen ein.

RUNNER MIT KOMMLINK

Ihr Kommlink könnte bei einem Run zu Ihrem wichtigsten Ausrüstungsteil werden. Es hält Sie mit dem Rest Ihres Teams in Kontakt, selbst wenn dieses über den ganzen Sprawl verteilt ist. Sie können Informationen wie Bilder, Pläne oder taktische Instruktionen auch mitten im Kampf beinahe sofort übermitteln. Sie erhalten AR-Daten über Ihre Umgebung – nicht nur, was andere Leute dort eingepflanzt haben, sondern auch AROs, die Ihr Team erzeugt hat. Das kann nützlich sein, wenn Ihr Schamane einen Magier unter den Gegnern markiert oder eine Drohne die Standpunkte aller Wachhunde übermittelt, die sie sieht. Ein gutes Kommlink kann auch Ihre Geräte (einschließlich Ihrer Kanone) vor gegnerischen Hackern schützen. Manche Runner sind lieber ohne Link unterwegs, aber die meisten finden ein Kommlink genauso nützlich wie Munition.

DER DIGITALE UNTERGRUND

Nicht jeder ist damit zufrieden, friedlich durch die Matrix zu surfen. Manche User sind Demonstranten, die vor der Nase der Megakons durch die Gitter fliegen. Manche sind neugierig, stupsen gesicherte Hosts an und loten Grenzen aus, die GOD und die Halbgötter unangetastet sehen wollen. Manche sind Hippies mit goldenem Herzen, die versuchen, mit dem Sternendynamo am virtuellen Himmel in Verbindung zu treten. Einige wollen den Informationsfluss von den Ketten der Konzerne befreien. Und manche befolgen einfach nicht gerne Regeln.

All diese digitalen Kriminellen werden als **Hacker** bezeichnet. In der computerisierten Welt der 2070er kann ein Hacker für ein Runnerteam höchst nützlich sein. Hacker können Geheimnisse aufdecken, Geräte steuern und sogar Elektronik aus der Entfernung lahmlegen – und sie bieten Schutz vor feindlichen Hackern und Spinnen. Hacker lassen sich in zwei Gruppen unterteilen: Decker und Technomancer.

DECKER

Ein **Decker** ist jemand, der ein Cyberdeck (daher sein Name) benutzt, um die Regeln der Matrix zu brechen. Ein Cyberdeck (meist kurz „Deck“ genannt) ist wie ein Kommlink mit größeren Fähigkeiten. Es ist ein wenig größer als ein Kommlink – etwa so groß wie ein kleines Tablet, ein Spiralnotizblock oder zwei Packungen Spielkarten. Seine Sonderfunktionen und seine zweifelhafte Legalität machen es viel teurer als einfache Kommlinks. Das Cyberdeck hat fortschrittliche Elektronik und Firmware, die auf nachgebauten Protokollen basieren, die in der Matrixsicherheit verwendet werden. Kurz gesagt: Jeder Hacker braucht ein Cyberdeck.

Ein Deck kann alles, was ein Kommlink kann, aber sein Hauptzweck liegt im Hacking. Cyberdecks haben ein Sim-Modul eingebaut, weil sie so oft in der VR genutzt werden. Also braucht ein Decker nur eine Datenbuchse oder ein anderes DNI, um sich in die VR zu schwingen, und kein implantiertes Sim-Modul.

Decker sind bei Weitem die häufigste Art von Hackern. Sie wenden sich dieser Profession aus Notwendigkeit, Profitgier oder einem Hang zu Missetaten zu. Oder aus allen drei Gründen. Sie hängen sehr stark von ihren Fertigkeiten ab, und sie brauchen gute Ausrüstung, damit diese Fertigkeiten ihr volles Potenzial entfalten. Meist können sie ihre eigenen elektronischen Geräte warten oder sogar herstellen.

TECHNOMANCER

Technomancer können mit der AR und VR in Verbindung treten, ohne ein Sim-Modul, eine Bildverbindung oder irgendein anderes elektronisches Gerät benutzen zu müssen. Natürlich sind Technomancer nicht magisch, aber sie sind genauso geheimnisumwoben, wie es Zauberer nach dem Erwachen waren. Der Ursprung und die genaue Wirkungsweise ihrer Kräfte sind immer noch nicht wissenschaftlich erforscht. Technomancer bilden genau wie die Erwachten nur einen winzigen Bruchteil der Weltbevölkerung. Und wie Zauberer werden sie generell missverstanden und ihnen wird manchmal fast schon bis zur Paranoia misstraut.

Nicht alle Technomancer sind Hacker, aber die öffentliche Wahrnehmung sieht sie so. In den Medien ist das Wort „Technomancer" meist synonym mit „Hacker", und „Hacker" bedeutet „Cyberterrorist". Manche Regierungen und Behörden verlangen, dass Technomancer sich registrieren lassen, auch wenn sie kaum Talent oder Macht haben. Die allgemeine Ansicht über Technomancer ist, dass sie die Elektronik anderer Leute übernehmen, Dateien nach Belieben lesen und in jede Privatsphäre eindringen können. Es heißt, Technomancer könnten uns durch unsere Geräte im Haus beobachten, unsere Kinder verfolgen, unseren Ruf und unsere Kreditwürdigkeit ruinieren, Nuklearraketen abfeuern, unsere Bankkonten plündern und unsere Identität stehlen. Wegen dieser paranoiden Vorstellungen halten die meisten Technomancer ihre Fähigkeiten geheim und führen häufig Pseudo-Kommlinks mit sich.

Technomancer sind selten, aber sie haben in der Matrix erstaunliche Fähigkeiten und tun Dinge, die man kaum für möglich halten würde. Sie nutzen ihre Kräfte und Fähigkeiten, um die Matrix ihrem Willen zu unterwerfen und digitale Diener zu beschwören. Sie sind nicht die finsteren Gestalten, als die sie die öffentliche Paranoia darstellt, aber sie haben genug Macht, dass es scheint, als wäre diese Paranoia zumindest ansatzweise gerechtfertigt.

GE- UND MISSBRAUCH DER MATRIX

Der erste Schritt im Hacken der Matrix liegt darin, zu erkennen, was man in der Matrix erreichen kann. Das folgende Beispiel erzählt eine Geschichte davon, wie jemand seinen illegalen Weg in der Matrix geht, und zeigt einige Möglichkeiten auf. Wenn wir diese Möglichkeiten dargestellt haben, zeigen wir, wie Sie so etwas selbst machen können.

In der Matrix passiert eine Menge. Sie ist ein riesiger Ort – größer als die echte Welt, wenn man alle Hosts mitbetrachtet. Und sie ist ein sehr vielseitiger Ort. Jeder in der zivilisierten Welt (außer den wenigen, die man nicht zu erwähnen braucht, weil sie nicht in der Matrix auftreten) hat ein paar Computerkenntnisse. Er kann in der Matrix surfen, Informationen suchen, Nachrichten übermitteln und Standard-AR-Interfaces benutzen. Dadurch wird man aber nicht zum Matrixexperten und noch viel weniger zum Hacker. Wenn man virtuell vorne mit dabei sein will, muss man viel mehr können.

BEISPIEL

BK entspannt sich an einem kleinen Tisch vor einem Café in Downtown. Für Seattler Verhältnisse ist es ein schöner Morgen. Die Sonne blitzt manchmal zwischen den Wolken durch, und er könnte den Mount Rainier von seinem Tisch aus sehen, wenn er nicht von Wolkenkratzern umgeben wäre. BK ist in der AR, die sein Sichtfeld mit Icons überlagert. Er hat die meisten davon weggefiltert, aber da die Kellnerin ihr Kommlink offen laufen lässt, blättert er ihre Musiksammlung in einem kleinen virtuellen Fenster durch, das mit einem Zeiger an ihrer Hüfttasche hängt. Er sieht ein Album, das ihm gefällt, und weil er wenig Respekt vor Gesetzen hat, platziert er eine Marke auf ihrem Kommlink (einen kleinen Bienenstich, den nur er auf dem Icon sehen kann). Die Marke blinkt ein wenig, während sie ihm hilft, die Datei von ihrem Kommlink zu kopieren. Er weiß, dass GOD dieses Vergehen bemerken könnte, aber das ist ihm egal. Er genießt bereits den ersten Track.

Die Bank auf der anderen Straßenseite öffnet, und BK macht sich ans Werk. Er hat darauf gewartet, dass die Angestellten ankommen und die Dateien zu Beginn des Arbeitstages aus den Archiven des Hosts holen. Jetzt, wo die Dateien draußen sind, kann er sich Zugang dazu verschaffen, wenn er in den stark geschützten Host der Bank reinkommt.

Er überquert die Straße und verschwindet in einer Gasse hinter der Bank. Hier gibt es einen Notausgang mit einem Magschloss, das als Slave am WAN der Bank hängt. Das heißt, dass das Schloss durch den Host der Bank geschützt ist, aber es ist zugleich ein wunder Punkt. Nachdem er eine Schutzverkleidung aufgehebelt hat, verbindet BK sein Deck per Datenkabel mit dem Universalport des Schlosses, lehnt sich an die Wand und wechselt in die VR.

BKs Icon, ein Bienenschwarm (na ja, eher eine dunkle Kugel, um die Bienen herumschwirren – er wird sich nach dem Run ein besseres Icon besorgen), erscheint in der Matrix neben dem Schloss. Er sieht den dunklen Matrixhimmel, achtet aber nicht darauf, sondern konzentriert sich auf das Schloss und den gotischen Monolithen des Bank-Hosts, der dahinter schwebt. Er ignoriert die Firewalls der Bank, die das Schloss umgeben, und attackiert es durch seine Direktverbindung. Noch ein Bienenstich erscheint, diesmal auf dem Schloss, und eine Mikrosekunde später erscheint eine identische Marke auf dem Master des Schlosses, dem Bank-Host.

Der Hacker grinst, so gut das ein Bienenschwarm eben kann, und schlüpft in den Host. Drinnen sieht es aus wie in einem modernen Großraumbüro: Es gibt Büronischen und (aus unerklärlichen Gründen) Toiletten, und ab und zu pulsieren blaue Datenströme durch den Raum. Icons gehen schnell hin und her, was BK annehmen lässt, dass in diesem Host das Fliegen nicht gestattet ist. BK verändert sein Icon zu etwas weniger Auffälligem: einem einfachen Sararimann in einem dunklen, konservativen Geschäftsanzug. Dann beginnt er mit der Suche nach der Datei, die er haben will. Währenddessen überprüft eine Wache mit versteinerter Miene (ein Patrouillen-IC mit sozial verträglichem Äußeren) jedes Icon und sucht nach Nutzern, die hier nichts verloren haben. BK ist auf Schleichfahrt, und das IC übersieht ihn … vorerst.

BK findet eine altmodische Aktenmappe, die das Icon der Datei ist, in der alle Kunden verzeichnet sind, die Safes in der Bank haben. Die will er haben. Er beginnt, sie in sein Deck zu kopieren, erkennt aber ein winziges Vorhängeschloss, das an der Mappe hängt. Die Liste ist geschützt, und er muss den Schutz entfernen, bevor er sie kopieren kann. Das wird ein Weilchen dauern. Er blickt auf die Uhr, die ihm eine Schätzung übermittelt, wie lange es dauern wird, bis der örtliche Halbgott ihn findet. Er hat noch ein wenig Zeit, aber nicht so viel, wie er gerne hätte. Hätte er nicht

BEISPIEL, FORTSETZ.

vor dem Run das Album gestohlen, wäre ihm mehr Zeit geblieben, aber er mag den dritten Titel wirklich, und es sollte alles gutgehen, solange nichts schiefgeht.

Er greift nach dem Schloss, startet seine Cracking-Utilitys – und etwas geht schief. Der Host hat ihn zweifellos bereits markiert und wird gleich IC nach ihm ausschicken. Im nächsten Moment fällt ein drei Meter großer Gorilla mit Löwenkopf dramatisch von der Decke. BKs Deck identifiziert ihn hilfreich als Killer-IC, und er flucht laut. Bei der Sicherheitsstufe des Hosts ist ein Killer-IC nur der Anfang. Vielleicht hat er Glück, und die Spinne der Bank ist gerade beim Frühstück. BKs Team braucht die Datei, aber die wird nicht so einfach zu kriegen sein.

BK rubbelt schnell die Marke ab, die der Host auf ihm platziert hat, und erkennt, bevor sie sich auflöst, dass sie wie eine Krallenspur aussieht. Die Marke ist weg, aber der Host hat ihn bemerkt, also weiß das IC, wer und wo er ist. Der Gorilla-Löwe trifft ihn mit einer Faust so groß wie ein Menschenkörper, und der Decker schwankt, ist aber noch lange nicht besiegt. Sein Deck beginnt heißzulaufen, und er fühlt einen stumpfen Schmerz in der VR.

BK wedelt mit dem Arm, und digitaler Rauch, der ihn vor dem Host und dem IC verbirgt, erscheint rings um ihn. Der Host lässt noch ein IC los: ein Aufspüren-IC, das die Form eines Bluthunds hat. Das Aufspüren-IC erscheint dem Hacker auf seine Weise noch gefährlicher als das Killer-IC. Wenn die Bank herauskriegt, dass BKs Fleisch direkt vor der Hintertür ist, werden die Sicherheitsleute binnen Sekunden über ihn herfallen.

Der Gorilla-Löwe sucht beim Patrouillen-IC nach Anweisungen, als die stoische Wache plötzlich von einem riesigen Bienenschwarm eingehüllt wird. Das Patrouillen-IC bäumt sich auf, zittert und explodiert in Millionen Lichtfunken, die langsam verglühen. Es war für den Host die einzige Möglichkeit, BK zu finden, wenn er nicht noch einen Fehler macht. BK hat gerade noch Zeit, zu lachen, bevor sich eine neue Wache bildet, weil der Host ein neues Patrouillen-IC startet.

BK entscheidet sich, das winzige Schloss der Datei einfach zu zerstören. Wieder ist das zu schwer. Die Firewall des Hosts schlägt zurück, und die Energie fährt durch seinen virtuellen Arm in sein Deck, das draußen leicht zu brutzeln beginnt. Ein wirklich harter Dateischutz. Der Host ist fertig mit dem Starten des neuen Patrouillen-IC, und BK versucht, noch einmal mit all seiner virtuellen Stärke das Schloss zu zerschmettern. Diesmal gibt das Schloss nach und verschwindet. Das Patrouillen-IC beginnt mit unmenschlicher Zielstrebigkeit seine Suche nach dem Eindringling. BK kopiert die Datei und beginnt mit dem Ausstöpseln. Gerade noch sieht er, wie die Spinne – als Samurai mit glühendem Schwert – den Host nach dem langen Frühstück betritt, um sich am Kampf zu beteiligen. Aber zu spät.

Der kurze Schock, der vom Auswurf aus der VR herrührt, rüttelt BK schmerzhaft durch, und er stolpert wieder auf die Beine. Das ist vielleicht nicht die sauberste Flucht, aber eine, mit der er leben kann. Der Decker geht so beiläufig wie er kann nach Hause, um seine Beute zu präsentieren und sein beschädigtes Deck zu reparieren. Soll die Bank doch selbst herausfinden, wie er das angestellt hat.

DER MATRIX DAS KREUZ BRECHEN: EINE EINFÜHRUNG INS HACKING

Die Matrix ist eine kontrollierte Umgebung, und die Konzerne wollen, dass alles sich so bewegt, wie sie es wünschen, und sich an ihre Regeln hält. Wenn etwas zu ihren Vorstellungen passt, bewegt es sich ganz widerstandslos durch die Matrix und erlebt kaum Behinderungen oder Probleme. Wenn es nicht zu ihren Vorstellungen passt, wird es möglichst schnell abgeschaltet, bevor es große Schwierigkeiten macht.

Hacker passen nicht zu diesen Vorstellungen, und sie werden dafür bezahlt, Schwierigkeiten zu machen. Sie sind die Fliege in der Suppe, der Furz in der Kathedrale, der Halbstarke in der Milchbar. Sie bringen Chaos in eine sorgsam gepflegte Ordnung, und sie müssen schnell und schlau sein, wenn sie frei bleiben und ihre Synapsen auf normaler Temperatur halten wollen.

Hacker können mit guter Ausrüstung wichtige Vorteile erlangen, aber das kann jeder, der genug Geld hat. Wahre Hacker zeichnen sich nicht durch ihre Ausrüstung aus, sondern dadurch, wie sie sie benutzen. Schnelles Denken, Fantasie und hervorragende Programmierkenntnisse heben sie von der Masse ab und lassen sie durch eine Matrix gleiten, die sie dauernd daran zu hindern versucht, aus der Reihe zu tanzen.

Gute Hacker beginnen mit guten Matrixfertigkeiten (S. 223). Ohne Fertigkeiten ist man nur ein Idiot mehr, der zu viel Geld für elektronische Ausrüstung ausgegeben hat, die er nicht benutzen kann. Wenn man die Fertigkeiten hat, die einen von den anderen abheben, braucht man auch die Ausrüstung, die es erlaubt, diese Fertigkeiten auch gewinnbringend einzusetzen. Wenn man die Matrixattribute (S. 224) kennt und weiß, welche Hilfe und welche Einschränkungen sie für einen darstellen, kann man aus seinen Fertigkeiten das Maximum herausholen. Mit diesem Wissen bewaffnet kann man das Cyberdeck (S. 224) auswählen, das zu einem passt. Das gute Zeug ist nicht billig. Sogar das nicht so gute Zeug kostet einen Haufen Geld, also sollten Hacker wissen, wie ihr Deck beschädigt werden kann und wie sie verhindern können, dass

HOST: JACKPOINT

JackPoint ist ein Host für Shadowrunner – von Runnern gemacht und administriert. Er ist nicht der einzige seiner Art, aber er ist der bekannteste und wird weithin als vertrauenswürdig betrachtet. Der Host selbst erscheint im Inneren als Ansammlung von unabhängigen Räumen, die in einem riesigen Gitter schweben, das an die alten Zeiten der Matrix erinnern soll. Die Regeln sind hier nicht sehr streng, was zur Einstellung des „Lebens und Lebenlassens“ passt. Die Inneneinrichtung ist eher abstrakt, und viele Icons sind einfache geometrische Formen mit leicht erkennbaren Bezeichnungen daneben. Manche Bereiche, wie das Cybercafé und das Runnermuseum, sind etwas konkreter gestaltet, und von den Gästen wird erwartet, dass sie sich ein wenig an die Naturgesetze halten, um eine etwas normalere Atmosphäre zu schaffen. Die meisten Einschränkungen gelten in der Gedenkstätte, wo Stille, Ernsthaftigkeit und ein angemessenes Aussehen von Icons zwischen den Denkmälern und Grabsteinen gefallener Runner strikt durchgesetzt werden.

es zu einem nutzlosen Klumpen aus Plastik und Seltenen Erden wird (siehe S. 225).

Wenn ein Hacker die Fertigkeiten und die Ausrüstung hat, die er braucht, muss er entscheiden, wie er auf die Matrix zugreifen will (s. *Interfacemodi,* S. 226) und wie er die Struktur der Matrix nutzt, um die richtigen Verbindungen zu bekommen (s. *Verbindungen herstellen*, S. 227). Wenn man nicht versteht, wie die verschiedenen *Gitter* (S. 230) funktionieren und wie man in sie hineinkommt, ist man im Nachteil. Außerdem sollte man verstehen, was man sieht – welche Icons *Geräte* (S. 216) sind, welche *Personas* (S. 216) und warum das wichtig ist. Und man sollte auch Dinge sehen können, die man eigentlich nicht sehen können sollte, und sich, wenn nötig, verstecken können (s. *Matrixwahrnehmung,* S. 232).

Wenn es losgeht, zeigen Hacker auf die traditionelle Weise an, dass sie das Alphamännchen sind – indem sie ihr Territorium markieren. Marken (S. 232) zu platzieren und damit Geräte zu kontrollieren gewährt ihnen den Zugang, den sie eigentlich nicht haben sollten. Wenn ihre Marken platziert sind, können sie die Matrixhandlungen (S. 234) durchführen, die dafür sorgen, dass die Matrix seltsame und unerwartete Dinge tut, die ihrem Team nutzen. Aber sie sind in der Matrix nicht allein, also kann es immer passieren, dass sie sich dem IC oder den Sicherheitsspinnen (S. 244) im Kampf stellen müssen.

Hacker müssen nicht ausschließlich wie digitale Ninjas leben. Sie können auch die große Knarre ziehen, sich den Weg durch die Matrix mit *Brute Force* (S. 234) bahnen und Marken auf Ziele knallen, damit diese tun, was sie wollen. Sie können auch Ausrüstung in der physischen Welt beschädigen, Drohnen oder Waffen lahmlegen (S. 225) und auf andere Weise an der Seite ihres Teams in den Kampf eingreifen.

Und das letzte Wissen, das sie erwerben müssen, dreht sich um die anderen Elemente, die man online findet: die *Hosts* (S. 244), das *IC* (S. 244) und die *Programme* (S. 241), die das Leben interessant machen. Bewaffnet mit diesem Wissen können Hacker die Matrix aus ihren Fesseln befreien und wieder zu dem reißenden, ungelenkten Datenstrom machen, der sie eigentlich sein sollte.

Und dann ist da noch ein weiteres Puzzleteil: Wenn wir uns damit beschäftigt haben, wie Decker durch die Matrix sausen, müssen wir uns noch die Technomancer ansehen, und wie diese durch die Matrix, die sie als Datenozean sehen, schwimmen (siehe S. 246).

MATRIXKAMPF

Kämpfen in der Matrix ist nicht so übersichtlich wie in der physischen Welt. Es ist kein einfaches Hin und Her von Schadcode, brutzelnden Verschlüsselungen und rauchender Elektronik. Natürlich beharken einige Personas einander einfach mit Datenspikes, aber die erfolgreichsten Matrixkämpfer sind subtiler (oder hinterhältiger).

Sie sollten das ganze Matrixkapitel lesen, bevor Sie das erste Hammer-Programm im Zorn schwingen, aber wenn Sie einen schnellen Überblick haben wollen, benutzen Sie diese Liste:

Initiative: Interfacemodi, S. 226
Standardangriff: Datenspike, S. 236
Volle Abwehr: Volle Matrixabwehr, S. 241
Matrixschaden: Schaden in der Matrix, S. 225
Beschädigen von Hardware: Lahmlegen von Geräten, S. 225

MATRIXFERTIGKEITEN

Um etwas zu tun, was über das Senden einer E-Mail hinausgeht, braucht man einige Fertigkeiten, und besonders braucht man die Fertigkeiten, die in den Fertigkeitsgruppen Elektronik und Cracken enthalten sind. Es folgt eine Beschreibung dieser Fertigkeiten und ihrer Funktionen.

EINSATZ VON COMPUTER

Die Fertigkeit Computer steht für die Fähigkeiten eines Charakters im Umgang mit Computern. Häufige Einsatzmöglichkeiten dieser Fertigkeit sind das Editieren von Dateien, das Löschen von Marken und die Matrixsuche. Außerdem findet sie bei Matrixwahrnehmungsproben Verwendung, was wichtig sein kann, um das Schwarze IC zu sehen, bevor es einem auf den Nervenbahnen herumtrampelt.

EINSATZ VON ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Diese Fertigkeit dient zum Beherrschen der Funkwellen, was in einer WiFi-Welt sehr nützlich ist. Man kann damit mit einem Störsender (oder sogar dem Deck) die Signale anderer Leute stören, seine eigene Signatur verbergen und Datenströme anderer Leute abfangen.

EINSATZ VON HACKING

Hacking bringt die Matrix auf listige Weise dazu, Dinge zu tun, die sie eigentlich nicht tun sollte. Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Schwächen in digitalen Verteidigungsmaßnahmen entdecken und ausnutzen und auch sonst Raffinesse beim Anrichten von Chaos in der Matrix einsetzen.

EINSATZ VON HARDWARE

Die Fertigkeit Hardware steht für das Können des Charakters beim Bauen, Reparieren und Manipulieren von elektronischer Hardware. In der Matrix findet sie selten Anwendung, aber sie umfasst alle Geräte, die mit der Matrix verbunden sind – und alle Geräte, auf denen die Matrix läuft. Sie ist höchst nützlich beim Reparieren von Elektronik, die im Matrixkampf beschädigt wurde, und man kann damit sein Deck aufrüsten oder eigene Geräte bauen.

EINSATZ VON MATRIXKAMPF

Matrixkampf ist die Fertigkeit, die ein Charakter einsetzt, wenn er versucht, in der Matrix etwas zu beschädigen oder jemanden zu verletzen. Man kann damit Elektronik beschädigen, defensive Algorithmen durchbrechen und Programme zum Absturz bringen.

EINSATZ VON SOFTWARE

Diese Fertigkeit dient zum Manipulieren von Programmen und anderem Code, der in der Matrix laufen kann. Man kann damit auch eigene Programme schreiben und seltsamen Code analysieren. Wenn man mutig genug ist, sich an eine Datenbombe zu wagen, braucht man einiges an Softwarekenntnissen, damit sie nicht hochgeht.

EINSATZ VON RESONANZFERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten der Fertigkeitsgruppe Resonanz sind Technomancern vorbehalten. Diese Fertigkeiten werden verwendet, um Komplexe Formen zu weben und Sprites zu kompilieren. Wenn Sie ein Technomancer sind und wissen wollen, wie man diese mysteriösen Fertigkeiten nutzt, blättern Sie zu S. 246.

MATRIXATTRIBUTE

Elektronische Geräte lassen viele Anwendungen, Utilitys und Codebibliotheken laufen, um die Daten im Fluss zu halten. Statt alle Programme, die auf einem Computer im Hintergrund laufen, einzeln aufzuführen, fassen wir die Wirksamkeit dieser Programme in **Matrixattributen** zusammen. Diese Attribute bilden bei Matrixhandlungen die Limits und sind zugleich Teil des Würfelpools bei der Verteidigung gegen Matrixhandlungen.

Es gibt vier Matrixattribute: Angriff, Schleicher, Datenverarbeitung und Firewall (abgekürzt ASDF). Die meisten Geräte (auch Kommlinks) haben nur zwei davon: Datenverarbeitung und Firewall. Decks und Hosts haben alle vier, also auch Angriff und Schleicher.

Jede Matrixhandlung wird durch das Matrixattribut kategorisiert, unter das sie fällt. Die Handlung Brute Force zum Beispiel ist eine Angriffshandlung, Eiliges Hacken ist eine Schleicherhandlung. Das Matrixattribut einer Handlung dient bei den entsprechenden Proben als Limit.

ANGRIFF

Das Attribut Angriff steht für die Programme und Utilitys, die auf einem Deck laufen und Schadcode in andere Systeme einpflanzen oder mit Brute-Force-Angriffen Verschlüsselungen und Sicherheitsmaßnahmen durchbrechen können, um den Gegner zu beinträchtigen. Angriffssoftware birgt ein hohes Risiko und die Chance auf hohe Gewinne. Firewalls reagieren sehr stark darauf, was bis zur Beschädigung der Persona gehen kann, wenn man nicht aufpasst. Handlungen mit Angriff sind gut für schnelle Einbrüche, das Beschädigen von Geräten und das Fertigwerden mit Matrixbedrohungen auf eine sehr schnelle, aber auch sehr geräuschvolle Weise.

SCHLEICHER

Die Anwendungen, die zusammen das Attribut Schleicher bilden, maskieren die Präsenz eines Hackers in der Matrix, prüfen die Verteidigungsfähigkeit der Ziele und verändern heimlich den Code des Zielsystems. Der Einsatz von Schleichersoftware ist heikel, weil schon ein Fehler dazu führen kann, dass das Ziel den Hacker in hellstem Licht sehen kann. Handlungen mit Schleicher sind gut für Einbrüche, für die man eine Menge Zeit hat, und für das Lösen von Matrixproblemen auf langsame, aber auch sehr geräuscharme Weise.

DATENVERARBEITUNG

Das Attribut Datenverarbeitung misst die Fähigkeit eines Geräts, mit Informationen, Datenströmen und Dateien umzugehen. Es wird bei Matrixhandlungen benutzt, die im Allgemeinen nicht illegal sind.

FIREWALL

Firewall steht als Attribut für den Schutz gegen Angriffe von außen. Es besteht aus Datenfiltern, Dateiprüfprogrammen, Antivirenprogrammen, Löschprogrammen und anderem Defensivcode. Firewallhandlungen sind Verteidigungshandlungen. Die wichtigste Rolle dieses Attributs ist die einer virtuellen Panzerung gegen Matrixschaden.

DATEIEN UND MATRIXATTRIBUTE

Dateien haben selbst keine Spielwerte (der Schutz einer Datei kann sie aber haben, s. *Datei Editieren*, S. 235). Stattdessen verteidigen sie sich mit den Spielwerten ihrer Besitzer gegen Matrixhandlungen.

CYBERDECKS

Für einen Decker ist sein Deck sein Körper, sein Lebensblut und seine Universal-Eintrittskarte zur Herrschaft über die Matrix. Es stellt ihm die Matrixattribute – vor allem Angriff und Schleicher – zur Verfügung, die für das Hacken wichtig sind. Außerdem hat es ein eingebautes Sim-Modul, also braucht er nur noch ein DNI, um damit gleich in die VR zu gehen. Andere wichtige Merkmale sind ein Universal-Datenport und etwa ein Meter einziehbares Datenkabel, damit er sich direkt mit anderen Geräten verbinden kann. Ein Cyberdeck hat meist einen kleinen Bildschirm zum Anzeigen wichtiger Meldungen. Meist ist es ein flaches Rechteck, kann aber auch andere Formen haben, die etwa das Volumen eines kleinen Buchs einnehmen. Das „Hackpack“, ein Cyberdeck in einer Gürteltasche, ist bei Deckern auf Reisen sehr beliebt.

CYBERDECKS

CYBERDECK	GERÄTE-STUFE	ATTRIBUTS-ANORDNUNG	PROGRAMME	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Erika MCD-1	1	4 3 2 1	1	3E	49.500 ¥
Microdeck Summit	1	4 3 3 1	1	3E	58.000 ¥
Microtrónica Azteca 200	2	5 4 3 2	2	6E	110.250 ¥
Hermes Chariot	2	5 4 4 2	2	6E	123.000 ¥
Novatech Navigator	3	6 5 4 3	3	9E	205.750 ¥
Renraku Tsurugi	3	6 5 5 3	3	9E	214.125 ¥
Sony CIY-720	4	7 6 5 4	4	12E	345.000 ¥
Shiawase Cyber-5	5	8 7 6 5	5	15E	549.375 ¥
Fairlight Excalibur	6	9 8 7 6	6	18E	823.250 ¥

Jedes Deck hat eine Gerätestufe, die seinen Matrix-Zustandsmonitor vorgibt und auch bei anderen Regeln Einfluss hat. Außerdem hat es vier Matrixattribute, die in einer **Attributsanordnung** angegeben sind. Diese Anordnung legt allerdings nicht endgültig fest, welches Attribut welchen Wert hat, weil Decks wesentlich vielseitiger sind als normale Geräte. Man kann sein Deck für verschiedene Einsätze unterschiedlich konfigurieren. Außerdem ist angegeben, wie viele Programme man gleichzeitig auf dem Deck laufen lassen kann. Wie viele man darauf speichern kann, unterliegt keiner Beschränkung.

KONFIGURIEREN DES DECKS

Wenn man sein Deck zum ersten Mal startet, kann man jedem der Attribute einen der Werte aus der Attributsanordnung zuweisen. Das ist ein Abbild der Software, die gerade im Hintergrund auf dem Deck läuft. Damit kann man in Stufen angeben, wie viel Software das Deck gerade für Offensive, Heimlichkeit, Verarbeitung und Defensive ausführt. Gehen wir von einem Microtrónica Azteca 200 mit der Attributsanordnung 5, 4, 3, 2 aus. Sie wollen heute Abend ganz legal durch die Matrix surfen, vielleicht ein paar Spiele spielen, einen Film finden oder im JackPoint abhängen. Sie verteilen die Matrixattribute: Angriff 2, Schleicher 3, Datenverarbeitung 5 und Firewall 4.

UMKONFIGURIEREN DES DECKS

Man kann sein Deck jederzeit umkonfigurieren, der Hintergrundsoftware neue Prioritäten zuweisen, die Matrixattribute neu verteilen und neue Programme aktivieren. Das Umkonfigurieren des Decks ist eine Freie Handlung, die man nur in seiner eigenen Handlungsphase durchführen kann. Es ist *keine* Matrixhandlung. Beim Umkonfigurieren kann man entweder zwei Matrixattribute vertauschen oder aber ein laufendes Programm durch ein anderes aus dem Speicher des Decks ersetzen. Zusätzlich kann man auch entweder ein Programm in einen freien Programmplatz laden oder ein Programm entfernen und so einen Programmplatz freimachen.

Nehmen wir an, Sie sind gerade im JackPoint und irgendein Idiot beleidigt Sie. Sie werden wütend und verpassen ihm eine. Sie wollten eigentlich heute Nacht ganz gemütlich unterwegs sein, also haben Sie gerade Angriff 2 und Datenverarbeitung 5. Sie wollen das jetzt lieber umgekehrt haben, also wenden Sie eine Freie Handlung auf und vertauschen vor Ihrem Angriff die beiden Attributswerte. Mit Angriff 5 können Sie dem vorlauten Deppen jetzt zeigen, wo der virtuelle Hammer hängt.

SCHADEN IN DER MATRIX

Jedes Gerät in der Matrix hat einen **Matrix-Zustandsmonitor**. Dieser steht für die Fähigkeit des Geräts, Schadcode zu widerstehen, der dafür sorgen könnte, dass das Gerät etwas tut, was es nicht sollte. Wenn ein Gerät beschädigt wird, überhitzt es, es kommt zu Stromschwankungen, Kurzschlüssen durch ausfallende Komponenten, und schließlich fällt es ganz aus.

Der Matrix-Zustandsmonitor ist ähnlich wie andere Zustandsmonitore. Jedes Gerät hat auf seinem Matrix-Zustandsmonitor 8 + (Gerätestufe ÷ 2) (aufgerundet) Kästchen. Matrixschaden wird immer mit Gerätestufe + Firewall widerstanden. Wenn eine Persona Schaden erleidet, erleidet ihn das Gerät, auf dem die Persona läuft. Bei Technomancern hingegen gibt es kein Gerät, und sie erleiden Geistigen Schaden.

Anders als bei anderen Schadensarten gibt es beim Matrixschaden keine Verletzungsmodifikatoren, bis der Matrix-Zustandsmonitor vollständig gefüllt ist. Matrixschaden, der von Technomancern als Geistiger Schaden erlitten wird, erzeugt aber normale Verletzungsmodifikatoren, ebenso wie Geistiger oder Körperlicher Schaden durch Biofeedback.

LAHMLEGEN VON GERÄTEN

Wenn der Matrix-Zustandsmonitor eines Gerätes vollständig gefüllt ist, hört es auf zu funktionieren. Das nennt man das **Lahmlegen** von Geräten. Lahmgelegte Geräte fallen auf spektakuläre Weise aus. Sie rauchen, sprühen Funken, knallen, zischen, es entsteht ein übler Geruch, und manchmal brechen auch kleine Feuer aus, wenn ein Gerät lahmgelegt wird. Wenn das Deck eines Charakters lahmgelegt wird, während er sich in der VR befindet, wird er ausgeworfen und erleidet *Auswurfschock* (S. 226). Ein lahmgelegtes Gerät muss repariert werden, damit es wieder funktioniert (s. *Reparieren von Matrixschaden*, S. 226).

Wenn ein Gerät lahmgelegt ist, stellt es seine Funktion ein: Die Batterien entladen sich, mechanische Teile brennen durch oder sind von geschmolzenen Platinen verklebt und so weiter. Aber nicht alle Geräte werden völlig nutzlos, wenn sie lahmgelegt werden. Ein Überlebensmesser ist immer noch scharf, eine Rotordrohne sinkt langsam zu Boden und ein Schloss bleibt geschlossen. Der Schlagbolzen eines Sturmgewehrs funktioniert vielleicht nicht mehr, aber das Bajonett kann immer noch selbstzufriedene Hacker aufspießen. Und ein Katana kann man auch nicht wirklich lahmlegen. Und keine Panik, wenn das tolle Combatbike lahmgelegt wird: Wenn man einen guten Techniker kennt, wird es bald wieder fahren können.

BEISPIEL

Tesseract geht durch seine dunkle Lieblingsgasse, als ihn ein großer, gemein aussehender Ork anpöbelt. Tesseract hat keine Lust zum Spielen, starrt auf den Lauf der Waffe des Orks und erkennt in der AR, dass es sich um ein Smartgunsystem mit Gerätestufe 2 handelt. Mit einem mentalen Befehl an sein Hermes Chariot (er hat natürlich eine Datenbuchse und ein DNI) wendet er zunächst eine Freie Handlung auf, um Firewall 5 und Angriff 2 zu vertauschen, und lässt dann einen Datenspike auf das Icon der Waffe los. Er würfelt mit Matrixkampf + Logik (12 Würfel) gegen die Intuition + Firewall des Orks (immerhin 4). Er erzielt 5 Erfolge, der Ork 1 Erfolg, was 4 Nettoerfolge ergibt. Der Schadenscode des Angriffs ist 5 (Tesseracts Attribut Angriff beträgt zurzeit 5), und mit den 4 Nettoerfolgen ergibt das einen Matrixschaden von 9. Der Ork würfelt mit Gerätestufe + Firewall, um dem Schaden zu widerstehen, und erzielt keinen Erfolg. Der Matrix-Zustandsmonitor der Waffe beträgt 9, also ist dieser jetzt voll und die Waffe lahmgelegt. Sie sprüht Funken, brutzelt und raucht in der Hand des Orks, was ihn genügend ablenkt, dass Tesseract seine eigene, riesige Pistole aus dem Mantel ziehen kann.

REPARIEREN VON MATRIXSCHADEN

Wenn ein Gerät Matrixschaden erlitten hat, kann man es mit einem Werkzeugkasten, einer Stunde Arbeit und einer Probe auf Hardware + Logik [Geistig] reparieren. Jeder Erfolg kann entweder genutzt werden, um 1 Kästchen Matrixschaden zu reparieren oder die benötigte Zeit zu halbieren. Der erste Erfolg reduziert sie auf eine halbe Stunde, der zweite auf 15 Minuten und so weiter. Das Gerät bleibt während der Reparatur offline und unbenutzbar.

Bei einem Kritischen Patzer wird das Gerät zerstört. Es ist dann irreparabel beschädigt. Man kann es höchstens noch als Briefbeschwerer oder mahnendes Beispiel verwenden. Bei einem Patzer kann das Gerät wieder voll funktionieren, aber etwas unzuverlässig sein (was der Spielleiter im passenden Moment natürlich ausnutzen wird).

MATRIXSCHADEN UND NICHT-GERÄTE

IC und Sprites haben ebenfalls Matrix-Zustandsmonitore. Sie erhalten, wie Geräte, keine Verletzungsmodifikatoren, bis ihr Zustandsmonitor ausgefüllt ist. IC und Sprites können bei vollem Zustandsmonitor allerdings nicht repariert werden. Sie hören einfach auf zu laufen oder verschwinden zurück in die Resonanz.

Hosts und Dateien können keinen Matrixschaden erleiden, also haben sie auch keinen Matrix-Zustandsmonitor. Technomancer haben ebenfalls keinen Matrix-Zustandsmonitor. Stattdessen erleiden sie Matrixschaden als Geistigen Schaden an ihrem fleischlichen Körper, widerstehen aber trotzdem mit Gerätestufe + Firewall ihrer Lebenden Persona.

SCHADEN DURCH BIOFEEDBACK

Biofeedbackschaden entsteht durch Schadcode, der ein Sim-Modul zwingt, sich schlecht zu benehmen. Das lässt den Körper so durchdrehen, wie Matrixschaden Geräte durchdrehen lässt. Es kann Gehirn und Körper eines Deckers vorübergehend oder sogar dauerhaft schädigen. Solcher Code wird von Schwarzem IC, den G-Men der GOD und skrupellosen Hackern und Spinnen benutzt. Schaden durch Biofeedback kann auch durch Auswurfschock oder bei Riggern auftreten, deren Fahrzeuge oder Drohnen beschädigt werden.

Biofeedbackschaden ist nur gefährlich, wenn man im VR-Modus unterwegs ist. Wenn es bei dem jeweiligen Angriff nicht anders angegeben ist, verursacht Biofeedback Geistigen Schaden bei der Benutzung von kaltem und Körperlichen Schaden bei der Benutzung von heißem Sim. Schaden durch Biofeedback wird mit Willenskraft + Firewall widerstanden.

AUSWURFSCHOCK UND LINKSPERRE

Wenn man aus der Matrix ausgeworfen wird und dabei nicht zuerst von der VR in die AR wechselt, erleidet man einen hässlichen Schock, weil sich das Sim-Modul abschaltet. Das passiert Hackern so häufig, dass es dafür einen eigenen Namen gibt: **Auswurfschock**. Der Schadenscode für Auswurfschock beträgt 6G mit kaltem Sim und 6K mit heißem Sim. Auswurfschock ist Schaden durch Biofeedback, also wird ihm mit Willenskraft + Firewall widerstanden. Und als wäre das noch nicht genug, ist man außerdem desorientiert und erhält für (10 - Willenskraft) Minuten einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Handlungen. Übrigens: Wenn man ausgeworfen wird, weil das Deck lahmgelegt wird, hat man kein Attribut Firewall mehr, also muss man dem Schaden alleine mit Willenskraft widerstehen.

Eine andere Gefahr in der Matrix ist die **Linksperre**. Das passiert, wenn eine andere Persona oder ein Gerät dem Deck (oder einem anderen Gerät) fortwährend Signale schickt, die es hindern, die Matrix zu verlassen. Wenn man mit einer Linksperre belegt ist, kann man die Handlungen Interfacemodus Wechseln, Host Betreten/Verlassen und Gerät Neu Starten auf dem Gerät, auf dem die Persona läuft (also wahrscheinlich dem Cyberdeck), nicht ausführen. Man kann aber mit einer erfolgreichen Handlung Ausstöpseln (siehe S. 234) entkommen. Dann erleidet man zwar Auswurfschock, ist aber wenigstens frei. Jede Persona -egal ob Agent, Technomancer oder Sprite -kann mit einer Linksperre belegt werden.

Wenn man in der VR bewusstlos wird, schaltet das Deck oder Kommlink gewöhnlich automatisch auf AR um. Wenn man aber mit einer Linksperre belegt ist, bleibt man online und in der VR. Einem IC ist es meist egal, ob sein Ziel bei Bewusstsein ist, also greift es wahrscheinlich weiter an. Spinnen sind etwas schlauer, aber genauso unbarmherzig, und sie können Einiges mit einem bewusstlosen Hacker anstellen, wenn er hilflos in der Matrix gefangen ist. Es ist in jedem Fall unangenehm, weil man sich nicht gegen Handlungen verteidigen kann, wenn man bewusstlos ist.

INTERFACEMODI

Wenn man mit der Matrix interagiert, kann das in einem von drei Modi geschehen. Die Erweiterte Realität oder AR lässt Sie mit der Realität und zugleich mit der Matrix durch Überblendungen interagieren. In der Virtuellen Realität spielt Ihr Körper keine Rolle, wird schlaff, und Ihre Sinneseindrücke kommen aus der Matrix. Der normale VR-Modus ist kaltes Sim, wobei man hauptsächlich durch visuelle und optische Eindrücke mit der Matrix interagiert. Mit heißem Sim erleben Sie die Matrix vollständig: sowohl mit allen Sinnen als auch emotional. Man kann in allen drei Modi Matrixhandlungen durchführen.

ERWEITERTE REALITÄT

Wie gesagt ist die Benutzung der AR eigentlich ein ganz normales Leben mit einem Display, das Informationen vermittelt. Sie können die Matrix sehen, wie Sie möchten: etwa, indem Sie ein virtuelles Fenster oder einen Bildschirm benutzen und die Matrix wie durch eine Kamera betrachten, oder indem Sie ihr Sichtfeld mit Zusatzinformationen anreichern. Ihre Persona kann sich mit diesem Blick auf die Matrix ebenfalls überallhin bewegen. Sie können sogar Hosts betreten, wobei Ihr Icon im Vergleich zu VR-Usern im selben Host ein wenig ungeschickt und langsam wirken wird.

In der AR verwendet ein Charakter seinen normalen Initiativewert und seine normalen Initiativewürfel. Er erleidet, etwa durch Angriffe von Schwarzem IC, keinen Schaden durch Biofeedback. Wenn er sehr stark auf die AR-Informationen konzentriert ist und wenig auf seine Umgebung achtet, kann der Spielleiter seine Wahrnehmungsproben mit einem Würfelpoolmodifikator von -2 belegen, wenn es darum geht, ob er Dinge in der physischen Welt um sich herum bemerkt.

INTERFACEMODI

INTERFACEMODUS	INITIATIVEWERT	INITIATIVEWÜRFEL	ANMERKUNGEN
Erweiterte Realität	Körperliche Initiative	Körperliche Initiativewürfel	kann ablenkend wirken
Kaltes Sim	Datenverarbeitung + Intuition	3W6	–
Heißes Sim	Datenverarbeitung + Intuition	4W6	+2 Würfelpoolbonus für Matrixhandlungen

VR MIT KALTEM SIM

In der VR mit kaltem Sim sind Sie mit der Matrix vernetzt, und die Verbindung ist mit SimSinn-Filtern versehen. Ihr Gehirn wird dadurch vor schädlichen Signalen geschützt, aber Sie sind etwas langsamer, weil Ihr Sim-Modul Daten zuerst analysiert, bevor es sie weitergibt. Ihr Körper entspannt sich, und Ihre körperlichen Sinne werden blockiert, ganz ähnlich wie beim Schlafen. Sie sehen die Matrix, als wären Sie wirklich dort und schwebten zwischen den Icons.

In der VR mit kaltem Sim wird der Initiativewert des Charakters aus Datenverarbeitung + Intuition gebildet, und er erhält 3W6 Initiativewürfel (denken Sie daran, dass auch hier durch Verstärkungen oder Boni das Maximum von 5W6 Initiativewürfeln nicht überschritten werden kann). Wenn der Charakter Schaden durch Biofeedback erleidet, ist es Geistiger Schaden.

VR MIT HEISSEM SIM

Die VR mit heißem Sim unterscheidet sich von der mit kaltem Sim dadurch, dass die Filter deaktiviert sind. Sie werden von SimSinn-Signalen überflutet, die sogar Ihr limbisches System beeinflussen können, damit Sie die Matrix nicht nur hören, sehen und berühren, sondern sogar fühlen können. Heißes Sim benutzt dieselben Signale wie BTLs, was es gefährlich und sogar suchterzeugend macht (siehe S. 416), aber man kann keine engere, intuitivere Verbindung zur Matrix haben als mit heißem Sim.

In der VR mit heißem Sim wird der Initiativewert des Charakters aus Datenverarbeitung + Intuition gebildet, und er erhält 4W6 Initiativewürfel (denken Sie daran, dass auch hier durch Verstärkungen oder Boni das Maximum von 5W6 Initiativewürfeln nicht überschritten werden kann). Er erhält auf alle Matrixhandlungen einen Würfelpoolbonus von +2, und Schaden durch Biofeedback ist in diesem Modus Körperlicher Schaden.

VERBINDUNGEN HERSTELLEN

Die Matrix ist eine andere Welt, die parallel zur physischen Welt existiert und eng mit ihr verwoben ist. Wenn Sie durch die virtuelle Nacht fliegen, gibt es einige Dinge, die anders funktionieren, als sie es in der physischen Nacht tun. Nicht nur die Schwerkraft.

RAUSCHEN

Rauschen ist die Hintergrundstrahlung der Matrix. Es gibt viele Dinge, die Ihr Signal stören können – von naher Elektronik über natürliche und künstliche Dämpfung bis hin zur kosmischen Hintergrundstrahlung. Es mag so wirken, als fände Datenverkehr in der Matrix in Echtzeit statt, aber jeder, der schon mal ein Spiel mit jemandem auf einem anderen Kontinent gespielt hat, weiß, dass das deutlich langsamer geht als beim Spielen mit einem Nachbarn. Wenn Entscheidungen innerhalb eines Wimpernschlags zu treffen sind, zählt jedes bisschen Geschwindigkeit. Je weiter man vom Gerät oder der Datei eines Icons in der physischen Welt entfernt ist, desto schwerer wird es, damit zu kommunizieren – egal ob man das in friedlicher oder böser Absicht tun will. Rauschen kann durch **Rauschunterdrückung** reduziert werden, die einige Ausrüstungsgegenstände und manche Software anbieten (s. *Straßenausrüstung*, S. 418).

Der häufigste Grund für Rauschen ist die Entfernung zum Ziel, aber es gibt auch noch andere Gründe, die in der Tabelle *Rauschen und Matrixverkehr* angegeben sind. Außerdem muss man sich auch noch mit **Spam-Zonen** und **Matrixlöchern** herumschlagen. Eine Spam-Zone hat so viel Datenverkehr (der meist aus Werbung besteht), dass alles langsamer von-

RAUSCHEN UND MATRIXVERKEHR

PHYSISCHE ENTFERNUNG ZUM ZIEL	RAUSCHENWERT
Direktverbindung (jede Entfernung)	0
bis 100 m	0
101 bis 1.000 m (1 km)	1
1.001 bis 10.000 m (10 km)	3
10.001 bis 100.000 m (100 km)	5
über 100 km	8

UMGEBUNGSBEDINGUNGEN	RAUSCHENWERT
Dichtes Laubwerk	1 pro 5 m
Faradayscher Käfig	kein Signal – keine Handlung
Süßwasser	1 pro 10 cm
Störsender	1 pro Erfolg bei der Handlung Signal Stören
Metallüberzogene Erde oder Mauer	1 pro 0,5 m
Salzwasser	1 pro cm
Spam-Zone oder Matrixloch	Stufe
WiFi-Abschirmung (z. B. Tapete oder Farbe)	Stufe

SPAM-ZONEN UND MATRIXLÖCHER

SPAM-ZONE	MATRIXLOCH	RAUSCHENWERT
Downtown einer Stadt	Verlassenes Gebäude	1
Downtown eines Sprawls	Verlassenes Viertel, Barrens	2
Großereignis oder Werbebombardement	Ländliches Gebiet, verlassenes unterirdisches Gebiet, Starkregen oder dichtes Schneetreiben	3
Gewerbegebiet in einer Stadt	Wildnis, starker Sturm	4
Gewerbegebiet in einem Sprawl	Abgelegener Ort ausschließlich mit Satellitenempfang	5
Riesige Versammlung oder während eines großflächigen Notfalls	Abgelegener, eingeschlossener Ort (Höhle, Ruine in der Wüste usw.)	6

stattengeht. Matrixlöcher sind Gebiete, in denen entweder elektromagnetische Wellen stark blockiert werden (wie in einem Tunnel, in der Kanalisation oder in den Ruinen eines Stahlskelettbaus) oder die sich weit von der Zivilisation entfernt befinden (mitten in der Wüste, am Nordpol, mitten auf dem Pazifik usw.).

Um herauszufinden, wie sehr das Rauschen Ihren Charakter beeinträchtigt, beginnen Sie mit dem Rauschenwert, der durch die Entfernung zwischen dem Charakter und dem Ziel in der physischen Welt entsteht. Dann addieren Sie die Rauschenwerte der anderen Umgebungsbedingungen und subtrahieren schließlich von dieser Summe die Rauschunterdrückung, wenn Ihr Charakter welche hat. Wenn dadurch ein Rauschenwert größer als 0 übrig bleibt, ist das der negative Würfelpoolmodifikator für alle Matrixhandlungen des Charakters. Rauschen wirkt sich nicht auf Verteidigungs- oder Widerstandsproben aus. Bei Direktverbindungen kann man Modifikatoren durch Rauschen ignorieren.

ILLEGALE HANDLUNGEN

Einige Matrixhandlungen sind illegal, was sie riskanter als legale Matrixhandlungen macht. Die Matrix wurde als sichere Umgebung geplant, aber ganz sicher ist sie doch nicht. Die Liste illegaler Handlungen ist recht einfach: Jede Angriffs- oder Schleicherhandlung ist illegal. Wie riskant die Handlung ist, hängt davon ab, was man genau tut.

Wenn ein Charakter bei einer **Angriffshandlung** scheitert, weist die Sicherheitssoftware des Ziels seinen Code ab, korrumpiert ihn und schickt ihn zurück. Wären das normale Daten, könnte sein System sie prüfen, aber es handelt sich um fieses Zeug, das dafür gemacht ist, Firewalls zu umgehen. Der Charakter erleidet für jeden Nettoerfolg des Ziels 1 Kästchen Matrixschaden, dem nicht widerstanden werden kann.

Wenn eine **Schleicherhandlung** fehlschlägt, entdeckt die Firewall des Ziels das Eindringen und platziert eine Marke auf dem Charakter. Ein Gerät informiert sofort seinen Besitzer, ein Host startet IC. Wenn das Ziel bereits 3 Marken auf dem Charakter hat, erhält es zwar keine hinzu, informiert aber trotzdem den Besitzer beziehungsweise startet das IC.

OVERWATCH-WERT UND FOKUSSIERUNG

Die besten Ninjas der Welt können nicht durch die Wüste gehen, ohne etwas Sand zu bewegen, und auch die besten Hacker der Welt können nicht die Matrix hacken, ohne winzige Spuren zu hinterlassen. GOD und die Halbgötter suchen dauernd nach solchen Hinweisen, aber zum Glück ist die Matrix riesengroß, und man kann sich gut verbergen. Aber die Gegner sind gut, also erwischen sie den Hacker irgendwann. Je mehr Illegales man tut, desto leichter wird man zu finden.

Wenn ein Charakter mit einem frisch gestarteten System in die Matrix geht, ist er rein und unschuldig wie frischer Schnee (zumindest aus der Sicht der Halbgötter). Sobald er aber eine illegale Handlung (also eine Angriffs- oder Schleicherhandlung) durchführt, erhält er einen **Overwatch-Wert**, den der Spielleiter benutzt, um zu erkennen, wie viele Spuren der Charakter hinterlassen hat. Wenn der Charakter eine Angriffs- oder Schleicherhandlung durchführt, steigt sein Overwatch-Wert (OW) um die Anzahl der Erfolge des Ziels bei der Verteidigungsprobe.

Der Overwatch-Wert steigt außerdem auch mit der Zeit. Wenn die Halbgötter Zeit haben, die Aktivitäten des Charakters zu analysieren, erkennen sie seine Spuren und kommen immer näher. Alle 15 Minuten nach dem ersten Auslösen eines OW steigt dieser um 2W6 (die verdeckt vom Spielleiter gewürfelt werden).

Wenn der Overwatch-Wert 40 erreicht, ist das Spiel vorbei. Dann passiert etwas Hässliches: die **Fokussierung**. Der Halbgott des Gitters hat den Charakter erwischt und stürzt sich auf ihn. Zuerst erleidet er 12 Kästchen Matrixschaden, dem er normal widerstehen kann. Dann wird seine Persona zu einem Neustart gezwungen, all seine Marken werden gelöscht, und er wird aus der Matrix ausgeworfen (was auch zu Auswurfschock führen kann, wenn er in der VR war). Und als wäre das noch nicht genug, wird sein physischer Aufenthaltsort den Besitzern des Gitters, das er gerade benutzt hat, mitgeteilt. Dann muss er sich wahrscheinlich auch noch mit echten Sicherheitsleuten herumschlagen.

Ihr Spielleiter hält den Overwatch-Wert Ihres Charakters vor Ihnen geheim. Sie können die Handlung Overwatch-Wert Bestimmen oder das Programm Babymonitor benutzen, um ihn zu erfahren. Sie können natürlich auch schätzen, wenn Sie ein gutes Gedächtnis haben (und der Spielleiter so nett ist, Ihnen die Erfolge der Ziele mitzuteilen, was er eigentlich nicht sollte, aber darauf haben wir keinen Einfluss).

Natürlich sammeln G-Men, Sicherheitsspinnen, IC und andere User im Auftrag von GOD niemals einen OW an, egal wie sie sich benehmen. So ist das Leben in der Matrix. Und eigentlich auch in der physischen Welt, wenn man es genau betrachtet. Die Fokussierung läuft innerhalb von Hosts ein wenig anders (s. *Fokussierung in Hosts*, S. 244), aber sobald man den Kopf rausstreckt, fällt der Hammer des Halbgottes.

BEISPIEL

Tesseract muss Daten aus dem Kommlink eines Sararimanns von Renraku holen. Er will das schnell und einfach tun. Das Ziel läuft nicht auf Schleichfahrt, also kann er die gesuchte Datei sehen, aber sie ist geschützt. Er muss erst den Schutz knacken, bevor er sie kopieren kann, und beide Handlungen brauchen eine Marke auf der Datei. Er beginnt mit Brute Force gegen die Datei (die sich mit den Werten ihres Besitzers wehrt) und gewinnt mit 4 Erfolgen gegen 2 Erfolge des Ziels. Dadurch hat Tesseract eine Marke auf der Datei platziert, aber er erhält auch einen Overwatch-Wert von 2, da sein Ziel 2 Erfolge hatte. Danach versucht er die Handlung Datei Cracken, wieder mit 4 Erfolgen. Diesmal erzielen der Sararimann und sein Kommlink 3 Erfolge. Tesseract hat auch das geschafft und den Schutz geknackt, aber wegen der 3 Erfolge der Gegenseite beträgt sein OW jetzt 5. Nun muss er die Datei nur noch kopieren, aber dabei muss er sich keine Sorgen um den OW machen, weil das eine Datenverarbeitungshandlung ist. Dann kann er mit den Daten flüchten.

HOST: TOURISMUSBEHÖRDE VON NEO-TOKIO

Wollten Sie immer schon mal nach Neo-Tokio, konnten sich aber den Suborbitalflug nicht leisten? Jetzt können Sie das Erlebnis N-T in der gemütlichen Atmosphäre Ihres eigenen Heims erleben. Der Host der Tourismusbehörde von Neo-Tokio bietet Ihnen ein 1:1-Modell der Shoppingmeile, mit der neuesten FeelReal™-Engine, die erstaunliche Sinneseindrücke ermöglicht, inklusive Wetterdaten in Echtzeit, neuesten Angeboten, Events und sogar dem Fußgängerverkehr. Sie können für eine kleine Gebühr in der AR mitten unter den Leuten, die sich physisch dort befinden, auftreten! Sie können sogar die Shops betreten und mit den realen Verkäufern interagieren! Und Sie erhalten eine digitale Kopie von allem, was Sie in der VR erwerben, um Ihnen die Wartezeit auf die physische Lieferung des Einkaufs zu verkürzen!

DIREKTVERBINDUNGEN

Geräte besitzen einen **Universal-Datenport**, der dem globalen Standard für Daten- und Stromleitungen entspricht. Wenn man ein Kabel hat, kann man sich direkt mit dem Gerät verbinden. Cyberdecks und Datenbuchsen enthalten einen Meter einziehbares Datenkabel aus Mikrofilament, aber man kann auch einfach ein Kabel für 5 Nuyen pro Meter kaufen. Einige Geräte, vor allem in Gebäuden installierte, sind mit Kabeln verbunden, um das Rauschen zu reduzieren. Wenn man

per Direktverbindung verbunden ist, kann man alle Modifikatoren durch Rauschen oder durch die Nutzung anderer Gitter oder des öffentlichen Gitters ignorieren. Es gibt nur Sie und das Gerät.

Einige Geräte sind nicht WiFi-fähig. Meist liegt das daran, dass die Person, die es gekauft hat, sich kein Gerät leisten konnte, das weniger als zehn Jahre alt war, oder weil sie dachte, sie sei durch ein verkabeltes Gerät besser geschützt. Solche Geräte werden als veraltet betrachtet. Diese Geräte können nicht durch WiFi erreicht oder gesteuert werden und erhalten keinen WiFi-Vorteil, wenn sie mit der Matrix verbunden sind. Sie haben allerdings Universal-Datenports, also kann man sich in sie einstöpseln und sie hacken, wenn man eine Direktverbindung aufbaut.

PANS UND WANS

Wenn man zusätzlichen Schutz für seine Geräte haben will, kann man diese als **Slave** seines Kommlinks oder Decks einrichten. Ein Kommlink oder Deck kann als **Master** bis zu (Gerätestufe x 3) Slaves verwalten. Dieses Netz aus Geräten als Slaves und Kommlink oder Deck als Master nennt man **Personal Area Network** oder PAN.

Ein Gerät erhält als Slave zusätzlichen Schutz. Wenn ein Slave eine Verteidigungsprobe ablegen muss, nutzt es für jeden Wert entweder seine eigene oder die Stufe des Masters für die Proben. Wenn etwa eine Smartgun als Slave das Ziel der Brute-Force-Handlung eines Hackers wäre, würde sie die Willenskraft ihres Besitzers oder ihre Gerätestufe und ihre Firewall oder die des Kommlinks oder Decks verwenden, dessen Slave sie ist (wobei jeweils der höhere Wert herangezogen wird). Wenn ein Slave per Direktverbindung angegriffen wird (über einen Universal-Datenport), muss er die Probe allerdings mit seinen eigenen Werten ablegen.

Es gibt allerdings auch Risiken, wenn man Geräte als Slaves einrichtet. Wegen der engen Verbindung zwischen den Geräten wird jede Marke, die auf einem Slave platziert wird, auch auf dem Master platziert. Das geschieht sogar, wenn der Slave die Marke per Direktverbindung erhalten hat. Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie Ihre Slaves aus der Hand geben. Das funktioniert aber nicht in beide Richtungen. Wenn ein Charakter mit einer Schleicherhandlung gegen einen Slave scheitert, wird nur vom Besitzer des Slaves eine Marke auf ihm platziert, nicht zusätzlich noch von dem des Masters.

BEISPIEL

Tesseract will die HK-227 seines Kumpels Crunch vor Hackern schützen. Deren Gerätestufe und Firewall betragen jeweils 2, und Crunch ist nicht gerade eine geistige Leuchte, was zu einem kleinen Würfelpool bei der Verteidigung führen würde. Wenn ein kompetenter Hacker auftaucht, wird Crunch in Schwierigkeiten kommen. Um ihn zu schützen, richtet Tesseract die Waffe als Slave seines Decks ein. Er hat seine Firewall auf 4 gestellt, seine Willenskraft beträgt 5, also wird die Waffe von 9 Würfeln geschützt. Jetzt wird es ein gegnerischer Hacker schwer haben, einen entscheidenden Schlag zu landen – zumindest, bevor Crunch einen Schlag landet.

Es gibt auch **Wide Area Networks** oder WANs, die aus Slaves mit einem Host als Master bestehen. Ein Host kann praktisch unbegrenzt viele Slaves haben. Wenn man sich in einem Host befindet, der ein WAN hat, wird die Verbindung mit allen Slaves in dem WAN als Direktverbindung betrachtet.

Nur Geräte können Slaves, Master oder Teil eines PANs sein. In einem WAN müssen die Slaves Geräte sein, der Master muss ein Host sein. Die Lebenden Personas von Technomancern können niemals Master oder Slave sein.

GITTER

Um Zugang zur Matrix zu haben, brauchen Sie ein Gitter. Das Gitter, in dem Sie sich befinden, verändert das Aussehen der Matrix ein wenig, und es kann auch Ihre Interaktion mit anderen Icons beeinflussen. In der Matrix gibt es drei Arten von Gittern: das öffentliche Gitter, lokale Gitter und globale Gitter.

GITTER BEI EINEM RUN

Bei einem typischen Run haben Sie, abgesehen vom öffentlichen Gitter, nur mit einem oder zwei Gittern zu tun. Höchstwahrscheinlich gibt es ein Gitter, in dem Sie sich befinden (das lokale Gitter oder das öffentliche Gitter), und ein Gitter, in dem sich Ihre Ziele befinden. Meist ist es ziemlich offensichtlich, welches Gitter Ihre Ziele nutzen. Alle Geräte und Personen in einer Einrichtung von Shiawase werden das globale Gitter von Shiawase benutzen; eine Thrill-Gang wird wohl im öffentlichen Gitter sein, und örtliche Behörden werden das lokale Gitter nutzen.

Unterschiedliche Gitter haben unterschiedliche Halbgötter, die den Verkehr überwachen und für Sicherheit sorgen, was manchmal für Verzögerungen zwischen Gittern sorgt. Wenn man eine Matrixhandlung gegen ein Ziel in einem anderen Gitter durchführt, erhält man dadurch einen Würfelpoolmodifikator von -2. Wenn man diesen Malus vermeiden will, muss man in das Gitter des Ziels wechseln. Wenn man legalen Zugang zu dem gewünschten Gitter hat, kann man einfach das Gitter wechseln. Ansonsten muss man mit Brute Force oder Eiligem Hacken (siehe S. 236) vorgehen. Dieser Malus kommt innerhalb von Hosts nicht zum Tragen; er gilt nur, wenn man draußen in einem Gitter ist.

BEISPIEL

Pistons und /dev/grrl sind bei einem großen Run gegen NeoNET im öffentlichen Gitter. Auf ihrem Weg ins Büro des Konzerns analysieren sie einige Geräte des Gebäudes und finden heraus, dass diese (wie erwartet) im globalen Gitter von NeoNET sind. Sie könnten im öffentlichen Gitter bleiben, würden aber einen Malus von -2 erhalten, wenn sie Geräte im globalen Gitter von NeoNET als Ziel wählten (zusätzlich zum Malus von -2 wegen des öffentlichen Gitters). /dev/grrl hat durch ihren Lebensstil legalen Zugang zu dem Gitter, also wechselt sie einfach das Gitter und befindet sich jetzt im Gitter von NeoNET. Pistons hat keinen Zugang, also muss sie Eilig Hacken, um den Wechsel hinzukriegen, wobei sie wegen des öffentlichen Gitters einen Malus von -2 erhält.

DAS ÖFFENTLICHE GITTER

Das öffentliche Gitter ist der Slum der Matrix. Es bietet der Welt gerade genug Zugang zur Matrix, dass die Konzerne behaupten können, der Zugang sei immer noch gratis. Dem Datenverkehr aus bezahlten globalen und lokalen Gittern wird Vorrang gegeben, daher ist das öffentliche Gitter langsam und unzuverlässig. Alle Matrixproben innerhalb des öffentlichen Gitters erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -2, selbst wenn man sich innerhalb eines Hosts befindet, den man aus dem öffentlichen Gitter betreten hat.

LOKALE GITTER

Lokale Gitter sind innerhalb eines geographisch abgegrenzten Bereichs, wie einer Stadt oder eines Landkreises, erreichbar. Man kann ein lokales Gitter nur betreten, wenn man sich innerhalb seines Deckungsbereiches befindet, der meist nicht weit über die geographischen Grenzen hinausreicht. Zum Beispiel ist das lokale Gitter Emerald City nur erreichbar, wenn man sich in Seattle befindet. Außerhalb des Sprawls ist das ChinookNet des Salish-Shidhe-Rats das lokale Gitter. Man kann von dort mit Zielen innerhalb von Emerald City interagieren, aber dabei muss man den Malus von -2 für gitterübergreifende Matrixhandlungen in Kauf nehmen. Die meisten lokalen Gitter werden von einem AAA- oder AA-Megakonzern unterhalten, wobei die Werbung ein bisschen weniger aufdringlich ist als in den globalen Gittern.

GLOBALE GITTER

Es gibt zehn allgemein bekannte globale Gitter: je eines für einen der Großen Zehn Megakonzerne. Globale Gitter sind, wie der Name schon sagt, weltweit erreichbar, selbst aus dem Orbit bis in etwa 2.000 Kilometer Höhe. Diese Gitter sind voller Werbung und Marketing. Jedes hat seinen eigenen Halbgott, und diese Gruppen vernetzen ihre Sicherheitsinformationen und Overwatch-Werte recht bereitwillig. Die Megas sind sich nicht in vielem einig – aber sie alle hassen Hacker.

GERÄTE UND PERSONAS

Geräte und Personas halten die Matrix am Laufen. Sie sind die einzigen Icons, die in der Matrix wirklich etwas tun (außer Hosts, die intern Dinge tun). Der Unterschied zwischen den beiden ist, dass Geräte meist Dinge in der physischen Welt tun und Personas meist in der Matrix handeln.

GERÄTE

Ein Gerät in der Matrix kann jedes Gerät sein, das WiFi-Zugang hat. Toaster, Elektrowerkzeuge, Fahrzeuge, Schusswaffen, Hydranten, Straßenlaternen, Ohrstöpsel, Chips auf Waren, Türen und Schlösser, Kommlinks, Hundehalsbänder, Büroeinrichtung, Schneekanonen, Thermostate, Drohnen – sobald etwas groß genug ist, um Platz für einen Mikrochip zu haben, hat es genug Rechenleistung, um ein Gerät zu sein. Und wenn es ein Gerät ist, ist es in der Matrix.

Die Icons von Geräten sind in der Matrix kleiner als Personen. Auch sie haben drei Spielwerte: eine Gerätestufe und die beiden Matrixattribute Datenverarbeitung und Firewall. Wenn nicht anders angegeben, sind die Matrixattribute genauso hoch wie die Gerätestufe.

Wann ist ein Gerät kein Gerät? Wenn es eine Persona ist!

PERSONAS

Personas sind die „Bewohner“ der Matrix. Manche Personas stehen tatsächlich für Leute: User und Hacker, die in der Matrix unterwegs sind. Wenn eine Person ein Gerät benutzt, um sich mit der Matrix zu verbinden, wird das Icon des Geräts in das Icon der Persona eingebunden. Es verschwindet also praktisch aus der Matrix, bis der Benutzer sich wieder ausstöpselt. Man kann nur eine Persona gleichzeitig als Icon haben. Das Wechseln der Persona erfordert den Neustart sowohl des Geräts, das man gerade benutzt, als auch des Geräts, das man stattdessen benutzen will.

Manche Personas sind Agenten, die Aufträge für ihre Besitzer erledigen. Agenten, die unabhängig auf einem Gerät laufen, ersetzen mit ihrem Icon – wie lebende User – ebenfalls das Icon des Geräts. Wenn man auf einem Gerät seine Persona und gleichzeitig einen Agenten laufen lässt, hat der Agent seine eigene Persona als Icon, auch wenn man dasselbe Gerät benutzt.

Jedes IC hat ebenfalls seine eigene Persona. IC ist nicht an Geräte gebunden, weil es (zum Glück) nur in Hosts auftaucht.

Technomancer haben eine Lebende Persona, die nicht mit einem Gerät verbunden ist. Sie existiert in der Matrix, solange der Technomancer wach ist, es sei denn, er stöpselt sich bewusst aus. Wenn ein Technomancer ein Sprite kompiliert, hat dieses ebenfalls eine eigene Persona.

GERÄTESTUFEN

TECHNOLOGISCHER STANDARD	GERÄTESTUFE	BEISPIELE
Einfach	1	Haushaltsgeräte, öffentliche Terminals, Unterhaltungssysteme
Durchschnittlich	2	Persönliche Standardelektronik, Standardcyberware, Fahrzeuge, Drohnen, Waffen, einfache Sicherheitsgeräte
Smart	3	Sicherheitsfahrzeuge, Alphaware, Konzern-Sicherheitsgeräte
Fortschrittlich	4	High-End-Geräte, Betaware, Militärfahrzeuge, militärische Sicherheitsgeräte
Spitzentechnologie	5	Deltaware, Credsticks, Fahrzeuge und Sicherheitsgeräte für Spezialeinheiten
Raketenwissenschaft	6	Milliardenteure Prototypen, Raumschiffe

ENTDECKEN VON ZIELEN IN DER MATRIX

ZIEL IST …	UND IST … NICHT AUF SCHLEICHFAHRT	UND IST … AUF SCHLEICHFAHRT
innerhalb von 100 m oder im selben Host	Automatisch	Vergleichende Probe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung] gegen Logik + Schleicher
ein Host		
über 100 m entfernt und nicht im selben Host	Erfolgsprobe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung]	nicht möglich

MATRIXWAHRNEHMUNG

In der Matrix gibt es eine Menge Dinge: Autos, Mixer, Lichtschalter, Werbe-RFIDs, Hosts und alles, was WiFi hat oder Elektronik ist. In dieser Galaxie aus Icons muss man sein Ziel zuerst einmal **entdecken**, bevor man es beeinflussen kann. Aber zum Glück ist die Matrix sehr hilfreich beim Entdecken von Zielen.

Sie können automatisch innerhalb von 100 Metern um ihren physischen Standort herum alle Icons von Geräten entdecken, die nicht auf Schleichfahrt sind. Egal, wo Sie sich in der Matrix befinden, hat Ihr Kommlink oder Deck (oder Lebende Persona) eine gewisse Antennenreichweite, daher muss diese Distanz beim WiFi-Empfang von Ihrem physischen Standort aus gemessen werden. Über diese Reichweite hinaus ist eine Matrixwahrnehmungsprobe (siehe S. 239) erforderlich, um ein bestimmtes Icon zu finden.

Zu Hosts in der Matrix gibt es diese „physische" Entfernung nicht. Sie können von überall her jeden Host automatisch sehen, wenn dieser nicht auf Schleichfahrt ist.

Sie können außerdem immer erkennen, wo Ihre Marken platziert sind, also können Sie unabhängig von der Entfernung ein Icon entdecken, auf dem Sie eine Marke haben.

ENTDECKUNGSDAUER

Wenn Sie ein Icon in der Matrix entdeckt haben, bleibt es für Sie sichtbar, auch wenn es auf Schleichfahrt geht. Es gibt zwei Arten, diese Zielverbindung zu verlieren: Wenn das Ziel erfolgreich die Handlung *Verstecken* (S. 241) durchführt, verlieren Sie es und müssen versuchen, es erneut zu entdecken. Wenn das Ziel neu startet oder sich ausstöpselt, verlieren Sie es ebenfalls.

SCHLEICHFAHRT

Sie können ein Gerät, Kommlink, Deck oder eine Persona (auch die Lebende Persona) auf Schleichfahrt gehen lassen. Dadurch wird Ihr Datenverkehr reduziert, bricht aber nicht völlig ab. Die Schleichfahrt macht es leichter, nicht entdeckt zu werden, aber schwerer, die Matrix zu benutzen.

Auf Schleichfahrt zu gehen ist eine Einfache Handlung, für die keine Probe nötig ist. Dadurch erhalten Sie einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Matrixhandlungen, weil mehr Rechenleistung zum Verwischen der Spuren benötigt wird. Das Beenden der Schleichfahrt benötigt ebenfalls eine Einfache Handlung ohne Probe.

Wenn ein Charakter versuchen will, ein Icon auf Schleichfahrt zu entdecken, muss er erst auf die Idee kommen, dass es ein solches Icon geben könnte. Dazu muss er eine Matrixwahrnehmungsprobe ablegen. Ein Erfolg kann ihm die Information geben, dass innerhalb seiner Umgebung (von 100 Metern) oder innerhalb des Hosts, in dem er sich befindet, Icons auf Schleichfahrt laufen.

Sobald er weiß, dass in seiner Nähe ein Icon auf Schleichfahrt läuft, muss er versuchen, es zu entdecken. Dazu legt er eine Vergleichende Probe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung] gegen Logik + Schleicher des Ziels ab. Wenn er gewinnt, erkennt er das Icon, ansonsten bleibt es verborgen und unerreichbar.

Wenn es in der Nähe mehrere Icons auf Schleichfahrt gibt, wird das Ziel der Vergleichenden Probe zufällig bestimmt.

Marken können nicht auf Schleichfahrt laufen, weil sie schon gut verborgen sind. Alle anderen Icons in der Matrix können von ihren Besitzern auf Schleichfahrt geschaltet werden.

DAS BEMERKEN VON HACKERN

Ein Icon oder ein Host kann einen Hacker entdecken, wenn dieser eine Angriffs- oder Schleicherhandlung gegen das Icon oder den Host durchführt. Wie genau er entdeckt werden kann, hängt davon ab, was genau er tut.

Wenn der Hacker bei einer Angriffshandlung erfolgreich ist, bemerkt sein Ziel, dass es von einem anderen Icon angegriffen wird, entdeckt den Hacker aber nicht automatisch. Es wird wahrscheinlich in seiner nächsten Handlungsphase nach ihm zu suchen beginnen, aber fast immer seinen Besitzer alarmieren und (wenn es ein Host ist) IC starten -je nach den Einstellungen des Besitzers oder der Maßgabe des Spielleiters. Wenn dem Hacker eine Angriffshandlung misslingt, wird er nicht bemerkt, weil er seinen Gegner nicht beeinträchtigt hat, ist aber den schädlichen Effekten des abgewiesenen und zurückgeschickten Codes ausgesetzt (s. *Illegale Handlungen,* S. 228).

Wenn der Hacker hingegen bei einer Schleicherhandlung erfolgreich ist, erhöht sich dadurch nicht seine Sichtbarkeit. Wenn ihm aber eine Schleicherhandlung misslingt, platziert das Ziel oder dessen Besitzer sofort eine Marke auf seinem Icon. Damit ist er entdeckt, und IC und Alarm werden ebenfalls ausgelöst.

MATRIX AUTHENTICATION RECOGNITION KEYS

Sie wollen in einen Club, dessen Eintrittspreis Sie bereits bezahlt haben? Zeigen Sie dem Kerl an der Tür Ihren Stempel auf dem Handrücken. Sie wollen in ein fremdes Land? Zeigen Sie den Grenzposten Ihr Visum im Pass.

Auch in der Matrix funktioniert das so. Wenn Sie einem Gerät oder Host zeigen können, dass Sie die richtige Marke haben, können Sie dorthin, wo Sie hinwollen. In der Matrix-Lin-

MATRIXWAHRNEHMUNG

Wenn Sie eine Handlung zur Matrixwahrnehmung durchführen, kann jeder Erfolg eine Information enthüllen, die Sie den Spielleiter fragen können. Es folgt eine kurze Liste der Informationen, die Matrixwahrnehmung vermitteln kann. Sie ist sicher nicht allumfassend, vermittelt aber einen recht guten Eindruck davon, wozu man Matrixwahrnehmung einsetzen kann.

- Entdecken eines Zielicons, nach dem man sucht.
- Letztes Änderungsdatum einer Datei.
- Zahl der ausgefüllten Schadenskästchen auf dem Matrix-Zustandsmonitor des Ziels.
- Vorhandensein einer Datenbombe auf einer Datei.
- Die Programme, die eine Persona laufen lässt.
- Gerätestufe des Ziels.
- Kommcode des Ziels.
- Höhe eines Matrixattributs des Ziels.
- Die Art des Icons (Host, Persona, Gerät, Datei) bei einem Icon, das ein ungewöhnliches (oder sogar illegales) Aussehen hat.
- Ob eine Datei geschützt ist, und mit welcher Stufe.
- Das Gitter, das eine Persona, ein Gerät oder ein Host benutzt.
- Wenn man im Gitter ist: ob innerhalb von 100 Metern ein Icon auf Schleichfahrt läuft.
- Wenn man in einem Host ist: ob im Host ein Icon auf Schleichfahrt läuft.
- Wenn man mindestens ein Merkmal eines Icons auf Schleichfahrt kennt, kann man das Icon entdecken (s. Schleichfahrt, S. 232)
- Die letzte Matrixhandlung, die ein Icon durchgeführt hat, und den Zeitpunkt dieser Handlung.
- Die Marken auf einem Ziel, aber nicht deren Besitzer.

go ist „Marke“ ein Akronym für **Matrix Authentication Recognition Key**, der Teil des Protokolls ist, das Geräte, Personas, Dateien, Gitter, Hosts und so weiter verwenden, um legitime Nutzer zu identifizieren. Nur Personas können Marken auf Icons platzieren.

Wenn Sie etwas hacken, kann eine Marke, die Sie auf dem Ziel platzieren, dem Ziel vorgaukeln, Sie wären ein legaler Benutzer. Das ist aber keine Garantie: So wie ein Grenzbeamter mit scharfen Augen gefälschte Visa erkennen kann, werden auch Hosts manchmal nicht von gefälschten Marken reingelegt. Aber je mehr Marken Sie auf einem Icon in der Matrix haben, desto eher werden Sie als Benutzer – vielleicht sogar als Administrator – anerkannt. Sicherheitsbewusste Besitzer von Matrixobjekten lassen aber oft Agenten oder sogar Spinnen mit Matrixwahrnehmung nach unautorisierten Marken oder seltsamen Icons Ausschau halten. Und wie in der physischen Welt die Sicherheitsleute werden Agenten und Spinnen in der Matrix meist als erste ausgeschaltet, wenn die Runner kommen.

Es gibt drei Möglichkeiten, eine Marke auf einem Icon zu platzieren. Die erste ist die legale Variante: Das Icon lädt Sie ein, eine Marke zu platzieren. Wenn Sie zum Beispiel bei Dante's Inferno den Eintritt bezahlt haben, schickt Ihnen der Host eine Einladung, Ihre Marke zu platzieren, damit Sie eintreten können. Die anderen beiden Arten funktionieren über Hacking und sind Matrixhandlungen: Brute Force (die laute Variante) oder Eiliges Hacken (die leise Variante).

In der Matrix – egal ob in der AR oder VR – ist das Platzieren einer Marke durchaus wörtlich zu nehmen. Sie nähern sich dem Icon und klatschen Ihre Marke drauf. Die meisten Betrachter werden Ihre Marken nicht sehen. Um solche Details zu erkennen, ist eine Matrixwahrnehmungsprobe erforderlich. Wenn Sie Ihre Marke platziert haben, erscheint sie auf dem Zielicon. Ihre Marke ist nur für Sie und für andere, die die genannte Matrixwahrnehmungsprobe schaffen, sichtbar. Sie können das Aussehen Ihrer Marken bestimmen, solange es (gemäß den Matrixprotokollen) zu Ihrer Persona passt. Wenn etwa Ihr Icon eine Hauskatze darstellt, könnten Ihre Marken wie kleine Pfotenabdrücke aussehen. Wenn Sie als Ninja auftreten, würden winzige Shuriken gut dazu passen.

Sie können auf einem Ziel mehrere Marken platzieren, bis zu einem Maximum von drei, wenn Sie nicht der Besitzer sind (siehe unten). Unterschiedliche Matrixhandlungen setzen eine unterschiedliche Anzahl an Marken auf dem Ziel voraus.

Marken bleiben nur eine Matrixsitzung lang bestehen und werden gelöscht, wenn Sie Ihr Zugangsgerät neu starten. Bei den meisten Geräten ist das kein großes Problem, da sie so gut wie nie neu gestartet werden müssen. Und meist kennen die Hosts oder andere Geräte sie bereits und laden gleich eine neue Marke ein, sodass alles Sekunden später normal weiterlaufen kann. Hacker hingegen starten häufig neu, um die Fokussierung und Entdeckung durch GOD oder die Halbgötter zu verhindern. Und sie müssen dann neue Marken auf ihren Zielen platzieren. Wenn die Halbgötter einen Hacker Fokussieren, löschen sie dabei alle seine Marken.

Ihre Marken sind eindeutig mit Ihrer Persona und mit den markierten Icons verbunden, daher können Sie Ihre eigenen Marken nicht von anderen Usern platzieren lassen oder auf andere User transferieren. Sie können aber anderen Personas die Erlaubnis geben, auf Geräten, die Sie besitzen, Marken zu hinterlassen, indem Sie die Handlung Marke Einladen (S. 238) durchführen.

BESITZER

Jedes Gerät, jede Persona, jeder Host und jede Datei hat einen **Besitzer**. Diese besondere Verbindung bietet besondere Privilegien. Jedes Matrixobjekt kann nur einen Besitzer haben, aber man kann beliebig viele Matrixobjekte besitzen. Der Besitzer eines Geräts, eines Hosts, einer Persona oder einer Datei kann diese in der Matrix immer entdecken. Für Regelzwecke ist das Besitzen eines Icons dasselbe, als hätte man vier Marken darauf platziert.

Der Besitz wird (zumindest in der Matrix) im Gerät und in den Gittern registriert. Er hat also mehr Auswirkungen, als einfach nur einen Aufkleber mit „Gehört mir“ draufzukleben. Wenn ein Kommlink im Laden liegt, ist der Besitzer meist der Hersteller (oder manchmal der Laden). Wenn Sie das Kommlink kaufen, überträgt Ihnen der Hersteller (oder Ladenbesitzer) mit der Eigentümerschaft auch das Besitzrecht.

Konzerne und Regierungen benutzen dieses Registrierungssystem, um ihr Eigentum im Auge zu behalten. Die Waffe eines Wachmanns mag zwar in seinem Holster hängen, der Besitzer ist aber der Konzern, der ihn bezahlt. Das macht das Finden von Dieben, Deserteuren und Plünderern recht einfach – wenn sie ihr Diebesgut nicht hacken können.

Der Besitzer eines Icons kann seine Besitzrechte an eine andere Persona übertragen, was etwa eine Minute dauert. Wenn

man eine Smartgun stiehlt und nicht die Besitzrechte erwirbt, wird sich die Waffe so verhalten, als wäre der Kerl, von dem sie gestohlen wurde, noch der Besitzer. Und das könnte diesem das Finden der Waffe deutlich erleichtern. Das Verändern der Besitzrechte ist also immer wichtig, wenn man ein Gerät mit WiFi-Funktionalität stiehlt. Man kann die Besitzrechte mithilfe einer Hardwarekiste auf illegale Weise verändern, indem man eine Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik [Geistig] (24, 1 Stunde) ablegt. Bei einem Patzer informiert das Gerät (das für die Dauer der Probe online sein muss) die Behörden von der versuchten Besitzanmaßung.

Das Verändern der Besitzrechte einer Datei ist etwas leichter. Am einfachsten ist es, die Datei zu kopieren (wodurch man zum Besitzer der Kopie wird) und dann das Original zu löschen. Beides wird durch die Handlung Datei Editieren erreicht.

Man kann allerdings nicht den Besitz an einer Persona oder einem Host verändern. Leider, Chummer: kein eigener Stuffer Shack mit einem schnellen Hack.

MATRIXHANDLUNGEN

Matrixhandlungen können, wie der Name schon sagt, nur in der Matrix durchgeführt werden. Das bedeutet aber nicht, dass sie die einzig möglichen Handlungen in der Matrix sind. Matrixhandlungen sind insofern besonders, als sie besonderen Regeln unterworfen sind – wie etwa Rauschen und dem Overwatch-Wert.

Dieser Abschnitt listet die Matrixhandlungen auf und beschreibt sie. Die Liste behandelt viele Regeln zum Umgang mit der digitalen Welt, aber sie beschreibt nicht alles, was man in der Matrix tun kann. Wenn man etwas tun will, das von diesen Regeln nicht abgedeckt wird – wie etwa sein Icon nach einem Modetrend umzumodeln oder ein ablenkendes VR-Display aus Datenströmen zu erzeugen –, bestimmt der Spielleiter, welche Probe dafür abgelegt werden muss.

Wenn eine Verteidigungsprobe ein Geistiges Attribut verlangt, wird dafür das Attribut des Besitzers des Icons verwendet. Selbst wenn der Besitzer im Moment nichts verteidigt oder gar nicht mit dem Gerät interagiert, beeinflussen die Einstellungen und Interaktionen, die er schon durchgeführt hat, die Probe. Wenn ein Gerät völlig unbeaufsichtigt ist, wird seine Gerätestufe für alle Geistigen Attribute herangezogen, die ein Icon nicht hat, aber braucht. Ein Türschloss etwa, das von seinem Besitzer einfach abgeschlossen zurückgelassen wird, benutzt seine Gerätestufe statt der Intuition zur Verteidigung gegen die Handlung Gerät Steuern. Hosts verwenden für solche Verteidigungsproben ihre Stufe.

AUSSTÖPSELN
(EINFACHE HANDLUNG)

Benötigte Marken: Besitzer
Probe: Hardware + Willenskraft [Firewall] gegen Logik + Angriff (s. Text)

Durch diese Handlung wird der Charakter von der Matrix getrennt, und sein Zugangsgerät wird neu gestartet. Wenn er in der VR war und nicht zuerst in die AR gewechselt ist, erleidet er Auswurfschock (S. 226). Die Probe ist nur dann eine Vergleichende Probe, wenn der Charakter von jemandem mit einer Linksperre (S. 226) belegt wurde. Dann ist das Icon, das seine Verbindung sperrt, der Verteidiger. Wenn mehr als eine Persona den Charakter mit einer Linksperre belegt hat, muss er jeden Gegner einzeln besiegen. Er legt eine einzelne Probe ab, und jeder Gegner legt eine eigene Verteidigungsprobe ab.

Man kann nur sich selbst ausstöpseln. Man kann niemanden auswerfen, es sei denn, man setzt ihn durch Matrixschaden außer Gefecht.

BEFEHL VORTÄUSCHEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 1 (siehe Beschreibung)
Probe: Hacking + Intuition [Schleicher] gegen Logik + Firewall

Der Charakter täuscht vor, der Besitzer des Geräts zu sein und ihm legitime Befehle zu erteilen. Dafür braucht er eine Marke auf dem Icon des Besitzers, nicht dem des Geräts. Die Gegenseite wehrt sich aber basierend auf dem Gerät. Dieser Trick funktioniert nur bei Geräten oder Agenten, nicht bei IC, Sprites, Hosts, Personas oder anderen Icons.

Wenn der Charakter diese Handlung durchführt, kann er dem Gerät befehlen, etwas zu tun, was es normalerweise autonom oder semi-autonom tun kann. Ein Magschloss kann sich öffnen oder schließen, eine Smartgun kann ihren Ladestreifen auswerfen oder ihren Feuermodus ändern, eine Drohne kann Leute von ihrer Zielliste entfernen oder zu ihr hinzufügen – und das sind nur einige Beispiele. Die meisten Geräte können (anders als Agenten, bei denen Befehl Vortäuschen auch funktioniert) keine eigenen Matrixhandlungen wie Marke Einladen, Interfacemodus Wechseln oder Ausstöpseln durchführen, aber die meisten können sich neu starten oder Nachrichten übermitteln. Wenn der Spielleiter nicht sicher ist, ob ein Gerät in der Lage ist, den Befehl des Charakters auszuführen, kann er eine Probe auf Gerätestufe x 2 (mit einem Schwellenwert je nach Situation) ablegen, um herauszufinden, ob das Gerät den Befehl des Charakters versteht.

BRUTE FORCE
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: keine
Probe: Matrixkampf + Logik [Angriff] gegen Willenskraft + Firewall

Mit dieser Handlung kann ein Charakter uneingeladen eine Marke auf einem Ziel platzieren. Diese Handlung wird von Hackern genutzt, die das Attribut Angriff dem Attribut Schleicher vorziehen (und ist mit dem Eiligen Hacken verwandt).

Wenn der Charakter bei dieser Handlung Erfolg hat, platziert er eine Marke auf dem Ziel. Er kann auf einem Icon maximal 3 Marken platzieren. Wenn er will, kann er dem Ziel außerdem pro volle 2 Nettoerfolge 1 Kästchen Matrixschaden zufügen, wenn es Matrixschaden erleiden kann. Diesem Schaden wird mit Gerätestufe + Firewall widerstanden.

Vor dem Würfeln kann der Charakter ansagen, dass er mehr als eine Marke auf einmal platzieren will. Wenn er 2 Marken gleichzeitig platzieren will, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf die Probe. Wenn er es mit 3 Marken auf einmal versucht, beträgt der Malus -10.

Ein Charakter kann mit dieser Handlung auch in ein Gitter wechseln, zu dem er keinen legalen Zugang hat. Der Verteidigungspool dagegen beträgt 4 für ein lokales Gitter und 6 für ein globales Gitter. Wenn dem Charakter die Probe gelingt, platziert er keine Marke auf dem Gitter, sondern springt so-

fort in das entsprechende Gitter. Ein erfolgreicher Gitterwechsel mit Brute Force alarmiert das Gitter oder seinen Halbgott nicht in gleicher Weise, wie das die meisten anderen erfolgreichen Angriffshandlungen tun (s. *Das Bemerken von Hackern*, S. 232).

DATEI CRACKEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 1
Probe: Hacking + Logik [Angriff] gegen Schutzstufe x 2

Der Charakter knackt mit dieser Handlung den Schutz einer Datei, wodurch sie lesbar und editierbar wird. Bei einer ungeschützten Datei muss diese Handlung natürlich nicht durchgeführt werden.

DATEI EDITIEREN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 1
Probe: Computer + Logik [Datenverarbeitung] gegen Intuition + Firewall

Diese Handlung erlaubt es, Dateien zu erstellen, zu ändern, zu kopieren, zu schützen oder zu löschen. Der Verteidiger bei dieser Probe ist entweder der Host, auf dem die Datei liegt, oder der Besitzer der Datei (wenn sie sich nicht auf einem Host befindet). Mit jeder Handlung kann ein Detail der Datei verändert werden: ein kurzer Absatz Text, ein Detail eines Bilds oder zwei bis drei Sekunden Video oder Audio (Sie müssen gemeinsam mit dem Spielleiter festlegen, was genau gemacht werden kann). Der Spielleiter kann einen Malus für diese Probe festlegen, wenn komplexe oder schwierige Änderungen vorgenommen werden sollen. Wenn der Charakter eine Datei fortlaufend ändern (also etwa sein Team aus einer Videoübertragung entfernen) will, muss er diese Handlung einmal pro Kampfrunde durchführen, solange er diese Änderungen vornehmen will.

Wenn der Charakter diese Handlung einsetzt, um eine Datei zu kopieren, wird er zum Besitzer der Kopie. Wenn die Datei, die er zu kopieren versucht, geschützt ist, scheitert die Handlung automatisch. Wenn die Datei eine Datenbombe hat, wird diese gezündet (man sollte also Dateien immer überprüfen, bevor man sie öffnet).

Wenn der Charakter der Besitzer einer Datei ist, kann er sie mit dieser Handlung auch schützen. Um eine Datei zu schützen, ist eine Erfolgsprobe auf Computer + Logik [Datenverarbeitung] erforderlich. Die Anzahl der Erfolge dabei wird zur Schutzstufe der Datei. Eine geschützte Datei kann nicht gelesen, verändert, gelöscht oder kopiert werden, bevor der Schutz durchbrochen wurde.

DATENBOMBE ENTSCHÄRFEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: Keine
Probe: Software + Intuition [Firewall] gegen Stufe der Datenbombe x 2

Der Charakter versucht, eine Datenbombe zu entschärfen, die er (gewöhnlich durch eine Matrixwahrnehmungsprobe) entdeckt hat. Wenn er Nettoerfolge erzielt, wird die Daten-

bombe entschärft und gelöscht. Wenn nicht, wird sie aktiviert, verursacht Schaden und löscht vielleicht die Datei, in die sie eingepflanzt wurde (wenn das in ihrem Code vorgesehen ist).

DATENBOMBE LEGEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 1
Probe: Software + Logik [Schleicher] gegen Gerätestufe x 2

Der Charakter platziert eine Datenbombe in einer Datei. Wenn er das tut, legt er die Stufe der Datenbombe fest, die maximal so hoch sein kann wie die Anzahl seiner Nettoerfolge bei der Probe. Außerdem muss er festlegen, ob die Datenbombe die verminte Datei löschen soll, wenn sie aktiviert wird, und er muss ein Passwort festlegen, das die Datenbombe davon abhält, hochzugehen. Eine Datei kann nur eine Datenbombe gleichzeitig enthalten.

Die Datenbombe wird ausgelöst, wenn jemand ohne Benutzung des Passworts versucht, die Datei zu lesen, zu verändern, zu kopieren, zu schützen oder zu löschen oder eine andere Datenbombe darin zu legen. Wenn eine Datenbombe hochgeht, verursacht sie (Stufe x W6) Matrixschaden beim auslösenden Icon (das dem Schaden wie gewohnt widersteht), löscht die Datei (wenn sie so eingestellt ist) und anschließend sich selbst. Wenn das Passwort benutzt wird, aktiviert sich die Datenbombe nicht. Stattdessen bleibt sie in der Datei und wartet auf den nächsten Zugriff.

Eine Datenbombe kann mit Matrixwahrnehmung entdeckt werden. Wenn sie entdeckt ist, kann sie mit der Handlung Datenbombe Entschärfen entschärft werden. Eine entschärfte Datenbombe wird gelöscht.

DATENSPIKE
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: Keine
Probe: Matrixkampf + Logik [Angriff] gegen Intuition + Firewall

Der Charakter schickt Schadcode gegen eine Persona oder ein Gerät, was beim Ziel zu Matrixschaden führt. Sein Angriff hat einen Schadenscode gleich der Stufe seines Matrixattributs Angriff, der pro Nettoerfolg um 1 Kästchen erhöht wird. Außerdem erhöht jede Marke, die der Charakter auf dem Ziel platziert hat, den Schaden ebenfalls um 2 Kästchen. Dieser Schaden ist Matrixschaden (siehe S. 225), dem mit Gerätestufe + Firewall widerstanden wird.

EILIGES HACKEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: keine
Probe: Hacking + Logik [Schleicher] gegen Intuition + Firewall

Der Charakter kann mit dieser Handlung uneingeladen eine Marke auf einem Ziel platzieren. Diese Handlung wird von Hackern genutzt, die das Attribut Schleicher dem Attribut Angriff vorziehen (und ist mit Brute Force verwandt).

Wenn das Ziel ein Icon ist, platziert der Charakter, wenn er gewinnt, 1 bis maximal 3 Marken darauf. Außerdem zählen je 2 volle Nettoerfolge als 1 Erfolg bei einer Matrixwahrnehmungsprobe, sodass der Charakter auch noch ein paar Informationen über das Ziel seiner Marke erhält.

Vor dem Würfeln kann der Charakter ansagen, dass er mehr als eine Marke auf einmal platzieren will. Wenn er 2 Marken gleichzeitig platzieren will, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf die Probe. Wenn er es mit 3 Marken auf einmal versucht, beträgt der Malus -10.

Ein Charakter kann mit dieser Handlung auch in ein Gitter wechseln, zu dem er keinen legalen Zugang hat. Der Verteidigungspool dagegen beträgt 4 für ein lokales Gitter und 6 für ein globales Gitter. Wenn dem Charakter die Probe gelingt, platziert er keine Marke auf dem Gitter, sondern springt sofort in das entsprechende Gitter. Ein misslungener Gitterwechsel mittels Eiligem Hacken alarmiert das Gitter oder seinen Halbgott nicht in der Weise, wie das bei den meisten misslungenen Schleicherhandlungen geschieht (s. *Das Bemerken von Hackern*, S. 232).

GERÄT FORMATIEREN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 3
Probe: Computer + Logik [Schleicher] gegen Willenskraft + Firewall

Der Charakter schreibt den Bootsektor des Geräts um. Beim nächsten Neustart schaltet sich das Gerät einfach dauerhaft aus. Das kann durch das Ersetzen der Software wieder behoben werden, wozu eine Ausgedehnte Probe auf Software + Logik [Geistig] (12, 1 Stunde) nötig ist. Ein Gerät, das sich auf diese Weise ausgeschaltet hat, verliert alle seine WiFi-Vorteile, kann aber weiter als normaler Mechanismus benutzt werden (eine Tür mit Klinke kann geöffnet werden, eine Waffe mit Abzug kann abgefeuert werden usw.). Außerdem ist es nicht mehr über die Matrix erreichbar.

GERÄT NEU STARTEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 3
Probe: Computer + Logik [Datenverarbeitung] gegen Willenskraft + Firewall

Das Zielgerät dieser Handlung schaltet sich ab und startet sofort neu. Es ist am Ende der nächsten Kampfrunde wieder online. Das Gerät stellt seine elektronischen Funktionen ein und verschwindet aus der Matrix, bis es neu gestartet ist.

Wenn der Charakter das Gerät, auf dem seine Persona läuft, neu startet, wird sein Betriebssystem zurückgesetzt, alle seine Marken verschwinden, und alle Marken von anderen Personas auf seinem Icon verschwinden. Wenn er sich in der VR befindet, während er den Neustart durchführt, erleidet er Auswurfschock (S. 226). Wenn er wieder online ist, kann sein Icon auf jedem Gitter erscheinen, zu dem er eine Zugangsberechtigung hat – oder auf dem öffentlichen Gitter, wenn er keine Zugangsberechtigungen hat.

Wenn der Charakter diese Handlung durchführt, kann er zwischen dem Abschalten und dem Neustart eine beliebige Verzögerung einrichten. Wer physischen Zugang zu dem Gerät hat, kann diese Verzögerung zunichtemachen, indem er den Netzschalter drückt, was das Gerät zum Starten zwingt. Dann ist das Gerät am Ende der nächsten Kampfrunde wieder online.

Diese Handlung funktioniert nur bei Geräten. Sie funktioniert nicht bei Hosts, Lebewesen (wie Technomancern, die sich allerdings selbst „neu starten“ können, siehe S. 249) oder Resonanzkonstrukten (wie etwa Sprites). Die einzige Persona, bei der diese Handlung funktioniert, ist die des Charakters. Wenn der Charakter der Besitzer des Geräts ist, das er neu startet, muss er keine Probe ablegen. Er kann diese Handlung nicht mit einem Gerät durchführen, das mit einer Linksperre (S. 226) belegt ist.

GERÄT STEUERN
(JE NACH HANDLUNG)

Benötigte Marken: variabel
Probe: (je nach Handlung) [Datenverarbeitung (oder speziell)] gegen (je nach Handlung) *oder* Elektronische Kriegsführung + Intuition [Schleicher] gegen Intuition + Firewall

Mit seinem Kommlink oder Deck als Fernsteuerung führt der Charakter mit einem Gerät, über das er genügend Kontrolle hat, eine Handlung durch. Der Würfelpool der Proben wird dabei aus der passenden Fertigkeit + dem Attribut gebildet, die auch bei der normalen Benutzung des Geräts eingesetzt würden. Würde man zum Beispiel die montierte Waffe einer Drohne abfeuern, müsste man mit Geschütze + Logik würfeln, bei einem ferngesteuerten Unterwasserschweißgerät hingegen mit Seefahrtmechanik + Logik. Alle Handlungen, die der Charakter mit Gerät Steuern durchführt, nutzen entweder das normale Limit oder sein Attribut Datenverarbeitung, je nachdem, welches niedriger ist. Wenn es zu der Handlung, die der Charakter durchführen will, keine Probe gibt (wie etwa beim Aufsperren eines Magschlosses oder dem Auswerfen eines Ladestreifens) muss ihm eine Vergleichende Probe auf Elektronische Kriegsführung + Intuition [Schleicher] gegen Intuition + Firewall gelingen.

Man kann mit dieser Handlung mehrere Geräte gleichzeitig steuern. Wenn man der Besitzer aller gesteuerten Geräte ist und alle Geräte exakt dasselbe tun sollen, werden alle mit demselben Würfelpool und derselben Handlung bedient. Ansonsten wird der Würfelpool des Charakters auf alle Geräte aufgeteilt, die er mit einer einzigen Handlung steuern will.

Die Art der Handlung (Frei, Einfach oder Komplex) ist dieselbe wie bei der normalen Benutzung des Geräts. Für eine Freie Handlung braucht man 1 Marke, für eine Einfache Handlung 2 Marken und für eine Komplexe Handlung 3 Marken auf dem Gerät.

Diese Handlung ist eine Schleicherhandlung, sofern Schleicher als Limit verwendet wird, und unterliegt dann demselben Risiko eines Overwatch-Werts und denselben Konsequenzen beim Misslingen wie alle Schleicherhandlungen.

GITTERWECHSEL
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: keine
Probe: keine (Datenverarbeitungshandlung)

Der Charakter springt in ein anderes Gitter, zum Beispiel vom öffentlichen Gitter nach Emerald City, dem lokalen Gitter von Seattle. Um das durchzuführen, muss er eine Zugangsberechtigung für das Zielgitter haben. Wen er diese nicht hat, muss er mit Brute Force oder Eiligem Hacken das Gitter wechseln. Wenn er sich in einem Host befindet, muss er diesen erst verlassen, bevor er das Gitter wechseln kann.

HOST BETRETEN/VERLASSEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 1
Probe: keine

Der Charakter betritt einen Host, auf dem er eine Marke platziert hat, und sein Icon erscheint dort. Oder er verlässt den Host, in dem er sich befindet. Zu dieser Handlung gibt es keine Probe: Ein Host lässt jeden rein, der eine Marke auf ihm hat, und jeder, der in einem Host ist, kann ihn verlassen. Der Host ist aber im Inneren vielleicht nicht mehr so freundlich, und einige IC-Arten können Personas in einem Host gefangen halten, bis sie ausbrechen können.

Wenn der Charakter einen Host verlässt, kehrt er in das Gitter zurück, aus dem er ihn betreten hat.

ICON AUFSPÜREN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 2
Probe: Computer + Intuition [Datenverarbeitung] gegen Willenskraft + Schleicher

Der Charakter findet den physischen Aufenthaltsort eines Geräts oder einer Persona. Wenn er bei dieser Handlung Erfolg hat, kennt immer er den Aufenthaltsort des Ziels, solange er mindestens 1 Marke darauf hat. Zum ersten Durchführen der Handlung muss er allerdings 2 Marken auf dem Ziel haben. Diese Handlung funktioniert nur bei Hosts, die mit einem einzigen physischen Ort verbunden sind. Die meisten Hosts sind allerdings über mehrere Datenzentren verteilt, die ihrem Besitzer (oder dem Provider ihres Besitzers) gehören. IC-Programme sind auf ihren jeweiligen Host beschränkt, weswegen Icon Aufspüren bei ihnen denselben Beschränkungen wie bei Hosts unterliegt.

ICON VERÄNDERN
(EINFACHE HANDLUNG)

Benötigte Marken: Besitzer
Probe: keine (Datenverarbeitungshandlung)

Der Charakter verändert das Icon des Ziels zu einem, von dem er eine Kopie hat oder das er selbst entworfen hat. Das Verändern eines Icons ändert nichts an den Ergebnissen einer Matrixwahrnehmung, kann aber Personas reinlegen, die nicht die Zeit haben, genau nachzusehen. Man kann natürlich auch sein eigenes Icon verändern.

INTERFACEMODUS WECHSELN
(EINFACHE HANDLUNG)

Benötigte Marken: Besitzer
Probe: keine (Datenverarbeitungshandlung)

Der Charakter schaltet zwischen AR und VR um. Das Umschalten zur VR lässt seinen Körper erschlaffen, also sollte er das nicht in gefährlicher Umgebung tun. Wenn er von der VR in die AR wechselt, verliert er die Bonus-Initiativewürfel aus der VR (s. *Veränderung der Initiative*, S. 161). Wenn der Charakter mit einer Linksperre (S. 226) belegt ist, kann er den Interfacemodus nicht wechseln.

Der Charakter kann diese Handlung nur bei sich selbst durchführen, nicht bei anderen Leuten.

IN EIN GERÄT SPRINGEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 3
Probe: Elektronische Kriegsführung + Logik [Datenverarbeitung] gegen Willenskraft + Firewall

Mit dieser Handlung springt ein Charakter in ein Gerät mit Riggerinterface (meist ein Fahrzeug oder eine Drohne). Es gibt allerdings einige Voraussetzungen, die dafür erfüllt sein müssen: Der Charakter muss 3 Marken auf dem Gerät haben, er muss sich in der VR befinden, das Gerät muss ein Riggerinterface haben, und der Charakter muss eine Riggerkontrolle haben. Wenn der Charakter der Besitzer des Geräts ist oder der Besitzer ihm das Hineinspringen erlaubt hat, ist dafür keine Probe nötig. In der Matrix wird das Icon des Geräts, in das der Charakter hineingesprungen ist, zum Teil seiner Persona.

Wenn bereits jemand anderer in das Gerät hineingesprungen ist, kann der Charakter diese Handlung nicht durchführen, bis der andere das Gerät verlässt.

MARKE EINLADEN
(EINFACHE HANDLUNG)

Benötigte Marken: Besitzer
Probe: keine (Datenverarbeitungshandlung)

Wenn der Charakter der Besitzer eines Geräts, einer Datei oder Persona, eines Hosts oder eines IC ist, kann er andere Icons einladen, darauf eine Marke zu platzieren. Er kann bei dieser Einladung festlegen, wie viele Marken er zulassen will, wie lange diese bestehen bleiben und wie lange die Einladung gilt. Der Eingeladene kann seine Marke(n) dann mit einer Freien Handlung platzieren. Der Charakter kann diese Einladung jederzeit widerrufen, bevor die Marke platziert wurde. Wenn allerdings ein anderes Icon schon eine Marke platziert hat, muss er entweder die Handlung Marke Löschen durchführen oder das Gerät neu starten, um diese vor Ablauf ihres Bestehens loszuwerden.

MARKE LÖSCHEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: speziell
Probe: Computer + Logik [Angriff] gegen Willenskraft + Firewall

Der Charakter löscht eine Marke, die auf seiner Persona oder einem anderen Icon platziert wurde. Um diese Handlung durchzuführen, muss er selbst 3 Marken auf dem Icon haben, von dem er eine Marke löschen will (oder dessen Besitzer sein). Er braucht aber keine Marke auf dem Icon, das die Marke platziert hat. Er kann versuchen, mit derselben Handlung 2 Marken zu löschen, was allerdings einen Malus von -4 ergibt. Mit einem Malus von -10 kann er 3 Marken auf einmal löschen. Wenn er mehr als eine Marke auf einmal löschen will, müssen all diese Marken vom selben Icon platziert worden sein. Der Charakter kann mit dieser Handlung nicht die Besitzrechte am Zielicon verändern.

Nehmen wir an, ein IC hätte Sie und Ihren Kumpel markiert. IC verwendet die Attribute des Hosts, auf dem es läuft. Sie würfeln mit Computer + Logik [Angriff] gegen die Hoststufe (statt Willenskraft) + Firewall, um die Marke von Ihrem eigenen Icon zu löschen. Sie brauchen 3 Marken auf dem Icon Ihres Kumpels, um die Marken des IC davon zu löschen, aber er hat das nicht zugelassen, also ist er auf sich gestellt.

MATRIXSIGNATUR LÖSCHEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: keine
Probe: Computer + Resonanz [Angriff] gegen Signaturstufe x 2

Der Charakter löscht eine Matrixsignatur, die von einem Resonanzwesen, wie etwa einem Technomancer oder Sprite, hinterlassen wurde. Wenn die Probe gelingt, verschwindet die Signatur. Der Charakter muss das Attribut Resonanz besitzen, um diese Handlung durchzuführen. Anders als andere Resonanzhandlungen ist dies eine echte Matrixhandlung und dazu noch eine Angriffshandlung, also können Matrixschaden und Overwatch-Wert entstehen.

MATRIXSUCHE
(JE NACH HANDLUNG)

Benötigte Marken: keine
Probe: Computer + Intuition [Datenverarbeitung]

Der Charakter sucht in der Matrix nach Informationen zu einem Thema. Wie lange das dauert und welcher Schwellenwert für die Probe gilt, hängt von der Verfügbarkeit der entsprechenden Information und dem durchsuchten Bereich ab. Jeder Nettoerfolg kann genutzt werden, um die Suche zu beschleunigen. Dazu wird der Grundzeitraum durch die Anzahl der Nettoerfolge dividiert. Wenn die Probe misslingt, verbringt der Charakter trotzdem den vollen Grundzeitraum mit der Suche (auch wenn er nichts findet).

Manche Informationen sind geschützt und geheim und liegen auf einem Host, der nicht öffentlich zugänglich ist. Das Auffinden solcher Informationen setzt meist voraus, dass der Charakter den Host findet und betritt, in dem die Daten versteckt sind. Dann kann er innerhalb des Hosts eine Matrixsuche mit einem Grundzeitraum von 1 Minute (unabhängig von der Art der gesuchten Information) durchführen. Das funktioniert aber nur, wenn auf diese Information wenigstens gelegentlich von den legalen Nutzern zugegriffen wird. Wenn sie sich in einem Archiv befindet, muss der Charakter tiefer in den Host eindringen – ein gefährliches Unterfangen, das im bald erscheinenden Matrix-Quellenbuch weiter erklärt wird.

MATRIXSUCHE

INFORMATION IST:	SCHWELLENWERT	GRUNDZEITRAUM
Allgemeinwissen oder öffentlich zugänglich	1	1 Minute
Spezialwissen oder nicht veröffentlicht	3	30 Minuten
Versteckt oder aktiv gesucht und gelöscht	6	12 Stunden
Geschützt oder geheim	–	–

INFORMATION IST:	WÜRFELPOOLMODIFIKATOR
Kompliziert oder spezialisiert	-1
Unklar	-2
Auf einem anderen Gitter	-2

ENTDECKEN VON ZIELEN IN DER MATRIX

ZIEL IST …	UND IST … NICHT AUF SCHLEICHFAHRT	UND IST … AUF SCHLEICHFAHRT
innerhalb von 100 m oder im selben Host	Automatisch	Vergleichende Probe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung] gegen Logik + Schleicher
ein Host		
über 100 m entfernt und nicht im selben Host	Erfolgsprobe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung]	nicht möglich

MATRIXWAHRNEHMUNG
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: keine
Probe: Computer + Intuition [Datenverarbeitung] (gegen Logik + Schleicher)

Diese wichtige und vielseitige Handlung wird zum Finden von Icons und zum Analysieren von Objekten in der Matrix verwendet. Wenn ein Charakter diese Handlung durchführt, um ein Matrixobjekt zu analysieren oder in der Umgebung nach Icons auf Schleichfahrt zu suchen, legt er eine Erfolgsprobe ab, deren Erfolge angeben, wie viel er herausfindet. Für jeden Nettoerfolg kann er eine Information erhalten: die Geräteart, eine Stufe, die Anzahl an Marken auf dem Objekt, Dateien, die das Icon trägt, das benutzte Gitter, ob es in der Umgebung Icons auf Schleichfahrt gibt oder andere passende Matrixinformationen. Wenn der Charakter etwas über Marken erfährt, kann er nur Marken erkennen, die er bereits einmal gesehen hat oder die von Personas platziert wurden, auf denen er selbst Marken platziert hat. Ansonsten erhält er nur die Zahl der Marken als Information.

Wenn der Charakter versucht, ein Icon zu erkennen, das mehr als 100 Meter entfernt ist, legt er eine Erfolgsprobe ab: Der erste Erfolg lässt ihn das Ziel erkennen, zusätzliche Erfolge können wie oben erwähnt Zusatzinformationen geben. Wenn er nach einem Icon sucht, das auf Schleichfahrt läuft (nachdem er erfahren hat, dass es ein solches gibt), wird die Probe zur Vergleichenden Probe, wobei das Ziel sich mit Logik + Schleicher wehrt. Nettoerfolge werden wie beim Entdecken eines entfernten Ziels behandelt: Der erste Nettoerfolg lässt den Charakter das Ziel erkennen, weitere Nettoerfolge liefern Zusatzinformationen.

NACHRICHT ÜBERMITTELN
(EINFACHE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 1
Probe: keine (Datenverarbeitungshandlung)

Der Charakter schickt eine Text- oder Audionachricht (einen kurzen Satz), ein Bild oder eine Datei durch die Matrix zu einem User, dessen Kommcode er hat. Wenn der Charakter die Matrix durch ein DNI benutzt, kann er – selbst in der AR – längere und kompliziertere Botschaften versenden (etwa einen Absatz an Text). Außerdem kann er diese Handlung verwenden, um eine Live-Übertragung für einen oder mehrere Empfänger zugänglich zu machen, die von einem digitalen Aufzeichnungsgerät, das er hat, aufgezeichnet wird. Drohnen kann man mit dieser Handlung auch Befehle übermitteln.

OVERWATCH-WERT BESTIMMEN
(EINFACHE HANDLUNG)

Benötigte Marken: Keine
Probe: Elektronische Kriegsführung + Logik [Schleicher] gegen 6 Würfel

Der Charakter kann herausfinden, wie dicht ihm die Halbgötter des Gitters auf den Fersen sind. Das Bestimmen des OW ist eine Schleicherhandlung, also erhöht sich der OW um die Erfolge der Gegenseite. Bei einem Erfolg teilt Ihnen der Spielleiter den OW mit, der vor der Handlung bestanden hat. Dann erhöht er ihn entsprechend der Erfolge der Gegenseite.

PROGRAMM ABSTÜRZEN LASSEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 1
Probe: Matrixkampf + Logik [Angriff] gegen Intuition + Firewall

Der Charakter überlastet einen Teil des Hauptspeichers des Ziels und bringt damit eines seiner laufenden Programme zum Absturz. Er muss ansagen, welches Programm er abstürzen lassen will. Der Charakter kann entweder durch Matrixwahrnehmung oder dadurch, dass er das Programm in Aktion sieht, herausfinden, welche Programme das Ziel laufen lässt. Wenn der Charakter gewinnt, stürzt das Programm ab: Es wird beendet und kann erst wieder gestartet werden, wenn das zugehörige Gerät neu gestartet wird.

SIGNAL STÖREN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: Besitzer
Probe: Elektronische Kriegsführung + Logik [Angriff]

Diese Handlung verwandelt das Gerät, das der Charakter benutzt, in einen kleinen Störsender. Solange der Charakter das Gerät nicht für andere Matrixhandlungen benutzt, addiert es seine Erfolge bei der Probe zum Rauschenwert für alle Matrixhandlungen mit oder gegen Geräte im Umkreis von 100 Metern. Wenn der Charakter nur bestimmte Frequenzen oder Ziele stören will, sollte er einen echten Störsender kaufen – dafür sind sie schließlich da.

MATRIXHANDLUNGEN

Die alphabetische Liste der Beschreibungen ist gut, wenn man bereits weiß, was man tun will, aber manchmal braucht man eine bessere Übersicht. Die folgende Liste ordnet Matrixhandlungen nach ihrem Zweck und den Matrixattributen, die damit verbunden sind. Außerdem ist bei jeder Handlung die Art der Handlung (Frei, Einfach oder Komplex) angegeben.

MATRIXHANDLUNGEN NACH FUNKTION

MANIPULATION VON GERÄTEN	ART DER HANDLUNG
Befehl vortäuschen	Komplex
Gerät formatieren	Komplex
Gerät neu starten	Komplex
Gerät steuern	Variabel

MANIPULATION VON DATEIEN	ART DER HANDLUNG
Datei cracken	Komplex
Datei editieren	Komplex
Datenbombe entschärfen	Komplex
Datenbombe legen	Komplex

INFORMATIONEN SAMMELN	ART DER HANDLUNG
Icon aufspüren	Komplex
Matrixsuche	Speziell
Matrixwahrnehmung	Komplex
Overwatch-Wert bestimmen	Einfach
Übertragung abfangen	Komplex

MANIPULATION VON MARKEN	ART DER HANDLUNG
Brute Force	Komplex
Eiliges Hacken	Komplex
Marke einladen	Einfach
Marke löschen	Komplex
Matrixsignatur löschen	Komplex

MATRIXKAMPF	ART DER HANDLUNG
Datenspike	Komplex
Programm abstürzen lassen	Komplex
Volle Matrixabwehr	Unterbrechung

SONSTIGE	ART DER HANDLUNG
Ausstöpseln	Einach
Gitterwechsel	Komplex
Host betreten/verlassen	Komplex
Icon verändern	Einfach
In ein Gerät springen	Komplex
Interfacemodus wechseln	Einfach
Matrixsignatur löschen	Komplex
Nachricht übermitteln	Einfach
Signal stören	Komplex
Verstecken	Komplex

MATRIXHANDLUNGEN NACH LIMIT

ANGRIFF	ART DER HANDLUNG
Brute Force	Komplex
Datei cracken	Komplex
Datenspike	Komplex
Marke löschen	Komplex
Matrixsignatur löschen	Komplex
Programm abstürzen lassen	Komplex
Signal stören	Komplex

SCHLEICHER	ART DER HANDLUNG
Befehl vortäuschen	Komplex
Datenbombe legen	Komplex
Eiliges Hacken	Komplex
Gerät formatieren	Komplex
Overwatch-Wert bestimmen	Einfach
Übertragung abfangen	Komplex
Verstecken	Komplex

DATENVERARBEITUNG	ART DER HANDLUNG
Datei editieren	Komplex
Gerät neu starten	Komplex
Gerät steuern*	Variabel
Gitterwechsel	Komplex
Host betreten/verlassen	Komplex
Icon aufspüren	Komplex
Icon verändern	Einfach
In ein Gerät springen	Komplex
Interfacemodus wechseln	Einfach
Marke einladen	Einfach
Matrixsuche	Speziell
Matrixwahrnehmung	Komplex
Nachricht übermitteln	Einfach

FIREWALL	ART DER HANDLUNG
Ausstöpseln	Einfach
Datenbombe entschärfen	Komplex
Matrixsignatur löschen	Komplex
Volle Matrixabwehr	Unterbrechung

** Gerät Steuern muss nicht unbedingt Datenverarbeitung als Limit haben.*

ÜBERTRAGUNG ABFANGEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: 1
Probe: Elektronische Kriegsführung + Intuition [Schleicher] gegen Logik + Firewall

Mit dieser Handlung kann der Charakter Matrixübertragungen, die von und zu einem Ziel gesendet werden, abfangen, wenn er eine Marke auf dem Ziel hat. Er kann zusehen, zuhören, mitlesen oder die Übertragung abspeichern, wenn er etwas hat, auf dem er sie speichern kann (zum Beispiel sein Deck).

EINSATZ VON ÜBERTRAGUNG ABFANGEN

Oft fängt man eine Übertragung nicht nur ab, um zu lauschen. Wenn das Ziel eine Kommlink-Verbindung aufbaut, kann man mitbekommen, wer angerufen wurde, wenn man eine Handlung zur Matrixwahrnehmung durchführt. Wenn sich der Verbindungspartner innerhalb von 100 Metern befindet, entdeckt man ihn automatisch, wenn er nicht auf Schleichfahrt läuft. Tut er das, muss man ihn per Matrixwahrnehmung entdecken.

HOST: STUFFER SHACK™

Der beliebteste Verbrauchermarkt der UCAS ist auch in der Matrix zu finden. Jeder Laden hat seinen eigenen Host, der vom zugehörigen Personal verwaltet wird. Die Hosts sitzen in der Matrix nahe am virtuellen Boden neben den umliegenden Geräten. Sie sind mit ihrem physischen Ort verbunden und schweben nicht herum wie die meisten Hosts, was sie nahe am Zuhause hält („Wo ein Verbrauchermarkt sein sollte"™). Gemäß dem Franchise-Handbuch von Stuffer Shack sollte das Innere eines Hosts eigentlich aussehen wie das Innere des physischen Ladens. Tatsächlich haben aber die meisten Filialleiter wenig Ahnung von Administration oder Ikonographie. Also sind die Hosts eher ausrangierte Eisenbahnwagen, örtliche Treffpunkte und Clubhäuser für Möchtegern-Hacker. Das Aussehen, die Bedienung, die Naturgesetze und Regeln sind in jedem Stuffer Shack ein wenig anders, was von den Launen des Managements und seinen Aufwendungen für die Firewall-Software abhängt. Trotz all dem Chaos kann man in den Hosts tatsächlich einkaufen und die Einkäufe entweder abholen oder sich innerhalb eines gewissen Umkreises zustellen lassen.

VERSTECKEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Benötigte Marken: keine
Probe: Elektronische Kriegsführung + Intuition [Schleicher] gegen Intuition + Datenverarbeitung

Manchmal wird ein Charakter von einem anderen Icon entdeckt, selbst wenn er auf Schleichfahrt läuft. Mit dieser Handlung kann er dafür sorgen, dass ein Ziel seine Spur verliert. Wenn die Probe gelingt, kann das Ziel ihn nicht mehr entdecken und muss eine neue Matrixwahrnehmungsprobe ablegen, um ihn wiederzufinden. Der Charakter kann sich nicht vor einem Icon verstecken, das eine Marke auf ihm platziert hat, also sollte er diese vor dieser Handlung löschen.

VOLLE MATRIXABWEHR
(UNTERBRECHUNGSHANDLUNG)

Benötigte Marken: Besitzer
Probe: keine (Firewallhandlung)

Diese Handlung erlaubt es dem Charakter, in der Matrix auf Volle Abwehr zu gehen. Sie kann jederzeit durchgeführt werden. Wenn der Charakter eine Verteidigungsprobe gegen eine Matrixhandlung ablegt, darf er seine Willenskraft als Bonus zum Würfelpool addieren (oder noch mal addieren, wenn sie bereits Teil des Pools ist). Wenn der Charakter diese Handlung durchführt, wird sein Initiativeergebnis um 10 reduziert, aber die Wirkung hält bis zum Ende der Kampfrunde an.

PROGRAMME

Programme (Cyberprogramme, wenn sie für die Matrix gedacht sind) sind ausführbare Dateien, die man auf seinem Deck laufen lassen kann. Wenn ein Programm läuft, verbessert es das Deck und gewährt Zusatzfunktionen. Man kann immer nur ein Programm desselben Typs gleichzeitig auf seinem Deck laufen lassen (und das Verändern des Programmnamens kann das nicht umgehen, Chummer). Man erhält die Vorteile eines Programms, solange es auf dem Deck läuft. Wenn es beendet oder gegen ein anderes Programm ausgetauscht wird, gehen diese Vorteile verloren.

Die auf dem Deck laufenden Programme erscheinen in der Matrix als Icons neben der Persona. Wie alle Icons sind auch die Icons von Programmen veränderbar, aber ihr Aussehen passt meist zum Zweck. Ein Hammer-Programm kann aussehen wie ein Hammer, eine Maschinenpistole oder eine Stachelkeule, aber nicht wie eine Taschenuhr oder ein Topfuntersetzer. Icons von Programmen sind generell klein, aber die Gestalt kann (in Abstimmung mit dem Spielleiter) passend zum Zweck frei gewählt werden.

PROGRAMMLISTE

Es gibt zwei große Kategorien von Programmen: **Standardprogramme** sind ziemlich harmlos und fast überall für Interessierte und Matrixprofis zu haben. **Hackingprogramme** sind gefährlicher, und Kauf, Besitz und Nutzung dieser Programme sind ohne Lizenz illegal.

Es folgt eine Liste der verbreitetsten Programme:

STANDARDPROGRAMME

Editieren: Dieses Programm hat ein smartes Interface, das sich dem Stil des Charakters anpasst und ihm sogar Vorschläge machen kann, und macht dadurch das Editieren von Dateien leichter. Das Limit Datenverarbeitung des Charakters steigt um 2 für alle Editierenproben, die er ablegt, solange das Programm läuft.

Konfigurator: Wenn der Charakter dieses Programm laufen lässt, wählt er eine Konfiguration für sein Deck aus, die sich von der gerade eingesetzten unterscheidet. Diese alternative Konfiguration wird vom Programm gespeichert. Beim nächsten Mal, wenn der Charakter sein Deck umkonfiguriert, kann er diese alternative Konfiguration auswählen, statt nur zwei Attribute oder Programme zu vertauschen, selbst wenn das bedeutet, dass das Programm Konfigurator dadurch beendet wird. Die gespeicherte Konfiguration wird dadurch nicht verändert; er kann sie später erneut aufrufen, sofern das Programm Konfigurator läuft.

Schmöker: Diese praktische Suchmaschine halbiert den Grundzeitraum für die Handlung Matrixsuche.

Signalreiniger: Dieses Programm analysiert Hintergrundrauschen und eingehende Signale und verleiht dem Charakter dadurch Rauschunterdrückung 2.

Toolbox: Dieses Programm zur Speicherverwaltung verleiht dem Charakter einen Bonus von +1 auf das Attribut Datenverarbeitung.

Verschlüsselung: Dieses Programm verleiht dem Charakter einen Bonus von +1 auf sein Firewallattribut.

Virtuelle Maschine: Dieses Programm schafft einen virtuellen Speicher im Deck des Charakters, was mehr Programme gleichzeitig laufen lässt, aber die Systemstabilität beeinträchtigt. Der Charakter kann zwei Programme mehr auf seinem Deck laufen lassen. Allerdings erleidet seine Persona jedes Mal, wenn sie Matrixschaden erhält, 1 Kästchen Matrixschaden zusätzlich (dem nicht widerstanden werden kann).

HACKINGPROGRAMME

Aufspüren: Dieses Programm späht die Ziele des Charakters für ihn aus und macht es leichter, sie in der physischen Welt zu finden. Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Datenverarbeitung bei der Handlung Icon Aufspüren. Wenn sein Gegner das Programm Irreführung laufen hat, heben die beiden Wirkungen einander einfach auf. Das Programm hat in diesem Fall keine weitere Wirkung.

Ausnutzen: Dieses Programm sucht und analysiert die Schwächen von Firewalls. Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf das Attribut Schleicher, wenn er die Handlung Eiliges Hacken durchführt.

Babymonitor: Dieses Programm basiert auf Algorithmen, die der Grid Overwatch Division gestohlen wurden. Es verfolgt die Aktivitäten des Charakters in der Matrix und sorgt dafür, dass er jederzeit seinen aktuellen Overwatch-Wert kennt.

Biofeedback: Wenn der Charakter angreift, versieht dieses Programm seine Angriffe gegen andere Icons mit gefährlichen Biofeedback-Signalen, wie sie von Schwarzem IC und den G-Men benutzt werden. Dieses Programm funktioniert nur gegen biologische Ziele (wie zum Beispiel Sicherheitsspinnen). Wenn der Angriff des Charakters erfolgreich Matrixschaden verursacht, wird das Ziel von derselben Menge an Geistigem (bei kaltem Sim) oder Körperlichem (bei heißem Sim) Schaden durch Biofeedback getroffen. Auch der Matrixschaden durch misslungene Angriffshandlungen gegen den Charakter wird beim Angreifer um Biofeedback-Schaden vermehrt. Schaden durch Biofeedback wird mit Willenskraft + Firewall widerstanden.

BEISPIEL

Eine Spinne trifft Slamm-0! (der natürlich heißes Sim benutzt) mit insgesamt 8 Matrixschaden. Slamm-0! (oder eher sein Deck) widersteht diesem Schaden mit Gerätestufe + Firewall und erzielt 4 Erfolge, also erleidet sein Deck 4 Kästchen Matrixschaden. Die Spinne hat außerdem das Programm Biofeedback laufen, also muss Slamm-0! (nicht sein Deck) jetzt noch mit Willenskraft + Firewall 4K Schaden widerstehen. Jeder nicht widerstandene Schaden fährt Slamm-0! direkt ins Hirn, und er muss ihn auf seinem Zustandsmonitor verzeichnen.

Biofeedback-Filter: Dieses Programm dient als eine Art Firewall für das Sim-Modul und gewährt dem Charakter einen Würfelpoolbonus von +2 zum Widerstand gegen Schaden durch Biofeedback.

Blackout: Das ist die nettere Version des Programms Biofeedback. Es funktioniert genauso, verursacht aber (auch bei heißem Sim) nur Geistigen Schaden durch Biofeedback.

Entschlüsselung: Diese Analyse-Algorithmen verleihen dem Charakter einen Bonus von +1 auf das Attribut Angriff.

Fessel: Wenn der Charakter an einer Persona Schaden verursacht, wird diese Persona mit einer Linksperre belegt, bis er das Programm beendet oder sich der Gegner erfolgreich ausstöpselt.

Gabel: Der Charakter kann mit diesem Programm eine einzelne Matrixhandlung gegen zwei Ziele gleichzeitig durchführen. Er legt nur eine Probe ab, die von allen Modifikatoren der beiden Ziele kumulativ beeinflusst wird. Jedes Ziel verteidigt sich mit seinem eigenen Würfelpool. Die Auswirkungen der Handlung des Charakters werden für jedes Ziel separat bestimmt.

Hammer: Immer wenn der Charakter mit einer Handlung Matrixschaden verursacht, erhöht ihn dieses Offensivprogramm um +2. Das betrifft aber nicht den Matrixschaden, den Angreifer durch gescheiterte Angriffshandlungen erleiden.

Irreführung: Dieses Programm schickt den Matrixverkehr des Charakters über komplizierte Routen, wodurch er einen Würfelpoolbonus von +2 zur Verteidigung gegen die Handlung Icon Aufspüren erhält. Außerdem erfährt ein Halbgott, wenn er auf den Charakter fokussiert, seinen physischen Standort nicht, obwohl der Charakter immer noch von allen anderen Auswirkungen der Fokussierung getroffen wird.

Panzerung: Dieses Programm wirkt zusammen mit der Firmware des Charakters als zweite Firewall. Der Charakter erhält einen Würfelpoolbonus von +2 für den Widerstand gegen Matrixschaden.

Schild: Dieses Programm sucht nach Schwachstellen des Charakters, um diese zu schützen. Er erleidet weniger zusätzlichen Schaden durch Marken des Angreifers (-1 pro Marke).

Schutzschirm: Dieses Programm verleiht dem Charakter mit seinen Filter-Algorithmen einen Würfelpoolbonus von +1 zum Widerstand gegen Matrixschaden und Schaden durch Biofeedback. Dieser Bonus wirkt mit ähnlichen Boni anderer Programme kumulativ.

Splitterschutz: Dieses Programm errichtet Barrieren zwischen dem Charakter und einer Datenbombe, wodurch er einen Würfelpoolbonus von +4 zum Widerstand gegen den Schaden durch Datenbomben erhält.

Superbombe: Dieses Programm unterstützt die Programmierung von Datenbomben. Die Datenbomben des Charakters erhalten eine um 1 höhere Stufe, wenn er sie legt, solange das Programm läuft.

Tarnkappe: Dieses schlaue Programm verleiht dem Charakter einen Bonus von +1 auf das Attribut Schleicher.

Überfall: Dieses Programm verfolgt die Marken des Charakters aktiv und erhöht den zusätzlichen Schaden um +1 pro Marke.

Verwandlung: Dieses Programm überbrückt die Matrixprotokolle für Icons. Während es läuft, kann das Icon des Charakters durch die Handlung Icon Verändern beliebig gestaltet werden. In der Matrix könnte ein Hammer-Programm wie eine Musikdatei aussehen, eine Ares Predator wie ein Credstick und die Persona des Charakters wie ein Mitsubishi Nightsky. Andere Personas können die verwandelten Icons als das erkennen, was sie sind. Dazu muss diese Persona aber zumindest einen Verdacht haben, der es rechtfertigt, die dazugehörige Matrixwahrnehmungsprobe (S. 239) abzulegen.

PROGRAMME

PROGRAMM	VERFÜGBARKEIT	KOSTEN
Standardprogramme	–	80 ¥
Hackingprogramm	6E	250 ¥
Agent (Stufe 1–3)	Stufe x 3	Stufe x 1.000 ¥
Agent (Stufe 4–6)	Stufe x 3	Stufe x 2.000 ¥

AGENTEN

Agenten sind autonome Programme, die Stufen zwischen 1 und 6 haben. Jeder Agent nimmt einen Programmplatz im Deck eines Charakters ein. Agenten nutzen die Matrixattribute des Geräts, auf dem sie laufen. Die anderen Attribute werden durch ihre Stufe (1–6) vorgegeben. Agenten haben die Fertigkeiten Computer, Hacking und Matrixkampf jeweils auf einer Stufe, die ihrer Stufe entspricht. Ein Agent läuft als Programm und kann von anderen Programmen profitieren, die auf demselben Gerät laufen. Die Initiative eines Agenten ist gleich [Datenverarbeitung des Geräts, auf dem der Agent läuft] + Agentenstufe + 4W6.

Man kann seine Agenten Matrixhandlungen für sich durchführen lassen. Wenn ein Agent läuft, hat er eine eigene Persona (und sein eigenes Icon). Ein Agent ist etwa so schlau wie ein Pilotprogramm derselben Stufe (s. *Pilotprogramme*, S. 267).

Ein Angriff auf einen Agenten beschädigt das Gerät, auf dem er läuft, nicht den Agenten (er ist schließlich nur ein Programm). Wenn ein Charakter also einen Agenten auf seinem Deck laufen lässt, teilen sich die Persona des Agenten und seine Persona den Matrix-Zustandsmonitor.

HOSTS

Hosts in der Matrix sind wie eine Mini-Matrix auf dem Gitter. Von außen erscheinen sie als große Icons, die oft als Gebäude oder andere betretbare Einrichtungen gestaltet sind. Die meisten schweben im virtuellen Luftraum der Matrix, aber einige sind auch mit physischen Orten verbunden. Meist handelt es sich dabei um Läden, Clubs, kleine Geschäftsgebäude oder andere Orte, die mit bestimmten Stellen der physischen Welt stark assoziiert werden.

Der virtuelle Raum innerhalb eines Hosts ist vom Gitter draußen getrennt. Wenn Sie sich außerhalb eines Hosts befinden, können Sie mit den Icons darin nicht uneingeschränkt interagieren; Sie können aber Nachrichten senden, telefonieren und Ähnliches. Wenn Sie drinnen sind, können Sie die Icons sehen und mit ihnen interagieren, aber nicht mit Icons außerhalb des Hosts (wieder außer durch Nachrichten, Telefon usw.).

Wenn Sie einen Host betreten, verschwindet Ihre Persona tatsächlich im Icon des Hosts. Das kann durch eine Tür, ein Portal oder bei manchen Hosts einfach durch die Außenhülle geschehen. Das Innere eines Hosts ist nicht durch die äußere Größe begrenzt, und meist nimmt es einen Raum zwischen dem eines großen Hauses und dem eines großen Megaplex ein. Je höher die Stufe des Hosts ist, desto größer ist er meist, aber dieser Zusammenhang ist nicht in Stein gemeißelt.

Jeder Host befindet sich auf einem bestimmten Gitter. Er ist aber, wie die Matrix selbst, von jedem Gitter aus erreichbar. Hosts sind Teil der Matrixstruktur, also ist es, sobald Sie erst einmal in einem Host sind, egal, von welchem Gitter aus Sie hineingekommen sind. Die Grid Overwatch Division verfolgt den Verkehr von und zu Hosts, also überwacht sie Sie immer noch, wenn Sie im Host sind, überwacht aber nicht genau, was Sie dort tun.

Hosts sind zum eigenen Schutz nicht auf GOD angewiesen. Ein Host kann sich mit Intrusion Countermeasures (oder IC) selbst verteidigen. Diese Programme haben auch Personas, die nach Hackern Ausschau halten. IC ist unbarmherzig und effizient, hat die Persönlichkeit einer Herzattacke und ist so gnädig wie ein leeres Magazin bei einer Schießerei. Man kann gegen IC kämpfen, aber der Host kann immer mehr davon aussenden, also kann man nie wirklich gewinnen. Man kann sich das IC nur so lange vom Leib halten, bis man mit der Arbeit fertig ist.

ARCHIVE

In Hosts gibt es Bereiche, die als **Archive** bezeichnet werden und in denen Dateien lagern, die gerade nicht genutzt werden. Sie sind tief in den Code des Hosts eingebettet und für die meisten Hacker unerreichbar. Wenn man eine Datei aus einem Archiv haben will, muss man jemanden, der bereits eine Marke auf der betreffenden Datei besitzt, dazu bringen, diese aus dem Archiv zu holen.

ATTRIBUTE VON HOSTS

Hosts haben eine Hoststufe. Diese kann, anders als Gerätstufen, Werte zwischen 1 und 12 annehmen. Hosts haben alle vier Matrixattribute: Angriff, Schleicher, Datenverarbeitung und Firewall. Sie haben eine Attributsanordnung, die meist (Hoststufe), (Hoststufe + 1), (Hoststufe + 2) und (Hoststufe + 3) beinhaltet. Ein Host der Stufe 4 könnte also Angriff 5, Schleicher 4, Datenverarbeitung 7 und Firewall 6 haben.

Die Attribute eines Hosts gelten auch für dessen IC.

FOKUSSIERUNG IN HOSTS

GOD überwacht keine Personas innerhalb von Hosts, aber den Verkehr zu und von Hosts. Das heißt, Ihr Overwatch-Wert verändert sich nicht, wenn Sie einen Host betreten, und steigt gegebenenfalls weiter, während Sie im Host sind. Wenn Sie sich in einem Host befinden, wenn die Fokussierung zuschlägt, werden Sie nicht ausgeworfen und mit Matrixschaden traktiert wie üblich (siehe S. 228). Stattdessen platziert der Host 3 Marken auf Ihrem Icon und startet IC.

Wenn Sie nach der Fokussierung den Host verlassen, erwischt Sie der Halbgott des Gitters, das Sie betreten, sofort mit Matrixschaden und Auswurf. Sie sollten also lieber noch im Host ausstöpseln.

INTRUSION COUNTERMEASURES

Intrusion Countermeasures oder IC (ausgesprochen wie „Eis“) sind eine Art von Programmen, die in Hosts laufen. Sie sollen ihren Host gegen Angriffe verteidigen und gehen dabei rücksichtslos effizient vor.

Jedes IC hat eine Persona mit einem eigenen Matrix-Zustandsmonitor und auch einer eigenen Initiative, die [Datenverarbeitung des Hosts] + Hoststufe + 4W6 beträgt. IC benutzt die Matrixattribute seines Hosts. Das IC im Host und der Host selbst haben gemeinsame Marken; wenn also ein IC eine Marke auf einem Hacker platziert, haben auch alle anderen IC-Programme und der Host eine Marke auf dem Hacker. Genauso teilen IC und Host einander Aufspürinformationen mit; wenn man also vom Host entdeckt wird, wird man auch von jedem IC entdeckt. Was meist nicht gut ist. Ein einzelnes IC kann bedrohlich sein; mehrere IC, die zusammenarbeiten, können eine tödliche Bedrohung bilden. Wenn der Host IC startet, sollte man schleunigst machen, dass man wegkommt.

BEISPIELE FÜR HOSTSTUFEN

BEISPIELE	HOSTSTUFE
Persönliche Sites, Piratenarchive, öffentliche Bildungseinrichtungen	1–2
Kleinunternehmer, private Geschäftshosts, öffentliche Bibliotheken, kleine Policlubs	3–4
Soziale Netzwerke, kleine Colleges und Universitäten, lokale Polizei, internationale Policlubs	5–6
Matrixspiele, lokale Konzernhosts, große Universitäten, niederrangige Regierungsbehörden	7–8
Reiche Gruppen, regionale Konzernhosts, wichtige Regierungseinrichtungen, gesicherte Einrichtungen	9–10
Hauptquartiere von Megakons, Militärhauptquartiere, Geheimdienste	11–12

SICHERHEITSMASSNAHMEN

Wenn ein Host bemerkt, dass jemand etwas Unautorisiertes, Illegales oder einfach nur etwas tut, was der Host nicht mag, informiert er seinen Besitzer (oder jemanden, der in dessen Auftrag handelt, wie eine Sicherheitsspinne) und startet gemäß seiner Programmierung IC zur Abwehr. Ein Host kann zu Beginn jeder Kampfrunde ein IC-Programm starten. Der Host kann gleichzeitig so viele IC-Programme laufen haben, wie seine Hoststufe beträgt, und er kann jede Art von IC nur einmal gleichzeitig laufen haben. Wenn ein IC-Programm durch Matrixschaden lahmgelegt wird, stürzt es ab und verschwindet. Zu Beginn der nächsten Kampfrunde kann der Host dann eine neue Kopie desselben IC-Programms starten.

In den meisten Hosts läuft IC nicht die ganze Zeit über. IC ist zwar gnadenlos effizient, aber nicht eben schlau. Die erhöhte Sicherheit durch allgegenwärtiges IC würde durch die Notwendigkeit, für ungerechtfertigte Körperverletzungen oder Todesfälle zu zahlen (oder sie zu vertuschen), sehr teuer. Außerdem kann IC jederzeit sehr schnell gestartet werden. Das einzige IC, das fast immer rund um die Uhr aktiv ist, ist Patrouillen-IC, das für Unschuldige größtenteils harmlos ist.

ARTEN VON IC

IC soll Eindringlinge finden, ausschalten, vernichten oder abschrecken. IC nutzt für alle Angriffe die Hoststufe x 2, mit dem Angriffsattribut des Hosts als Limit. Der Angriff ist eine Komplexe Handlung, und der Würfelpool zur Verteidigung gegen den Angriff ist jeweils in der Beschreibung des IC angegeben. Wie bei allen Angriffshandlungen erleidet das IC bei einem misslungenen Angriff Schaden. IC gilt immer als legal, egal was es tut, also kann es nie einen Overwatch-Wert erhalten.

ABSTURZ

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Intuition + Firewall

Wenn dieses IC (durch seinen Host) eine Marke auf dem Charakter hat und einen erfolgreichen Angriff durchführt, stürzt ein zufällig gewähltes seiner laufenden Programme ab. Dieses Programm kann bis zu einem Neustart nicht mehr gestartet werden.

AUFSPÜREN

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Willenskraft + Schleicher

Aufspüren-IC folgt den Datenströmen zwischen dem Icon des Charakters und seinem Deck. Wenn es erfolgreich angreift und der Host mindestens 2 Marken auf dem Charakter hat, erfahren der Host und seine Besitzer den physischen Aufenthaltsort des Charakters (der meist den Behörden mitgeteilt wird).

BLASTER

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Logik + Firewall

Blaster ist auch als Graues IC bekannt. Es verursacht (Angriff) Kästchen Matrixschaden (+1 pro Nettoerfolg und +2 pro Marke auf der Persona Charakters) und Biofeedbackschaden in derselben Höhe. Das Biofeedback von Blaster kann nur Geistigen Schaden anrichten, selbst wenn der Charakter mit heißem Sim unterwegs ist. Ein erfolgreicher Angriff belegt den Charakter außerdem mit einer Linksperre.

BREMSE

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Willenskraft + Datenverarbeitung

Bremse korrumpiert das Betriebssystem des Charakters. Wenn es 1 oder mehr Nettoerfolge erzielt, sinkt sein Attribut Datenverarbeitung um 1. Wenn seine Datenverarbeitung bereits auf 0 ist, wird pro Nettoerfolg 1 Kästchen Matrixschaden verursacht. Die Senkung der Datenverarbeitung wirkt kumulativ, bis der Charakter das betroffene Gerät neu startet.

KILLER

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Intuition + Firewall

Dieses IC ist ein einfaches, aber effektives Matrixkampf-Programm, das bei einem erfolgreichen Angriff (Angriff) Kästchen Matrixschaden verursacht (+1 pro Nettoerfolg; +2 pro Marke auf dem Ziel).

LEUCHTSPUR

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Willenskraft + Schleicher

Leuchtspur infiziert die Datenströme des Charakters mit kleinen Wurmprogrammen. Wenn es 1 oder mehr Nettoerfolge erzielt, senkt es das Attribut Schleicher des Charakters um 1. Wenn Schleicher bereits auf 0 ist, wird pro Nettoerfolg 1 Kästchen Matrixschaden verursacht. Die Senkung des Schleicherattributs wirkt kumulativ, bis der Charakter das betroffene Gerät neu startet.

MARKER

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Intuition + Firewall

Die Aufgabe von Marker-IC ist es, Eindringlinge für anderes IC zu markieren. Jeder erfolgreiche „Angriff“ platziert eine Marke des Hosts (und damit aller IC-Programme im Host) auf dem Zielicon – bis zum Maximum von 3.

PATROUILLE

Angriff: keiner

Patrouillen-IC verhält sich eher wie ein Agent als wie andere IC-Programme. Seine Aufgabe ist es, mit Matrixwahrnehmung einen Host zu überwachen, die Marken der Icons darin zu überprüfen und nach illegalen Aktivitäten Ausschau zu halten. Das Platzieren von Marken kann auf illegale Weise geschehen sein, aber das Besitzen von Marken auf einem Host ist nicht illegal. Sobald man eine Marke auf dem Host hat, wird man als legitimer User anerkannt. Patrouillen-IC greift nicht an, teilt aber eigene Wahrnehmungen dem Host mit. Da Patrouillen-IC keine Angriffshandlungen durchführt, kann es auch keinen Matrixschaden durch gescheiterte Handlungen erhalten. In den meisten Hosts läuft Patrouillen-IC rund um die Uhr.

SÄURE

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Willenskraft + Firewall

Säure greift die Schutzsoftware des Charakters an. Wenn es 1 oder mehr Nettoerfolge bei seinem Angriff erzielt, sinkt die Firewall des Charakters um 1. Wenn seine Firewall bereits auf 0 ist, wird pro Nettoerfolg 1 Kästchen Matrixschaden verursacht. Die Senkung der Firewall wirkt kumulativ, bis der Charakter das betroffene Gerät neu startet.

SCHWARZES IC

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Intuition + Firewall

Schwarzes IC ist das am meisten gefürchtete IC-Programm auf dem Markt. Ein Host, auf dem es läuft, will den Charakter nicht vertreiben – er will ihn tot sehen. Wenn es trifft, belegt Schwarzes IC den Charakter mit einer Linksperre. Außerdem verursacht es (Angriff) Kästchen Matrixschaden (+1 pro Nettoerfolg und +2 pro Marke auf der Persona des Charakters) und Biofeedbackschaden in derselben Höhe.

SPARKY

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Intuition + Firewall

Sparky-IC ist auch als „Psychokiller" bekannt, weil es eine aufgebohrte Version des Killer-IC ist. Es verursacht (Angriff) Kästchen Matrixschaden (+1 pro Nettoerfolg, +2 pro Marke auf der Persona des Charakters) und Biofeedbackschaden in derselben Höhe.

STÖRER

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Willenskraft + Angriff

Störer-IC stört den Angriff des Charakters. Wenn es 1 oder mehr Nettoerfolge erzielt, senkt es sein Attribut Angriff um 1. Wenn das Angriffsattribut des Charakters bereits auf 0 ist, wird pro Nettoerfolg 1 Kästchen Matrixschaden verursacht. Die Senkung des Angriffsattributs wirkt kumulativ, bis der Charakter das betroffene Gerät neu startet.

TEERBABY

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Logik + Firewall

Teerbaby belegt den Charakter bei einem erfolgreichen Angriff mit einer Linksperre. Wenn der Charakter bereits mit einer Linksperre belegt ist, platziert es pro erfolgreichem Angriff eine Marke des Hosts auf ihm – bis zum Maximum von 3 Marken.

WIRBEL

Angriff: Hoststufe x 2 [Angriff] gegen Willenskraft + Firewall

Wirbel-IC vernichtet die Verbindung des Charakters zur Matrix und zwingt ihn, neu zu starten. Wenn der Host dabei schon 3 Marken auf dem Charakter platziert hat, startet der Charakter sofort neu und erleidet Auswurfschock, wenn er in der VR war.

TECHNOMANCER

Technomancer sind Metamenschen mit der mysteriösen (geradezu mystischen) Gabe, ohne technische Geräte mit der Matrix zu interagieren. Sie haben nicht nur diese übernatürlich wirkende Fähigkeit, sondern können auch Dinge bewerkstelligen, die kein Computer könnte oder können sollte. Wissenschaftler und magische Forscher haben bislang noch nicht herausgefunden, wie Technomancer das tun, aber sie stimmen darin überein, dass es weder technische noch magische Fähigkeiten sind. Und wie zu erwarten, macht das sehr viele Leute sehr nervös. Und der Umstand, dass viele Leute es für nützlich halten, die Gehirne von Technomancern zu sezieren, um herauszufinden, wie sie funktionieren, macht die Technomancer, vor allem im Umgang mit den Matrixingenieuren der Megakonzerne, nervös.

Technomancer leben in einer Welt, die von den Gezeiten der Daten erfüllt ist. Sie fühlen Datenströme und haben eine Empathie für Icons. Die Matrix ist ein natürlicher Teil ihrer Welt, wie es Straßen und Häuser für Mundane sind. Selbst die Technomancer wissen nicht, wie das geht – es geht einfach.

Durch dieses intuitive Verständnis von Computern und Matrix sind fast alle Technomancer Meister des Programmierens. Die meisten Arbeitgeber stellen sie aber nicht ein, weil die ganze Welt Technomancern misstraut. In der öffentlichen Meinung sind Technomancer unheimlich und unnatürlich. Sie kommunizieren mit ihren Gedanken durch die Matrix (*untergraben* sie, wie es heißt), was Theorien über eine weltweite Verschwörung nährt. Wenn in der Matrix etwas schiefgeht, wenn sogar Tote zu beklagen sind, springen die Medien sofort auf den Zug der Angst vor der Bedrohung durch Technomancer auf. GOD kann Technomancer nicht so einfach verfolgen wie Decker, greift also, wenn Technomancer beteiligt sind, besonders hart durch. In manchen Gebieten sind immer noch Kopfgelder auf sie ausgesetzt, und Technomantie wird in manchen Ländern mit dem Tode bestraft. Das Ergebnis all dessen ist, dass Technomancer ihre Fähigkeiten und Identitäten, einige sogar ihr Talent für das Programmieren verbergen, um nicht verfolgt oder bedroht zu werden.

Das bedeutet nicht, dass alle Technomancer finstere Gestalten wären, die die Matrix heimlich ihrem Willen unterwerfen wollen. Die meisten wollen einfach nur in Frieden leben. Nur sehr wenige von ihnen sind tatsächlich Hacker, und von diesen sind nur wenige talentiert genug, um in den Schatten zu überleben.

DAS LEBEN ALS TECHNOMANCER

Wenn Decker wie Taucher sind, die mithilfe von allerlei Gerät in die Matrix eintauchen, dann sind Technomancer eher wie Fische: Die Matrix ist ihr natürlicher Lebensraum, und sie interagieren reflexhaft und intuitiv mit ihr. Sie müssen nicht die richtige Ausrüstung mithaben und dafür sorgen, dass sie läuft, Verbindung hat und optimal funktioniert. Wenn sie etwas tun wollen, tauchen sie einfach in den Datenstrom ein und tun es.

Technomancer lernen schnell, gleichzeitig mit der physischen Welt und den dauernd fließenden Datenströmen zu interagieren. Sie lernen, wie sie verhindern können, in Gebieten mit viel Datenverkehr einfach überwältigt zu werden oder in Matrixlöchern oder Gebieten mit schlechter Matrixabdeckung nicht entrückt oder depressiv zu werden. Sie lernen, wie sie aus ihrem Gehirn ein Betriebssystem mit integriertem Browser machen können: einen Zugangspunkt, von dem aus sie finden können, was sie suchen. Und sie lernen, dabei nicht von den Fluten an Songtexten, Börsenkursen und Promi-Klatsch mitgerissen zu werden. Oder von den Millionen Trideos über Kätzchen.

Was ihre Hirne tun (und was viele Forscher gern verstehen würden), ist das intuitive Benutzen von Matrixprotokollen, sodass sie die Icons der Matrix genauso wie ein User mit Geräten wahrnehmen können. Das ist für sie wie das Lernen einer Sprache, und wenn sie sie beherrschen, können sich Technomancer eine Welt ohne Benutzung dieses Vokabulars nicht mehr vorstellen. Sie können Icons und AROs in der Welt sehen, und sie können in „Trance" verfallen, wodurch sie in die VR wechseln.

FIREWALL-BP

Die meisten Technomancer sagen, die VR fühle sich angenehmer und „echter“ an. Sie fühlen sich in der harten, unveränderlichen Realität der physischen Welt unwohl und ziehen es vor, von Dingen umgeben zu sein, die auf ihre Wünsche und Befehle hören, die reagieren und voller Informationen sind – nicht tot und unbeweglich wie die Objekte in der physischen Welt.

Technomancer sind häufig schnelle Denker, talentierte Analytiker und virtuose Programmierer. Decker arbeiten mit Ausrüstung, erwerben erst das Gerät und sehen dann, was sie damit erreichen können. Technomancer beginnen mit einem Wunsch und schaffen oder beschwören sich die Mittel, um ihn zu erfüllen. Sie können sehr schnell, kreativ und unvorhersagbar sein. Die meisten Nicht-Technomancer finden, man sollte Technomancern nur auf der eigenen Seite oder gar nicht begegnen.

RESONANZ

Technomancer bezeichnen die Energie, die sie fühlen und zur Interaktion mit der Matrix nutzen, als **Resonanz**. Die Resonanz besteht aus Daten, Interaktionen zwischen Datenströmen, Wünschen, Gedanken ... okay, niemand weiß genau, woraus, aber für Technomancer ist sie etwas Echtes, das sie fühlen und berühren können.

Ein Technomancer hat das Attribut Resonanz. Es misst, wie gut er mit dieser rätselhaften Energie verbunden ist. Das Attribut Resonanz spielt bei allen Resonanzhandlungen und seiner Lebenden Persona eine Rolle. Das natürliche Maximum seiner Resonanz ist seine Essenz (abgerundet) (+ Wandlungsgrad, falls vorhanden). Wann immer er Essenz verliert, verliert er die gleiche Menge an Resonanz (aufgerundet). Wenn seine Resonanz jemals auf 0 sinkt, ist er kein Technomancer mehr und verliert alle Resonanzfähigkeiten.

RESONANZSIGNATUREN

Wenn man sich der Resonanz bedient, hinterlässt man eine einzigartige **Signatur** im Gewebe der Resonanz. Diese Signatur bleibt auf ihrem Ziel bestehen. Wenn man sich in einem Host befindet, hinterlässt man auch dort seine Signatur. Eine Signatur hat eine Stufe gleich dem Resonanzattribut dessen, der sie hinterlässt, und bleibt (Stufe) Stunden lang bestehen.

Andere Resonanzwesen (Technomancer, Sprites und ... andere) können eine Resonanzsignatur mit mindestens 3 Erfolgen bei einer Matrixwahrnehmungsprobe entdecken. Das Vorhandensein der Signatur erfährt man zusätzlich zu anderen Informationen, die sich durch die Erfolge ergeben. Wenn man eine Signatur bereits gesehen hat, kann man diese erkennen, wofür der Spielleiter eine Erinnerungsprobe (S. 153) verlangen kann. Mit 5 oder mehr Erfolgen erhält man auch einen Eindruck davon, welche Art von Wesen oder Fähigkeit die Signatur hinterlassen hat (auch diese Information erhält man zusätzlich zu den üblichen). Man kann eine Resonanzspur mit der Handlung *Matrixsignatur Löschen* (S. 238) löschen.

Resonanzwesen zeigen ihre eigene Signatur (mit einer Stufe gleich ihrer Resonanz) andauernd. Ein Sprite hat die Signatur des Technomancers, der es kompiliert hat, und hinterlässt diese Signatur auch durch seine Handlungen. Sie können bei sich selbst (oder auf jemand anderem) ihre oder dessen Resonanzsignatur kurzzeitig verbergen, aber sie verschwindet nur für 1 Kampfrunde pro Erfolg bei der Probe auf Matrixsignatur Löschen.

RESONANZHANDLUNGEN

Manche Handlungen, die Technomancer durchführen können, sind Resonanzhandlungen. Diese Handlungen funktionieren nur in der Matrix, sind aber keine Matrixhandlungen und folgen auch nicht deren Regeln. Die schlechte Nachricht ist, dass man keinen Bonus dafür erhält, dass man in der VR ist (den gibt es nur für Matrixhandlungen), aber die gute Nachricht ist, dass man auch keinen Overwatch-Wert erzeugt. Resonanzhandlungen erfordern keine Marken. Technomancer können aber auch normale Matrixhandlungen mit den dazugehörigen Regeln (und eventuell entstehendem Overwatch-Wert) durchführen.

Fast alle Resonanzhandlungen verursachen **Schwund** (S. 250) durch die mentale Anstrengung der Technomantie.

KOMPLEXE FORM ABSCHIESSEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Probe: Software + Resonanz [Geistig] gegen Stufe der Komplexen Form + Resonanz

Der Technomancer versucht, eine Komplexe Form zu beenden (siehe S. 250).

KOMPLEXE FORM WEBEN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Probe: Software + Resonanz [Stufe]

Der Technomancer webt eine Komplexe Form (siehe Seite 249).

SPRITE AKTIVIEREN/ DEAKTIVIEREN
(EINFACHE HANDLUNG)

Probe: keine

Der Technomancer aktiviert ein registriertes Sprite, das in der Resonanz wartet. Es erscheint zu Beginn der nächsten Kampfrunde. Er kann diese Handlung auch benutzen, um ein Sprite in die Resonanz zurückzuschicken, wodurch alle offenen Aufgaben verfallen. Es verschwindet dann mit seiner nächsten Handlung.

SPRITE BEFEHLIGEN
(EINFACHE HANDLUNG)

Probe: keine

Der Technomancer befiehlt einem Sprite, etwas für ihn zu tun, was eine seiner Aufgaben verbraucht.

SPRITE DEKOMPILIEREN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Probe: Dekompilieren + Resonanz [Sozial] gegen Spritestufe (+Resonanz des Kompilierers)

Der Technomancer versucht, ein Sprite zu dekompilieren (siehe S. 253).

SPRITE KOMPILIEREN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Probe: Kompilieren + Resonanz [Spritestufe] gegen Spritestufe

Der Technomancer kompiliert ein Sprite (siehe S. 252).

SPRITE REGISTRIEREN
(KOMPLEXE HANDLUNG)

Probe: Registrieren + Resonanz [Spritestufe] gegen Spritestufe x 2

Der Technomancer registriert ein Sprite (siehe S. 253).

LEBENDE PERSONA

Technomancer haben eine **Lebende Persona**, die sie in der Matrix benutzen. Das Icon einer Lebenden Persona kann (im Rahmen der üblichen Regeln für Persona-Icons) aussehen, wie man möchte. Sie können, wie normale User, das Icon mit der Handlung Icon Verändern umwandeln. Da Ihre Lebende Persona nur eine Persona und kein Gerät ist, haben Sie auch keinen Speicherplatz dafür. Sie können Dateien aber einfach auf Geräten in der Nähe speichern.

Die Gerätestufe Ihrer Lebenden Persona entspricht Ihrer Resonanz. Ihre Matrixattribute hängen von Ihren Geistigen Attributen ab, wie in der Tabelle *Lebende Persona* angegeben. Sie können Ihre Persona nicht umkonfigurieren und auch keine Programme darauf laufen lassen, da nur Kommlinks und Cyberdecks das können. Sie sind kein Gerät, also können Sie weder Master noch Slave noch Teil eines PANs oder WANs sein.

Als Technomancer können Sie nur AR oder VR mit heißem Sim benutzen. VR mit kaltem Sim steht Ihnen nur beim Zugang per Cyberdeck oder Kommlink (igitt) zur Verfügung. Da Sie von Natur aus heißes Sim benutzen, dürfen Sie Ihre Resonanz zum Würfelpool bei Abhängigkeitsproben wegen der Benutzung von heißem Sim hinzuaddieren. Sie verwenden für die Bestimmung des Initiativewerts Ihre Geistigen und Matrixattribute und die Initiativewürfel für AR oder VR mit heißem Sim. Da Sie so eng mit der Matrix verbunden sind, erhalten Sie einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Matrixwahrnehmungsproben.

Sie haben keinen eigenen Matrix-Zustandsmonitor. Stattdessen verursacht jeder Matrixschaden an Ihrer Lebenden Persona direkt Geistigen Schaden bei Ihnen.

LEBENDE PERSONA

MATRIXATTRIBUT	WERT
Gerätestufe	Resonanz
Angriff	Charisma
Schleicher	Intuition
Datenverarbeitung	Logik
Firewall	Willenskraft

NEUSTART DER LEBENDEN PERSONA

Sie können, wenn Sie wollen, Ihre Lebende Persona neu starten. Dabei trennen Sie sich eigentlich nur für einige Zeit von der Matrix, aber die Regelwirkung ist dieselbe wie bei der Handlung Gerät Neu Starten (auch wenn der Vorgang nicht als Matrixhandlung zählt). Viele Technomancer trennen sich, bevor sie schlafen gehen, von der Matrix, und legen eine Verzögerung für den „Neustart" fest, wodurch sie zugleich einen Wecker haben. Dadurch haben sie auch Ruhe vor Matrixangriffen, während sie von elektrischen Schafen träumen.

VERWENDUNG VON MUNDANER ELEKTRONIK

Sie können, wenn Sie wollen, ein Kommlink oder Cyberdeck benutzen. Viele Technomancer tun das, um ihre Fähigkeiten zu verbergen. Wenn Sie eine Persona auf einem Kommlink oder Deck laufen lassen, können Sie Ihre Resonanzfähigkeiten nicht nutzen. Das funktioniert nur mit Ihrer Lebenden Persona, und da Sie nur eine Persona gleichzeitig benutzen können ... Sie verstehen schon.

WEBEN

Wenn man verschiedene Technomancer fragt, wie sie ihre Wunder in der Matrix wirken, sagen sie alle, es sei ein **Weben**, aber sie stimmen nicht darin überein, wie es funktioniert. Für manche ist es eine geistige Übung. Andere bitten die Matrix einfach höflich, zu tun, was sie wollen; und wieder andere denken an Urban-Brawl-Spiele. Aber egal, wie es geht: Es erzielt Ergebnisse.

Ein Technomancer kann eine **Komplexe Form** weben, eine besondere Wirkung in der Matrix, die er hervorzurufen gelernt hat. Das geschieht mit der Resonanzhandlung (nicht Matrixhandlung) Komplexe Form Weben. Wenn er diese Handlung durchführt, muss er eine Stufe für die Wirkung festlegen. Je höher die Stufe, desto stärker ist die Wirkung, aber auch das Risiko. Ein Technomancer kann eine Stufe bis zum Dreifachen seiner Resonanz festlegen.

Das Weben Komplexer Formen wird von Modifikatoren durch Rauschen, Ziele auf einem anderen Gitter und das Durchführen auf dem öffentlichen Gitter beeinflusst. Man kann Komplexe Formen nur gegen Ziele weben, die man entdeckt hat.

Manche Komplexe Formen können durch Konzentration aufrechterhalten werden. Dadurch dauert ihre Wirkung an, solange der Technomancer die Form aufrechterhält. Das lenkt allerdings ab, daher erhält er auf alle Handlungen einen kumulativen Würfelpoolmodifikator von -2 pro aufrechterhaltener Komplexer Form. Wenn etwas geschieht, von dem der Spielleiter denkt, dass es eine Störung der Konzentration verursachen könnte, kann er eine Probe auf Resonanz + Willenskraft (2) verlangen, um zu sehen, ob der Technomancer seine Komplexen Formen aufrechterhalten kann. Man kann keine Komplexen Formen aufrechterhalten, wenn man bewusstlos ist.

Das Weben Komplexer Formen verursacht Schwund, der von der Komplexen Form und ihrer Stufe abhängt, aber mindestens einen Schadenscode von 2 hat. Wenn ein Technomancer bei der Probe zum Weben der Komplexen Form mehr Erfolge werten darf, als seine Resonanz beträgt, erzeugt der Schwund Körperlichen Schaden, sonst Geistigen Schaden.

Eine Liste bekannter und verbreiteter Komplexer Formen findet sich in der *Resonanzbibliothek* (S. 250).

ABSCHIESSEN KOMPLEXER FORMEN

Wenn man einem anderen Technomancer begegnet, der eine Komplexe Form aufrechterhält, kann man diese ohne dessen Zustimmung beenden. Dazu ist eine Vergleichende Probe auf Software + Resonanz [Geistig] gegen die Stufe der Komplexen Form + Resonanz des Gegners erforderlich. Jeder Nettoerfolg reduziert die Erfolge des Gegners bei seinem ursprünglichen Weben der Komplexen Form um 1. Wenn man die Erfolge auf 0 drücken kann, endet die Komplexe Form.

Diese Handlung verursacht denselben Schwund, als hätte man die Komplexe Form selbst gewebt.

SCHWUND

Technomancer sind mächtig, aber nicht unbegrenzt belastbar. Die Nutzung der Resonanzfähigkeiten strengt an – bis zum Zusammenbruch, wenn man es übertreibt. Technomancer nennen diesen Effekt **Schwund**. Diesem Schwund widersteht man mit Resonanz + Willenskraft. Schaden durch Schwund kann nur durch die natürliche Genesung des Körpers geheilt werden, man muss also einige Zeit ruhen.

Wenn ein Technomancer eine Komplexe Form webt oder ein Sprite kompiliert, dekompiliert oder registriert, muss er dem Schaden der anstrengenden Manipulation der Resonanz widerstehen. Der genaue Schaden durch Schwund ist bei den Komplexen Formen angegeben, kann aber (vor der Widerstandsprobe) nie geringer als 2 sein. Wenn ein Technomancer bei der Probe zum Weben der Komplexen Form mehr Erfolge werten darf, als seine Resonanz beträgt, erzeugt der Schwund Körperlichen Schaden, sonst Geistigen Schaden.

Beim Kompilieren, Dekompilieren und Registrieren von Sprites beträgt der Schwund die doppelte Anzahl an Erfolgen (nicht Nettoerfolgen) des Sprites bei der jeweiligen Vergleichenden Probe, mindestens aber 2. Dieser Schwund wird verursacht, egal ob die Probe erfolgreich war oder nicht. Wenn die Stufe des Sprites größer ist als die Resonanz des Technomancers, ist der Schwund Körperlich, sonst Geistig.

RESONANZBIBLIOTHEK

Technomancer erfinden ihre eigenen Komplexen Formen und teilen dieses Wissen (oder auch nicht). Die häufigsten Komplexen Formen sind in einer Datei gesammelt, die als die Resonanzbibliothek bekannt ist und unter Technomancern weit verbreitet ist. Man kann eine Komplexe Form erlernen, indem man sie mit einer Probe auf Software + Intuition [Geistig] analysiert. Dafür braucht man (12 ÷ Anzahl der Erfolge) Tage. Am Ende dieses Zeitraums gibt man 4 Karma aus, um die Komplexe Form zu erlernen. Ein Technomancer kann maximal (Resonanz x 2) Komplexe Formen kennen.

Jede Komplexe Form hat ein **Ziel**, gegen das sie wirken kann. Eine Komplexe Form mit einem Gerät als Ziel kann auch gegen eine Persona wirken, umgekehrt geht das aber nicht. Außerdem haben Komplexe Formen eine **Dauer**, die entweder S (für sofort, wobei die Wirkung sofort eintritt), A (für aufrechterhalten) oder P (für permanent, wobei die Wirkung bestehen bleibt, wenn man die Komplexe Form (Stufe) Kampfrunden lang aufrechterhalten hat) sein kann. Außerdem ist der **Schwund** angegeben, der von der Stufe der Komplexen Form abhängt.

EDITOR

Ziel: Datei • **Dauer:** P • **Schwund:** Stufe – 1

Der Technomancer leitet lange genug Resonanz in eine Datei, um ihren Inhalt zu manipulieren. Dafür legt er eine Vergleichende Probe auf Software + Resonanz [Stufe] gegen Intuition + Datenverarbeitung des Besitzers der Datei ab. Er kann mit seinen Nettoerfolgen dieselben Änderungen vornehmen wie bei der Handlung Datei Editieren.

[MATRIXATTRIBUT]-SENKUNG

Ziel: Gerät • **Dauer:** A • **Schwund:** Stufe – 2

Diese Komplexe Form gibt es für jedes der vier Matrixattribute. Jede davon muss separat gelernt werden. Der Technomancer legt eine Vergleichende Probe auf Software + Resonanz [Stufe] gegen Willenskraft + Firewall ab. Wenn die Probe gelingt, wird das betroffene Attribut des Ziels um die Anzahl der Nettoerfolge gesenkt. Man kann ein Attribut damit nicht unter 1 senken.

[MATRIXATTRIBUT]-STEIGERUNG

Ziel: Gerät • **Dauer:** A • **Schwund:** Stufe – 2

Diese Komplexe Form gibt es für jedes der vier Matrixattribute. Jede davon muss separat gelernt werden. Die Resonanz fließt in das Zielgerät und erhöht das betroffene Attribut. Die Stufe der Komplexen Form muss mindestens so hoch sein wie das Zielattribut. Der Technomancer legt eine Probe auf Software + Resonanz [Stufe] ab. Das Attribut wird pro Erfolg um einen Punkt erhöht, bis maximal zum Doppelten des normalen Attributs. Überzählige Erfolge verfallen. Jedes Attribut kann gleichzeitig nur von einer Steigerung betroffen sein. Wenn das betroffene Attribut durch ein Umkonfigurieren des Decks vertauscht wird, endet die Komplexe Form sofort.

METAGITTER

Ziel: Selbst • **Dauer:** Speziell • **Schwund:** Stufe – 3

Der Technomancer verbreitert seine Verbindung zur Matrix und verbindet sich mit allen Gittern gleichzeitig. Er erhält keinen Malus für gitterübergreifende Handlungen (da er sich auf allen Gittern gleichzeitig befindet), aber auch Gegner, die ihn als Ziel nehmen, erhalten keine. Er erhält auch durch die Benutzung des öffentlichen Gitters keinen Malus. Der Technomancer legt eine Erfolgsprobe auf Software + Resonanz [Stufe] ab. Die Wirkung der Komplexen Form hält für (Erfolge) Minuten an. Danach endet die Komplexe Form.

PETZE

Ziel: Persona • **Dauer:** P • **Schwund:** Stufe – 3

Die Resonanz kann auch die verräterischen Signale illegaler Aktivitäten in der Matrix nachahmen – sehr zum Leidwesen des Ziels dieser Komplexen Form. Der Technomancer legt eine Erfolgsprobe auf Software + Resonanz [Stufe] ab. Jeder Erfolg erhöht den Overwatch-Wert des Ziels um 1. Das funktioniert aber nur, wenn das Ziel bereits einen Overwatch-Wert hat.

PUPPENSPIELER

Ziel: Gerät • **Dauer:** S • **Schwund:** Stufe + 1

Der Technomancer überflutet das Ziel mit Resonanzbefehlen, wodurch es eine Matrixhandlung durchführen muss. Dafür wählt er ein Ziel und eine Matrixhandlung aus und legt dann eine Vergleichende Probe auf Software + Resonanz [Stufe] gegen Willenskraft + Firewall ab. Der Schwellenwert hängt von der Handlung ab: 1 für eine Freie Handlung, 2 für eine Einfache Handlung, 3 für eine Komplexe Handlung. Wenn die Probe gelingt, muss das Ziel als nächste Handlung die verlangte Matrixhandlung durchführen.

REINIGER

Ziel: Persona • **Dauer:** P • **Schwund:** Stufe - 2

Illegale Handlungen hinterlassen in der Matrix Spuren, aber die Resonanz kann einige davon löschen. Dafür wird eine Erfolgsprobe auf Software + Resonanz [Stufe] abgelegt. Jeder Erfolg reduziert den Overwatch-Wert des Ziels um 1.

RESONANZILLUSION

Ziel: Gerät • **Dauer:** A • **Schwund:** Stufe - 3

Diese Komplexe Form gaukelt dem Ziel einen Vorgang in der Matrix vor. Wenn der Technomancer bei einer Vergleichenden Probe auf Software + Resonanz [Stufe] gegen Intuition + Datenverarbeitung gewinnt, entsteht eine glaubwürdige Illusion. Selbst wenn das Ziel gute Gründe hat, sie nicht für real zu halten, muss es eine Matrixwahrnehmungsprobe mit einem Schwellenwert gleich den Nettoerfolgen des Technomancers ablegen, um sie zu durchschauen.

RESONANZKANAL

Ziel: Gerät • **Dauer:** A • **Schwund:** Stufe - 3

Statt über die Matrix kommuniziert der Technomancer durch einen Resonanzkanal. Dafür legt er eine Erfolgsprobe auf Software + Resonanz [Stufe] ab. Jeder Erfolg reduziert das Rauschen wegen Entfernung zum Ziel um 1.

RESONANZNEBEL

Ziel: Selbst • **Dauer:** S • **Schwund:** Stufe - 1

Der Technomancer legt eine Vergleichende Probe auf Software + Resonanz [Stufe] gegen Intuition + Datenverarbeitung gegen alle Icons ab, die ihn entdeckt haben. Wenn es mehr als ein solches Icon gibt, widerstehen diese separat. Der Technomancer selbst braucht nur eine Probe abzulegen, deren Ergebnis mit den Ergebnissen der gegnerischen Icons verglichen wird. Jedes Icon, das der Technomancer besiegt, verliert seine Spur, und er wird davon nicht mehr entdeckt. Jedes Icon, das eine Marke auf ihm platziert hat, verliert seine Spur natürlich nicht.

RESONANZSPIKE

Ziel: Gerät • **Dauer:** S • **Schwund:** Stufe - 3

Der Technomancer sendet einen Stachel aus destruktiver Resonanz gegen das Ziel, der Fehler und Schaden verursacht. Dafür legt er eine Vergleichende Probe auf Software + Resonanz [Stufe] gegen Willenskraft + Firewall ab. Für jeden Nettoerfolg erleidet das Ziel 1 Kästchen Matrixschaden, dem nicht widerstanden werden kann.

BEISPIEL

Lemuel ist ein Technomancer, der seinem Team beim Einschleichen in ein Hotel helfen will. Er entschließt sich, das über die AR zu machen, damit ihm nichts in der physischen Welt entgeht und er auch dort von Nutzen sein kann.

Das Hotel gehört zu Renraku, also beschließt Lemuel, das Renraku-Gitter zu benutzen. Der Zugangspunkt – ein Torii, wie man es oft bei Shinto-Schreinen findet – ist in der Lobby leicht auszumachen. Er hat keine Zugangsberechtigung für das Renraku-Gitter, will aber auch nicht gitterübergreifend hacken, also muss er irgendwie hinein. Er könnte das auf mundane Art mit Eiligem Hacken machen, will aber noch keinen Overwatch-Wert riskieren, also webt er die Komplexe Form Metagitter. Er addiert seine Software 5 zu seiner Resonanz 6 und erhält einen Würfelpool von 11 Würfeln. Er will etwas Spielraum, falls er gut würfelt, also entscheidet er sich für Stufe 5.

Lemuel erzielt 4 Erfolge, also unterhalb der Stufe, die er gewählt hat. Diese 4 Erfolge geben ihm 4 Minuten lang freien Zugang zu allen Gittern. Außerdem muss er einem Schwund von 2 widerstehen, was er mit Willenskraft 4 und Resonanz 6 (10 Würfeln) macht. Er erzielt nur 1 Erfolg, erleidet also 1 Kästchen Geistigen Schaden.

Nun hat er durch das Renraku-Gitter leichteren Zugriff auf die Geräte und Personas im Hotel. Er fragt sich, ob irgendwo eine Sicherheitsspinne lauert, also legt er eine Matrixwahrnehmungsprobe mit Computer 5 und Intuition 3 ab. Zu diesen 8 Würfeln darf er seinen Bonus als Technomancer von +2 auf Matrixwahrnehmung addieren und hat damit 10 Würfel. Die Spinne wehrt sich mit Logik 5 + Schleicher 5 (10 Würfel). Lemuel erzielt 5 Erfolge; seine Logik (die statt Datenverarbeitung das Limit angibt) beträgt aber nur 4, also darf er nur 4 Erfolge werten. Die Spinne erzielt 3 Erfolge, also kann Lemuel ihre Persona in einem dichten Geflecht ausmachen, das mit verschiedenen Geräten im Hotel verbunden ist.

Lemuel erscheint es nützlich, die Spinne ein wenig zu behindern, während sein Team bei der Arbeit ist. Also will er ihr Attribut Angriff mit einer Komplexen Form senken. Lemuels Software 5 und Resonanz 6 ergeben einen Würfelpool von 11, und er will die Spinne wirklich bremsen, also entscheidet er sich für Stufe 6. Er erzielt 5 Erfolge (also war es schlau, die Stufe so hoch anzusetzen). Die Spinne erzielt mit Willenskraft 4 und Firewall 6 insgesamt 3 Erfolge. Lemuel hat also 2 Nettoerfolge, daher sinkt das Attribut Angriff der Spinne (das normalerweise 6 beträgt), auf 4, solange er die Komplexe Form aufrechterhält. Lemuel muss so lange einen Malus von -2 auf seine Handlungen in Kauf nehmen. Wieder muss er dem Schwund widerstehen: diesmal sogar 4 (Stufe 6 – 2) Kästchen. Er würfelt mit seinen 10 Würfeln und erzielt nur 2 Erfolge, also steigt sein Geistiger Schaden um 2 Kästchen auf 3. Durch den Verletzungsmodifikator hat er nun einen Malus von -1. Nach diesem Run muss er sich dringend ausruhen.

SIGNALSCHLEIER

Ziel: Persona • **Dauer:** A • **Schwund:** Stufe – 3

Die Resonanz wabert um das Ziel herum und verbirgt es vor der GOD. Der Technomancer legt eine Erfolgsprobe auf Software + Resonanz [Stufe] ab. Der Schwellenwert beträgt 1, wenn sich das Ziel auf dem öffentlichen Gitter befindet, und 2 bei jedem anderen Gitter. Solange die Komplexe Form aufrechterhalten wird und das Ziel nicht das Gitter wechselt, steigt der Overwatch-Wert der Persona nicht durch die verstrichene Zeit (siehe S. 228). Durch illegale Handlungen des Ziels kann er aber immer noch steigen.

SIGNALSTURM

Ziel: Persona • **Dauer:** A • **Schwund:** Stufe – 3

Der Technomancer zieht Signale aus der Resonanz und umgibt das Ziel damit. Dafür ist eine Vergleichende Probe auf Software + Resonanz [Stufe] gegen Logik + Datenverarbeitung des Ziels erforderlich. Jeder Nettoerfolg erhöht das Rauschen des Ziels um 1.

ZUSAMMENFLICKEN

Ziel: Sprite • **Dauer:** P • **Schwund:** Stufe – 3

Der Technomancer näht das Resonanzgewebe eines Sprites wieder zusammen. Dafür legt er eine Erfolgsprobe auf Software + Resonanz [Stufe] ab. Jeder Erfolg heilt bei dem Sprite 1 Kästchen Matrixschaden.

SPRITES

Sprites sind digitale Wesen, die aus der Resonanz geformt (oder – je nachdem, wen man fragt – gerufen) werden. Sie erscheinen in der Matrix als Personas ohne Gerät. Sprites sind Agenten sehr ähnlich: gehorsam, semi-autonom, aber nicht sehr schlau. Je nach ihrer Persönlichkeit betrachten Technomancer Sprites als Werkzeuge, Programme, Haustiere, Freunde oder Geister der Maschine. Wenn man den Code eines Sprites analysiert, erscheint er als ein verworrener Mischmasch von Codeschnipseln und Datenmüll, der eigentlich gar nichts tun können sollte.

Sprites brechen schon allein durch ihre Existenz die Regeln der Matrix. Die Matrix weiß nicht so recht, was sie mit ihnen anfangen soll, deshalb werden sie als illegale Aktivität registriert. Wenn ein Sprite kompiliert wird, erhält es deshalb sofort einen eigenen Overwatch-Wert, der bei 0 beginnt und wie gewohnt alle 15 Minuten um 2W6 steigt (siehe S. 228), obwohl es noch gar keine Chance hatte, etwas Illegales zu tun. Das ist vielleicht unfair, aber das Leben ist nun mal unfair, Chummer. Wenn ein Halbgott oder Host ein Sprite fokussiert, verschwindet es einfach, selbst wenn es noch unerledigte Aufgaben hat.

Sprites haben eine Gerätestufe und Resonanz gleich ihrer Spritestufe, und alle vier Matrixattribute hängen von der Stufe und der Art des Sprites ab (s. *Sprite-Datenbank*, S. 255). Der Matrix-Zustandsmonitor eines Sprites hat 8 + (Stufe ÷ 2) Kästchen (aufgerundet). Auch der Initiativewert hängt von der Spritestufe ab, und Sprites haben 4W6 Initiativewürfel. Der Besitzer eines Sprites ist der Technomancer, der es kompiliert hat. Außerdem trägt das Sprite seine Resonanzsignatur. Wenn der physische Aufenthaltsort eines Sprites gefunden würde, wird stattdessen der Aufenthaltsort seines Besitzers bekannt. Das geschieht ebenfalls, wenn das hilflose Geschöpf der Fokussierung durch einen Halbgott zum Opfer fällt.

KOMPILIEREN EINES SPRITES

Ein Sprite aus der Resonanz in die Matrix zu bringen wird als **Kompilieren** bezeichnet. Wenn ein Technomancer ein Sprite kompiliert, muss er eine Spritestufe festlegen, die bis zum Doppelten seiner Resonanz betragen kann. Je höher die Stufe, desto mächtiger ist das Sprite. Es wird die Resonanzhandlung Sprite Kompilieren (die keine Matrixhandlung ist) verwendet. Jeder Nettoerfolg bei der Kompilierenprobe ergibt eine Aufgabe, die das Sprite dem Technomancer schuldet. Er kann diese Aufgaben benutzen, um das Sprite etwas für sich tun zu lassen (s. *Aufgaben für kompilierte Sprites)*.

Das Kompilieren von Sprites erzeugt Schwund in Höhe von 2 pro Erfolg (nicht Nettoerfolg) des Sprites bei der Verteidigung, mindestens aber 2. Der Schwund ist Geistig, wenn die Stufe des Sprites nicht höher als die Resonanz des Technomancers ist, sonst Körperlich. Man kann nur ein kompiliertes Sprite gleichzeitig haben.

BEISPIEL

Netta will ein Kurier-Sprite kompilieren, das ihr den Rücken decken soll. Sie braucht kein besonders mächtiges Wesen, also begnügt sie sich mit Spritestufe 3. Ihr Kompilieren 5 und ihre Resonanz 6 ergeben insgesamt 11 Würfel. Sie erzielt 4 Erfolge, von denen sie wegen der Stufe des Sprites nur 3 werten darf. Das Sprite erzielt mit seinen 3 Würfeln 1 Erfolg. Netta hat also 2 Nettoerfolge, daher schuldet das Sprite ihr 2 Aufgaben. Zuerst muss sie aber dem Schwund widerstehen.

Der Erfolg des Sprites verursacht 2 Kästchen Schwundschaden, und weil es mit Stufe 3 niedriger ist als Nettas Resonanz, ist es Geistiger Schaden. Netta würfelt mit Resonanz 6 + Willenskraft 3 insgesamt 9 Würfel. Sie erzielt aber keinen Erfolg, erleidet also 2 Kästchen Geistigen Schaden. Trotz des schlechten Würfelwurfs ist (noch) nichts Schlimmes passiert.

Als erste Aufgabe lässt sie das Sprite die Umgebung beobachten, während sie sich dem hartnäckigen Schutz einer Datei widmet. Der Spielleiter würfelt für das Sprite eine Matrixwahrnehmungsprobe mit 6 Würfeln und erzielt 2 Erfolge. Das reicht, um ein Icon zu entdecken, das relativ nahe auf Schleichfahrt läuft. Netta lässt das Sprite Art und Stufe des Icons herausfinden, und es sagt, dass es eine Persona mit Gerätestufe 4 ist. Das könnte gefährlich werden.

Nettas Sprite hat noch eine Aufgabe zu erfüllen, also lässt sie es seine Kraft Cookie benutzen, um die Persona eine Stunde lang zu verfolgen. Die Chancen stehen nicht gut für das Sprite: Es würfelt mit 6 Würfeln (Hacking 3 + Resonanz 3) gegen Intuition 4 und Firewall 6 der Persona. Das Sprite würfelt aber gut und erzielt 3 Erfolge; die Persona erzielt mit ihren 10 Würfeln nur 2 Erfolge. Das Cookie ist platziert, aber der einzelne Nettoerfolg gewährt nur ein Minimum an Information.

Der Einsatz dieser Kraft war die zweite Aufgabe des Sprites, also ist es fertig mit der Arbeit. Es bleibt noch eine Stunde hier und berichtet von den Ergebnissen des Cookies, dann verschwindet es wieder in der Resonanz.

AUFGABEN FÜR KOMPILIERTE SPRITES

Eine Aufgabe ist ein Auftrag, dessen Durchführung man vom Sprite verlangt oder erbittet. Es muss sich um eine einfache Aufgabe ohne Bedingungen oder schwierige Entscheidungen handeln. Eine einzelne Aufgabe kann eines der folgenden Dinge sein: ein einzelner Einsatz einer Spritekraft; eine Kampfrunde an Matrixhandlungen, die denselben Inhalt haben; Teilnahme am Matrixkampf bis zum Ende des Kampfes durch Besiegen der Gegner oder Flucht. Wenn ein Sprite eine Kraft aufrechterhält, verbraucht das keine zusätzlichen Aufgaben, solange man keine Veränderung (wie etwa andere Ziele) verlangt.

Man kann ein Sprite auch auf eine **Fernaufgabe** schicken, die in einem anderen Gitter oder Host durchgeführt werden soll. Wenn man das tut, erfüllt das Sprite den Auftrag und verschwindet dann, ungeachtet noch offener Aufträge, wieder in der Resonanz.

REGISTRIEREN EINES SPRITES

Die Matrix kann mit Sprites nichts anfangen, deshalb werden sie als illegale Aktivität wahrgenommen. Dadurch kann man ein Sprite nicht beliebig lange behalten, bevor GOD es findet und vernichtet. Man kann diese Haltbarkeit aber verlängern, indem man das kompilierte Sprite in der Matrix **registriert**. Dieser Prozess dauert (Spritestufe) Stunden. Während dieser Zeit erhöht sich der Overwatch-Wert des Sprites nicht automatisch, und weder der Technomancer noch das Sprite können währenddessen andere Handlungen durchführen. Am Ende dieser Zeitspanne legt der Technomancer eine Vergleichende Probe auf Registrieren + Resonanz [Spritestufe] gegen Spritestufe x 2 ab. Er erleidet Schwund in Höhe von 2 pro Erfolg (nicht Nettoerfolg) des Sprites, mindestens aber 2.

Wenn der Technomancer mindestens einen Nettoerfolg erzielt, ist sein Sprite in der Matrix registriert. Sein Overwatch-Wert wird gelöscht, kann aber durch illegale Handlungen wieder erworben werden. Der Technomancer addiert die Nettoerfolge dieser Probe zur Anzahl der Aufgaben, die das Sprite ihm gerade schuldet. Dieses registrierte Sprite zählt nicht gegen die Beschränkung, dass man nur ein kompiliertes Sprite gleichzeitig haben darf. Man kann also ein neues Sprite kompilieren. Das registrierte Sprite bleibt dem Technomancer so lange erhalten, wie es zumindest noch eine Aufgabe offen hat. Ansonsten funktioniert es genauso wie ein kompiliertes Sprite ... na ja, fast genauso. Die maximale Anzahl an Sprites, die ein Technomancer gleichzeitig registriert haben darf, entspricht seinem Logikattribut.

AUFGABEN FÜR REGISTRIERTE SPRITES

Registrierte Sprites können mehr Aufgaben erledigen als kompilierte Sprites. Hier ist diese Liste:

Aufgaben für kompilierte Sprites: Registrierte Sprites können alles für ihren Technomancer tun, was auch kompilierte Sprites können.

Fernaufgabe: Wenn der Technomancer ein registriertes Sprite zu einer Fernaufgabe ausschickt, verschwindet es danach nicht in der Resonanz. Es kehrt zu ihm zurück.

Hilfe beim Weben: Ein registriertes Sprite kann seine Spritestufe als Würfelpoolbonus beim Weben einer Komplexen Form zur Verfügung stellen. Dieser Bonus gilt für eine einzige Probe.

Komplexe Form aufrechterhalten: Ein registriertes Sprite kann für seinen Technomancer eine Komplexe Form aufrechterhalten und statt ihm den entsprechenden Malus auf sich nehmen. Jede Aufgabe, die der Technomancer dafür einsetzt, lässt das Sprite eine Komplexe Form bis zu (Stufe) Kampfrunden lang aufrechterhalten. Danach kann der Technomancer das Aufrechterhalten wieder übernehmen, wenn er will.

Lernhilfe: Der Technomancer kann als Aufgabe von einem Sprite verlangen, ihm seine Stufe als Würfelpoolbonus beim Lernen von neuen Komplexen Formen zur Verfügung zu stellen. Für jede neue Komplexe Form muss er eine eigene Aufgabe aufwenden.

Sprite neu registrieren: Der Technomancer kann versuchen, ein Sprite neu zu registrieren. Bei einem Erfolg kann er seine Nettoerfolge zu den noch offenen Aufgaben des Sprites addieren (minus der für die Neuregistrierung verbrauchten Aufgabe natürlich). Wenn das die letzte Aufgabe war und er scheitert, verschwindet das Sprite.

Standby: Der Technomancer kann einem registrierten Sprite befehlen, in der Resonanz auf weitere Aufgaben zu warten. Das kostet zwar eine Aufgabe, sorgt aber dafür, dass das Sprite sicher ist und die Anwesenheit des Technomancers nicht wegen des Sprites bemerkt werden kann.

Verliehene Aufgaben: Der Technomancer kann seinem Sprite befehlen, den Befehlen einer anderen Persona zu folgen, selbst wenn diese kein Technomancer ist. Er wählt aus, wie viele Aufgaben er verleihen will. Er kann aber nicht die genaue Art der Aufgaben festlegen, also sollte er aufpassen, an wen er die Aufgaben verleiht.

DIE VERBINDUNG ZWISCHEN SPRITE UND TECHNOMANCER

Ein Technomancer hat eine mentale Verbindung zu seinen Sprites, wenn er mit der Matrix verbunden ist. Er kann darüber per Text, Bild oder sonst wie kommunizieren. Wenn er die Verbindung zur Matrix verliert, verliert er auch die Verbindung mit seinen Sprites. Diese machen mit der Aufgabe weiter, die sie gerade erfüllen, verschwinden danach aber (wenn sie kompiliert sind) oder warten auf ihn (wenn sie registriert sind). Sobald der Technomancer wieder online ist, hat er auch wieder Verbindung zu seinen Sprites.

Sprites sind Personas, keine Geräte, und können nicht Teil eines PANs oder WANs sein.

DEKOMPILIEREN EINES SPRITES

Man kann ein Sprite dekompilieren und versuchen, es aus der Matrix zurück in die Resonanz zu zwingen. Das kann man auch mit seinen eigenen Sprites machen, aber meist genügt es, diese einfach zu entlassen.

Um ein Sprite zu dekompilieren, legt der Technomancer eine Vergleichende Probe auf Dekompilieren + Resonanz [Sozial] gegen die Spritestufe (+Resonanz des Besitzers, wenn das Sprite registriert ist) ab. Jeder Nettoerfolg reduziert die offenen Aufgaben des Sprites um 1. Wenn das Sprite keine Aufgaben mehr offen hat, verschwindet es mit der nächsten Handlung in der Resonanz. Dies verursacht Schwund in Höhe von 2 pro Erfolg (nicht Nettoerfolg) des Sprites, mindestens aber 2.

SPRITEKRÄFTE

Die folgenden Kräfte sind nur Sprites zugänglich. Die **Sprite-Datenbank** (S. 255) gibt an, welche Sprites welche Kräfte haben. Die Verwendung einer Spritekraft ist eine Komplexe Resonanzhandlung (keine Matrixhandlung).

COOKIE

Ein Sprite setzt diese Kraft ein, um eine Persona mit einem Cookie zu „markieren" und deren Aktivität in der Matrix zu verfolgen. Das Sprite muss eine Vergleichende Probe auf Hacking + Resonanz [Schleicher] gegen Intuition + Firewall gewinnen. Wenn das Sprite gewinnt, ist die Persona unbemerkt mit dem Cookie belegt.

Das Cookie läuft auf Schleichfahrt und ist mit der Stufe des Sprites geschützt. Es zeichnet alles auf, was das Icon macht: jeden Host, den es betritt, mit wem es wann kommuniziert (aber nicht den Inhalt), Programme, die das Icon benutzt, und so weiter. Verwenden Sie die Nettoerfolge als Messgröße der Informationstiefe (1 Nettoerfolg liefert grobe Umrisse, 4 oder mehr detaillierte Berichte).

Am Ende der Laufzeit, die vom Sprite (oder seinem Besitzer) beim Einsatz der Kraft bestimmt wird, transferiert sich das Cookie mit den gesammelten Daten zum Sprite. Sobald das Sprite es hat, kann es das Cookie an den Technomancer übermitteln. Wenn das Sprite zum Zeitpunkt des Transfers nicht in der Matrix ist, löscht sich das Cookie.

Man kann Cookies mit einer erfolgreichen Matrixwahrnehmungsprobe auf der Zielpersona entdecken. Sobald es identifiziert wurde, kann es durch Datei Cracken (wegen des Schutzes) und anschließendes Datei Editieren gelöscht werden.

DIAGNOSE

Diese Kraft erlaubt es einem Sprite, das Innenleben eines elektronischen Geräts zu analysieren. Das Sprite kann jemanden mit einer Teamworkprobe bei Benutzung oder Reparatur des Geräts unterstützen. Dazu legt es eine Erfolgsprobe auf Hardware + Spritestufe [Datenverarbeitung] ab. Wenn es Erfolge erzielt, kann der Charakter sein Limit um 1 erhöhen und erhält pro Erfolg einen Würfelpoolbonus von +1 für das Benutzen oder Reparieren des Geräts. Der Einsatz dieser Kraft braucht die ganze Konzentration des Sprites. Die Wirkung bleibt bestehen, bis es die Kraft beendet oder etwas anderes tut.

ELEKTRONENSTURM

Dieser Angriff hüllt das Ziel in einen Strom von korrumpierenden Daten. Wenn das Sprite bei einer Vergleichenden Probe auf Matrixkampf + Resonanz [Angriff] gegen Intuition + Firewall gewinnt, wird das Ziel von einer Flut von Impulsen überschwemmt. Mit dem ersten Angriff und bei jeder folgenden Handlung, die das Sprite durchführt, während es die Kraft aufrechterhält, richtet es (Resonanz) Kästchen Matrixschaden an, dem normal widerstanden wird. Der Elektronensturm erhöht auch das Rauschen für das Ziel um 2. Wenn das Sprite Matrixschaden erleidet, enden alle seine Elektronenstürme sofort.

GREMLINS

Diese Kraft führt bei einem Gerät zu mysteriösen Fehlfunktionen oder gefährlichen Fehlern. Das Sprite legt eine Vergleichende Probe auf Hardware + Spritestufe [Angriff] gegen Gerätestufe + Firewall des Geräts ab. Wenn das Sprite gewinnt, erleidet das Gerät einen Patzer (siehe S. 47). Der Spielleiter wählt eine passende Fehlfunktion (wie zum Beispiel klemmende Steuerung, fehlgeleitete Signale oder falsche Messdaten) aus. Wenn das Sprite 4 oder mehr Nettoerfolge erzielt, gilt dies als Kritischer Patzer: Das Gerät stürzt ab, brennt durch, verteilt Elektroschocks oder macht etwas anderes Hübsches, das dem Spielleiter einfällt.

HASH

Diese Kraft lässt das Sprite eine Datei temporär mit einzigartigen Resonanz-Algorithmen schützen, sodass nur das Sprite selbst den Schutz entfernen kann. Wenn das Sprite die Datei nicht mehr bei sich trägt, kehrt sie wieder in ihren normalen Zustand zurück. Wenn das Sprite zerstört wird, während es die Datei trägt, wird diese korrumpiert und wertlos. Die Maximalzeit, die ein Sprite eine Datei so mit sich tragen kann, beträgt Spritestufe x 10 Kampfrunden pro Einsatz dieser Kraft.

STABILITÄT

Ein Sprite kann diese Kraft auf eine Persona oder ein Gerät anwenden, auf dem es (durch eine entsprechende Matrixhandlung) eine Marke platziert hat. Stabilität verhindert normale Fehlfunktionen oder Unfälle (sowohl gewöhnliche Patzer als auch Patzer durch die Kräfte Gremlins oder Unfall). Normale Patzer werden ignoriert, Kritische Patzer werden zu normalen Patzern.

TARNUNG

Das Sprite kann eine Datei in einer anderen Datei verbergen, sodass sie für Matrixsuche unauffindbar wird. Getarnte Dateien können nur mit einer Matrixwahrnehmungsprobe gefunden werden, die speziell nach dieser Datei sucht. Selbst das Sprite muss diese Probe ablegen, um die Datei wiederzufinden und zu extrahieren.

UNTERDRÜCKEN

Sprites sind im besten Fall verwirrend, aber ein Sprite, das diese Kraft nutzt, ist – vor allem für Hosts – vollkommen bizarr. Wenn sich ein Sprite in einem Host befindet und diese Kraft einsetzt, wenn der Host IC startet, wird das Starten des IC um (Spritestufe ÷ 2) Kampfrunden (aufgerundet) verzögert. Verzögertes IC kann nicht handeln und nicht Ziel von Handlungen sein.

WASSERZEICHEN

Das Sprite kann ein Icon mit einer unsichtbaren Markierung (ähnlich einer Matrixsignatur) kennzeichnen, die nur Resonanzwesen sehen können. Dadurch kann es geheime Botschaften auf Matrixobjekten hinterlassen. Ein Sprite kann ein bestehendes Wasserzeichen mit einem neuen überschreiben. Ein Wasserzeichen kann mit der Handlung Matrixsignatur Löschen gelöscht werden. Ansonsten bleibt es bestehen, solange das Icon bestehen bleibt.

SPRITE-DATENBANK

In dieser Datenbank sind fünf Arten von Sprites aufgeführt, aber es gibt Gerüchte über noch mehr Arten, die sich in der Resonanz verbergen. Das „S“ in den Beschreibungen steht für die Spritestufe.

DATEN-SPRITE

Daten-Sprites sind Meister des Findens und Manipulierens von Daten.
Sie sind großartige Bibliothekare, Suchbots und Hüter nutzlosen Wissens.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVERARBEITUNG	FIREWALL	INITIATIVE	INITIATIVEWÜRFEL	RESONANZ
S – 1	S	S + 4	S + 1	(S x 2) + 4	4W6	S

Fertigkeiten: Computer, Elektronische Kriegsführung

Kräfte: Tarnung, Wasserzeichen

INFILTRATOR-SPRITE

Wenn man ein leises Sprite braucht, das sich unauffällig bewegen kann, ist dieses das Richtige.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVERARBEITUNG	FIREWALL	INITIATIVE	INITIATIVEWÜRFEL	RESONANZ
S	S + 3	S + 2	S + 1	(S x 2) + 2	4W6	S

Fertigkeiten: Computer, Elektronische Kriegsführung, Hacking

Kräfte: Unterdrücken

KURIER-SPRITE

Diese Sprites sind großartig für das sichere Übermitteln von Nachrichten und Überwachungsaufgaben geeignet.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVERARBEITUNG	FIREWALL	INITIATIVE	INITIATIVEWÜRFEL	RESONANZ
S	S + 3	S + 1	S + 2	(S x 2) + 1	4W6	S

Fertigkeiten: Computer, Hacking **Kräfte:** Cookie, Hash

MASCHINEN-SPRITE

Das Maschinen-Sprite interagiert am wahrscheinlichsten von allen mit der physischen Welt, wenn auch nur durch Geräte. Maschinen-Sprites sind Experten für alle Arten von Elektronik

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVERARBEITUNG	FIREWALL	INITIATIVE	INITIATIVEWÜRFEL	RESONANZ
S + 1	S	S + 3	S + 2	(S x 2) + 3	4W6	S

Fertigkeiten: Computer, Elektronische Kriegsführung, Hardware **Kräfte:** Diagnose, Gremlins, Stabilität

STÖR-SPRITE

Das Stör-Sprite hat man gern im Kampf an der Seite. Es ist kalt wie IC und doppelt so stur und zerfetzt seine Feinde im Aufblitzen eines Icons.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVERARBEITUNG	FIREWALL	INITIATIVE	INITIATIVEWÜRFEL	RESONANZ
S + 3	S	S + 1	S + 2	(S x 2) + 1	4W6	S

Fertigkeiten: Computer, Hacking, Matrixkampf **Kräfte:** Elektronensturm

WANDLUNG

Technomancer haben eine Verbindung mit der Resonanz, aber durch eine **Wandlung** können sie diese Verbindung noch verstärken. Die Wandlung ist eher eine spirituelle als eine technologische Erfahrung. Wenn Sie die Wandlung durchmachen, wird Ihr Selbst herausgefordert, Ihre Aufmerksamkeit wird erweitert, und Sie bleiben selten unverändert durch diesen Prozess. Aber Sie erhalten eine engere Verbindung mit der Resonanz, die Ihnen auch mehr Macht verleiht.

Die Wandlung wird in Graden gemessen und beginnt bei Grad 1. Jeder neue Grad kostet 10 + (gewünschter Grad x 3) Karma. Der Wandlungsgrad eines Charakters kann nicht höher sein als sein Resonanzattribut. Wenn seine Resonanz jemals unter seinen Wandlungsgrad sinkt, wird sein Grad so lange gesenkt, bis das Attribut nicht mehr darunter liegt. Er erhält kein Karma zurück, kann aber später neue Grade erwerben, wenn seine Resonanz wieder hoch genug ist.

ERHÖHUNG DER RESONANZ

Das natürliche Maximum der Resonanz eines Charakters beträgt 6 + Wandlungsgrad (plus eventuellem Außergewöhnlichem Attribut minus eventuellem Essenzverlust). Wenn es mit den Wandlungsgraden steigt, darf er Karma ausgeben, um die Resonanz zu steigern.

ZUGANG ZU DEN RESONANZRÄUMEN

Bei der ersten Wandlung findet ein Technomancer den Weg in die geheimen **Resonanzräume**, die aus Gedanken und Informationen bestehen, die in Lücken zwischen Matrixobjekten versteckt sind. Diese Räume sind nur Technomancern nach der Wandlung bekannt (und vielleicht Sprites, aber die sagen dazu nichts). Sie sind Pfade und Orte, die nicht von metamenschlicher Hand geschaffen sind. Sie sind mysteriöse und vielleicht nützliche Lagerstätten reiner Daten, aber sie sind leider zu mysteriös, um sie in diesem Buch zu behandeln, und werden im bald erscheinenden Matrix-Quellenbuch beschrieben.

ECHOS

Technomancer lernen bei der Wandlung neue Kräfte: die **Echos**. Jeder Wandlungsgrad verschafft einem Technomancer ein zusätzliches Echo. Wenn nicht anders angegeben, kann dasselbe Echo nicht mehrmals erworben werden. Wenn Echos mehrfach gewählt werden können, sind ihre Boni kumulativ.

Angriffs-Upgrade: Das Attribut Angriff der Lebenden Persona des Technomancers steigt um 1. Dieses Echo darf zweimal gewählt werden.

Datenverarbeitungs-Upgrade: Das Attribut Datenverarbeitung der Lebenden Persona des Technomancers steigt um 1. Dieses Echo darf zweimal gewählt werden.

Firewall-Upgrade: Das Attribut Firewall der Lebenden Persona des Technomancers steigt um 1. Dieses Echo darf zweimal gewählt werden.

Maschinenbeherrschung: Der Technomancer erhält die Vorteile einer Riggerkontrolle der Stufe 1. Er kann dieses Echo insgesamt dreimal wählen, was bis zu einer „Riggerkontrolle" der Stufe 3 führen kann.

Neurofilter: Der Technomancer erhält einen Würfelpoolbonus von +1 zum Widerstand gegen Schaden durch Biofeedback. Dieses Echo darf zweimal gewählt werden.

Resonanz-[Programm]: Dieses Echo erlaubt es, die Wirkung eines Standard- oder Hackingprogramms (siehe S. 242) nachzuahmen. Jedes Mal, wenn der Technomancer dieses Echo wählt, muss er ein Programm zur Nachahmung auswählen. Er kann dieses Echo mehrmals, jeweils für ein Programm, erwerben.

Resonanzverbindung: Dieses Echo erlaubt dem Technomancer, mit einem anderen, ausgewählten Technomancer seiner Wahl eine empathische Einweg-Verbindung aufzubauen. Solange er verbunden ist, kann er die Stimmung und Emotionen des anderen erkennen. Er weiß, wenn dieser angegriffen wird oder unter Stress steht, Schmerz empfindet oder in Gefahr ist. Diese Verbindung wirkt nur in der Richtung des Technomancers (sein Partner erfährt nichts über ihn). Wenn beide dieses Echo füreinander auswählen, ist aber eine Verbindung in beide Richtungen möglich.

Schleicher-Upgrade: Das Attribut Schleicher der Lebenden Persona des Technomancers steigt um 1. Dieses Echo darf zweimal gewählt werden.

Übertakten: Der Technomancer beschleunigt seine Lebende Persona, damit er in der Matrix schneller handeln kann. Er erhält für die VR mit heißem Sim einen zusätzlichen W6 für Initiative.

GEFÄHRLICHE GEFÄLLIGKEIT

„Blondie, bist du da?“

Ellidas Kommlink erwachte mit einem Knacken zum Leben, als sie auf der I-5 südwärts fuhr. Sie lächelte und aktivierte ein ARO, um zu antworten.

„Ich bin hier, Legless. Was gibt‘s?“

„Hab da ‘ne gepanzerte Limo auf der 520er Brücke. Zu schwer für meinen Schlepper. Dachte dabei an dich.“

„So? An mich für wie viel?“

„20 Prozent.“

Sie schnaubte. „Mach zehn draus, und ich komme und rette dir deinen Arsch.“

„Du machst mich fertig.“ Sie antwortete nicht und ließ ihn ein bisschen in dem Wissen schmoren, dass er den Auftrag angenommen hatte und ihn jetzt nicht erfüllen konnte – ein schwerwiegender Makel für jeden Fahrer, der für die Stadt arbeitete. Schließlich seufzte er. „Na gut. Zehn Prozent. Eines Tages, Blondie …“

„Ja, aber nicht heute. Schick mir die Einzelheiten, und ich überweise dir deinen Anteil, wenn der Job erledigt ist.“

„Roger und aus.“

Sie fuhr zur 520er Brücke und teilte GridGuide mit, dass sie Platz für eine Prioritätswendung brauchte. Wie durch Zauberei öffnete sich eine Lücke im Verkehr, und sie konnte um 180 Grad wenden und vor der liegen gebliebenen Limousine halten. Der Verkehr floss weiter ungehindert, wenn auch etwas dichter als üblich, da die Fahrzeuge automatisch um das Hindernis herum geleitet wurden.

Ellida nahm sich ein paar Momente Zeit, um die Limousine zu mustern, bevor sie aus ihrem Abschleppwagen stieg. Sie sah, dass der Wagen tatsächlich gepanzert war, dass zwei Leute darin saßen und dass hinten eine größere Menge Ausrüstung transportiert wurde. Eine nähere Inspektion durch die getönten Scheiben ergab eine Frau mit einem Schwert an der Seite und einer offen getragenen Pistole, die aufmerksam den Verkehr um den Wagen herum beobachtete. Die andere Person schien ein Kind in einer medizinischen Versorgungseinheit zu sein. Auch der gut gekleidete Troll, der neben der Limousine stand, war mit einer Pistole oder etwas Ähnlichem bewaffnet. Sein maßgeschneiderter Anzug verbarg die Waffe gut, aber nicht gut genug.

Leibwächter. Oder bewaffneter Chauffeur und bewaffnete Krankenschwester. Kam aufs Gleiche hinaus.

Die Anwesenheit des Kindes verriet Ellida, dass es sich wahrscheinlich nicht um einen Hinterhalt handelte. Sie nickte zufrieden und stieg aus. Dabei öffnete sie die Drohnenhalterung auf dem Dach des Fahrzeugs per Fernsteuerung und befahl Tekkei, ihrer Dragonfly, am Himmel die Augen offen zu halten. Nur für alle Fälle. Man konnte ja nie wissen. Zumal manche Fahrer meinten, ihre Wagen unbedingt manuell wie Idioten fahren zu müssen. Oder jemand kam auf die Idee, die Situation auszuspionieren und aufzuzeichnen – was bei reichen Leuten schon mal vorkam.

Der Troll ging um die Limousine herum und kam ihr entgegen. Er war der kleinste Troll, den sie je gesehen hatte. *Der ist höchstens 25 Zentimeter größer als ich*, wunderte sich Ellida. Als zwei Meter große nordische Blondine bevorzugte sie große und robuste Männer. Sie lächelte. *Wahrscheinlich denkt er gerade, dass ich die größte menschliche Frau bin, die er je gesehen hat.*

„Wo liegt das Problem?“ Ellida reichte ihm die Hand.

Der Troll gab ihr einen festen, aber nicht schmerzhaften Handschlag. „Das System ist tot. EMP-Stoß. Glaube ich.“

„Komplett tot, oder soll ich sehen, ob ich die Kiste wiederbeleben kann?“

Er zuckte die Schultern. „Da bewegt sich nichts mehr. Sie können gerne mal nachsehen.“ Er beugte sich vor, und sie witterte ein unauffälliges, herbes Aftershave. „Aber wir haben es ein bisschen eilig.“

VON JENNIFER BROZEK

Ellida nickte. Sie wusste, was er mit „eilig“ meinte. „200 ist die übliche Gebühr für einen Transport zur nächsten Servicestation.“

Der Troll taxierte sie von oben bis unten, warf einen Blick auf ihren Abschleppwagen mit der Transportpritsche, dann schenkte er ihr ein halbes Lächeln. „Interessiert, ein bisschen mehr als das zu verdienen?“

Als Antwort hob Ellida eine Augenbraue.

„Was würde es kosten, uns zum Boeing Field zu bringen?“

Vielleicht tatsächlich Leibwächter, aber ... „Erwarten wir Gesellschaft?“

Der Troll warf einen Blick über seine Schulter auf den ruhig fließenden Verkehr. „Möglich.“

Ellida ließ Tekkei vor allem nach schnellen, sich auffällig bewegenden Fahrzeugen Ausschau halten, dann stellte sie eine rasche Überschlagsrechnung an. Sie wollte unbedingt den alten Hedgehog-Störsender durch einen Armadillo ersetzen, und die letzten Tausender zusammenzubekommen, erwies sich als unerwartet schwierig. „5000. Im Voraus.“

„Abgemacht.“

Kein Zögern. Kein Wimpernzucken. Verdammt. Da war großes Geld im Spiel. „Mist, hätte mehr verlangen sollen.“

Diesmal war das Lächeln des Trolls freundlich und echt. „Wahrscheinlich.“

Sie erwiderte das Lächeln und machte sich an die Arbeit. Quadriga, ihren Laster, hatte sie so gut aufgerüstet, wie sie es sich hatte leisten können – ein Paccar MZ-Motor mit 1000 PS und 13-Gang-Getriebe, eine Drohnenhalterung, Hebearme und eine Winde sowie ein paar Extras für unruhige Zeiten. Im Moment war es ruhig, also befestigte sie die Winde an der Vorderseite der Limousine. Dann begann sie, mit den Hebearmen den schwersten Briefbeschwerer der Welt auf die Pritsche zu heben.

Tekkei zwitscherte in ihrem Kopf und warnte sie, dass sich zwei Fahrzeuge – eine Suzuki Mirage und eine modifizierte Thundercloud Contrail – schnell näherten und sich durch den Verkehr schlängelten. Ellida runzelte die Stirn und sah sich an, was die Dragonfly sah: zwei Motorradfahrer, einer menschlich oder elfisch, der andere ganz offensichtlich ein Ork. Beide in Blau und Silber. Sie schielte zum Troll hinüber. Er blickte zum östlichen Ende der Brücke zurück.

„Sind das Ihre Leute, die da kommen?“

Er nickte und beobachtete weiter den Verkehr. „Ich glaube, wir haben etwas Zeit, aber ...“ Er ließ die unausgesprochene Bitte, sich zu beeilen, in der Luft hängen.

Ellida hievte die Limousine auf die Pritsche und befestigte sie mit Ketten und einem Magschloss. Man konnte nicht vorsichtig genug sein, wenn man die Sachen reicher Leute durch die Gegend kutschierte. Während der ganzen Zeit beobachtete das Kind in der Versorgungseinheit sie mit besorgtem Interesse. Ellida gab sich alle Mühe, es zu ignorieren. Es musste ja nicht jeder mitbekommen, dass sie in das Innere des Fahrzeugs sehen konnte. Das könnte unangenehme Konsequenzen haben.

„Wer Böses dabei denkt ...“, murmelte Ellida zu sich, dann richtete sie sich auf. „Los geht‘s.“ Sie sah, wie er einen Blick auf die Limousine warf und sich sein Kehlkopf bewegte. Die beiden Motorräder hielten hinter ihnen. Es war klar, dass die Runner zusammengehörten – sie trugen nicht direkt Uniformen, aber sehr ähnliche Farben.

„Was dagegen, wenn ich vorne bei Ihnen mitfahre?“ Der Troll lächelte hoffnungsvoll. „Außerdem muss ich Sie noch bezahlen.“

Sie hob die Schulter. „Meinetwegen.“ Ellida verfügte über mehrere Möglichkeiten, ihren Beifahrer umzubringen, falls er zu frech werden sollte. Niemand legte sich mit einem Rigger in seinem Fahrzeug an.

Nachdem sie im Abschleppwagen Platz genommen hatten, gab sie ihm ihre Kontodaten, damit er das Geld überweisen konnte. „Sie können mich Ellida nennen.“

„Trollface."

Die Nuyen gingen auf ihrem Konto ein. „Trollface?"

Er zuckte die Schultern und lächelte. „Man bekommt, was man verdient."

Wieder musste sie ihn anlächeln. Wahrscheinlich hatte dieser verdammte Troll maßgeschneiderte Pheromone. „Gut zu wissen."

Als sie losfuhr, meldete Tekkei ihr ein drittes Motorrad, eine BMW 2065. Auch dieser Fahrer trug Silber und Blau. Er war kaum zu übersehen. In der AR sah er aus, als stünden er und seine Maschine in silberblauen Flammen. Er schoss an ihnen vorbei und durch den Verkehr vor ihnen.

„Kundschafter?"

„Jepp."

„Seid ihr Jungs nicht ein bisschen zu ... uniformiert für Shadowrunner?"

„Keine Runner."

Ellida warf Trollface einen Seitenblick zu. Er lächelte sie an und sagte nichts weiter. Sie überlegte, was sie über die Gegend wusste, und runzelte die Stirn. Sie startete eine Datensuche, während sie den Verkehr zwischen hier und dem Boeing Field checkte. Irgendwas Größeres war auf der I-5 Richtung Süden los. Sie wollte es gerade erwähnen, da kam die Antwort ihrer Datensuche.

Eine Go-Gang? Eine kleine Go-Gang auf einem Eskortierungsjob? Mit Geld? Das alles ergab keinen Sinn. Statt Fragen zu stellen, suchte Ellida nach einem Weg, die I-5 zu umfahren. Die SR-99. Natürlich. Mitten durch übles Terrain. „I-5 ist dicht. Wir haben zwei Möglichkeiten: im Stau stehen oder auf der SR-99 an den Werften lang." Mehr sagte sie nicht, ließ den Kunden entscheiden.

Trollface schwieg einen Moment, dann sagte er: „SR-99."

Ellida nickte und versetzte ihre versteckten Angriffsdrohnen, Frick und Frack, in Bereitschaft – zwei Aztechnology Crawlers, bewaffnet mit einer Pistole bzw. einem Taser. Während sie das tat und in Richtung SR-99 fuhr, hörte sie zu, wie Trollface Anweisungen erteilte.

„Crispy, organisiere ein Ablenkungsmanöver in der Innenstadt, kurz bevor wir an den Werften vorbeikommen, aber lass es nicht überkochen, bevor wir durch sind. Sleagan, du gehst mit ihm. Sieh zu, dass er nicht die ganze Stadt niederbrennt. Solo, du deckst den Rücken. Wir sollten dir freie Sicht verschaffen können für deine Aktionen." Er drehte den Kopf zu Ellida. „Bleiben Sie nicht stehen, egal was passiert. Bringen Sie uns zum Flugfeld."

Ellida sah ihn nicht an. Sie war zu sehr damit beschäftigt, den Wagen zu lenken, durch Tekkei den Verkehr zu beobachten und auf GridGuide nach Problemen Ausschau zu halten. „Willst du mir meinen Job erklären?", schnaubte sie. Trollface antwortete nicht, aber sie sah aus den Augenwinkeln, wie er anerkennend nickte.

Als sie die Werften passierten, war in der Innenstadt ein ausgewachsener Aufruhr im Gange, der den Verkehr auf der SR-99 und der I-5 blockierte. Ellida hatte freie Bahn bis zum Duwamish Waterway, und so bekam sie einen guten Blick auf die Biker, die auf der Überführung warteten.

„Ärger voraus."

Dann sah sie die Barriere, die halb über dem Rand der Überführung balancierte. Die Ganger mühten sich ab, sie über das Geländer zu hieven. Trollface sah es auch. „Verdammt. Disassembler. Solo, sei ein gutes Mädchen und kümmere dich um diese Arschlöcher."

Das hintere Motorrad schoss mit unglaublicher Geschwindigkeit an ihnen vorbei und auf die Ausfahrt zu. Die Gangmitglieder – ein paar stämmige Trolle, ein Ork und mehrere Menschen – drehten sich um, um sich Solo entgegenzustellen, aber sie rechneten nicht mit dem, was passierte. Die Frau war mehr, als sie zu sein schien, denn ihr erster Tritt enthauptete buchstäblich den ersten Ganger, der ihr in den Weg trat.

Ellida konzentrierte sich auf ihren Job und darauf, sie aus diesem Schlamassel herauszubringen. Auf dem Dach des Abschleppwagens glitt eine Platte zur Seite, und ein ausfahrbarer Turm mit zwei Ares MP-LMGs erschien. Sie zielte auf die Gang auf der Überführung. Sie musste nicht alle erwischen. Sie musste nur so viele von ihnen ausschalten, dass sie die Barrikade nicht über das Geländer werfen konnten.

Als sie in kontrollierten Salven zu feuern begann, immer darauf bedacht, nicht zu viel Munition zu verschwenden, gerieten die Fahrer der wenigen Fahrzeuge um sie herum in Panik, traten auf die Bremse und schleuderten unkontrolliert außer Sicht. Umso besser. Die Ganger auf der Überführung, die nicht mit Solo kämpften, erwiderten das Feuer. Trollface zuckte zusammen und duckte sich, als die Kugeln die Windschutzscheibe trafen, aber Ellida blieb ruhig. Sie hatte das beste kugelsichere Glas eingebaut, das man für Geld kaufen konnte. Aber sie verzog das Gesicht, als sie sah, was die Kugeln mit der liebevollen Speziallackierung anstellten. Quadriga würde so einige Streicheleinheiten benötigen, wenn das hier vorüber war.

Als den Disassemblers klar war, dass sie es nicht schaffen würden, die Barrikade über das Geländer zu schieben, sprangen einige von ihnen auf ihre Motorräder, um Solos tödlichen Angriffen zu entkommen und den Abschleppwagen mit seiner Fracht zu verfolgen. Ein ganz durchgeknallter Ganger sprang sogar auf das Dach des Wagens, landete hart, schaffte es aber, sich festzuhalten – zumindest bis Frick aus seinem Loch krabbelte und dem Ork mit seinem eingebauten Colt M1991 ins Gesicht schoss. Schreiend fiel der Ganger auf die Straße. Es war eine alte Waffe, aber sie erledigte ihren Job noch ganz gut.

Sie hörte, wie Trollface die anderen zu sich beorderte, als der Abschleppwagen die Überführung passierte und zur ersten Ausfahrt fuhr. Gerade holte Solo einen der Verfolger ein und beförderte ihn mit einem Tritt in den Graben.

„Sleagan muss aufspringen. Tu ihm nichts."

„Der Ork?"

„Ja."

Ellida nickte. „Wo?"

„Da."

Sie schaute auf und sah, wie Sleagan einen Troll auf die Schnellstraße warf, der zur Seite rollte und dann wie ein riesiges Stehaufmännchen wieder auf die Beine kam. Er war zu weit auf der Seite, um ihn zu überfahren. Sie sah, wie er sich zum Sprung auf den Abschleppwagen bereit machte. Sleagan tat es ihm gleich. Wenn sie einen Schlenker machte, würden beide den Wagen verfehlen. Sie musste darauf vertrauen, dass Sleagan schon mit dem Troll fertig wurde.

Als die beiden lossprangen, alarmierte Tekkei sie, dass eine andere Flugdrohne in seinen Luftraum eindrang und sie verfolgte. Durch ihre Augen am Himmel sah sie, dass es eine alte, umgerüstete Strato-9 in den Farben der Disassemblers war. Gestohlen von – oder gekauft von – Lone Star und definitiv eine schlechte Neuigkeit.

Sie konzentrierte sich aufs Fahren und die Dragonfly und verließ sich darauf, dass Trollface und seine Gang sich um den Rest kümmern würden. Ellida sprang in die VR und wurde eins mit der Dragonfly, die oberhalb der Strato-9 flog. Wenn der Rigger, der die Drohne lenkte, wusste, was er tat, dann hatte er sie bereits gesehen. Sie wartete einen Moment ab, ob die Drohne reagierte. Als das nicht geschah, ging sie tiefer und landete auf ihrem Rücken.

Der Schock hätte Ellida fast wieder zurück in ihren Körper geworfen. Der Abschleppwagen schwenkte zur Seite und hätte beinahe Sleagan von der Pritsche geworfen. Sie schüt-

telte im Geiste benommen den Kopf und hielt sich auf der Drohne fest, in der Hoffnung, dass der Taser nur eine Ladung für einen Schuss gehabt hatte. Sie wartete nicht ab, ob sie recht hatte, sondern setzte ihre Vibromesser-Zangen in Betrieb und fing an, die Drohne von oben auszuschlachten. Der zweite Taserschock tat zwar auch weh, hatte aber weniger Durchschlagskraft als der erste. Er hielt sie nicht auf.

Als die Strato-9 den Geist aufgab und Richtung Boden stürzte, versuchte Ellida abzuheben. In diesem Moment merkte sie, dass einer der Taserschocks ihre Flügel lahmgelegt hatte und sie nicht mehr fliegen konnte. Mit tiefem Bedauern zog sie sich aus Tekkei zurück und ließ sie ihrer Vernichtung entgegenstürzen. Eine brave kleine Drohne, Ellida würde sie vermissen. Es spielte keine Rolle, wie billig sie gewesen war. Sie war eine ihrer ersten Drohnen, und an den ersten hing man nun einmal.

Sie war jetzt wieder sie selbst und beobachtete, wie Sleagan mit einem Vorschlaghammer den Troll ins Gesicht und vom Wagen herunter schlug. Crispy hatte sich der Party angeschlossen und einen mehrere Meter langen brennenden Ölstreifen abgeschossen, der einen weiteren Motorradfahrer ausschaltete. Solo hatte ein Schwert gezogen und schlug es gerade einem Biker mit roter Panzerung in den Hals.

„Waren das alle?“, fragte Ellida, die immer noch um Tekkei trauerte.

Trollface nickte. „Ja, ich glaube schon. Jedenfalls bis wir zum Flugfeld kommen.“

„Ich hoffe, dieser Junge ist es wert.“

Er sah sie lange an. Dann nickte er. „Ja. Ist er. Zumindest für seine Eltern.“

„Was hat er?“

„Nichts. Nicht mehr.“

Sie überlegte noch, ob sie weiterfragen sollte, aber er beantwortete von sich aus ihre ungestellte Frage.

„Ein durch VITAS verursachtes Organversagen. Seine Familie hat ihm einen Ersatz besorgt. Deltaware.“

VITAS. Kein Wunder, dass der Junge medizinisch versorgt wurde. „Und er ist wieder in Ordnung? Nicht ansteckend?“ Ellida erschauderte beim Gedanken daran, dass VITAS wieder in Seattle ausbrechen könnte. Und Deltaware? Sie hatte von einem Einbruch in einen hiesigen Hightech-Bodyshop gehört. Trollface und seine Go-Gang stiegen in ihrer Achtung um einige Punkte.

„Der Doc hat ihn zusammengeflickt. Er ist gesund. Sonst hätten wir diesen Run nicht angenommen.“

„Ich hätte wirklich mehr Geld verlangen sollen.“

Trollface schenkte ihr wieder dieses attraktive Lächeln. „Na ja, da, wo das Geld herkommt, ist für eine gute Schmugglerin und Riggerin noch einiges mehr zu holen. Wenn du an mehr interessiert bist, heißt das natürlich.“

Die Abzweigung zum Boeing Field enthob sie einer Antwort. „Pass auf. Wir sind da.“

„Ich passe immer auf.“

Ellida lächelte und musterte die Tore, die wartenden Leute in ihren Anzügen, den Gulfstream Luxe V Jet hinter ihnen. Man spürte die höhere Aufmerksamkeit und Anspannung, jetzt wo der große Abschleppwagen hier war, aber keine Aggressivität oder Gefahr. Einer der schwarz gekleideten Männer winkte den Wagen durch die Tore. Als sie anhielt, wurden die Tore geschlossen, und weitere gepanzerte und bewaffnete Leute erschienen. Sie sicherten nach außen.

Sie hätte gern in Ruhe die Schönheit dieses Luxusjets bewundert, aber sie musste sich an die Arbeit machen und die Limousine von der Pritsche hieven. Sie stand vor Quadriga und betrachtete die Schäden am Fahrerhaus und der Lackierung, während die Versorgungseinheit mit dem Jungen von der Limousine zum Flugzeug gebracht wurde. Sie freute sich schon darauf, ihrem Wagen die neue Lackierung zu verpassen. Er hatte sie sich verdient.

Der Rest der Gang kam zusammen, und Trollface ging hinüber, um sich mit ihnen zu unterhalten. Crispy sah etwas angesengt aus. Sleagan blutete, schien sich aber nicht darum zu kümmern. Solo fehlte ein Stück ihrer Jacke, und auf der freiliegenden Haut konnte man magische Panzerung leuchten sehen. Die Frau aus der Limousine ging zu Solo, die gerade ihren Helm abnahm. Die beiden Frauen waren ganz offensichtlich Zwillinge. Ruhig wechselten sie ein paar Worte, dann sahen sie Trollface an.

Als der Junge in Sicherheit war, nahm Ellida an, dass das Boeing Field nicht unbedingt eine tote Limousine mitten auf seinem Zufahrtsweg stehen haben wollte, also machte sie sich daran, den Wagen zurück auf ihre Pritsche zu hieven. Sie bemerkte, dass der linke Hebearm leicht hakte, als er seine Last anhob. Weitere Ausgaben, die ihr bevorstanden.

Als sie die Limousine festzurrte, teilte Frick ihr mit, dass Trollface und Sleagan in ihre Richtung kamen. Sie drehte sich um. „Wohin soll ich den Wagen bringen?“

Sleagan und Trollface sahen sich an. Trollface zuckte die Schultern. „Behalte ihn. Sieh es als Bonus für einen guten Job an.“

Sie starrte das verschwindende Flugzeug an. „Sie wollen ihn nicht zurückhaben?“

„Nee. Hat seinen Job erledigt.“ Er zeigte ihr wieder dieses halbe Lächeln. „Kannst du uns ein Stück mitnehmen? Nur bis in die Stadt.“

Ellida sah den Troll und den Ork an und zuckte die Schultern. „Klar, aber einer muss hinten mitfahren.“

Ohne ein Wort zu sagen, nickte Sleagan, sprang auf die Pritsche und setzte sich in die Limousine. Die anderen Gangmitglieder gingen zu ihren Motorrädern – die beiden Frauen teilten sich eins – und machten sich zur Abfahrt bereit.

Als Ellida und Trollface ins Fahrerhaus stiegen, grinste Trollface sie breit an. „Hast du Lust, was essen zu gehen?“

Mit einem leichten Lächeln schüttelte sie den Kopf. „Vielleicht in ein paar Stunden. Ich schicke dir eine Nachricht, wenn ich Feierabend habe.“

„Ich lade dich ein“, sagte er und machte es sich auf dem Sitz bequem.

In Anbetracht der Tatsache, dass sie mit dem Extrabonus dieser Limousine gerade die Unkosten für die ganzen Reparaturen und Neuanschaffungen und die neue Lackierung wieder hereinbekommen würde, nickte Ellida und sagte: „Auf jeden Fall!“

RIGGER

Ein Auto fernzusteuern kann toll sein. Eine virtuelle Instrumententafel geht vor Ihnen in der AR oder VR auf, die Sensoren des Fahrzeugs füttern ein Display, jeder Ihrer Befehle wird an das Auto übertragen und wirkt sich aus, als säßen Sie am Steuer. Sie können das Auto mit Gesten oder flüchtigen Gedanken steuern und sich währenddessen auf etwas anderes konzentrieren – wie etwa auf Neil den Orkbarbaren, wie er die Schädel seiner Feinde spaltet. So fahren die meisten Bewohner der Sechsten Welt von 2075 ihre Fahrzeuge, wenn sie überhaupt fahren.

Aber wie wäre es, wenn man das Auto *sein* könnte? Wenn man dieselben unbewussten Impulse, die man zum Bewegen seiner Gliedmaßen, zum Zwinkern oder zur Konzentration auf bestimmte Objekte nutzt, zum Steuern eines Autos benutzen könnte? Wenn man das Auto nicht bloß fahren, sondern *tanzen* lassen könnte? Dann wäre man ein Rigger.

FREI WIE EIN VOGEL

Rigger sind keine gewöhnlichen Piloten. Sie haben die Fähigkeit, (zumindest virtuell) zu ihren Fahrzeugen und Drohnen zu werden, was mehr ergibt als nur die Summe aus Fleisch und Metall. Bewegung und Sinneswahrnehmung verwenden viele Teile des Gehirns auf einmal, und die Riggerkontrolle ist mit all diesen Teilen verbunden. Das macht sie locker zur invasivsten Headware, die man für Geld kaufen kann, und das sagt einiges über die Leute aus, die sich so etwas zulegen.

Wenn Sie in ein Fahrzeug oder eine Drohne hineinspringen, erhält Ihr Gehirn von der Riggerkontrolle Informationen, die Sie die Maschine fühlen lassen. Es gibt eine kurze virtuelle Übergangsphase, die eine oder zwei Sekunden dauert, damit Sie davon nicht wie vom Blitz getroffen werden. Aber dann nutzt die Riggerkontrolle die Signale Ihres Gehirns zur Steuerung der Maschine, die sich nach Ihrem Willen bewegt, als wären Sie ein einziges Wesen. Beschleunigen, Bremsen, Fahrmanöver – alles ist so selbstverständlich wie das Wackeln mit dem großen Zeh oder das Verlagern des Gewichts von einem Fuß auf den anderen.

Und eine Riggerkontrolle kann nicht nur steuern. Sie interpretiert auch Signale vom Fahrzeug und gibt sie als optische, akustische, haptische oder andere Eindrücke an Ihr Gehirn weiter. Ein leerer Tank fühlt sich wie Hunger an. Sensoren werden zu Ihren Augen und Ohren. Durch die Riggerkontrolle können Sie auch Beschleunigung und Balance spüren. Und Schaden am Fahrzeug verursacht natürlich Schmerzen.

DAS SPIEL DER RIGGER

Rigger können in der Sechsten Welt viele verschiedene Rollen spielen. Meist dienen sie natürlich als Fahrer, obwohl nur wenige Berufskraftfahrer – Bus- und Taxifahrer, Chauffeure, Lieferanten – sich wirklich für eine Riggerkontrolle entscheiden. Fahrer, die besonders präzise oder effizient vorgehen müssen – wie Schnellkuriere, Rennpiloten, Rettungsfahrer und so weiter –, sind da schon mit höherer Wahrscheinlichkeit Rigger.

Rigger können mit Drohnen, die sie von einer Zentrale aus fernsteuern, einiges bewirken. Verkehrsüberwachung und Polizeieinsätze werden oft von Flugdrohnen unterstützt. Rigger nutzen häufig Drohnen für gefährliche Aufgaben, wie etwa Reaktorwartung, Feuerbekämpfung, Bergbau oder Sprengungen. Drohnen kommen oft als Erste an einem Tatort an – zum Teil, weil sie schneller sind, aber auch, weil das für die Polizei sicherer ist.

Rigger müssen sich aber nicht auf Drohnen und Fahrzeuge beschränken. Auch andere Geräte können mit Riggerinterfaces ausgerüstet werden. Geschütztürme – wie etwa Wasserwerfer auf Feuerwehrwagen und Luftabwehrbatterien auf Schiffen – sind oft geriggt. Es gibt auch ein spezielles Riggerinterface für Musikinstrumente, das die motorischen Funktionen des Benutzers nur zum Teil abschaltet, damit er noch mit dem Publikum interagieren kann. Und viele große und/oder Hochsicherheitsgebäude werden von Riggern gesteuert und überwacht.

RIGGER IN DEN SCHATTEN

Aber das alles ist nur im Alltagsleben wichtig. Wir jedoch wollen uns mit den Riggern in den Schatten beschäftigen.

Im Kampf sind Rigger fantastisch. Ein einzelner Rigger kann mehrere Kampfdrohnen als mobiles Einsatzkommando oder für Deckungsfeuer in den Kampf führen. In offenem Gelände oder beim Rückzug kann ein Rigger in einem gut ausgestatteten Fahrzeug so wertvoll wie ein Panzer sein. Aber auch in beengten Kampfgebieten sollte man die Manövrierfähigkeit, Feuerkraft und Entschlossenheit eines Riggers auf einem bewaffneten Motorrad nie unterschätzen.

Rigger sind auch gut für die Aufklärung geeignet. Mikrodrohnen und Minidrohnen können sich in gesicherte Bereiche schleichen und wertvolle Informationen beschaffen. Große Drohnen können für Patrouillen genutzt werden. Und ein schlau geparktes, unschuldig aussehendes Fahrzeug an einem strategischen Punkt kann wichtige Bereiche unauffällig überwachen.

Und natürlich kann man auch sein Team chauffieren. Das ist meist die Hauptaufgabe. Vor allem, wenn dieses „Chauffieren“ bedeutet, mit 150 Sachen die I-5 entlangzubrettern, während das Team aus den Fenstern hängt und sich einen Schusswechsel mit der Polizei, einer Go-Gang, einem Konzernhubschrauber oder einem wütenden Drachen liefert.

DIE MASCHINE SEIN

Der erste Schritt zum Rigger ist das Implantieren einer Riggerkontrolle (S. 264). Das ist aber nur der Anfang: Einen echten Rigger macht noch viel mehr aus. Wie bei jeder Aufgabe braucht man auch die entsprechenden Fertigkeiten. Und die besten Fertigkeiten mit der besten Riggerkontrolle nützen nichts, wenn man nichts zum Steuern hat – also kein Fahrzeug oder keine Drohne. Oder mehrere Drohnen, wofür man eine Riggerkonsole braucht. Niemand hat je behauptet, es sei billig, cool sein zu wollen.

MEHR ALS EIN METAMENSCH

Eine Riggerkontrolle ist ein guter Anfang, aber noch nicht alles, was ein Rigger braucht. Jeder Rigger braucht ein Fahrzeug, und jedes Fahrzeug braucht ein Riggerinterface. Das ist ein besonderes Gerät, das in ein Fahrzeug eingebaut ist und das Hineinspringen erst ermöglicht. Drohnen sind auf die Steuerung durch Rigger ausgelegt, deshalb verfügen sie bereits über ein eingebautes Riggerinterface. Fast alle Fahrzeuge müssen ein Riggerinterface als Zusatzoption eingebaut bekommen, aber einige Militär- und Einsatzfahrzeuge haben es ab Werk.

DIE RIGGERKONTROLLE

Dieses Implantat ist mit vielen verschiedenen Bereichen des Gehirns verbunden. Es hängt am motorischen Cortex, Teilen des Großhirns, dem Hirnstamm und den sensorischen Bereichen, und einige Tentakel klammern sich auch an den präfrontalen und frontalen Cortex. Außerdem hat die Riggerkontrolle ein eingebautes Sim-Modul, sodass man sie als DNI für andere Geräte nutzen kann. Und als Dreingabe enthält sie noch einen Universal-Datenport und etwa einen Meter einziehbares Kabel (also eine Datenbuchse gratis).

DIE VOLLE KONTROLLE

Fahrzeuge und andere Geräte (wie Türen, Trideogeräte und so weiter) können auf vier Arten gesteuert werden: **Manuelle Steuerung** setzt physische Steuerelemente wie Lenkräder, Gaspedale, Knöpfe, einen Touchscreen oder einen anderen Steuerungsmechanismus voraus, mit dem eine Person physisch interagieren kann. **Fernsteuerung** ist das Ergebnis der Handlung Gerät Steuern (S. 237), **Riggersteuerung** ist das Ergebnis des Hineinspringens. Ein **Autopilot** setzt ein Gerät mit Pilotprogramm voraus, das die meisten Fahrzeuge und Drohnen aber besitzen.

STEUERUNGSHIERARCHIE

Ein Gerät kann gleichzeitig nur auf eine Art gesteuert werden. Man kann zum Beispiel nicht eine Person einen Geschützturm von Hand bedienen lassen, während man selbst ihn gleichzeitig per Riggersteuerung steuert, um schneller schießen zu können. Einige Kontrollmöglichkeiten können durch andere Methoden ersetzt werden, und die höchste Steuerungsart in der Hierarchie steuert das Gerät. Ganz oben steht die Riggersteuerung, danach kommt die Fernsteuerung, dann die manuelle Steuerung und schließlich der Autopilot. Man kann jemandem die Kontrolle über ein Gerät entreißen, wenn die eigene Steuerungsmethode in der Hierarchie höher steht als die gegnerische. Wenn also jemand ein Gerät per Riggerkontrolle steuert, werden sämtliche Versuche, es gleichzeitig durch Fernsteuerung oder manuelle Steuerung zu kontrollieren, abgeblockt. Wenn man die Kontrolle übernommen hat, kann jemand anderer mit einer Methode, die gleich oder niedriger in der Hierarchie steht, erst in dem Initiativedurchgang die Steuerung übernehmen, nach dem die höherwertige Steuerung (freiwillig oder nicht) aufgegeben wurde.

RIGGERFERTIGKEITEN

Die wichtigsten Fertigkeiten für einen Rigger sind die Fahrzeugfertigkeiten. Außerdem kann noch die Fertigkeit Geschütze zum Abfeuern von montierten Waffen nützlich sein. Am häufigsten kommt wohl die Fertigkeit Bodenfahrzeuge zum Einsatz, da auch Metamenschen eigentlich Bodenbewohner sind. Wenn man Drohnen hat, die nicht auf dem Boden operieren (wahrscheinlich Flugdrohnen), sollte man auch die dazu passenden Fertigkeiten haben.

Fahrzeugfertigkeiten werden ab S. 147 beschrieben.

WIE DAS RIGGEN FUNKTIONIERT

Rigger folgen, wenn sie hineingesprungen sind, besonderen Regeln. Das macht sie mächtiger, setzt sie aber auch größeren Risiken aus. Es folgt eine Zusammenfassung über all die Besonderheiten, die man als Rigger in der Sechsten Welt hat.

DAS HINEINSPRINGEN

Wenn Sie in ein Fahrzeug (oder eine Drohne, einen Geschützturm oder einen sechsachsigen Lichtbogenschweißer) hineinspringen wollen, müssen Sie ein paar Voraussetzungen erfüllen. Sie brauchen eine Riggerkontrolle (und wenn Sie die nicht haben, können Sie dieses Kapitel überspringen), Sie müssen der Besitzer des Geräts sein oder 3 Marken darauf platziert haben, und das Gerät muss natürlich ein Riggerinterface besitzen.

Das Hineinspringen ist eine Komplexe Handlung, wenn man in der AR ist, und eine Einfache Handlung, wenn man sich bereits in der VR befindet. Wenn man per Direktverbindung mit dem Fahrzeug oder der Riggerkonsole verbunden ist, kann man ebenfalls mit einer Einfachen Handlung ins Fahrzeug springen.

Für das Auge der Matrix verschmelzen Ihr Icon und das des Geräts zu einem einzigen Icon. Meist ist das einfach Ihr gewöhnliches Icon, Sie können aber, wenn Sie das wollen, einen Unterschied zwischen „Ihnen" und „Ihnen am Steuer einer geriggten Todesmaschine" darstellen.

RIGGEN UND VR

Wenn man in ein Fahrzeug oder ein anderes Gerät hineingesprungen ist, befindet man sich in der VR. Die Riggerkontrolle erlaubt es, Fahrzeughandlungen genauso zu behandeln wie Matrixhandlungen, also gilt jeder Bonus, den man für Matrixhandlungen bekommt, auch für Fahrzeughandlungen. Das gilt auch für Fahrzeugsteuerungsproben, Geschützeproben und Sensorproben.

Wie in der Matrix hat man auch beim Riggen die Möglichkeit, kaltes oder heißes Sim einzusetzen. Wenn man kaltes Sim benutzt, erhält man 3W6 Initiativewürfel, und Schaden durch Biofeedback ist Geistiger Schaden. Wenn man heißes Sim benutzt, erhält man 4W6 Initiativewürfel, den üblichen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Matrixhandlungen (einschließlich Fahrzeughandlungen), und Schaden durch Biofeedback ist Körperlicher Schaden.

Wenn ein Rigger per Direktverbindung in ein Fahrzeug gesprungen ist, gilt dies als VR mit heißem Sim, wobei für die Initiative Datenverarbeitung durch die Reaktion des Riggers ersetzt wird.

LIMITS BEIM RIGGEN

Wenn ein Rigger in ein Fahrzeug, eine Drohne oder ein anderes Gerät hineingesprungen ist, werden alle Limits dieses Geräts um die Stufe seiner Riggerkontrolle erhöht. Das schließt die Werte Sensor, Geschwindigkeit und Handling von Fahrzeugen sowie die Präzision montierter Waffen mit ein.

RAUSCHEN BEIM RIGGEN

Wenn man über WiFi riggt, unterliegen alle Handlungen mit dem Fahrzeug einem Rauschen-Malus (siehe S. 227). Wenn man eine Direktverbindung nutzt, muss man sich keine Gedanken um Rauschen machen. Daher nutzen viele Rigger gerne Datenkabel.

KÖRPERLICHER SCHADEN

Immer wenn das Fahrzeug oder Gerät, in das ein Rigger hineingesprungen ist, Körperlichen Schaden erleidet, kann das Biofeedback ihm wehtun. Wenn das Gerät Schaden erleidet, muss er der (aufgerundeten) Hälfte dieses Schadens als Schaden durch Biofeedback widerstehen (siehe S. 226).

MATRIXSCHADEN

Wenn das gemeinsame Icon von Rigger und Fahrzeug Matrixschaden erleidet, wird davon zuerst das Gerät getroffen, mit dem er Matrixzugang hat, nicht das geriggte Gerät. Wenn er über ein Kommlink oder eine Riggerkonsole mit der VR verbunden ist, erleidet das Kommlink beziehungsweise die Riggerkonsole den Matrixschaden der gemeinsamen Persona. Wenn er aber das Fahrzeug per Direktverbindung steuert, erleidet das Fahrzeug den Matrixschaden.

HINAUSSPRINGEN

Wenn man aus einem Fahrzeug, einer Drohne oder einem anderen Gerät hinausspringen will, verwendet man die Handlung Interfacemodus Wechseln (S. 237), um in die VR oder AR zu wechseln. Wenn man eine Riggerkonsole benutzt, kann man mit der Handlung In ein Gerät Springen (S. 238) aus dem Gerät direkt in ein anderes in seinem PAN hineinspringen.

Wenn das Fahrzeug, die Drohne oder das Gerät, in das man hineingesprungen ist, zerstört wird, während man hineingesprungen ist, erleidet man Auswurfschock mit 6 Kästchen Schaden durch Biofeedback (siehe S. 226).

RIGGER UND DECKER

Wie bereits durch die häufige Erwähnung von Matrixschaden zu vermuten, ist der Hacker der natürliche Feind des Riggers. Rigger und Decker haben zwar viel gemeinsam – sie verwenden ähnliche Programme, benutzen Geräte in der Matrix und verbringen viel Zeit in der VR –, aber man sollte sie nicht verwechseln. Decker und Technomancer beherrschen vielleicht die Matrix, aber Rigger haben Macht in der physischen Welt. Man sollte Hacker also respektieren, aber nicht fürchten. Deren Software kann an Ihrer Hardware herumpfuschen, aber Ihre Hardware kann an deren Körpern herumpfuschen – meist in Form eines Hirntraumas durch eine Schusswunde, oder in Form von Reifenspuren an empfindlichen Stellen.

DIE RIGGERKONSOLE

Eine Riggerkonsole ist eine Art Deck zur Steuerung von Drohnen (oder anderen Fahrzeugen und Geräten) und hat etwa die Größe eines Aktenkoffers. Sie kann als Kommlink genutzt werden und kann alles, was ein Kommlink kann – und zusätzlich noch das coole Drohnenzeug. Ihr Hauptzweck ist es, mit Drohnen ein PAN aufzubauen. Das sorgt für die üblichen Vorteile einer Master-Slave-Verbindung (s. *PANs und WANs*, S. 230), aber die Riggerkonsole kann noch mehr.

RAUSCHUNTERDRÜCKUNG UND ZUGRIFF

Zusätzlich zu den normalen Merkmalen eines Kommlinks besitzen Riggerkonsolen die beiden Werte **Rauschunterdrückung** und **Zugriff**. Rauschunterdrückung wirkt nach den entsprechenden Regeln (siehe S. 227) und ist kumulativ mit anderen Arten der Rauschunterdrückung. Zugriff gibt die Anzahl an Autosofts an, die gleichzeitig auf der Riggerkonsole laufen können und auf die alle Drohnen, die Slaves der Konsole sind, zugreifen können. Eine Warnung: Wenn eine Drohne eine ihrer eigenen Autosofts laufen hat, kann sie keine Autosofts der Riggerkonsole nutzen.

Die Summe der beiden Werte Rauschunterdrückung und Zugriff darf die Gerätestufe der Riggerkonsole nicht überschreiten. Man kann die beiden Werte mit der Handlung Gerätemodus Ändern (S. 167) verändern. Und ja, das bedeutet tatsächlich, dass eine Riggerkonsole mit Gerätestufe 1 nur eine der beiden Funktionen gleichzeitig bieten kann.

DATENVERARBEITUNG UND FIREWALL

Riggerkonsolen haben die bekannten Attribute Datenverarbeitung und Firewall, die auch Kommlinks und Cyberdecks haben, sind aber wie Kommlinks bei der Wahl dieser Attribute eingeschränkt. Die Attribute können nicht, wie bei Cyberdecks, schnell und einfach neu verteilt werden. Datenverarbeitung wird für die Initiative in der VR herangezogen und ist bei allen Befehlsproben mit der Riggerkonsole das Limit. Firewall dient zur Verteidigung des Drohnennetzwerks gegen WiFi-Eindringlinge.

GRUPPENBEFEHLE UND HERUMSPRINGEN

Eine Riggerkonsole kann mehrere Verbindungen gleichzeitig halten, also kann man beliebig vielen Drohnen in seinem Netzwerk mit einer Einfachen Handlung denselben Befehl geben. Durch diese Mehrfachverbindung kann man auch direkt von einer Drohne in eine andere springen, ohne dass man zuerst aus der ersten hinausspringen muss. Die Befehle, die man über die Riggerkonsole gibt, werden in der Handlungsphase der Drohne ausgeführt.

Drohnen, die vor ihrer Handlungsphase mehrere widersprüchliche Befehle von derselben Ebene der Steuerungshierarchie (siehe S. 263) erhalten, können in ihrer Handlungsphase gar keinen davon ausführen und senden stattdessen eine Fehlermeldung an die Nutzer, die die Befehle gegeben haben.

PANS UND WANS FÜR RIGGER

Wenn ein Rigger zusätzlichen Schutz für seine Drohnen sowie die Fähigkeit haben will, alle Drohnen gleichzeitig zu befehligen, kann er sie als Slaves seiner Riggerkonsole einrichten. Eine Riggerkonsole kann bis zu (Gerätestufe x 3) Drohnen als Slaves haben, deren Master sie in diesem Netzwerk ist. Dieses Netz aus Drohnen als Slaves und Riggerkonsole als Master nennt man **Personal Area Network**, oder PAN.

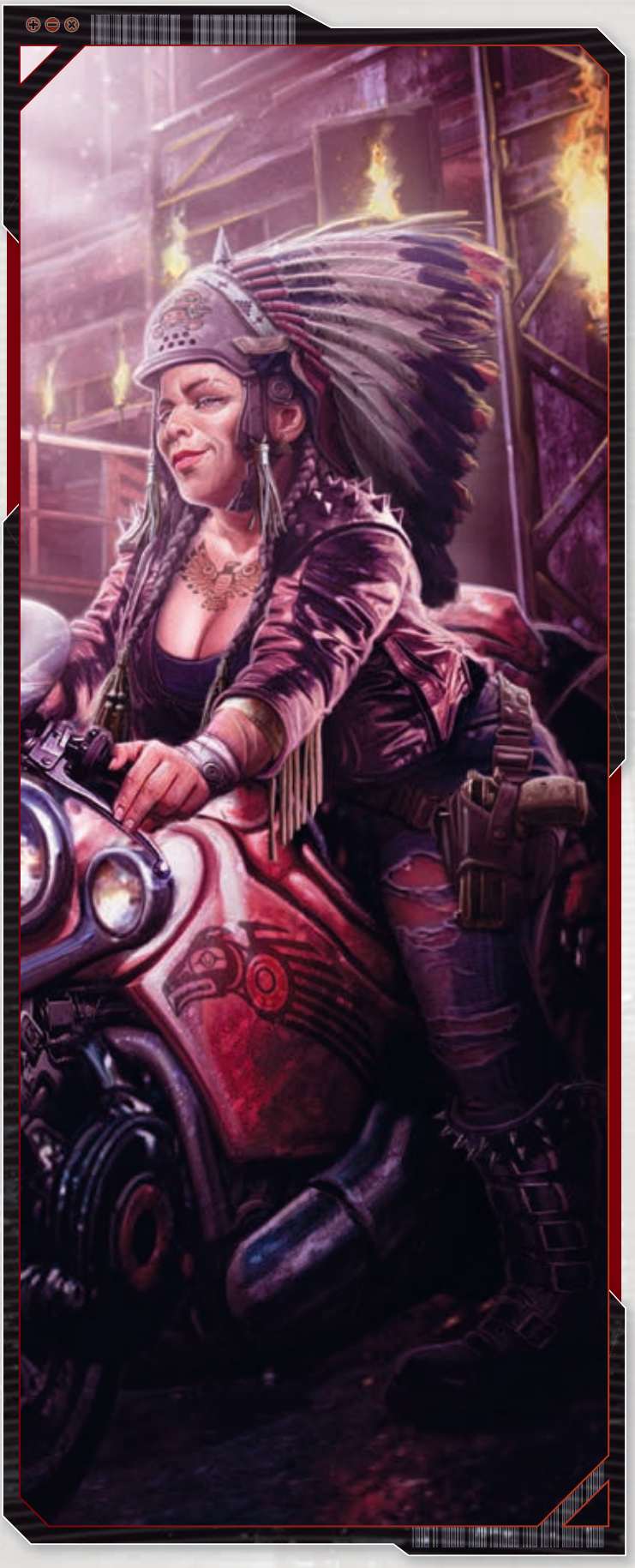
Wenn ein Slave eine Verteidigungsprobe ablegen muss, nutzt er für jeden Wert entweder seinen eigenen oder den Wert des Masters für die Proben. Wenn zum Beispiel ein Hacker die Rotordrohne eines Riggers mit Brute Force angreift, kann diese sich mit der Willenskraft des Riggers statt ihrer Gerätestufe verteidigen und die Firewall der Riggerkonsole statt der eigenen benutzen, wenn sie dadurch einen höheren Würfelpool bekommt.

In diesem Netzwerk gelten dieselben Regeln für das Platzieren von Marken wie in der Matrix. Wenn also ein Angreifer eine Marke auf einer Drohne platziert, hat er damit auch eine Marke auf der Riggerkonsole; und wenn ein Angreifer eine Direktverbindung hat, kann die Drohne die Riggerkonsole nicht zu Hilfe rufen. Näheres dazu finden Sie unter *PANs und WANs* ab S. 230.

Es gibt auch **Wide Area Networks** oder WANs, die aus Slaves mit einem Host als Master bestehen. Dies ist die Welt einer besonderen Art von Rigger: der Sicherheitsspinne. Sie richtet die Riggerkonsole als Slave des Hosts des Gebäudes ein und schließt sich an das gesamte Sicherheitssystem (inklusive der Drohnen-Slaves) an. Wenn man sich in einem Host befindet, wird die „physische Entfernung“ zu den Drohnen-Slaves dieses Hosts als 0 betrachtet, egal wo diese sich befinden. Riggerspinnen arbeiten oft mit Deckerspinnen zusammen, um ein Eindringen ins Sicherheitssystem zu erschweren.

RIGGERKONSOLEN

KONSOLE	GERÄTESTUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS	DATENVERARBEITUNG	FIREWALL
Aus Schrott gebastelt	1	2E	1.400 ¥	3	2
Radio Shack Remote Controller	2	6E	8.000 ¥	3	3
Essy Motors DroneMaster	3	6E	16.000 ¥	4	4
CompuForce TaskMaster	4	8E	32.000 ¥	5	4
Maersk Spider	4	8E	34.000 ¥	4	5
Maser Industrial Electronics	5	8E	64.000 ¥	5	5
Vulcan Liegelord	5	10E	66.000 ¥	5	6
Proteus Poseidon	5	12E	68.000 ¥	6	5
Lone Star Remote Commander	6	14E	75.000 ¥	6	5
MCT Drone Web	6	16E	95.000 ¥	7	6
Triox UberMensch	6	18E	140.000 ¥	8	7



ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG FÜR RIGGER

Niemand lässt sich gern in die Steuerung der eigenen Geräte reinpfuschen. Dann übernimmt zwar der Autopilot, aber wer will schon, dass dieses Spatzenhirn das Sagen hat?

Wenn man eine Riggerkonsole benutzt, kann man mit Rauschen ganz nebenbei fertig werden. Dazu muss man eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Probe auf Elektronische Kriegsführung + Logik [Datenverarbeitung] ablegen. Die Erfolge aus dieser Probe zählen bis zum Ende der Kampfrunde als Rauschunterdrückung (kumulativ zu anderer Rauschunterdrückung).

Man kann den Spieß auch umdrehen und einen gegnerischen Rigger oder Hacker mit einem Störsender beeinträchtigen (siehe S. 445). Manche Puristen sagen, Störsender in einem Riggerduell seien Betrug, aber manchmal muss man auf solche Mittel zurückgreifen.

GEHACKT WERDEN

Riggerkonsolen und Fahrzeuge oder Drohnen werden oft zu Zielen feindlicher Decker, die sich einen Vorteil verschaffen wollen. Rigger sind keine Decker, aber sie sind bei der Elektronischen Kriegsführung nicht völlig ahnungslos. Es gibt einige wichtige Matrixhandlungen, die Rigger kennen sollten.

Wenn der Rigger weiß, dass ein Matrixangriff bevorsteht, kann er die Handlung Volle Matrixabwehr (S. 241) verwenden, um seine Verteidigung zu verbessern. Diese Option verlangsamt ihn ein wenig, aber das ist meist besser, als die Kontrolle über die Riggerkonsole oder eine wertvolle Drohne zu verlieren.

Manchmal ist es besser, eine Drohne für ein paar Sekunden zu verlieren, als sie gegen sich verwendet oder gegen einen Baum gesteuert zu sehen. Ein Rigger kann die Handlung Gerät Neu Starten (S. 236) einsetzen, um einen gegnerischen Hacker rauszuschmeißen, bevor er zu viel Schaden anrichtet. Das kann ein wenig dauern, da die Drohne erst am Ende der nächsten Kampfrunde wieder online ist, also sollte man darauf achten, dass sie ungefährdet ist, wenn man das macht. Ein Kaltstart muss nicht zu Schaden führen, wenn man vorsichtig ist. Eine fliegende Drohne kann ein paar Sekunden auf ihren Flügeln oder Auto-Rotation gleiten, und Bodendrohnen sollten nicht zu schnell unterwegs sein. Eine Drohne mit Vektorschub sollte man aber vielleicht zuerst landen.

AUSGEWORFEN WERDEN

Wenn man ausgeworfen wird, ist das ziemlich unangenehm. Ein Rigger kann aus seinem Fahrzeug auf drei hässliche Arten ausgeworfen werden: wenn sein Fahrzeug zerstört oder lahmgelegt (siehe S. 225) wird, wenn sein Kommlink oder seine Riggerkonsole die Verbindung bildet und zerstört oder lahmgelegt wird, oder wenn er per Universal-Datenport und Kabel verbunden ist und das Kabel herausgezogen wird.

In allen drei Fällen erleidet er Auswurfschock (S. 226) und verliert natürlich die Kontrolle über das Fahrzeug. Fahrzeuge, die eine Pilotstufe haben, werden zu Beginn der nächsten Kampfrunde vom Autopiloten übernommen. Fahrzeuge gelten als unkontrolliert (siehe S. 201), bis jemand die Kontrolle übernimmt.

DROHNEN

Drohnen sind unbemannte Fahrzeuge, die von Riggern gesteuert werden oder selbsttätig handeln können. Natürlich kann jedes Fahrzeug und jede Maschine mit Riggerinterface ferngesteuert werden, aber Drohnen sind billiger, spezialisierter und müssen keine Parkgebühren zahlen. Die Regeln für Drohnen gelten aber trotzdem für alle geriggten oder ferngesteuerten Geräte, und weil es kürzer ist, sagen wir zu allen einfach „Drohnen".

DROHNEN IN DER MATRIX

Drohnen sind Geräte und daher in der Matrix zu sehen. Dadurch können sie zum Ziel von Hackern werden, sind aber auch für den Rigger von überall her erreichbar. Wenn der Rigger in eine Drohne hineingesprungen ist, verschmelzen das Icon der Drohne und seine Persona. Daher kann ein Angreifer nur den Rigger (und das Gerät, auf dem seine Persona läuft) als Ziel haben, nicht die Drohne. Wenn er nicht mehr hineingesprungen ist, ist die Drohne selbst wieder ein legales Ziel.

Die Gerätestufe der Drohne ist genauso hoch wie ihre Pilotstufe, also sind auch alle Matrixattribute der Drohne so hoch wie die Pilotstufe.

PILOTPROGRAMME

Piloten (die Programme, nicht die Leute) sind nicht sehr schlau. Wer mit ihnen arbeiten muss, nennt sie oft „Spatzenhirne", so wie Leute, die mit weniger schlauen Personen zusammenarbeiten müssen, diese als „Drohnenhirne" bezeichnen.

Ein Pilotprogramm ist auf das Gerät abgestimmt, auf dem es läuft. Man kann ein solches Programm nicht einfach von einem Gerät auf ein anderes kopieren. Nach etwa einer Woche ist das Programm so sehr auf das entsprechende Fahrzeug, die Drohne oder das Gerät abgestimmt, dass es selbst für andere Geräte desselben Modells nutzlos ist.

Pilotprogramme haben eine Stufe, die der Gerätestufe des Fahrzeugs, der Drohne oder des Geräts entspricht, in dem sie installiert sind. Diese Stufe wird für die Geistigen Attribute (sowie für Reaktion und Geschicklichkeit) bei Proben verwendet, aber die geistige Kapazität von Pilotprogrammen kann sich kaum mit der von Metamenschen messen. Wenn es auf etwas Neues oder Unerwartetes oder einen komplizierten Befehl trifft, muss das Pilotprogramm eine Probe auf Gerätestufe x 2 ablegen, deren Schwellenwert vom Spielleiter je nach Situation bestimmt wird. Wenn es dabei scheitert, macht es entweder weiter, was es gerade getan hatte – oder stoppt und fragt nach Instruktionen.

AUTOSOFTS

Autosofts sind spezielle Programme, die Drohnen effektiver machen sollen. Man könnte auch sagen: Charaktere haben Fertigkeiten, Drohnen haben Autosofts. Eine Autosoft hat eine Stufe zwischen 1 und 6. Eine Drohne hat eine Anzahl von Programmplätzen für Autosofts und Cyberprogramme gleich der (aufgerundeten) Hälfte ihrer Gerätestufe. Das Austauschen von Autosofts und Programmen ist eine Komplexe Matrixhandlung.

Es folgt eine kurze Liste von Autosofts. Wenn bei der Autosoft [Modell] angegeben ist, bedeutet das, dass es für verschiedene Modelle von Drohnen oder Fahrzeugen unterschiedliche Versionen gibt. Eine Autosoft Manövrieren [Steel Lynx] würde also für eine Steel Lynx brauchbar sein, wäre für einen Nissan Jackrabbit oder eine Dobermann-Drohne aber nutzlos.

Clearsight: Steht für die Fertigkeit Wahrnehmung.

Ausweichen [Modell]: Diese Autosoft lässt den Autopiloten der Zielverfolgung durch Sensoren entgehen.

Elektronische Kriegsführung: Steht für die Fertigkeit Elektronische Kriegsführung.

Manövrieren [Modell]: Wie die entsprechende Fahrzeugfertigkeit, allerdings auf ein Modell beschränkt.

Stealth [Modell]: Diese Autosoft hilft einer Drohne, sich so unauffällig wie möglich zu benehmen, und lässt sich mit der Fertigkeit Schleichen vergleichen.

Zielerfassung [Waffe]: Wie die Fertigkeit Geschütze, aber auf ein bestimmtes Waffenmodell beschränkt. Wenn man eine Ingram Smartgun montiert, braucht man Zielerfassung [Ingram Smartgun].

Wenn eine Drohne als Slave einer Riggerkonsole eingerichtet ist und keine eigenen Programme laufen lässt, nutzt sie die Programme der Konsole. Dadurch kann sie unter Umständen auch mehr Programme nutzen, als sie eigentlich Programmplätze hätte.

DROHNENKAMPF

Die Regeln für den Drohnenkampf sind dieselben wie für normale Charaktere aus Fleisch und Blut und finden sich im Kapitel *Kampf* ab S. 158. Die genauen Regeln für Geschütze und Sensoren im Kampf werden dort ebenfalls ab S. 186 erklärt.

CYBERPROGRAMME FÜR RIGGER

Rigger können eine Reihe von Cyberprogrammen nutzen, die auch Decker verwenden. Programme für eine Riggerkonsole können nicht in einem Deck benutzt werden und umgekehrt. Auf Riggerkonsolen kann gleichzeitig eine Anzahl von Programmen gleich der Gerätestufe der Konsole laufen. Wie Decks können auch Riggerkonsolen nicht gleichzeitig mehrere Programme desselben Typs laufen haben. Es folgt eine kurze Liste nützlicher Programme für den schlauen Rigger. In den Beschreibungen der Programme im Kapitel *Matrix* (ab S. 241) werden sie genauer beschrieben.

Biofeedback-Filter: +2 Würfel zum Widerstand gegen Schaden durch Biofeedback.

Irreführung: + 2 Würfel zur Verteidigung gegen die Handlung Icon Aufspüren.

Panzerung: +2 Würfel zum Widerstand gegen Matrixschaden.

Schild: Extraschaden durch feindliche Marken um 1 pro Marke reduziert.

Schutzschirm: +1 Würfel zum Widerstand gegen Matrixschaden und Schaden durch Biofeedback. Kumulativ mit anderen ähnlichen Programmen.

Signalreiniger: Rauschunterdrückung Stufe 2.

Toolbox: Datenverarbeitung +1.

Verschlüsselung: Firewall +1.

Verwandlung: Erlaubt das Ignorieren der Regeln der Matrix-Ikonographie.

Virtuelle Maschine: 2 zusätzliche Programmplätze; 1 Kästchen Matrixschaden ohne Widerstand bei Angriffen.

WAHRNEHMUNG BEI DROHNEN

Eine Drohne beobachtet ihre Umgebung mit einer Erfolgsprobe auf Pilot + Clearsight [Sensor]. Ein hineingesprungener Rigger legt eine Erfolgsprobe auf Wahrnehmung + Intuition [Sensor] ab. In beiden Fällen wird die gesamte Sensorbatterie der Drohne genutzt, wenn sie eine hat.

HEIMLICHKEIT VON DROHNEN

Manchmal müssen Drohnen unauffällig vorgehen. Wenn das nötig ist, müssen einige Dinge beachtet werden. Wenn die Drohne unabhängig arbeitet, legt sie eine Probe auf Pilot + Stealth [Handling] gegen Wahrnehmung + Intuition [Geistig] ab. Man sollte die Drohne auf Schleichfahrt schalten, weil sonst ihr Icon in der Matrix sehr leicht zu entdecken ist. Ein hineingesprungener Rigger legt eine Probe mit Schleichen + Intuition [Handling] gegen Wahrnehmung + Intuition [Geistig] ab. Und er sollte dabei seine eigene Persona auf Schleichfahrt laufen lassen.

INITIATIVE BEI DROHNEN

Drohnen, die autonom handeln, haben einen Initiativewert von Pilot x 2 und 4W6 Initiativewürfel. Ein hineingesprungener Rigger verwendet seine eigene VR-Initiative.

DROHNEN REPARIEREN

Drohnen haben zwei Zustandsmonitore: Körperlichen Schaden und Matrixschaden. Wenn einer der beiden Zustandsmonitore ausgefüllt ist, war es das – die Drohne ist dann irreparabel beschädigt, unbrauchbar und kann nur noch ausgeschlachtet werden, oder sie ist sie lahmgelegt, und ihre Innereien müssen neu verdrahtet werden. Aber solange dieses letzte Kästchen noch nicht ausgefüllt ist, kann man die Drohne reparieren.

Die Reparatur von Körperlichem Schaden folgt den Regeln für *Bauen und Reparieren* ab S. 146. Regeln für das Reparieren von Matrixschaden finden Sie unter *Reparieren von Matrixschaden* auf S. 226.

BEISPIEL

Driver ist ein Rigger, der sich in seinem umgebauten Eurocar Westwind entspannt, während er für sein Team Überwachungsaufgaben erledigt. Er ist zurzeit in seine Riggerkonsole, eine Maersk Spider, eingestöpselt. Auf der Spider laufen die Programme Biofeedback-Filter, Signalreiniger und Clearsight für die Roto-Drohne, die Optic-X2 und die LDSD-41, die – zusammen mit dem Westwind – als Slave eingerichtet sind. Driver ist in keines seiner Geräte hineingesprungen und beobachtet einfach alles in der VR. Alle seine Drohnen und die Riggerkonsole laufen auf Schleichfahrt, nur der Westwind ist in der Matrix sichtbar, um keinen Verdacht zu erregen.

Spike ist ein Decker, der mit Driver wegen einer Meinungsverschiedenheit darüber, ob dieser mit seiner Schwester ausgehen sollte, immer noch eine Rechnung offen hat. Spike parkt in einer nahen Gasse in 50 Metern Entfernung. Er sieht durch die AR nur Drivers Auto und sein billiges Wegwerf-Kommlink. Also stöpselt er sich in sein Renraku Tsurugi ein und beginnt, die Umgebung abzusuchen. Spike hat sein Deck auf Kampf konfiguriert (Angriff 6, Schleicher 3, Datenverarbeitung 5, Firewall 5) und läuft auf Schleichfahrt.

Spike führt eine Handlung Matrixwahrnehmung durch, weil er weiß, dass Drivers Riggerkonsole und seine Roto-Drohne innerhalb von 100 Metern Entfernung auf Schleichfahrt sind. Er würfelt mit Computer + Intuition [Datenverarbeitung], während Driver und seine Drohne mit Logik + Schleicher würfeln. Spike erzielt mindestens 1 Nettoerfolg bei jedem Icon und entdeckt beide Icons. Die Optic-X2 und die LDSD-41 sieht er nicht, weil sie zu weit entfernt sind.

Spikes Icon holt einen glühenden Keil heraus, als er die Handlung Eiliges Hacken durchführt, um eine Marke auf der

BEISPIEL, FORTSETZUNG

Roto-Drohne zu platzieren. Normalerweise würde Spike mit Hacking + Logik [Schleicher] gegen Intuition + Firewall der Drohne würfeln, aber die Drohne ist als Slave von Drivers Riggerkonsole eingerichtet, also kommt die Firewall der Konsole zum Einsatz. Spike gewinnt, und der Keil dringt ins Icon der Drohne ein und löst sich in ein kleines, irisierendes Bulls-Eye auf. Dadurch erscheint ebenfalls eine Marke auf der Konsole, weil diese als Master der Drohne eingerichtet ist.

Da offenbar kein Alarm ausgelöst wurde, versucht Spike es gleich noch mal. Diesmal will er zwei Marken platzieren und nimmt einen Malus von -4 in Kauf. Er würfelt mit Hacking + Logik [Schleicher] gegen Intuition + Firewall, aber diesmal gewinnt die Roto-Drohne. Jetzt wird Spike markiert. Die Roto-Drohne ist ein Gerät, daher platziert Driver, der ihr Besitzer ist, die Marke auf Spike, und der Kampf geht los.

Der Spielleiter verlangt Initiativeproben, und es geht in Kampfrunden weiter.

Die Initiativeergebnisse sind: Spike 23, Driver 19, Roto-Drohne 14.

Der erste Initiativedurchgang beginnt mit Spike bei 23. Er lässt die Schleichfahrt enden und versucht noch mal Eiliges Hacken mit Hacking + Logik [Schleicher] gegen Intuition + Firewall gegen die Roto-Drohne. Er gewinnt mit 2 Nettoerfolgen. Jetzt hat er 2 Marken auf Drivers Persona.

Die Roto-Drohne geht auf Volle Matrixabwehr, was ihr Initiativeergebnis senkt, ihr aber Drivers Willenskraft (weil sie als Slave eingerichtet ist) als Bonus gewährt, wenn sie angegriffen wird. Sie führt in ihrer Handlungsphase keine Handlungen durch, da sie gerade keine Befehle zu befolgen hat.

Driver erkennt Spikes Icon in 50 Metern Entfernung und weiß sofort, was gespielt wird. Er benutzt die Einfache Handlung Nachricht Übermitteln und befiehlt damit der Roto-Drohne, Spikes Fahrzeug anzugreifen. Seine zweite Einfache Handlung benutzt er ebenfalls für Nachricht Übermitteln, um der Optic-X2 zu befehlen, das Fahrzeug in die Zielverfolgung zu nehmen und ihm zu folgen, wenn es abhaut.

Die Roto-Drohne hat jetzt einen Befehl und hat in dieser Handlungsphase bis jetzt nicht gehandelt, also fliegt sie aus der Gasse auf das Auto zu und beharkt es, wie befohlen, mit Gelmunition. Niemand muss deswegen würfeln, weil die Gelmunition Geistigen Schaden anrichtet, was höchstens Kratzer im Lack verursacht und viel Lärm macht.

Die Initiativeergebnisse werde um 10 reduziert, und der nächste Initiativedurchgang beginnt: Spike 13, Driver 9, Roto-Drohne -6 (wegen der Reduktion um 10 durch die Volle Matrixabwehr).

Spike merkt nicht, dass die Drohne nur Gelmunition verfeuert, und greift sie mit einem Datenspike an. Er würfelt mit Matrixkampf + Logik [Angriff] gegen Intuition + Firewall. Die Drohne ist ein Slave, also kommen Drivers Intuition und die Firewall der Riggerkonsole zum Einsatz (plus Drivers Willenskraft, da die Roto-Drohne auf Voller Matrixabwehr ist). Er verursacht bei der Roto-Drohne nach Verteidigung und Widerstand 4 Kästchen Matrixschaden.

Driver nutzt die Einfache Handlung Nachricht Übermitteln, um der Roto-Drohne eine Landung mit anschließendem Neustart zu befehlen. Wegen der vielen Defensivmanöver hat die Rotordrohne keine Handlung mehr übrig, also kann sie den Befehl noch nicht befolgen.

Im letzten Initiativedurchgang hat nur noch Spike eine Handlungsphase, die er wieder für einen Datenspike nutzt. Er würfelt aber schlecht, verliert und erleidet 1 Kästchen Matrixschaden, weil die Firewall zurück schlägt.

Zu Beginn der nächsten Kampfrunde werden neue Initiativeergebnisse bestimmt: Spike 17, Driver 21, Roto-Drohne 22, Optic-X2 16.

Die Roto-Drohne landet und startet neu.

Driver aktiviert seinen Bereichsstörsender der Stufe 4 im Westwind und nutzt die Handlung Nachricht Übermitteln, um der LDSD-41 (die mit richtiger Munition, sogar APDS, bewaffnet ist) zu befehlen, das Ziel zu erfassen und auf den Feuerbefehl zu warten.

Spike verwendet Nachricht Übermitteln, um seinem Auto zu befehlen, abzuhauen, und Overwatch-Wert Bestimmen, um zu sehen, ob er schon Aufmerksamkeit erregt hat (was der Fall ist). Der Autopilot des Wagens beteiligt sich jetzt auch und würfelt 18 für seine Initiative. Das Ergebnis wird sofort um 10 reduziert, weil schon ein Initiativedurchgang vorbei ist. Der Autopilot darf bei 8 handeln.

Die LDSD-41 benutzt zwei Einfache Handlungen zum Zielen.

Der zweite Initiativedurchgang beginnt mit: Spike 7, Driver 11, Roto-Drohne beim Neustart, LDSD-41 6, Spikes Americar 8.

Driver verwendet die Handlung In ein Gerät Springen für den Westwind. Nur für alle Fälle.

Spikes Auto rollt aus der Gasse und fährt, unter Beachtung aller Verkehrsregeln, los.

Spike verwendet die Handlung Gerät Steuern, um das Auto zu fahren, und nimmt dem Autopiloten das Steuer aus der Hand.

Die LDSD-41 benutzt zwei Einfache Handlungen zum Zielen.

Der dritte Initiativedurchgang beginnt: Spike -3, Driver 1, Roto-Drohne beim Neustart, LDSD-41 -4, Americar -2. Driver lacht über das fliehende Fahrzeug und sendet eine Nachricht an Spike: „Wir reden später darüber".

Am Ende der Kampfrunde ist die Roto-Drohne fertig mit dem Neustart und kommt, ohne Marken, wieder online.

Zu Beginn der nächsten Kampfrunde werden neue Initiativeergebnisse bestimmt: Spike 24, Driver 23, Roto-Drohne 18, LDSD-41 16, Spikes Auto 14.

Spike greift Drivers Riggerkonsole mit einem Datenspike an. Er würfelt mit Matrixkampf + Logik [Angriff] gegen Intuition + Firewall und verursacht nach Verteidigung und Widerstand 3 Kästchen Matrixschaden.

Driver nutzt die Handlung Nachricht Übermitteln für eine Nachricht an Spike („Das hätte dich den Kopf kosten können! Hau einfach ab!") und eine zweite Handlung Nachricht Übermitteln, um der LDSD-41 den Feuerbefehl zu geben.

Die LDSD-41 feuert und macht das Auto fast manövrierunfähig.

Spike nutzt Nachricht Übermitteln: „Frieden. Bis später."

Driver wendet sich wütend wieder seiner Überwachung zu. Er ist ziemlich sauer, dass er sich mit dem verzogenen Konzern-Jungen, der leider der Bruder seiner Freundin ist, auseinandersetzen musste.

EINE KLEINE SCHATTENMUSIK

Wenn man einmal ein richtig gutes Konzert vom Astralraum aus erlebt hat, können einen Sachen wie BTLs oder psychedelische Drogen nicht mehr vom Hocker reißen. Fragt mich nicht, woher ich das weiß – es fällt mir auch so schon schwer genug, mein „Braves-Mädchen"-Image aufrechtzuerhalten. Natürlich kann es das Konzerterlebnis ein bisschen trüben, wenn andere Leute währenddessen versuchen, dir die Rübe wegzublasen.

Aber lasst mich ein bisschen ausholen, sonst ergibt das hier keinen Sinn.

Ich war überrascht wie nur was, als ich gestern den Anruf von Winterhawk erhielt. Ich hatte schon ein paar Jahre nichts mehr von ihm gehört – seit ein gemeinsamer Freund uns damals wegen eines ziemlich abgefahrenen Zauberspruchs miteinander bekannt gemacht hatte, den ich dringend für einen ganz speziellen Job lernen musste. Seither hat er mir zwar den einen oder anderen Job vermittelt, aber diesmal war es anders als sonst. Zum Beispiel wollte er sich astral im Weeping Angel mit mir treffen, einem Londoner Club, der allgemein bekannt ist für seine magische Sicherheit und Diskretion.

Als ich ankam, war er bereits da, und er sah so elegant und unausstehlich aus wie eh und je. Der Typ hat ein Ego so groß wie Lofwyr – aber ehrlich gesagt gilt das für die meisten von uns Zauberleuten. Es ist ja auch nicht so, dass ich mein für eine Elfe ziemlich durchschnittliches Äußeres nicht gehörig astral aufbrezeln würde, bevor ich bei einer astralen Verabredung auftauche. Und hey: Zumindest hatte er sich endlich diesen Bart abrasiert!

Okay, ich höre euch schon fragen, wie ich von einem Plausch mit einem alten Kumpel in diesen Schlamassel geriet, bei dem ich mitten in einem unangekündigten privaten Konzert von Ian Cinnabar, dem neuen aufstrebenden Star der Mojo-Rock-Szene, mit 500 Chummers abrockte und mir die Kugeln nur so um die Ohren flogen.

Würdet ihr mir glauben, wenn ich euch sagte, dass Seine Zaubrigkeit zu krank war, um selber hinzugehen?

Ich auch nicht. Aber es ist wahr: Er hatte sich in Ägypten oder was-weiß-ich-wo irgendeine schleichende Pest eingefangen und war einfach zu fertig, um zum Konzert zu gehen. Deshalb auch das astrale Treffen. Habe ich das Wort „Ego" erwähnt? Eine nettere Formulierung für: „Er sah momentan aus wie etwas, das eine Teufelsratte aus dem Gully gezogen hat, und wollte mir so nicht unter die Augen treten".

Das wäre ja überhaupt kein Problem gewesen, hätte es sich bei dem Konzert um eine reine Freizeitbeschäftigung gehandelt und nicht um eine geschäftliche Angelegenheit. Aber wie es aussah, hatte ein nicht näher benannter zwielichtiger Geschäftspartner von Winterhawk in Erfahrung gebracht, dass sich ein bestimmter Gegenstand im Besitz des besagten zukünftigen Superstars befand, und den wollte er in seine zuckenden kleinen Schmierfinger bekommen, bevor der Typ zu seiner ausgedehnten Fernosttournee aufbrach. Laut Winterhawk würde es ein Spaziergang werden: zum Konzert gehen, das Ding klauen und wieder abhauen, bevor jemand was merkte – aber er hatte die Rechnung ohne diese astrale Beulencholera gemacht, die ihn einen Tag vor dem Gig flachlegte.

Also: Auftritt zweite Besetzung Alani, Bühne rechts.

Das Konzert fand in einem angesagten Tanzclub namens Cyanotic in Soho statt. Reinzukommen war einfach – ich kam ohne Probleme an den beiden Fleischbergen, die sich als Troll-Rausschmeißer tarnten, vorbei, also war es Winterhawk wohl gelungen, den Namen auf der Gästeliste im letzten Moment zu ändern. Mir fiel sofort auf, dass das Publikum fast komplett aus Erwachten bestand, mit ein paar Groggies, die so auszusehen versuchten, als würden sie dazugehören, und zwei oder drei mit Deepweed Zugedröhnten. Das ist das Problem bei der Art von Konzerten, die Zauberer so richtig

VON ROBYN 'RAT' KING

auf Touren bringen: Für Weltliche sind sie oft eher langweilig. Deshalb entscheiden sich viele Mojo-Rockstars für eine Mischung aus beiden Welten, um wenigstens einen Teil des Publikums auf die Beine zu bekommen, während die anderen auf ihren Stühlen hängen und Komapatient spielen.

Als ich drinnen war, verlagerte ich meine Wahrnehmung ins Astrale, und sofort leuchteten um mich herum massenhaft Auren auf – von den ordentlichen Mustern der Hermetiker mit ihren schicken Synthlederjacken und Bioluminiszenz-Tattoos bis zum wilden tanzenden Leuchten von Schamanen in ihrer Techno-Tribal-Kluft, ja sogar die ungewöhnliche Intensität von ein paar Voodoo-Houngans, die in einer Ecke neben der Bar abhingen und an übergroßen Drinks mit kleinen Schirmchen nippten. Überall flatterten Geister umher und fuhren voll auf die Vibes ab, mit denen die Vorgruppe den Raum aufheizte. Es war kein großer Laden – ich hatte vorher ein bisschen Beinarbeit erledigt, und ein Deckerkumpel von Winterhawk hatte mir einen Plan des Gebäudes geschickt, damit ich meinen schnellen Rückzug planen konnte. Im Prinzip gab es nur einen kleinen Vorraum, das eigentliche Lokal, den Bühnenbereich, Toiletten und ein paar Garderoben und Büros im Keller.

Oh, und ich habe vergessen, Freddie zu erwähnen.

Freddie war ein gebundener Luftgeist. Wenn ich es nicht besser gewusst hätte, hätte ich geschworen, dass Hawk ihn geschickt hatte, um seine Investition im Auge zu behalten – warum sonst hätte er einen griesgrämigen Elementar damit beauftragen sollen, mir überallhin zu folgen und ständig aus der Sicherheit des Astralraums heraus Kritik an meiner Vorgehensweise zu üben. „Er kann dir helfen, wenn du in der Klemme steckst“, hatte Hawk gesagt. „Das Wenigste, was ich für dich tun kann. Schick ihn bloß nicht los, um Drinks für dich zu holen; das hasst er.“ Und der Name? Wer weiß – er ist nun einmal ein bisschen verrückt. Man gewöhnt sich dran.

Ach ja – der besagte Gegenstand. Zauberer brauchen ständig Reagenzien für alle möglichen magischen Rituale – zum Beschwören von Geistern, um Foki herzustellen, mit denen sie ihre Fähigkeiten steigern, sogar um Tränke und solches Zeug zu brauen. Diese Reagenzien können alles Mögliche sein, solange sie zur richtigen magischen Tradition gehören: altes Holz, Knochen, Schmuck, Gebäudereste, was auch immer. Wichtig ist nur, dass sie alt genug sind oder lange genug der Magie ausgesetzt waren, damit sie zu etwas nutze sind. Und wenn man ein extraspezielles Ritual vorhat, dann braucht man dafür manchmal extraspezielle Reagenzien.

Laut Aussage von Winterhawks Geschäftspartner besaß Cinnabar – was nicht allgemein bekannt war – ein Gitarrenplektrum von JetBlack. Nun kenne ich mich nicht gerade besonders gut in der Musikgeschichte aus, aber selbst *mir* ist der Name ein Begriff. Ein verschlossener, charismatischer Star, jung verschwunden, seit Jahrzehnten gibt es Theorien, dass er immer noch am Leben ist und sich versteckt hält, dass irgendwo geheime, unveröffentlichte Aufnahmen gespeichert sind – eine Legende eben. Wenn man ein Fan ist, dann kann diese Art von sympathetischer Energie beträchtlich zum richtigen Feeling für ein Ritual beitragen. Das einzige Problem war nur, dass Cinnabar das Plektrum immer bei sich hatte, wenn er auf Tournee war. Er betrachtete es als seinen Glücksbringer und hatte es gern in seiner Nähe. Deshalb konnte man nur dann an das Ding rankommen, wenn er auf der Bühne stand, denn dann ließ er es für gewöhnlich in seiner Garderobe. Und der einzige Grund, weshalb ich überhaupt eine Chance hatte, es in die Finger zu bekommen, bestand darin, dass nur sehr wenige Leute davon wussten – und dass es nur für zwei Sorten Leute eine Bedeutung hatte: Hardcore-JetBlack-Fans und Zauberer, die auf Musik standen.

Die Vorgruppe war fertig. Ich applaudierte zusammen mit dem Rest des Publikums, dann ging ich zur Bar, um mir einen Drink zu holen und auf Cinnabars Auftritt zu warten. *He, Fred-*

die, dachte ich, *sieh dich bitte mal etwas um und sag mir, wie die Sicherheit um die Garderoben herum aussieht. Und lass dich nicht erwischen, ja?*

Ich konnte fast sehen, wie der Geist die Augen verdrehte. *Es ist nicht nötig, mich zu beleidigen*, kam seine etwas pikiert klingende telepathische Antwort. Aber er tat wie geheißen.

Er kam erst zurück, als das Licht gedimmt wurde, um anzuzeigen, dass das Konzert gleich begann. *Es gibt zwei bewaffnete und sichtbar gepanzerte Wachmänner, die nicht zu diesem Etablissement zu gehören scheinen*, sagte er. *Einer befindet sich in der Garderobe, der andere davor.*

Sichtbar gepanzert? Interessant. Normalerweise zog man in der Unterhaltungsbranche dezentere Sicherheitskräfte vor. Ich fragte mich, wovor Cinnabar Angst hatte – oder ob er Wind davon bekommen hatte, dass etwas im Gange war. So oder so war das eine Menge Sicherheit für ein Gitarrenplektrum. *Ist die Garderobe gehütert?*

Nein. Außerdem, fuhr der Geist in gelangweiltem Ton fort, *auch wenn du mich nicht danach gefragt hast, scheint es in der Umgebung des Lokals mehr Sicherheitspräsenz zu geben, als man anhand seiner Größe und Exklusivität erwarten würde.*

Das wurde ja immer interessanter. *Danke, Freddie.*

Ich lebe, um zu dienen.

Na, großartig. Ein sarkastischer Geist. Es war, als hätte ich ein kleines Stück von Winterhawk hier bei mir. Für den Moment sollte ich Freddie wohl lieber um keine weiteren Gefallen bitten, denn er schuldete mir nur noch ein paar Dienste, und es war bestimmt nicht lustig, wenn er sich gerade dann verkrümelte, wenn ich ihn am nötigsten brauchte.

Die Leute drängten in Richtung Bühne, und die Magischen machten es sich in gemütlichen Sesseln bequem, um auf astral zu schalten, sobald die Musik einsetzte. Ich suchte mir ebenfalls einen Platz, um es ihnen für eine Weile gleichzutun – es war sicherer, ein bisschen zu warten, bis Cinnabar mitten in seiner Show steckte. Und außerdem konnte ich doch unmöglich so ein Konzert besuchen, ohne wenigstens ein *bisschen* was von der Show mitzubekommen. Davon konnte ich später meinen Enkeln noch erzählen. Vorausgesetzt, ich lebte überhaupt lange genug, um welche zu haben.

Eins muss man Ian Cinnabar lassen: Er wurde dem Hype um seine Person wirklich gerecht. Er und seine Band starteten mit Volldampf in ihren ersten Song, sie verwoben die physischen Laute ihrer Instrumente mit magischen Vibrationen, die den Astralraum aufleuchten ließen wie das beeindruckendste Feuerwerk der Welt. Ein richtig gutes magisches Konzert kann auf den Emotionen des Publikums spielen wie auf einem Musikinstrument, und das hier *war* ein richtig gutes magisches Konzert. Ich verließ für einen Moment den Astralraum und stellte erstaunt fest, dass sie sogar an die Weltlichen gedacht hatten: Mystische Gestalten von schönen Frauen in wallenden Gewändern bis hin zu magischen Crittern und einem winzigen Östlichen Drachen wirbelten und tanzten zwischen den Musikern herum, leuchtend vor astraler Energie. Ich muss zugeben, ich war beeindruckt. Solche Zauber waren zwar an sich einfach zu wirken, aber schwer richtig *gut* hinzubekommen. Es war eine Kunst für sich.

Ich wartete noch ein paar Songs ab, beobachtete abwechselnd die astrale Show, die weltliche Show und das Publikum, dann war es Zeit für meine eigene Show. Glücklicherweise lagen die Toiletten in der gleichen allgemeinen Richtung wie die Garderoben, deshalb fiel es nicht auf, dass ich dorthin ging. Obwohl ja sowieso niemand auf mich achtete. Als ich den Hauptkorridor entlang ging, die Treppen hinunter, vorbei an den Toiletten und den „Zugang nur für Mitarbeiter"-Schildern, überlegte ich bereits, wie ich mit den beiden Wachtposten fertig werden wollte.

Nur dummerweise waren sie nicht da. Jedenfalls nicht der vor der Garderobe.

Und die Tür stand offen.

Meine Nackenhaare sträubten sich. Das war gar nicht gut. Aber Geschäft ist Geschäft, und wenn diese Leute der Meinung waren, sie müssten mir die Arbeit erleichtern, dann wollte ich mich nicht beschweren. Der Trick dabei war nur, dass man besonders vorsichtig sein musste, falls es sich um einen Hinterhalt handelte. Ich befingerte einen kleinen Talisman in meiner Tasche, murmelte ein paar Worte und wurde unsichtbar. Wenn da drin noch ein Unsichtbarer war und er astral wahrnahm, würde er mich sofort sehen, aber das Risiko musste ich eingehen. Ich war nie dazu gekommen, einen Hellsichtzauber zu lernen, und jetzt war es zu spät, es zu bedauern.

Einen der Wachtposten entdeckte ich sofort – er lag bewusstlos auf dem Boden. Der andere war nirgends zu sehen. Nachdem ich mich schnell vergewissert hatte, dass sonst niemand im Zimmer war, rief ich einen Watcher, den ich ein paar Stunden früher beschworen hatte. Er schimmerte in der Gestalt einer schlanken, geisterhaften Katze in der Luft. Ich beschrieb ihm das kleine Kästchen, das Winterhawk mir beschrieben hatte, dann behielt ich nervös die Tür im Auge, während er das Zimmer durchsuchte. Er würde das Plektrum schon finden – Watcher sind nicht besonders helle, aber ganz gut im Aufspüren von Magie.

Ein paar Minuten später sprang er auf meine Schulter. *Sorry, Boss. Nicht da.*

Ich erstarrte. *Du hast es nicht gefunden?*

Nicht da.

„Na, Scheiße", sagte ich laut. Das hieß, dass Ian es bei sich haben musste – oder jemand anders hatte es vor mir geklaut.

Weiter kam ich mit meinen Gedanken nicht, denn plötzlich erklangen Schüsse und Schreie durch den treibenden Rhythmus der Musik und verjagten so ziemlich alles andere aus meinem Kopf.

Was zur Hölle …?

Schnell huschte ich hinaus in den Gang und zog die Tür hinter mir zu. Es wäre keine gute Idee, mich mitten in diesem … ja, was eigentlich? … in Ian Cinnabars Garderobe erwischen zu lassen. Ich ließ den Unsichtbarkeitszauber fallen und rannte zurück zur Bühne. Alle meine Instinkte sagten mir, dass das eine verdammt schlechte Idee war – ich sollte mich lieber aus dem Staub machen, solange ich noch konnte. Aber Job war Job, und ich kannte Hawk gut genug, um zu wissen, dass er mir, wenn ich den hier vermasselte, nie wieder einen vermitteln würde. Und es war ja auch nicht meine erste Schießerei.

Es ist schon komisch, dass die meisten Leute glauben, alle Magiebegabten wären beinharte Kampfzauberer, die sich bei der kleinsten Meinungsverschiedenheit gegenseitig mit Feuerbällen, Säurestrahlen und mittelgroßen Fahrzeugen bewerfen. In Wirklichkeit kennen die meisten von uns überhaupt gar keine Kampfzauber und würden auch gar nicht wagen, sie einzusetzen, wenn sie denn einen könnten. Vor allem nicht hier in Großbritannien, wo man Bürokratie zur Kunstform erhoben hat. Warum ich euch das erzähle? Weil es euch zu verstehen hilft, warum zu dem Zeitpunkt, als ich es endlich zur Bühne geschafft hatte, in diesem bis zum Brechen mit Erwachten vollgestopften Raum die meisten der Anwesenden irgendwo in Deckung gegangen waren oder in Richtung Ausgang rannten und darum flehten, nicht erschossen zu werden – also jedenfalls die, die nicht bereits erschossen oder niedergetrampelt worden waren.

Eine weitere Salve wurde irgendwo aus der Menge abgefeuert. Mit hämmerndem Herzen warf ich einen Blick auf die Bühne. Der Keyboarder lag am Boden und krümmte sich vor Schmerzen. Der Gitarrist hatte hinter einem Verstärkerturm Deckung gesucht, und der Schlagzeuger kauerte hinter seiner Schießbude, wo er kaum zu sehen war. Aber wo war Cinnabar? *Freddie – kannst du Cinnabar finden? Ist er tot?*

Ich spürte, wie der Geist abzischte, um meinem Befehl Folge zu leisten. Die Musik hatte natürlich aufgehört, aber die Schreie der Gäste, das Feedback der Verstärker und das schrille Kreischen der Alarmanlage sorgten für eine beeindruckende und verwirrende Geräuschkulisse. Ich duckte mich hinter die Bar und riskierte einen weiteren Blick in die Runde: Die beiden Schützen im Publikum schwenkten ihre MPs drohend in alle Richtungen – im Moment feuerten sie nicht mehr, sorgten aber sehr effektiv für viel freien Platz um sich herum. Beide trugen zueinander passende Gang-Kutten und schrien irgendwas, das ich nicht verstehen konnte, obwohl ich meinte, die Worte „beschissener Löwenzahnfresser" herauszuhören. Wo waren die ganzen Sicherheitsleute? Die, die eigentlich die Bühne schützen sollten ...

In dem Moment begannen die Puzzlestückchen, sich zu einem Bild zusammenzufügen. Die zum Club gehörenden Sicherheitsleute, die ich zu Beginn des Konzerts um die Bühne herum gesehen hatte, waren jetzt nirgends mehr zu entdecken. Entweder sie waren alle tot, oder es ging hier um etwas viel Größeres als ein gestohlenes Gitarrenplektrum.

Freddies Stimme drang aus dem Astralraum in meinen Kopf: *Mr. Cinnabar ist auf dem Weg zu seiner Garderobe. In würdeloser Hast.*

Ich fragte nicht nach – rannte nur sofort in die Richtung los. Ich wusste nicht, ob ihm noch welche von seinen eigenen Leuten zur Seite standen, aber wenn sie ihn irgendwo in einen Wagen in Sicherheit brachten, konnte ich meinen Job vergessen. Ich rannte dicht an der Wand den Gang entlang und hielt Ausschau nach weiteren Schützen, aber abgesehen von ein paar panischen Gästen, die verzweifelt einen Ausgang suchten, begegnete mir niemand.

Ich sah ihn, als er gerade die Garderobentür aufriss und hineinhuschte. Ich wirkte schnell wieder einen Unsichtbarkeitszauber und schlüpfte direkt hinter ihm hinein, bevor die Tür zufiel.

Das Zimmer war noch immer leer, bis auf den bewusstlosen Ork am Boden. Cinnabar blieb mitten im Raum stehen, nach vorne gebeugt, schwitzend. Ich konnte an den Bewegungen seines Rückens erkennen, dass er panisch keuchte. Seine Lederhose, der lange offene Mantel und die mystische Körperbemalung, die auf der Bühne alle so dramatisch gewirkt hatten, sahen hier zwischen den Kleiderständern und Plastikbechern irgendwie albern aus. Sein wilder Blick zuckte von dem bewusstlosen Ork zur Garderobentür, als er sein Komm vom Schminktisch nahm. „Galen? Marissa? Hört mich jemand?" Seine Stimme klang hoch, fast hysterisch. „Wo zur Hölle seid ihr denn, Leute? Die *schießen* hier auf mich, verdammt!"

Und dann geschah alles auf einmal. Wenn ich nicht zufällig in die richtige Richtung gesehen hätte, wäre es zu spät gewesen, um noch etwas zu retten. Mit einer blitzartigen Bewegung sprang der „bewusstlose" Sicherheitsork auf, richtete die Hände auf Cinnabar und bellte einen arkanen Befehl.

Ich handelte, ohne zu überlegen. Immer noch unsichtbar warf ich mich gegen Cinnabars Beine und riss ihn von den Füßen. Mit einem schnellen mentalen Befehl ließ ich die Unsichtbarkeit fallen und ersetzte sie durch eine Barriere, die wie eine leuchtende Kuppel um mich und den Musiker aufflackerte. Ich hob die Hände und ballte sie zu zitternden Fäusten, als ich darum kämpfte, den Zauber gegen die Gewalt der Blitzschläge aufrechtzuerhalten, die auf die Barriere prallten. Grelles Licht explodierte in alle Richtungen und erleuchtete die dunklen Ecken des kleinen Garderobenraumes.

Cinnabar schrie, aber ich hatte nicht die Zeit, auf ihn zu achten. Ich wusste, ich konnte die Barriere nicht mehr lange stabilisieren – ich pumpte weitere Energie hinein, aber diese Anstrengung forderte schnell ihren Tribut. Schon bildete sich Schweiß auf meiner Stirn, und meine Sicht verschwamm. Der Ork stieß ein wütendes Brüllen aus und änderte die Taktik – jetzt gestikulierte er nur noch mit einer Hand und zog mit der anderen seine Pistole. Wenn nicht schnell etwas geschah, würde das nicht gut enden. „*Hilf* mir!", schrie ich den am Boden kauernden Cinnabar an. „Verdammt, *tu* irgendwas!"

„Er versucht, mich *umzubringen*!", kreischte er. Zumindest glaube ich, dass er so etwas schrie. In dem Moment war er nicht besonders gut zu verstehen.

Prima, also keine Hilfe von der Seite. *Freddie!*

Zum Glück war Freddie in einem Kampf besser zu gebrauchen als Cinnabar, und erst recht zum Glück hatte ich noch nicht alle seine Dienste aufgebraucht. Die Luft um den Ork herum wirbelte und drehte sich und riss alles in der näheren Umgebung mit sich: Becher, Kleidungsstücke, Pappkartons, Schuhe, Staub – es sah aus, als hätte der Kerl plötzlich seinen ganz persönlichen Tornado um sich herum. Völlig verwirrt schlug er wild um sich und feuerte dabei in die Decke. Dann gab es ein lautes Krachen, die Tür flog aus den Angeln, und die beiden Fleischberge von Troll-Rausschmeißern stürmten in den Raum und begruben den Ork unter sich. Sie waren der schönste Anblick der gesamten Nacht – augenblicklich nahm ich alle unfreundlichen Gedanken zurück, die ich am Eingang des Clubs über sie gedacht hatte. Ich ließ die Barriere fallen, hielt aber wachsam die Augen offen für den Fall, dass die Trolle blufften, und so sank ich neben Cinnabar auf die Knie und gab mein Bestes, um nicht ohnmächtig zu werden.

×

Ich wollte mich eigentlich nicht lange aufhalten, aber Cinnabar bat mich, noch auf einen Drink zu bleiben, bevor man ihn in Sicherheit brachte. Ich hing herum und lauschte dem Gemurmel seiner Leute, während ich wartete, und als wir uns endlich unterhalten konnten, hatte ich die Situation halbwegs durchschaut. „So", sagte ich, nachdem er seine Dankbarkeit zum Ausdruck gebracht hatte und ich aufstand, um zu gehen. „Das Ganze hat wirklich Spaß gemacht. Im Ernst. Aber tu uns allen einen Gefallen, ja? Das nächste Mal, wenn du vorhast, deinen alten Produzenten zu verlassen, dann besorg dir ein paar richtige Shadowrunner für eine vernünftige Extraktion. Mach dich nicht einfach auf eigene Faust aus dem Staub. Leute auf diese Weise sauer zu machen, ohne Rückendeckung zu haben, ist selten gut für die Gesundheit, kapiert? Und vergiss nicht: Du schuldest mir noch was."

×

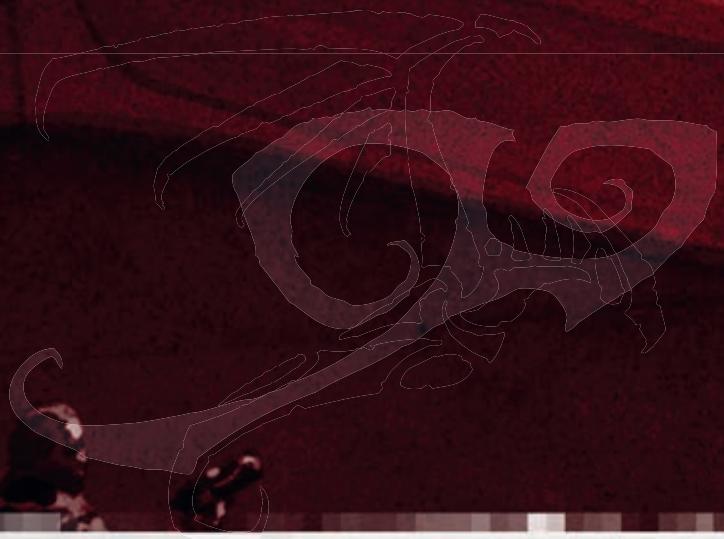
Ich glaube, Winterhawk war ziemlich überrascht, als er das Päckchen bekam, das ich ihm am nächsten Tag schickte. „Ich habe gehört, was passiert ist", sagte er, als er mich anrief; ohne Videoübertragung von seiner Seite, wie mir auffiel. „Es ist überall in den Nachrichten. Ich hätte dir keinen Vorwurf gemacht, wenn du dich aus der Sache herausgehalten und dich in Sicherheit gebracht hättest."

„Um mir den ganzen Spaß entgehen zu lassen? Spinnst du?", grinste ich. „Und überhaupt, wenn ich abgehauen wäre, hätte er mir nicht seinen Glücksbringer schenken können – der ihm, wie er fand, dann doch nicht so viel Glück gebracht hat." Mein Grinsen wurde breiter. „Vielleicht solltest du mir nächstes Mal einen Job besorgen, der mich etwas mehr fordert."

„Sei vorsichtig, um was du bittest", sagte er. Aber ich konnte das Schmunzeln in seiner Stimme hören, als er die Verbindung unterbrach.

×

MAGIE



EINLEITUNG

Seit dem Anfang der Sechsten Welt gibt es Leute, die in der Lage sind, eine neue Art von Energie zu nutzen: das Mana. Dieses Mana wird durch eine Person kanalisiert und in Zauber umgewandelt, oder es wird verwendet, um ein Wesen von einer Metaebene herbeizurufen oder um die körperlichen Fähigkeiten einer Person über die normalen metamenschlichen Grenzen hinaus zu verbessern. Die Leute, die Mana nutzen können, nennt man „Erwachte".

Aber das Mana, das die Welt erfüllt, ist empfindlich und schwindet, wenn in einer Gegend Verschmutzung und Elend herrschen. Trotz dieser Schwankungen hat die Metamenschheit gelernt, es zu zähmen und außergewöhnliche magische Effekte hervorzurufen.

Heutzutage gibt es eine soziale Hierarchie unter den Erwachten. Die Spitze der Nahrungskette bilden **Zauberer** der zweiten oder dritten Generation, die Zauber wirken und Geister beschwören, und **Adepten**, die das Mana in den eigenen Körper leiten, um Außergewöhnliches zu vollbringen. Sie nutzen die Fortschritte, die ihre Vorgänger erreicht haben – wie Kinder, die mit einer Technologie spielen, die zur Zeit ihrer Eltern erfunden wurde: reflexhaft und intuitiv. Das Wissen, das sich frühere Generationen mühsam erkämpft haben, saugen sie einfach in kurzen Lektionen in der Jugendzeit auf. Manchmal sind sie mehr als nur ein bisschen arrogant und betreiben einen geradezu lächerlichen Aufwand, um eine magische Abstammung zu konstruieren. Passt auf, dass euch keiner dieser verwöhnten Faulpelze mit Geschichten über irgendeine entfernte Vorfahrin ein Ohr abkaut, die in Salem als Hexe verbrannt wurde. Aber sie sind erfolgreich: Sie haben in der ganzen Welt Konzerne, die für ihre Interessen kämpfen, und sie haben ihre exklusiven Organisationen für Leute, die in „magische Familien" hineingeboren wurden. Wenn sie sich manchmal so verhalten, als wäre die Welt ihr Spielplatz, geschieht das, weil sie das in verschiedener Hinsicht auch ist.

Dann gibt es den magischen Mainstream – sozusagen die Lottogewinner. Sie fanden eines Tages, meist in der Pubertät, heraus, dass sie Dinge geschehen lassen konnten, indem sie bloß daran dachten. Sie wurden wütend, dann strahlten sie hell, und dann ging etwas in Flammen auf. Oder sie machten unglaubliche Dinge – wie das Springen über Hecken und Zäune vor den Augen der staunenden Verfolger, die sie verprügeln wollten.

Die jüngere Gruppe der Magieanwender hat ein eigenes Kastensystem: Der Hauptbruch verläuft hier zwischen Aspektzauberern und Vollzauberern. Obwohl (oder gerade weil) 90 Prozent derer, die die Gabe der Magie haben, in ihrer Benutzung eingeschränkt sind (zum Beispiel nur Hexerei oder nur Verzaubern beherrschen), halten sich die Vollzauberer für etwas Besseres – wobei es nicht so ist, dass Aspektzauberer allzu eingeschränkt wären.

Woher diese Fähigkeit, Mana zu kanalisieren, kommt, und wie man sie erlangt, weiß niemand genau, obwohl einige Megakonzerne fieberhaft daran forschen, wie man jemanden künstlich zum Erwachen bringen kann. Zauberer können sich ihre Jobs bei den Konzernen aussuchen. Oder sich auf die Straße wagen und eine große Zielscheibe auf dem Rücken tragen, weil jeder Runner weiß: „Leg' den Magier zuerst um!" Die Wahl scheint ganz einfach zu sein, aber trotzdem landen immer wieder Magieanwender auf der Straße. Vielleicht sind sie zu unbeherrscht oder haben ein kriminelle Vergangenheit, sodass die Konzerne sie nicht haben wollen. Vielleicht sind sie den falschen Leuten auf die Füße getreten. Oder vielleicht haben sie, trotz all dem Druck, den die Welt auf sie ausübt, ein Mindestmaß an Integrität bewahrt und wollen ihre Seelen nicht verkaufen. Noch nicht.

Alle Erwachten haben, unabhängig von ihrem Talent und ihrer Abstammung, Zugang zu einer bemerkenswerten Infrastruktur magischer Industrie, die sich im Laufe der Jahrzehnte entwickelt hat. Kuriositäten- und Alchemieläden voller magisch interessanter Gegenstände buhlen um Magier und Schamanen und tragen wohlklingende Markennamen wie Alchemix oder Ming Solutions.

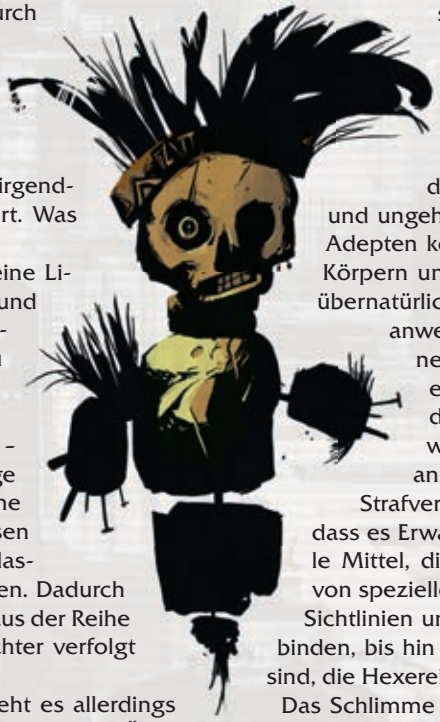
Sie verkaufen auch Reagenzien – kleine Gegenstände, die magische Energie besitzen und das magische Äquivalent von Klebeband sind: nützlich in fast jeder Lage. Sie können für temporäre Refugien, zur Unterstützung von Zaubern und Ritualen, ja selbst zum Bannen lästiger Geister benutzt werden, wenn man die richtige Kombination von Zutaten hat.

Was aber, selbst nach all den Jahren, gleich geblieben ist, ist das mangelnde Wissen der Öffentlichkeit über Magie. Man ist nicht mehr ganz so nervös wie früher, weil die Medien schon seit Jahrzehnten voll sind von Nachrichten über (in einem Fall sogar vom Volk gewählte) Drachen und Geister, von Trideos und Dokumentationen und sogar von Werbung mit Magiern oder für Magier. Aber das Verständnis davon, wie Magie funktioniert, ist immer noch gering.

MAGIELÄDEN UND TALISKRÄMER DER KONZERNE

- **Ipsissimus** (Mitsuhama)
- **Lore Stores, Inc.** (Shiawase)
- **MageWerks** (Aztechnology)
- **Yin and Yang** (Wuxing)
- **Pentacles** (Ares)
- **Pentagrams** (Manadyne)

Zauberer und Adepten haben aber nicht nur die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit erregt, sondern auch die der Regierungen und Konzerngesetzgeber, was zu einer Fülle von Gesetzen zur Magieanwendung führte. Jeder Erwachte muss die Tatsache, dass er Erwacht ist, in seiner SIN angeben, und gewöhnlich braucht er außerdem sowohl eine Lizenz für die Ausübung von Magie als auch eine Erlaubnis für den Besitz von „magiebezogenen Paraphernalien". Gilden müssen sich registrieren lassen, wozu sie beweisen müssen, dass alle Mitglieder legal Magie anwenden. Ohne Registrierung können sie jederzeit mit Razzien durch Erwachte Polizisten auf Astralpatrouille rechnen, die nach Zusammenkünften Erwachter Personen suchen, die nicht genehmigt sind. Die Behörden scheinen davon auszugehen, dass jede nicht genehmigte Diskussion zwischen Zauberern irgendwann zu Chaos und/oder Zerstörung führt. Was nicht ganz falsch ist.



In den meisten Ländern braucht man eine Lizenz zum Verkauf magischer Güter – und vielleicht auch nur, um die kleinen unabhängigen Alchemisten vom Markt zu verdrängen. Und Händler, die jemandem solche Güter verkaufen, der keine Lizenz oder – mögen die Geister uns schützen – keine SIN hat, werden hart bestraft. Einige Konzerne und Regierungen haben extreme Reglementierungen für Magie. Dort müssen die Erwachten sich nicht nur registrieren lassen, sondern auch Gewebeproben abgeben. Dadurch können Zauberer und Adepten, wenn sie aus der Reihe tanzen oder die Behörden verärgern, leichter verfolgt werden.

Bei der Reglementierung von Magie geht es allerdings nicht immer nur um das, was man *nicht* tun darf. Eine Übertretung kann auch das Verweigern eines Zaubers sein, den das System befohlen hat. Konzerne sehen die Erwachten einfach als eine weitere Ressource zum Ausbeuten. Sie versuchen, Zauberer durch magische Ausbildung, ein besseres Leben oder sogar Konzernbürgerschaft anzulocken. Dadurch wird man zum „Lohnmagier", was keine nette Bezeichnung ist, aber von vielen Magieanwendern anderen Alternativen vorgezogen wird.

Es gibt viele Erwachte, die darauf pfeifen und in den Schatten leben. Wer will sich schon bei einem Ritual dem Zeitmanagement eines mundanen Bürokraten unterwerfen? Warum sollte man acht Formulare ausfüllen müssen, um ein paar Froschaugen kaufen zu dürfen? Warum sollte man nicht einfach an einem Gebäude hinabklettern dürfen, statt den Aufzug zu benutzen? Die Konzerne haben ganze Lagerhallen voll magischen Wissens, was aber noch lange nicht heißt, dass sie dieses auch teilen wollen. Auf der Straße ist das Leben rau, manchmal hart, aber man weiß, worauf man sich einlässt. Ihr wollt Reagenzien? Erledigt eure Beinarbeit, sucht sie, und entweder findet ihr sie selbst oder kauft sie. Ihr wollt ein Ritual durchführen? Dazu braucht ihr nicht auf die Erlaubnis von Vorgesetzten zu warten. Nur eure Ressourcen, eure Sturheit und euer Mut setzen euch Grenzen. Wenn ihr so hartnäckig seid, dass ihr mehr findet als ihr braucht, ist das euer Glück: Die Schatten sind voll von potenziellen Kunden.

Magie ist bei einem Run höchst nützlich – egal, ob der Zauberer Kugeln oder andere Zauber abwehrt oder dafür sorgt, dass das Team ungesehen und ungehört seiner Arbeit nachgehen kann. Auch Adepten können nützlich sein, indem sie aus ihren Körpern unglaubliche Leistungen herausholen oder übernatürlichen Charme spielen lassen. Für Magieanwender entsteht in den Schatten eine ganz neue Art von Druck – von den Gangs, die ein Stück von einem wollen, bis hin zu den Scharfschützen, die einen abknallen wollen, bevor man ernsthaften Schaden anrichten kann. Und dann gibt es noch die Strafverfolgungsbehörden. Die wissen sehr wohl, dass es Erwachte Verbrecher gibt, und sie haben viele Mittel, die sie gegen diese zum Einsatz bringen, von speziellen Handschellen über Magierhauben, die Sichtlinien und damit das Wirken von Zaubern unterbinden, bis hin zu Zellen, die mit Substanzen behandelt sind, die Hexerei und Beschwörung verhindern.

Das Schlimme daran ist, dass die Behörden sogar gute Gründe für ihre Angst vor Magie haben, weil es Zauberer und Adepten gibt, die ziemlich hässlichen Drek machen. Die juristische Bezeichnung für illegale Magie ist **Maleficium**, und da können viele üble Dinge passieren. Magie kann – von toxischen Schamanen, die aus den stinkenden, schmutzigen Winkeln der Sechsten Welt ihre Giftgeister beschwören, bis hin zu Blutmagiern, die ihre Opfer verbluten lassen, um ihre Zauber zu stärken – auch perverse Formen annehmen. Die meisten dieser Praktiken verändern den Magieanwender und verzerren seinen Geist, bis er genauso verdreht ist wie die Effekte, die er hervorruft. Solche Leute werden entweder zu den Tyrannen ihrer eigenen kleinen Domänen, oder sie werden von Runnerteams erlegt, die das beachtliche Kopfgeld haben wollen, das immer irgendjemand auf sie aussetzt.

GRUNDLAGEN DER MAGIE

Es folgt eine Erklärung dessen, was Sie über Magie bei *Shadowrun* wissen müssen.

MAGIE

Magie ist ein Spezialattribut, das die magische Macht eines Charakters misst. Charaktere können ein Magieattribut nur besitzen, wenn bei der Charaktererschaffung eine entsprechende Priorität gewählt wurde (s. *Prioritätentabelle*, S. 67). Magie hat einen Startwert von 1 bis 6 (oder 7 mit dem Vorteil Außergewöhnliches Attribut (Magie)), aber diese Stufe bildet nicht auf ewig das Maximum. Ein Charakter kann sich einem Prozess namens **Initiation** (S. 324) unterziehen, der seine magischen Fähigkeiten verbessert. Der Maximalwert, den das Magieattribut (wenn man eines hat) erreichen kann, beträgt 6 + Initiationsgrad (bzw. 7 + Initiationsgrad mit dem Vorteil Außergewöhnliches Attribut (Magie)).

Alles, was die Essenz senkt, senkt auch das Magieattribut. Für jeden angefangenen Punkt Essenzverlust werden sowohl das aktuelle Magieattribut als auch der maximal erreichbare Magiewert um 1 reduziert. Bei Adepten sinken dadurch auch die Kraftpunkte, wodurch sie Adeptenkräfte einbüßen können. Außerdem sinkt bei Initiaten, wenn ihr Magieattribut niedriger wird als ihr Initiatengrad, der Grad so weit, bis er nicht mehr höher als das Magieattribut ist. Wenn das Magieattribut auf 0 sinkt, kann der Charakter keine Fertigkeit mehr einsetzen, die mit Magie verbunden ist, selbst wenn das Maximum noch über 0 liegt (aber er kann das Attribut immer noch mit Karma steigern, um wieder zur Magieanwendung fähig zu werden). Wenn das maximale Magieattribut eines Charakters auf 0 fällt, ist er ausgebrannt und verliert alle magischen Fähigkeiten, auch astrale Wahrnehmung und astrale Projektion. Er ist dann für immer mundan. Ausgebrannte Zauberer behalten ihre magischen Fertigkeiten und ihr Wissen, können sie aber nicht mehr anwenden. Alle Magischen Aktionsfertigkeiten außer Arkana werden zu Wissensfertigkeiten.

BEISPIEL

Jimmy Two-Tone, der ein Magieattribut von 4 und einen maximalen Magiewert von 6 hat, kann einfach nicht ohne Cyberaugen leben. Um den Essenzverlust in Grenzen zu halten, wählt er das Stufe-1-Modell, das 0,2 Punkte Essenz kostet. Seine Essenz sinkt auf 5,8, sein Magieattribut auf 3 und sein maximales Magieattribut auf 5. Er kann noch ein wenig mehr Cyberware einbauen lassen, da seine Magie erst weiter sinkt, wenn seine Essenz unter 5 fällt.

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Es gibt drei Kategorien von Magischen Fertigkeiten. Die drei Fertigkeiten der Gruppe Hexerei – Spruchzauberei, Antimagie und Ritualzauberei – benutzt man, um Mana in Form von Zaubersprüchen zu manipulieren. Die drei Fertigkeiten der Gruppe Beschwören – Herbeirufen, Binden und Verbannen – dienen zum Rufen und Verbannen von Geistern aus den Tiefen jenseits des Astralraums. Die Fertigkeitsgruppe Verzaubern – Alchemie, Fokusherstellung und Entzaubern – erlaubt es, mundane Gegenstände in der physischen Welt mit magischer Energie zu erfüllen.

KRAFTSTUFEN

Fast alles Magische (wie Geister, Zaubersprüche oder Foki) besitzt einen Spielwert namens **Kraftstufe**. Dieser Wert gibt die magische Macht des Gegenstands oder Wesens an. Die Kraftstufe wird auch als Limit für magische Auswirkungen verwendet, die ohne die Kanalisierungsvorteile durch Reagenzien hervorgerufen werden.

ASTRALES LIMIT

Wenn man sich im Astralraum umtun will, braucht man einen starken Geist, denn mehr wird man nach dem Verlassen des Körpers nicht haben. Der Geist ist zugleich Werkzeug und Limit im Astralraum. Das **Astrale Limit** ist gleich dem Geistigen oder Sozialen Limit – je nachdem, welches höher ist.

ENTZUG

Entzug ist der Preis, den man für das Ausüben magischer Macht zahlt. Die Manipulation von Mana – egal ob zum Wirken von Zaubern, zum Brauen eines Tranks oder zum Herbeirufen eines Wesens von einer anderen Existenzebene – kann einen erschöpfen oder verletzen. Mana ist eine Energie, und das Kanalisieren großer Mengen dieser Energie kann Körper und Geist belasten. Diesen Effekt nennt man Entzug. Magische Handlungen, die einen Entzug verursachen, haben einen Entzugscode, der angibt, wie stark der Entzug ist.

Der Entzugscode bei Hexerei- und Verzaubernproben ist in der Beschreibung des entsprechenden Zaubers, Rituals oder Alchemischen Erzeugnisses angegeben. Bei Beschwörenproben entspricht der Entzug der doppelten Anzahl an Erfolgen (nicht Nettoerfolgen), die der Geist bei der Widerstandsprobe erzielt hat. Entzug verursacht grundsätzlich Geistigen Schaden, aber es kann auch Situationen geben, in denen er Körperlichen Schaden verursacht (siehe die Abschnitte *Hexerei* (S. 279), *Beschwören* (S. 299) und *Verzaubern* (S. 304)). Dem Entzug wird mit einer **Entzugswiderstandsprobe** widerstanden. Jeder Erfolg senkt den Entzug um 1. Übriger Entzug wird als Geistiger (oder Körperlicher) Schaden auf dem Zustandsmonitor verzeichnet. Entzugsschaden (egal ob Geistig oder Körperlich) kann nur durch Genesung (S. 205) geheilt werden. Magische Heilung oder Medkits helfen nicht. Wenn man es übertreibt, braucht man einfach Ruhe.

KRAFTPUNKTE

Kraftpunkte sind ein Maß für das Qi – die Energie, mit der Adepten ihre Kräfte bezahlen. Adepten erhalten bei der Charaktererschaffung Kraftpunkte in Höhe ihres Magieattributs; Magieradepten müssen sie gesondert mit Karma erwerben. Im Spielverlauf können Kraftpunkte auf zwei Arten erworben werden: Adepten (nicht aber Magieradepten) erhalten einen kostenlosen Kraftpunkt, wann immer sie ihr Magieattribut steigern. Außerdem können Adepten (und Magieradepten) bei der **Initiation** (S. 324) statt einer metamagischen Technik auch einen Kraftpunkt erhalten. Für Adepten ist ein Essenzverlust doppelt gefährlich, da sie bei einem Sinken des Magieattributs automatisch Kraftpunkte in selber Höhe verlieren (und

entsprechend Kräfte streichen müssen, bis deren Gesamtkosten die Kraftpunkte nicht mehr übersteigen). Wenn ihr Magieattribut auf 0 sinkt, sind sie von der Magie abgeschnitten und haben keinen Zugang mehr zu ihren mystischen Fähigkeiten. Dann sollten sie nach Möglichkeit ihren Feinden aus dem Weg gehen, bis sie neue Fertigkeiten erworben haben.

TRADITIONEN

Eine magische Tradition beeinflusst, wie ein Charakter mit dem Mana umgeht. Natürlich braucht man nicht unbedingt Gesänge, elegante Gesten, gemurmelte Flüche oder holistische Philosophie, um Zauber zu wirken oder Geister zu beschwören, aber sie helfen beim Kanalisieren der magischen Energie – und die Tradition gibt einem solche Mittel an die Hand. Oft wenden sich Leute, wenn sie nach Konzentrationshilfen suchen, den Elementen ihrer Kultur oder ihres Hintergrunds zu, die sie mit Magie verbinden. Wenn man sein ganzes Leben lang daran glaubt, dass Magie gewirkt wird, indem man einen kleinen Stab schwenkt, wird so ein kleiner Stab auch tatsächlich helfen. Oder man hat gelernt, Magie könnte in einer Perlenkette gebannt sein. Dann hilft es, beim Zaubern eine solche Perlenkette durch die Finger gleiten zu lassen. Alle Zauberer (auch Magieradepten und Aspektzauberer) sind Anhänger einer magischen Tradition.

In der Sechsten Welt gibt es alle möglichen Traditionen, und wir beschäftigen uns hier mit zwei von ihnen. Die hermetische Tradition verfolgt einen gelehrten Zugang zur Magie, der vor allem auf Logik gründet. Die schamanische Tradition geht mit der Magie wilder und lockerer um und verlässt sich vor allem auf die Kraft der Persönlichkeit. Anhänger der hermetischen Tradition werden Magier oder Hermetiker genannt, die der schamanischen Tradition Schamanen.

Verschiedene Aspekte der Welt – die Elemente – sind für die Traditionen in unterschiedlicher Art wichtig. Die Beschreibung jeder Tradition gibt an, wie in ihrem Denken jedes Element mit den verschiedenen Arten von Zaubern, Reagenzien und Geistern interagiert, und führt auf, welche Arten von Geistern und Geisterkräften sie in bestimmten Situationen am ehesten ruft. Die Beschreibung der jeweiligen Tradition gibt außerdem an, welche Attribute Zauberer dieser Tradition für die Entzugswiderstandsprobe verwenden.

HERMETISCHE MAGIER

Hermetische Magier verlassen sich auf Logik, Training und das Vollziehen geplanter Abläufe. Intuition und Improvisation haben bei ihrer Art des Zauberns wenig zu suchen. Sie haben gelernt, die Magie zu lenken, und glauben, dass das Universum – sowohl die magischen als auch die mundanen Teile – von Energieströmen durchflossen wird, die man mit komplexen Symbolen, Formeln und arkanem Wissen manipulieren kann. Diese Tradition war auch schon vor dem Erwachen weit verbreitet (wenn auch ineffektiv). Ihre Abläufe und Zugänge übten wegen ihres formalisierten und intellektuellen Wesens schon früh Anziehungskraft auf Konzerne und Regierungen aus. Im hermetischen Denken wird das Wirken von Zaubern dadurch möglich, dass der Magier dem Universum seinen Willen aufzwingt. Dementsprechend ausgeprägt ist auch das Ego mancher Hermetiker. Hermetiker sind Gelehrte und haben oft ganze Bibliotheken voller magischer Informationen, aus denen sie Zauber entwickeln. Jeder Magier, der seine Reagenzien wert ist, besitzt zumindest eine digitale Kopie eines der Urtexte der Hermetik (reiche Magier haben sogar aufwendige, handgeschriebene und in einer eindrucksvollen Zeremonie gebundene Ausgaben). Hermetische Inneneinrichtung beinhaltet oft auch hochwertige Gerätschaften in archaischen Laboren, in denen Magier Alchemie und Forschung betreiben.

Magier erschaffen „Kreise der Macht“, die eigentlich nur die hermetische Art von Magischen Refugien sind (aber das sollte man ihnen gegenüber besser nicht erwähnen). Hermetische Reagenzien sind oft Mineralien, Erze und andere anorganische Materie. Daher ist Wissen über Geologie, Parageologie und Chemie für sie zum Sammeln von Reagenzien hilfreich. In städtischen Gebieten können Gegenstände aus esoterischen, uralten oder vergessenen Winkeln der Stadt von Magiern genutzt werden. Alte Gebäude, Friedhöfe und Antiquitätenläden könnten Ziegel, Glas, Schmiedeeisen oder Geschmeide bieten, die von der magischen Macht der Elemente erfüllt sind. Ein Wissen über Architektur und Antiquitäten kann beim Finden dieser Reagenzien durchaus brauchbar sein.

Hermetiker verfolgen, wenig überraschend, einen etwas arroganten Zugang zum Beschwören. Sie tendieren zu der Ansicht, dass Geister intelligente, aber unterlegene Wesen sind, die zum Dienen geschaffen sind. Daher neigen sie eher dazu, Geister zu binden, als Anhänger anderer Traditionen.

HERMETISCHE TRADITION

Heilung: Mensch
Kampf: Feuer
Wahrnehmung: Luft
Illusion: Wasser
Manipulation: Erde
Entzug: Willenskraft + Logik

SCHAMANEN

Schamanen finden mithilfe von Mana eine Balance zwischen der Natur und ihrem eigenen Willen. Sie glauben an Harmonie und Bestimmung, betrachten die Welt und wirken ihre Magie durch Emotion. Sie respektieren die Gabe der Magie, die sie mit dem Fluss des Lebensgeistes verbindet. Für Schamanen ist die Erde ein lebendes Wesen, und ihre Kinder sind Geister, die jenen Hilfe und Führung zukommen lassen, die sie unterstützen. Es sind die Geister des Himmels, der Berge, Vögel, Ratten und sogar Metamenschen. Schamanismus gibt es schon viel länger als Hermetik, und er ist auf der ganzen Welt verbreitet. Dennoch wurde er bis zum Großen Geistertanz von der Welt nicht ernst genommen. Für Schamanen ist das Wirken von Zaubern ein Bitten um Kraft bei einer mächtigen Entität, wie etwa einem Schutzgeist.

Schamanen nennen ihre Refugien „Medizinhütten“. Medizinhütten (auch als Schwitzhütte, Inipi, Kiva, Temazcal und unter noch anderen Namen bekannt) können verschiedene Formen annehmen: von einer kleinen Hütte, die mit Tierhäuten gedeckt ist, über ein Loch in der Erde, das sorgsam mit Ästen bedeckt ist, bis hin zu einem kleinen Zimmer in der Stadt, das voll mit Fellen, Gemälden und künstlerisch wertvollem Müll ist.

Die Wildnis ist für Schamanen hervorragend zum Sammeln von Reagenzien geeignet. Sie finden dort Teile von Pflanzen

und Tieren, natürlich geformte Steine und wunderbar reines Wasser. Daher können ihnen Zoologie, Parazoologie, Botanik und Parabotanik bei ihrer Suche helfen. Auch in den Städten finden Schamanen den universellen Geist des Lebens. Die „Straßenschamanen" gewinnen Reagenzien von städtischen Tieren, natürlichen Steinen in Parks oder Gewässern oder handgefertigtem Schmuck aus Naturmaterialien. Wissen über Architektur und Handwerk kann dafür nützlich sein.

Der schamanische Zugang zum Beschwören sieht Geister als intelligente, uralte Wesen, die man mit dem gleichen Respekt behandeln sollte wie einen Stammesältesten. Wegen des Glaubens, dass die ganze Welt von Geistern erfüllt ist, rufen Schamanen oft Geister aus der Gegend, in der sie gerade sind. Sie tendieren weniger zum längeren Binden. Schamanen entwickeln oft persönliche Verbindungen zu Geistern und lassen sich von ihnen unterrichten.

SCHAMANISCHE TRADITION

Heilung: Erde
Kampf: Tier
Wahrnehmung: Wasser
Illusion: Luft
Manipulation: Mensch
Entzug: Willenskraft + Charisma

MAGISCHE REFUGIEN

Ein **Magisches Refugium** ist eine stationäre Sammlung von Symbolen, Schriften, Fetischen und anderen mystischen Dingen, die Zauberern hilft, ihr Wissen festzuhalten, ihre Fähigkeiten zu verbessern und Magie auszuüben. Es ist für Zauberer auf der ganzen Welt ein grundlegendes Werkzeug und hat etwa die Größe eines Zimmers. Man braucht es, um Zauber zu lernen, Rituale durchzuführen und Foki herzustellen – und im Notfall kann man sich damit vor magischen Bedrohungen schützen. Jedes Refugium ist auf eine bestimmte Tradition eingestimmt – ein schamanisches Refugium ist für Schamanen gedacht, ein hermetisches Refugium für Magier.

Magische Refugien können ganz verschieden aussehen. Schamanen bevorzugen traditionelle Medizinhütten, Hermetiker lieben Räume voller magischer Kreise mit mystischen Mechanismen, alchemischen Apparaturen und Regalen, die unter arkanen Wälzern ächzen. Jede Tradition hat ihre eigene Version des Magischen Refugiums, aber sie funktionieren alle auf dieselbe Weise.

Magische Refugien sind grundsätzlich nicht transportabel, aber man kann mit Reagenzien (S. 316) temporär eines einrichten. Um ein dauerhaftes Refugium einzurichten, benötigt ein Charakter Materialien für Magische Refugien, die zu seiner Tradition passen und Kraftstufe x 500 Nuyen kosten. Sobald er die Materialien hat, sucht er sich einen passenden Ort (seine Wohnung, eine Höhle in der Wildnis oder einen verlassenen Abwasserkanal), an dem er sich gerne aufhält. Dann muss er eine Anzahl von Tagen gleich der Stufe des Refugiums damit verbringen, den Ort zu weihen, die Gegenstände günstig zu verteilen, die astrale Gestalt einzurichten, Barrieren zu errichten und alles mit seiner Aura zu harmonisieren. Wenn das getan ist, ist das Magische Refugium fertig und aktiv. Ein aktives Magisches Refugium funktioniert als Manabarriere (S. 315) und zeigt die astrale Signatur seines Erschaffers.

Wenn ein Charakter sein Refugium verlegen will, braucht er einen Tag für den Abbau. Die Materialien, die er dadurch gewinnt, kann er anschließend woanders zum Errichten eines neuen Refugiums verwenden. Wenn er sein Refugium verbessern will, braucht er nur weitere Materialien (im Wert der Differenz zwischen aktueller und gewünschter Kraftstufe des Refugiums) zu den vorhandenen hinzuzufügen und eine Anzahl von Tagen gleich der gewünschten neuen Kraftstufe damit zu verbringen, das Refugium zu verbessern.

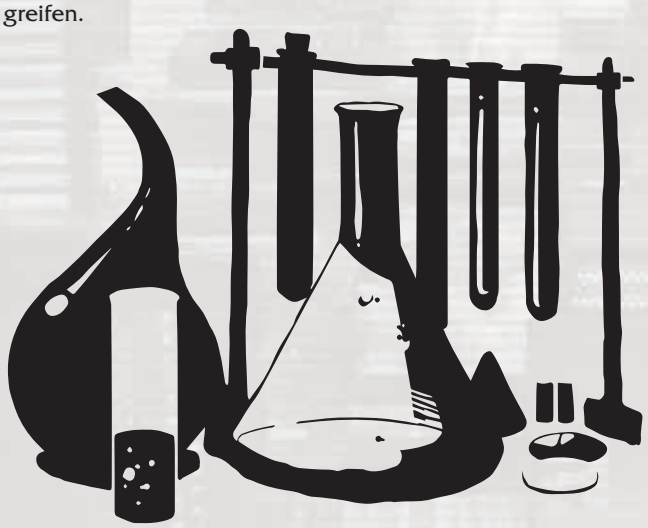
Man kann ein temporäres Magisches Refugium errichten, indem man eine Anzahl von Dram Reagenzien in Höhe der gewünschten Kraftstufe und eine Anzahl von Stunden in Höhe der Kraftstufe aufwendet. Ein solches Refugium hält bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang.

MAGIE WAHRNEHMEN

Magie ist selten unauffällig. Jede Art von Magie (Beschwören, Spruchzauberei, Verzaubern, Magische Refugien, Geister usw.) verändert die Umgebung. Manchmal wird Magie durch die Gesänge oder Gesten eines Zauberers (Mundane nennen das „unruhige Finger") offenkundig. Geister lassen manchmal die Luft flimmern, auch wenn sie nur im Astralraum präsent sind. Es gibt Berichte über plötzliches Frösteln, ein Gefühl der Bedrohung oder andere unnatürliche Wahrnehmungen, die sich nicht einordnen lassen und durch Magie verursacht werden.

Das Wahrnehmen von Magie benötigt eine Erfolgsprobe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig]. Der Schwellenwert ist gleich der Differenz der Fertigkeitsstufe des Magieanwenders – Kraftstufe des Effekts. Wenn keine Fertigkeit im Spiel ist, beträgt der Schwellenwert 6 – Kraftstufe. In beiden Fällen beträgt er mindestens 1. Wenn zum Beispiel ein Zauberer mit Spruchzauberei 6 einen Manablitz mit Kraftstufe 4 wirkt, beträgt der Schwellenwert für die Wahrnehmung 2 (Fertigkeit 6 – Kraftstufe 4). Wenn man gerade durch einen Hüter mit Kraftstufe 5 hindurchgegangen ist, wäre der Schwellenwert zum Erkennen der Schutzzeichen oder Spüren des Kribbelns 1 (6 – Kraftstufe 5). Charaktere, die eine magiebezogene Aktions- oder Wissensfertigkeit besitzen, erhalten einen Würfelpoolbonus von +2 auf die Wahrnehmungsprobe.

Wenn ein Magieanwender einen Feuerball aus der Hand wirft, ist natürlich keine Probe zur Entdeckung nötig. Aber wenn die Magie unauffällig ist, müssen Sie zu den Würfeln greifen.



HEXEREI

Hexerei ist die Kunst, das Mana zu kanalisieren, um bestimmte Effekte zu erzielen. Man kann damit Zauber wirken (Spruchzauberei und Ritualzauberei) oder sich vor Zaubern schützen oder sie zerstören (Antimagie). Eigentlich bräuchte man zum Wirken von Zaubern nur Konzentration, aber manche Traditionen verlangen zusätzlich allerlei Gesten, Gesänge, Tänze oder Gegenstände in der Hand. Alle Traditionen wirken Zauber nach denselben Regeln.

SPRUCHZAUBEREI

Spruchzauberei ist die Kunst des Kanalisierens von Mana durch schiere Willenskraft, um es in eine physische oder astrale Gestalt zu zwingen, die Zauber genannt wird. Bevor man Zauber wirken kann, muss man sie gelernt haben (s. *Zaubersprüche lernen,* S. 298). Das Wirken eines Zaubers wird in den folgenden Schritten durchgeführt:

SCHRITT 1: AUSWAHL DES ZAUBERS

Bei der Charaktererschaffung kaufen Zauberer eine Sammlung von Zaubern und können im Spielverlauf weitere Zauber lernen. Ein Zauberer kann nur einen Zauber auswählen, den er kennt.

Mehrere Zauber wirken: Manche Zauberer haben die geistige Disziplin, um Mana gleichzeitig in mehr als einen Zauber kanalisieren zu können. Ein Charakter kann versuchen, mehrere Zauber mit derselben Handlung zu wirken, sogar gegen verschiedene Ziele. Um das zu tun, muss er seinen Würfelpool aus Spruchzauberei + Magie zwischen den Zaubern aufteilen, die er wirken will (siehe *Schritt 4*), wobei jedem Zauber mindestens 1 Würfel zugewiesen werden muss. Da verschiedene Zauber unterschiedliche Modifikatoren erhalten können, werden diese erst nach der Aufteilung eingerechnet. Ein Charakter kann maximal so viele Zauber gleichzeitig wirken, wie sein Magieattribut beträgt.

SCHRITT 2: AUSWAHL DES ZIELS

Als nächstes muss der Charakter ein Ziel (oder mehrere Ziele) auswählen. Er muss zu diesem Ziel eine Verbindung aufbauen können. Je nach Zauber muss er das Ziel sehen oder sogar berühren, um die mystische Verbindung herzustellen.

Wenn der Charakter das Ziel sehen können muss, kann er alles, was er mit seiner natürlichen Sicht – und eventuell über reflektierende Oberflächen und durch transparente Objekte (wie etwa eine Fensterscheibe oder ein optisches Fernglas) hindurch – wahrnehmen kann, als Ziel auswählen. Sichtverstärkungen in Form von Cyber- oder Bioware, die mit Essenz bezahlt wurden (oder Teil eines Implantats sind, das mit Essenz bezahlt wurde), gelten als natürlich. Technologische Sichtgeräte, die die Wahrnehmung digitalisieren oder verstärken (Kameras, elektronische Ferngläser, Matrixübertragungen usw.), funktionieren nicht, weil man dann nicht das Licht wahrnimmt, das vom Ziel ausgeht, sondern nur das Licht des digitalen Abbilds. Spruchzauberei mithilfe visueller Wahrnehmung unterliegt den normalen Modifikatoren für Sichtverhältnisse und Beleuchtung. Mithilfe visueller Wahrnehmung kann der Charakter auch astrale Ziele aufs Korn nehmen, wenn er sich im Astralraum befindet (er sieht sie zwar nicht wirklich, aber die Analogie funktioniert).

Manche Zauber können nur gewirkt werden, wenn der Charakter das Ziel berührt. In diesem Fall muss er das Ziel nicht unbedingt sehen, aber vielleicht einen waffenlosen Angriff durchführen, um ein unwilliges Ziel zu berühren. Das Berühren eines Ziels durch Bekleidung, Panzerung oder eine Farbschicht ist dafür ausreichend, Hautkontakt ist nicht erforderlich.

Ein Zauberer auf der physischen Ebene kann Zauber nur auf Ziele wirken, die sich ebenfalls in der physischen Welt befinden. Ebenso kann ein Zauberer im Astralraum nur Ziele treffen, die sich dort befinden. Er kann zwar Auren von Dingen sehen, die sich in der physischen Ebene befinden, aber Auren alleine können nicht als Ziel verwendet werden. Wenn man astrale Wahrnehmung benutzt (oder ein Dualwesen ist), kann man sowohl Ziele auf der physischen Ebene als auch Ziele im Astralraum treffen. Im Astralraum funktionieren nur Manazauber, selbst wenn man sich in der physischen Welt befindet und das Ziel astral wahrnimmt.

Flächenzauber: Zauber mit Flächenwirkung können auf ein bestimmtes Ziel oder einen Punkt im Raum gewirkt werden, das oder den der Charakter sehen kann. Wenn nicht anders angegeben, ist der Wirkungsbereich des Zaubers eine Kugel, deren Zentrum das Ziel bildet und die einen Radius gleich der Kraftstufe des Zaubers in Metern hat. Alle Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs, die der Charakter sehen kann, Freund und Feind gleichermaßen, sind der Wirkung ausgesetzt. Wenn sich ein potenzielles Ziel nicht im Blickfeld des Charakters befindet (zum Beispiel hinter einer Kiste), wird es nicht getroffen. Eine Ausnahme davon bilden Indirekte Kampfzauber (siehe S. 286).

SCHRITT 3: AUSWAHL DER KRAFTSTUFE

Der Charakter muss ansagen, mit welcher Kraftstufe er den Zauber wirken will. Die Kraftstufe dient als Limit für die Spruchzaubereiprobe. Zauber mit höheren Kraftstufen sind mächtiger, verursachen aber auch mehr Entzug. Ein Charakter kann Zauber mit einer Kraftstufe bis zum Doppelten seines Magieattributs wirken. Wenn die Anzahl an Erfolgen (nicht Nettoerfolgen), die er nach Einrechnen des Limits (oder Ausgeben von Edge) werten darf, sein Magieattribut übersteigt, verursacht der Entzug des Zaubers Körperlichen statt Geistigen Schaden. Das heißt, solange die Kraft des Zaubers nicht höher ist als das Magieattribut des Charakters und er kein Edge einsetzt, um die Grenzen zu Sprengen, ist der Entzug immer Geistig.

SCHRITT 4: ZAUBER WIRKEN

Das Wirken eines Zaubers erfordert etwas geistige Vorbereitung und eine Komplexe Handlung. Der Charakter legt eine Probe auf Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] ab und berücksichtigt dabei Modifikatoren durch Verletzungen, aufrechterhaltene Zauber und so weiter. Widerstandsproben gegen den Zauber und Schwellenwerte sind jeweils bei der Beschreibung des Zaubers angegeben.

Schnellzaubern: Ein Charakter kann ein wenig Vorbereitung weglassen, um schneller zu zaubern, aber das strengt

seinen Körper sehr an. Diese Handlung heißt Schnellzaubern; mit ihr kann er einen Zauber als Einfache statt als Komplexe Handlung wirken. Allerdings steigt dadurch auch der Entzug um +3. Wenn der Charakter zwei Zauber in derselben Handlungsphase jeweils als Einfache Handlung wirken will, steigt bei beiden Zaubern der Entzug um +3.

SCHRITT 5: ZAUBERWIRKUNG BESTIMMEN

Die genauen Effekte eines Zaubers sind in seiner Beschreibung angegeben. Einige Zauber erfordern eine Vergleichende Probe, bevor die Wirkung bestimmt wird, anderen kann das Ziel sogar ausweichen. Beachten Sie, dass die Wirkung jetzt in Schritt 5 einsetzt. Der Zauber wirkt, selbst wenn der Charakter in Schritt 6 durch den Entzug umgehauen wird.

SCHRITT 6: ENTZUGSWIDERSTAND

Die Berechnung des Entzugs ist in jeder Zauberbeschreibung angegeben; der Entzug hängt von der gewählten Kraftstufe und der angegebenen Berechnung ab, beträgt aber immer mindestens 2. Nach dem Wirken eines Zaubers muss der Charakter mit dem Würfelpool, den seine Tradition dafür verwendet, dem Entzug widerstehen. Verletzungs- oder sonstige Modifikatoren gelten für die Entzugswiderstandsprobe nicht. Denken Sie daran, dass, wenn die Anzahl der bei der Spruchzaubereiprobe gewerteten Erfolge das Magieattribut des Charakters übersteigt, der Entzug Körperlichen statt Geistigen Schaden verursacht (s. *Schritt 3*).

SCHRITT 7: ANDAUERNDE EFFEKTE

Wenn der Charakter den Zauber aufrechterhält (also will, dass die Wirkung eines aufrechterhaltenen Zaubers weiter bestehen bleibt), erhält er so lange auf alle Proben einen Würfelpoolmodifikator von -2. Er kann mehrere Zauber aufrechterhalten, aber der Malus von -2 gilt kumulativ für jeden Zauber (also -4 für zwei Zauber, -6 für drei Zauber und so weiter).

ZAUBERARTEN

Physische Zauber: Der Zauberer verwandelt Mana in Energie und/oder Materie in der physischen Welt. Es handelt sich dabei um einfache Materie oder Energie wie etwa Eis, Säure, Sauerstoff, Hitze, Licht und so weiter. Außerdem bleiben die Energien und Materialien nur temporär, bis zum Ende des Zaubers, bestehen. Physische Zauber können nur auf der physischen Ebene gewirkt werden und dort lebende und unbelebte Ziele beeinflussen.

Manazauber: Ein Zauberer, der Manazauber wirkt, kann selbst auf der physischen Ebene nur lebendige Dinge mit einer Aura oder astral aktive Entitäten (wie etwa Geister oder Foki) beeinflussen. Manazauber können sowohl Ziele auf der physischen als auch auf der Astralebene beeinflussen, aber nur, wenn der Zauberer sich auf derselben Ebene wie sein(e) Ziel(e) befindet.

Flächenzauber, die aufrechterhalten werden, können mit einer Komplexen Handlung bewegt werden, wenn sich der Zielort im Blickfeld des Zauberers befindet. Charaktere, die dadurch aus dem Wirkungsbereich des Zaubers kommen, unterliegen seiner Wirkung nicht mehr. Charaktere, die dadurch in den Wirkungsbereich geraten, unterliegen ab diesem Zeitpunkt der Wirkung (und müssen dem Zauber entsprechend widerstehen).

Das Aufrechterhalten eines Zaubers benötigt keine Handlung. Wenn ein Charakter einen Zauber fallen lassen (nicht weiter aufrechterhalten) will, muss er dafür eine Freie Handlung aufwenden.

PATZER

Durch einen Patzer bei der Spruchzaubereiprobe könnte mehr Entzug verursacht werden, ein anderer elementarer Effekt als der gewünschte auftreten, das falsche Ziel getroffen werden oder etwas anderes Unangenehmes nach Maßgabe des Spielleiters geschehen. Bei einem Kritischen Patzer könnte der Zauber außer Kontrolle geraten und alle möglichen Verwüstungen anrichten. Oder der Charakter könnte keine Entzugswiderstandsprobe ablegen dürfen, oder der Zauber könnte dem Charakter und seinem Team schaden. Wieder ist hier die Entscheidung des Spielleiters maßgeblich.

ZAUBERSPRÜCHE

Jeder Zauberspruch bei *Shadowrun* wird mit einer Reihe von Spielwerten beschrieben. Es folgt ein Überblick über die Spielwerte und die Bedeutung der verwendeten Abkürzungen.

Art: Zauber sind entweder Physische (P) oder Manazauber (M). Die genaue Erläuterung der Unterschiede zwischen diesen können Sie dem Kasten *Zauberarten* entnehmen.

Reichweite: Dieser Wert gibt an, wie nahe der Zauberer dem Ziel kommen muss, um den Zauber wirken zu können. Die häufigste Reichweite ist Blickfeld (BF). Dabei muss der Zauberer das Ziel (wie in *Schritt 2*, S. 279, beschrieben), sehen können. Einige Zauber erfordern, dass das Ziel berührt wird (B). Wenn das Ziel sich nicht berühren lassen will, muss der Zauberer einen waffenlosen Angriff gegen das Ziel durchführen, um es zu berühren.

Einige Zauber sind Flächenzauber, die Wirkungsbereiche statt ein einzelnes Ziel treffen. Sie werden nach der Reichweite zusätzlich mit (F) gekennzeichnet. Wenn nicht anders angegeben, ist der Radius des Wirkungsbereichs gleich der Kraftstufe des Zaubers in Metern.

Schaden: Wenn der Zauber Schaden verursacht, wird hier die Schadensart angegeben – entweder Körperlicher (K) oder Geistiger (G) Schaden. Den genauen Schadenscode können Sie der Beschreibung des Zaubers oder der Zauberkategorie entnehmen.

Dauer: Damit wird angegeben, wie lange die Wirkung des Zaubers anhält. Sofortige Zauber (S) entfalten sofort eine einmalige Wirkung, die auch sofort wieder endet. Aufrechterhaltene Zauber (A) wirken, solange sie aufrechterhalten werden. Ein aufrechterhaltener Zauber kann durch Antimagie (S. 294) gebannt werden. Permanente Zauber (P) vergehen nicht; sie erzeugen eine Wirkung, die permanent anhält und nicht mehr magisch ist, sobald man den Zauber für (Kraftstufe) Kampfrunden aufrechterhalten hat. Sobald die Wirkung permanent ist, kann sie nicht mehr durch Antimagie gebannt werden.

ZAUBERKATEGORIEN

Heilzauber: Diese Zauber beeinflussen den Zustand und die Leistungsfähigkeit eines Lebewesens. Sie können zum Behandeln von Verletzungen, zum Entgiften oder zum Steigern und Senken von Attributen genutzt werden.

Illusionszauber: Diese Zauber können die Wahrnehmung eines Ziels zum Narren halten. Sie können verwendet werden, um zu täuschen, Dinge unsichtbar zu machen, die Sinne zu verwirren oder einfache oder komplexe Unterhaltung zu bieten.

Kampfzauber: Diese Zauber sind schnell, schmutzig und gewaltsam. Die Energie des Zaubers wird verwendet, um das Ziel zu verletzen, zu töten oder kampfunfähig zu machen. Die Energie des Zaubers kann direkt ins Ziel geleitet werden, sodass sie es von innen verletzt, oder sie kann externe Energie erzeugen, die das Ziel von außen verletzt.

Manipulationszauber: Diese Zauber werden von Zauberern genutzt, um ihre Umgebung auf verschiedene Art und Weise zu verändern und zu formen. Sie können die Emotionen oder Handlungen von Personen beeinflussen, Objekte bewegen, Energie formen, lenken oder kanalisieren und Gestalt und Aussehen eines Ziels verändern.

Wahrnehmungszauber: Diese Zauber erweitern die Möglichkeiten der Sinne. Sie erlauben dem Ziel, über große Entfernungen zu sehen oder zu hören, oder verleihen neue Sinnesfähigkeiten. Es gibt auch Wahrnehmungszauber, die die Präsenz anderer Wesen, von Magie, Leben, Feinden oder anderem aufzeigen können.

Entzug: Dies ist die Formel, mit der der Entzugsschaden berechnet wird, den ein Zauber verursacht. Er basiert auf der Kraftstufe (KS) des Zaubers und kann nie unter 2 sinken.

Manche Zauber haben weitere Merkmale, die in Klammern angegeben sind. Diese werden jeweils in der Beschreibung der Zauberkategorie erläutert.

HEILZAUBER

Heilzauber können Verletzungen und Krankheiten heilen (oder Krankheitssymptome hervorrufen), entgiften (oder Giftwirkungen nachahmen) und Attribute verändern. Es ist zurzeit keine magische Technik bekannt, die Geistigen Schaden oder psychische Störungen heilen könnte. Bei allen Heilzaubern muss der Zauberer das Ziel des Zaubers berühren – dieses „Handlauflegen" ist weltweit traditioneller Bestandteil magischer Heilkunde.

Die meisten Heilzauber werden als Erfolgsprobe auf Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] abgewickelt. Ausnahmen dazu sind in den Beschreibungen der jeweiligen Zauber angegeben.

Essenz: Charaktere mit niedriger Essenz sind durch einige Heilzauber nur schwer zu beeinflussen. Es ist schwierig, den Körper in seinen natürlichen Zustand zurückzuversetzen, wenn dieser Zustand bereits unnatürlich verändert wurde. In Regeln ausgedrückt: Der Zauberer erhält für seine Spruchzaubereiproben bei Heilzaubern einen Würfelpoolmodifikator gleich der aktuellen Essenz des Ziels minus seiner maximalen Essenz (aufgerundet), was dann entweder 0 oder eine negative Zahl ergibt. Wenn das Ziel also Essenz 4,3 hätte, ergäbe das einen Würfelpoolmodifikator von -2 (4,3 – 6 = -1,7, aufgerundet -2). Zauber, bei denen die Essenz des Ziels eine Rolle spielt, sind mit (Essenz) gekennzeichnet.

[ATTRIBUT] SENKEN (ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Dieser Zauber schwächt das Ziel, indem er ein bestimmtes Attribut senkt. Es gibt für jedes Geistige und Körperliche Attribut eine eigene Version dieses Zaubers, nicht aber für die Spezialattribute Edge, Essenz, Magie oder Resonanz. Der Zauber kann sowohl gegen natürliche als auch gegen verstärkte Attribute wirken.

Dieser Zauber wird als Vergleichende Probe auf Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] gegen [Zielattribut] + Willenskraft des Ziels gewirkt. Wenn der Zauberer gewinnt, wird das Attribut um die Anzahl der Nettoerfolge reduziert. Wenn ein Körperliches Attribut auf 0 sinkt, ist das Opfer bewegungsunfähig und paralysiert. Wenn ein Geistiges Attribut auf 0 sinkt, ist das Ziel vollkommen verwirrt und steht einfach nur in der Gegend herum. Das Senken eines Attributs verändert auch abgeleitete Werte, die von diesem Attribut abhängen (wie etwa den Initiativewert bei Intuition oder Reaktion oder die Anzahl der Schadenskästchen bei Konstitution), solange der Zauber aufrechterhalten wird.

[ATTRIBUT] STEIGERN (ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

Dieser Zauber erhöht bei einem freiwilligen Ziel ein natürliches oder verstärktes Attribut. Es gibt für jedes Geistige und Körperliche Attribut eine eigene Version dieses Zaubers, nicht aber für die Spezialattribute Edge, Essenz, Magie oder Resonanz. Die Kraftstufe des Zaubers muss mindestens so hoch sein wie der (verstärkte) Wert des Zielattributs. Das Attribut wird pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe um 1 erhöht, wobei der maximale Bonus von +4 (durch die Summe aller Verbesserungen) auf ein Attribut nicht überschritten werden kann. Überzählige Erfolge verfallen. Jedes Attribut kann gleichzeitig nur von einem solchen Zauber betroffen sein.

Das Steigern eines Attributs kann auch abgeleitete Werte beeinflussen, die von diesem Attribut abhängen (ein Steigern der Reaktion beeinflusst die Initiative, eine Steigerung der Konstitution kann vorübergehend zusätzliche Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor erzeugen usw.).

ENTGIFTUNG

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS – 6

Entgiftung senkt die Nebenwirkungen von Giften und Drogen. Die Kraftstufe des Zaubers muss mindestens so hoch wie der Grundschadenscode des Toxins sein. Ein einziger Erfolg genügt, um alle Symptome zu beseitigen. Entgiftung heilt oder verhindert keinen Schaden durch Toxine, beseitigt aber

jegliche Nebenwirkungen (wie Schwindel, Halluzinationen, Übelkeit, Schmerzen usw.). Entgiftung ist bei den Leuten, die es sich leisten können, das Katerbekämpfungsmittel der Wahl.

GEGENMITTEL

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS – 3

Dieser Zauber hilft dem Ziel, die Wirkung eines Toxins zu überstehen. Der Zauber wird nach einer Vergiftung gewirkt, aber bevor das Ziel seine Toxinwiderstandsprobe ablegen muss. Wie viel Zeit man dafür hat, hängt von der Geschwindigkeit des Gifts ab. Die Erfolge der Spruchzaubereiprobe gelten direkt als zusätzliche Erfolge bei der Toxinwiderstandsprobe.

HEILEN
(ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS – 4

Heilen wirkt gegen körperliche Verletzungen. Der Zauber heilt eine Anzahl von Körperlichen Schadenskästchen gleich der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe. Erfolge können auch verwendet werden, um die Zeit zu reduzieren, bis die Wirkung permanent wird. Dabei verkürzt jeder so verwendete Erfolg die benötigte Zeit um 1 Kampfrunde. Man kann die Erfolge beliebig zwischen Heilung und Beschleunigung aufteilen.

Alle Schadenskästchen, die nach dem Zauber verbleiben, können nur noch mit der Zeit durch Genesung (S. 205) geheilt werden.

KRANKHEIT HEILEN
(ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber wird irgendwann nach einer Infektion auf einen Patienten gewirkt, um ihm beim Überwinden der Krankheit zu helfen. Der infizierte Charakter erhält für seine Krankheitswiderstandsprobe(n) zusätzliche Würfel in Höhe der Erfolge des Zauberers, bis er sich erholt (oder stirbt). Allerdings wird durch diesen Zauber kein Schaden geheilt, den die Krankheit bereits verursacht hat (dazu benötigt man den Zauber Heilen).

PROPHYLAXE

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber verleiht dem Ziel pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe 1 zusätzlichen Würfel für den Widerstand gegen Infektionen, Drogen und Toxine. Der Zauber unterscheidet nicht zwischen schädlichen und nützlichen Substanzen, also widersteht das Ziel auch Medikamenten und anderen hilfreichen Drogen. Die Boni durch hilfreiche Drogen werden pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe um 1 reduziert. Drei oder mehr Erfolge negieren alle Effekte, die keinen Bonus oder Malus bringen.

REFLEXE STEIGERN
(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Dieser Zauber erhöht die Initiative des Ziels. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe addiert +1 zum Initiativewert des Ziels, und für je 2 Erfolge erhält das Ziel +1W6 Initiativewürfel. Ein Charakter kann gleichzeitig nur von einem solchen Zauber profitieren, und das Maximum von 5W6 Initiativewürfeln kann nicht überschritten werden.

SAUERSTOFFMASKE

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 5

Dieser Zauber reichert das Blut eines freiwilligen Ziels mit Sauerstoff an. Dadurch erhält es pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe +1 auf die Konstitution zum Widerstand gegen Ersticken, Erwürgen, die Auswirkungen von eingeatmeten Gasen oder andere Auswirkungen von Sauerstoffmangel. Außerdem erlaubt der Zauber dem Ziel, unter Wasser zu atmen.

SCHMERZRESISTENZ

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS – 4

Schmerzresistenz erlaubt dem Ziel, Schmerzen durch Verletzungen zu ignorieren, was die Verletzungsmodifikatoren durch Körperlichen und Geistigen Schaden reduziert. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe lässt das Ziel bei der Berechnung von Verletzungsmodifikatoren jeweils ein Kästchen Schaden auf beiden Zustandsmonitoren ignorieren. Der Zauber entfernt nicht den Schaden selbst; nur die Verletzungsmodifikatoren werden gesenkt. Wenn alle Kästchen eines Zustandsmonitors voll sind, wird das Ziel immer noch bewusstlos.

Der Zauber ist insofern permanent, als die Erhöhung der Endorphinkonzentration im Körper des Ziels nicht vergeht. Wenn das Ziel so viel Schaden erleidet, dass die ignorierten Kästchen überschritten werden, oder wenn die Verletzungen geheilt werden, endet die Wirkung des Zaubers. Eine Person kann nur unter dem Einfluss eines einzelnen Zaubers Schmerzresistenz gleichzeitig stehen (dessen mit den meisten Erfolgen, wenn mehrere gewirkt wurden).

STABILISIEREN

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber kann ein Ziel mit vollem Körperlichem Schadensmonitor stabilisieren und verhindern, dass es stirbt. Die Kraftstufe des Zaubers muss mindestens so hoch sein wie der bereits vorhandene Überschüssige Schaden, wenn der Zauber beginnt. Erst wenn die Zauberwirkung permanent ist, ist das Ziel wirklich stabilisiert. Erfolge reduzieren die dafür benötigte Zeit um 1 Kampfrunde pro Erfolg. Wenn der Zauber erfolgreich ist, wird das Ziel stabilisiert und erleidet keinen weiteren Überschüssigen Schaden (siehe S. 207).

ILLUSIONSZAUBER

Egal wie realistisch sie wirken, Illusionen können niemals direkt Körperlichen Schaden verursachen. Sie können Ablenkungen, Gleichgewichtsverlust oder Orientierungslosigkeit und sogar Symptome wie Übelkeit und Schmerzen verursachen. All diese Wirkungen vergehen aber, sobald der Zauberer die Illusion fallen lässt. Illusionen können natürlich indirekt zu Schaden führen, indem sie jemanden auf die Straße oder über den Rand eines hohen Gebäudes laufen lassen, können aber keinen direkten Schaden verursachen.

Illusionen werden in die folgenden Kategorien unterteilt:

Offensichtliche Illusionen dienen nur der Unterhaltung und können Betrachter nicht dazu bringen, sie für real zu halten.

Realistische Illusionen erscheinen vollkommen real.

Monosensorische Illusionen wirken nur gegen einen Sinn.

Vollsensorische Illusionen wirken gegen alle Sinne.

Manaillusionen: Manabasierte Illusionen beeinflussen den Geist und können nicht über technische Sichtsysteme wie etwa Kameras wirken. Manaillusionen wird mit Willenskraft + Logik widerstanden. Einige Manaillusionen wirken direkt auf die Sinne des Opfers. Andere wirken auf die Sinne aller, die das Ziel des Zaubers wahrnehmen. Der Zaubernde selbst ist nie von den eigenen Illusionen betroffen. Manabasierte Illusionen können auch im Astralraum gewirkt werden. Die Aura einer Illusion kann aber durch Askennen leicht durchschaut werden. Illusionen können das Askennen nicht erschweren und keine Auren maskieren oder erschaffen.

Physische Illusionen: Physische Illusionszauber erschaffen echte Bilder oder verändern physische Merkmale wie etwa Licht oder Geräusche. Sie können sowohl lebende als auch technische Ziele beeinflussen, und ihnen wird mit Logik + Intuition widerstanden. Unbelebte Objekte widerstehen mit ihrem Objektwiderstand (S. 290). Wenn dem Zauber nicht widerstanden wird, steht das Ziel voll unter der Wirkung der Illusion.

LEISER SCHRITT

(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Leiser Schritt macht ein Ziel durch normales oder verstärktes Gehör schwerer wahrnehmbar. Das Ziel bewegt sich leise, bis zur Geräuschlosigkeit. Dinge, die nicht direkt vom Ziel berührt werden, können normale Geräusche machen. Wenn also ein Charakter unter diesem Zauber steht und an die Tür klopft, verursacht er kein Geräusch. Wenn er die Tür eintritt, wird diese beim Aufprall auf dem Boden ganz normal Lärm machen.

Jeder, der das Ziel potenziell hören könnte, muss zuerst dem Zauber widerstehen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe dienen als Schwellenwert für jeden, der dem Zauber später widerstehen möchte. Selbst wenn dem Zauber widerstanden wurde, kann das Ziel unhörbar bleiben, wenn es eine genügend erfolgreiche Schleichenprobe ablegt.

MASKE

(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

PHYSISCHE MASKE

(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Dieser Zauber erfordert die Berührung des Ziels. Das Ziel nimmt eine andere körperliche Erscheinungsform (mit der gleichen grundsätzlichen Größe und Form wie die eigene Gestalt) nach Wahl des Zauberers an. Der Zauber kann auch die Stimme, den Geruch und andere körperliche Merkmale des Ziels verändern.

Wer diese Illusion durchschauen will, muss zuerst erfolgreich dem Zauber widerstehen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe dienen als Schwellenwert für jeden, der dem Zauber später widerstehen möchte. Maske beeinflusst den Geist der Betrachter. Physische Maske erschafft eine Illusion, die auch gegen technologische Sensoren wirkt.

SCHMERZ

(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 4

MASSENSCHMERZ

(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Schmerz ruft die Illusion heftiger Schmerzen hervor und ist bei Zauberern, die in der Klemme stecken, sehr beliebt. Jeder Nettoerfolg, den der Zauberer erzielt, fügt dem Ziel temporär 1 Kästchen Körperlichen und 1 Kästchen Geistigen Schaden zu. Dabei handelt es sich allerdings nicht um wirklichen Schaden, nur um eine Messgröße für die Wirkung des Zaubers. Das Ziel erleidet alle Auswirkungen, inklusive Verletzungsmodifikatoren, die durch Schaden in der gleichen Höhe hervorgerufen würden. Wenn die Schadenskästchen des Ziels dadurch vollständig gefüllt werden, windet es sich vor Schmerzen und ist unfähig, sich zu bewegen oder zu handeln. Wenn der Zauber endet, endet auch der Schmerz sofort, und die vermeintlichen Schadenskästchen verschwinden.

Schmerz trifft ein einzelnes Ziel. Massenschmerz ist ein Flächenzauber.

SCHWEIGEN
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

STILLE
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber erzeugen ein Feld, in dem Geräusche gedämpft werden. Schallangriffe aus dem Feld heraus oder in es hinein (auch von Critterkräften wie Lähmendes Heulen) werden pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe um 1 reduziert. Wer versucht, Geräusche aus oder von hinter dem Feld wahrzunehmen, muss dem Zauber zuerst widerstehen.

Schweigen ist ein Manazauber und wirkt daher nur gegen Lebewesen und magische Schallangriffe oder Critterkräfte. Stille ist ein physischer Zauber und wirkt daher auch gegen technologische Geräte. Er ist nützlich für das Stören von Alarmen, Überwachungsgeräten, Sonar und Kommunikation und kann auch technologische Schallwaffen beeinträchtigen.

TRUGBILD
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

TRIDEO-TRUGBILD
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS

Diese Flächenzauber rufen überzeugende Illusionen von Gegenständen, Kreaturen und Szenen hervor, die der Zauberer auswählt. Er kann Illusionen von allem erzeugen, was er schon mal gesehen hat - von einer Blume über einen Credstick bis hin zu einem feuerspeienden Drachen -, solange die Illusion nicht größer ist als der Wirkungsbereich des Zaubers.

Wer die Illusion durchschauen will, muss dem Zauber erfolgreich widerstehen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe dienen als Schwellenwert für jeden, der dem Zauber später widerstehen möchte.

Trugbild wirkt nur gegen lebende Betrachter, Trideo-Trugbild auch gegen technologische Sensoren.

UNSICHTBARKEIT
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

VERBESSERTE UNSICHTBARKEIT
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber machen das Ziel durch den Gesichtssinn (auch durch Restlichtverstärkung, Infrarotsicht und andere Sinne, die optisch funktionieren) schwerer wahrnehmbar. Das Ziel ist weiter durch Berührung, Geruch, Gehör (dazu zählt auch Ultraschall) und sogar Geschmack (falls es dazu kommt) zu entdecken. Seine Aura ist durch astrale Wahrnehmung ebenfalls zu „sehen".

Jeder, der das Ziel potenziell sehen könnte, muss zuerst dem Zauber widerstehen, um es wirklich zu sehen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe dienen als Schwellenwert für jeden, der das Ziel später sehen möchte. Selbst wenn der Unsichtbarkeit widerstanden wird, kann das Ziel durch eine genügend gute Schleichenprobe unentdeckt bleiben. Angriffe gegen ein unsichtbares Ziel erleiden den Malus für Blindes Feuern, wenn der Angreifer nicht in der Lage ist, es anders wahrzunehmen.

Unsichtbarkeit beeinflusst den Geist der Betrachter. Verbesserte Unsichtbarkeit imitiert die Umgebung des Ziels aus allen Blickwinkeln und wirkt dadurch auch gegen technologische Sensoren.

UNTERHALTUNG
(OFFENSICHTLICH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

TRIDEO-UNTERHALTUNG
(OFFENSICHTLICH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Diese Flächenzauber erzeugen offensichtliche, aber unterhaltsame Illusionen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe geben an, wie detailliert, interessant oder fesselnd das Publikum die Illusion findet. Der Zauberer kann fast alles hervorrufen, was er sich vorstellen kann, oder etwas reproduzieren, das er erlebt hat.

Unterhaltung beeinflusst den Geist der Ziele und kann nicht von technologischen Sensoren entdeckt werden. Trideo-Unterhaltung ist ein physischer Zauber und kann von lebenden und unbelebten Zielen wahrgenommen werden.

Diese Zauber dienen sowohl der Unterhaltung als auch künstlerischen Zwecken. Die Unterhaltungsindustrie sieht Illusionisten buchstäblich als Spezialeffekt-Zauberer. Magische Designer und Künstler erfinden ständig neue und interessante Illusionen, die meist weit über das hinausgehen, was in der wirklichen Welt erfahrbar wäre. Nur die Reichen können es sich leisten, diese Darbietungen live mitzuerleben.

VERWIRRUNG
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

MASSENVERWIRRUNG
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

CHAOS
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

CHAOTISCHE WELT
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS

Diese Zauber erzeugen einen Sturm von widersprüchlichen Sinneseindrücken, die die Opfer völlig durcheinanderbringen. Pro Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe erleidet das Ziel wegen der Ablenkung einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Proben.

Verwirrung trifft ein einzelnes Ziel. Massenverwirrung ist ein Flächenzauber. Chaos ist die physische Version von Verwirrung, wirkt also auch gegen technologische Systeme und Sichtgeräte. Chaotische Welt ist die Flächenvariante von Chaos.

VIECHER
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

SCHWARM
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber lassen die Opfer glauben, dass auf ihrem ganzen Körper Insekten herumkrabbeln, sie beißen und in verschiedene Körperöffnungen kriechen. Die Insekten sehen real aus, hören sich real an, riechen und schmecken sogar real. Die Illusion ist häufig genug ausreichend, dass jedes Ziel, das dem Zauber nicht widersteht, panisch wird. Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe senkt das Initiativeergebnis des Opfers um 2. Wenn der Zauber aufrechterhalten wird, findet diese Reduktion des Initiativeergebnisses zu Beginn jeder Kampfrunde statt. Verlorene Punkte vom Initiativeergebnis werden nicht zurückgewonnen, wenn der Zauber endet.

Viecher trifft ein einzelnes Ziel. Schwarm ist ein Flächenzauber.

KAMPFZAUBER

Kampfzauber nutzen Mana, um direkt oder indirekt eine schädigende Wirkung zu erzielen. Sie sind die Waffen der Zauberer und werden von der Polizei auch so behandelt.

Direkte Kampfzauber: Wenn ein direkter Kampfzauber erfolgreich gewirkt wurde, verursacht er eine Anzahl von Schadenskästchen gleich der bei der Vergleichenden Probe erzielten Nettoerfolge. Diese Vergleichende Probe verwendet im Allgemeinen Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] gegen Konstitution (bei Physischen Zaubern) oder Willenskraft (bei Manazaubern), verstärkt um etwaige Antimagie (S. 294). Das Ziel erhält keine zusätzliche Schadenswiderstandsprobe. Der Schaden wird sofort nach der Zauberprobe verrechnet.

Indirekte Kampfzauber: Indirekte Kampfzauber materialisieren in der Nähe des Zauberers (die meisten Zauberer lassen sie bei ihren Händen oder Augen materialisieren, aber einige nutzen auch die Füße für mächtige Tritte oder lassen ihren ganzen Körper erglühen, als würden sie ihre Aura dem Ziel entgegenschleudern). Dann wird der Zauber als Vergleichende Probe zwischen Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] und Reaktion + Intuition des Ziels (verstärkt um etwaige Antimagie) abgewickelt. Der Vorgang ähnelt dem Fernkampf, nur dass die Kugeln aus Säure, Feuer oder etwas ähnlich Unangenehmem bestehen. Man muss dazu das Ziel nicht wirklich sehen können, sondern kann diese Zauber auch mit verbundenen Augen oder durch digitale Sichtsysteme wirken, solange die Schusslinie nicht behindert ist. Der Schadenscode eines erfolgreich gewirkten Indirekten Kampfzaubers entspricht der Kraftstufe + Nettoerfolge. Die Durchschlagskraft beträgt -(Kraftstufe). Dem Schaden eines Indirekten Kampfzaubers widersteht das Ziel mit Konstitution + modifizierter Panzerung. Indirekte Kampfzauber mit Flächenwirkung bewegen sich vom Magier zum Explosionspunkt hin und „explodieren" dort. Die Probe wird ähnlich wie beim Angriff mit Granaten (S. 182) abgelegt: Man würfelt mit Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] (3) mit einer Abweichung von 2W6 Metern. Im Gegensatz zu Granaten erhöhen Nettoerfolge (über dem Schwellenwert von 3) den Schadenscode des Zaubers; wird der Schwellenwert nicht erreicht, geht der Zauber immer noch los, aber die Erfolge reduzieren die Abweichung um 1 Meter pro Erfolg.

Elementare Kampfzauber: Diese Kampfzauber haben spezielle Schadenswirkungen (s. *Besondere Schadensarten*, S. 173). Die genaue Art des speziellen Schadens ist in der Beschreibung des Zaubers angegeben.

BEISPIEL

Einer der Ganger hat Rikki den Rattenschamanen in die Ecke gedrängt, also hat Rikki keine andere Chance, als ihm ein wenig Mana entgegenzuwerfen. Da er nur ein Ziel hat, wirkt er einen Manablitz mit Kraftstufe 4. Rikki erzielt mit Magie 5 und Spruchzauberei 4 insgesamt 4 Erfolge. Der Ganger mit seiner Willenskraft 3 erzielt 1 Erfolg. Das heißt, der Ganger erleidet 3 Punkte Körperlichen Schaden (gleich den Nettoerfolgen von Rikki, weil es sich um einen Direkten Kampfzauber handelt). Der Ganger kann weder ausweichen noch eine Schadenswiderstandsprobe ablegen.

Der zweite Ganger hat den ersten eingeholt, und Rikki muss etwas mehr Gas geben. Er entscheidet sich für eine Druckwelle mit Kraftstufe 7. Das ist riskant für Rikki, aber er muss das hier schnell zu Ende bringen und sich verstecken. Er erzielt hervorragende 5 Erfolge. Es handelt sich um einen Indirekten Kampfzauber mit Flächenwirkung, also beträgt der Schadenscode 9 (7 + Nettoerfolge über dem Schwellenwert von 3). Keiner der beiden Ganger kommt schnell genug aus dem Wirkungsbereich, deshalb müssen beide einem Schaden von 9G widerstehen. Beide Ganger tragen Panzerjacken (Panzerungswert 12), deren Panzerungswert aber durch die DK 7 des mächtigen Zaubers auf 5 reduziert wird. Beide haben Konstitution 5, also dürfen sie mit je 10 Würfeln dem Schaden widerstehen. Ganger 1 erzielt 3 Erfolge und erleidet 6 Kästchen Geistigen Schaden. Zusammen mit dem Manablitz ergibt das einen schwer angeschlagenen Ganger, der jetzt Fersengeld gibt. Ganger 2 erzielt 5 Erfolge und erleidet nur 4 Kästchen Geistigen Schaden. Er will sich Rikki nicht alleine stellen und wendet sich ebenfalls zur Flucht. Rikki hat mehr Blessuren durch den eigenen Zauber erlitten als durch die Schläge der Ganger. Seine Nase blutet, und er hat durch den Entzug 4 Kästchen Geistigen Schaden erlitten.

SCHOCKHAND
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** B **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS - 6

BETÄUBUNGSBLITZ
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** BF **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

BETÄUBUNGSBALL
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS

Diese Zauber kanalisieren magische Energie direkt in ihr Ziel und verursachen Geistigen Schaden. Sie werden manchmal als „Schlafzauber" bezeichnet, weil sie Ziele bewusstlos machen können, ohne sie zu töten, falls man mal höflichere Gewalt bevorzugt. Schockhand erfordert die Berührung des Ziels. Betäubungsblitz trifft ein einzelnes Ziel. Betäubungsball ist ein Flächenzauber.

BLITZSTRAHL
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

KUGELBLITZ
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber erzeugen elektrische Entladungen, die Elektrizitätsschaden (S. 173) verursachen. Blitzstrahl trifft ein einzelnes Ziel. Kugelblitz ist ein Flächenzauber.

ENERGIESCHLAG
(DIREKT)

Art: P **Reichweite:** B **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 6

ENERGIEBLITZ
(DIREKT)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

ENERGIEBALL
(DIREKT)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS

Diese Zauber kanalisieren destruktive magische Energie in ihre Ziele und verursachen Körperlichen Schaden. Das Ziel wird von innen heraus gekocht wie ein Würstchen in der Mikrowelle. Weil es sich um physische Energie handelt, wirkt der Zauber sowohl gegen lebende als auch unbelebte Ziele. Die Widerstandsprobe wird mit Konstitution abgelegt. Energieschlag erfordert die Berührung des Ziels. Energieblitz trifft ein einzelnes Ziel. Energieball ist ein Flächenzauber.

FLAMMENWERFER
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

FEUERBALL
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber erzeugen Flammen, die ihre Ziele verbrennen, was zugleich schmerzhaft und furchtbar einschüchternd ist. Diese Zauber verursachen Feuerschaden (S. 174). Die Flammen verschwinden sofort wieder, nachdem sie das Ziel getroffen haben, können aber brennbares Material entzünden, das dann auch nach dem Zauber weiterbrennt. Flammenwerfer trifft ein einzelnes Ziel. Feuerball ist ein Flächenzauber.

TODESHAND
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** B **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 6

MANABLITZ
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

MANABALL
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS

Todeshand, Manablitz und Manaball kanalisieren destruktive magische Energie in ein Ziel und verursachen Körperlichen Schaden, indem sie die Zellen des Körpers des Ziels (oder die „Manastruktur“ astral aktiver Wesen) zerstören. Da es sich um Manazauber handelt, wirken diese Zauber nur gegen lebende und magische Ziele. Widerstandsproben werden mit Willenskraft abgelegt. Todeshand erfordert die Berührung des Ziels. Manablitz trifft ein einzelnes Ziel. Manaball ist ein Flächenzauber.

SÄURESTRAHL
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

SÄUREWELLE
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber erzeugen eine stark ätzende Flüssigkeit, die auf das Ziel spritzt, schreckliche Verbrennungen verursacht und organisches Material und Metall zersetzt. Behandeln Sie dies als Säureschaden (S. 175), mit entsprechenden Auswirkungen auf den beeinflussten Bereich und darin befindliche Gegenstände. Die Säure löst sich schnell auf, aber der angerichtete Schaden bleibt. Säurestrahl trifft ein Ziel, Säurewelle ist ein Flächenzauber.

SCHLAG
(INDIREKT)

Art: P **Reichweite:** B **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS - 6

STOSS
(INDIREKT)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

DRUCKWELLE
(INDIREKT)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS

Diese Zauber treffen ihr(e) Ziel(e) mit einer unsichtbaren psychokinetischen Macht - wie ein Faustschlag, der Geistigen Schaden verursacht. Schlag erfordert die Berührung des Ziels. Stoß trifft ein einzelnes Ziel. Druckwelle ist ein Flächenzauber.

MANIPULATIONSZAUBER

Manipulationszauber steuern, beleben oder transformieren Materie und Energie. Bei Manipulationszaubern gibt es eine Reihe von Merkmalen.

Schaden: Manipulationszauber, die Schaden verursachen, haben einen Schadenscode gleich ihrer Kraftstufe (der nicht durch Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe modifiziert wird) und eine Durchschlagskraft von 0. Dem Schaden wird mit Konstitution + Panzerung widerstanden.

Beherrschung: Ziele widerstehen diesen Zaubern mit Willenskraft + Logik. Notieren Sie sich die Nettoerfolge Ihres Charakters, weil diese angeben, wie lange er den Zauber aufrechterhalten kann. Solange der Zauber aufrechterhalten wird, kann das Ziel in jeder Handlungsphase mit einer Komplexen Handlung eine Probe auf Willenskraft + Logik mit einem Malus in Höhe der Kraft des Zaubers ablegen. Jeder Erfolg bei dieser Probe senkt die ursprünglichen Nettoerfolge des Zauberers um 1. Das Wesen, das durch diesen Zauber kontrolliert wird, darf diese Widerstandshandlung auch dann durchführen, wenn es durch die Zauberwirkung eigentlich nicht handeln dürfte. Der Zauber endet, sobald die Nettoerfolge auf 0 reduziert wurden. Bei einer Beherrschung mit Flächenwirkung widerstehen alle Opfer separat. Solange der Zauberer noch mindestens ein Opfer unter Beherrschung hat, kann er den Zauber aufrechterhalten.

Das Opfer eines Beherrschungszaubers hat die üblichen Möglichkeiten, zu erkennen, dass etwas Magisches vorgeht (s. *Magie wahrnehmen*, S. 278). Einige auffällige Zauber (wie etwa Handlungen Beherrschen) sind leicht zu erkennen, aber subtilere Zauber (wie etwa Gedanken Beherrschen) können ziemlich heimtückisch sein.

Umgebung: Diese Zauber haben kein eigentliches Ziel und nur indirekte Auswirkungen. Sie wirken einfach auf einen Bereich.

Transformation: Diese Zauber wirken auf physische Objekte. Ihnen wird von lebenden Zielen gewöhnlich mit Konstitution + Stärke, von unbelebten Zielen mit dem Objektwiderstand (S. 290) widerstanden.

BEEINFLUSSEN
(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: P **Entzug:** KS – 1

Der Zauberer pflanzt eine einzelne Suggestion in den Geist des Opfers ein, die wie ein mächtiger posthypnotischer Befehl wirkt. Damit kann man das Ziel zum Beispiel dazu bringen, FizzyFluid für das beste Getränk der Welt zu halten, den Namen seines besten Freundes zu vergessen oder den Zauberer durch eine Tür einzulassen. Das Ziel folgt dieser Suggestion, als wäre es seine eigene Idee. Wenn es den Widerspruch zwischen Idee und Realität erkennt (weil zum Beispiel FizzyFluid ganz anders schmeckt als gedacht), kann es dem Zauber nach den normalen Beherrschungsregeln (s.o.) widerstehen. In jedem Fall verschwindet die Suggestion von selbst nach einer Anzahl von Minuten in Höhe der Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe.

BELEBUNG
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 1

MASSENBELEBUNG
(TRANSFORMATION, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Dieser Zauber sorgt dafür, dass sich unbelebte Gegenstände bewegen. Der Gegenstand bewegt sich so, wie es zu ihm passt (Bälle können rollen, Teppiche könnten kriechen, humanoide Statuen können gehen usw.). Der Zauber sorgt für eine eingeschränkte Beweglichkeit, wodurch zum Beispiel Statuen dahinwatscheln können, als hätten sie Gelenke. Der Gegenstand widersteht dem Zauber mit seinem Objektwiderstand (S. 290). Schwerere Gegenstände (ab 200 Kilogramm Masse) haben einen höheren Widerstand (+2 pro vollen 200 Kilogramm). Das Steuern eines Gegenstandes benötigt eine Einfache Handlung. Man kann dem Gegenstand auch befehlen, sich in der gleichen Richtung weiterzubewegen, während man sich auf etwas anderes konzentriert. Der Zauberer hat nur eine ungefähre Kontrolle über die Bewegung des Gegenstands und kann keine Teile davon (wie etwa den Arm einer Statue) separat bewegen (feinere Manipulationen erfordern einen Zauber wie etwa *Zauberfinger*, S. 290). Die maximale Bewegungsrate der Gegenstände beträgt (Kraftstufe) Meter pro Kampfrunde, wobei der Spielleiter das letzte Wort über die tatsächlich erreichbare Geschwindigkeit hat. Wenn der Gegenstand von jemandem festgehalten wird, muss der Zauberer bei einer Vergleichenden Probe auf Kraftstufe x 2 gegen Konstitution + Stärke des Gegners gewinnen, um den Gegenstand freizubekommen. Wenn der Gegenstand befestigt ist, legt der Spielleiter einen Schwellenwert für die Probe mit Kraftstufe x 2 fest.

Belebung beeinflusst ein einzelnes, lebloses Objekt. Massenbelebung ist ein Flächenzauber, der mehrere Objekte (wie etwa die Reinigungsgeräte in einer Besenkammer) gleichzeitig bewegen kann.

EISDECKE
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: S **Entzug:** KS

Dieser Zauber erschafft eine rutschige Eisfläche, die den Wirkungsbereich bedeckt. Charakteren, die sich auf dem Eis bewegen, muss eine Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion gelingen, damit sie nicht hinfallen. Der Schwellenwert entspricht der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe. Fahrzeuge müssen sofort eine Fahrzeugprobe ablegen, um nicht zu verunfallen (siehe S. 202). Die Eisdecke schmilzt bei Raumtemperatur vom Rand her mit einer Geschwindigkeit von 1 Quadratmeter pro Minute. Wenn es wärmer oder kälter ist, schmilzt sie schneller oder langsamer. Wenn die Umgebungstemperatur unter dem Gefrierpunkt liegt, schmilzt sie gar nicht.

ENTZÜNDEN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: P **Entzug:** KS - 1

Dieser Zauber regt die Molekularbewegung im Ziel an, wodurch es Feuer fängt, sobald die Wirkung permanent ist. Unbelebte Ziele widerstehen dem Zauber mit ihrem Objektwiderstand. Sobald das Ziel Feuer gefangen hat, brennt es weiter, bis es verbrannt ist oder gelöscht wird.

Gegen lebende Ziele wird der Zauber mit einer Vergleichenden Probe auf Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] gegen Konstitution + Reaktion abgewickelt. Wenn der Zauber gelingt, wird das Ziel von Hitze und Flammen eingehüllt und beginnt zu brennen, sobald die Wirkung permanent ist (s. *Feuerschaden*, S. 174).

GEDANKEN BEHERRSCHEN
(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

MOB-BEWUSSTSEIN
(BEHERRSCHUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Der Zauberer übernimmt die Kontrolle über den Geist des Ziels und gibt diesem vor, was es denken soll. Der Zauberer gibt mentale Befehle als Einfache Handlung, und das Ziel muss diesen folgen, als wären sie seine eigenen Ideen.

Gedanken Beherrschen wirkt nur gegen ein einzelnes lebendes Ziel. Mob-Bewusstsein wirkt gegen alle lebenden Ziele im Wirkungsbereich. Die Opfer des Mob-Bewusstseins können einzeln (jeweils mit einer Einfache Handlung) gesteuert werden oder als Gruppe alle denselben Befehl erhalten (mit einer einzelnen Einfache Handlung).

HANDLUNGEN BEHERRSCHEN
(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

MOB-KONTROLLE
(BEHERRSCHUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Der Zauberer kann das Ziel des Zaubers steuern, als wäre es eine Marionette. Das Bewusstsein des Ziels bleibt unbeeinträchtigt, aber der Zauberer steuert den Körper des Ziels. Wenn er das Ziel zu Handlungen zwingt, muss er dafür seine eigenen Fertigkeiten einsetzen. Um ein Ziel eine Handlung ausführen zu lassen, ist eine Komplexe Handlung erforderlich.

Handlungen Beherrschen wirkt nur gegen ein einzelnes lebendes Ziel. Mob-Kontrolle wirkt gegen alle lebenden Ziele im Wirkungsbereich. Die Opfer der Mob-Kontrolle können einzeln (jeweils mit einer Komplexen Handlung) gesteuert werden oder als Gruppe alle dieselbe Handlung ausführen(-mit einer einzelnen Komplexen Handlung).

LEVITIEREN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Levitieren erlaubt es, eine Person oder einen Gegenstand telekinetisch hochzuheben und durch die Luft zu bewegen. Der Schwellenwert für die Zauberprobe beträgt die Masse des Ziels in Kilogramm dividiert durch 200 (aufgerundet). Das Ziel kann innerhalb des Blickfelds des Zauberers mit einer Bewegungsrate von (Kraftstufe) Metern pro Kampfrunde bewegt werden.

Wenn der Zauberer versucht, einen Gegenstand zu levitieren, der von einem Lebewesen gehalten wird, oder ein unwilliges Lebewesen zu levitieren, kann sich dieses Wesen mit Konstitution + Stärke gegen die Spruchzaubereiprobe wehren. Man kann sich mit diesem Zauber auch selbst levitieren, wenn man einen höheren Beobachtungspunkt braucht oder ohne Fallschirm abspringen will.

LICHT
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 4

Dieser Zauber erzeugt eine mobile Lichtquelle, die einen Bereich mit einem Radius gleich der Kraftstufe des Zaubers in Metern beleuchtet. Der Zauber kann nicht verwendet werden, um ein Ziel zu blenden, kann aber Beleuchtungsmodifikatoren durch Dunkelheit abschwächen. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe senkt einen Malus durch fehlende Beleuchtung um 1.

MANABARRIERE
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Dieser Zauber erzeugt eine unsichtbare Barriere aus magischer Energie. Die Barriere kann als Halbkugel mit einem Radius gleich dem normalen Radius der Flächenwirkung erschaffen werden, oder aber als Wand mit einer Höhe gleich der Kraftstufe und einer Länge gleich der Kraftstufe x 2. Die Manabarriere hat eine Strukturstufe gleich der Anzahl der Erfolge folgt den normalen Regeln für Manabarrieren (S. 315). Die Barriere schränkt die körperliche Bewegung von Lebewesen oder physischen Gegenständen nicht ein, hält aber Geister, aktivierte Foki, Dualwesen und Zauber auf der Ebene auf, auf der sie gewirkt wurde (physisch oder astral). Wenn die Barriere im Astralraum gewirkt wird, hält sie dort auch astrale Gestalten auf und behindert die Sicht.

PANZERUNG
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Dieser Zauber erzeugt ein leuchtendes Feld magischer Energie um das Ziel, das gegen Körperlichen Schaden schützt. Er gewährt einen Panzerungsbonus in Höhe der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe, der kumulativ mit anderer Panzerung wirkt. Bei der Berechnung von Panzerungsbehinderung (s. *Panzerung und Belastung,* S. 171) muss dieser Panzerungsbonus nicht berücksichtigt werden.

PHYSISCHE BARRIERE
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Dieser Zauber erschafft ein durchsichtiges, leuchtendes Kraftfeld mit je 1 Punkt Panzerungs- und Strukturstufe pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe. Die Barriere kann als Halbkugel mit einem Radius gleich dem normalen Radius der Flächenwirkung erschaffen werden, oder aber als Wand mit einer Höhe gleich der Kraftstufe und einer Länge gleich der Kraftstufe x 2.

Eine Physische Barriere erschafft eine feste Wand. Alles bis zur Größe eines Moleküls (also auch Luft und andere Gase) kann hindurch. Alles, was größer ist, trifft auf die Barriere wie auf eine normale Wand. Die Wand ist durchsichtig, schimmert aber leicht, was einen Malus wie bei Leichtem Nebel (S. 176) hervorruft. Die Barriere behindert Spruchzauberei nicht (wenn man von dem Sichtmodifikator absieht), es sei denn, es handelt sich um Zauber mit physischen Komponenten (wie etwa indirekte Kampfzauber). Die Barriere kann durch physische Angriffe beschädigt oder sogar zerstört werden (dann widersteht sie mit ihrer Panzerung + Struktur). Solange der Zauber aufrechterhalten wird, werden allerdings zu Beginn jeder Kampfrunde sämtliche Beschädigungen geheilt. Wenn die Barriere innerhalb einer Kampfrunde mindestens so viele Kästchen Schaden erleidet, wie ihre Strukturstufe beträgt, bricht sie zusammen, und der Zauber endet.

POLTERGEIST
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Dieser Zauber nimmt alle kleinen Objekte (bis zu einem Kilogramm Masse) innerhalb des Wirkungsbereichs auf und wirbelt sie in zufälligen Mustern durch die Luft. Dadurch entsteht eine Sichtbehinderung wie bei Leichtem Nebel (S. 176). Jede Person innerhalb des Bereichs wird von dem fliegenden Gerümpel getroffen und erleidet in jeder Kampfrunde 2 Kästchen Geistigen Schaden, dem mit Konstitution + Panzerung widerstanden wird. In besonders vollgerümpelten Bereichen kann mehr Schaden verursacht werden, und es kann auch zu Körperlichem Schaden kommen, wenn der Spielleiter die herumfliegenden Gegenstände für hinreichend gefährlich hält (wie Nägel oder Glasscherben). Wenn keine Gegenstände herumliegen, erzeugt der Zauber nur gespenstische Geräusche.

SCHATTEN
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Schatten erzeugt eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Radius gleich der Kraftstufe des Zaubers in Metern. Der Beleuchtungsmalus (S. 176) steigt pro zwei Erfolge um eine Kategorie: 2 Erfolge für Teilbeleuchtung, 4 Erfolge für Schwache Beleuchtung und 6 Erfolge für Völlige Dunkelheit. Dieser Zauber kann nicht mehr als Völlige Dunkelheit hervorrufen.

SCHLEUDER
(TRANSFORMATION, SCHADEN)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: S **Entzug:** KS - 2

Dieser Zauber schleudert psychokinetisch einen einzelnen Gegenstand von höchstens (Kraftstufe) Kilogramm Masse auf ein Ziel. Statt der normalen Wurfwaffenprobe wird die Spruchzaubereiprobe verwendet, wobei Schaden und Reichweite mit Magie statt Stärke bestimmt werden. Verwenden Sie die Reichweiten für normale Granaten (s. Tabelle *Waffenreichweiten,* S. 185).

ZAUBERFINGER
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Zauberfinger erzeugt einen psychokinetischen Effekt, der als eine Art „unsichtbare Hand" Gegenstände halten oder manipulieren kann. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe werden zur Stärke und Geschicklichkeit dieser Zauberfinger, wodurch sich das Gewicht der Gegenstände ergibt, die die Zauberfinger heben oder tragen können. Man kann mit Zauberfingern auch Fertigkeiten auf Entfernung einsetzen,

OBJEKTWIDERSTAND

KATEGORIE	WÜRFELPOOL
Natürliche Objekte	3
Bäume, Erde, unbehandeltes Wasser, handgeschnitztes Holz, handgeschmiedetes Metall	
Hergestellte einfache Objekte und Materialien	6
Ziegel, Leder, einfache Kunststoffe	
Hightech-Objekte und -Materialien	9
Fortschrittliche Kunststoffe, Legierungen, elektronische Ausrüstung, Sensoren	
Hochgradig verarbeitete Objekte	15+
Computer, komplexe giftige Abfälle, Drohnen, Fahrzeuge	

wobei die Kraftstufe des Zaubers das jeweilige Charakterlimit ersetzt. Die Zauberfinger sind nicht sehr geschickt, daher können (nach Maßgabe des Spielleiters) auch einfache Aufgaben, wie etwa das Aufheben einer Münze, eine Probe erfordern. Man kann die Zauberfinger wie seine echten Hände zum Kämpfen, Schlösserknacken oder für andere Handlungen einsetzen. Die Zauberfinger können Gegenstände im Blickfeld des Zauberers manipulieren. Sollen mehrere Gegenstände gleichzeitig manipuliert werden, dürfen diese dabei nicht mehr als etwa einen Meter voneinander entfernt sein (die „Spannweite" der magischen Arme). Dieser Zauber kann beim Entschärfen von Bomben oder für andere gefährliche Tätigkeiten sehr nützlich sein. Man kann allerdings keine Berührungszauber auf ein Ziel wirken, das man nur mit den Zauberfingern berührt.

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Wahrnehmungszauber verleihen dem Ziel einen zusätzlichen Sinn (zu den normalen fünf) oder verstärken einen bereits vorhandenen Sinn, solange sie aufrechterhalten werden. Wahrnehmungszauber kann man auf sich selbst oder ein anderes Ziel wirken, das man dafür berühren muss. Bei vielen Wahrnehmungszaubern muss man außerdem zwischen dem **Ziel** (das die zusätzliche Wahrnehmungsfähigkeit erhält) und dem **Opfer** (das wahrgenommen wird), unterscheiden. Die **Standardreichweite** eines Sinns, den ein Wahrnehmungszauber verleiht, beträgt Kraftstufe x Magieattribut des Zauberers in Metern vom Ziel aus. Bei manchen Wahrnehmungszaubern gibt es Erweiterte Versionen, die eine Sinnesreichweite von Kraftstufe x Magie x 10 Metern verleihen. Je mehr Nettoerfolge man bei der Zauberprobe erzielt, desto detailliertere Informationen erhält das Ziel.

Das Benutzen des zusätzlichen oder verbesserten Sinns kann die Einfache Handlung Genau Beobachten erfordern. Wahrnehmungszauber sind entweder **gerichtet** (wie normale Sicht), **ungerichtet** (wie das Hören, das in alle Richtungen gleichzeitig stattfindet) oder **übersinnlich** (wie Telepathie oder Präkognition).

Der verliehene Sinn ist entweder **aktiv** und sucht sich quasi die „Opfer" seiner Wahrnehmung, oder **passiv** und überträgt einfach automatisch Wahrnehmungseindrücke.

Aktiv: Aktive Wahrnehmungszauber werden als Vergleichende Probe zwischen Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] des Zauberers und (bei lebenden Opfern) Willenskraft + Logik (+ Antimagie [Geistig], wenn vorhanden) abgewickelt. Magische Opfer verwenden ihre Kraftstufe x 2, mundane Objekte ihren Objektwiderstand (S. 290). Antimagie kann zur Verteidigung gegen aktive Wahrnehmungszauber benutzt werden, selbst wenn das Opfer nicht weiß, dass es ein solches ist (wenn es zum Beispiel in die Reichweite eines aufrechterhaltenen Zaubers Feinde Entdecken gerät).

Wenn ein Zauber wegen einer Flächenwirkung mehrere Opfer hat oder aufrechterhalten wird und nacheinander mehrere Leute betreffen kann, muss trotzdem nur eine Spruchzaubereiprobe abgelegt werden. Jedem potenziellen Opfer steht dann eine eigene Zauberwiderstandsprobe zu, deren Resultat mit den Erfolgen des Zauberers verglichen wird. Neue Opfer können erkannt werden, wenn sie in Reichweite des Zaubers kommen, und müssen sofort eine Zauberwiderstandsprobe ablegen.

Passiv: Ein passiver Sinn ist einfach „eingeschaltet" und versorgt das Ziel fortwährend mit Sinneseindrücken, genau wie jeder andere Sinn. Solange der Zauber aufrechterhalten wird, wird das Geistige Limit bei Wahrnehmungsproben mit dem betroffenen Sinn durch die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe ersetzt. Man kann sich nicht mit Antimagie gegen einen passiven Sinn verteidigen. Es ist aber möglich, den aufrechterhaltenen Zauber durch Antimagie zu bannen (s. *Zauber bannen,* S. 294).

Patzer: Ein Patzer bei der Spruchzaubereiprobe für einen Wahrnehmungszauber kann zu falschen oder irreführenden Informationen führen. Ein Kritischer Patzer könnte einen (z. B. um 2) erhöhten Entzug verursachen, Körperlichen statt Geistigen Entzug verursachen, temporär einen Sinn des Ziels versagen lassen oder den beabsichtigten Sinn auf unerklärliche Weise anderen Personen (besonders Gegnern) in Reichweite verleihen – hoffentlich bedanken sie sich für die Hilfe beim Bemerken des Teams.

BEISPIEL

Rikki der Rattenschamane (Magie 5) will sich im Club umsehen, ohne seine schöne, dunkle Ecke an der Bar zu verlassen. Er wirkt auf sich selbst Hellsicht mit Kraftstufe 4. Dadurch erhält er ein neues Paar unsichtbarer Augen, das sich bis zu 20 Meter (Magie 5 x Kraftstufe 4 = 20) von ihm weg bewegen kann. Er bewegt seine magische Sicht von Tisch zu Tisch durch den Club, liest ab und zu, was auf dem Display eines Kommlinks steht, und bemerkt nichts Ungewöhnliches. Weil der Club nicht besonders groß ist, schickt er seine Sicht noch bis zur Maximalentfernung von 20 Metern hinaus auf die Straße, wo er ein bekanntes Gesicht sieht. Die Person telefoniert gerade mit dem Kommlink. Die Unterhaltung ist zu kurz, als dass Rikki noch Hellhören wirken und ein Paar unsichtbarer Ohren nach draußen bringen könnte.

FEINDE ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

ERWEITERTES FEINDE ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET, ERWEITERT)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Das Ziel kann lebende Wesen innerhalb der Sinnesreichweite entdecken, die ihm gegenüber feindlich gesinnt sind. Der Zauber kann keine Fallen entdecken (weil diese nicht lebendig sind) und auch niemanden, der einfach blindwütig in die Menge schießen will (weil die Feindschaft nicht direkt gegen das Ziel des Zaubers gerichtet ist). Der Zauber kann aber Feinde entdecken, die einen Hinterhalt oder Überraschungsangriff gegen das Ziel planen.

ERGEBNIS VON WAHRNEHMUNGSZAUBERN

NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS
1	Allgemeine Informationen ohne Details.
Beispiel (Leben Entdecken): Eine Gruppe Metamenschen.	
2	Nur wesentliche, keine geringfügigen Details.
Beispiel (Leben Entdecken): Ein Zwerg, ein Troll und ein Ork gehen in eine Bar.	
3	Wesentliche und geringfügige Details, wobei einige geringfügigere Details unklar bleiben oder fehlen.
Beispiel (Leben Entdecken): Die drei oben erwähnten Personen sind bewaffnet und haben die Waffen gezogen. Der Troll geht voran.	
4	Detaillierte Informationen
Beispiel (Leben Entdecken): Der Troll ist Ihre Kontaktperson Moira. Die beiden anderen haben Sie noch nie gesehen.	

GEISTESSONDE
(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Dieser Zauber erlaubt es dem Ziel, den Geist einer Person (die beim Wirken des Zaubers ausgewählt wird) innerhalb der Sinnesreichweite zu durchforsten. Das Opfer ist sich dieses Eindringens bewusst, kennt aber nicht unbedingt die Quelle des Zaubers. Die Anzahl der Nettoerfolge bei der Spruchzauberprobe gibt an, welche Art von Informationen das Ziel erhalten kann (s. Tabelle *Geistessonde*). Das Ziel kann, solange der Zauber aufrechterhalten wird, pro Komplexer Handlung nach einer Information suchen. Ein erneuter Einsatz der Geistessonde gegen dasselbe Opfer vor Ablauf einer Anzahl von Stunden gleich der Willenskraft des Opfers führt zu einem kumulativen Würfelpoolmodifikator von -2 auf die Spruchzauberprobe.

GEISTESSONDE

NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS
1–2	Das Ziel kann nur die oberflächlichen Gedanken des Opfers lesen.
3–4	Das Ziel kann alles herausfinden, was das Opfer bewusst weiß, und Erinnerungen aus den letzten 72 Stunden lesen.
5+	Das Ziel kann ins Unterbewusstsein des Opfers eindringen und Informationen erhalten, die dem Opfer möglicherweise nicht einmal selbst bewusst sind – wie etwa psychische Marotten, tiefe Ängste oder verschüttete Erinnerungen.

GERÄT ANALYSIEREN
(AKTIV, GERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber lässt das Ziel die Funktion und Bedienung eines Geräts oder Ausrüstungsstücks erkennen, das sich innerhalb der Sinnesreichweite befindet. Dem Wirken des Zaubers wird mit dem Objektwiderstand (S. 290) widerstanden. Jeder Nettoerfolg kann verwendet werden, um eine Information über das Gerät zu erlangen, die nicht sofort offensichtlich ist (man würde also beispielsweise nicht erfahren, dass das Gerät von Renraku ist, wenn das entsprechende Logo groß darauf prangt, sondern eher, wozu das Gerät eigentlich dient). Jeder Nettoerfolg verleiht dem Ziel, solange der Zauber aufrechterhalten wird, außerdem einen Würfelpoolbonus von +1 bei der Benutzung des Geräts. Außerdem darf das Ziel, wenn es improvisieren muss, um das Gerät zu bedienen, den dabei üblichen Würfelpoolmodifikator von -1 ignorieren.

HELLHÖREN
(PASSIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Das Ziel kann entfernte Geräusche hören, als wäre es innerhalb der Sinnesreichweite vor Ort. Der Lauschpunkt kann innerhalb der Reichweite des Zaubers mit einer Komplexen Handlung bewegt werden. Solange das Ziel Hellhören einsetzt, kann es sein normales Gehör nicht benutzen. Der Zauber überträgt keine optischen Eindrücke, nur Geräusche. Dabei können nur Geräusche wahrgenommen werden, die das Ziel mit seinem normalen Gehör wahrnehmen könnte; Gehörverbesserungen wirken hier nicht.

HELLSICHT
(PASSIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Das Ziel kann entfernte Dinge sehen, als wäre es innerhalb der Sinnesreichweite vor Ort. Der Sichtpunkt kann innerhalb der Reichweite des Zaubers mit einer Komplexen Handlung bewegt werden. Solange das Ziel Hellsicht einsetzt, kann es weder seine normale Sicht noch astrale Wahrnehmung benutzen. Der Zauber überträgt keine Geräusche, nur optische Eindrücke; die Sicht profitiert nicht von Sichtverbesserungen. Man kann auf Ziele, die man mit Hellsicht wahrnimmt, keine Zauber wirken.

INDIVIDUUM ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Das Ziel kann die Anwesenheit einer bestimmten Person innerhalb der Sinnesreichweite feststellen. Die Person muss beim Wirken des Zaubers angegeben werden. Es muss sich um jemanden handeln, den das Ziel kennt oder zumindest einmal getroffen hat.

KAMPFSINN
(PASSIV, ÜBERSINNLICH)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Das Ziel kann unterbewusst Kämpfe und andere gefährliche Situationen innerhalb der Sinnesreichweite analysieren. Es nimmt Ereignisse bereits Sekundenbruchteile vor ihrem Eintreten wahr. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe verleiht dem Ziel +1 Würfel für Überraschungsproben und für Verteidigungsproben gegen Nah- und Fernkampfangriffe, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Während dieser Zauber aufrechterhalten wird, darf das Ziel vor einer möglichen Überraschungssituation (S. 191) immer eine Wahrnehmungsprobe ablegen und hat den Vorteil, schon alarmiert zu sein, wenn die Probe gelingt.

LEBEN ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

ERWEITERTES LEBEN ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET, ERWEITERT)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Das Ziel entdeckt alle Lebewesen (aber keine Geister) innerhalb der Sinnesreichweite und erfährt ihre Anzahl und ihre Aufenthaltsorte relativ zur eigenen Position. In einem dicht bevölkerten Gebiet ist dieser Zauber praktisch nutzlos, weil er nur eine verschwommene Masse von Lebensspuren anzeigt.

[LEBENSFORM] ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

ERWEITERTES [LEBENSFORM] ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET, ERWEITERT)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Das Ziel entdeckt alle Angehörigen einer bestimmten Lebensform innerhalb der Sinnesreichweite und erfährt ihre Anzahl und ihre Aufenthaltsorte relativ zur eigenen Position. Es handelt sich hier eigentlich um viele verschiedene Zauber, die für jede Lebensform (Orks, Elfen, Drachen usw.) separat erlernt werden müssen. Geister sind auch hier keine erlaubten Lebensformen; sie werden mit dem Zauber Magie Entdecken entdeckt.

MAGIE ANALYSIEREN
(AKTIV, GERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber erlaubt dem Ziel, ein magisches Objekt (wie etwa einen Fokus, ein Alchemisches Erzeugnis, ein Magisches Refugium oder ein aktives Ritual) innerhalb der Sinnesreichweite zu analysieren. Die Nettoerfolge der Spruchzaubereiprobe werden als Erfolge auf der Tabelle *Askennen* (S. 312) gewertet, außer dass das Ziel dafür nicht astral wahrnehmen muss.

MAGIE ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

ERWEITERTES MAGIE ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET, ERWEITERT)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Das Ziel entdeckt die Präsenz aller Foki, Zauber, Hüter, Magischer Refugien, Alchemischer Erzeugnisse, Rituale und Geister innerhalb der Sinnesreichweite. Es kann keine Erwachten Charaktere oder Critter, astralen Signaturen, abgelaufenen oder bereits ausgelösten Alchemischen Erzeugnisse oder Wirkungen permanenter Zauber, die bereits permanent sind, entdecken.

[OBJEKT] ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Das Ziel entdeckt alle Gegenstände der angegebenen Objektkategorie innerhalb der Sinnesreichweite und erfährt ihre Anzahl und ihre Aufenthaltsorte relativ zur eigenen Position. Jede Objektkategorie muss mit einem eigenen Zauber (Feuerwaffen Entdecken, Computer Entdecken, Sprengstoffe Entdecken usw.) aufgespürt werden. Diese Zauber müssen separat erlernt und gewirkt werden.

TELEPATHIE
(AKTIV, ÜBERSINNLICH)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Telepathie erlaubt dem Zauberer und einem freiwilligen Ziel, mental miteinander zu kommunizieren und dabei Worte, Emotionen und geistige Bilder auszutauschen. Ein Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe genügt, um die Verbindung herzustellen. Da das Ziel freiwillig mitmachen muss, wird die Spruchzaubereiprobe als normale Erfolgsprobe abgewickelt. Das Ziel muss innerhalb der Sinnesreichweite bleiben, damit die Verbindung funktioniert.

WAHRHEIT PRÜFEN
(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Das Ziel kann erkennen, ob die Aussagen einer Person wahr sind (oder diese sie zumindest für wahr hält). Der Zauber benötigt mindestens 1 Nettoerfolg, um die Wahrheit einer ausgewählten Aussage zu bestimmen. Der Zauber wirkt nicht auf schriftliche Informationen oder solche, die durch technologische Medien verbreitet werden. Das Ziel muss die fragliche Aussage selbst hören (und die Person muss sich innerhalb der Sinnesreichweite befinden), um ihren Wahrheitsgehalt bewerten zu können.

ANTIMAGIE

Antimagie bietet dem Zauberer zwei Vorteile: Zauberabwehr und das Bannen von Zaubern. Die Fertigkeit Antimagie funktioniert nicht gegen Geister, Critterkräfte oder Alchemische Erzeugnisse.

ZAUBERABWEHR

Zauberabwehr wird gegen gegnerische Zauber eingesetzt, die auf den Zauberer selbst oder auf Ziele innerhalb seines Blickfelds (hier gelten dieselben Regeln wie beim Zielen von Zaubern) gewirkt werden, die er mit Zauberabwehr schützen will. Das Ansagen dieses Schutzes erfordert entweder eine Freie Handlung oder - wenn der Zauberer keine Freie Handlung mehr übrig hat - eine Unterbrechungshandlung, die sein Initiativeergebnis sofort um 5 senkt. In jeder Kampfrunde hat der Zauberer einen Würfelpool in Höhe seiner Fertigkeit Antimagie für die Zauberabwehr zur Verfügung. Wenn ein Zauber gewirkt wird, kann er einige oder alle Würfel aus diesem Würfelpool zur Verteidigung dagegen einsetzen. Der Würfelpool sinkt dadurch entsprechend für die jeweilige Kampfrunde. Der Zauberer muss bei jedem Zauberangriff festlegen, wie viele Würfel er für die Verteidigung dagegen nutzen will, und er kann auswählen, wie viele Leute (einschließlich sich selbst) durch die Abwehrwürfel geschützt werden sollen. Er kann gleichzeitig eine Anzahl von Personen gleich seinem Magieattribut schützen. Diese Würfel erhöhen dann bei allen ausgewählten Zielen den Würfelpool für Zauberwiderstandsproben (oder Verteidigungsproben gegen indirekte Kampfzauber). Der Würfelpool für die Zauberabwehr wird zu Beginn jeder Kampfrunde wieder aufgefüllt. Zauberabwehr funktioniert sowohl gegen Spruchzauberei als auch gegen Rituale mit Zauberkomponente und Alchemische Erzeugnisse, bei denen ein Zauber ausgelöst wird.

BEISPIEL

Chordaes Team kämpft gegen eine Wiz-Gang. Sie hat Antimagie 7, also kann sie in jeder Kampfrunde 7 Bonuswürfel für die Zauberabwehr nutzen. Früh in der Kampfrunde ist sie Ziel eines Manablitzes, also verwendet sie 3 ihrer Antimagiewürfel dagegen. Sie addiert 3 Würfel zu ihrem Würfelpool für die Zauberwiderstandsprobe.

Ein zweiter gegnerischer Magier will dann das ganze Team mit einem Feuerball beharken. Chordae beschließt, alle 4 übrigen Würfel zur Verteidigung gegen diesen Zauber einzusetzen, und sie benennt sich selbst und alle Mitglieder ihres Teams als Nutznießer dieses zusätzlichen Schutzes. Das heißt, dass Chordae und alle ihre Teammitglieder einen Würfelpoolbonus von +4 auf ihre Verteidigungsproben erhalten. Danach sind die Antimagiewürfel allerdings erst mal verbraucht. Wenn in dieser Kampfrunde noch ein weiterer Zauber gegen sie geschleudert wird, werden sich alle ohne antimagische Hilfe wehren müssen.

ZAUBER BANNEN

Das Bannen von Zaubern dient dazu, einen aufrechterhaltenen oder intensivierten Zauber zu kontern. Zum Bannen wird eine Vergleichende Probe auf Antimagie + Magie [Astral] gegen Kraftstufe des Zaubers + Magie des gegnerischen Zauberers (+ ausgegebenes Karma bei intensivierten Zaubern) abgelegt. Für diese Probe kann zusätzlich auch ein zur Kategorie des zu bannenden Zaubers passender Antimagiefokus verwendet werden. Außerdem darf das Limit der Probe mit Reagenzien verändert werden (siehe S. 316). Jeder Nettoerfolg senkt die Erfolge, die der Zaubernde bei seiner Zauberprobe hatte. Dadurch kann die Effektivität des Zaubers sinken (wie bei dem Zauber Schatten, der dann einen kleineren Malus erzeugt). Wenn die Erfolge des betreffenden Zaubers auf 0 sinken, endet er sofort. Unabhängig vom Ausgang muss der Charakter nach dem Bannen einem Entzug widerstehen, als hätte er den Zauber selbst gewirkt - Körperlich, falls die Kraftstufe des Zaubers höher war als sein Magieattribut, ansonsten Geistig.

Eine Ritualwirkung kann gebannt werden, wenn sie einen Zauberanteil hat und andauert (aufrechterhalten oder mit einer Dauer). Dazu ist eine Vergleichende Probe auf Antimagie + Magie [Astral] gegen die Kraftstufe des Zaubers + der Summe der Magieattribute aller Ritualteilnehmer erforderlich. Jeder Nettoerfolg reduziert die Nettoerfolge beim Ritualschritt Besiegeln (S. 295) um 1. Der Charakter muss einem Entzug gleich der doppelten Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) der Gegenseite bei der Vergleichenden Probe widerstehen. Der Entzug beim Bannen einer Ritualwirkung ist Geistiger Schaden, es sei denn, die Kraftstufe des Rituals ist größer als das Magieattributs des Charakters; in diesem Fall ist er Körperlich.

RITUALZAUBEREI

Spruchzauberei ist das schnelle Manipulieren von Mana, Ritualzauberei formt Mana über einen längeren Zeitraum hinweg. Diese längere Dauer erlaubt es, Mana auf Arten zu benutzen, die mit normaler Spruchzauberei unmöglich sind. Rituale werden, wie Zauber und Alchemische Zauber, separat gelernt und kosten dieselbe Menge an Karma. Rituale können von einer Person oder in einer Gruppe durchgeführt werden. Zauber, die auf gewöhnliche Weise gelernt wurden, können in manche Rituale verwoben sein, wie etwa ein Kampfzauber in das Ritual Fernzauber (S. 296), und müssen für ihre Verwendung im Ritual nicht nochmals als „Ritualversion“ gelernt werden. Das ist ein Vorteil der Ritualzauberei gegenüber der Alchemie.

Das Durchführen eines Rituals umfasst die folgenden Schritte:

SCHRITT 1: AUSWAHL DES RITUALLEITERS

Jedes Ritual muss von jemandem geleitet werden, der es kennt und den letzten Schritt, das Besiegeln, durchführen kann. In diesem Schritt müssen die Teilnehmer ansagen, dass sie am Ritual des Ritualleiters teilnehmen. Die Teilnehmer müssen das Ritual nicht selbst gelernt haben; sie müssen nur zur Teilnahme bereit sein. Alle Wirkungen des Rituals tragen die astrale Signatur (S. 311) des Ritualleiters. Jeder Teilnehmer, der nicht der Tradition des Ritualleiters angehört, erhält bei allen Handlungen während des Rituals einen Würfelpoolmodifikator von -2. Wenn man ein Ritual alleine durchführt, ist man automatisch der Ritualleiter.

SCHRITT 2: AUSWAHL DES RITUALS

Der Ritualleiter wählt dann das Ritual aus, das durchgeführt werden soll. Wenn nötig, wählt der Ritualleiter auch den Zauber aus, der zum Teil des Rituals wird. Wenn das Ritual die Kenntnis eines Zaubers voraussetzt, muss nur der Ritualleiter diese Kenntnis besitzen.

SCHRITT 3: AUSWAHL DER KRAFTSTUFE DES RITUALS

Die Kraftstufe des Rituals legt nicht nur seine Macht fest, sondern gibt auch die Kraftstufe darin verwobener Zaubersprüche vor.

SCHRITT 4: VORBEREITUNG DES RITUALPLATZES

Ein Ritual muss in einem Magischen Refugium der Tradition des Ritualleiters durchgeführt werden, das als Ritualplatz dient. Dies kann ein permanentes Refugium oder ein temporär mit Reagenzien errichtetes Refugium (S. 278) sein. Die Kraftstufe des Refugiums muss mindestens so hoch sein wie die Kraftstufe des Rituals. Sobald das Refugium aktiv ist, darf kein Teilnehmer (außer dem **Späher**, wenn das Ritual einen benötigt) es vor der Vollendung des Rituals verlassen, da das Ritual sonst scheitert.

SCHRITT 5: OPFERUNG

Als Teil und Vorbereitung des Rituals muss der Ritualleiter Reagenzien in Höhe der Kraftstufe des Rituals opfern. Der Ritualleiter kann auch mehr Reagenzien opfern, um den Entzug beim Besiegeln (Schritt 7) zu verringern. Pro (Kraftstufe) Dram an Reagenzien, die über die Opferung hinaus aufgewendet werden, wird der Entzug um 1 (bis zu einem Minimum von 2) verringert.

SCHRITT 6: DURCHFÜHREN DES RITUALS

In diesem Schritt wird das eigentliche Ritual durchgeführt. Die Dauer dieses Vorgangs ist bei jedem Ritual gesondert in der Beschreibung angegeben, hängt aber fast immer von der Kraftstufe des Rituals ab. In diesem Schritt werden auch die Proben für bei dem Ritual gewirkte Zauber abgelegt.

SCHRITT 7: BESIEGELN DES RITUALS

Der letzte Schritt bei der Durchführung eines Rituals ist das Besiegeln, das die Wirkung auslöst. Der Ritualleiter legt eine Vergleichende Probe auf Ritualzauberei + Magie [Kraftstufe] gegen Kraftstufe x 2 ab, mit einer Teamworkprobe von jedem der Teilnehmer. Bei jedem Ritual ist beschrieben, ob und wie sich Nettoerfolge beim Besiegeln auswirken.

Sobald die Wirkung des Rituals ausgelöst ist, muss jeder Teilnehmer Entzug in Höhe der doppelten Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) der verteidigenden Seite der Ritualzaubereiprobe (mindestens aber einem Entzug von 2) widerstehen. Wenn der Ritualleiter bei der Teamworkprobe mehr Erfolge erzielt hat, als sein Magieattribut beträgt, wird der Entzug Körperlich, sonst bleibt er Geistig.

FEHLSCHLAG VON RITUALEN

Es gibt einige wenige Umstände, unter denen ein Ritual vorzeitig scheitern kann. Wenn ein Teilnehmer den Ritualplatz nach Schritt 4, aber vor der Vollendung des Rituals verlässt, scheitert es sofort. Wenn der Ritualleiter vor Schritt 7 bewusstlos wird oder stirbt, scheitert es ebenfalls sofort. Wenn der Ritualplatz nach Schritt 4 verdrängt oder zerstört wird, scheitert es ebenfalls.

Wenn ein Ritual scheitert, müssen alle Teilnehmer sofort dem Entzug widerstehen. Legen Sie eine Probe mit Kraftstufe x 2 ab, als wäre das Ritual Besiegelt worden. Der Entzug entspricht der doppelten Anzahl der Erfolge in Geistigem Schaden. Alle Reagenzien, die in Schritt 5 aufgewendet wurden, sind verloren.

PATZER BEI RITUALEN

Ein Patzer bei einem Ritual kann zusätzlichen Entzug oder eine Erhöhung der Kraftstufe, die der Vollendung des Rituals widersteht, um 2 hervorrufen, oder aber dazu führen, dass der Ritualleiter gezwungen ist, das Ritual alleine (also ohne Teamworkproben) zu Besiegeln. Ein Kritischer Patzer kann alles Mögliche bewirken: Der Diener könnte verschwinden, das Ziel könnte verfehlt werden, ein Kreis der Heilung könnte zu einem Astraltor werden und alle Teilnehmer in einer seltsamen Metaebene abladen, oder der Spielleiter könnte sich etwas noch Hässlicheres einfallen lassen.

RITUALE

Es folgt eine Beschreibung der Rituale, die Charaktere lernen und durchführen können. Man kann Rituale genauso wie Zauber lernen (s. *Zaubersprüche lernen*, S. 298). Einige Rituale haben Merkmale, die spezielle Regeln haben, wie das auch bei Zaubern vorkommt.

Diener: Diese Rituale erschaffen halbautonome Wesen, meist zur Unterstützung des Zauberers, der sie geschaffen hat. Der erschaffene Diener ist an den Ritualleiter gebunden, der maximal so viele Diener gleichzeitig haben kann, wie sein Charismaattribut beträgt.

Materielle Verbindung: Das Ritual benötigt eine Materielle Verbindung zum Ziel: etwas, das einmal Teil des Ziels war. Materielle Verbindungen von Lebewesen sind nicht ewig für Rituale nutzbar. Genaueres dazu finden Sie im Kasten *Materi-*

elle Verbindungen.

Späher: Wenn das Ziel nicht im Blickfeld des Ritualleiters ist, muss er jemanden auswählen, der das Ziel an seiner Stelle sehen kann und als Späher dient. Der Späher muss ein Mitglied der Gruppe sein, die das Ritual durchführt – oder ein Geist, der an einen der Ritualteilnehmer gebunden ist –, und muss das Ziel astral wahrnehmen können. Der Späher muss zu Beginn des Rituals am Ritualplatz sein und danach körperlich oder astral zu einem Ort reisen, von dem aus er das Ziel astral wahrnehmen kann. Dies ist eine Ausnahme von der Regel, dass Teilnehmer den Ritualplatz nicht verlassen dürfen. Das Ziel muss nicht unbedingt astral aktiv sein (was für den Späher oft auch sicherer ist). Der Späher muss es nur astral wahrnehmen können, um die notwendige mystische Verbindung aufzubauen. Wenn ein Flächenzauber Teil des Rituals ist, muss der Späher den Zielpunkt wahrnehmen können. Während der Dauer des Rituals entsteht dadurch eine Verbindung zwischen der astralen Gestalt des Spähers und der Ritualgruppe. Wenn der Späher bemerkt wird, ist es möglich, diese mystische Verbindung bis zum Ritualplatz zurückzuverfolgen. Der Späher wirkt bei der Teamworkprobe der anderen Teilnehmer nicht mit, erleidet aber denselben Entzug wie alle anderen.

Verankert: Ein Verankertes Ritual muss an einem physischen Objekt oder einem Symbol mit mystischer Bedeutung verankert werden. Es könnte sich um etwas handeln, das speziell für das Ritual benutzt wird (wie ein Felsen oder Durchgang, an dem ein Hüter verankert wird), um mystische Zeichen (gemeißelt, gemalt, mit Blut oder Tinte geschrieben) oder um den Ritualplatz selbst. Dieser Ankerpunkt kann während der Dauer der Ritualwirkung relativ zur Gaiasphäre (dem Planeten) nicht bewegt werden, sonst bricht die Wirkung des Rituals sofort ab.

Zauber: Dieses Ritual wird zusammen mit einem Zauber verwendet, den der Ritualleiter kennt. Einige Merkmale des Zaubers können sich dabei verändern, was in der Beschreibung des jeweiligen Rituals angegeben ist. Wenn der Ritualleiter für diesen Zauber Modifikatoren durch einen Schutzgeist erhält, gelten diese ebenfalls bei dem Ritual. Solche Rituale können durch Antimagie gebannt werden (siehe S. 294).

MATERIELLE VERBINDUNGEN

Eine Materielle Verbindung ist etwas, das integraler Bestandteil des Ziels ist. Wenn es sich um ein unbelebtes Objekt handelt, muss die Verbindung ein essenzieller Teil von dessen Struktur sein. Ein Ziegel aus einer Mauer könnte als Materielle Verbindung zur Mauer dienen; ein Bild, das daran hing, nicht, weil es kein integraler Bestandteil der Mauer ist. Wenn es sich um ein lebendiges Ziel handelt, ist eine Gewebeprobe nötig. Diese verderben aber mit der Zeit und werden dann als Materielle Verbindung unbrauchbar. Haar, Blut, andere Körperflüssigkeiten, Fingernägel und Ähnliches sind nur einige Stunden lang brauchbar. Größere Proben (wie das sprichwörtliche Pfund Fleisch) können einige Tage lang halten, bevor die Aura zu schwach wird, um eine Verbindung zu erlauben. Chemische Konservierung zerstört die Aura und damit die Möglichkeit einer Verbindung sofort, aber Proben können für den späteren Gebrauch eingefroren werden.

FERNWAHRNEHMUNG
(SPÄHER, ZAUBER)

Dieses Ritual erlaubt es, Wahrnehmungszauber mit noch größerer Reichweite zu wirken. Der Wirkungsbereich des Zaubers vergrößert sich auf Kraftstufe x Summe der Magieattribute der Teilnehmer x 100 Meter. Das Ziel des Zaubers muss sich während des Rituals am Ritualplatz aufhalten, kann nach dessen Vollendung aber den Ritualplatz verlassen und seinen neuen Sinn mitnehmen, während die Ritualteilnehmer den Zauber aufrechterhalten. Alle Teilnehmer nehmen das wahr, was das Ziel durch den Zauber wahrnimmt. Wenn der Zauber ein Opfer hat (wie bei den Zaubern Telepathie oder Geistessonde), muss man einen Späher ausschicken, um dieses Opfer zu beobachten.

Das Ritual braucht zur Vollendung (Kraftstufe) Stunden. Wenn danach auch nur ein einziger der Teilnehmer den Zauber fallen lässt, endet die Wirkung.

FERNZAUBER
(SPÄHER, ZAUBER)

Dieses Ritual gestattet, Kampfzauber auf Ziele zu wirken, die sich nicht im Blickfeld der Ritualteilnehmer befinden. Der Kampfzauber kann entweder direkt oder indirekt sein. Direkte Kampfzauber reisen durch den Astralraum zum Ziel. Indirekte Kampfzauber reisen durch die physische Welt zum Ziel, wozu sie einen freien (aber nicht unbedingt geraden) Weg zwischen dem Ritualteam und dem Ziel brauchen, um das Ziel erreichen zu können. Der Zauber fliegt vom Ritualplatz aus zum Ziel und weicht dabei selbsttätig Hindernissen aus.

Das Ritual braucht zur Vollendung (Kraftstufe) Stunden.

FLUCH
(MATERIELLE VERBINDUNG, ZAUBER)

Ein Fluch erlaubt, ein Opfer mit einem Illusionszauber durch eine Materielle Verbindung statt durch eine Sichtverbindung zu treffen. Der Fluch kann gegen jedes Ziel, innerhalb der Sichtweite des Ritualleiters oder nicht, gewirkt werden, solange die Materielle Verbindung vorhanden ist. Wenn der Zauber ein Flächenzauber ist und gegen mehrere Opfer wirken soll, muss zu jedem einzelnen Opfer eine Materielle Verbindung bestehen.

Die Materielle Verbindung muss bei Schritt 5 (Opferung) vorhanden sein und wird durch das Ritual zerstört. Der Zauber wird in Schritt 6 normal (wenn möglich mit Teamwork) gewirkt, wobei Proben und Entzug vom gewählten Illusionszauber abhängen.

Für die Dauer des Rituals besteht eine Verbindung zwischen dem Ziel und den Ritualteilnehmern, während der Zauber aufrechterhalten wird. Es ist möglich, diese mystische Verbindung zu entdecken und bis zum Ritualplatz zurückzuverfolgen.

Das Ritual braucht zur Vollendung (Kraftstufe) Stunden.

HERRSCHAFT
(VERANKERT, ZAUBER)

Dieses Ritual erhält einen Manipulationszauber mit Flächenwirkung aufrecht. Der Wirkungsbereich des Zaubers entspricht einer Kugel mit einem Radius gleich dem Magieattribut des Ritualleiters in Metern. Die Wirkung hängt von der

Kraftstufe des Rituals und den Nettoerfolgen beim Besiegeln ab. Die Wirkung hält einen Grundzeitraum von 1 Stunde an, der für jeden Nettoerfolg beim Besiegeln verdoppelt wird (also 2, 4 ,8 usw.).

Das Ritual braucht zur Vollendung (Kraftstufe) Stunden.

HOMUNKULUS
(DIENER)

Der Zauberer kann einen Funken Intelligenz in ein unbelebtes Objekt bannen und damit einen Homunkulus erschaffen. Der Homunkulus hat eine körperliche Gestalt, ist aber nicht sehr schlau. Er versteht alle Sprachen, die seine Erschaffer (also der Ritualleiter und alle Ritualteilnehmer) sprechen, und hat ein gewisses Maß an Persönlichkeit, die ein Abbild der Persönlichkeiten der Erschaffer ist.

Um das Ritual durchzuführen, benötigt man ein unbelebtes Objekt. Obwohl das Wort eigentlich „kleiner Mensch“ bedeutet, muss das Objekt nicht humanoid geformt sein. Tierstatuetten werden von Schamanen gerne benutzt, und auch ein belebtes Verlängerungskabel kann nützlich sein. Der Gegenstand kann höchstens eine Masse von (Kraftstufe x 10) Kilogramm haben und erhält eine eingeschränkte Beweglichkeit wie durch den Zauber *Belebung* (S. 288), solange die Wirkung des Rituals anhält. In jedem Fall erhöht der Objektwiderstand des Gegenstands den Würfelpool, gegen den sich die Teilnehmer beim Besiegeln durchsetzen müssen. Daher sieht man auch so wenige Kommlinks als Homunkuli.

Der Homunkulus befolgt die Befehle des Ritualleiters, so gut er kann. Das Befehligen eines Homunkulus ist nicht wie das Kommandieren von Geistern. Ein Geist besitzt Intuition und Intelligenz; ein Homunkulus befolgt nur Befehle und gibt schnell auf, wenn das Ziel nicht zu erreichen ist. Ein Homunkulus bleibt eine Anzahl von Tagen gleich der Kraftstufe des Rituals x Nettoerfolge beim Besiegeln bestehen. Die Fertigkeiten des Homunkulus haben eine Stufe in Höhe der halben Kraftstufe (aufgerundet) des Rituals.

Das Ritual braucht zur Vollendung (Kraftstufe) Stunden.

HÜTER
(VERANKERT)

Der Hüter ist ein einfaches Ritual, das viele Zauberer lernen. Es erschafft eine astrale Barriere (S. 315) mit einer Kraftstufe gleich der Kraftstufe des Rituals. Der Hüter kann ein Volumen von bis zu 50 Kubikmeter x Summe der Magieattribute der Teilnehmer umgrenzen.

Das Ritual braucht zur Vollendung (Kraftstufe) Stunden. Der Hüter hält für eine Anzahl von Wochen gleich der Anzahl der Nettoerfolge beim Besiegeln des Rituals. Wenn der Ritualleiter Karma in Höhe der Kraftstufe des Hüters ausgibt, wird der Hüter permanent.

KREIS DER HEILUNG
(VERANKERT, ZAUBER)

Dieses Ritual wird benutzt, um Heilmagie auf mehrere Ziele gleichzeitig zu wirken. Obwohl es als Kreis bezeichnet wird, erzeugt es eigentlich eine Kugel rund um den Ankerpunkt mit einem Radius gleich dem Magieattribut des Ritualleiters in Metern. Das Ritual braucht zur Vollendung (Kraftstufe) Stunden. Die Nettoerfolge beim Besiegeln werden als Nettoerfolge für den Zauber gewertet. Die Wirkung des Zaubers erfasst jeden, der sich innerhalb des Kreises aufhält, solange er im Kreis verbleibt. Der Kreis bleibt für (Kraft) Tage bestehen.

SCHUTZKREIS
(VERANKERT)

Der Schutzkreis bildet eine kleine astrale und physische Barriere. Obwohl er als Kreis bezeichnet wird, ist er eigentlich eine Kugel rund um den Ankerpunkt mit einem Radius gleich dem Magieattribut des Ritualleiters in Metern. Diese Kugel ist eine Kombination aus der Wirkung der Zauber Physische Barriere und Manabarriere (siehe S. 289f.) mit einer Kraftstufe gleich der Kraftstufe des Rituals. Die Manabarriere ist Dual.

Der Schutzkreis hält eine Anzahl von Stunden gleich den Nettoerfolgen beim Besiegeln. Alles, was sich innerhalb der Barriere befindet, ist vor physischen und magischen Angriffen von außen geschützt. Wenn etwas die Barriere von innen her durchdringt, endet die Wirkung. Das Ritual braucht zur Vollendung (Kraftstufe) Stunden.

WATCHER
(DIENER)

Watcher sind Geistern ähnlich, entstehen aber aus dem Geist des Ritualleiters und kommen nicht von den Metaebenen. Sie sind Geschöpfe aus Mana, das durch die Persönlichkeiten der Ritualteilnehmer zusammengewoben wird. Ein Watcher

WATCHER UND HOMUNKULUS

WATCHER

Ein blasses Abbild der Persönlichkeit der Erschaffer, das erschaffen wurde, um zu tun, was blasse Abbilder gut können.

K	G	R	S	W	L	I	C
*	*	*	*	KS – 2	KS – 2	KS – 2	KS – 2

Astrale Initiative	(KS x 2) + 2W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewusstsein, Manifestieren, Suche

** Watcher haben keinen physischen Körper*

HOMUNKULUS

Ein physischer Diener, der mundane Aufgaben ausführen kann.

K	G	R	S	W	L	I
*	KS – 2	KS – 2	KS	1	1	1

Initiative	(KS – 1) + 1W6
Bewegung	x2/x4/+1
Fertigkeiten	Astralkampf, Dualwesen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Bewusstsein

** Die Konstitution dieses Dieners entspricht der Strukturstufe des Materials, aus dem er besteht.*

kann alle Sprachen sprechen, die seine Erschaffer (also der Ritualleiter und alle Ritualteilnehmer) sprechen können. Ein Watcher ist nur an den Ritualleiter gebunden und gehorcht nur ihm. Ein Watcher bleibt eine Anzahl von Stunden gleich seiner Kraftstufe x Nettoerfolge beim Besiegeln bestehen. Die Fertigkeiten des Watchers haben eine Stufe in Höhe der halben Kraftstufe (aufgerundet) des Rituals.

Ein Ritualleiter kann einen an ihn gebundenen Watcher jederzeit mit einer Freien Handlung entlassen. Watcher können nicht verbannt oder durch Antimagie gebannt werden. Das Ritual braucht zur Vollendung (Kraftstufe) Minuten.

ZAUBERSPRÜCHE LERNEN

Neue Zaubersprüche, Rituale oder Alchemische Zauber durch das Studieren der entsprechenden Formeln oder von einem Lehrer (entweder einem Geist oder einem Erwachten Individuum) gelernt werden. Einige Zauberer haben das Glück, dass ihnen ganze Bibliotheken mit Schriftrollen und Zauberbüchern vererbt wurden, oder sie haben ein Erwachtes Familienmitglied, das sie einen neuen Zauber lehrt. Der Rest der Erwachten kann auf Online-Gemeinschaften wie SpellSource und Magiknet zugreifen, die Sammlungen von Formeln verschiedener Traditionen bieten. Diese Netzwerke werden meist von einem oder mehreren Konzernen unterstützt, daher muss man für ihre Benutzung eine SIN und eine Lizenz zum Ausüben von Magie haben. Etablierte Zauberer arbeiten manchmal auch im Graubereich und unterrichten unlizenzierte Zauberer, um sich mit der Weitergabe von Wissen an weniger Erfahrene ein paar Nuyen dazuzuverdienen.

Wenn man alleine lernen will, kann man eine Zauberformel kaufen (Preise dafür finden sich in der Tabelle *Magische Ausrüstung*, S. 467). Wenn man einen lebenden, atmenden Lehrer haben will, muss man mit einer Gebühr von etwa (Fertigkeit Unterricht x Formelkosten) Nuyen rechnen. Das ist teuer, aber meist jeden Nuyen wert. In jedem Fall benötigt man zum Lernen ein Magisches Refugium seiner Tradition.

Wenn man Zugang zu einem Magischen Refugium und entweder eine Formel oder einen Lehrer für den Zauber hat, den man lernen will, kann man mit dem Lernen des Zaubers beginnen. Dazu ist eine Lernprobe erforderlich: eine Erfolgsprobe auf (Spruchzauberei, Ritualzauberei oder Alchemie) + Intuition [Kraftstufe des Refugiums]. Die Zeit zum Lernen des neuen Zaubers beträgt 12 Tage, dividiert durch die Anzahl der Erfolge bei dieser Probe. Ein eventuell vorhandener Lehrer kann eine Unterrichtsprobe (S. 142) ablegen, um dem Lernenden Bonuswürfel für die Lernprobe zu verschaffen. Am Ende der Lernzeit gibt der Lernende 5 Karma aus, um den Zauberspruch, das Ritual oder den Alchemischen Zauber zu lernen.

Alle Verletzungsmodifikatoren oder Modifikatoren für aufrechterhaltene Zauber, schlechte Arbeitsbedingungen und so weiter zählen für die Lernprobe. Wenn die Formel oder der Lehrer aus einer anderen Tradition als der Tradition des Lernenden kommt, erhält er außerdem einen Malus von -4 auf die Lernprobe.

Beim Lernen des Zaubers oder Rituals muss der Charakter acht Stunden am Tag dafür aufwenden, sonst scheitert der Lernversuch, und er muss neu anfangen. Wenn er bei der Lernprobe keine Erfolge erzielt, scheitert der Lernversuch. Wenn der Versuch scheitert, muss kein Karma ausgegeben werden, aber alles ausgegebene Geld ist verloren.

BESCHWÖREN

Beschwören ist die Kunst des Rufens, Entlassens, Verbannens, Bindens und Befehligens von unabhängigen Wesen aus den Metaebenen, die man **Geister** nennt. Man kann durch Herbeirufen einen Geist zu sich holen, um einige Dienste zu erledigen, durch Binden einen Geist über längere Zeit in seinen Dienst zwingen oder einen Geist durch Verbannen zurück auf seine Heimatebene schicken.

HERBEIRUFEN

Ein Beschwörer kann Geister seiner Tradition (S. 277) herbeirufen. Das Herbeirufen eines Geistes ist eine Komplexe Handlung. Man kann nur einen Geist gleichzeitig herbeirufen, und dieser bleibt nur eine gewisse Zeit da. Ein herbeigerufener Geist wird dorthin zurückkehren, von wo er herkam, sobald er entweder alle Dienste erfüllt hat, die er dem Beschwörer schuldet, oder spätestens, wenn die Sonne auf- oder untergeht (was immer davon zuerst eintritt).

Die folgenden Schritte sind beim Herbeirufen eines Geistes zu befolgen:

SCHRITT 1: AUSWAHL VON ART UND KRAFTSTUFE DES GEISTES

Ein Beschwörer kann nur einen Geist herbeirufen, der seiner Tradition zur Verfügung steht. Die meisten Traditionen gewähren Zugang zu fünf Arten von Geistern. Außerdem muss er die Kraftstufe (und damit die Macht) des Geistes festlegen. Sie darf maximal das Doppelte des Magieattributs des Beschwörers betragen. Man kann Geister mit Zusätzlichen Kräften (S. 302) herbeirufen, wenn man die Kraftstufe hoch genug wählt. Geister haben pro volle 3 Punkte bei der Kraftstufe eine Zusätzliche Kraft (also haben Geister mit Kraftstufe 1–2 keine Zusätzlichen Kräfte, mit Kraftstufe 3–5 eine Zusätzliche Kraft, mit Kraftstufe 6–8 zwei Zusätzliche Kräfte usw.), die der Beschwörer auswählen kann. Sobald ein Geist herbeigerufen wurde, können diese Zusätzlichen Kräfte nicht mehr verändert werden.

SCHRITT 2: VERSUCH DES HERBEIRUFENS

Der Beschwörer legt eine Vergleichende Probe auf Herbeirufen + Magie [Kraftstufe] gegen die Kraftstufe des Geistes ab. Er kann das Limit dieser Probe durch Reagenzien verbessern (s. *Reagenzien*, S. 316). Wenn er keine Nettoerfolge erzielt, kommt der Geist einfach nicht. Ansonsten erscheint er in seiner Nähe im Astralraum und schuldet ihm eine Anzahl von Diensten gleich der Anzahl der Nettoerfolge. Welche Art von Diensten ein Geist leisten kann, hängt von der Art des Geistes, seiner Kraftstufe und seinen Kräften ab (s. *Geisterdienste*, S. 301).

SCHRITT 3: ENTZUGSWIDERSTAND

Der Beschwörer muss, egal ob sein Herbeirufen erfolgreich war oder nicht, dem Entzug des Herbeirufenversuchs widerstehen. Die Höhe des Entzugs entspricht der doppelten Anzahl an Erfolgen (nicht Nettoerfolgen), die der Geist bei der Vergleichenden Probe erzielt hat (mindestens aber 2). Wenn die Kraftstufe des Geistes höher ist als das Magieattribut des Beschwörers, wird der Entzug Körperlich, ansonsten bleibt er Geistig.

SPIRITUELLE BEZIEHUNGEN

Die genaue Beziehung zwischen Geist und Beschwörer hängt zum Teil von der Tradition des Charakters ab. Einige schamanische Traditionen bringen Opfer (nicht unbedingt Reagenzien) dar, um die Geister für ihre Dienste zu belohnen. Das können physische Gaben (wie Weihrauch, Blätter, Bier oder Kerzen), Ehrungen (wie Gebete, Gesänge, Geschichten oder einfach Unterhaltungen) oder Versprechen (das Schützen eines Waldes oder einer Gemeinschaft) sein. Einige Beschwörer geben aus freien Stücken, andere sehen Opfer als Köder. Und einige Beschwörer geben gar nichts.

Das genaue Wesen der Geister, wie die herbeigerufenen Geister auserwählt werden, und warum sie so aussehen, wie sie aussehen, sind heiß diskutierte Fragen der magischen Gelehrten der Sechsten Welt. Klar ist nur, dass Geister meistens so erscheinen, wie es zur Tradition des Beschwörers passt. Das könnte daran liegen, dass die Magie des Beschwörers an der Auswahl des Geistes beteiligt ist, oder daran, dass der Geist dem Beschwörer gefallen will, indem er eine Gestalt wählt, die dieser erwartet. Die meisten Geister scheinen es zu genießen, sich auf der Erde aufzuhalten, aber warum das so ist, weiß niemand, und die Geister erzählen nichts darüber.

HERBEIRUFEN IN DER GRUPPE

Magieanwender können einen Geist auch als Team beschwören. Alle Teammitglieder müssen die gewählte Geisterart herbeirufen können, und Mitglieder einer anderen Tradition als der des Teamleiters erleiden einen Würfelpoolmodifikator von -2 bei ihrer Probe. Das Team benutzt die normalen Regeln für Teamworkproben (S. 51). Alle müssen demselben Entzug in doppelter Höhe der Erfolge (nicht Nettoerfolge) des Geistes widerstehen. Wenn das Herbeirufen gelingt, kann nur der Leiter des Teams den Geist befehligen.

PATZER BEIM HERBEIRUFEN

Ein Patzer beim Herbeirufen kann dazu führen, dass eine falsche Art Geist erscheint (die aber zur Tradition passt), dass ein Geist mit geringerer Kraftstufe (der sich aber mit der ursprünglichen Kraftstufe bei der Vergleichenden Probe wehrt) erscheint, oder dass der Beschwörer einem höheren Entzug widerstehen muss. Bei einem Kritischen Patzer könnten freundliche Spielleiter beschließen, den Entzug zu verdoppeln oder keinen Entzugswiderstand zuzulassen. Strengere (oder bösere) Spielleiter könnten die Gelegenheit nutzen, um den Zauberer mit einem Geist der gewünschten Kraftstufe zu konfrontieren, der nicht unter der Kontrolle des Beschwörers steht und sich mit ihm darüber „unterhalten“ will, dass einige Geister die Praxis des Herbeirufens und Bindens als eine Form der Sklaverei ansehen.

BINDEN

Binden wird verwendet, um einen Geist, der bereits herbeigerufen ist, in längerfristige Dienste zu zwingen. Das dauert (Kraftstufe des Geistes) Stunden und kostet (Kraftstufe des Geistes x 25) Dram an Reagenzien, die dabei verbraucht werden. Die Probe ist eine Vergleichende Probe auf Binden + Magie [Kraftstufe] gegen die Kraftstufe des Geistes x 2. Der Entzug entspricht der doppelten Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) des Geistes, mindestens aber 2. Zusätzliche Nettoerfolge über den ersten hinaus ergeben zusätzliche Dienste des Geistes, die zu den Diensten, die noch durch Herbeirufen offen sind, addiert werden.

Sobald der Geist gebunden ist, muss er dem Beschwörer auch über den nächsten Sonnenaufgang oder -untergang hinaus dienen. Die Dienstzeit des Geistes endet erst, wenn er seinem Beschwörer keine Dienste mehr schuldet. Der gebundene Geist kann mit einer Einfachen Handlung gerufen oder entlassen werden. Wenn er gerufen wird, erscheint er im Astralraum in der Nähe des Beschwörers und wartet auf Befehle. Wenn er entlassen wurde, kehrt er zwischenzeitlich auf seine Heimatebene zurück. Ein Beschwörer kann gleichzeitig eine maximale Anzahl von Geistern in Höhe seines Charismaattributs an sich gebunden haben.

VERBANNEN

Das Verbannen durchtrennt das Band zwischen Beschwörer und Geist. Wenn dieses Band gebrochen ist, kehrt der Geist auf seine Heimatebene zurück. Dieser Vorgang ist nicht dasselbe wie das Verdrängen eines Geistes, das ihn auf seine Heimatebene zurückzwingt. Das Verbannen unterbricht den Geist zwar bei seiner gegenwärtigen Tätigkeit und kann lästig sein, ist aber bei Weitem nicht so unangenehm, wie verdrängt zu werden. Und mancher Geist, der gerade einen unangenehmen Dienst versieht, mag es ganz praktisch finden, verbannt zu werden.

Verbannen ist eine Komplexe Handlung und erfordert eine Vergleichende Probe auf Verbannen + Magie [Astral], bei der das Limit mit Reagenzien beeinflusst werden kann (siehe S. 316). Die Gegenseite widersteht mit der Kraftstufe des Geistes (+ Magie des Beschwörers, wenn der Geist gebunden ist). Jeder Nettoerfolg des Verbannenden senkt die Zahl der offenen Dienste um 1. Wenn die Dienste des Geistes durch das Verbannen auf 0 gesenkt werden, ist er frei und verschwindet bei seiner nächsten Handlung.

Die Höhe des Entzugs beim Verbannen entspricht der doppelten Anzahl an Erfolgen (nicht Nettoerfolgen), die der Geist bei der Vergleichenden Probe erzielt hat, beträgt aber mindestens 2. Wenn die Kraftstufe des Geistes höher ist als das Magieattribut des Verbannenden, wird der Entzug Körperlich, ansonsten bleibt er Geistig.

Wenn der Verbannende (oder ein anderer Magieanwender) eine Handlung ausführen kann, bevor der Geist verschwindet, kann er ihn Herbeirufen (S. 299), um ihn selbst zu übernehmen. Dabei ist es unerheblich, ob der Geist zur Tradition des Verbannenden passt, da er bereits hier und verfügbar ist.

GEISTER

Geister sind von Natur aus astrale Gestalten, genauso wie Metamenschen von Natur aus physische Gestalten sind. Ein Geist hat im Astralraum Attribute gleich seiner Kraftstufe. Er kann sich manifestieren (S. 313), sich astral bewegen (S. 313) und von Manabarrieren (S. 315) aufgehalten werden wie jede andere astrale Gestalt. Das Aussehen eines Geistes hängt von seiner Art und der Tradition seines Beschwörers ab. Ein hermetischer Feuergeist könnte wie ein traditioneller Feuerelementar aussehen, während der Luftgeist eines Schamanen als Adler oder Schmetterling erscheinen könnte.

Wenn ein Geist mit der physischen Ebene interagieren will, muss er sich zuerst materialisieren (S. 398). Seine Körperlichen Attribute hängen dabei von seiner Art ab (s. Kasten *Geister*, S. 302). Der Geist erscheint als feste, physische Version seiner astralen Gestalt. Er ist auch dann fest, wenn er, wie ein Wasserelementar oder ein Geisterwirbelwind, nicht so aussieht. Ein materialisierter Geist ist ein **Dualwesen**, existiert also gleichzeitig auf der physischen Ebene und der Astralebene. Er kann auf beiden Ebenen Objekte wahrnehmen – und auf beiden Ebenen Ziel von Magie oder Angriffen sein. Ein materialisier-

UNGLÜCKLICH GEBUNDENE GEISTER

Geister sind machtvolle Wesen, und die Fähigkeit, sie zu Diensten zu bewegen, ist sehr nützlich.

Ungebundene Geister sind in den Diensten, die sie anbieten können, eingeschränkt, aber gebundene Geister sind durch das magische Band gezwungen, alles für den Beschwörer zu tun, was in ihrer Macht steht – selbst wenn das bedeutet, die eigene Kraft zu opfern und für einige Zeit verdrängt zu werden.

Gebundene Geister hassen es, zum Dienst gezwungen zu werden, und kämpfen manchmal gegen das mystische Band an. Das aber ist aussichtslos, solange der Beschwörer nicht dem Tode nah ist. Wenn der Spielleiter es angebracht findet, kann ein Geist, der einen besonders langwierigen oder würdelosen Dienst versehen muss, gegen die Bindung kämpfen. Dadurch entsteht für den Beschwörer ein Malus von -1 auf alle Proben, weil er um die Kontrolle über den Geist kämpfen muss. Dieser zerrt wie ein Hund an der Leine (was Geister sicher als unpassende Analogie empfänden). Der Beschwörer kann jederzeit eine Komplexe Handlung aufwenden, um den Geist unter Kontrolle zu bringen, indem er eine Vergleichende Probe auf Binden + Magie [Kraftstufe] gegen Kraftstufe + Willenskraft des Geistes ablegt. Wenn der Beschwörer mindestens so viele Erfolge wie der Geist erzielt, wird dieser beruhigt und versieht wieder seinen Dienst, ohne dem Beschwörer weiter einen Malus aufzubürden.

Dieser Malus sollte nur zum Einsatz kommen, wenn der Beschwörer grausam zu seinem Geist ist oder ihn häufig Gefahren aussetzt (gelegentliche Kämpfe sind in Ordnung, aber dauernd verdrängt zu werden macht einfach keinen Spaß). Diese magische Kraftanstrengung ist der zwingendste Grund, warum die meisten Beschwörer ihre gebundenen Geister ruhen lassen. Solange der Geist auf den Metaebenen ruht, hat die Bindung zwischen beiden keinen Einfluss auf den Beschwörer. Der Spielleiter sollte nur auf den Malus zurückgreifen, wenn das Rollenspiel es erfordert, oder um einen Spieler davon abzuhalten, Geister im Spiel missbräuchlich einzusetzen.

ter Geist kann die physische Welt genauso wahrnehmen, wie es andere physische Wesen tun. Die physische Gestalt eines Geistes ist höchstens so groß wie ein Metamensch und ganz eindeutig ätherisch. Niemand würde einen Geist für etwas Mundanes halten. Der materialisierte Körper des Geistes ist nicht der Schwerkraft unterworfen. Die meisten Geister bleiben dennoch in Bodennähe, weil sie meist dort zu tun haben. Außerdem können sie von anderen Kräften bewegt und herumgeschubst werden, weswegen sie sicherheitshalber auf dem Boden bleiben.

Geister folgen im Kampf (auch im Astralkampf) den normalen Regeln. Wenn alle Kästchen des Körperlichen oder Geistigen Zustandsmonitors eines Geistes voll sind, wird er schmerzhaft verdrängt und auf seine Heimatebene zurückgezwungen. Alle noch offenen Dienste verfallen.

Es gibt allerlei Theorien und Überlieferungen über die Herkunft der Geister, und man kann sich leicht in tagelangen Streitgesprächen darüber verlieren, die zu nichts führen, weil man die Wahrheit einfach nicht kennt. Manche Leute meinen, Geister seien die Seelen von Wesen, die einst auf Erden lebten, andere vermuten einen extraplanaren Ursprung und verneinen jeden Zusammenhang mit Wesen auf der physischen Ebene. Und zwischen diesen beiden Extremen gibt es noch massenhaft weitere Theorien. Wenn man nicht versucht, das Unerfahrbare zu erfahren, kann man sich folgendem gesichertem Wissen zuwenden: Geister leben auf Metaebenen, die jeweils eine Art von ihnen beherbergen. Wenn sie herbeigerufen werden, kommen sie von ihrer Heimatebene. Wenn sie verbannt, freigelassen oder verdrängt werden, kehren sie dorthin zurück. Wenn Sie auf den Howling-Coyote-Preis für Magische Forschungen aus sind, forschen Sie unbedingt weiter nach Antworten, aber ansonsten wäre es besser, einfach das zu akzeptieren, was wir bereits wissen.

VERBINDUNG ZWISCHEN GEIST UND BESCHWÖRER

Ein Geist muss mit seinem Beschwörer nicht verbal kommunizieren. Er kann sich einfach telepathisch mit ihm unterhalten, sogar vom Astralraum aus, sodass er sich nicht einmal manifestieren muss, um Befehle zu empfangen oder Bericht zu erstatten. Diese Verbindung ermöglicht eine Kommunikation über große Distanzen, erstreckt sich aber nicht auf die Metaebenen (funktioniert also erst, wenn der Geist gerufen wurde) und erlaubt auch keine visuelle oder akustische Übertragung. Durch diese Verbindung weiß der Beschwörer immer, wenn einer seiner Geister verdrängt wird, da er das Abreißen der Verbindung spürt.

GEISTERDIENSTE

DIENSTE UNGEBUNDENER GEISTER	DIENSTE GEBUNDENER GEISTER
Einsatz einer Kraft	Alle Dienste ungebundener Geister
Ferndienst	Hilfsalchemie
Kampf	Hilfshexerei
Physische Aufgabe	Lernhilfe
	Zauber Aufrechterhalten
	Zauber Binden

GEISTER UND ENTFERNUNG

Ein Geist kann sich nicht weiter vom Beschwörer entfernen als dessen Magie x 100 Meter. Wenn er aus diesem Umkreis hinausgezwungen wird, versucht der Geist, so schnell wie möglich zurückzukehren. Wenn ein Beschwörer einen Geist über diese Distanz hinaus sendet, zählt das als Ferndienst.

GEISTERDIENSTE

Dienste geben an, wie hilfreich ein Geist für den Beschwörer sein will (oder muss). Ein Dienst ist eine einzelne Aufgabe, die der Beschwörer von einem Geist erbittet (oder verlangt). Die Anzahl an Diensten, die ein Geist seinem Beschwörer schuldet, entspricht dessen Nettoerfolgen bei der Herbeirufen- oder Bindenprobe. Wenn die Dienstzeit eines ungebundenen Geistes abgelaufen ist (bei Sonnenaufgang oder -untergang), verlässt der Geist den Beschwörer, und alle nicht genutzten Dienste verfallen. Gebundene Geister bleiben, bis alle ihre Dienste abgeleistet sind.

Welche Arten von Diensten ein Geist ausführen kann, hängt davon ab, ob er an seinen Beschwörer gebunden ist oder nicht. Gebundene Geister sind schwerer zu bekommen, aber auch viel hilfreicher. Jede der folgenden Aufgaben kostet einen Dienst.

DIENSTE UNGEBUNDENER GEISTER

Einsatz einer Kraft: Der Beschwörer kann dem Geist befehlen, eine seiner Kräfte gegen Ziele einzusetzen, die der Beschwörer auswählt. Wenn die Kraft aufrechterhalten wird, zählt das, egal wie lange, nur als ein Dienst. Wenn der Geist eine Kraft im Rahmen einer anderen Aufgabe (wie im Kampf) einsetzt, wird dadurch kein weiterer Dienst verbraucht.

Ferndienst: Wenn der Beschwörer einen Geist außerhalb des Radius von Magie x 100 Metern sendet, um dort etwas zu tun, zählt das als Ferndienst. Wenn der Geist diesen Ferndienst erledigt hat, wird er frei und kehrt auf seine Heimatebene zurück. Alle nicht genutzten Dienste verfallen dann.

Kampf: Der Beschwörer kann den Geist an seiner Seite kämpfen lassen. Dabei zählt der gesamte Kampf (über beliebig viele Kampfrunden, mit beliebig vielen Gegnern) als ein Dienst.

Physische Aufgabe: Ein Geist kann sich materialisieren und auf der physischen Ebene Handlungen für den Beschwörer durchführen.

DIENSTE GEBUNDENER GEISTER

Alle Dienste ungebundener Geister: Der Beschwörer kann einen gebundenen Geist alle Aufgaben durchführen lassen, die auch ungebundene Geister erledigen können. Wenn der Beschwörer einen gebundenen Geist auf einen Ferndienst sendet, verliert er dadurch keine nicht genutzten Dienste, und der Geist kehrt nach Erledigung zum Beschwörer zurück.

Hilfsalchemie, Hilfshexerei und Lernhilfe: Ein Geist kann als Dienst seine Kraftstufe als Bonus zu Proben des Beschwörers auf Alchemie, Spruchzauberei, Ritualzauberei (wenn das Ritual einen Zauberanteil hat) sowie beim Lernen von neuen Zaubern zum Würfelpool des Beschwörers addieren, wenn seine Art zur Zauberkategorie passt, wie von der Tradition des Beschwörers vorgegeben (siehe S. 277).

Zauber Aufrechterhalten: Der Beschwörer kann einem Geist befehlen, einen Zauber für ihn aufrechtzuerhalten, nachdem er ihn gewirkt hat. Dadurch erhält der Geist – nicht der Beschwörer – den Würfelpoolmodifikator von -2 pro aufrechterhaltenem Zauber. Das geht allerdings nicht unendlich lange. Jeder Dienst erlaubt das Aufrechterhalten für eine Anzahl an Kampfrunden gleich der Kraftstufe des Geistes.

Zauber Binden: Das Binden eines Zauberspruchs ist ähnlich wie das Aufrechterhalten, kostet aber die Kraft des Geistes. Der Zauber kann dadurch lange aufrechterhalten werden, aber die Kraftstufe des Geistes sinkt dabei jeden (angefangenen) Tag permanent um 1. Wenn die Kraftstufe des Geistes auf diese Weise auf 0 sinkt, wird er verdrängt, und der Zauber endet. Das ist für Geister sehr schmerzhaft und wird generell als schwerer Missbrauch betrachtet. Wenn man so etwas macht, muss man damit rechnen, dass sich das in der Geisterwelt herumspricht.

GEISTER UND EDGE

Herbeigerufene oder gebundene Geister haben kein eigenes Edge (oder benutzen es zumindest nicht). Der Beschwörer darf allerdings sein Edge für Proben seiner Geister einsetzen, wenn er das möchte.

GEISTER

Geister sind Bewohner der Metaebenen. Man begegnet ihnen normalerweise nur, wenn sie beschworen werden, aber es gibt auch viele Freie Geister, die ungebunden auf der physischen Ebene leben. Im Folgenden finden Sie die Regeln für die sechs Arten von Geistern in diesem Buch:

Körperliche Attribute: Die unten aufgeführten Körperlichen Attribute gelten, wenn sich ein Geist auf der physischen Ebene materialisiert hat. Das Minimum aller Attribute beträgt 1, selbst wenn die Tabelle nach Berechnung einen niedrigeren Wert ergäbe.

Fertigkeiten: Geister beherrschen die angegebenen Fertigkeiten mit einem Wert gleich ihrer Kraftstufe.

Bewegungsrate: Auf der physischen Ebene beträgt die Gehrate von Geistern Geschicklichkeit x 2. Ihre Laufrate beträgt Geschicklichkeit x 4. Sie können sich ohne Beachten der Schwerkraft in jede Richtung bewegen. Sie können die Fertigkeit Laufen einsetzen, um +2 Meter pro Erfolg zu „sprinten".

Zusätzliche Kräfte: Für jeweils 3 volle Punkte Kraftstufe hat ein Geist eine Zusätzliche Kraft. Diese Zusätzlichen Kräfte können nach der Beschwörung nicht mehr verändert werden.

GEISTER

ERDGEIST

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS + 4	KS – 2	KS – 1	KS + 4	KS	KS – 1	KS	KS	KS / 2	KS	KS

Initiative	(KS x 2) – 1 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Bindung, Materialisierung, Schutz, Suche
Zusätzliche Kräfte	Elementarer Angriff, Grauen, Verschleierung, Verschlingen, Verwirrung

FEUERGEIST

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS + 1	KS + 2	KS + 3	KS – 2	KS	KS	KS + 1	KS	KS / 2	KS	KS

Initiative	(KS x 2) + 3 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Laufen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewusstsein, Elementarer Angriff, Energieaura, Materialisierung, Unfall, Verschlingen, Verwirrung
Zusätzliche Kräfte	Gifthauch, Grauen, Schutz, Suche
Schwächen	Allergie (Wasser, Schwer)
Besonderheiten	Feuergeister erhalten durch Sprinten +5 Meter pro Erfolg.

LUFTGEIST

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS – 2	KS + 3	KS + 4	KS – 3	KS	KS	KS	KS	KS / 2	KS	KS

Initiative	(KS x 2) + 4 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Laufen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Materialisierung, Suche, Unfall, Verschleierung, Verschlingen, Verwirrung
Zusätzliche Kräfte	Elementarer Angriff, Energieaura, Gifthauch, Grauen, Psychokinese, Schutz
Besonderheiten	Luftgeister erhalten durch Sprinten +10 Meter pro Erfolg.

GEIST DES MENSCHEN

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS + 1	KS	KS + 2	KS – 2	KS	KS	KS + 1	KS	KS / 2	KS	KS

Initiative	(KS x 2) + 2 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Spruchzauberei, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewusstsein, Einfluss, Materialisierung, Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verwirrung
Zusätzliche Kräfte	Bewegung, Grauen, Natürlicher Zauberspruch (ein Zauber, der dem Beschwörer bekannt ist; KS höchstens Magie des Geistes), Psychokinese

GEIST DES TIERES

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS + 2	KS + 1	KS	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS / 2	KS	KS

Initiative	(KS x 2) + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Grauen, Materialisierung, Tierbeherrschung
Zusätzliche Kräfte	Gift, Gifthauch, Natürliche Waffe (Schaden = Kraftstufe, Körperlicher Schaden, DK –), Schutz, Suche, Verschleierung, Verwirrung

WASSERGEIST

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS	KS + 1	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS / 2	KS	KS

Initiative	(KS x 2) + 2 + 2W
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Materialisierung, Suche, Verschleierung, Verschlingen, Verwirrung
Zusätzliche Kräfte	Bindung, Elementarer Angriff, Energieaura, Schutz, Unfall, Wetterbeherrschung
Schwächen	Allergie (Feuer, Schwer)
Besonderheiten	Wassergeister bewegen sich im Wasser doppelt so schnell.

VERZAUBERN

Verzaubern ist die Kunst, die Macht der Elemente anzuzapfen, die latent in natürlichen Materialien vorhanden ist, und Gegenstände mit Magie zu erfüllen, um die Fähigkeiten eines Zauberers zu unterstützen. Damit kann man kleine Gegenstände mit Zaubern belegen, magische Foki herstellen und magische Gegenstände in Reagenzien zerlegen.

ALCHEMIE

Alchemie gestattet einem Magieanwender – vom Brauen eines Heiltranks bis zur Herstellung einer Sechs-Dämonen-Tasche –, Gegenstände mit Zaubern zu belegen, die zu einem späteren Zeitpunkt wirken. Alchemische Erzeugnisse wirken allgemein weniger stark als die normalen Zauber, sind aber häufig vielseitiger einsetzbar. Die Gegenstände, die dafür verwendet werden, müssen klein genug sein, dass der Zauberer sie anheben, bewegen und manipulieren kann. Der Zauberer verändert, markiert oder formt den Gegenstand, um während der Alchemischen Aufbereitung ein kreatives Element einzubringen. Dadurch kann der Gegenstand mit einer erfolgreichen Probe auf Arkana + Intuition [Geistig] als Alchemisches Erzeugnis erkannt werden.

Alchemische Erzeugnisse haben eine Aura mit der astralen Signatur ihres Erschaffers, die im Astralraum sichtbar ist. Die Aura und die astrale Signatur verblassen nach der Aktivierung innerhalb derselben Zeitspanne wie nach dem Wirken eines Zaubers (siehe S. 311). Erzeugnisse, die nach der Aktivierung einen Zauber aufrechterhalten, werden zeitweilig Dual, solange der Zauber aktiv ist.

Der folgende Ablauf dient der Herstellung eines Alchemischen Erzeugnisses:

SCHRITT 1: AUSWAHL DES ZAUBERS

Der Verzauberer wählt die alchemische Version des Zaubers aus, der verwendet werden soll. Zauber, die für Alchemische Erzeugnisse benutzt werden, sind eigene Versionen der normalen Zaubersprüche, die ab S. 280 aufgeführt sind. Sie haben die gleichen Wirkungen, Entzugswerte und Merkmale wie ihre Gegenstücke. Die alchemischen Versionen der Zauber müssen separat gelernt werden; die Karmakosten dafür sind genauso hoch wie bei normalen Zaubersprüchen. Der Verzauberer darf nur Alchemische Zauber benutzen, die er kennt.

SCHRITT 2: AUSWAHL DER KRAFTSTUFE

Der Verzauberer wählt die Kraftstufe aus, mit der er das Alchemische Erzeugnis herstellen will. Die Kraftstufe gibt das Limit der Alchemieprobe vor. Höhere Kraftstufen ergeben mächtigere Erzeugnisse, erzeugen aber auch mehr Entzug. Ein Verzauberer kann Erzeugnisse mit einer Kraftstufe bis zum Doppelten seines Magieattributs herstellen.

SCHRITT 3: AUSWAHL DES HERZSTÜCKS

Der Gegenstand, der zum Alchemischen Erzeugnis werden soll, wird als „Herzstück“ bezeichnet. Er muss klein genug sein, damit der Verzauberer ihn bewegen, heben und manipulieren kann. Außerdem darf das Herzstück keine Aura besitzen, also scheiden Lebewesen aus. Hightech-Gegenstände sind wegen ihres hohen Objektwiderstandes in den meisten Fällen schwer mit Magie zu beeinflussen. Bei der Alchemie können sie aber benutzt werden, weil nicht sie selbst verzaubert werden, sondern nur den Anker für den Alchemischen Zauber bilden.

SCHRITT 4: AUSWAHL DES AUSLÖSERS

Ein Alchemisches Erzeugnis aktiviert seinen Zauberspruch, wenn ein bestimmter Umstand (der Auslöser) eintritt. Der Verzauberer wählt einen Auslöser für sein Alchemisches Erzeugnis. Die Auswahl des Auslösers kann auch die Höhe des Entzugs beeinflussen.

Befehl: Der Verzauberer löst die Wirkung selbst aus. Dazu muss er sich auf der physischen Ebene befinden (oder sich zumindest manifestieren, wenn er gerade astral projiziert). Das Erzeugnis muss sich in seinem Blickfeld (wie bei der Spruchzauberei, S. 279) befinden, und er muss eine Einfache Handlung aufwenden, um das Erzeugnis auszulösen. Mit diesem Auslöser hat er ein gewisses Maß an Kontrolle, was das Ziel des Erzeugnisses angeht. Dieser Auslöser erhöht den Entzug bei der Herstellung um 2.

Kontakt: Das nächste Lebewesen, das das Erzeugnis berührt, löst die Wirkung aus. Dieser Auslöser erhöht den Entzug bei der Herstellung um 1.

Zeitzünder: Der Verzauberer wählt einen Zeitraum aus. Diese Zeit beginnt zu laufen, sobald das Erzeugnis fertig ist, und die Wirkung tritt ein, wenn die Zeit abgelaufen ist. Die Zeit wird durch die Wirksamkeit des Erzeugnisses begrenzt. Wenn die Zeitspanne größer ist als die bei der Herstellung erzielte Wirksamkeit in Stunden, tritt die Wirkung verfrüht ein. Dieser Auslöser erhöht den Entzug bei der Herstellung um 2.

SCHRITT 5: ALCHEMISCHE AUFBEREITUNG

Sobald alles entschieden ist, muss der Verzauberer eine gewisse Zeit lang ununterbrochen daran arbeiten, das Herzstück zu einem Alchemischen Erzeugnis aufzubereiten. Diese Zeit ist gleich der Kraftstufe des Erzeugnisses in Minuten. Der Verzauberer verbringt sie damit, arkane Zeichen zu malen, Symbole oder Hieroglyphen einzugravieren oder andere altbewährte Techniken zu nutzen, um gemäß seiner Tradition Magie zu wirken. Je höher die Kraftstufe ist, desto komplexer und aufwendiger ist diese Arbeit.

Man kann bei der Herstellung des Erzeugnisses auch Reagenzien benutzen. Diese werden dabei (als materielle Komponenten, Tchotchkes oder Ähnliches) verbraucht, wodurch die Anzahl der verbrauchten Dram an Reagenzien statt der Kraftstufe zum Limit wird (s. *Reagenzien*, S. 316).

Nach dem Ablauf der Zeit zur Aufbereitung legt der Verzauberer eine Vergleichende Probe auf Alchemie + Magie [Kraftstufe] gegen die Kraftstufe des Erzeugnisses ab. Die Nettoerfolge dieser Probe ergeben die Wirksamkeit des Erzeugnisses. Wenn der Verzauberer keine Nettoerfolge erzielt, ist die Aufbereitung misslungen, aber er muss trotzdem dem Entzug widerstehen.

SCHRITT 6: ENTZUGSWIDERSTAND

Der Entzug des Erzeugnisses ist genauso hoch wie der des entsprechenden Zaubers, erhöht um den beim Auslöser angegebenen Wert. Wenn der Verzauberer bei der Alchemieprobe mehr Erfolge erzielt, als sein Magieattribut beträgt, entsteht Körperlicher Entzug, sonst Geistiger.

PATZER

Bei einem Patzer könnte der falsche Auslöser gewählt worden sein, die Zeitspanne könnte falsch gewählt sein, oder der Entzug des Erzeugnisses könnte höher sein. Bei einem Kritischen Patzer ... nun, wir würden jedenfalls nicht empfehlen, das Ergebnis zu trinken. Das Erzeugnis könnte in der Hand des Verzauberers explodieren. Oder dem Spielleiter könnte etwas ähnlich Unangenehmes einfallen. Vielleicht ist es am besten, wegzurennen, bis die Wirksamkeit verflogen ist.

BEISPIEL

Abbi Kadabra stellt ein paar Spielzeuge für einen Einbruchsjob zusammen. Eigentlich lässt sie keine Alchemischen Erzeugnisse zurück, aber manchmal lässt sich das nicht vermeiden. Eines der Erzeugnisse ist eine einfache Glaskugel, die sie graviert, damit sie den Zauber Schatten mit Kraftstufe 5 aufnimmt. Abbi hat Magie 5 und Alchemie 5. Also wählt sie zuerst den Zauberspruch Schatten auf Kraftstufe 5. Dann wählt sie den Auslöser Befehl. Sie verwendet 8 Dram Reagenzien, um die Kugel damit vor der Aufbereitung zu imprägnieren (wodurch das Limit auf 8 steigt). Dann graviert sie 5 Minuten lang einen uralten Fluch der Dunkelheit in Keilschrift in die Kugel. Danach würfelt sie mit 10 Würfeln (Alchemie 5 + Magie 5) gegen die Kraftstufe des Zaubers (5 Würfel). Sie erzielt 6 Erfolge gegen 0. Ohne die Reagenzien hätte sie wegen des dann niedrigeren Limits (Kraftstufe 5) nur 5 davon werten können. So aber kann sie dem Erzeugnis eine Wirksamkeit von 6 verleihen.

Dann widersteht Abbi dem Entzug. Der Entzug beträgt 4 (KS – 3, +2 für den Auslöser). Da sie 6 Erfolge erzielt hat (höher als Magie 5), ist der Entzug Körperlich. Das Erzeugnis ist (unter körperlichen Mühen und finanziellen Anstrengungen) fertig.

DAS FERTIGE ERZEUGNIS

Ein Alchemisches Erzeugnis ist eine vergängliche Art von Magie. Seine Wirksamkeit legt fest, wie viele Stunden die Magie halten kann und wie stark die Wirkung bei der Auslösung ist. Das Erzeugnis behält seine volle Wirksamkeit für (Wirksamkeit x 2) Stunden. Danach sinkt die Wirksamkeit jede Stunde um 1. Wenn die Wirksamkeit auf 0 gesunken ist oder das Herzstück zerstört wird, vergeht die Magie, und der Zauber ist verloren.

EINSATZ VON ALCHEMISCHEN ERZEUGNISSEN

Wenn der Zauber ausgelöst wird, funktioniert er nach denselben Regeln, als hätte ein Zauberer ihn gewirkt. Die Spruchzaubereiprobe benutzt die aktuelle Wirksamkeit des Erzeugnisses statt Spruchzauberei und die Kraftstufe statt Magie (wobei die Kraftstufe auch als Limit dient). Wenn der Zauber aufrechterhalten werden muss, wirkt er für eine Anzahl von Minuten gleich der aktuellen Wirksamkeit des Erzeugnisses. Bei permanenten Zaubern wirkt der Zauber so lange, bis er permanent geworden ist. Für diesen Zauber muss niemand Entzug widerstehen, da der Entzug bereits beim Herstellen des Erzeugnisses entstanden ist. Außerdem kann niemand Edge für dieses Zaubern ausgeben.

Die Ziele des Erzeugnisses müssen sich auf der Physischen Ebene befinden. Wer oder was genau getroffen wird, hängt von der Reichweite des Zaubers ab:

Berührung: Berührungszauber treffen das Lebewesen, das das Erzeugnis berührt. Wenn mehr als ein Lebewesen gleichzeitig das Erzeugnis bei der Auslösung berührt, wird das Ziel entweder vom Hersteller festgelegt (wenn der Auslöser Befehl gewählt wurde) oder zufällig gewählt.

Blickfeld: Das Ziel des Zaubers wird vom Hersteller festgelegt, wenn der Auslöser Befehl gewählt wurde. Ansonsten trifft der Zauber das nächste legale Ziel innerhalb des Blickfelds. In jedem Fall kann der Zauber maximal auf eine Entfernung von (aktuelle Wirksamkeit x Kraftstufe) Metern wirken.

Flächenzauber: Das Erzeugnis bildet das Zentrum der Flächenwirkung, der Radius ist gleich der aktuellen Wirksamkeit des Erzeugnisses in Metern.

BEISPIELE FÜR ALCHEMISCHE ERZEUGNISSE

Ein Zauber Blitzstrahl mit Befehlsauslöser und einem dekorativen Holzzylinder als Herzstück, der mit athabaskischer Schnitzerei verziert ist.

Ein Feuerball mit Zeitauslöser in einer Billardkugel, auf der in silberner Schrift eine Formel zur spontanen Selbstentzündung gemalt ist.

Ein Zauber Todeshand mit Kontaktauslöser in einem Credstick, in den mit Säure ein Haiku in Kanji-Zeichen geätzt ist. Er wird irgendwo in den Barrens abgelegt und wartet, dass jemand ihn aufhebt.

Ein Energieschlag mit Befehlsauslöser in einem Hammer, der mit nordischen Runen zu Ehren Thors beschriftet ist.

FOKUSHERSTELLUNG

Verzaubern ist die Kunst, die Macht der Elemente anzuzapfen, die latent in natürlichen Materialien vorhanden ist, und Gegenstände mit Magie zu erfüllen, um die Fähigkeiten eines Zauberers zu unterstützen. Das Herstellen eines magischen Fokus benötigt ebenfalls eine eigene Fähigkeit. Anders als andere magische Gegenstände ist ein Fokus sehr mächtig, wiederverwendbar und an seinen Besitzer gebunden. Ein

Fokus ist ein Gegenstand, der mit einer komplexen, permanenten Verzauberung belegt ist, die langsam aufgebaut und mit Karma vollendet wird. Alle Foki werden grundsätzlich auf die gleiche Weise hergestellt: Zuerst benötigt man die Fokusformel, dann wird ein passendes Telesma (der Gegenstand, der verzaubert werden soll) ausgewählt. Danach wird die eigentliche Verzauberung gewirkt, und zum Abschluss wird der fertiggestellte Fokus mit Karma gebunden.

Der genaue Ablauf sieht so aus:

SCHRITT 1: AUSWAHL DER FOKUSFORMEL

Die Herstellung eines Fokus erfordert ein komplexes arkanes Rezept: die Fokusformel. Solche Formeln werden, wie alle magischen Formeln, mit der Fertigkeit Arkana hergestellt. Sie sind viel zu komplex, als dass ein metamenschlicher Zauberer sie sich merken könnte, und müssen daher irgendwie festgehalten werden. Man kann Fokusformeln in Magieläden und bei Taliskrämern kaufen.

Alle Fokusformeln spezifizieren die Art des Fokus (Zauberfokus, Geisterfokus, Kraftfokus, Waffenfokus usw.), seine Kraftstufe, seine Gestalt (Holzstab, Goldring, Vibromesser usw.) und seine Tradition (hermetisch, schamanisch usw.). Die Formeln, die von Taliskrämern verkauft werden, geben meist „traditionelle" Gestalten (wie Stäbe, Amulette, Runenschwerter usw.) vor. Daher entwickeln viele Zauberer ihre eigenen Formeln. Die Kraftstufe einer Fokusformel darf nicht höher sein als das Magieattribut des Charakters, der damit einen Fokus herstellen will.

Wenn ein Charakter eine eigene Fokusformel entwickeln will, muss er sie von Grund auf neu entwerfen. Das Erforschen einer Fokusformel wird als Ausgedehnte Probe auf Arkana + Magie [Astral] (Kraftstufe x Kraftstufe, 1 Tag) abgewickelt. Wenn die Formel fertig ist, kann sie von jedem Zauberer der entsprechenden Tradition benutzt werden, um den entsprechenden Fokus herzustellen. Man kann eine Fokusformel von einer Tradition in eine andere übersetzen, indem man eine Ausgedehnte Probe auf Arkana + Magie [Astral] (Kraftstufe, 1 Tag) ablegt.

SCHRITT 2: BESCHAFFUNG DES TELESMAS

Bevor man einen Fokus herstellen kann, muss man einen Gegenstand beschaffen, der der Gestalt entspricht, die in der Formel angegeben ist. Ein solches Objekt wird als Telesma bezeichnet. Das Beschaffen des Telesmas kann einfach oder kompliziert sein. Wenn die Formel ein Messer verlangt, kann man dieses einfach kaufen. Wenn man eine Flöte braucht, die aus dem Knochen eines Kalifornischen Kondors geschnitzt ist, kann das Einiges an Aufwand bedeuten. Grundsätzlich kann jedes unbelebte Objekt ein Telesma sein: ein Holzstab, ein Juwelenamulett, eine Waffe, ein Auto, ein seltsam geformter Stein und so weiter. Je natürlicher und weniger bearbeitet ein Objekt ist (oder je mehr Arbeit der Verzauberer selbst in dessen Herstellung investiert), desto leichter ist es zu verzaubern. Daher stellen Verzauberer mit künstlerischen oder handwerklichen Fertigkeiten ihre Telesma gerne selbst her.

SCHRITT 3: VORBEREITUNG DES MAGISCHEN REFUGIUMS

Zur Herstellung eines Fokus braucht man ein Magisches Refugium mit mindestens der Kraftstufe der Fokusformel, das dieselbe magische Tradition hat wie der Verzauberer und die Fokusformel. Außerdem sollte der Verzauberer für eine angenehme Einrichtung und Verpflegung sorgen, da er einige Zeit dort verbringen wird.

SCHRITT 4: AUSGEBEN DER REAGENZIEN

Als Nächstes muss der Verzauberer Reagenzien ausgeben. Die Anzahl in Dram, die er braucht, entspricht der Menge an Karma, die das Binden des Fokus mit der in der Fokusformel angegebenen Kraftstufe brauchen würde, mindestens aber (Kraftstufe) Dram. Diese Reagenzien werden zu Beginn des Prozesses verbraucht, sind also auch dann verloren, wenn die Verzauberung abgebrochen wird oder fehlschlägt.

SCHRITT 5: HERSTELLUNG DES FOKUS

Nun muss der Verzauberer eine Anzahl von Tagen gleich der in der Fokusformel angegebenen Kraftstufe aufwenden. In dieser Zeit sammelt er Mana, verbindet es mit dem Telesma und arbeitet es dauerhaft in das Material ein. Er arbeitet während dieser Zeit in unregelmäßigen Abständen unterschiedlich lange, also kann er auch noch andere Dinge tun. Sobald er aber das Refugium verlässt, scheitert sein Herstellungsversuch.

Am Ende dieser Zeit kommt der gefährliche Teil des Vorgangs: Der Verzauberer muss die Macht des Fokus aktivieren. Dazu legt er eine Vergleichende Probe auf Fokusherstellung + Magie [Kraftstufe der Formel] gegen Kraftstufe der Formel + Objektwiderstand des Telesmas ab. Dies gilt als Höhepunkt seiner tagelangen Arbeit, daher darf er bei dieser Probe kein Edge einsetzen. Wenn die Probe gelingt, ergeben die Nettoerfolge die tatsächliche Kraftstufe des Fokus. Bei einem Patzer darf der Verzauberer im nächsten Schritt nicht dem Entzug widerstehen. Bei einem Kritischen Patzer gerät die Magie außer Kontrolle und entreißt ihm dauerhaft 1 Punkt Essenz. Fokusherstellung ist nichts für Schwächlinge und Anfänger.

SCHRITT 6: ENTZUGSWIDERSTAND

Der Entzug entspricht der Kraftstufe der Formel + 2 pro Erfolg (nicht Nettoerfolg) der Gegenseite bei der Fokusherstellungsprobe. Der Entzug ist Körperlich, wenn die tatsächliche Kraftstufe des Fokus höher ist als das Magieattribut des Verzauberers. Wenn der Verzauberer nach gelungener Probe und nach dem Entzugswiderstand noch bei Bewusstsein ist, kann er Karma in Höhe der tatsächlichen Kraftstufe des Fokus ausgeben, um den Fokus zu vollenden. Wenn er bewusstlos wird oder mit dem Ergebnis nicht zufrieden ist, kann er das Karma behalten und von vorne anfangen (wahrscheinlich aber erst nach einer Genesungspause).

ASKENNEN VON FOKI

Die Fertigkeit Fokusherstellung erlaubt es auch, einen Fokus zu askennen, um etwas über seinen Hersteller herauszufinden. Dazu ist eine Vergleichende Probe auf Fokusherstellung + Magie [Astral] gegen die doppelte Kraftstufe des Fokus erforderlich. Nettoerfolge können verwendet werden, um etwas über die Aura des Fokusherstellers herauszufinden (s. Tabelle *Askennen*, S. 312). Bei jedem Fokus kann dies einmal pro Tag versucht werden.

ENTZAUBERN

Die Fertigkeit Entzaubern erlaubt es dem Zauberer, magische Gegenstände zeitweilig zu verdrängen oder sogar ihrer Magie zu berauben.

Um einen aktivierten Fokus zu deaktivieren, ist eine Vergleichende Probe auf Entzaubern + Magie [Astral] gegen die Kraftstufe des Fokus + Magie des Besitzers erforderlich. Der Zauberer kann das Entzaubern auf der physischen Ebene oder im Astralraum vornehmen, aber er muss den Fokus im Blickfeld haben. Wenn er die Probe gewinnt, wird der Fokus deaktiviert.

Mit der Fertigkeit Entzaubern kann man einen Fokus auch „recyceln", indem man einen Teil der freigesetzten Magie in Reagenzien umwandelt. Um den Fokus auf diese Weise in Reagenzien zu zerlegen und dabei vollständig zu zerstören, muss der Zauberer ihn berühren. Das Zerlegen erfordert eine Vergleichende Probe auf Entzaubern + Magie [Astral] gegen die Kraftstufe des Fokus (+ Magie des Besitzers, wenn der Fokus gebunden ist und nicht dem Zauberer gehört).

Wenn der Zauberer die Probe gewinnt, ist der Fokus zerstört. Das Telesma, das ihn trägt, wird vernichtet und unbrauchbar. Das Mana, das bei dieser Zerstörung frei wird, kann in Objekte der Tradition des Entzauberers gelenkt werden und diese zu Reagenzien machen. Dazu ist (nach der Zerstörung des Fokus) eine Probe auf Alchemie + Magie [Astral] erforderlich. Jeder Erfolg erzeugt 1 Dram Reagenzien – bis zu einem Maximum gleich einem Drittel der Reagenzien, die bei der Herstellung des Fokus (s. Schritt 4 der Fokusherstellung, S. 306) verbraucht wurden. Dieser Vorgang dauert eine Anzahl von Stunden gleich der Kraftstufe des zerstörten Fokus.

Entzaubern funktioniert auch bei Alchemischen Erzeugnissen, wie unter *Trennen* (s. unten) erklärt.

Bei allen oben genannten Vergleichenden Proben zum Entzaubern muss der Zauberer einem Entzug in Höhe der Erfolge (nicht Nettoerfolge) der Gegenseite widerstehen. Wenn die Kraftstufe des Ziels höher ist als sein Magieattribut, ist der Entzug Körperlich, ansonsten Geistig. Wenn die Kraftstufe des Ziels das Doppelte des Magieattributs des Zauberers überschreitet, übersteigt das Entzaubern seine Fähigkeiten, und er kann es gar nicht erst versuchen.

TRENNEN

Einfach gesagt ist das Trennen eine Art Antimagie der Alchemie. Dadurch kann man die magische Macht von einem Alchemischen Erzeugnis nehmen und es wieder zu einem gewöhnlichen Gegenstand machen. Um ein Erzeugnis zu trennen, muss man es zuerst – durch Askennen, eine Arkanaprobe oder mittels eines Zaubers – als solches erkannt haben, und man muss es berühren. Das Trennen erfordert eine Komplexe Handlung und eine Vergleichende Probe auf Ent-

zaubern + Magie [Astral] gegen die Kraftstufe des Erzeugnisses + Magie des Herstellers (+ etwaiges Karma durch die Metamagie Fixierung). Jeder Nettoerfolg senkt die Wirksamkeit des Erzeugnisses um 1. Danach muss man einem Entzug widerstehen, als hätte man das Alchemische Erzeugnis selbst hergestellt.

Beim Trennen gibt es ein Risiko: Wenn das Erzeugnis einen Berührungsauslöser hat und man die Entzaubernprobe nicht schafft, aktiviert sich das Erzeugnis. Und dann sollte man hoffen, dass es nicht explosiv ist.

ADEPTEN

Innerhalb der kleinen Gruppe von Bewohnern der Sechsten Welt, die Erwacht sind, gibt es eine noch kleinere Gruppe von Leuten, die fähig sind, Mana in sich selbst zu kanalisieren und übermenschliche körperliche Fähigkeiten zu erlangen. Sie werden Körperliche Adepten – oder einfach Adepten – genannt, und sie sind für ihr sehr diszipliniertes Arbeiten an sich selbst bekannt. Unter ihnen sind Athleten, Kampfkünstler, religiöse Eiferer, Gurus und andere, die versuchen, Geist und Körper zu harmonisieren. Adepten streben nicht nur nach der Harmonie zwischen Körper und Geist, sondern auch nach der Stärkung beider. Und ihr Weg, das zu erreichen, ist die Magie.

In den frühen Tagen der Sechsten Welt, als man erstmals Leute sah, die mit Magie ihr körperliches und geistiges Potenzial steigern konnten, waren Adepten weniger Vorurteilen ausgesetzt als Hermetiker und Schamanen. Stattdessen entspannen sich bald Mythen über ihre magische Athletik, die von Trideos verbreitet wurden. Dadurch wurden die Adepten schnell auf ein hohes Podest gehoben: Leute wollten sie entweder bekämpfen, um sich einen Ruf zu erwerben, von ihnen lernen oder sie verehren, in der Hoffnung, ihre eigenen Fähigkeiten verbessern zu können. Das behördliche Registrieren von Adepten ist weniger weit verbreitet als bei Zauberern, aber auch sie benötigen immer noch die entsprechenden Lizenzen, um magische Güter zu erwerben oder, wenn sie zu den seltenen Magieradepten gehören, Zauber zu wirken.

Ein Adept erhält bei der Charaktererschaffung eine Anzahl von Kraftpunkten in Höhe seines Magieattributs. Diese werden zum Erwerb von Adeptenkräften verwendet. Eine Kraft darf maximal eine Stufe gleich dem Magieattribut des Adepten haben, wenn ihr Maximum nicht ohnehin geringer ist. Wenn ein Adept also Magie 4 hat, erhält er 4 Kraftpunkte, könnte damit aber zum Beispiel die Kraft Kampfsinn maximal auf Stufe 4 (für 2 Kraftpunkte) erwerben.

EINSATZ VON KRÄFTEN

Manche Kräfte müssen aktiviert werden, andere sind permanent aktiv. Adeptenkräfte, die aktiviert werden müssen, haben eine Art Aktivierungskosten (meist eine Handlung), die in der jeweiligen Beschreibung angegeben sind. Wenn eine Kraft keine Aktivierungskosten angegeben hat, wirkt sie permanent, und der Adept muss nichts dazu tun, um von der Wirkung zu profitieren.

Entzug bei Adepten: Manche Kräfte verursachen Entzug. Dieser Entzug ist, wenn nicht anders angegeben, Geistig, und ihm wird mit Konstitution + Willenskraft widerstanden.

ADEPTENKRÄFTE

ADRENALINSCHUB

Kosten: 0,25 KP pro Stufe
Aktivierung: Freie Handlung

Diese Kraft ermöglicht dem Adepten, einmal in einer Kampfrunde mehr zu tun. Er erhält für die aktuelle Kampfrunde pro Stufe dieser Kraft nach Aktivierung +2 auf sein Initiativeergebnis. Zu Beginn der Kampfrunde nach Aktivierung des Adrenalinschubs muss er einem Entzug in Höhe der Stufe der Kraft widerstehen.

ASTRALE WAHRNEHMUNG

Kosten: 1 KP
Aktivierung: Einfache Handlung

Diese Kraft erlaubt es dem Adepten, die Trennung zwischen physischer Welt und Astralraum zu überwinden und astral wahrzunehmen. Dadurch wird er für die Dauer der Wirkung der Kraft zu einem Dualwesen und kann astrale Gestalten angreifen (und von ihnen angegriffen werden). Es gelten die normalen Regeln für astrale Wahrnehmung (S. 312).

ATTRIBUTSSCHUB (ATTRIBUT)

Kosten: 0,25 KP pro Stufe
Aktivierung: Einfache Handlung

Der Adept greift auf seine innere Stärke zurück, um erstaunliche körperliche Leistungen zu vollbringen. Diese Kraft muss für ein bestimmtes Körperliches Attribut (Konstitution, Geschicklichkeit, Stärke oder Reaktion) erworben werden. Man darf die Kraft mehrmals für jeweils ein anderes Attribut erwerben. Diese Kraft kann nicht für Geistige oder Spezialattribute erworben werden.

Wenn der Adept diese Kraft aktiviert, legt er eine Probe auf Stufe der Kraft + Magie ab. Jeder Erfolg bei dieser Probe erhöht das Attribut um +1 (wobei auch hier die Gesamterhöhung eines Attributs aus allen Verstärkungen nicht höher als +4 sein kann). Diese Erhöhung wirkt sich nicht auf das Körperliche Limit, die Initiative oder die Anzahl der Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor aus. Diese Steigerung hält eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem Doppelten der bei der Probe erzielten Erfolge an. Wenn die Wirkung endet, muss der Adept einem Entzug gleich der Stufe der Kraft widerstehen.

BESCHLEUNIGTE HEILUNG

Kosten: 0,5 KP pro Stufe

Der Adept erholt sich durch seine Magie schneller von erlittenem Schaden. Er erhält pro Stufe der Kraft einen Würfelpoolbonus von +1 auf Genesungsproben. Außerdem darf er sich (oder einem anderen Charakter, der ihn heilt) für Proben auf magische oder mundane Heilung (wie etwa einen Zauber Heilen oder mit Erster Hilfe) einen Würfelpoolbonus von +1 pro Stufe der Kraft verleihen.

ERHÖHTE PRÄZISION (FERTIGKEIT)

Kosten: 0,25 KP

Eine Waffe in der Hand des Adepten wird zur natürlichen Verlängerung seines Körpers. Beim Kauf der Kraft muss eine

Kampffertigkeit (Pistolen, Schwere Waffen, Knüppel usw.) ausgewählt werden. Bei der Benutzung dieser Fertigkeit steigt die Präzision der Waffe um 1. Diese Kraft kann nicht für Waffenlosen Kampf erworben werden, aber sie kann mehrmals – für jeweils eine andere Kampffertigkeit – erworben werden.

ERHÖHTES POTENZIAL (LIMIT)

Kosten: 0,5 KP pro Stufe

Diese Kraft erlaubt es dem Adepten, eines seiner Charakterlimits (Körperliches, Geistiges oder Soziales Limit) pro Stufe der Kraft um 1 zu erhöhen. Das Limit muss beim Erwerb der Kraft ausgewählt werden. Die Kraft kann mehrmals – für jeweils ein anderes Charakterlimit – erworben werden.

GEFAHRENSINN

Kosten: 0,25 KP pro Stufe

Der Adept erfasst instinktiv seine Umgebung und erkennt Bedrohungen, die vielleicht nicht gleich sichtbar sind. Das ist das ungute Gefühl, das einen Charakter vor einer Falle zögern lässt, der Bauchinstinkt, der ihn gerade noch rechtzeitig beiseite springen lässt. Pro Stufe in dieser Kraft erhält der Adept einen Würfelpoolbonus von +1 auf Überraschungsproben.

GESCHÄRFTER SINN

Kosten: jeweils 0,25 KP

Diese Kraft verleiht dem Adepten eine Sinneswahrnehmung, die sein Metatyp normalerweise nicht hat. Diese Verbesserungen können Restlichtverstärkung oder Infrarotsicht, Ultra- oder Infraschallgehör und so weiter sein. Alle Sinnesverbesserungen, die Bioware oder Cyberware bieten können, können durch diese Kraft erlangt werden, solange sie keine Boni auf Wahrnehmungsproben ergeben oder nur durch WiFi funktionieren.

Außerdem stehen neben den Verbesserungen, die unter Cyber- und Bioware angegeben sind, noch zusätzliche Möglichkeiten zur Verfügung:

Absolutes Gehör: Mit einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (2) kann der Adept die Höhe eines musikalischen Tons erkennen, entweder indem er ihn hört oder nur die Vibrationsfrequenz fühlt. Das heißt nicht, dass er ein guter Sänger ist, aber er merkt immer, wenn er daneben liegt.

Geschärfter Tastsinn: Die Finger des Adepten sind besonders empfindlich für Unebenheiten, was ihm zum Beispiel erlaubt, Schrift auf einem Papier, sogar auf einem Block, auf dem das beschriebene Papier herausgerissen wurde, zu ertasten. Der Adept erhält für Proben auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] mit dem Tastsinn einen Würfelpoolbonus von +2.

Menschliche Waage: Mit einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (2) kann der Adept das Gewicht eines Objekts auf das Gramm genau bestimmen, wenn er es heben oder tragen kann. Das kann für Marktschreier nützlich sein – oder für Arkanarchäologen, die herausfinden wollen, wie viel die Statue, die sie von einer Druckplatte heben wollen, wirklich wiegt.

Richtungssinn: Der Adept erhält einen Würfelpoolbonus von +2 auf Navigationsproben. Außerdem kann er mit einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (2) feststellen, in welche geographische Richtung er schaut und ob er sich über oder unter dem Meeresspiegel befindet.

GESCHOSSPARADE

Kosten: 0,25 KP pro Stufe

Aktivierung: Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5)

Der Adept kann langsame Projektile wie Granaten, Pfeile, Wurfmesser oder Shuriken aus der Luft fangen. Diese Kraft verleiht dem Adepten einen Würfelpoolbonus von +1 pro Stufe der Kraft auf seinen Würfelpool zur Verteidigung gegen solche Fernkampfangriffe. Wenn er Nettoerfolge erzielt, kann er das Geschoss aus der Luft pflücken. Der Einsatz von Geschossparade erfordert mindestens eine freie Hand.

GESTEIGERTE REFLEXE

Kosten: siehe Tabelle

Diese Kraft erhöht die Reaktionsfähigkeit eines Adepten wie Reflexbooster. Pro Stufe erhält der Adept +1 auf Reaktion (was auch die Initiative beeinflusst) und +1W6 Initiativewürfel. Die höchste Stufe für Gesteigerte Reflexe ist 3, und die Erhöhung der Initiative und Reaktion ist nicht mit anderen technologischen und magischen Erhöhungen der Initiative kompatibel.

GESTEIGERTE REFLEXE

STUFE	KRAFTPUNKTE
Stufe 1	1,5
Stufe 2	2,5
Stufe 3	3,5

GESTEIGERTES KÖRPERLICHES ATTRIBUT

Kosten: 1 KP pro Stufe

Diese Kraft erhöht eines der Körperlichen Attribute des Adepten (Konstitution, Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion) um ihre Stufe. Das Attribut wird verstärkt, also kann sich dadurch auch das Körperliche Limit des Adepten erhöhen. Diese Kraft erlaubt es, das natürliche Attributsmaximum zu überschreiten, wobei auch hier die Gesamterhöhung eines Attributs aus allen Verstärkungen nicht höher als +4 sein kann.

KAMPFSINN

Kosten: 0,5 KP pro Stufe

Kampfsinn verleiht dem Adepten ein instinktives Gespür für alle potenziellen Bedrohungen in der Nähe. Für Verteidigungsproben gegen Fern- und Nahkampfangriffe erhält er pro Stufe in Kampfsinn einen Würfelpoolbonus von +1. Adepten mit dieser Kraft dürfen vor einer möglichen Überraschungssituation immer eine Wahrnehmungsprobe ablegen und haben den Vorteil, schon alarmiert zu sein, wenn die Probe gelingt.

KÖRPERSPRACHE

Kosten: 0,25 KP pro Stufe

Diese Kraft verleiht dem Adepten völlige Kontrolle über die nonverbalen Signale, die sein Körper, selbst in angespannten Situationen, aussendet. Das umfasst die Mimik, Bewegungen, Augenbewegungen, Puls- und Blutdruckschwankungen,

sogar die Transpiration. Dadurch wird es schwierig, die Gemütslage und die Aufrichtigkeit des Adepten einzuschätzen. Der Adept erhält pro Stufe in dieser Kraft einen Würfelpoolbonus von +1 auf den Widerstand gegen Soziale und andere Proben, um seine Emotionen zu lesen, wie etwa Menschenkenntnis oder Askennen.

KRITISCHER SCHLAG (FERTIGKEIT)

Kosten: 0,5 KP

Diese Kraft verbessert eine bestimmte Nahkampffertigkeit: entweder Waffenlosen Kampf, Knüppel, Klingenwaffen, Astralkampf oder eine spezielle Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe. Die Fertigkeit muss beim Erwerb der Kraft ausgewählt werden. Angriffe mit der gewählten Fähigkeit haben einen um +1 erhöhten Schadenscode. Kritischer Schlag ist mit Waffen und anderen Adeptenkräften kompatibel. Die Kraft kann mehrmals – für jeweils eine andere Nahkampffertigkeit – erworben werden.

LEICHTER KÖRPER

Kosten: 0,25 KP pro Stufe

Diese Kraft erlaubt es dem Adepten, unglaubliche Sprünge zu vollführen. Er kann bei der Berechnung seiner maximalen Sprungdistanz die Stufe der Kraft zu seiner Geschicklichkeit addieren. Außerdem erhält er pro Stufe der Kraft einen Würfelpoolbonus von +1 für die Akrobatikprobe, wenn er springt. Wenn er fällt, kann er die Fallhöhe für die Berechnung des Schadens um die Stufe der Kraft in Metern verringern.

MAGIERESISTENZ

Kosten: 0,5 KP pro Stufe

Der Adept ist gegenüber Zaubersprüchen besonders widerstandfähig. Er erhält pro Stufe der Kraft einen Würfelpoolbonus von +1 bei Widerstandsproben gegen Zauber, Alchemische Erzeugnisse, Zauberrituale oder die Kraft Natürlicher Zauberspruch von Crittern (nicht aber gegen andere Critterkräfte). Magieresistenz wirkt nicht gegen Zauber, denen der Adept nicht widerstehen will.

MYSTISCHER PANZER

Kosten: 0,5 KP pro Stufe

Diese Kraft schützt den Adepten vor körperlichen Angriffen. Er erhält pro Stufe der Kraft 1 Punkt Panzerung (die kumulativ zu anderer Panzerung wirkt, aber nicht für die Panzerungsbehinderung einberechnet wird), die auch vor Schaden im Astralkampf schützt.

NATÜRLICHE IMMUNITÄT

Kosten: 0,25 KP pro Stufe

Der Adept erhält pro Stufe der Kraft einen Würfelpoolbonus von +1 Bonus für den Widerstand gegen Toxine und Krankheiten.

SCHMERZRESISTENZ

Kosten: 0,5 KP pro Stufe

Diese Kraft erlaubt es dem Adepten, die Auswirkungen von Verletzungen zu ignorieren (senkt aber nicht den eigentlichen Schaden). Pro Stufe dieser Kraft kann der Adept bei der Berechnung von Verletzungsmodifikatoren 1 Kästchen ignorieren. Der Modifikator von -1 würde bei Schmerzresistenz 1 also erst bei 4 statt der üblichen 3 Kästchen gelten. Wenn der Adept diese Kraft auf Stufe 2 besitzt, erhält er erst bei 5 Schadenskästchen den Modifikator. Schmerzresistenz wirkt sowohl auf dem Geistigen als auch dem Körperlichen Schadensmonitor. Außerdem kann man mit dieser Kraft auch dem Schmerz durch Folter, Magie, Krankheit und so weiter widerstehen. Jede Stufe addiert +2 Würfel zu Proben des Adepten, um Schmerz zu widerstehen.

SPURLOSER SCHRITT

Kosten: 1 KP

Der Adept kann sich über Oberflächen – sogar über Schnee, Sand oder dünnes Papier – bewegen, ohne sichtbare Spuren zu hinterlassen. Er erzeugt beim Kontakt mit der Oberfläche kein Geräusch (kann aber indirekt andere Gegenstände dazu bringen, Geräusche zu machen). Jede Wahrnehmungsprobe, um den Adepten zu hören, erleidet einen Würfelpoolmodifikator von -4. Der Adept löst keine Vibrations- oder Drucksensoren aus. Er kann zwar nicht über Flüssigkeiten gehen – schließlich ist er nur ein Adept, er kann keine Wunder vollbringen –, aber er kann über Schnee gehen, ohne einzusinken. Der Adept kann durch nichtvisuelle Eindrücke wie etwa Geruch verfolgt werden, aber selbst solche Proben sind schwieriger und erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -2.

STIMMKONTROLLE

Kosten: 0,5 KP pro Stufe

Der Adept hat eine erstaunliche Kontrolle über seine Stimme. Er kann die Lautstärke, Tonhöhe, Modulation und Phrasierung seiner Stimme nach Belieben verändern. Er kann seine Stimme verstellen und Geräusche innerhalb des metamenschlichen Hörbereichs (kein Infra- oder Ultraschall) oder anderer Leute Stimmen nachahmen. Wenn er damit eine Person oder ein Stimmerkennungssystem reinlegen will, ist dafür eine Vergleichende Probe auf Verkörperung + Charisma [Sozial] gegen die Gerätestufe x 2 oder gegen Wahrnehmung + Intuition [Geistig] der Person erforderlich. Für diese Probe erhält er einen Würfelpoolbonus in Höhe seiner Stufe in dieser Kraft.

Der Adept kann außerdem seine Stimme anpassen, um positive soziale Auswirkungen zu erzielen, was ihm pro Stufe in dieser Kraft einen Bonus von +1 auf sein Soziales Limit verschafft.

TODESKRALLE

Kosten: 0,5 KP

Aktivierung: Freie Handlung

Diese Kraft verleiht den waffenlosen Angriffen des Adepten tödliche Wucht. Der Adept kann wählen, ob er im Waffenlosen Kampf Geistigen oder Körperlichen Schaden anrichten will. Die Todeskralle kann mit anderen Adeptenkräften kombiniert werden, die den Schaden im Waffenlosen Kampf erhöhen. Die Todeskralle ist magisch, also kann sie die magische Verteidigung einer Kreatur – wie etwa die Kraft Immunität gegen Normale Waffen – umgehen. Adepten, die die Kraft Astrale Wahrnehmung haben, können die Todeskralle im Astralkampf einsetzen.

VERBESSERTE FERTIGKEIT (FERTIGKEIT)

Kosten: 0,5 KP pro Stufe

Diese Kraft erhöht die Stufe einer bestimmten Kampf-, Körperlichen, Sozialen, Technischen oder Fahrzeugfertigkeit um ihre Stufe. Der Adept muss die Fertigkeit besitzen, um diese Kraft dafür zu erwerben. Die Kraft kann nicht für Fertigkeitsgruppen erworben werden. Die Fertigkeit darf durch diese Kraft maximal auf eine Stufe von [aktuelle Stufe x 1,5] (aufgerundet) erhöht werden.

VERBESSERTE WAHRNEHMUNG

Kosten: 0,5 KP pro Stufe

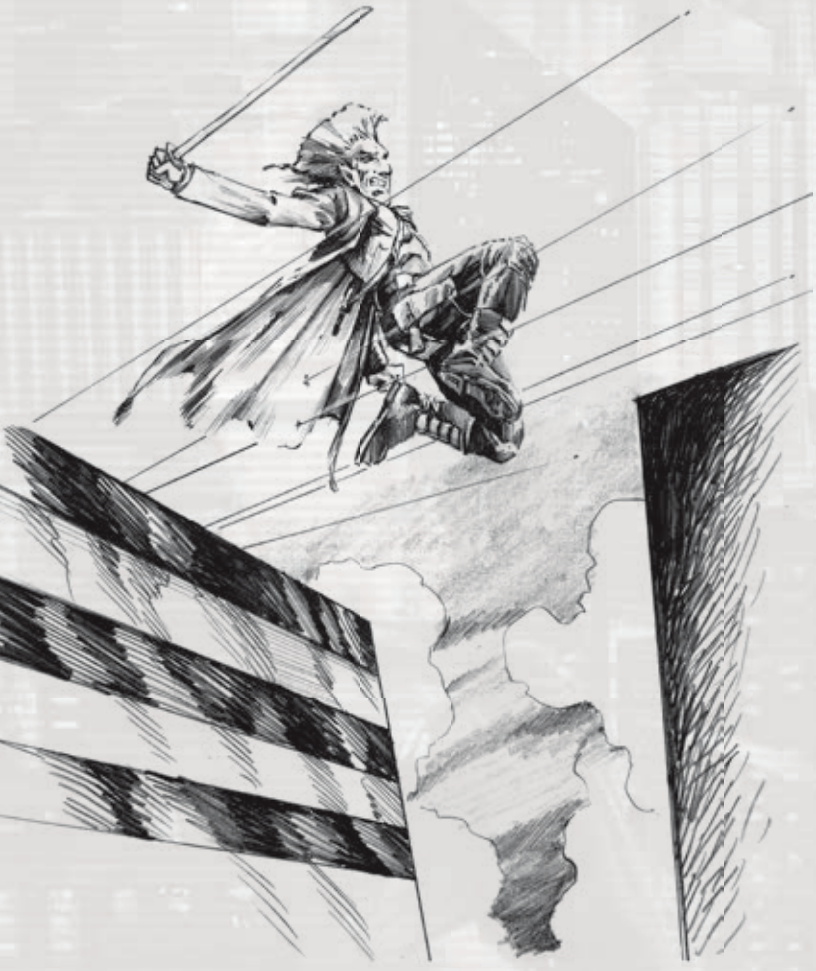
Diese Kraft schärft alle Sinne des Adepten. Er erhält pro Stufe der Kraft bei allen Wahrnehmungs- und Askennenproben einen Würfelpoolbonus von +1.

WANDLAUFEN

Kosten: 0,5 KP

Aktivierung: Einfache Handlung

Der Adept kann über eine begrenzte Distanz glatte Wände oder andere vertikale Oberflächen hinauflaufen. Dafür legt er eine Probe auf Laufen + Stärke [Magie] ab. Die Erfolge ergeben die Höhe in Metern, die er innerhalb einer Handlungsphase hinauflaufen kann. Wenn er noch höher laufen will, braucht der Adept Tritte, Vorsprünge oder eine andere Möglichkeit zum Anhalten, um die Kraft erneut zu aktivieren. Wenn er eine vertikale Oberfläche entlang- statt hinauflaufen will, kann er das tun, indem er diese Kraft mit einer Komplexen Handlung Sprinten (S. 169) kombiniert. Am Ende seiner Bewegung fällt der Adept – wenn er sich nicht festhalten kann – von der Mauer, egal ob er sein Ziel erreicht hat oder nicht.



DIE ASTRALE WELT

Während die physische Welt die Welt ist, mit der wir alle fortwährend agieren, gibt es auch noch eine andere Welt, die unsichtbar und unbemerkt von den Leuten ist, die sich in der physischen Welt bewegen, aber dennoch indirekt von ihnen beeinflusst wird. Diese Welt wird als **Astralebene** oder Astralraum bezeichnet. Sie ist ein emotional aufgeladenes Negativ der physischen Welt. In ihr sind nur lebende und von Mana durchdrungene Dinge real, und physische Objekte werfen nur eine Art Schatten.

Mana, die Essenz der Magie, fließt durch die Astralebene und schlägt eine Brücke zwischen den Metaebenen und der physischen Welt. Es wird von der Lebenskraft genährt, die in und auf unserem Planeten existiert. Die allgemeine Aura dieses Lebens erleuchtet die astrale Welt zu jeder Zeit mit einem sanften Licht. Dinge, die nur auf der physischen Ebene existieren, können auf der Astralebene gesehen und gehört werden, sind aber verschwommen und leise, da der emotionale Kontext von Wesen und Dingen sich im Astralraum deutlicher bemerkbar macht als Licht und Schall (und sie in vielerlei Hinsicht ersetzt). Echos vergangener Dinge werfen mit unterschiedlicher Konsistenz – je nach den bleibenden Emotionen, die an Dinge und Orte gebunden sind – ihre Schatten in der Astralebene. Diese Echos stechen in der astralen Welt stärker heraus, da der emotionale Kontext sie farbenfroher und greifbarer macht.

AUREN & ASTRALE GESTALTEN

Lebende Wesen sind im Allgemeinen nicht auf der Astralebene aktiv, erzeugen dort aber immer noch eine Reflexion ihrer selbst. Diese Reflexion wird als Aura bezeichnet. Sie erscheint als glänzendes, pulsierendes, farbenfrohes Abbild ihres zugehörigen Wesens. Alle unbelebten Objekte sehen auf der Astralebene wie blasse Abbilder ihrer selbst aus: Sie sind grau, leblos und nicht greifbar.

Alles, was auf der Astralebene aktiv ist (einschließlich Geistern, aktivierten Foki, Dualwesen, astral projizierten Zauberern usw.), hat eine greifbare astrale Gestalt. Diese Gestalten sind farbenprächtiger und heller als Auren, denn sie sind im astralen Sinne „real“. Die Erde selbst besitzt ebenfalls eine astrale Gestalt, was von vielen Leuten als Beweis dafür gesehen wird, dass sie eine eigene lebende Entität ist – oder eine Entität, die aus den Kreaturen besteht, die ihre Oberfläche bewohnen.

ASTRALE SIGNATUREN

Im Allgemeinen hinterlassen Zauberer, die einen Zauber wirken oder ein Ritual durchführen, ihren astralen Fingerabdruck darauf. Dieser Abdruck wird als **astrale Signatur** bezeichnet und auf allem hinterlassen, was durch magische Fertigkeiten oder Fähigkeiten beeinflusst wurde. Die astrale Signatur kann durch die Fertigkeit Askennen entdeckt werden. Sie bleibt für

eine Anzahl von Stunden gleich der Kraftstufe des magischen Effekts (des Zaubers, der Critterkraft, des Astralkampfs usw.) bestehen, nachdem der Effekt geendet hat, und verschmilzt langsam mit dem astralen Hintergrund. Die astrale Signatur eines Zaubers kann sowohl an dem Ort, an dem er gewirkt wurde, als auch am Ort seiner Wirkung entdeckt werden. Semipermanente Objekte wie etwa Alchemische Erzeugnisse und Watcher enthalten ebenfalls eine astrale Signatur, solange sie bestehen. Permanente magische Objekte – wie etwa Foki, Magische Refugien und Kreise – tragen immer die astrale Signatur ihres Besitzers.

Ein Charakter kann versuchen, eine astrale Signatur mit einer Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (3) zu lesen. Das ist keine einfache Aufgabe, da das Wahrnehmen und Verstehen von astralen Signaturen zwischen der vielen Magie und vor dem emotionalen Hintergrund der Astralebene nicht leicht fällt. Wenn eine Signatur erfolgreich gelesen wurde, kann sie später (evtl. mit einer *Erinnerungsprobe*, S. 153) wiedererkannt werden. Andere Informationen wie etwa die Art des Zaubers oder Geistes oder die Fertigkeit des Zauberers können durch Nettoerfolge (s. Tabelle *Askennen*) erkannt werden.

Ein Zauberer, der astral wahrnimmt, kann eine temporäre astrale Signatur (zum Beispiel von einem Zauber) „verwischen“ oder ihr Verblassen beschleunigen, indem er eine Komplexe Handlung aufwendet, um die Haltbarkeit der Signatur um 1 Stunde zu verringern. Er drückt dabei sozusagen die Signatur in den Hintergrund hinein. Dazu ist keine Probe nötig. Diese Handlung kann mehrmals hintereinander durchgeführt werden, bis die astrale Signatur verschwunden ist. Wenn die so behandelte Signatur nicht ganz verschwindet, erkennt jeder, der sie askennt, dass sie manipuliert wurde.

Magische Ermittler gewinnen aus astralen Signaturen Informationen über kriminelle Zauberer. Versuchen Sie also, so wenig Spuren wie möglich zu hinterlassen.

ASTRALE WAHRNEHMUNG

Viele Erwachte Charaktere können die Astralebene von der physischen Welt aus wahrnehmen. Diese Fähigkeit ist als **astrale Wahrnehmung** bekannt. Sie ist der wichtigste Sinn, mit dem man Auren und andere Dinge in der astralen Welt als Überlagerung der physischen Welt „sehen“ kann. Das Aktivieren oder Deaktivieren der astralen Wahrnehmung ist eine Einfache Handlung. Astrale Wahrnehmung ist aber nicht jedermann zugänglich. Unter den Metamenschen sind dazu nur Zauberer und Adepten mit der entsprechenden Kraft fähig. Eigentlich ist die astrale Wahrnehmung auch kein Sehen – man kann sie auch als Blinder besitzen –, aber das Sehen kommt dieser Wahrnehmung noch am nächsten.

Mit der Fertigkeit Askennen kann man die „Farben“ und „Leuchtkraft“ einer Aura interpretieren und dadurch etwas über den Gesundheits- und sonstigen Zustand des Beobachteten herausfinden. Wenn man astral wahrnimmt, wird man dabei zu einem **Dualwesen** (ist also gleichzeitig auf der astralen und der physischen Ebene präsent) und kann mit astralen Objekten, auch im Kampf, interagieren. Astral wahrzunehmen, während man versucht, mundane Aufgaben zu erledigen, ist sehr ablenkend und führt zu einem Würfelpoolmodifikator von -2 für Handlungen auf der physischen Ebene.

Astrale Wahrnehmung erlaubt es einem Erwachten Charakter, die Astralebene zu sehen, aber das Interpretieren dessen, was man sieht, bedarf einiger Übung. Das Lesen von Auren, um etwas über das dazugehörige Wesen oder den Gegenstand herauszufinden, wird als Askennen bezeichnet. Um eine Aura zu interpretieren, ist eine Erfolgsprobe auf Askennen + Intuition [Astral] erforderlich. Die Erfolge bei dieser Probe geben an, wie viel man erfährt (s. Tabelle *Askennen*). Auch wenn man nicht versucht, eine Aura zu lesen, erhält man immer noch einen Eindruck von ihrer Art (Zauber, Ritual, Geist, Lebewesen, abgründiger Schrecken jenseits der menschlichen Vorstellungskraft usw.).

ASKENNEN

ERFOLGE	INFORMATIONEN
0	Keine
1	Der Gesundheitszustand des Ziels (gesund, verletzt, krank usw.). Die allgemeine Gefühlslage des Ziels (glücklich, traurig, wütend usw.). Ob das Ziel Erwacht oder mundan ist.
2	Vorhandensein und Lage von Standard-Cyberware. Die Kategorie eines magischen Ziels (Feuergeist, Manipulationszauber, Kraftfokus, Fluch usw.). Wenn man die Aura des Ziels bereits gesehen hat, kann man es wiedererkennen, auch wenn es körperlich anders aussieht.
3	Vorhandensein und Lage von Alpha-Cyberware. Ob Essenz und Magie des Ziels höher, niedriger oder gleich der des Askennenden sind. Ob die Kraftstufe des Ziels höher, niedriger oder gleich der Magie des Askennenden ist. Eine allgemeine Diagnose über Gifte und Krankheiten, unter denen das Ziel leidet. Astrale Signaturen, die auf dem Ziel liegen.
4	Vorhandensein und Lage von Bioware und Beta-Cyberware. Genaue Höhe der Essenz, Magie und Kraftstufe des Ziels. Die allgemeine Ursache von astralen Signaturen (Kampfzauber, Alchemischer Kampfzauber, Luftgeist usw.)
5+	Vorhandensein und Lage von Delta-Cyberware, Genbehandlungen und Nanotech. Genaue Diagnose von Krankheiten und Giften. Ob das Ziel ein Technomancer ist.

Wie bei der physischen Wahrnehmung ist es nicht nötig, eine Probe abzulegen, um Offensichtliches zu erkennen. Astrale Gestalten sind zudem hell und lebhaft, also sind sie meist leicht zu entdecken. Sie müssen nur zu den Würfeln greifen, wenn Ihr Ziel sich verbirgt oder Sie genaue Informationen wollen. Dann müssen Sie eine Askennenprobe ablegen.

Objekte, die weder lebend noch magisch sind, haben keine Aura – sie sind nur nichtssagende graue Schatten ihrer körperlichen Gestalt. Sie können aber durch den Kontakt mit Auren temporär geprägt werden. Ein Teddybär in den Barrens könnte von der Angst eines Kindes durchtränkt sein, ein Ehering von Freude und Liebe seines Besitzers künden, und eine Mordwaffe könnte einen Eindruck von Zorn vermitteln. Diese Eindrücke sind vage und flüchtig, aber man muss keine Askennenprobe ablegen, um sie zu erkennen. Das jeweilige Objekt wird durch ein lebendes Wesen geprägt. Daher würde ein Trideo-Display, das im Büro eines unterdrückten Lohnsklaven steht, ein Gefühl der Unterdrückung vermitteln, auch wenn darauf gerade ein Liebesbrief zu sehen wäre.

ASTRALE PROJEKTION

Wenn astrale Wahrnehmung wie das Hineinstecken des Gesichts in einen See ist, um unter die Oberfläche zu schauen, ist astrale Projektion wie das vollständige Hineintauchen in diesen See. Das Bewusstsein wird in eine astrale Gestalt transferiert und kann den Körper verlassen. Dazu ist eine Komplexe Handlung erforderlich. Ebenso benötigt man eine Komplexe Handlung, um in den Körper zurückzukehren. Die astrale Gestalt ist ein mentales Abbild des Selbstbildes mit „körperlichen" Merkmalen, die von den Geistigen Attributen des Projizierenden abhängen – was bedeutet, dass man immer toll aussehen kann.

Ein projizierender Zauberer kann mit großer Geschwindigkeit durch die Astralebene reisen und wird nicht von materiellen Hindernissen wie Wänden, Böden oder Schlägern (wenn sie keine Dualwesen sind) aufgehalten. Der Körper bleibt in einem komaähnlichen Zustand liegen, während die astrale Gestalt durch den Äther saust. Körper und Geist sind immer noch verbunden, weswegen jeder Schaden, den einer von beiden erleidet, auch den anderen trifft. Nur Vollzauberer (also keine Aspektzauberer oder Adepten) können astral projizieren.

Wenn man projiziert, verwendet man die ganze Zeit über astrale Wahrnehmung, also kann man auch die Auren von Lebewesen wahrnehmen. Auren alleine genügen nicht für die mystische Verbindung, die zum Wirken von Zaubern nötig ist. Um etwas mit einem Zauber treffen zu können, muss das Ziel ebenfalls auf der Astralebene (oder ein Dualwesen) sein. Was im Astralraum gezaubert wird, bleibt im Astralraum; was auf der physischen Ebene gezaubert wird, bleibt ebenfalls dort. Die einzige Ausnahme sind Dualwesen, die von beiden Seiten getroffen werden können.

ASTRALE BEWEGUNG

Astrale Gestalten können sich fast gedankenschnell bewegen. Der Zauberer braucht sich nur vorzustellen, an einem Ort zu sein, und schon reist seine Astralgestalt dorthin. Alle nahen Orte können innerhalb von Sekunden erreicht werden, man braucht nur Minuten auf demselben Kontinent, und innerhalb von Stunden kann man überall auf der Welt sein. Im Zweifelsfall muss der Spielleiter entscheiden, wie weit Sie innerhalb einer gewissen Zeit bereits gekommen sind. Bei dieser Geschwindigkeit hat man aber keine Zeit, seine Umgebung wahrzunehmen, und alles zieht verschwommen an einem vorbei. Astrale Barrieren blockieren astrale Bewegung, und es kann bei der Geschwindigkeit passieren, dass man in eine hineinrennt, ohne sie vorher bemerkt zu haben.

Wenn man nach einem bestimmten Ort oder Ziel sucht, muss man sich langsamer bewegen. „Langsamer" bedeutet in diesem Zusammenhang bis zu 100 Meter pro Kampfrunde – dies gilt im Astralraum als Gehrate. Die Laufrate beträgt etwa 5 Kilometer pro Kampfrunde – in diesem Fall gelten die normalen Laufenmodifikatoren.

Astrale Gestalten können sich in jede Richtung bewegen; sie sind nicht der Schwerkraft unterworfen. Dennoch bleiben die meisten Zauberer gern in Bodennähe – entweder, weil sich dort die meisten interessanten Sachen abspielen, oder aus Gewohnheit. Diese Bewegungsfreiheit wird aber von der Erdatmosphäre in etwa 80 Kilometern Höhe eingeschränkt. Die Gaiasphäre ist dort so dünn, dass Astralreisende wahnsinnig werden oder sterben.

Nur astrale Gestalten können andere astrale Gestalten bremsen oder beeinflussen. Die Erde selbst ist auf der Astralebene, wie auf der physischen Ebene, fest. Astrale Gestalten können nicht durch die Erde reisen. Daher werden Hochsicherheitseinrichtungen oft unter der Erde gebaut, um astrale Eindringlinge fernzuhalten. Aktive Waffenfoki haben eine Präsenz im Astralraum und können astrale Gestalten verletzen (s. *Foki*, S. 317), aber man muss selbst auf der Astralebene anwesend sein (oder sie zumindest astral wahrnehmen), um den Fokus im Astralkampf einsetzen zu können. Gegen astrale Gestalten wirken nur Manazauber.

MANIFESTIEREN

Eine rein astrale Gestalt (wie etwa ein Geist oder ein projizierender Zauberer) kann mit der physischen Welt interagieren, indem sie sich manifestiert. Das Manifestieren macht die astrale Gestalt auf der physischen Ebene durch einen Willensakt sicht- und hörbar. Zum Manifestieren (und auch zum Beenden des Manifestierens) ist eine Komplexe Handlung erforderlich. Die astrale Gestalt erscheint als geisterhaftes Bild ihrer selbst auf der physischen Ebene und kann frei mit physischen Charakteren kommunizieren. Anders als beim Materialisieren von Geistern (siehe S. 398) erhält man durch das Manifestieren keine körperliche Gestalt, kann also nicht körperlich mit der Welt interagieren (oder körperlich angegriffen werden). Es handelt sich um eine rein geistige Erscheinungsform, daher kann man auch hier keine Ziele auf der physischen Ebene mit Zaubern treffen – und auch nicht von Zaubern auf der physischen Ebene getroffen werden. Ebenso können technologische Geräte die manifestierte Gestalt nicht wahrnehmen oder aufzeichnen. Man befindet sich immer noch auf der Astralebene, weswegen man dort nach wie vor Ziel von Zaubern und Angriffen sein kann. Das Manifestieren ist ziemlich anstrengend und kann pro astraler Projektionszeit maximal Magie x 5 Minuten lang durchgehalten werden.

ASTRAL BLEIBEN

Es ist geistig fordernd, lange auf der Astralebene zu bleiben. Man kann maximal Magie x 2 Stunden lang astral projizieren. Wenn man länger „draußen" bleibt, erlischt die astrale Gestalt, und der Körper stirbt. Dadurch können Rituale mit Späher schwieriger zu vollenden sein. Wenn man in seinen Körper

ASTRALE ATTRIBUTE

KÖRPERLICHES ATTRIBUT	ASTRALES ATTRIBUT
Konstitution	Willenskraft
Geschicklichkeit	Logik
Reaktion	Intuition
Stärke	Charisma
Astrale Initiative	Intuition x 2
Initiativewürfel	2W6

zurückkehrt, wird diese „Stoppuhr" angehalten, allerdings erst wieder zurückgesetzt, wenn man mindestens so lange in seinem Körper geblieben ist, wie man außerhalb des Körpers verbracht hat.

ASTRALE ENTDECKUNG

Physische Wesen können spüren, wenn eine astrale Gestalt durch ihre Aura gleitet. Dazu ist eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (4) erforderlich. Erwachte erhalten für diese Probe einen Würfelpoolbonus von +2. Wenn die Probe gelingt, raubt es dem Charakter kurz den Atem, und er spürt ein Frösteln oder Kitzeln. Sicherheitspersonal ist dafür ausgebildet, dieses Gefühl als Zeichen eines astralen Eindringlings zu erkennen. Diese Spezialisierung von Wahrnehmung heißt Ominöse Wahrnehmung und ermöglicht es, dieses Frösteln durch astrale Gestalten und die „negativen Schwingungen" beim Wahrnehmen von Magie besser einzuordnen (siehe S. 278).

IST DIE KATZE AUS DEM HAUS …

Wenn ein Zauberer astral projiziert, ist sein Geist abwesend. Wahrnehmungs- und Manipulationszauber, die den Geist treffen (wie Beherrschungszauber oder Geistessonde usw.), finden in seinem Körper einfach kein Ziel. Zauber, die gegen den Körper wirken, wirken hingegen sehr wohl. Wenn man aber einen Zauberer wirklich ärgern will, ohne ihn zu töten, kann man seinen Körper von dort wegbewegen, wo er ihn vor dem Projizieren zurückgelassen hat.

Zauberer hassen es, mit ihrem Körper Verstecken zu spielen. Wenn jemand den Körper bewegt, muss der Zauberer ihn suchen. Wenn das geschieht, ist eine Ausgedehnte Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (1 Stunde) nötig. Den Schwellenwert legt der Spielleiter je nachdem fest, wie weit der Körper bewegt und wie gut er versteckt wurde.

ASTRALKAMPF

Astralkampf funktioniert wie der Nahkampf auf der physischen Ebene. Astral wahrnehmende und Dualwesen benutzen ihre Körperlichen Attribute und Fertigkeiten, um Gegner mit einem physischen Körper zu bekämpfen, und Astralkampf + Willenskraft zum Kampf gegen rein astrale Gestalten. Astral projizierende Charaktere nutzen ihre Geistigen Attribute statt der Körperlichen (s. Tabelle *Astrale Attribute*) und die Fertigkeit Astralkampf. Im Astralraum funktionieren keine Fernkampfwaffen; man kann Gegner also nur waffenlos, mit aktivierten Waffenfoki oder mit Manazaubern angreifen.

Waffenlose Angriffe im Astralkampf werden als Vergleichende Probe auf Astralkampf + Willenskraft [Astral] gegen Intuition + Logik abgewickelt. Astrale Angriffe mit Waffenfoki werden als Vergleichende Probe auf Astralkampf + Willenskraft [Präzision] gegen Intuition + Logik abgewickelt. Die Schadenscodes sind in der Tabelle *Astralkampf* angegeben. Die Schadenscodes steigen um 1 pro Nettoerfolg des Angreifers. Schaden im Astralkampf kann (nach Wahl des Angreifers) entweder Geistiger oder Körperlicher Schaden sein. Astrale Barrieren können nur durch Körperlichen Schaden beschädigt werden.

ASTRALKAMPF

ANGRIFF	PROBE
Waffenlos	Astralkampf + Willenskraft [Astral] gegen Intuition + Logik
Waffenfokus	Astralkampf + Willenskraft [Präzision] gegen Intuition + Logik
ART DES ANGRIFFS	**SCHADEN**
Zauberer waffenlos	Charisma
Waffenfokus	nach Waffe (Charisma ersetzt die Stärke)
Geist	Kraftstufe
Watcher	1

ASTRALES SPURENLESEN

Fast alles Magische (Geister, Zauber, Foki und Magische Refugien) hat eine astrale Verbindung zu dem, der es hervorgerufen hat. Aktive Zauber sind mit ihrem Wirker verbunden, Geister mit ihrem Beschwörer, astral projizierende Zauberer mit ihrem Körper und Foki und Magische Refugien mit den Zauberern, die sie aktiviert haben. Erwachte Wesen, die die astrale Signatur einer solchen astralen Gestalt askennen, können diese Verbindungen durch die Astralebene zu ihrem Ursprung zurückverfolgen. Das Verfolgen einer astralen Verbindung erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (5, 1 Stunde), die gemäß der Tabelle *Astrales Spurenlesen* modifiziert wird.

ASTRALES SPURENLESEN

SITUATION	SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR
Je verstrichene Stunde, seit die astrale Verbindung aktiv war	+1
Ziel befindet sich hinter einer Manabarriere	+(Kraftstufe der Barriere)
Auffinden des Beschwörers durch Geist:	
Gebundener Geist	+0
Ungebundener Geist	+2

MANABARRIEREN

Manabarrieren sind magische Wände, die Magie und astrale Gestalten bremsen oder aufhalten. Manabarrieren können entweder auf der physischen oder der Astralebene bestehen; manche sind auch Dual und existieren auf beiden Ebenen. Die Tabelle *Manabarrieren* gibt an, welche Barrieren wo existieren.

Manabarrieren auf der physischen Ebene sind (außer für astrale Wahrnehmung) unsichtbar, bilden aber für Zauber, manifestierte Wesen, Geister und aktivierte Foki feste Barrieren. Wer versucht, einen Zauber durch die Barriere hindurch zu wirken, muss mit der Kraftstufe der Barriere fertig werden, die als Bonus zu Verteidigungs- oder Widerstandsproben von Zielen dahinter addiert wird. Wenn der Zauber normalerweise nicht mit einer Vergleichenden Probe abgewickelt wird, wird die Spruchzaubereiprobe zu einer Vergleichenden Probe gegen die Kraftstufe der Barriere.

Manabarrieren im Astralraum sehen aus wie feste, verschwommen durchsichtige Wände. Solche Barrieren halten astrale Bewegung auf und erzeugen einen Sichtverhältnismodifikator gleich ihrer Kraftstufe. Astrale Manabarrieren widerstehen Zaubern und astralen Gestalten genauso, wie es Manabarrieren auf der physischen Ebene tun.

Duale Barrieren sind auf beiden Ebenen gleichzeitig aktiv und wirken auf beiden Ebenen wie Manabarrieren.

Adeptenkräfte und viele permanent aktive Critterkräfte sind angeboren und werden deshalb nicht von Manabarrieren behindert. Der Spielleiter kann bestimmte Kräfte mit Entfernungswirkung oder Kräfte, die aufrechterhalten werden (wie etwa Bewegung oder Verschleierung) allerdings auch den Wirkungen der Manabarriere unterwerfen.

Manabarrieren behindern niemals ihren Erschaffer, der problemlos durch sie sehen, zaubern und gehen kann und dies auch anderen Charakteren gestatten kann.

MANABARRIEREN

MANA-BARRIERE	ASTRAL ODER PHYSISCH	SIEHE SEITE
Hüterritual	Beide Ebenen	S. 297
Magisches Refugium	Beide Ebenen	S. 278
Schutzkreisritual	Beide Ebenen	S. 297
Zauber Manabarriere	Eine Ebene	S. 289

ÜBERWINDEN VON MANABARRIEREN

Wenn einem eine Manabarriere im Weg steht, hat man über das Aufgeben hinaus ein paar zusätzliche Möglichkeiten. Man kann versuchen, mit Gewalt durchzubrechen oder sich durchzuschummeln.

Wenn man eine Manabarriere durchbrechen will, muss man mit ihrer Panzerung und Struktur fertig werden, wie bei jeder anderen Barriere auch. Eine Manabarriere hat jeweils eine Struktur- und Panzerungsstufe gleich ihrer Kraftstufe. Man muss sie schnell durchbrechen, da sich die Barriere am Ende jeder Kampfrunde wieder zu ihrer vollen Strukturstufe regeneriert. Der Erschaffer einer Manabarriere wird sich jedes Angriffs dagegen sofort bewusst.

Erwachte haben aber auch noch andere Methoden gefunden, um sich ihren Weg durch Manabarrieren zu bahnen. Ein Erwachter Charakter kann sich mit einer Vergleichenden Probe auf Magie + Charisma gegen Kraftstufe der Barriere x 2 durchdrücken. Wenn er Nettoerfolge erzielt, diffundiert er durch die Barriere und kommt auf der anderen Seite wieder heraus. Für jeden Nettoerfolg über den ersten hinaus kann er einen Freund, Geist, aktivierten Fokus, aufrechterhaltenen Zauber oder eine andere astrale Gestalt mitnehmen. Wenn die Barriere mindestens so viele Erfolge erzielt wie der Charakter, scheitert sein Versuch.

ZERSTÖREN VON MANABARRIEREN AN DER QUELLE

Eine andere gewalttätige Option zum Überwinden von Manabarrieren ist es, die Basis der Barriere zu zerstören. Magische Refugien können auseinandergenommen oder niedergebrannt werden, Anker von Ritualwirkungen können vernichtet oder bewegt werden, und Zauberer, die einen Manabarriere-Zauber aufrechterhalten, können kampfunfähig gemacht werden. In all diesen Fällen spürt der Erschaffer der Barriere, dass sie zusammenbricht (vor allem, wenn er selbst gerade angegriffen wird).

ASTRALE KREUZUNGSPUNKTE

Manabarrieren und astrale Gestalten sind oft an physische Objekte gebunden. Es kann passieren, dass die Objekte mit Barrieren oder (seltener) mit anderen astralen Konstrukten in Kontakt kommen. So könnte etwa ein Van, der mit einer Manabarriere belegt ist, in eine Garage fahren, auf der ein Hüter liegt, oder ein astral wahrnehmender Charakter könnte mit dem Aufzug in einen Keller fahren, auf dem ein Hüter liegt, oder ein Zauberfokusamulett könnte in eine Geisterfokuskiste gelegt werden.

Wenn das geschieht, wird eine Vergleichende Probe nötig: Lebewesen würfeln mit Magie + Charisma, unbelebte magische Barrieren und Objekte mit Kraftstufe x 2. Wer Nettoerfolge erzielt, bleibt intakt, wer verliert, wird verdrängt. Bei einem Gleichstand werden alle Parteien verdrängt.

Dieses Verdrängen hat unterschiedliche Konsequenzen: Verdrängte Zauber und Ritualwirkungen enden, Alchemische Erzeugnisse werden mundan und verlieren ihren Zauber, Manabarrieren brechen zusammen, Foki deaktivieren sich, Geister werden verbannt und Lebewesen werden mit ausgefülltem Geistigem Zustandsmonitor bewusstlos. Permanente Manabarrieren, die verdrängt werden, regenerieren sich am Ende der Kampfrunde wieder zur vollen Strukturstufe.

DIE METAEBENEN

Die Metaebenen (auch als Obere, Untere, Äußere oder einfach „Die Ebenen" bekannt) sind genauso rätselhaft wie die Geister, die dort leben. Jede Tradition, ja fast jeder Zauberer, stellt sich die Metaebenen anders vor. Manche sagen, es gäbe nur eine einzige, besonders große Existenzebene – wie eine Astralebene mit unterschiedlichen Regionen. Andere postulieren eine unendlich große Anzahl von Metaebenen, von denen jede so einzigartig ist wie der jeweilige Zauberer, der gerade an sie denkt. Jedenfalls gibt es für jede Art von Geistern, die der Metamenschheit bekannt ist, mindestens eine zugehörige Metaebene.

Das Reisen zu den Metaebenen führt in Realitäten, die unvorhersagbar, seltsam und völlig anders als die unsere sind und ihren eigenen nichtmenschlichen Regeln und Herrschern gehorchen. Astralreisende haben von Myriaden von Metaebenen berichtet, und jedes Jahr kommen neue hinzu. Wenn Sie als Spielleiter Ihre Spieler auf Metaebenen schicken wollen, können Sie sie auf seltsame, beunruhigende Weise irreal gestalten. Die Umgebung ist verwirrend, gehorcht nicht unseren Naturgesetzen, und die Bewohner von Metaebenen sind keine Menschen und folgen keinen menschlichen Motivationen. Die Metaebenen sollten überraschend, unberechenbar und unterhaltsam sein.

DER WÄCHTER DER SCHWELLE

Zwischen dem Astralraum und den Metaebenen gibt es ein Wesen, das als „Wächter der Schwelle" bekannt ist. Der Wächter der Schwelle ist, nach Meinung mancher Gelehrten, nur das Unterbewusstsein des Astralreisenden, das sein Selbstbild hinterfragt. Andere meinen, der Wächter sei ein Geist, der unvorstellbar mächtig ist und den Spalt zwischen den Metaebenen und unserer Ebene bewacht. Der Wächter fordert jedenfalls jeden Zauberer, der zu den Metaebenen reisen will, auf körperliche oder geistige Weise heraus. Der Spielleiter sollte sich eine Herausforderung überlegen, die so einfach wie ein Kampf oder so kompliziert wie eine lange Suche sein kann und die Stärken und Schwächen der Charaktere zutage bringt.

REAGENZIEN

Mana durchströmt die Welt und sammelt sich auf manchen Objekten wie Sedimente in einem Flussbett. Wie in der ganzen Welt ist das Mana auch in diesen Objekten dauernd im Fluss. Wenn solche Objekte zur richtigen Zeit von einer fähigen Person gefunden und gesammelt werden, werden sie zu Reagenzien. Reagenzien sind, wie die Astralebene, gegenüber Emotionen und Verschmutzung empfindlich, was es in vielen Gebieten noch schwieriger macht, sie zu finden.

Reagenzien haben eine höhere natürliche Konzentration an Mana als normale Substanzen, sind aber ansonsten identisch mit ihren mundanen Gegenstücken. Die Kraft von Reagenzien wird in Dram Orichalkum (oder einfach Dram) gemessen, was eine unpräzise, aber brauchbare Messgröße im Vergleich mit der Macht dieser magischen Substanz ist. Orichalkum ist das reinste bekannte Reagens: ein Metall, das ein perfekter Manaleiter ist. Ein Reagens, das einem Dram Orichalkum entspricht, wiegt meist mehr als die traditionellen 1,77 Gramm des Dram, ist aber immer noch nicht besonders schwer und wiegt gewöhnlich weniger als 5 Gramm (weniger als eine Patrone). Das heißt, dass ein Objekt, das 25 Gramm schwer ist, 5 Dram an Reagenzien wert sein kann.

Reagenzien gibt es in allen möglichen Formen. Orichalkum kann durch Alchemie hergestellt werden, aber das ist ein sehr langwieriger Prozess, der in einem eigenen Buch behandelt wird. Natürlich vorkommende Reagenzien sind je nach Tradition unterschiedlich. Hermetische Magier bevorzugen Mineralien, reine chemische Elemente, alte Schmuckstücke und jungfräuliche Erze. Schamanen ziehen Teile von Pflanzen und Tieren, vom Wasser abgeschliffene Steine und kleine, mit viel Handwerkskunst hergestellte Gegenstände vor.

Reagenzien sind überraschend häufig zu finden, aber nicht alle Reagenzien sind für jede Tradition passend. Ein Würfel Zinnober könnte für einen Hermetiker wertvoll, für einen Schamanen aber nutzlos sein, während das Bündel Federn, das der Schamane besonders schätzt, für den Hermetiker von geringem Wert ist. Regeltechnisch ausgedrückt wirken Reagenzien der falschen Tradition nur mit halber Macht (man braucht also doppelt so viele Dram davon). Dadurch wird der Reagenzienhandel für alle, die nicht in der Kunst der Taliskrämerei versiert sind, kompliziert.

Reagenzien sind fast so vielseitig einsetzbar wie das Mana selbst. Wenn man ein Reagens verbraucht, verschwindet das Mana daraus, und es wird mundan, auch wenn seine physische Form gleich bleibt. Es folgt eine Liste möglicher Einsatzgebiete für Reagenzien:

Alchemische Erzeugnisse: Man kann Reagenzien benutzen, um das Limit für Alchemieproben festzulegen. In diesem Fall wird die Anzahl der verbrauchten Dram statt der Kraftstufe des Zaubers zum Limit.

Antimagie: Man kann Reagenzien benutzen, um das Limit beim Bannen von Zaubern festzulegen. In diesem Fall wird die Anzahl der verbrauchten Dram statt des Astralen Limits zum Limit.

Binden: Um einen Geist zu binden, braucht man zwingend Reagenzien.

Fokusherstellung: Um Foki herzustellen, braucht man zwingend Reagenzien.

Herbeirufen: Man kann Reagenzien benutzen, um das Limit für Herbeirufenproben festzulegen. In diesem Fall wird die Anzahl der verbrauchten Dram statt der Kraftstufe des Geistes zum Limit.

Ritualzauberei: Als Teil der Opferung braucht man Reagenzien und kann weitere Reagenzien verwenden, um den Entzug zu beeinflussen (s. *Ritualzauberei,* S. 294).

Spruchzauberei: Im Notfall kann man auch das Limit für Spruchzaubereiproben mit Reagenzien beeinflussen. In diesem Fall wird die Anzahl der verbrauchten Dram statt der Kraftstufe des Zaubers zum Limit.

Temporäre Magische Refugien: Man kann ein temporäres Magisches Refugium errichten, indem man eine Anzahl von Dram Reagenzien aufwendet, die der gewünschten Kraftstu-

fe entspricht. Das Errichten des Refugiums dauert eine Stunde pro Kraftstufe, und das Refugium bleibt danach bis zum nächsten Sonnenaufgang oder -untergang bestehen (was immer davon zuerst eintritt).

Trennen: Man kann Reagenzien benutzen, um das Limit beim Trennen festzulegen. In diesem Fall wird die Anzahl der verbrauchten Dram statt des Astralen Limits zum Limit.

Verbannen: Man kann Reagenzien benutzen, um das Limit für Verbannenproben festzulegen. In diesem Fall wird die Anzahl der verbrauchten Dram statt des Astralen Limits zum Limit.

SAMMELN VON REAGENZIEN

Am einfachsten bekommt man Reagenzien seiner Tradition, indem man sie kauft. Ein Taliskrämer verkauft sie für 20 Nuyen pro Dram. Ein Charakter, der in Alchemie versiert ist, kann die Reagenzien aber auch selbst sammeln.

Dazu sollte er sich zuerst eine Umgebung suchen, die zu seiner Tradition passt (wie in der Beschreibung der jeweiligen Tradition angegeben). Er muss nicht unbedingt am richtigen Ort suchen, aber es macht die Suche leichter. Dann muss er astrale Wahrnehmung einsetzen, um dem Fluss des Manas zu folgen und gleichzeitig in der physischen Welt zu bleiben. Nach einer vollen Stunde Suche legt er eine Probe auf Alchemie + Magie [Astral] ab. Für je 2 Erfolge sammelt er 1 Dram Reagenzien, wenn er in einer Umgebung sucht, die zu seiner Tradition passt. In anderen Umgebungen sammelt er 1 Dram Reagenzien für je 4 Erfolge.

Wenn die Arbeit in den Schatten eine Möglichkeit zum Sammeln bietet (zum Beispiel wenn man gerade einen Drachen getötet hat), kann man versuchen, zu sammeln, was man kriegen kann. Man braucht immer noch eine volle Stunde (um die Gedärme des Drachen zu durchwühlen, wenn wir mal bei diesem Beispiel bleiben) und legt dann eine Probe auf Alchemie + Magie [Astral] ab, um zu sammeln, was man kann.

Das Sammeln von Reagenzien erntet eine Umgebung für einige Zeit ab. Pro Dram Reagenzien, das gesammelt wurde, braucht eine Umgebung (etwa ein Hektar) 2 Tage, um neue Reagenzien hervorzubringen. Das kann zu hässlichen Auseinandersetzungen zwischen Magiern und Taliskrämern führen.

BEISPIEL

Abbi Kadabra sucht Reagenzien entlang einer alten Eisenbahntrasse. Sie findet einen Ort, an dem die neueren Bankette enden und der alte Schotter zwischen den Schienen von Mana durchflossen ist. Sie hat Magie 5, Alchemie 5 und ein Astrales Limit von 7. Sie erzielt nach einer Stunde 3 Erfolge, findet also leider nur 1 Dram (einen alten Stein). In zwei Tagen kann sie wiederkommen, um weitere Reagenzien zu finden.

Sie geht zu ihrem Auto zurück und begegnet einem Magier, der meint, hier sei sein Territorium. Sie will sich nicht lange aufhalten, weil sie schnell zu einem wichtigen Treffen muss. Abbi holt einen Beutel Reagenzien heraus und wirkt mit 10 Dram Reagenzien einen Stoßzauber mit Kraftstufe 5. Ihre Spruchzauberei beträgt 6, und sie hat Glück mit erstaunlichen 8 Erfolgen. Da die Reagenzien ihr Limit auf 10 gesetzt haben, kann sie auch alle Erfolge werten. Der gegnerische Magier, der nur dünne Panzerkleidung trägt, hat keine Chance.

Während er sabbernd auf der Straße liegt, ärgert sich Abbi über den hohen Reagenzienverbrauch. Sie durchsucht seine Taschen und findet 4 Dram Reagenzien. Weil sie derselben Tradition angehören, kann Abbi alle davon brauchen (ansonsten wären die 4 Dram für sie nur 2 Dram wert gewesen). Sie nimmt alle an sich und verpasst dem bewusstlosen Magier noch einen Tritt zum Abschied.

FOKI

Ein **Fokus** (Plural: Foki) ist mehr als ein mundaner Gegenstand, der ein bisschen mit Mana überzogen ist. Foki sind astrale Konstrukte, die in physische Objekte eingebettet sind. Wenn ein Fokus aktiviert ist, sammelt das Konstrukt magische Energie, die der Besitzer, an den es gebunden ist, für bestimmte magische Zwecke nutzen kann. Die körperliche Gestalt von Foki kann unterschiedlich sein (Amulette, Gürtel, Stäbe, Spazierstöcke, Becher, Kronkorken, Dolche, Hüte, Feldflaschen, Füllfederhalter und so weiter und so fort), passt aber meist zur Tradition des Besitzers. Foki haben Kraftstufen, die ihre Macht messen.

Ein Charakter kann einen Fokus nur benutzen, wenn er an ihn gebunden ist (und er kann einen Fokus nur an sich binden, wenn er Erwacht ist). Das Binden eines Fokus kostet, je nach Kraftstufe und Art, eine gewisse Anzahl an Karmapunkten (s. Tabelle *Foki*, S. 318). Das Binden des Fokus dauert (Kraftstufe) Stunden, die man in Kontemplation und mit dem Synchronisieren seiner Aura mit dem Gegenstand verbringt. Dazu ist keine Probe notwendig. Wenn Karma und Zeit aufgewendet worden sind, steht dem Charakter die Macht des Fokus zur Verfügung. Ein Fokus kann immer nur an eine Person gebunden sein. Der Vorgang des Bindens zerstört die Bindung zu einem früheren Eigentümer (wenn es einen gab).

Jede Art von Fokus hat einen bestimmten Zweck (s. *Fokusarten*, S. 318) und muss aktiviert sein, damit er genutzt werden kann. Das Aktivieren eines Fokus benötigt eine Einfache Handlung. Um aktiviert werden zu können und zu bleiben, muss ein Fokus im Kontakt mit seinem Besitzer sein (um den Hals oder am Finger, in der Tasche oder einem Beutel getragen oder in der Hand gehalten werden). Wenn der Charakter bewusstlos wird oder stirbt, deaktivieren sich alle seine Foki. Wenn er den Kontakt zu einem Fokus verliert, deaktiviert dieser sich automatisch. Der Charakter muss ihn dann wieder in Kontakt mit sich bringen, um ihn erneut zu aktivieren. Man kann einen Fokus jederzeit mit einer Freien Handlung deaktivieren.

Alle Foki haben Auren, die astral wahrnehmbar sind und die astrale Signatur (S. 311) ihres Besitzers tragen. Ein aktivierter Fokus hat außerdem eine astrale Gestalt. Ein Charakter, der astral projiziert, nimmt die astralen Gestalten aller seiner aktivierten Foki mit sich auf die Astralebene. Wenn er einen Fokus deaktiviert, während er projiziert, verschwindet dessen astrale Gestalt, und der Charakter muss in seinen Körper zurückkehren, um ihn wieder zu aktivieren.

Die maximale Anzahl an Foki, die ein Charakter an sich binden kann, ist gleich seinem Magieattribut. Die Summe der Kraftstufen aller an einen Charakter gebundenen Foki darf seine Magie x 5 nicht überschreiten. Egal, wie viele Foki ein Charakter an sich gebunden hat: Für einen Würfelpool kann immer nur ein einziger Fokus einen Bonus verleihen.

FOKI

FOKUS	BINDUNGSKOSTEN IN KARMA
Geisterfokus	Kraftstufe x 2
Kraftfokus	Kraftstufe x 6
Metamagiefokus	Kraftstufe x 3
Qi-Fokus	Kraftstufe x 2
Verzauberungsfokus	Kraftstufe x 3
Waffenfokus	Kraftstufe x 3
Zauberfokus	Kraftstufe x 2

FOKUSARTEN

Es gibt sieben Kategorien von Foki: Geister-, Kraft-, Metamagie-, Qi-, Verzauberungs-, Waffen- und Zauberfoki. Jeder Fokus einer Kategorie hat dieselben Kosten wie die anderen in derselben Kategorie, aber nicht alle Foki einer Kategorie haben dieselbe Wirkung.

GEISTERFOKI

Geisterfoki verstärken die Beschwörungsfertigkeiten eines Zauberers. Jeder Geisterfokus wird bei seiner Herstellung auf eine Geisterart eingestimmt, die danach nicht mehr verändert werden kann.

Bindungsfokus: Ein Bindungsfokus addiert seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Bindenproben, solange die Art des zu bindenden Geistes zum Fokus passt.

Herbeirufungsfokus: Ein Herbeirufungsfokus addiert seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Herbeirufenproben, solange die Art des herbeigerufenen Geistes zum Fokus passt.

Verbannungsfokus: Ein Verbannungsfokus addiert seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Verbannenproben, solange die Art des zu verbannenden Geistes zum Fokus passt.

KRAFTFOKI

Kraftfoki tragen ihren Namen zu Recht. Sie sind sehr mächtige Artefakte, die ihre Kraftstufe zu Hexerei-, Beschwörungs- und Verzauberungswürfelpools sowie zu allen Proben addieren, bei denen das Attribut Magie verwendet wird. Kraftfoki können jede Form annehmen, aber Ringe und Amulette sind besonders beliebt.

METAMAGIEFOKI

Metamagiefoki sind sehr ausgeklügelte Foki, die Initiaten bei ihrer höheren Magie unterstützen.

Formungsfokus: Die Kraftstufe des Fokus wird zum Magieattribut seines Besitzers addiert, wenn bestimmt wird, wie stark er seine Zauber formen kann.

Maskierungsfokus: Beim Widerstand gegen Askennenproben durch Maskierung wird die Kraftstufe des Fokus als Bonus zum Würfelpool seines Besitzers addiert. Die Anzahl der gebundenen Foki, die der Initiat maskieren kann, steigt dadurch nicht.

Signaturschleier: Ein Signaturschleier addiert seine Kraftstufe zum Initiatengrad seines Besitzers beim Erhöhen des Schwellenwerts für die Askennenprobe eines Beobachters durch Flexible Signatur.

Zentrierungsfokus: Ein Zentrierungsfokus addiert seine Kraftstufe zum Initiatengrad seines Besitzers, wenn dieser die Metamagie Zentrierung für Entzugswiderstandsproben einsetzt.

QI-FOKI

Qi-Foki können nur von Adepten benutzt werden. Sie kanalisieren Mana in Adeptenkräfte. Ein Qi-Fokus kann, wie andere Foki, ein Gegenstand sein, aber auch als Körperschmuck (wie etwa Tätowierungen, Piercings oder Schmucknarben) ausgeführt sein. Jeder Qi-Fokus ist für eine bestimmte Adeptenkraft mit einer bestimmten Stufe ausgelegt. Wenn der Fokus aktiviert wird, erhält der Adept die Kraft mit der Stufe, die darin gebannt ist. Wenn er diese Kraft bereits besitzt, wird seine Stufe in der Kraft um die Stufe der Kraft im Fokus erhöht (bis zum für diese Kraft möglichen Maximum, falls es eins gibt). Wenn die entsprechende Kraft keine Stufen hat, passiert in diesem Fall natürlich nichts. Die Kraftstufe des Fokus muss viermal so hoch sein wie die Kosten an Kraftpunkten, die die Kraft kosten würde. Die Kraft Verbesserte Fertigkeit 1 (Waffenloser Kampf) würde also einen Qi-Fokus mit Kraftstufe 2 (0,5 KP x 4) benötigen, während ein Qi-Fokus mit Gesteigerte Reflexe 1 Kraftstufe 6 (1,5 KP x 4) haben müsste.

QI-FOKI: YANTRA-TATTOOS

Es folgen einige Qi-Foki, wie sie gemäß tantrischen Überlieferungen tätowiert werden: Diese Yantra-Tattoos sind bei jungen Adepten sehr beliebt, weil sie effektiv, schwer zu entfernen und außerdem sehr eindrucksvoll sind.

Bpanchamukhee (Fünf Deva-Gesichter): Die fünf Gesichter sind zur Abwehr von Gefahr und Krankheit im Kreis angeordnet. Sie bilden einen Fokus für Natürliche Immunität.

Ha Thaew (Fünf Linien): Dieser Fokus für Erhöhte Präzision wird meist auf das linke Schulterblatt tätowiert. Jede der fünf Linien steht für einen anderen Segen, der Erfolg und Glück bringen soll.

Kao Yord (Neun Türme): Dieser Fokus für Gesteigertes Körperliches Attribut (Konstitution) wird in unterschiedlicher Größe und Komplexität meist zentral auf den oberen Rücken tätowiert.

Paed Tidt (Acht Spitzen): Die acht Spitzen dieser geometrischen Figur stehen für die acht Richtungen des Universums. Sie ist rund, mit acht von ihr ausgehenden Spitzen, wird meist in der Rückenmitte ausgeführt und ergibt einen Fokus für Magieresistenz.

Sip Tidt (Zehn Spitzen): Die zehneckige Version des Paed Tidt schützt in zehn Richtungen. Sie wird häufig für Mystischer Panzer verwendet.

Suea (Tiger): Dieser Fokus für Todeskralle zeigt einen Tiger oder Tigerzwillinge, meist von Schrift umrankt.

Yord Mongkut (Gezackte Krone): Dieser runde Fokus für Kampfsinn wird meist oben auf den Schädel tätowiert.

VERZAUBERUNGSFOKI

Alchemiefokus: Ein Alchemiefokus addiert seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Alchemieproben.

Entzauberungsfokus: Wenn ein Entzauberungsfokus mit einem zu entzaubernden Gegenstand in Kontakt gebracht wird, darf der Besitzer die Kraftstufe des Fokus als Würfelpoolbonus zur Entzaubernprobe addieren.

WAFFENFOKI

Ein Waffenfokus hat, wenig überraschend, immer die Form einer Nahkampfwaffe. Er unterstützt mit seiner Macht die Nahkampfangriffe seines Besitzers. Im Kampf auf der physischen Ebene addiert er seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Nahkampfangriffsproben. Der Charakter kämpft immer noch mit seinen Körperlichen Attributen und Fertigkeiten; der Waffenfokus macht den Kampf nur effektiver.

Ein Waffenfokus wirkt auch gegen astrale Gestalten, wenn sein Besitzer dabei astral wahrnimmt oder astral projiziert. Er addiert seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Astralkampfproben, wenn der Charakter ihn benutzt. In aktiviertem Zustand kann der Charakter den Fokus auch auf die Astralebene mitnehmen. Der Schaden mit dem Waffenfokus ist im Astralkampf genauso hoch wie im Kampf auf der physischen Ebene, nur dass im Astralraum Charisma statt Stärke benutzt wird. Außerdem kann man wählen, ob er Geistigen oder Körperlichen Schaden anrichten soll (s. *Astralkampf*, S. 314).

ZAUBERFOKI

Zauberfoki verstärken Hexereifertigkeiten. Jeder Zauberfokus wird bei seiner Herstellung auf eine der fünf Zauber- bzw. Ritualkategorien (Heilung, Illusion, Kampf, Manipulation oder Wahrnehmung) eingestimmt und kann nicht mehr verändert werden. Es gibt vier Arten von Zauberfoki:

Antimagiefokus: Antimagiefoki addieren ihre Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Proben für das Bannen von Zaubern, solange der zu bannende Zauber der Kategorie des Fokus entspricht. Außerdem addiert der Fokus seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Zauberwiderstandsproben gegen Zauber, deren Kategorie der des Zauberfokus entspricht.

Ritualfokus: Ein Ritualfokus addiert seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Ritualzaubereiproben (egal ob sein Besitzer Ritualleiter oder -teilnehmer ist). Wenn das Ritual keinen Zauberanteil hat, kann der Fokus trotzdem genutzt werden, allerdings nicht, wenn es einen Zauber der falschen Kategorie beinhaltet.

Zauberspeicher: Wenn ein Charakter einen Zauber durch einen Zauberspeicher wirkt, erhält der Zauberspeicher den Zauber aufrecht, wodurch der Charakter den Würfelpoolmalus für das Aufrechterhalten umgehen kann. Ein Zauber, der von einem Zauberspeicher aufrechterhalten werden soll, darf keine höhere Kraftstufe als der Fokus haben und muss zur Kategorie des Fokus passen. Wenn der Zauber, den der Fokus aufrechterhält, verdrängt wird, bleibt der Fokus weiter aktiv und gebunden, erhält aber nichts mehr aufrecht. Ein Zauberspeicher kann keine Ritualzauber aufrechterhalten.

Zauberspruchfokus: Ein Zauberspruchfokus addiert seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Spruchzaubereiproben, wenn der Zauber dieselbe Kategorie wie der Fokus hat.

FOKUSABHÄNGIGKEIT

Wenn ein Charakter sich zu sehr auf die Kraft seiner Foki verlässt, kann es sein, dass er psychisch und spirituell von ihnen abhängig wird (s. *Drogenmissbrauch und Abhängigkeit,* S. 416). Normalerweise ist das keine Gefahr, solange die Summe der Kraftstufen der aktivierten Foki nicht höher als die Magie des Charakters ist. Wenn der Charakter diese Grenze häufig überschreitet, kann es sein, dass er immer mächtigere Foki begehrt, oder dass es ihm schwerfällt, die Foki zu deaktivieren. In schlimmen Fällen der Abhängigkeit kann es so weit kommen, dass der Charakter ohne aktivierte Foki gar keine Magie mehr anwenden kann.

SCHUTZGEISTER

Auf ihrer Suche nach magischer Erleuchtung, Gesellschaft oder dem Sinn des Lebens fühlen sich viele Erwachte von bestimmten Tieren, mythologischen Gestalten oder Konzepten angezogen. Es kann sich dabei um ein Idol aus Jugendtagen, ein Stammestotem oder ein Lebensziel handeln. Die Vorstellung könnte auch von religiösen oder magischen Glaubenssätzen vorgegeben sein. Die Emotionen, die mit diesem Wesen oder Konzept verknüpft sind, werden beim Erwachen so stark, das die Idee ein Eigenleben entwickelt. Dann wird daraus ein Schutzgeist.

Ein Schutzgeist ist anderen Geistern insofern ähnlich, als er eine eigene Persönlichkeit hat, aber er wird weder beschworen noch verbannt. Er kann, wenn er es will, sicht- und hörbar erscheinen und sogar mit seinen Anhängern körperlich interagieren. Ihr Schutzgeist kann Sie deutlich beeinflussen, Ihnen Vorteile verschaffen, wenn Sie treu zu ihm stehen – oder Sie bestrafen, wenn Sie sich abwenden (was oft durch eine zeitweilige Senkung des Magieattributs geschieht).

Schutzgeister können in verschiedenster Form mit Charakteren verbunden sein. Meist hat jemand seinen eigenen, persönlichen Schutzgeist, aber es gibt auch Erwachte Gilden oder Gesellschaften, die als Gruppe einem Schutzgeist folgen.

Man kann die Natur der Schutzgeister nicht vollständig begreifen, aber ihr gemeinsames Ziel scheint klar: Sie wollen einen Erwachten auf dem Lebenspfad halten, der dafür gesorgt hat, dass sie als Schutzgeister die Erde beeinflussen können. Der Spielleiter kann sich der Schutzgeister bedienen, um Zauberern Informationen zu vermitteln oder das Rollenspiel zu intensivieren. Der Schutzgeist kann kryptische Hinweise geben, Rätsel aufgeben, seltsame Omen erscheinen lassen oder einfach direkte Hinweise geben. Jeder Erwachte Charakter hat die Möglichkeit, durch den Vorteil Schutzgeist (S. 86) zu einem solchen zu kommen. Der Spielleiter kann auch, wenn das Rollenspiel eines Spielers es passend erscheinen lässt, dem Charakter im Laufe des Spiels einen Schutzgeist zusprechen.

BEISPIEL

Manchmal suchen sich Erwachte ihre Schutzgeister aus, aber noch öfter werden sie von ihnen auserwählt. Es folgen ein paar Beispiele dafür:

Kato ist eine Adeptin, die vor allem Kampfkünste übt. Sie hat hart trainiert, um endlich das Niveau, auf dem sie gerade feststeckt, zu durchbrechen. Sie sucht bei Donnervogel nach Hilfe bei der Verbesserung ihrer Fähigkeiten. Eines Tages flattert ein farbenprächtiger Schmetterling beim Training vor ihrem Gesicht. Sie hört – oder fühlt – die Worte: „Am schnellsten fliegt man mit dem Wind." Sie versteht und nutzt ihre Umgebung für ihr Training, folgt dem Rat des Schutzgeistes und wird besser in der Kampfkunst.

Falsey ist ein eigenbrötlerischer Magier, dem es immer schwerer fällt, das Haus zu verlassen. Er verbringt immer mehr Zeit mit einem AR-Fantasyrollenspiel. Er erhält in diesem Spiel immer mehr „Spezialquests", die niemand sonst bekommt, und die alle von ihm verlangen, dass er aus seinem Apartment zum nahen Strand geht. Er vermeidet diese Quests, kommt aber innerhalb des Spiels plötzlich mit einem NSC namens Geist des Wassers in Kontakt. Und plötzlich steht der Schutzgeist in seinem Zimmer und drängt ihn mit körperlicher Gewalt zur Tür hinaus. Falseys Schutzgeist, Meer, hat beschlossen, er habe genug gespielt und es sei Zeit für ein langes Gespräch am Strand.

ARCHETYPEN VON SCHUTZGEISTERN

Jeder der hier aufgeführten Schutzgeister steht für einen Archetyp. Diese Archetypen sind idealisierte Totemtiere, Gottheiten oder Naturgewalten verschiedener Kulturen und Überlieferungen. Sie dienen nur als Beispiele für mögliche Schutzgeister, die auch nicht in allen Kulturen gleich gesehen werden mögen. Ein Totemtier, das in einer Kultur als Heiler verehrt wird, kann in einer anderen ein Betrüger sein. In kommenden Quellenbänden werden wir noch mehr Beispiele für Schutzgeister vorstellen. Außerdem können Sie natürlich gemeinsam mit Ihrem Spielleiter einen Archetyp entwickeln, der am besten zu Ihrem Charakter passt.

Jeder Schutzgeist bietet drei Vorteile: einen allgemeinen Vorteil, einen Vorteil, der nur für Zauberer gilt, und einen nur für Adepten. Magieradepten müssen sich zum Zeitpunkt der Auswahl des Schutzgeistes für den Zauberer- oder den Adeptenvorteil entscheiden und können diese Entscheidung nicht mehr rückgängig machen. Jeder Schutzgeist hat auch einen Nachteil. Außerdem finden Sie bei jedem Schutzgeist alternative Namen oder Konzepte, die Ihnen erlauben, den Schutzgeist besser auf die Tradition Ihres Charakters abzustimmen. Die Vor- und Nachteile sind permanent in Kraft.

ADLER

Adler fliegt von allen Vögeln am höchsten und wird in vielen Kulturen für den edelsten aller Vögel gehalten. Er ist ein stolzer Einzelgänger, der alles, was in der Welt geschieht, von oben betrachtet. Adler ist ein nobler Verteidiger der Reinheit der Natur. Er ist gegenüber anderen Meinungen intolerant und misstraut der Technologie und ihren Erzeugnissen zutiefst. Wer die Natur schädigt, ist Adlers Feind, und Adler wird große Gefahren auf sich nehmen, um Verschmutzer und andere Übeltäter zu besiegen.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Wahrnehmungsproben
Zauberer: +2 Würfel für das Herbeirufen von Luftgeistern
Adept: 1 Stufe Kampfsinn gratis

NACHTEILE

Ein Anhänger von Adler erhält den Nachteil Allergie (Schadstoffe, Leicht) (S. 88) ohne Karmabonus.
Ähnliche Archetypen: Der Hüter, Natur

BÄR

Dieser Schutzgeist steht für Schutz und Stärke. Er ist ein Heiler und kann niemanden im Stich lassen, ohne einen guten Grund dafür zu haben. Außerdem verteidigt er die Wesen, die unter seinem Schutz stehen. Bär ist aber mehr als nur ein sanfter Heiler: Er ist ein wild entschlossener Beschützer, der im Kampf seine eigene Sicherheit ignoriert, wenn er oder einer seiner Schutzbefohlenen verletzt wird.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Schadenswiderstand (nicht bei Entzug)
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Heilung
Adept: 1 Stufe Beschleunigte Heilung gratis

NACHTEILE

Der Charakter kann zum Berserker werden, wenn er im Kampf Körperlichen Schaden erleidet oder jemand, den er beschützt, schwer verletzt wird. Legen Sie (mit Verletzungsmodifikatoren) eine Probe auf Charisma + Willenskraft ab. Der Charakter verfällt für 3 Runden minus 1 Runde pro Erfolg in einen Berserkerrausch. 3 oder mehr Erfolge können den Berserkerrausch komplett verhindern. Wenn der Charakter bereits im Berserkerrausch ist, erhöht sich die Dauer entsprechend. In diesem Zustand stürzt sich der Charakter auf seine(n) Gegner, ohne auf seine eigene Sicherheit zu achten. Wenn er seine(n) Gegner vor Ablauf des Berserkerrausches kampfunfähig macht, endet dieser vorzeitig.
Ähnliche Archetypen: Schutz, Stärke

BERG

Berg ist im Herzen der Erde verwurzelt und wächst zugleich in den Himmel. Er hat unendliche Kraft und Ausdauer, ist aber wenig flexibel. Berg ist stur und unnachgiebig, und Zauberer, die Berg folgen, lassen sich, wenn sie sich einmal eine Meinung gebildet haben, nur schwer umstimmen.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Survivalproben
Zauberer: +2 Würfel für Antimagieproben und Verankerte Rituale
Adept: 1 Stufe Mystischer Panzer gratis

NACHTEILE

Wenn ein Anhänger von Berg einen Plan gefasst hat, bleibt er dabei. Er muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) schaffen, um ein geplantes Vorgehen aufzugeben und einem neuen Plan zu folgen. Wenn die Probe misslingt, muss er dem ursprünglichen Plan folgen – wenn nötig auch alleine. Genauso muss er eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) schaffen, um bei irgendetwas ganz ohne Plan vorzugehen.
Ähnliche Archetypen: Ausdauer, Sturheit

DONNERVOGEL

Donnervogel ist die majestätische Verkörperung des Sturms. Seine Schwingen sind dunkle Wolken, Schnabel und Krallen sind Blitze, und sein Schrei ist Donnergrollen. Donnervogel ist eine Urgewalt – oft wild, aber nötig für das Überleben des Landes und das Aufrechterhalten des Lebenskreislaufs. Man muss diese Gewalt respektieren und sich ihr vorsichtig nähern, um nicht ihren Zorn zu wecken.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Einschüchternproben
Zauberer: +2 Würfel für das Herbeirufen von Luftgeistern
Adept: Einmal Kritischer Schlag (Fertigkeit) gratis

NACHTEILE

Ein Anhänger von Donnervogel muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) schaffen, um auf eine Beleidigung nicht scharf zu reagieren.
Ähnliche Archetypen: Krieg, Zorn

DRACHENTÖTER

Dieser heldenhafteste aller Schutzgeister ist zugleich der lebenslustigste. Er kämpft natürlich für die Seinen gegen alle Gefahren, schätzt aber Partys und Vergnügen noch viel mehr. Er ist ein großer Bruder, der sich freundlich für alles interessiert, was seine Familie macht. Manchmal ist er ein wenig naiv, aber er ist ein verlässlicher Freund und ein tödlicher Feind. Die Drachen, die er tötet, haben sich mit der Zeit verändert: Im Moment sind seine bestialischen Feinde das Verbrechen, die Umweltverschmutzung, Korruption – und natürlich echte Drachen. Drachentöter kämpft und spielt mit harten Bandagen. Einen einmal geleisteten Eid wird er niemals brechen. Drachentöter verhält sich ehrenvoll und höflich und verlangt das auch von seiner Umgebung.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für *eine* Soziale Fertigkeit nach Wahl des Spielers
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Kampf
Adept: Einmal Erhöhte Präzision (Fertigkeit) und 1 Stufe Gefahrensinn gratis

NACHTEILE

Wenn ein Anhänger des Drachentöters (absichtlich oder unabsichtlich) ein Versprechen bricht, erleidet er einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Handlungen, bis er es wiedergutgemacht hat.
Ähnliche Archetypen: Abenteuer, Heldentum

FEUERBRINGER

Feuerbringer hat das Geheimnis des Feuers aus dem Himmel gestohlen und der Metamenschheit zum Geschenk gemacht. Er ist eine gütige und achtsame Gestalt, aber seine guten Absichten bringen ihn oft in Schwierigkeiten, und seine Pläne entwickeln sich oft anders, als er dachte. Er ist ein Schöpfer und Former, der aus dem Urschlamm Neues schafft und ihm den feurigen Atem des Lebens einhaucht. Anhänger des Feuerbringers streben nach Verbesserungen für andere Leute, auch auf eigene Kosten. Die meisten seiner Anhänger verschreiben sich mit ganzen Herzen einem großen Ziel.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Handwerk- *oder* Alchemieproben (nach Wahl des Spielers)
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Manipulation
Adept: 1 Stufe Verbesserte Fertigkeit (Fertigkeit); nicht für Kampffertigkeiten

NACHTEILE

Wenn jemand eindringlich um Hilfe bittet, kann ein Anhänger des Feuerbringers diese nicht verweigern, wenn ihm keine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingt.
Ähnliche Archetypen: Erfindung, Großzügigkeit

HAI

Hai ist ein gnadenloser, kalter Jäger. Alle, die am Meer leben, kennen seine Macht. Wenn Hai zuschlägt, tut er das ohne Gnade und wird vom Blut seiner Beute in Raserei versetzt. Haizauberer sind ruhelose Wanderer und wilde, tödliche Kämpfer. Ein Haizauberer findet, dass nur ein toter Feind ein guter Feind ist. Wenn Hai herausgefordert wird, hält er sich nicht mit Drohungen auf, sondern schlägt zu, um zu töten.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Proben auf Waffenlosen Kampf
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Kampf
Adept: Todeskralle gratis

NACHTEILE

Der Charakter kann zum Berserker werden, wenn er im Kampf Körperlichen Schaden erleidet. Legen Sie (mit Verletzungsmodifikatoren) eine Probe auf Charisma + Willenskraft ab. Der Charakter verfällt für 3 Runden minus 1 Runde pro Erfolg in einen Berserkerrausch. 3 oder mehr Erfolge können den Berserkerrausch komplett verhindern. Wenn der Charakter bereits im Berserkerrausch ist, erhöht sich die Dauer entsprechend. In diesem Zustand stürzt sich der Charakter auf seine(n) Gegner, ohne auf seine eigene Sicherheit zu achten. Wenn er seine(n) Gegner vor Ablauf des Berserkerrausches kampfunfähig macht, attackiert er die leblosen Körper.
Ähnliche Archetypen: Gewalt, Hunger

HUND

Hund ist ein loyaler Freund. Er kämpft erbittert für den Schutz der Seinen und seines Heims. Hund schützt die Leute vor schädlicher Magie und gefährlichen Geistern. Er ist loyal, großzügig und hilft jenen, die freundlich zu ihm sind. Er ist zielstrebig bis an die Grenze zur Sturheit.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Spurenlesenproben
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Wahrnehmung
Adept: 2 Geschärfte Sinne gratis

NACHTEILE

Ein Zauberer, der Hund folgt, ist unverbrüchlich loyal. Er kann niemanden im Stich lassen, seine Freunde verraten oder es zulassen, dass jemand sich für ihn opfert, wenn ihm keine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingt.
Ähnliche Archetypen: Freundschaft, Loyalität

KATZE

Katze wird von Kulturen auf der ganzen Welt verehrt. Sie wird häufig als Hüterin mystischer Geheimnisse gesehen – auch jener über das Leben nach dem Tode. Sie kennt sicher viele Geheimnisse, teilt sie aber nur selten und weiht erst recht niemanden ein, der unwürdig ist. Sie ist verstohlen, schlau und arrogant. Katze spielt mit ihren Opfern – bedroht sie, verfolgt und verwirrt sie –, bevor sie dann erbarmungslos zuschlägt.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Akrobatik- *oder* Schleichenproben (nach Wahl des Spielers)

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Illusion

Adept: 2 Stufen Leichter Körper gratis

NACHTEILE

Zauberer, die Katze folgen, spielen mit ihren Opfern. Wenn der Charakter zu Kampfbeginn eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) nicht schafft, kann er keinen Angriff durchführen, der sein Ziel handlungsunfähig machen würde (z.B. keinen Kampfzauber mit einer Kraftstufe wirken, die das Ziel ausschalten würde). Wenn der Charakter Körperlichen Schaden erleidet, hört dieses Herumspielen sofort auf.

Ähnliche Archetypen: Heimlichkeit, Mysterium

DIE DUNKLE SEITE DER SCHUTZGEISTER

Manche Leute halten Schutzgeister einfach für Naturgewalten. Andere sagen, sie seien eigenständige Wesenheiten, die Erwachte wie liebende Eltern führen und begleiten. Wieder andere sagen, es gäbe keine einzelnen Geister namens Bär oder Adler, sondern es handle sich um viele Geister, die nur von den ignoranten Sterblichen mit diesem einen Namen belegt würden. Alle sind sich einig, dass Schutzgeister keinen direkten Einfluss auf die physische Welt haben.

Oder doch? Es gibt viele Berichte, dass Schutzgeister in der Welt sehr aktiv sind. Fast jeder, der einen Schutzgeist hat, hat diesen schon gesehen oder gehört. Manchmal erscheinen sie wie schamanische Masken auf den Gesichtern von Zauberern und Adepten, die große magische Taten vollbringen. Und sie scheinen eine Agenda zu haben.

Es heißt, dass Erwachte, die mit befleckter Magie – Reagenzien aus Menschenknochen, Ritualen in verschmutzter Umgebung, Zaubern, die mit negativen Emotionen übersät sind – herumspielen, verzerrte Schutzgeister anziehen oder den dunklen Zwilling ihres eigenen Schutzgeistes erwecken können. Und solche Schutzgeister sollen ihre Anhänger mit dem Versprechen großer Macht auf dunkle Pfade führen.

Vielleicht ist das aber auch alles nur eine Gespenstergeschichte. Nur der Spielleiter weiß das genau. Und der würde Ihrem Charakter doch niemals das Leben schwer machen …

MEER

Meer ist die Wiege allen Lebens. Es ist undurchschaubar und unberechenbar – ruhig und angenehm im einen Moment, furchterregend und zerstörerisch im nächsten. Obwohl Meer unendlich reich ist, wacht es eifersüchtig über alles, was es in die Finger bekommt. Meer kann ein mächtiger Verbündeter sein, aber es muss ständig mit großer Vorsicht umworben werden.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Schwimmenproben

Zauberer: +2 Würfel für das Herbeirufen von Wassergeistern

Adept: 1 Stufe Verbesserte Fertigkeit auf *eine* Athletikfertigkeit (nach Wahl des Spielers)

NACHTEILE

Ein Anhänger von Meer muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) schaffen, um etwas herzugeben, das ihm gehört, oder auf irgendeine Weise wohltätig zu sein.

Ähnliche Archetypen: Chaos, Gier

RABE

Rabe ist weltweit als Unglücksbote verschrien. Er ist ein Täuscher und Blender – finster und hinterlistig. Rabe lebt von den Hinterlassenschaften von Krieg und Chaos, löst diese aber nicht selbst aus – er ergreift nur die Gelegenheiten, die sich ihm bieten. Rabe liebt gutes Essen und schlägt nur selten eine Einladung aus.

Rabe ist ein Vetter von Kojote, der mit Rabe zwar den Hang zum Schwindel, nicht aber dessen Düsternis und Hang zum Gemetzel teilt.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Überredenproben

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Manipulation

Adept: Spurloser Schritt *oder* 1 Stufe Stimmkontrolle gratis

NACHTEILE

Ein Anhänger von Rabe muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) schaffen, um das Unglück anderer nicht zu seinem Vorteil zu nutzen, oder um sich einen schlauen Trick oder Scherz zu verkneifen, selbst wenn dieser seinen Freunden zum Nachteil gereichen würde.

Ähnliche Archetypen: Täuschung, Unheil

RATTE

Ratte ist überall, wo Metamenschen leben und ihren Abfall abladen, weil sie davon lebt. Sie ist ein Aasfresser, ein verstohlener Dieb, der sich nimmt, was er zum Überleben braucht. Ratte hasst es, ins Offene zu kommen, und hält sich lieber im Schatten. Sie vermeidet Kämpfe, wann immer es geht. Wenn sie aber kämpfen muss, dann kämpft sie, um schnell zu töten und schnell wieder zu verschwinden.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Schleichenproben

Zauberer: +2 Würfel für Alchemieproben beim Sammeln von Reagenzien; außerdem darf der Charakter Reagenzien aller Traditionen benutzen, ohne dass darunter ihre Wirksamkeit leidet

Adept: 2 Stufen Natürliche Immunität gratis

NACHTEILE

Ein Charakter, der Ratte folgt, muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) schaffen, um im Kampf nicht sofort zu fliehen. Wenn er nicht fliehen kann, muss er kämpfen.

Ähnliche Archetypen: Plünderung, Überleben

SCHLANGE

Schlange ist weise und kennt viele Geheimnisse. Sie gibt klugen Rat, verlangt dafür aber immer einen Preis. Anhänger von Schlange kämpfen nur, um sich und andere zu schützen. Sie sind davon besessen, Geheimnisse zu entdecken, und nehmen dafür auch große Risiken auf sich. Sie tauschen ihr Wissen mit anderen gegen alles, was sie dafür bekommen können.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Arkanaproben

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Wahrnehmung

Adept: 2 Stufen Körpersprache gratis

NACHTEILE

Einem Anhänger von Schlange muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingen, damit er Hinweisen auf Geheimnisse oder Wissen, das nur wenigen bekannt ist, nicht folgt.

Ähnliche Archetypen: Neugier, Wissen

VERFÜHRER

Der Verführer ist die Verkörperung des Verlangens. Er hat etliche Laster, die er häufig befriedigen muss. Er stachelt zu Eifersucht und Gier an und trachtet danach, die Begierden anderer zu wecken. Direkte Konfrontationen vermeidet er, liebt es aber, wenn andere für oder um ihn kämpfen. Er existiert, um die Schwächen anderer auszunutzen, und zögert nicht, diejenigen zu opfern, die ihm im Weg stehen.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Überredenproben

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Illusion

Adept: 1 Stufe Verbesserte Fertigkeit für *eine* Fertigkeit aus den Gruppen Schauspielerei *oder* Einfluss (nach Wahl des Spielers)

NACHTEILE

Der Charakter muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) schaffen, um einem Laster oder einer Neigung (Drogen, BTLs, Sex usw.) nicht bei erster Gelegenheit nachzugeben.

Ähnliche Archetypen: Verführerin, Verlockung

WEISER KRIEGER

Der Weise Krieger beherrscht die Kriegskunst, denn für ihn ist die Schlacht eine Übung für Geist und Körper. Er studiert die Taktik seiner Feinde und besiegt sie durch eine Mischung aus überlegener Strategie und Kampfkraft. Der Weise Krieger handelt nicht aus Barbarei oder Kriegslust, sondern aus Weisheit und Wissen. Weise Krieger müssen dem Ehrenkodex des Kriegers folgen und sich entsprechend benehmen.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Führungs- *oder* Unterrichtsproben (nach Wahl des Spielers)

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Kampf

Adept: 1 Stufe Verbesserte Fertigkeit für *eine* Kampffertigkeit

NACHTEILE

Wenn sich ein Anhänger des Weisen Kriegers (absichtlich oder unabsichtlich) ehrlos oder unhöflich verhält, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Handlungen, bis er für sein Verhalten gebüßt hat.

Ähnliche Archetypen: Pflicht, Weisheit

WOLF

Wolf ist auf der ganzen Welt als Jäger und Krieger bekannt. Er widmet sich hingebungsvoll seinem Rudel. Wolf gewinnt jeden Kampf seines Lebens – außer seinem letzten. Anhänger von Wolf sind ihrer Familie und ihren Freunden gegenüber bis in den Tod loyal. Sie zeigen im Kampf niemals Feigheit und halten immer ihr Wort.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Spurenlesenproben

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Kampf

Adept: 2 Stufen Attributsschub (Geschicklichkeit) gratis

NACHTEILE

Ein Anhänger von Wolf muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) schaffen, um sich aus einem Kampf zurückzuziehen.

Ähnliche Archetypen: Jagd, Kameradschaft

INITIATION

Wenn Erwachte Charaktere mächtiger werden, erkennen sie irgendwann, dass ihr Zugang zur Magie oder zur Astralebene sie beim Verstehen und Verbessern ihrer Fähigkeiten nicht mehr weiter bringt. Seltene Bücher wie *Picatrix*, das *Buch von Raziel* oder das *Schwert des Moses* künden von Pfaden zu höherer Magie, aber um diese Pfade beschreiten zu können, muss man sich einer Initiation in die Mysterien der Magie und der Metaebenen unterziehen, um sich mit der Erwachten Welt noch stärker verbinden zu können.

Die Initiation erlaubt es einem Charakter, stärkere Magie (die Metamagie) zu wirken und sein Magieattribut über das natürliche Maximum von 6 zu steigern. Nur Charaktere mit einem Magieattribut können initiieren. Die Initiation ist ein wichtiger Vorgang, der viel geistige und spirituelle Vorbereitung, Rituale und Studien gemäß der Tradition des Charakters erfordert. Ein Hermetiker könnte Monate mit der Erforschung eines besonderen Aspekts der Magie verbringen und als Vorbereitung eine wissenschaftliche Arbeit schreiben. Ein Schamane könnte sich einer Visionsqueste unterziehen und Führung von seinem Schutzgeist erbitten.

Die Initiation wird in Graden gemessen, die bei Initiatengrad 1 beginnen. Am Ende der ersten Initiation ist ein Charakter ein Initiat des 1. Grades. Nach der zweiten Initiation ist er ein Initiat des 2. Grades und so weiter. Diese Zahlen ermöglichen es, die Tiefe der Initiation in Regeln zu fassen. Die Traditionen bezeichnen ihre Initiatengrade nach eigenen Systemen (und meist nicht mit Zahlen).

Die Initiation kostet 10 + (gewünschter Grad x 3) Karma. Nach der Vorbereitung gibt der Charakter das entsprechende Karma aus und erhält einen neuen Initiatengrad mit all seinen Vorzügen.

Der Initiatengrad eines Charakters kann niemals höher sein als sein Magieattribut. Wenn sein Magieattribut unter seinen Initiatengrad sinkt, verliert er sofort so viele Initiatengrade, bis beide Werte gleich hoch sind.

INITIATENKRÄFTE

Die Initiation bringt eine Reihe von Vorteilen und Zusatzfähigkeiten mit sich.

ERHÖHTES MAGIEATTRIBUT

Das natürliche Maximum des Magieattributs beträgt 6 (7 mit dem Vorteil Außergewöhnliches Attribut) + Initiatengrad. Der Charakter muss aber immer noch die normalen Karmakosten bezahlen, um sein Magieattribut zu steigern.

Adepten (nicht aber Magieradepten) erhalten einen kostenlosen Kraftpunkt, wann immer sie ihr Magieattribut steigern. Außerdem können Adepten (und Magieradepten) bei der Initiation (S. 324) statt einer metamagischen Technik auch einen Kraftpunkt erhalten.

ZUGANG ZU DEN METAEBENEN

Bei der ersten Initiation lernt der Charakter, wie er zu den Metaebenen reisen kann (s. *Die Metaebenen*, S. 316), wenn er astral projizieren kann.

METAMAGIE FÜR ADEPTEN

In diesem Buch gibt es (noch) nicht viele metamagische Fähigkeiten, die für Adepten nützlich sind. Eigentlich gibt es nur vier: Adeptenzentrierung, Flexible Signatur, Kraftpunkt und Maskierung. Aber keine Angst, Chummers, wir denken an euch. Ihr könnt mit Initiatengraden nicht nur Kraftpunkte erhalten, bis sie euch zu den Ohren rauskommen, sondern es wird in künftigen Büchern auch noch viel mehr Metamagie für Adepten geben.

METAMAGIE

Jedes Mal, wenn der Charakter einen neuen Initiatengrad erlangt (auch beim ersten), lernt er eine Metamagie. Wenn nicht anders angegeben, kann jede Metamagie nur einmal erlernt werden. Einige metamagische Fähigkeiten sind nur für Adepten zugänglich, einige sind für Adepten ziemlich nutzlos.

Abschirmung: Ein Charakter mit der Metamagie Abschirmung kann sich und andere besser gegen feindliche Zauber schützen. Wenn der Zauberer Zauberabwehr ansagt, kann er dafür zusätzliche Würfel in Höhe seines Initiatengrads verwenden. Diese Zusatzwürfel sind nicht für andere Arten der Antimagie, wie das Bannen, nutzbar.

Adeptenzentrierung (nur Adepten): Mit der Adeptenzentrierung kann ein Adept negative Würfelpoolmodifikatoren (wie zum Beispiel Umweltmodifikatoren) bei Proben mit Körperlichen oder Kampffertigkeiten verringern, indem er gleichzeitig eine bestimmte mundane Handlung durchführt. Diese Handlung ist etwas, das der Adept durchführt, um sich besser auf sein Tun zu konzentrieren (er zentriert sich also). Beispiele sind Gesänge oder Schreie – es kann eine beliebige Handlung sein, solange sie auffällig ist. Der Adept kann, solange er seine bevorzugte Methode des Zentrierens ausführen kann, negative Würfelpoolmodifikatoren um seinen Initiatengrad verringern. Die Zentrierung erfordert eine Freie Handlung während der Handlungsphase des Adepten.

Fixierung: Der Zauberer lässt Karma in ein Alchemisches Erzeugnis fließen, um es länger haltbar zu machen. Wenn er das Erzeugnis herstellt, kann er zwischen 1 Karma und Karma in Höhe der Kraftstufe des Erzeugnisses ausgeben. Wenn die Wirksamkeit des Erzeugnisses zu schwinden beginnt, verliert es 1 Stufe Wirksamkeit pro Tag statt pro Stunde. Außerdem erhält das Erzeugnis beim Widerstand gegen das Trennen (S. 307) einen Bonus in Höhe des Karmas, das der Zauberer dafür ausgegeben hat.

Flexible Signatur: Der Charakter kann seine astrale Signatur (S. 311) nach Belieben ändern. Er kann sie so verändern, dass sie nicht zu seiner Identifizierung taugt, die astrale Signatur eines anderen Zauberers, den er askennt hat, vortäuschen, oder einfach das Verschwinden seiner astralen Signatur beschleunigen. Wenn jemand versucht, die verfälschte Signatur zu askennen, steigt der Schwellenwert dafür um den Initiatengrad des Charakters. Wenn also ein Initiat des 2. Grades eine verfälschte Signatur hinterlässt, könnte ein anderer Zauberer diese mit 3 Erfolgen wie üblich askennen, aber erst mit 5 Erfolgen die Wahrheit hinter der Fälschung sehen. Man kann nur astrale Signaturen nachahmen, die man selbst askennt hat, und der Spielleiter kann dafür eine Erinnerungsprobe verlangen. Man kann auch die Haltbarkeit

seiner astralen Signatur um seinen Initiatengrad in Stunden verringern. Ein Initiat des 2. Grades kann also bei allen Wirkungen mit Kraftstufe 2 oder weniger gar keine Signatur hinterlassen, und die Signatur auf einer Wirkung mit Kraftstufe 5 würde nur 3 Stunden lang halten.

Intensivierung: Der Charakter kann einen aufrechterhaltenen Zauber in eine Art Schleife zwingen, sodass dieser sich selbst ohne sein Zutun aufrechterhält. Um einen Zauber zu intensivieren, muss der Charakter eine Komplexe Handlung aufwenden und Karma ausgeben, während er den Zauber aufrechterhält. Er kann zwischen 1 Karma und der Kraftstufe des Zaubers in Karma ausgeben. Der Zauber erhält gegen Versuche, ihn zu bannen (siehe S. 294), einen Würfelpoolbonus in Höhe des Karmas, das der Charakter für ihn ausgegeben hat.

Kraftpunkt (nur Adepten): Ein Adept kann statt einer metamagischen Fähigkeit einen Kraftpunkt erhalten. Er kann das jedes Mal machen, wenn er einen neuen Initiatengrad erreicht.

Maskierung: Der Charakter lernt, das Aussehen seiner Aura und seiner astralen Gestalt zu verändern. Er kann sie mundan aussehen lassen – oder so, als sei sein Magieattribut um bis zu seinen Initiatengrad höher oder niedriger als in Wirklichkeit. Wenn jemand versucht, die maskierte Aura des Charakters zu askennen, wird die Askennenprobe eine Vergleichende Probe gegen seine Magie + Initiatengrad. Wenn der Gegner Nettoerfolge erzielt, sieht er sowohl die Maskierung als auch die echte Aura des Charakters. Wenn der Charakter astral wahrnehmen kann, kann er seine Aura sogar als etwas anderes (die eines Geistes oder Fokus) aussehen lassen, was sich auf astralen Kostümpartys immer gut macht. Der Charakter kann mit dieser Metamagie auch eine Anzahl von gebundenen Foki bis zu seinem Initiatengrad maskieren.

Zauberformung: Der Charakter kann seine Flächenzauber umformen, wodurch sie allerdings schwerer zu wirken sind. Für einen Würfelpoolmodifikator von jeweils -1 auf die Spruchzaubereiprobe kann der Zauberer den Wirkungsradius des Zaubers um 1 Meter vergrößern, um 1 Meter verringern oder eine kugelförmige „Blase“ von 1 Meter Radius innerhalb des Wirkungsbereichs erschaffen, die nicht von der Zauberwirkung betroffen ist. Der Einsatz dieser Metamagie muss beim Wirken des Flächenzaubers angesagt werden. Der Charakter darf keinen höheren Malus in Kauf nehmen, als sein Magieattribut beträgt.

Zentrierung: Ein Zauberer, der die Zentrierung beherrscht, kann Entzug besser widerstehen. Indem er eine mundane Handlung durchführt, die zu seiner Tradition passt, seinen Geist beruhigt und Störungen ausblendet, erhält er zu allen Entzugswiderstandsproben einen Würfelpoolbonus in Höhe seines Initiatengrads. Zentrieren ist eine Freie Handlung. Die genaue Technik ist etwas, das der Zauberer selbst auswählt (und natürlich zu seiner Tradition passen muss). Das können lateinische Sprechgesänge, das Spielen eines Instruments, Tanz, Gesang, geheimnisvolle Gesten, das Anrufen uralter Götter oder Ähnliches sein – Hauptsache, es ist auffällig. Wenn der Zauberer am Durchführen seiner Zentrierungstechnik gehindert wird, kann er Zentrierung nicht einsetzen.

MAGISCHE GÜTER

FOKI	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Geisterfokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 4.000 ¥
Kraftfokus	(Kraftstufe x 4)E	Kraftstufe x 18.000 ¥
Metamagiefokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 9.000 ¥
Qi-Fokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 3.000 ¥
Verzauberungsfokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 5.000 ¥
Waffenfokus	(Kraftstufe x 4)E	Kraftstufe x 7.000 ¥
Zauberfokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 4.000 ¥
FORMELN	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Fokusformel	wie Fokus	Fokuskosten x 0,25
Zauberformeln		
Heilung	4E	500 ¥
Illusion	8E	1.000 ¥
Kampf	8E	2.000 ¥
Manipulation	8E	1.500 ¥
Wahrnehmung	4E	500 ¥
MAGISCHE VORRÄTE	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Materialien für Magische Refugien	Kraftstufe x 2	Kraftstufe x 500 ¥
Reagenzien, pro Dram	–	20 ¥

AUS ALLEN BLICKWINKELN

Der Ork, der sich „Hauer“ nannte, hatte seine Mahlzeit schon Stunden, bevor die anderen Gäste kamen, beendet. Er hatte eine Menge für gutes Essen übrig, aber er vermischte es nie mit dem Geschäft. Und was jetzt kam, war definitiv geschäftlich. Gerade als die Uhr in seinem AR-Display auf 22:04 umsprang, erhielt er einen Anruf vom Restaurantmanager.

„Entschuldigen Sie bitte, aber hier sind einige ... Leute, die um Zutritt bitten. Sie behaupten, sie seien Ihre Gäste.” Die patrizische Abscheu in der Stimme des Managers zeigte deutlich, dass die Runner nicht ordentlich gekleidet gekommen waren, wie Hauer es ihnen befohlen hatte.

Hauer sprach in seiner besänftigendsten Stimme, um den aufgewühlten Manager zu beschwichtigen. „Ja, ich erwarte Gäste. Ich bitte für ihr Aussehen um Verzeihung. Bitte führen Sie sie diskret in mein Zimmer.”

Als die Runner in dem privaten Hinterzimmer erschienen, in dem Hauer wartete, war er nicht beeindruckt. Sie waren ein typisches Viererteam, mit fadenscheiniger Kleidung und sichtbaren Schnittwunden und Prellungen. Trotz der rauen und unscheinbaren Erscheinung der kleinen Gruppe vertraute Hauer seiner Connection genug, um zu wissen, dass sie ein effektives Team zusammengestellt hatte.

Das Treffen verging wie im Flug. Er hatte das hier schon so oft zuvor getan, dass die Routine es wirklich nicht wert war, sich daran zu erinnern. Sie feilschten um die Bezahlung, die Bedingungen und die Informationen. Am Ende war Hauer mit dem Ergebnis zufrieden. Was das Geld anging, einigten sie sich auf 15 Prozent weniger als die Summe, für die er maximal autorisiert war, was ihm einen netten Bonus verschaffen konnte. Außerdem gab er ihnen keine Informationen, die er ihnen nicht geben wollte, besonders nicht, dass das Ziel kürzlich von Aztechnology eingestellt worden war. Viel zu viele Runner bekamen leider das große Flattern, wenn es darum ging, gegen das Große A zu laufen. Deshalb war es manchmal am besten, ihnen keine Informationen zu geben, die ihrer Einbildungskraft Flügel verliehen.

Er musste etwas aufmerksamer sein, als er am Ende des Treffens gezwungen war, ein wenig zu improvisieren.

„Und Sie werden das Paket annehmen?”, fragte der Unterhändler des Teams.

Hauer machte eine – hoffentlich nicht offensichtliche – Pause, bevor er antwortete. „Nein, die Lieferung geht an einen meiner Partner. Rufen Sie diese Nummer an, wenn Sie das Paket haben.”

Kurz nachdem das Runnerteam gegangen war, rief er eine Liste seiner Connections in seinem AR-Display auf und fand einen geeigneten Namen. Ja, er würde eine dritte Partei anheuern, die die Lieferung annehmen sollte. Das war zwar nicht Teil des ursprünglichen Plans, aber er fühlte sich von Minute zu Minute besser mit seiner kurzfristigen Entscheidung. Es zahlt sich immer aus, vorsichtig zu sein.

×

Leon Adler war ein riesiger Tintenfisch, der in der Tiefe des Ozeans schwebte. Ein Tintenfisch, der mit seinen vielen Gliedmaßen Kontrollkonsolen aus Korallen, Datenkabel aus Seetang und Icons manipulierte, die wie Seepferdchen oder Krill aussahen. Er manipulierte all diese Geräte mit einer Geschicklichkeit und Feinmotorik, die für einen Tintenfisch aus Fleisch und Blut unmöglich gewesen wären. Aber Leon der Tintenfisch bestand nur aus Photonen und Daten, aus simulierten Hirnimpulsen – eine virtuelle

VON MARK DYNNA

Darstellung. Er wählte die Ozean-Ikonografie, weil sie ihn beruhigte, die Nervosität und den Stress abbaute, die sein Job – das Management der elektronischen Operationen und der Sicherheit eines Konzerns – mit sich brachte. Seit der Übernahme war sein Job besonders stressig gewesen. In Wahrheit war jedermanns Job stressiger geworden, und jeder ließ es an ihm aus. Zumindest fühlte es sich so an. Also erlaubte sich Leon mehr als seine normale willentliche Aussetzung des Unglaubens, als er seine Unterwasserumgebung betrachtete. Er ließ sich selbst fast glauben, dass sie real sei. Das brauchte er, um durch den Tag zu kommen.

Er startete seinen Routine-Statuscheck.

Datendienste – aktiv.

Kommunikationsnetzwerk – aktiv.

Türen-Autorisierungssysteme – aktiv.

Interne und externe Sensoren – aktiv.

Angestellten-RFID-Lokalisierungssystem – im Verfolgungsmodus.

Kameras – im Aufnahme... Moment.

Etwas war komisch. Kamera NW-6-C zeigte Isa Porter in der Angestelltenlounge. Aber das RFID-System zeigte, dass sich der Chip, der in Isa Porter implantiert war, in ihrem Büro befand, das absolut nicht in der Nähe der Angestelltenlounge lag. Und zu dieser Nachtzeit sollte überhaupt niemand in der Lounge sein. Das ergab keinen Sinn. Er begann mit einer umfangreicheren Systemanalyse der Kameraübertragung, während er ein Marker-IC aufrief, das wie ein Laternenfisch aussah, um das System nach Anomalien zu durchsuchen. War das eine Systemfehlfunktion? Wenn ja, dann schien es sich um eine sehr spezielle Fehlfunktion zu handeln. Wenn die Kamera einfach nur abgestürzt war, würde sie dann in einem bestimmten Frame einfrieren? Die Kameraübertragung war ganz offensichtlich nicht eingefroren, denn er konnte sehen, wie sich Isa bewegte, wenn auch nur leicht. Er sah sich das Bild näher an und bemerkte einen ganz leichten Sprung im Ablauf. *Moment mal*, dachte Leon, *das sieht so aus, als befände sich die Wiedergabe in einer Schleife*.

Seine Konzentration wurde plötzlich durch ein Signal des Laternenfisches gestört. Er berichtete, dass er möglicherweise ...

Das IC explodierte in einem gewaltigen Blitz aus elektronischem Licht. Ein Icon, eine Persona unbekannter Herkunft, erschien plötzlich, bevor Leon auch nur begriff, was da vor sich ging. Es bewegte sich so *schnell*! *Was ist das*? Er wurde angegriffen! Oh Geist, irgendwer war im System! Wo war das Icon hin? Er konnte den Eindringling nicht mehr sehen. Er war so *schnell*! Was sollte er tun? Er konnte nicht denken. Was sollte er tun?

Sag' der Sicherheit Bescheid. Die Sicherheit musste Bescheid wissen. Er wandte seinen virtuellen Tintenfisch den Korallen und dem Seetang zu, die das Kommunikationssystem repräsentierten. Tot. Zerstört und außer Funktion.

Wann war das passiert? Hatte er das System nicht erst vor ein paar Sekunden überprüft? Der Eindringling war so *schnell*. Er war direkt vor ihm. Er bewegte sich so *schnell*!

Er sah weißes Feuer und fühlte dann etwas wie einen Schraubstock an seinem Kopf, tausend Ziegelsteine, die auf seinen Schädel drückten, sein Hirn zerquetschten! *Was ist das, wie macht er das*? Das weiße Feuer. Zerquetschend. Der Ozean, abertausende Pfund Druck. Das Gewicht des Wassers. Es drückte auf ihn, zerquetschte ihn. Weißes Feuer. Sein Kopf fühlte sich an, als würde er eingedrückt. Er musste raus, aus dem Ozean, aus der Matrix, aber er konnte nicht. Er fühlte sich, als würde er sterben. Er konnte

an nichts anderes denken, als daran, sich auszustöpseln. *Aus. Stöpseln. Aus. Stöpseln*. Das war alles, woran er denken konnte. Den Arm heben. Das Kabel. Das Kabel in seinem Kopf. Wo das Feuer war. *Muss das Feuer aus meinem Kopf bekommen*! *Muss ausstöpseln*! *Ausstöpseln*. *Ausstöpseln*, *ausstöpseln*, *ausstöpseln*, *ausstöpseln ausstöpseln*, *ausstöpselnausstöpselnausstöpselnausstöpselnausstöpseln*.

Die Welt drehte sich, fiel und hielt mit einem Krachen und einem Aufprall an.

×

Buddy Ehrlich nippte an dem industriellen Abfallprodukt, das sie Soykaff nannten, und hustete. „Diesen verdammten Drek kann man verdammt noch mal nicht trinken." Er warf den Becher angewidert weg und bedeutete dann seinen Männern mit einer knappen Geste, ihm zu folgen. Er hielt vor Tür 35-Charlie. Sie war verschlossen. Sollte sich dieses verdammte Ding nicht öffnen, wenn er in die Nähe kam? War das nicht der ganze verdammte Sinn dieses Scheißsystems? Er gab seinen Code auf der Tastatur ein. Nichts.

„Was zur Hölle geht da verdammt noch eins vor sich?!" Buddy war nicht in der Stimmung für so was. Er rief sein AR-Display auf und versuchte, diesen kleinen Scheißer Leon anzurufen. *Der bringt diese Türen besser sofort in Ordnung.* Nichts. Tatsächlich übertrug das gesamte Sicherheitsnetz nichts mehr. Buddy war kein Drekhead. Er wusste, was das bedeutete.

„Waffen raus und aufgepasst! Irgendwas ist verdammt noch mal richtig falsch", bellte Buddy den Befehl an sein Team, und sie gehorchten. Er zog seine Pistole und ging den Flur hinunter zu einer Tür, von der er wusste, dass sie noch nicht die Upgrades bekommen hatte. Das war der einzige Weg, auf dem er überhaupt irgendwohin kommen konnte. Als sie um die nächste Ecke kamen, sah er sie, die ganze verschissene Gruppe. Einer von ihnen war ein großer verdammter Troll, die Waffe feuerbereit. In weniger als einem Augenzwinkern feuerte die Waffe auch schon, und die Kugeln flogen ihnen um die Ohren. Coleman, Lester und Garrison fielen innerhalb weniger Sekunden, bevor Buddy noch „In Deckung!" rufen konnte.

Er gab ein paar Schüsse ab, bevor er sich in einen Türrahmen duckte. Er hörte den konstanten Kugelhagel – sie mussten automatische Waffen haben. Einer von ihnen hatte ein Schwert und rannte fröhlich durch den Kugelhagel, um damit nach einem Ziel zu schlagen. Buddy gab noch ein paar Schüsse ab, um ihre Köpfe unten zu halten, während er die Lage beurteilte. Er hoffte, sie waren so überrascht, ihn zu sehen, wie er es war, sie zu sehen. Er musste sie nur noch eine kleine Weile festnageln, bis die Verstärkung anrückte, obwohl das leichter wäre, wenn sein verdammtes Kommlink funktionieren würde.

Einer der Eindringlinge lehnte sich aus einem Seitenflur und machte eine seltsame Bewegung mit seinem Arm. Die Welt explodierte in einem Wirbel aus Farben, Geräuschen und vollständiger Verwirrung. Buddy wusste nicht, in welche Richtung er schaute oder was er tat. Die Welt war ein Gemisch aus Licht und Krach, als ob jemand ein Dutzend verdammte Tridsender gleichzeitig angeschaltet und sie direkt in sein Hirn beamen würde. Die Erkenntnis dessen, was er sah, traf ihn schließlich.

„Rückzug, sie haben einen verdammten Magier!", rief er, während er sich rückwärts bewegte, und sein Team machte es ihm nach. Als sie um die Ecke kamen, wurde sein Kopf langsam klar. Dann hörte er einen Schrei, gefolgt von einem übelkeiterregenden nassen Knirschen. Er drehte sich um und sah, wie Scherr zu Boden fiel und Blut aus einer klaffenden Wunde strömte. Es war der Typ mit dem verdammten Schwert! *Wer verwendet ein verdammtes Schwert?* Buddy hob seine Pistole und feuerte, aber der Typ war bereits verschwunden. Verdammt, war der schnell! Ein Schemen am Rande seines Gesichtsfeldes machte Buddy wieder auf ihn aufmerksam. Dort drüben jetzt.

„Vollautomatisches Feuer, weite Streuung!", bellte er, und seine Männer reagierten prompt, indem sie das Gebiet mit einem Kugelhagel eindeckten. Das Arschloch mit dem Schwert drehte und wandt sich um die Kugeln wie nichts, was Buddy jemals gesehen hatte, aber er zog sich immerhin zurück. Gerade als Buddy begann, sich deswegen gut zu fühlen, hörte er schwere Schritte hinter sich. Er drehte sich gerade rechtzeitig um, um zu sehen, wie der Troll – wo zur Hölle war der hergekommen? – Stahl mit einer Schrotflinte in den Bauch schoss, was diesen rückwärts fliegen ließ. Ohne weitere Befehle begannen seine verbleibenden Leute, wie wild auf die massige Gestalt des Trolls zu feuern. Die Kugeln schienen wirkungslos von seiner dicken Haut abzuprallen.

Zeit, hier rauszukommen, dachte Buddy. Er drehte sich um und stand dem Typ mit dem Schwert gegenüber.

Oh Scheiße, dachte er.

×

Dr. Holmsten sah auf und erstarrte. Drei Männer standen am anderen Ende des Labors. Zuvor waren sie noch nicht dagewesen, oder? Einer von ihnen war noch nicht mal ein Mann, sondern eines dieser hässlichen gehörnten Dinger. Ein Troll. Eindringlinge. Sie waren an Buddy und den Schlössern und allem anderen vorbeigekommen. Was wollten sie tun? Ohne ein Wort bewegten sie sich auf Dr. Holmsten zu. Einer von ihnen rammte etwas in seinen Rücken, und er fiel um, bewusstlos. Der Troll fing ihn auf, bevor er auf dem Boden aufkam, warf ihn sich über die Schulter, und die drei gingen wieder hinaus.

×

Nuri Marshall runzelte die Stirn, als er den Bericht über den Zwischenfall der letzten Nacht las. Er hatte letzte Woche erst die Leitung der Sicherheitsabteilung übernommen, nachdem Aztechnology eine Mehrheitsbeteiligung an dem Start-up erworben hatte. Er hatte irgendeinen Zug erwartet – und hätte gutes Geld darauf gewettet, dass er passieren würde –, aber er hatte ihn nicht so bald erwartet. Trotzdem musste er widerwillig zugeben, dass Aztechnologys Konkurrenten fähig und einfallsreich waren. Das Team, das letzte Nacht eingedrungen war, war seiner Aufgabe sicherlich mehr als gewachsen gewesen. Alle Daten über das Projekt waren entwendet worden, genauso wie Dr. Holmsten, das brillante Gehirn hinter dem Projekt. Ohne das Projekt würde es nichts geben, was sie auf den Markt bringen könnten, kein Gewinn, und der gesamte Kauf würde ein gewaltiger Verlust sein.

Nuri konnte das nicht geschehen lassen – nicht, wenn er da mit intakter Gesundheit und intaktem Job herauskommen wollte. Aber er hatte diese Möglichkeit vorhergesehen, und er hatte einen Plan.

Zuerst überprüfte er die Personaldatei des Doktors. Ja, seine „medizinische Überprüfung" war durchgeführt worden. Er schickte eine spezielle codierte Anfrage an die Abteilung für Metaphysische Dienstleistungen, um mithilfe

der Probe den momentanen Aufenthaltsort des Doktors feststellen zu lassen. Dann tätigte er einen zweiten speziellen Anruf, diesmal an einen Mann, für den er noch nicht mal einen Namen hatte.

Der Mann sprach nicht; er war damit zufrieden, eine einschüchternde Stille auszustrahlen. Es gab nur wenige Dinge in der Welt, die Nuri so nervös machten wie dieser Mann, also hielt er die Unterhaltung kurz. „Das Paket wurde gestohlen. Ich brauche Sie, um es zurückzuholen. Ich schicke Ihnen den Ort in ein paar Stunden. Halten Sie sich bereit."

Das war alles. Nuri hatte alle Ressourcen verwendet, die ihm zur Verfügung standen. Alles, was er jetzt tun konnte, war zu warten.

✖

Lobo duckte sich in die Schatten und blickte in die Nacht. Seine Cyberaugen drangen mit Leichtigkeit durch die Dunkelheit und über die Entfernung, die ihn von seinem Ziel trennte. Die Runner näherten sich dem Mann, der ihr Paket erhalten sollte, was den Mann und die Daten beinhaltete. Er und sein Gegenüber, Ocelotl, waren hier, um die Lieferung abzufangen und beide zu ihren rechtmäßigen Besitzern zurückzubringen – oder sie zu vernichten, wenn das nicht möglich war. Lobo brachte seine Waffe mit einer routinierten Bewegung in Position und wusste, ohne hinzuschauen, dass sich Ocelotl ebenfalls bereitmachte. Sie arbeiteten immer als Paar; immer zwei und sonst niemand. So waren sie ausgebildet worden, so lebten sie, solange Lobo zurückdenken konnte. Vielleicht gab es eine Zeit, bevor die Firma ihn genommen hatte, ihn zu der Tötungsmaschine gemacht – oder verwandelt – hatte, die er heute war. Er konnte sich nicht mehr erinnern. Er konnte sich an nichts mehr erinnern, was vor seinem Erwachen in dem Krankenhaus nach seiner letzten Prozedur geschehen war, nachdem der Umbau seines Körpers komplett gewesen war. Bewaffnet und modifiziert mit der besten Technologie, die Aztechnology hatte, war er ein Krieger ohnegleichen. Schneller, zäher und stärker als jeder der Gassenjungen, die er jetzt durch seine verstärkte Sicht betrachtete. Wo Lobo kybernetisch und biologisch verstärkt war, war Ocelotl magisch aufgeladen. Unterrichtet und tief in die magischen Künste eingeführt, die die unvergleichlichen Aztechnology-Zauberer beherrschten, brodelte Ocelotl vor magischem Potenzial, schirmte sich aber ab, sodass er mundan erschien. Er konnte genauso leicht einen Feind mit seinen Fäusten zerschmettern, wie er ihn mit einem Blick und einer Geste verbrennen konnte. Zusammen waren sie Stahl und Hexerei, Magie und Macht.

Die Zeit war gekommen. Als die Runner den Doktor und die Daten an den Lieferanten übergaben – Lobo verfolgte den Datentransfer in seinem AR-Display –, erhoben sich Lobo und Ocelotl wie eine Person. Lautlos und schnell überbrückten sie die Entfernung zwischen sich und den anderen und schlugen dann mit brutaler Rücksichtslosigkeit zu. Sie führten den Angriffsplan genauso aus, wie sie ihn geplant hatten, und wussten genau, was der andere tun würde, wie und wohin er sich bewegen würde. Ihr Band und ihr Verständnis füreinander waren so stark, dass ihre koordinierten Aktionen an Vorahnung grenzten. Zuerst ließ Ocelotl eine Welle der Magie los, die die beiden Parteien physisch voneinander trennte und sie in entgegengesetzte Richtungen schleuderte. Bevor ihre Körper auf dem Boden aufgetroffen waren, feuerte Lobo kurze kontrollierte Salven auf die Leibwächter des Lieferanten. Sie waren tot, bevor sie landeten. Lobo aktivierte seine virtuellen Werkzeuge mit derselben übermenschlichen Geschwindigkeit und führte einen überwältigenden Angriff auf das Kommlink des Lieferanten durch. Die virtuellen Verteidigungen des Kommlinks wurden zerschmettert, die Informationen in Sekundenschnelle entfernt. Direkt danach verpasste Lobo dem Lieferanten drei Kugeln in den Kopf, der in einer Fontäne von Blut und Gehirn explodierte. Ocelotl schleuderte Zauber, um die Runner zu verwirren und zu desorientieren, was sie davon abhielt, sich einzumischen. Als der elektronische Angriff beendet war, näherte sich Lobo den Runnern mit seiner Maschinenpistole, während Ocelotl den menschlichen Teil des Pakets mit einem nichttödlichen Zauber außer Gefecht setzte. Lobo bewegte sich schnell, um den komatösen Körper aufzuheben, und zog sich dann zurück, während Ocelotl ihre Flucht mit einem weiteren Zauber verschleierte. Die gesamte Aktion, vom Anfang bis zum Ende, hatte weniger als 30 Sekunden gedauert – genau wie geplant. Operation gelungen.

✖

Einige Zeit später war der Ork mit gemischten Nachrichten zurück im Büro des Execs.

„Ich dachte, die Operation sei ein Fehlschlag gewesen", sagte der Exec mit finsterem Blick, mit besonderer Betonung auf dem Wort *Fehlschlag*.

Der Ork ließ sich nicht reizen. „Nicht vollständig. Wir erhielten zwar nicht den Doktor, aber ich konnte die Daten bergen."

„Wie? Ich hörte, sie seien auch verloren gegangen."

„Ah, aber deshalb zahlt es sich immer aus, einen Reserveplan zu haben! Ich wusste, dass der spezielle Lieferant, den ich anheuerte, einen Plan B für genau so eine Gelegenheit hatte. Ich brauchte nur etwas Zeit, um seinen Körper im entsprechenden Leichenschauhaus zu lokalisieren, da er keine Identifikation hatte und es in der Stadt jeden Tag so viele anonyme Tote gibt." Er nippte an seinem Drink. „Als ich ihn lokalisiert hatte, ließ ich einen unserer Chirurgen das implantierte Datenschloss aus seinem Gehirn entfernen, wo ich hoffte, dass er die Informationen gespeichert haben würde. Ich war nicht sicher, ob er die Zeit gehabt hatte, eine Kopie anzufertigen, aber zum Glück für uns hatte er genug Zeit."

Mit diesen Worten übertrug der Ork das Datenpaket mit einem selbstzufriedenen Lächeln, das seine Hauer zeigte, an den Exec. Einfach nur, um den Exec zu ärgern.

Nachdem er die Daten kurz untersucht hatte, antwortete der Exec: „Und was ist mit Ihren Mietlingen? Die Runner, die die Informationen ursprünglich für Sie holten, was ist mit ihnen passiert?"

„Ich habe keine Ahnung."

„Sie wissen noch nicht mal, ob sie tot oder lebendig sind?"

„Nicht im Geringsten, und es ist mir auch egal."

„Wie kann Ihnen das egal sein?" Die Abgebrühtheit des Orks weckte die Neugier des Execs.

„Weil, mein lieber Freund, es viel wichtigere Dinge in dieser Welt gibt als das Schicksal eines Shadowrunnerteams."

✖

SPIELLEITER-HINWEISE

DIE ROLLE DES SPIELLEITERS

Wenn man sich mit anderen zu einer *Shadowrun*-Runde trifft, dann doch wohl in der Absicht, dass alle Beteiligten – Spielleiter und Spieler – möglichst viel Spaß haben. Der Spielleiter ist dabei derjenige, der alles koordiniert und dafür sorgt, dass der Spaß überhaupt zustande kommt. Vor allem ist er dafür zuständig, die Saat der Geschichte zu pflanzen oder (um ein anderes Bild zu verwenden) den zündenden Funken zu liefern, der das Geschehen ins Rollen bringt. Wegen seiner herausragenden und besonders wichtigen Rolle in der Gruppe trägt er mehr Verantwortung, aber das sollte ihn nicht dazu verleiten, sich als Herrscher oder Tyrann aufzuführen. Man kann den Spielleiter vielleicht mit dem Regisseur eines Films oder dem Autor eines Buches vergleichen und die Spieler mit den Hauptfiguren. Manchmal macht der Spielleiter den Spielern das Leben schwer und scheint auf der Gegenseite zu stehen, manchmal hilft er ihnen und gibt ihnen Hinweise, aber immer ist er ein Teil der Spielgruppe. Er und die Spieler sind in gleichem Maße, wenn auch in unterschiedlichen Rollen, daran beteiligt, das Spiel zu einem vergnüglichen Erlebnis für alle zu machen. Stellen Sie sich das Rollenspiel wie ein Boot vor, bei dem der Spielleiter am Ruder sitzt und die Spieler an den Riemen. Der Spielleiter gibt die Richtung vor, die Spieler treiben das Spiel voran, und alle sitzen gemeinsam in einem Boot. Wenn sie zusammenarbeiten, läuft alles gut. Wenn nicht, kommen sie nie ans Ziel oder verirren sich gar.

In diesem Kapitel finden Sie Ratschläge und Hilfsmittel, die Ihnen als Spielleiter helfen sollen, das Spiel zu einem Vergnügen für alle zu machen – auch für Sie selbst. Beginnen wollen wir mit dem, was man vor Spielbeginn bedenken sollte.

VORÜBERLEGUNGEN

Ohne gute Vorbereitung geht gar nichts. Wie ein Runner muss auch der Spielleiter erst einmal seine Ausrüstung einsatzbereit machen. Hier sind einige der Dinge, die Sie als Spielleiter benötigen.

LERNEN SIE IHRE SPIELER KENNEN

Der Spielleiter sollte sich zunächst einmal mit den Spielern darüber unterhalten, wie sie sich das Spiel vorstellen. Das ist besonders dann wichtig, wenn die Gruppe neu ist oder Spieler dabei sind, die der Spielleiter noch nicht kennt. Machen Sie sich ein Bild davon, was die Spieler sich von dem Spiel versprechen und wie sie es gerne spielen möchten. Haben sie es gerne taktisch, mit vielen Plänen, Miniaturen und haufenweise Schießereien? Ist ihnen eine gut erzählte Geschichte wichtiger, mit vielen Verwicklungen und aufregenden Enthüllungen? Wollen sie lieber ein Spiel mit tiefgründigen, ausgefeilten Charakteren, in dem moralische Erwägungen und Handlungsmotive eine Rolle spielen? Oder haben sie es lieber spektakulär, mit Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagden, Drachen und Explosionen? Sehr wahrscheinlich hat jeder Spieler seine eigenen Erwartungen oder findet andere Aspekte des Spiels am unterhaltsamsten oder aufregendsten. Der Spielleiter sollte das alles im Hinterkopf behalten oder – noch besser – sich Notizen machen, auf die er während des Spielverlaufs zurückgreifen kann.

Diese Informationen aus den Spielern herauszukitzeln, ist nicht immer leicht. Viele Spieler können gar nicht genau sagen, was sie vom Spiel erwarten, oder nennen Ihnen vielleicht etwas, von dem sie *glauben*, dass sie es mögen. Um wirklich herauszufinden, was den Spielern am meisten Spaß macht, sollten Sie detaillierte Fragen stellen oder mögliche Situationen beschreiben. Oder Sie bitten sie, ihre Lieblingsmomente aus früheren *Shadowrun*-Runden oder anderen Rollenspielen zu schildern. Fragen Sie nach Situationen, in denen der Spielleiter sie überrascht oder zum Lachen gebracht hat. Lassen Sie sie ihren Lieblings-NSC oder ihren meistgehassten Schurken beschreiben. Lassen Sie sich von den Spielern ihre besten *Shadowrun*-Momente erzählen – und machen Sie sich Notizen. Nicht, um stumpf diese Lieblingsszenen und -elemente zu wiederholen, sondern um eine Vorstellung davon zu bekommen, an welcher Art von Spiel die Spieler am meisten Spaß haben. Wenn in allen diesen Geschichten actionlastige Kampfszenen oder spannende Momente voller List und Tücke vorkommen, dann nehmen Sie sich vor, auch bei zukünftigen Runs solche Elemente einzubauen.

So können Sie dem Spiel zum bestmöglichen Start verhelfen und verhindern, dass schon von Anfang an alles schiefläuft. Stellen Sie sich vor, Sie haben einen raffinierten Run voller verwickelter Konzernintrigen, geheimer Pläne und finsterer Machenschaften in allen Details durchgeplant, aber die Spieler wollen lieber etwas mit einer Verfolgungsjagd und vielen Schießereien – das kann doch nur in die Hose gehen. Wenn Sie sich nicht die Mühe machen, herauszufinden, was die Spieler eigentlich wollen, dann werden Sie sich hinterher verwundert fragen, warum alle von Ihrer tollen Geschichte gelangweilt waren. Und die Spieler – na ja, die waren gelangweilt ...

Aber andererseits sollten Sie sich von der Rücksicht auf die Spielerwünsche auch nicht davon abhalten lassen, einmal einen Run mit einem anderen Thema oder anderen Elementen zu planen. Vielleicht hatten die Spieler ja noch nie die Gelegenheit, einen anderen Spielstil auszuprobieren, und vielleicht gefällt er ihnen ja besser, als sie dachten. Eigentlich sollten die Spieler anpassungsfähig genug sein, auch einmal Abenteuer zu spielen, die ihnen scheinbar nicht so liegen. Und oft ergeben sich gerade dann, wenn man die Spieler (und ihre Charaktere) mit unvertrauten Situationen konfrontiert, besonders schöne Gelegenheiten für Rollenspiel und Charakterreifung. Aber das sollten die Ausnahmen sein; wenn das Spiel ständig von dem abweicht, was die Spieler wollen und bevorzugen, kann es schnell frustrierend werden.

LERNEN SIE SICH SELBST KENNEN

Nachdem Sie sich mit den Spielern unterhalten haben, sollten Sie sich auch die Zeit nehmen, einmal in sich zu gehen. Auch *Ihre* Erwartungen an das Spiel gehören zu den wichtigen Vorüberlegungen. Warum sind Sie gerne Spielleiter? Was reizt und begeistert Sie daran am meisten? Warum macht es Ihnen Spaß, diese Geschichten zu erzählen? Was für Geschichten wollen Sie erzählen? Haben Sie schon seit Längerem einen bestimmten Handlungsablauf im Kopf, den Sie unbedingt einbauen wollen? Ein guter Spielleiter sollte wissen, was er vom Spiel erwartet und wie er es erreichen kann.

Und er sollte mit seinen Spielern darüber reden. Wenn es einen Konflikt zwischen Ihren Vorstellungen und denen der Spieler gibt, dann versuchen Sie, diesen Konflikt zu lösen, am besten, indem Sie einen Mittelweg oder Kompromiss suchen. Sollte das nicht möglich sein, ist es vielleicht am besten, wenn das Spiel gar nicht erst beginnt.

Wenn die Spieler das bekommen, was sie vom Spiel erwarten, sind sie engagiert und begeistert bei der Sache. Und wenn der Spielleiter die Geschichten erzählen kann, die ihn interessieren, ist er ebenso engagiert dabei und auch bereit, die notwendige Zeit und Mühe zu investieren. Die Begeisterung des Spielleiters kann ansteckend wirken und der Grundstock für eine erfolgreiche Spielrunde sein. Andersherum ist ein unzufriedener Spielleiter oft demotiviert und wenig engagiert, was unvermeidlich dazu führt, dass das Spiel allen weniger Spaß macht und schließlich vielleicht ganz stirbt.

REGELN UND GRENZEN

Wenn Sie sich mit den Spielern über Stil und ungefähre Richtung des Rollenspiels geeinigt haben, wird es Zeit, ein bisschen mehr ins Detail zu gehen.

Ein guter Startpunkt ist die Frage, ob es irgendwelche persönlichen **Tabus oder Empfindlichkeiten** gibt – also Themen oder Inhalte, denen der eine oder andere Spieler ungern im Rollenspiel begegnen möchte. Die Sechste Welt ist kein angenehmer Ort, da können viele Dinge auf den Tisch kommen, die dem einen oder anderen Unbehagen bereiten könnten. Mögliche Problembereiche sind:

- **Ethik:** Können sich alle mit Charakteren anfreunden, die in unterschiedlichem Maße eine fragwürdige Moral haben und bei denen nicht klar nach Gut und Böse unterschieden wird?
- **Rassismus:** Auch wenn sich der Rassismus nur auf die fiktiven Metatypen der *Shadowrun*-Welt bezieht, kann das Thema manchem zu nahe gehen.
- **Gewalt:** In *Shadowrun*-Abenteuern geht es immer wieder gewalttätig zu. Wie anschaulich soll die Gewalt sein? Gibt es Tabus bezüglich der möglichen Opfer von Gewalt, etwa Kinder?
- **Sexualität:** Sexualität ist für einige Leute ein heikles Thema, deshalb wollen manche Spieler vielleicht lieber die sündigere Seite der Zivilisation oder bestimmte Themen, wie etwa Vergewaltigung, aus dem Spiel lassen.

Erkundigen Sie sich früh genug, ob die Spieler mit einem der obigen Themen (oder anderen) Probleme haben, um unangenehme Situationen von vornherein zu vermeiden.

Des Weiteren sollten **Tischregeln** aufgestellt werden, falls die Gruppe noch keine hat. Dazu gehören vor allem Fragen der Höflichkeit und Rücksichtnahme während des Spiels. Wie wird mit Regelfragen umgegangen – werden sie nachgeschlagen und korrekt beantwortet, oder trifft der Spielleiter eine schnelle Entscheidung, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen, und sieht später nach? Was ist mit Spielern, die kurz den Tisch verlassen – läuft das Spiel weiter oder wird unterbrochen, bis der Spieler wieder da ist? Wie viel spielexterne Unterhaltung ist erlaubt – sind die Spieler da, um zu würfeln und

Spaß zu haben, oder wird ein konzentrierteres Rollenspiel gewünscht? Gibt es bestimmte Vorschriften für das Würfeln? Müssen alle Würfelwürfe für alle sichtbar sein, auch die des Spielleiters? Was ist, wenn ein Würfel „auf Kippe" liegt oder vom Tisch fällt? Das Aufstellen bestimmter Regeln und Prozeduren für Kampfsituationen – etwa für das Auswürfeln und Bekanntgeben der Initiative, die Berechnung von Modifikatoren oder das Ansagen und Ausführen von Handlungen – kann die Zeit, die für Kämpfe benötigt wird, und die Zeit zwischen Spielerhandlungen deutlich verkürzen.

Außerdem sollte die Gruppe darüber reden, ob es bestimmte **Hausregeln** gibt, die ins Spiel aufgenommen werden sollen. Immer wieder wird es Regeln geben, bei denen die Gruppe anders spielen möchte, als es geschrieben steht. Diese Hausregeln müssen vor Spielbeginn eindeutig festgelegt werden, um spätere Irritationen zu vermeiden.

Auch was das Spielen der **Gegner** angeht, sollten Sie sich vor Beginn mit den Spielern einigen. Sind die Feinde gnadenlos und nutzen jeden denkbaren Vorteil, bis die Charaktere tot sind, oder lässt der Spielleiter sie verletzt, aber lebend entkommen? Werden die Gegner angepasst an die Stärken und Fähigkeiten der Spielercharaktere entworfen und gespielt oder so, wie sie nach Meinung des Spielleiters (oder der Gruppe) für die fiktive Welt passender oder realistischer wären? Und wirft der Spielleiter seine Würfel heimlich hinter einem Sichtschirm oder vor aller Augen auf dem Tisch? Werden Würfelergebnisse „frisiert", wenn sie die Geschichte komplett über den Haufen werfen würden, oder wird genommen, was kommt?

Schließlich sollte noch über den eventuellen **Tod der Charaktere** geredet werden. Auch wenn es in der Welt von *Shadowrun* viele Möglichkeiten für einen Charakter gibt, sein eigenes Dahinscheiden zu vermeiden, gibt es immer mal wieder Tage, an denen einfach alles schiefläuft. Manche Rollenspielrunden halten sich strikt an die Regeln, werfen die Würfel und lassen das, was geschehen soll, eben geschehen, auch wenn es den Tod eines Charakters bedeutet. Andere Spieler finden es ärgerlich, wenn die ganze Mühe, die sie in die Entwicklung ihres Charakters und den Entwurf eines komplexen und kreativen Hintergrunds gesteckt haben, durch ein paar schlechte Würfelwürfe zunichtegemacht wird. Die Gruppe sollte sich darüber einigen, ob ein permanenter Charaktertod hinzunehmen ist, auch wenn der Tod rein zufällig eintritt und kein wichtiges Element der Handlung ist. Oder kann es nur dann zum Tod eines Charakters kommen, wenn die Möglichkeit dem Spieler ausdrücklich bekannt war und der Tod auf dramatische und für die Situation angemessene Weise eintritt?

Auch wenn die Klärung dieser ganzen Fragen mühsam, unnötig oder überflüssig erscheinen mag, werden Sie feststellen, dass es sich wirklich lohnen kann, selbst bei Gruppen, die schon länger zusammenspielen. Feste Regeln zu Thema, Struktur und Grenzen des Rollenspiels können Konflikte verhindern und von vornherein einige der Fallstricke beseitigen, die manchmal im Laufe des Spiels auftauchen.

GRUPPENDYNAMIK

Es ist empfehlenswert, die Erschaffung der Charaktere mit der ganzen Gruppe vorzunehmen. Die Spieler sollten sich darüber unterhalten, was für Charaktere sie spielen wollen und wie das Runnerteam zusammengesetzt sein soll. Wenn die Charaktere, oder zumindest die Charakterkonzepte, in Rücksprache mit der Gruppe erschaffen werden, gibt es beim ersten gemeinsamen Run keine bösen Überraschungen; die Spieler wissen bereits, ob die Funktion oder die Fertigkeiten ihres Charakters sich mit anderen überschneiden. Außerdem sollte die Gruppe sich einigen, wie die Persönlichkeiten und ethischen Vorstellungen der Charaktere aussehen sollen. Sind es knallharte Profis, die nur des Geldes wegen Shadowrunner sind? Oder handelt es sich um einen Haufen Idealisten, deren Hauptziel es ist, den Konzernen und anderen Machthabern eins auszuwischen und den kleinen Leuten auf der Straße zu helfen? Das kann große Auswirkungen auf die Atmosphäre des Spiels haben.

Noch wichtiger ist vielleicht, dass die Gruppe bespricht, welche Beziehung die einzelnen Charaktere untereinander haben. Kennen sich einige der Runner schon von früher? Sind sie vielleicht sogar verwandt? Haben die Charaktere ein rein berufliches Verhältnis, wurde das Team von einem Schieber zusammengestellt, den alle kennen? Oder handelt es sich lediglich um eine Gruppe von Fremden, die von den Umständen zur Zusammenarbeit gezwungen werden? Herrscht Misstrauen, vielleicht sogar Feindseligkeit, zwischen einzelnen Runnern? Konflikte zwischen den Charakteren einer Gruppe eröffnen interessante Rollenspielmöglichkeiten, sollten aber mit Vorsicht behandelt werden. Wenn die Charaktere anfangen, sich gegenseitig zu bekämpfen, ist das Spiel schnell gelaufen. Gibt es also Runner, zwischen denen Spannungen herrschen, dann sollte es auch eine Kraft geben, die sie zur Zusammenarbeit zwingt und die stärker ist als der Konflikt, denn sonst wird es schwierig, einen Grund zu finden, die Gruppe über längere Zeit zusammenzuhalten.

Wenn Sie die Beziehungen zwischen den Charakteren direkt bei der Charaktererschaffung und noch vor Beginn des Spiels klären, können Sie damit größere störende Probleme und Konflikte vermeiden. Und wenn die Spieler sich bereits über das Verhältnis der Charaktere untereinander im Klaren sind, werden sie auch feststellen, dass ihnen das Rollenspiel leichter fällt. Wenn es Konflikte innerhalb des Teams gibt, dann sind sie von Anfang an bekannt und werden für niemanden eine unangenehme Überraschung darstellen, sobald das Spiel losgeht.

[Die obigen Gedanken haben wir mit freundlicher Genehmigung von *Fear the Boot* übernommen. Vielen Dank, Leute!]

ABSCHLIESSENDE ÜBERLEGUNGEN

Wenn das alles besprochen und erledigt ist, sollte einer erfolgreichen *Shadowrun*-Runde eigentlich nichts mehr im Wege stehen. Eine Garantie gibt es natürlich nie, aber die Chance auf ein funktionierendes und vergnügliches Spiel dürfte gestiegen sein. Doch zusätzlich zu allem oben Gesagten gibt es noch eine sehr wichtige Zutat: die **Einstellung**.

Wenn Spieler und Spielleiter sich an den Tisch setzen, sollten sie das mit der Einstellung tun, sich ganz dem Spiel zu widmen und alles daranzusetzen, dass es gut läuft. Die ganzen oben beschriebenen Diskussionen dienen dem Zweck, dass Spielleiter und Spieler die Ziele und Erwartungen der anderen kennenlernen und (idealerweise) von allen akzeptierte Kompromisse finden. Die Diskussionen sollen die Meinungen aller berücksichtigen und verhindern, dass ein Spieler von Anfang an mit einer negativen Einstellung ins Spiel geht, weil er nicht die Atmosphäre, den Stil, die Struktur oder das Charakterkonzept findet, das er sich vorgestellt hat. Wenn alle Meinungen gehört und berücksichtigt wurden und ein Konsens gefunden ist, dann sollten eigentlich alle dazu beitragen können, dass das Spiel funktioniert. Denn das ist es, was erfolgreiches Rollenspiel ausmacht.

DER ENTWURF EINES RUNS

Die Gespräche sind geführt, die Ziele sind gesetzt, jetzt können wir uns dem Wesentlichen zuwenden. Jetzt steht der Spielleiter vor einer seiner wichtigsten Aufgaben: einen Run zu entwerfen. Der Run bildet die Geschichte, aus der sich, zumindest am Anfang, die Handlung ergibt. Wie ein Spielleiter eine Idee für einen Run findet und wie er ihn ausarbeitet, kann sehr unterschiedlich aussehen; da gibt es genauso viele Vorgehensweisen, wie es Spielleiter gibt. Die folgenden Tipps stellen weder die einzige noch die beste Methode für die Planung eines Runs dar. Vielmehr sollen sie ein Ausgangspunkt für Spielleiter sein, die noch keine eigene Methode entwickelt haben, und erfahreneren Spielleitern Ideen und Techniken an die Hand geben, die sie – ganz oder teilweise – in ihre eigenen Vorgehensweisen einbauen können.

DER AUFHÄNGER

Im Normalfall taucht ein Run nicht plötzlich komplett ausgearbeitet im Kopf des Spielleiters auf. Fast immer beginnt es mit einer einzelnen Idee oder einem Bild – dem **Aufhänger**. Der Aufhänger ist der Samen, aus dem der Rest des Runs entsteht. Das kann ein ungewöhnlicher und fesselnder Handlungsablauf sein oder eine interessante Technologie oder Information, um die sich alles dreht. Es kann ein faszinierender NSC sein, der zum Ausgangspunkt der Ereignisse wird, oder eine lebhafte Actionszene voller Spannung und Gefahren. Der Aufhänger ist etwas, das beim Spielleiter spontan den Wunsch erweckt, daraus einen Run zu machen.

Der Aufhänger kann von überall herkommen. *Shadowrun*-Quellenbücher oder -Kampagnenbände stecken voller Ideen, aus denen sich zahllose Kampagnen entwickeln lassen. Vielleicht liest der Spielleiter etwas im Internet oder in der Zeitung, das ihn auf die Idee zu einem Abenteuer bringt. Oder er hört von einer interessanten neuen Technologie und entwickelt daraus eine Sechste-Welt-Version, die dann zum Thema eines Runs wird. Vielleicht entdeckt er eine interessante Figur in einem Buch oder Film und entwirft daraufhin einen ähnlichen Charakter. Möglicherweise lässt sich auch etwas aus der Vergangenheit eines der Spielercharaktere zum Ausgangspunkt eines Runs machen. Ein ungelöstes Problem oder offenes Ende eines früheren Runs könnte in einem neuen Abenteuer aufgegriffen werden. Oder der Spielleiter schnappt die Idee irgendwo auf, ohne es richtig mitzukriegen. Aber woher auch immer der Aufhänger kommt, er ist der Ausgangspunkt der Geschichte.

Oft ist der Aufhänger ein Ereignis oder Bild, das den Höhepunkt oder das Ende des Runs markiert. Das ist völlig in Ordnung. Der Aufhänger ist häufig der eindrucksvollste Moment der gesamten Geschichte, und dass der sich erst am Ende der Handlung ereignet, ist ganz normal. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie noch keine detaillierte Geschichte dazu haben. Jetzt ist erst einmal wichtig, dass der Aufhänger ein fesselndes Bild oder ein denkwürdiger Moment wird.

DER HINTERGRUND

Während die Handlung des Runs im Kopf des Spielleiters nach und nach Gestalt annimmt, sollte er sich unbedingt auch Notizen zum Hintergrund des Abenteuers machen, zu dem, was wirklich abläuft. Dazu gehören viele Fakten, von denen die Spieler nie etwas erfahren werden, die aber wichtig für den Zusammenhang und die Folgerichtigkeit der Geschichte sind. Viele Ereignisse wirken sich auf die Spielercharaktere aus, entziehen sich aber ihrer Kontrolle. Die Sechste Welt steckt voller einflussreicher Leute, die alle ihre eigenen Pläne und Machenschaften verfolgen. Runner fungieren für gewöhnlich als Agenten oder Handlanger dieser Mächte und wirken nur am Rande an deren Plänen mit. Deshalb haben sie keinen Überblick darüber, was sich wirklich abspielt und warum man sie beauftragt, die Dinge zu tun, die sie tun sollen. Doch niemand in der Sechsten Welt heuert ohne Grund Runner an, egal wie geringfügig dieser Grund auch sein mag. Deshalb sollte der Spielleiter sich die Ereignisse und Motive im Hintergrund notieren, die dazu führen, dass die Runner den Auftrag erhalten.

Wer ist *wirklich* der Auftraggeber? Was sollen die Runner für ihn tun? Warum will der Auftraggeber den Job erledigt haben, welchen Nutzen zieht er daraus? Warum greift er auf illegale abstreitbare Aktivposten zurück, statt andere Maßnahmen zu ergreifen? Was macht der Auftraggeber, wenn die Sache schiefgeht? Wer oder was ist das Ziel des Runs? Weiß das Ziel, dass es das Ziel eines Runs ist (oder sein könnte)? Wie reagiert das Ziel, wenn (falls) ihm klar wird, was geschieht?

Anfangs wird es Ihnen vielleicht nicht unbedingt einleuchten, was diese Fragen direkt mit dem Run zu tun haben, aber die Antworten darauf werden viel dazu beitragen, dass die Einzelheiten der Handlung in Ihrem Kopf Gestalt annehmen. Durch das Notieren der Hintergründe werden Sie möglicherweise dazu angeregt, Teile der Handlung abzuändern, um das Ganze logischer zu machen. Der größte Vorteil dieser Vorgehensweise zeigt sich jedoch dann, wenn Sie aus irgendeinem Grund improvisieren und sich vom geplanten Handlungsablauf entfernen müssen, ohne dabei die ganze Geschichte über den Haufen zu werfen. Wenn etwas Unvorhergesehenes geschieht, haben Sie alle Informationen, die Sie benötigen, um das Abenteuer auf eine Weise fortzusetzen, die den Spielern logisch und glaubwürdig erscheint. Und wenn Sie es geschickt anstellen, merken die Spieler nicht einmal, dass Sie sich von Ihrer ursprünglichen Handlungsplanung entfernt haben.

Nehmen wir als Beispiel einmal an, der Spielleiter hat sich einen Run ausgedacht, bei dem die Runner einen Kurier abfangen und ihm das Päckchen abnehmen sollen, das er befördert. Der Rest der Handlung soll dann darin bestehen, dass die Runner sich den Nachstellungen des ursprünglichen Empfängers der Sendung entziehen und das Päckchen ihrem Auftraggeber bringen. Nun ergibt es sich jedoch, dass die Spieler hundsmiserabel würfeln und es den Charakteren nicht gelingt, den Kurier aufzuhalten und ihn seines Päckchens zu entledigen. Der Spielleiter möchte nicht einfach die Würfelergebnisse ignorieren, damit die Spieler weiterkommen. Aber zum Glück hat er sich in seinen Hintergrundinformationen notiert, wer der ursprüngliche Empfänger des Päckchens sein sollte und was er damit machen wollte, nämlich es per Schiff zur konzerneigenen Arkologie vor der Küste zu transportieren. Schnell findet der Spielleiter einen neuen Weg, wie die Charaktere doch noch an das Päckchen gelangen können: indem sie versuchen, das Schiff abzufangen, das die Sendung

zur Arkologie bringen soll. Aus dieser Improvisation könnte sich leicht der restliche Handlungsablauf der Geschichte ergeben. Die Spieler bekommen vielleicht gar nicht mit, dass eigentlich alles anders geplant war, und die Ereignisse, die jetzt nicht stattgefunden haben, können immer noch in einem späteren Run verwendet werden.

SZENEN

Bei der im Folgenden beschriebenen Methode für die Planung eines Shadowruns besteht die Grundidee darin, den Run in eine Abfolge von **Szenen** aufzugliedern. Eine Szene ist ein konkreter Teil oder Abschnitt eines Runs, der zum Fortgang der Geschichte beiträgt. Das kann ein bestimmter Ort sein, an dem eine Begegnung stattfindet, es kann eine Zeitspanne im Ablauf der Geschichte sein oder auch ein bestimmtes Ereignis. Jede Szene sollte zumindest ein Element enthalten, das sie zum übergreifenden Handlungsablauf des Runs beisteuert.

Das Erste, was Sie sich zu einer Szene notieren sollten, ist eben jenes kritische Element, das sie zur Geschichte beiträgt. In Ihren Notizen sollten Sie auf jeden Fall die Bedeutung der Szene für die Gesamthandlung festhalten, damit sie nicht im Wirrwarr des Geschehens in Vergessenheit gerät. Fragen Sie sich: Was muss unbedingt in der Szene passieren? Müssen die Runner einen wichtigen NSC treffen? Eine wichtige Information erhalten? An eine Technologie herankommen? Merken, dass sie beschattet werden? Eine zähe Verhandlung führen? Notieren Sie sich das entscheidende Element so, dass Sie es nicht übersehen können.

Nachdem Sie das entscheidende Element formuliert haben, können Sie die Szene mit Inhalt füllen. Wo spielt sie sich ab? Welche anderen Charaktere sind dort? Erleben die Spielercharaktere während der Szene etwas Interessantes? Gibt es potenzielle Gefahren oder Komplikationen? Geschieht noch anderes, das vielleicht interessant, aber nicht von entscheidender Wichtigkeit ist? Wenn es eine Kampfszene ist, welche NSC-Werte benötigen Sie? Wie sieht die Taktik der Gegenseite aus? Wie werden die Gegner reagieren, wenn sich ein Sieg oder eine Niederlage abzeichnet? Oder haben die Gegner ein bestimmtes Ziel, etwa zu verhindern, dass die Spielercharaktere einen bestimmten Gegenstand oder bestimmte Informationen bekommen? Schreiben Sie sich genug auf, um eine solide Vorstellung davon zu haben, was sich in der Szene abspielen soll, damit Sie sie den Spielern flüssig und lebendig präsentieren und auf deren Handlungen reagieren können, ohne dass große Pausen entstehen oder Sie in Büchern nachblättern müssen.

Gleichzeitig muss eine Szene *modular* oder *flexibel* sein. Man kann fast darauf wetten, dass die Spieler irgendwann etwas tun, das der Spielleiter absolut nicht vorhersehen konnte; schließlich ist es ja eine der großen Stärken des Rollenspiels, dass die Spieler frei mit dem Spiel interagieren und im Prinzip tun können, was sie wollen, und der Spielleiter sollte die Spieler auch immer ermutigen, ihre eigenen Entscheidungen zu treffen. Allerdings kann diese Entscheidungsfreiheit dazu führen (und wird es oft auch), dass die Spieler mit ihren Aktionen den Verlauf der Handlung in eine Richtung treiben, die der Spielleiter ganz und gar nicht erwartet hat. Ein kluger Spielleiter kann jedoch beides haben: Entscheidungsfreiheit für die Spieler und eine Handlung, die trotzdem im Großen und Ganzen in der vorgesehenen Richtung weiterläuft. Hier kommen die modularen und flexiblen Szenen ins Spiel. Wie wir gesehen haben, sollte für jede Szene klar und eindeutig festgehalten werden, was unbedingt geschehen muss, damit der Gesamthandlungsablauf erhalten bleibt. Davon abgesehen kann der Spielleiter aber alles andere in der Szene den Erfordernissen des Augenblicks anpassen, indem er sie an einen anderen Ort verlegt, an einen anderen Zeitpunkt oder was auch immer, sodass die Geschichte trotzdem weitergeht. Den Umgang mit unvorhergesehenen Spielerentscheidungen betrachten wir im Abschnitt **Spielleitung** (S. 347) noch genauer, aber wenn Sie sich schon beim Entwurf der Szenen darauf vorbereiten, wird es später umso einfacher.

ARTEN VON SZENEN

Was sich in einer Szene ereignen soll, kann sehr unterschiedlich sein und hängt sehr von der Geschichte ab, die der Spielleiter zu erzählen versucht. Es gibt jedoch bestimmte Arten von Szenen, die immer wieder in einem *Shadowrun*-Abenteuer auftauchen. Bis ein Spielleiter genug Erfahrung gesammelt hat, um selbst alle möglichen Variationen von Szenen zu entwerfen, können die folgenden Vorlagen als nützliche Richtlinie für die geläufigsten Arten von Szenen dienen.

INTERAKTION

In einer Interaktionsszene begegnen die Spielercharaktere einem oder mehreren NSCs, die in irgendeiner Weise wichtig für den Fortgang der Geschichte sind. Häufig steht eine solche Szene am Beginn des Abenteuers, wenn die Shadowrunner sich mit Mr. Johnson (Pseudonym von fast jedem anonymen Auftraggeber, in der ADL „Herr Schmidt“ genannt) treffen. Szenen dieser Art zeichnen sich vor allem durch ausgiebige soziale Interaktionen und Diskussionen der Charaktere (nicht der Spieler) untereinander aus, gewürfelt wird dabei meist nur wenig oder gar nicht. In diesen Szenen spielen vor allem Nichtspielercharaktere eine Rolle, mit denen die Spielercharaktere sich unterhalten oder auf andere Weise interagieren – was auch schon mal in einer Schießerei ausarten kann. Die Szenennotizen des Spielleiters sollten Beschreibungen der teilnehmenden Personen enthalten, ihr Verhalten und ihre Reaktionen, vielleicht auch schon vorgefertigte Dialogteile, die den NSCs in den Mund gelegt werden können. Der Spielleiter sollte sich genug über diese Personen notieren, um sie auch über längere Zeit glaubhaft rollenspielerisch darstellen zu können.

RECHERCHE

Oft müssen die Charaktere Informationen beschaffen, und das findet in Rechercheszenen statt. Manchmal geschieht das in Form sozialer Interaktionen – häufig mit Connections –, die jedoch meist knapper ausfallen als in ausgewachsenen Interaktionsszenen. Aber Rechercheszenen umfassen auch das Auskundschaften oder Durchsuchen von Örtlichkeiten mit unterschiedlichen Mitteln. Wenn der Ort der Öffentlichkeit zugänglich ist, können die Charaktere einfach hingehen, manchmal müssen sie sich aber auch illegal Zugang verschaffen. Oder sie überwachen einen Ort nur, etwa indem sie sich persönlich auf die Lauer legen oder ihn auf elektronischem Wege mittels Drohnen oder der Matrix oder auf magische Weise auskundschaften. Rechercheszenen können auch die Informationsbeschaffung durch Suchen oder Hacken in der Matrix beinhalten – was auch immer die Situation gerade erfordert.

Der Zweck einer Rechercheszene besteht darin, den Spielern wichtige Informationen zu verschaffen. In Ihren Notizen

sollten Sie eine Liste aller Informationen anlegen, die die Spieler in dieser Szene erhalten können (oder sollen). Aber legen Sie auch hier (wie bei Szenen im Allgemeinen) die Methode der Informationsbeschaffung nicht zu genau fest (wenn überhaupt), damit Sie flexibel auf die Entscheidungen der Spieler reagieren können. Wenn möglich, sollte es unterschiedliche Wege geben, wie die Charaktere die Informationen auf realistische Weise erhalten können. Nehmen wir einmal an, die Information, die die Spieler in einer Szene bekommen sollen, besteht aus dem Grundriss eines Gebäudes. Diese Information können die Charaktere sich beschaffen, indem sie das Gebäude eigenhändig auskundschaften, den Plan aus öffentlich zugänglichen Behördenakten herunterladen, in das Sicherheitssystem des Gebäudes hacken, das Gebäude astral erkunden, eine Connection überreden (oder bestechen), den Plan für sie zu beschaffen, oder ihn aus einem gefangen genommenen Angestellten herausprügeln. Wie auch immer die Spieler es anstellen, sie haben immer eine realistische Chance, die benötigten Informationen zu bekommen.

ACTION

Der Zweck einer Actionszene sollte offensichtlich sein. Action dient in einem Run dazu, Spannung zu erzeugen und das Tempo des Geschehens zu erhöhen. Dabei sollten auch Gefahren und Risiken für die Charaktere bestehen. Eine Actionszene kann viele unterschiedliche Formen annehmen. Es kann eine wilde Kampfszene sein, in der Kugeln und Zaubersprüche nur so hin und her fliegen, es kann eine Verfolgungsjagd sein, in der die Spieler zu entkommen oder jemanden zu verfolgen versuchen, oder es ist einfach ein Moment dramatischer Spannung, wenn der Plan der Spieler seinen kritischen Punkt erreicht oder die Pläne der Gegenseite zur Entfaltung kommen.

In Actionszenen spielen meist Würfelwürfe und Spielmechanismen eine wichtige Rolle. Solche Szenen werden am häufigsten dadurch ruiniert, dass man sich zu sehr in Regeln verzettelt und das Spiel dabei ausbremst. Um das zu vermeiden, sollte der Spielleiter sich vorher alle wichtigen Spielmechanismen, die er für die Szene benötigt, herausschreiben oder sich zumindest notieren, wo er die Regeln schnell nachschlagen kann.

VON HINTEN NACH VORNE

Wie wir gesehen haben, besteht die Funktion einzelner Szenen darin, ein oder mehrere Elemente zur Handlung des Runs beizutragen. Die Gesamthandlung des Abenteuers setzt sich dann aus einer Verknüpfung einzelner Szenen zusammen. Die Planung der Handlung beginnt, wie oben beschrieben, mit einem *Aufhänger*. Der Aufhänger ist die Idee oder Vision, die der Spielleiter ganz am Anfang hat. Sehr oft, wenn auch nicht immer, ist der Aufhänger der Höhepunkt des Runs. Deshalb sollten Sie bei der Planung der Szenen dort anfangen. Es mag im ersten Moment befremdlich erscheinen, mit dem Ende der Handlung zu beginnen, aber auf diese Weise können Sie sicherstellen, dass die Gesamthandlung auf den Aufhänger als Höhepunkt zusteuert. Deshalb sollten Sie als Erstes eine Szene ausarbeiten, die sich um den Aufhänger dreht, wie auch immer der aussieht. Machen Sie sich dabei noch nicht allzu viele Gedanken, *wie* Sie die Handlung zu diesem Punkt lenken wollen, sondern konzentrieren Sie sich darauf, diese Schlüsselszene so dynamisch und spannend wie möglich zu gestalten. Es sollte der denkwürdigste Moment des Runs sein, also schreiben Sie ihn so, dass er die Spieler nach Möglichkeit emotional berührt.

Sobald Sie den Höhepunkt des Abenteuers ausgearbeitet haben, können Sie damit beginnen, ausgehend von dieser Szene zusätzliche Szenen hinzuzufügen. Wie sind die Spielercharaktere in die Situation geraten, die zum Handlungshöhepunkt führt? Wie sind sie an den Schauplatz gekommen? Wie sind die Gegner dorthin gelangt? Was sind die Ziele der Charaktere, was die der Gegner? Indem Sie diese Fragen beantworten und sich überlegen, wie die entscheidende Szene überhaupt zustande kommt, nehmen allmählich die Details der vorausgehenden Szene Gestalt an. Und sobald diese Szene steht, können Sie dieselben Fragen noch einmal für die *davor* liegende Szene stellen und so weiter und so fort, bis Sie auf diese Weise rückwärts schreitend am Anfang des Runs angekommen sind. Wenn Sie damit fertig sind, haben Sie eine Abfolge von Szenen, die den Rahmen der Gesamthandlung vom Anfang (meist einem Treffen mit Mr. Johnson) bis zum Ende (meist dem Abschluss des Runs und der Bezahlung durch den Auftraggeber) bilden.

Wie schon erwähnt, dürfte es wohl genauso viele Methoden für den Entwurf eines Runs geben, wie es *Shadowrun*-Spielleiter gibt, deshalb können Sie die hier beschriebene Methode natürlich gerne so modifizieren, wie es Ihnen am besten in den Kram passt. Vielleicht ziehen Sie es ja vor, erst das „Gesamtbild" der Handlung auszuarbeiten, bevor Sie sich den Details der einzelnen Szenen zuwenden. In dem Fall kann es hilfreicher sein, erst nur ein paar kurze Notizen zu jeder Szene festzuhalten und nur die wichtigsten Elemente, die zur Gesamthandlung beitragen, zu notieren. Dadurch entsteht ein „Handlungsskelett" des Abenteuers vom Anfang bis zum Ende. Davon ausgehend können Sie dann die einzelnen Szenen genauer ausarbeiten.

ÜBERGÄNGE

Denken Sie bei der Ausarbeitung der Szenen daran, die Szenen so flexibel und modular wie möglich zu gestalten. Und zusätzlich zum Inhalt und der Bedeutung jeder Szene sollten Sie auch eine grobe Idee (oder mehrere Ideen) für die *Übergänge* zwischen den Szenen notieren. Die Übergänge legen fest, wann und wie die Charaktere sich von einer Szene zur nächsten bewegen. Was ist der Auslöser dafür, dass auf eine Szene die nächste folgt? Wann ist das geplante Treffen beendet? Wenn die Runner die benötigten Informationen oder den Gegenstand erhalten haben? Wenn sie ihre Gegner besiegt haben? Wenn eine dritte Partei auftritt und ihre Pläne über den Haufen wirft? Ebenso wie die Details der einzelnen Szenen so flexibel gestaltet sein sollten, dass sie schnell an unerwartete Spielerentscheidungen angepasst werden können, sollten auch die Übergänge zwischen den Szenen ähnlich vielseitig sein, um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein.

Um einen möglichst natürlichen Handlungsablauf zu gewährleisten und den Spielern nicht das Gefühl zu geben, sie hätten keine Kontrolle über das, was sie tun, sollte der Spielleiter es vermeiden, ihnen bestimmte Szenenübergänge oder -abfolgen aufzuzwingen. Lassen Sie die Spieler selbst die Entscheidungen treffen und damit die Handlung vorantreiben. Das kann natürlich dazu führen, dass es keinen unmittelbar einleuchtenden und von Ihnen geplanten Übergang von einer Szene zur anderen gibt und Sie eine kurze (oder auch längere) Übergangsszene improvisieren müssen, damit es weitergeht.

Es kann aber auch eine dramatische Veränderung der nachfolgenden Szene erforderlich machen, um die Entscheidungen der Spieler zu berücksichtigen. Der Zweck des Ganzen ist doch, dass die Spieler Spaß am Spiel haben, dass sie das Gefühl haben, mit ihren Entscheidungen auf den Fortgang der Handlung einzuwirken – und der Spielleiter hat seinen Spaß, weil er die Geschichte erzählen kann, die er erzählen will, auch wenn er sie stellenweise modifizieren muss.

FORMULIEREN SIE DEN HINTERGRUND

Wie jeder gute Charakter braucht auch jede gute Handlung eine Hintergrundgeschichte. Daher sollten Sie sich überlegen, wie der Run in den Kontext des Spieluniversums eingebettet ist. Wenn das Abenteuer ins Stocken gerät und Sie einen Punkt erreichen, wo Sie festsitzen und nicht wissen, wie Sie zu einer bestimmten Szene gelangen sollen, kann der Hintergrund neue kreative Impulse geben und vielleicht frische Ideen liefern, wie Sie trotz der Entscheidungen der Spieler doch wieder zurück in den Handlungsablauf finden können.

DIE GEGNER

Nach der Ausarbeitung des Handlungsablaufs, dem die Spieler folgen sollen, ist die nächstwichtige Aufgabe bei der Entwicklung eines Runs die Erschaffung der Gegner. Ziele und Erfolge sind kaum etwas wert, wenn sie nicht gegen Widerstand errungen wurden, und Konflikt ist ein zentrales Thema bei *Shadowrun*. Der Spielleiter sollte eine klare Vorstellung davon haben, welchen Schwierigkeitsgrad der Run haben soll. Wie schwierig wird es für die Runner, ihre Ziele zu erreichen? Wie viel Zeit und welche Mittel sollen ihnen zur Verfügung stehen, um diese Ziele zu erreichen (oder es zumindest zu versuchen)? Soll der Run vor allem auf einem bestimmten Gebiet eine Herausforderung sein: physisch im Kampf, finanziell durch hohe Ausgaben, sozial durch erzwungene Allianzen, intellektuell durch besonders clevere Gegner? Welche Gegner auftauchen und wie sie aussehen, hängt direkt mit der Geschichte und der Handlung zusammen und sollte natürlich in der jeweiligen Situation einen Sinn ergeben. Daher müssen bei der Erschaffung der Gegner verschiedene Dinge beachtet werden.

PASSEN SIE DIE GEGNER AN

In den meisten Fällen sollte die Gegenseite bei einem Run verglichen mit den Spielercharakteren in etwa gleichwertig sein. Hin und wieder mag es ganz unterhaltsam sein und zur Handlung passen, wenn die Charaktere es mit unterlegenen Gegnern zu tun haben, aber es kann schnell langweilig werden, wenn man jedes Mal einfach durch die Bösewichte hindurchspaziert, ohne wirklich in Gefahr zu geraten. Andersherum können deutlich überlegene Gegner bei sparsamer Verwendung dramatische Effekte erzielen, aber auf die Dauer wird es für die Spieler nur frustrierend sein, wenn sie ständig das Gefühl haben, keiner Herausforderung gewachsen zu sein. Deshalb sollten die Gegner in einem Abenteuer in etwa die gleichen Werte und Fertigkeiten haben wie die Spielercharaktere oder *leicht* darüber liegen (oder leicht darunter, wenn sie zahlenmäßig überlegen sind). Das bedeutet, dass NSCs ungefähr die gleichen Fertigkeiten und Ausrüstungen besitzen sollten wie die Spielercharaktere, vorausgesetzt natürlich, es passt zur Handlung. Matrixsysteme sollten eine Stufe haben, die etwa so hoch ist wie die des Decks, mit dem sie gehackt werden, und ein gegnerischer Zauberer sollte ungefähr das gleiche Magieattribut und die gleiche Zauberauswahl haben wie der Zauberer des Teams. Gegner im Kampf können so ähnlich vercybert sein wie der Straßensamurai der Spieler, oder sie können schwächer, aber in der Überzahl sein. Auf jeden Fall sollten sie die Runner ins Schwitzen bringen, sie aber nicht überrennen.

Neben der Stärke der Gegner sollten Sie auch die anderen Herausforderungen berücksichtigen, mit denen die Spieler es zu tun bekommen. Wenn es keinen Magiekundigen im Team gibt, kann jegliche magische Gegnerschaft problematisch werden. Wenn die Gruppe keinen Decker hat, wird es nahezu unmöglich sein, umfangreichere elektronische Sicherheitsmaßnahmen zu überwinden. Wird sich die Gruppe einer Situation gegenübersehen, in der sie nur mit brachialer Gewalt weiterkommt, obwohl die Runner eher auf Verstohlenheit und Heimlichkeit ausgerichtet sind? Oder sehen sie sich gezwungen, Gewalt zu vermeiden, obwohl sie normalerweise bis an die Zähne bewaffnet sind? Achten Sie darauf, dass Sie die Herausforderungen im Großen und Ganzen an die Fähigkeiten der Spielercharaktere anpassen.

LASSEN SIE ALLE ZUM ZUG KOMMEN

Ein Runnerteam besteht in der Regel aus mehreren Spielercharakteren, die alle irgendwelche besonderen Fähigkeiten besitzen: Straßensamurai, Unterhändler, Zauberer, Decker. Wenn Sie die Gegenspieler und sonstige Gefahren eines Runs ausarbeiten, sollten Sie dabei diese besonderen Fähigkeiten der einzelnen Charaktere berücksichtigen. Für jeden Spielercharakter sollte es während des Abenteuers eine Problemstellung geben, die sich am besten mit seiner Kombination von Fertigkeiten lösen lässt. Wenn ein waffenstarrender Straßensamurai dabei ist, dann sollte es auch irgendwann einen Kampf geben. Wenn ein Unterhändler dabei ist, dann sollten soziale Interaktionen und die richtigen Connections eine Rolle spielen. Gibt es einen Zauberer, sollte ein Problem auftauchen, das nur mit Magie gelöst werden kann. Ist ein Decker dabei, dann geben Sie ihm ein System, in das er hacken kann. Auf diese Weise hat jeder Spieler das Gefühl, dass sein Charakter etwas zum Erfolg der Gruppe beiträgt und seine Fähigkeiten demonstrieren kann.

HALTEN SIE BENÖTIGTE WERTE BEREIT

Nehmen Sie sich in der Planungsphase eines Runs die Zeit, sich alle relevanten Werte, Daten und Regeln herauszuschreiben, die Sie aller Wahrscheinlichkeit nach während des Runs benötigen. Von wichtigen NSCs sollten Sie sich alle Werte in Ihren Notizen vermerken, vor allem, wenn abzusehen ist, dass sie an einem Kampf beteiligt sein werden. Wenn es ein Computersystem gibt, in das der Decker sich hacken muss, dann sollten Sie es vorher komplett ausarbeiten. Gibt es andere Elemente der Geschichte, in denen spezielle Regeln zur Anwendung kommen, etwa Verzaubern oder das Durchbrechen von Barrieren, dann kopieren Sie sich die betreffenden Regeln oder fassen Sie sie in Ihren Notizen zusammen – oder schreiben Sie sich wenigstens die Seite auf, auf der Sie die Regel finden. Wenn Sie diese Informationen zur Hand haben, müssen Sie nicht den Handlungsablauf unterbrechen, um eine Regel nachzuschlagen. Sehen Sie zu, dass Sie alles, was sie brauchen, sofort verfügbar haben, damit die Geschichte so nahtlos wie möglich weitergehen kann.

HANDLUNGSLÖCHER BESEITIGEN

Haben Sie alles ausgearbeitet? Hervorragend. Nun gehen Sie noch einmal alles durch, um zu überprüfen, ob auch alles einen Sinn ergibt. Wenn Sie einen Run von hinten nach vorne planen, dann erscheinen Handlungsfluss und Übergänge im Hinblick auf das, worauf die Geschichte abzielt, als folgerichtig, was natürlich daran liegt, dass die spätere Szene *vor* der früheren geplant wurde. Aber wenn Sie sich jetzt *vorwärts* durch die Handlung bewegen, erscheint Ihnen der Übergang zur nächsten Szene vielleicht gar nicht mehr so natürlich oder logisch, je nachdem, was vorher geschah oder welche Informationen verfügbar sind. Was ist zum Beispiel, wenn die Spielercharaktere in einer Szene einen wichtigen NSC treffen oder einen wichtigen Schauplatz aufsuchen sollen, der Spielleiter aber nicht daran gedacht hat, diesen NSC oder Schauplatz vorher überhaupt jemals zu erwähnen? Für die Charaktere gibt es keinen logischen Grund, eine Person oder einen Ort aufzusuchen, von der oder dem sie gar nichts wissen.

Um solche Handlungslücken zu vermeiden, sollten Sie den gesamten Run noch einmal gründlich durchgehen, und zwar von vorne nach hinten, also andersherum, als Sie ihn entworfen haben. Achten Sie beim Lesen darauf, dass der Handlungsablauf auch wirklich einen Sinn ergibt und die Übergänge zwischen den Szenen im Lichte dessen, was vorher geschah, natürlich und nachvollziehbar erfolgen. Zusätzliche Notizen können Ihnen dabei helfen, die Handlung logischer und die Übergänge fließender zu machen, zum Beispiel indem Sie den Spielern zusätzliche Hinweise geben oder wichtige Personen oder Schauplätze schon früher einmal auftauchen lassen. Machen Sie sich auch Gedanken darüber, welche unerwarteten Entscheidungen die Spieler treffen könnten, durch die die Handlung in eine andere Richtung getrieben wird, und überlegen Sie sich, wie Sie den Handlungsablauf entsprechend anpassen können.

EXTRAS

Nun sollte der Run im Großen und Ganzen komplett und startbereit sein. Wenn Sie wollen, können Sie jetzt noch ein paar zusätzliche Dinge einbauen, um das Ganze noch lebendiger und realistischer zu machen.

AUSDRUCKE

Ausdrucke für die Spieler können ein sehr schönes Extra für einen Run sein. Meistens handelt es sich dabei um irgendein Dokument aus dem Kontext der Spielwelt, das wichtige Informationen für die Spieler enthält. Das kann ein Zeitungsbericht über Ereignisse sein, die etwas mit dem Run zu tun haben, Werbung für ein Produkt oder ein Unternehmen, das in der Handlung eine Rolle spielt, eine gestohlene Datei, eine abgefangene Matrixnachricht, ein Ausschnitt aus einer Diskussion auf JackPoint oder ein Tagebuch mit den letzten verzweifelten Gedanken des Opfers einer furchtbaren Tragödie. Das Dokument wird den Spielern zum passenden Zeitpunkt ausgehändigt; das kann ganz am Anfang sein, irgendwo in der Mitte (nachdem die Spieler sich diese Informationen beschafft haben) oder am Ende als eine Art Epilog. Auf jeden Fall kann der Ausdruck dazu dienen, die Spieler tiefer in das Geschehen hineinzuziehen und der fiktiven Welt mehr Leben einzuhauchen.

REQUISITEN

Requisiten sind noch eine weitere Möglichkeit, mehr Realismus ins Spiel zu bringen. Sie können reale Objekte mitbringen, die Spielelemente darstellen sollen, etwa Credsticks, Datenchips oder sogar Waffen (natürlich keine echten Waffen, das wäre keine so gute Idee). Ein materielles Objekt, das der Spieler anfassen und untersuchen kann, bereichert das Rollenspiel um eine ganz neue Dimension. Der Spielleiter kann der Requisite sogar eine spielinterne Bedeutung verleihen, etwa dass der Spieler, der das Objekt (im echten Leben) in Händen hält, identisch ist mit dem Charakter, der es (im Spiel) in Händen hält.

MUSIK

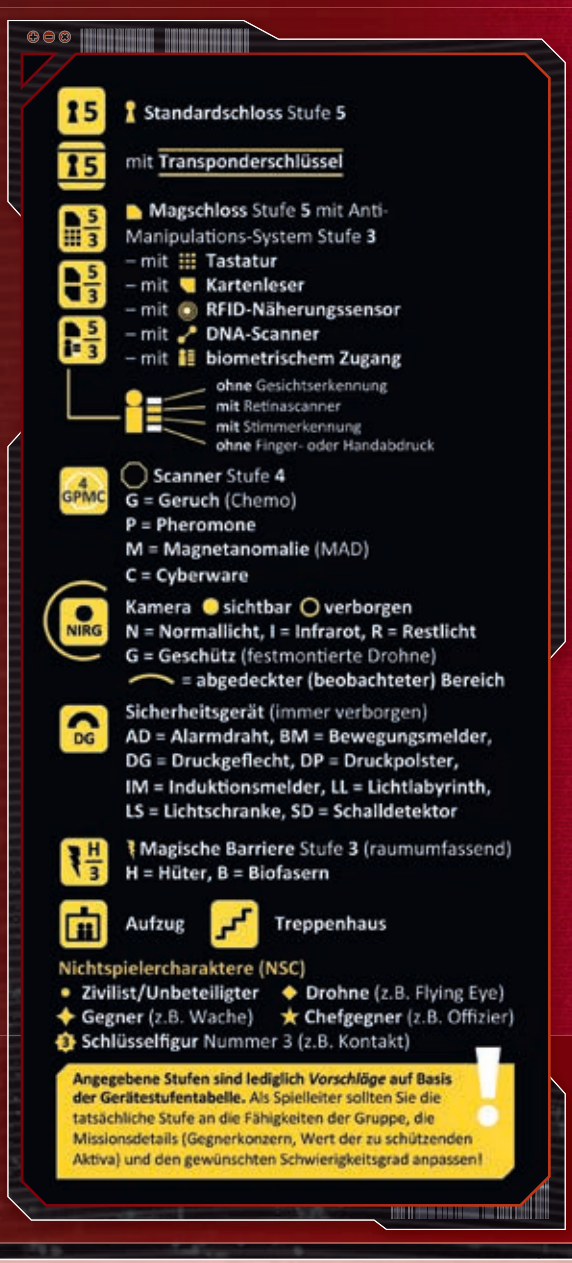
Musik kann ein sehr effektives Mittel sein, um beim Rollenspiel für Atmosphäre zu sorgen. Dabei muss die Musik gar kein expliziter Aspekt des Spiels selbst sein. Schon ein bisschen leise Hintergrundmusik kann eine zur Szene passende Stimmung hervorrufen. Mit der richtigen Musik können Sie Spannung, Ungezwungenheit, Trauer, Feierlichkeit oder so ziemlich jede andere denkbare Stimmung erzeugen. Wenn Sie Musik einsetzen wollen, dann halten Sie in Ihren Notizen fest, welche Stücke Sie spielen wollen und wann Sie sie spielen wollen. Die Musik kann auch direkter mit dem Spiel zu tun haben, doch das sollte ausgewählten Situationen vorbehalten bleiben, um nicht zu sehr vom Spiel abzulenken. Aber wenn die Musik ein integraler Bestandteil der Szene ist – etwa in einem Club oder auf einem Konzert –, dann können Sie etwas auswählen, das in der betreffenden Situation tatsächlich gespielt werden könnte, und es auflegen. Indem Sie die Geschichte mit anderen Mitteln und Medien als üblich erzählen, können Sie die Spieler stärker in das Geschehen hineinziehen.

LAGEPLÄNE

Lagepläne von handlungsrelevanten Schauplätzen können sehr nützlich sein. Wenn auf dem Höhepunkt des Runs ein Schauplatz eine wichtige Rolle spielt – etwa wenn die Spieler in ein Konzerngebäude einbrechen müssen –, ist ein Lageplan fast schon obligatorisch. Mit seiner Hilfe hat der Spielleiter einen besseren Überblick über die Details des Schauplatzes und kann mögliche Verwirrung und Verärgerung seitens der Spieler vermeiden. Auf einem Lageplan müssen nicht alle Einzelheiten verzeichnet sein – tatsächlich wird es oft einige Dinge geben, die Sie vor den Spielern verborgen halten wollen –, aber er sollte einen allgemeinen Überblick über den Schauplatz bieten und die offensichtlichsten Merkmale enthalten. Wenn Sie wollen und können, können Sie den Lageplan natürlich komplett selber anfertigen, aber das ist nicht die einzige Möglichkeit. In den veröffentlichten *Shadowrun*-Abenteuern sind oft Lagepläne enthalten, die Sie unverändert übernehmen oder an Ihre Vorstellungen anpassen können. Außerdem kann man viele Gebäudegrundrisse auch mit einer Internetsuche finden – Pläne von Häusern, Büros, Fabriken und anderen Gebäuden sind oft frei erhältlich. Darüber hinaus basieren viele Städte und andere Schauplätze bei *Shadowrun* auf Städten und Schauplätzen der realen Welt, deshalb können Sie Landkarten und Fotos der realen Orte oft als Ausgangspunkt für eigene Lagepläne verwenden.

ALLGEMEINE KARTEN-LEGENDE

Die folgenden Symbole werden von uns für Spielleiter-Kartenmaterial bei Abenteuern genutzt: Damit Sie immer einen direkten Überblick über Hindernisse und Gefahren haben. Sehen Sie sich dazu auch die beiden Beispielpläne für Handlungsorte auf der nächsten Seite an. Natürlich sollten die Symbole flexibel eingesetzt werden, je nach Abenteuersituation: So kann eine bewaffnete Läuferdrohne als „Geschütz" (Kamera) klassifiziert werden, wenn sie gemäß Programmierung nicht patrouilliert und einen festen Bereich überwacht – ab Alarm würde sie aber natürlich frei umherlaufen. Auch könnte man sie als „NSC-Drohne" eintragen, um sie zum Beispiel von den anderen Gegnern (etwa Wachen) zu unterscheiden. Natürlich kann sie aber auch Gegner oder sogar Chefgegner oder – falls sie das Auftragsziel ist – Schlüsselfigur sein. Es empfiehlt sich also immer, die Beschreibung im zugehörigen Szenario zu lesen. Ist eine solche nicht vorhanden, hat der Spielleiter eine große Freiheit, die Symbole gemäß seinem Abenteuer und seiner Gruppe frei zu interpretieren.



BEISPIEL

BÜROETAGE

Diese Büroetage mit Auditorium, Großraumbüros und Hauptserver soll als Beispiel für einen typischen Ort einer Shadowrun-Szene dienen. Vielleicht müssen die Charaktere der Spieler hier einbrechen und unbemerkt in den Serverraum eindringen, um heimlich eine Datei zu hinterlegen. Vielleicht muss aber auch aus einem der Büros wichtiges Datenmaterial entwendet werden.

BEISPIEL

LAGERHALLE

Auch dieses Logistikzentrum kann Ziel eines Runs werden: Der Auftrag der Charaktere könnte es sein, diesen Ort zu beschatten, bis eine bestimmte Lieferung in Lagerhalle 8 eintrifft – um diese dann abzugreifen. Oder aber es geht darum, einen versteckten Prototypen in eben jener Halle zu sabotieren.

MUSTER FÜR RUNS

Auch wenn die Details eines Runs von einem Abenteuer zum nächsten sehr stark variieren können, so folgen doch sehr viele Runs einigen immer wieder verwendeten Handlungsmustern. Im Folgenden finden Sie Muster für typische *Shadowrun*-Abenteuer. Sie können sich eng an diese Muster halten, wenn Sie einen eher klassischen Run kreieren wollen, Sie können sie aber auch lediglich als Ausgangspunkt nehmen und die Einzelheiten anpassen, um eigene Ideen zu realisieren.

DATENKLAU

Bei einem Datenklau werden die Runner beauftragt, Informationen zu beschaffen, die für ihren Auftraggeber von einigem Wert sind. Diese Informationen können in rein elektronischer Form vorliegen und so gespeichert sein, dass man sie nur durch die Matrix erreichen kann. Sie können aber auch die Form eines Gegenstands haben, etwa eines Prototyps einer bahnbrechenden neuen Technologie. Bei einem Datenklau besteht das Ziel darin, die Daten zu bekommen und an den Auftraggeber zu liefern. Die meisten Gefahren und Probleme des Runs drehen sich darum, die Sicherheitsmaßnahmen zu umgehen, die die Informationen schützen. Die Sicherheit kann massiv und offensichtlich sein, etwa Aufbewahrung in einem hochgesicherten Konzernbüro mit unzähligen Wachleuten und haufenweise elektronischer Sicherheit; die Daten können aber auch durch Geheimhaltung geschützt sein, etwa indem sie irgendwo versteckt gehalten werden, und dann besteht das eigentliche Problem darin, den Aufbewahrungsort ausfindig zu machen. Vielleicht werden die Daten oder das Objekt auch gerade von einem Ort an einen anderen verlegt, und die Runner müssen zusehen, dass sie sie unterwegs abfangen.

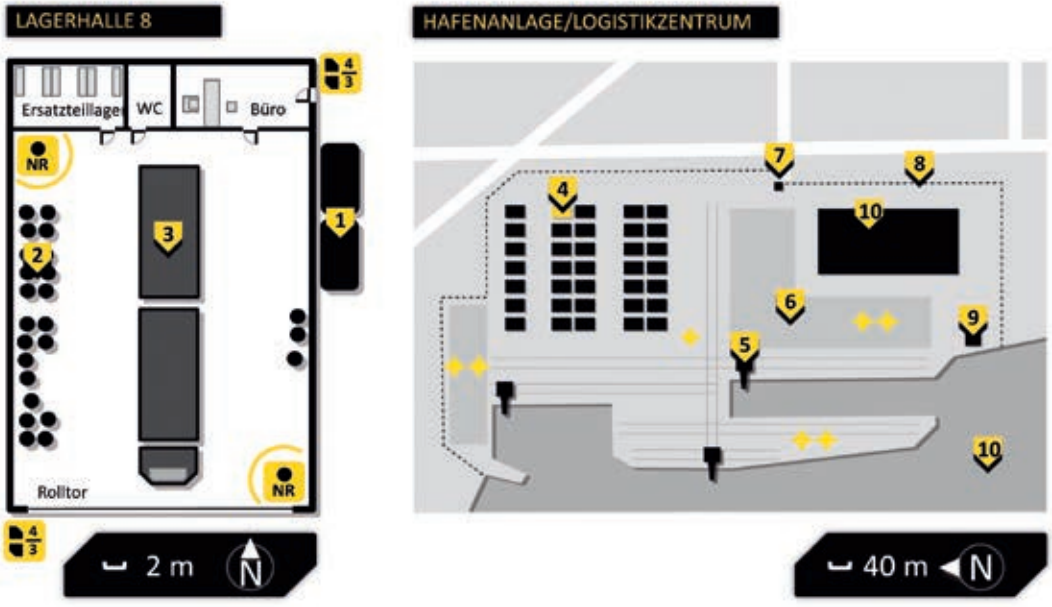
BÜROETAGE

1 Eingang mit Vordach + Säulen
2 Serverraum (nur EG-Büros)
3 Besprechungsraum
4 Wartebereich
5 Lagerraum
6 Empfang R&D-Abteilung
7 Sicherheitszentrale R&D (Research & Design, Entwicklungsabteilung)
8 Sicherheitsschleuse mit DG LL 4 MC NIG
9 Hauptserver (4 Stockwerke tief)
10 VR-Entwickler-Interface

Alle Türen 3 soweit nichts anderes notiert

LAGERHALLE

1 Treibstofftank
2 Fässer
3 Lastwagen mit Anhänger
4 Lagerhalle 8
5 Ladekran, Zugang 3
6 Containerlager
7 Einfahrt/Tor mit NRG 1 4
8 4 m hoher DG-Zaun mit Monodrahtkrone und NR alle 80 m
9 Wachturm mit 2 8
10 Logistikzentrum (8 Stockwerke)



ATTENTAT ODER ZERSTÖRUNG

Attentate beinhalten die Tötung einer oder mehrerer Personen, während bei Zerstörungsruns Dinge irreparabel beschädigt werden. Wenn Sie ein Runnerteam mit einem Attentat beauftragen, kann das zu interessanten moralischen Erwägungen innerhalb der Gruppe führen – möglicherweise weigert sich ja der eine oder andere Runner, „Wetwork" zu betreiben. Das Hauptproblem bei einem Attentatsversuch ist offensichtlich die Planung, wie die Zielperson getötet werden soll. Möglicherweise verlangt der Auftraggeber, dass das Opfer innerhalb einer bestimmten Zeitspanne oder auf eine bestimmte Weise ins Jenseits befördert wird. Die Zielperson kann eine wichtige Persönlichkeit sein, umgeben von ihren eigenen Sicherheitsleuten, die ein ernst zu nehmendes Hindernis für die Auftragserledigung darstellen. Oder es ist besonders schwierig, an das Opfer heranzukommen, und nur mit einer Sondergenehmigung möglich. Vielleicht ist die Zielperson ja auch eine Berühmtheit, die ständig von Medienvertretern und Fans umringt ist, was es sehr schwierig macht, sie zu töten, ohne gesehen und identifiziert zu werden. Weitere Komplikationen können sich ergeben, wenn der Anschlag nicht direkt beim ersten Versuch gelingt und die Runner es mit Leuten zu tun bekommen, die dem Opfer zur Hilfe eilen, wie etwa Polizei, Personenschutz oder Rettungsdienste. Um den Job doch noch zu erledigen, müssen die Runner dann einen weiteren Versuch unter erschwerten Umständen unternehmen, etwa im Krankenhaus, wo die Zielperson aufgrund des ersten Anschlags unter verschärfter Bewachung steht. Das Thema des Runs kann auch darin bestehen, dass die Runner nach einem erfolgreichen Attentat möglichen Vergeltungsschlägen entgehen müssen.

Ein Zerstörungsrun ähnelt einem Attentat in vielerlei Hinsicht, nur mit dem Unterschied, dass das Ziel ein Objekt und keine Person ist. Offensichtlich ist ein zentrales Problem des Runs die Natur des Objekts, das zerstört werden soll. Denn daraus ergibt sich, was für Ausrüstung oder Hilfsmittel die Runner brauchen, um den Auftrag zu erledigen, und wie sie zur Tat schreiten werden. Wie beim Attentat kann auch das Zielobjekt mit unterschiedlich starken Sicherheitsvorkehrungen geschützt sein (und ist es wahrscheinlich auch), es kann schwer zugänglich oder überhaupt schwer zu zerstören sein. Und wenn die Runner beim ersten Versuch keinen Erfolg haben, werden sie es im Weiteren mit verschärften Sicherheitsmaßnahmen zu tun bekommen.

EXTRAKTION ODER EINSCHLEUSUNG

Bei einer Extraktion geht es darum, eine Person aus einer Örtlichkeit oder einer Organisation herauszuholen, während bei einer Einschleusung eine Person hineingeschmuggelt wird. Mit einer Extraktion will der Auftraggeber häufig erreichen, dass die Zielperson hinterher für ihn arbeitet oder zumindest der Konkurrenz nicht mehr zur Verfügung steht, er kann aber auch andere Motive haben. Den Grund für die Extraktion herauszufinden, kann ein interessantes Nebenziel des Runs sein. Das erste Hauptproblem bei einem solchen Auftrag besteht darin, die Sicherheitsmaßnahmen zu umgehen, die die Zielperson umgeben. Die Sicherheit kann offensichtlich und abschreckend sein, aber auch in Geheimhaltung oder Mobilität (oder einer Kombination daraus) bestehen. Eine weitere Schwierigkeit besteht in der Tatsache, dass das, was extrahiert werden soll, eine Person ist und kein Gegenstand. Bergung und Transport einer lebenden Person stellt die Runner vor ganz andere Probleme als die eines unbelebten Objekts oder eines nicht intelligenten Lebewesens. Eine Extraktion kann mit dem Einverständnis der zu extrahierenden Person, aber gegen den Willen ihres Arbeitgebers erfolgen. Komplizierter (und spannender) kann es jedoch sein, wenn die Zielperson selbst unwillig ist und von den Runnern zum Mitkommen gezwungen werden muss. Beim Transport versucht die Person dann vielleicht, jede sich bietende Gelegenheit zur Flucht zu nutzen, um zu ihrem Arbeitgeber zurückzukehren oder die Polizei zu benachrichtigen. Gerade der Transport ist das zweite größte Problem bei einer Extraktion. Der anfängliche Aufenthaltsort der Zielperson und der Ablieferort müssen nicht unbedingt in derselben Stadt liegen (das wäre ja auch zu einfach). Die Person über eine größere Entfernung zum Bestimmungsort zu transportieren, kann zu einer sehr interessanten (und unterhaltsamen) Herausforderung für die Runner werden.

Eine Einschleusung ist im Prinzip das Spiegelbild einer Extraktion. Die Runner versuchen, eine Person, meistens eine Art Spion oder Undercover-Agenten, in eine Örtlichkeit oder eine Organisation einzuschleusen. Alternativ kann der Auftrag auch darin bestehen, ein Objekt irgendwo unterzuschieben. Viele der Parameter und Schwierigkeiten ähneln sich bei Extraktionen und Einschleusungen. Immer muss die Sicherheit des Zielortes umgangen werden. Heimlichkeit hat jedoch bei einer Einschleusung höhere Priorität, da das Ziel ja nicht wissen soll, dass ein Spion eingeschleust wurde, sonst war die ganze Operation für die Katz.

ABLENKUNG

Manchmal sind die Runner nicht allein im Einsatz, sondern Teil eines größeren Ganzen. Bei besonders schwierigen oder komplizierten Operationen können die Runner manchmal als Ablenkung oder Irreführung eingesetzt werden, während das eigentliche Ziel der Operation von einem anderen Team in Angriff genommen wird. Ein Ablenkungsrun kann sehr unterschiedlich ausfallen. Die Runner können mit der Beschaffung (oder dem Versuch der Beschaffung) bestimmter Informationen (wie bei einem Datenklau) oder einer Person (wie bei einer Extraktion) betraut werden. Oder sie müssen irgendwo ein Beweisstück unterschieben oder vortäuschen, dass etwas Bestimmtes geschieht, obwohl das nicht der Fall ist. Manchmal verlangt der Auftraggeber auch nur, dass die Runner eine große Show veranstalten, um die Sicherheitskräfte an einem bestimmten Ort abzulenken. Der Auftraggeber sollte den Runnern detailliert darlegen, was sie genau tun sollen, damit die Ablenkung auch Erfolg hat. Um die Sache zu verkomplizieren, kann er den Runnern aber auch verschweigen, dass sie nur als Ablenkungsmanöver dienen; voller Überzeugung, dass ihr Auftrag die eigentliche Mission ist, machen sie sich an die Arbeit, nur um dann später (oft zu ihrem Leidwesen) zu erfahren, dass sie lediglich die Lockvögel waren.

PERSONEN- UND OBJEKTSCHUTZ

Ebenso wie ein Auftraggeber Runner anheuern kann, um etwas zu stehlen oder zu zerstören, kann er sie auch dazu einsetzen, etwas zu beschützen, von dem zu erwarten ist, dass es Ziel eines Angriffs wird. Dabei kann es sich um alles Mögliche handeln. Es kann ein Ort sein, den die Runner vor Einbrüchen und Schäden bewahren sollen. Es kann ein Objekt oder ein Datensatz sein, der sich an einem bestimmten Ort befindet oder

gerade unterwegs ist. Es kann eine Person sein, die mutmaßliches Ziel einer Extraktion oder eines Attentats werden könnte. Das, was beschützt werden soll, stellt bereits die erste Herausforderung des Runs dar. Ein Team muss sich unterschiedlich vorbereiten, je nachdem, ob es einen Ort, ein Objekt oder eine Person schützen soll. Und es kann bestimmte Vorgaben oder Einschränkungen geben, was die Runner zum Schutz des Zieles unternehmen dürfen. Können sie es an einen anderen Ort verlegen? Ist das Zielobjekt besonders zerbrechlich oder empfindlich? Müssen bestimmte Vorsichtsmaßnahmen berücksichtigt werden, etwa Tiefkühlung oder Vermeidung hoher Temperaturen? Soll der Schutz durch die Runner heimlich erfolgen oder offensichtlich sein? Das zweite große Problem bei einem Schutzauftrag ist die Art der Gegner. Wissen die Runner, wer es auf das Objekt oder die Person abgesehen hat? Wissen sie, wann die Gegner kommen werden? Womit werden sie es zu tun haben? Offensichtlich ist die Herausforderung für die Runner am größten, je weniger Informationen sie haben, und der Spielleiter sollte sich gut überlegen, wie viele Informationen (oder Desinformationen) er ihnen geben will, um den Run interessant zu machen. Wenn die Gegenseite eine große Überraschung für die Runner ist, bleibt ihnen der Run umso besser im Gedächtnis. Natürlich sind auch zusätzliche Komplikationen möglich, etwa dass die Zielperson *will*, dass man sie extrahiert, und die Runner sie zwingen müssen, zu bleiben.

TRANSPORT

Ganz einfache Sache: Bei einem Transportrun wird irgendetwas irgendwohin gebracht. Die drei wichtigen Aspekte dabei sind: Was soll transportiert werden, wo ist es jetzt, wo soll es hin? Wenn der zu transportierende Gegenstand problematisch ist und das Terrain oder die Route, auf der er transportiert werden soll, ebenfalls, dann kann das schon für einen Run ausreichen, ohne dass noch andere Gegner ins Spiel kommen.

Zunächst einmal muss klar sein, was da genau transportiert werden soll. Ist es nur eine Sache, oder sind es mehrere? Groß oder klein? Lebendig oder unbelebt? Müssen besondere Bedingungen oder Eigenschaften berücksichtigt werden, etwa Temperatur, eine bestimmte Zeitspanne oder Zerbrechlichkeit? Diese Erfordernisse zu erfüllen, kann schon einen nennenswerten Teil des Runs ausmachen, vor allem wenn die dafür benötigte Ausrüstung ungewöhnlich oder schwer zu beschaffen ist. Ist das Transportgut vielleicht eine Erwachte Kreatur mit magischen Kräften, sodass die Runner nicht nur ein Lebewesen transportieren, sondern auch noch seine Magiefähigkeit unterdrücken müssen? Ist der Gegenstand womöglich radioaktiv? Wissen die Runner überhaupt etwas darüber? Die Eigenschaften des zu transportierenden Objekts können große Auswirkungen auf die Handlung eines Transportruns haben.

Außerdem muss der Spielleiter festlegen, wo der Gegenstand angeliefert werden soll, welche Art von Terrain durchquert werden muss und wie viel Zeit das Team hat, um das Ziel zu erreichen. Etwas vom einen Ende der Stadt zum anderen zu bringen, stellt die Runner vor ganz andere Probleme, als etwas durch ein Gebirge, durch eine Wüste oder übers Meer zu transportieren. Möglicherweise müssen die Runner ihr eigenes Transportmittel benutzen (oder sich eins beschaffen), möglicherweise wird es auch vom Auftraggeber zur Verfügung gestellt. Ein Transportrun ist für den Spielleiter eine großartige Gelegenheit, neue oder exotische Schauplätze zu präsentieren oder die Spieler einmal aus einem Ort herauszuholen, mit dem sie schon viel zu vertraut geworden sind.

Sollten Aufgabe und Terrain keine große Herausforderung für die Runner darstellen, kann der Spielleiter noch zusätzliche Gegenspieler einbauen. Oft geschieht dies in Form einer dritten Partei, die die von den Runnern transportierte Fracht an sich bringen oder aber zerstören will. Auch hier bieten sich viele gute Gelegenheiten, neue Gegner, Angriffsmethoden oder Kampftaktiken einzusetzen, mit denen die Runner nicht vertraut sind und die ein bisschen Abwechslung bieten.

TABELLEN FÜR ZUFÄLLIGE RUNS

Vielleicht wollen Sie einen Run planen, wissen aber nicht, wo Sie anfangen sollen, vielleicht stecken Sie gerade mitten im Spiel und brauchen schnell einen Run für eine Nebenhandlung, oder vielleicht sind Ihre Freunde überraschend vorbeigekommen und wollen unbedingt sofort *Shadowrun* spielen. Was auch immer der Grund ist – mithilfe der folgenden Tabellen können Sie relativ schnell einen Run entwerfen. Sie können sie verwenden, um einen kompletten Run aus zufälligen Elementen zusammenzustellen, auch wenn das Ergebnis wahrscheinlich nicht viel Sinn ergeben wird; Sie können sie aber auch dazu benutzen, ein bestehendes Abenteuer mit ein paar zufälligen Elementen aufzupeppen.

ART DES JOBS

Was für einen Job sollen die Runner erledigen? Werfen Sie 1W6 und schlagen Sie die Zahl in der Tabelle nach.

ART DES JOBS

1W6	ART DES JOBS
1	Datenklau
2	Attentat oder Zerstörung
3	Extraktion oder Einschleusung
4	Ablenkung
5	Personen- oder Objektschutz
6	Transport

TREFFPUNKT

Wo findet das erste Treffen mit dem Auftraggeber statt? Werfen Sie 1W6 und schlagen Sie die Zahl in der Tabelle nach.

TREFFPUNKT

1W6	TREFFPUNKT
1	Bar, Club oder Restaurant
2	Lagerhaus, Dock, Fabrik oder anderer wenig frequentierter Ort
3	Barrens oder irgendein anderes urbanes Dreckloch
4	Fahrendes Fahrzeug
5	Matrixhost
6	Astralraum

OBJEKT DER BEGIERDE

Das, worum sich alles dreht; das Zielobjekt des Runs. Werfen Sie 1W6 und schlagen Sie die Zahl in der Tabelle nach.

OBJEKT DER BEGIERDE

1W6	OBJEKT DER BEGIERDE
1	Wichtiger Mitarbeiter
2	Ein Prototyp
3	Revolutionäre Forschungsergebnisse
4	Genmanipulierte Lebensform
5	Magisches Objekt
6	Stadtgebäude, ländlicher Schauplatz oder Infrastrukturobjekt

AUFTRAGGEBER

Wer ist der Auftraggeber der Runner? Werfen Sie 2W6 und schlagen Sie die Summe in der Tabelle nach.

AUFTRAGGEBER

2W6	AUFTRAGGEBER
2	Geheimgesellschaft *(z.B. Schwarze Loge, Human Nation)*
3	Politische Gruppierung oder Aktivisten *(z.B. Humanis Policlub, Mothers of Metahumans)*
4	Regierungsmitarbeiter oder -behörde
5–6	Kleinerer Konzern *(A-Konzern oder kleiner)*
7–8	Megakonzern *(AA oder größer)*
9	Verbrechersyndikat *(z.B. Yakuza, Mafia)*
10	Magische Gruppe *(z.B. Illuminates of the New Dawn)*
11	Privatperson
12	Exotisches oder mysteriöses Wesen *(z.B. Freier Geist, Drache, KI)*

KOMPLIKATIONEN

Bei *Shadowrun* laufen die Dinge nie so wie geplant und sind auch selten genau das, was sie zu sein scheinen. Irgendwann während des Runs wird etwas Unvorhergesehenes geschehen. Bringen Sie etwas Chaos in Ihr Abenteuer. Werfen Sie 1W6 und schlagen Sie die Zahl in der Tabelle nach.

KOMPLIKATIONEN

1W6	KOMPLIKATIONEN
1	Die Sicherheit ist massiver als erwartet.
2	Eine dritte Partei ist ebenfalls interessiert.
3	Zielobjekt/-person ist nicht das, was es/sie zu sein scheint (Team wurde angelogen).
4	Für den Job wird ein ungewöhnlicher Ausrüstungsgegenstand benötigt.
5	Zielobjekt/-person wurde oder wird gerade verlegt.
6	Auftraggeber haut die Runner übers Ohr.

NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Nichtspielercharaktere (NSCs) sind ein wichtiges Hilfsmittel für den Spielleiter, denn sie bringen Leben und Persönlichkeit in eine Szene und machen sie interaktiver und unterhaltsamer. Und egal ob NSCs nur einmal in Erscheinung treten oder in späteren Kampagnen wieder auftauchen – der Spielleiter sollte sich die Mühe machen, sie so auszugestalten, dass man sich an sie erinnert.

BESCHREIBUNG

Meistens wird man bei der Erschaffung eines NSCs bei seinen sichtbaren Merkmalen beginnen: Metatyp, Geschlecht, äußeres Erscheinungsbild. Das können Sie in Form einer einfachen Auflistung machen, oder Sie formulieren einen kurzen Beschreibungstext, den Sie den Spielern vorlesen, wenn der Charakter zum ersten Mal auftritt. Für relativ unwichtige oder kurzlebige NSCs dürfte eine solche kurze Beschreibung völlig ausreichen. Soll der Charakter jedoch eine wichtige Rolle im Abenteuer spielen oder soll er in späteren Abenteuern wieder auftauchen, dann sollten Sie etwas mehr Zeit für eine detailliertere Beschreibung aufwenden.

Welche äußerlichen Merkmale machen den Charakter einprägsam und einzigartig? Kleidet er sich auf eine bestimmte Weise? Hat er besondere Tätowierungen, Piercings oder andere Merkmale? Hat er Cyberware oder andere sichtbare Modifikationen? Wichtige NSCs sollten Sie mit einem bis drei besonderen äußerlichen Merkmalen ausstatten. Dadurch bekommt das Gedächtnis der Spieler etwas, woran es sich festhalten kann. Und Sie können später im selben oder einem anderen Abenteuer den NSC wieder herauskramen und mit einer kurzen Erwähnung der entscheidenden Merkmale zurück ins Gedächtnis der Spieler rufen („Es ist Anatoli, der Dicke mit den fetten Klunkern an den Fingern“).

In der folgenden Tabelle finden Sie einige Beispiele für besondere Merkmale, die Sie mit einem W6 auswürfeln können. Die Liste ist keineswegs vollständig, und Sie müssen natürlich auch nicht das nehmen, was Sie ausgewürfelt haben, aber für eine schnelle spontane Beschreibung kann es ganz hilfreich sein.

ÄUSSERLICHE MERKMALE

1W6	MERKMAL
1	Tattoos, Piercings oder Schmuck
2	Ungewöhnliche Kleidung
3	Ungewöhnliche Frisur
4	Offensichtliche oder ungewöhnliche Körpermodifikationen
5	Ungewöhnlich hohes oder niedriges Gewicht und/oder Größe für seinen Metatyp
6	Außergewöhnlich sauber oder schmuddelig

PERSÖNLICHKEIT

Nach der äußeren Erscheinung des NSCs sollten Sie seine Persönlichkeit ausarbeiten. Wie verhält er sich? Wie redet er? Was mag er und was hasst er? Wovor hat er Angst? Bei einfachen oder kurzlebigen Charakteren reicht da oft ein einziger Satz. Und die einfachste Möglichkeit, einen solchen NSC einprägsam zu machen, besteht darin, ihm eine stereotype Persönlichkeit zu geben; da er nicht viel mit den Spielercharakteren zu tun haben wird, ist es kein Problem, wenn er nur ein recht eindimensionaler Charakter ist. Deshalb könnte die Beschreibung seiner Persönlichkeit etwa lauten: „laut, ständig quatschend, nervös“ oder „mürrisch und grüblerisch, redet immer mit leiser Stimme“ oder „intelligent, aber leicht abzulenken und oft geistesabwesend“.

Bei wichtigeren NSCs sollten Sie einen kurzen Absatz verfassen, der ihre Persönlichkeit beschreibt und auch genauer auf ihre Besonderheiten und Eigenarten eingeht. Bei der Persönlichkeitsbeschreibung eines wichtigen NSCs sollten sie einfache Stereotype meiden und ein subtileres und vielfältigeres Bild zeichnen. Die Ausgangsidee für die Persönlichkeit des Charakters kann ruhig auf einem Klischee beruhen, aber ändern und erweitern Sie das Bild, bis Sie einen vollentwickelten und glaubwürdigen Charakter haben. Keine schlechte Idee ist es auch, dem NSC eine auffällige Besonderheit zu geben, durch den sich die Spieler leichter an ihn erinnern können. Das kann ein besonderer Spleen sein, eine bestimmte Art zu sprechen oder eine Angewohnheit, die ihn von anderen unterscheidet. Aber achten Sie darauf, dass diese Besonderheit zwar ein Unterscheidungsmerkmal sein soll, aber nicht die gesamte Persönlichkeit (oder den größten Teil davon) des Charakters bestimmen sollte.

Es folgt eine Liste mit einigen Beispielen für Persönlichkeitsmerkmale, die Sie für einen NSC auswürfeln können. Wie bei den körperlichen Merkmalen ist auch diese Liste alles andere als vollständig und nur als Anstoß für Ihre Kreativität gedacht.

PERSÖNLICHKEIT

1W6	MERKMAL
1	Sehr angespannt
2	Leicht abzulenken
3	Rassist
4	Kichert ständig
5	Regelmäßig betrunken oder high
6	Flirtet mit allem und jedem

HINTERGRUND

Wenn Sie die Persönlichkeit eines NSCs entwerfen, kann es hilfreich sein, auch einen Hintergrund für ihn zu entwickeln. Dieser Hintergrund kann einen kurzen Abriss seines Lebenslaufs enthalten, die wichtigsten prägenden Ereignisse seines Lebens oder auch eine genauere Beschreibung seiner gegenwärtigen Situation. Was macht der Charakter momentan? Arbeitet er für jemanden, oder ist er auf eigene Faust tätig? Hat er Freunde, Kollegen, Verwandte, eine Beziehung, Feinde? Viele dieser Informationen werden Sie im Spiel nie direkt benötigen, aber sie können Ihnen dabei helfen, den Charakter rollenspielerisch darzustellen und zu verstehen, warum er sich so verhält, wie er es tut. Und möglicherweise finden sich im Hintergrund eines NSCs sogar Ideen für zukünftige Abenteuer – oder etwas, woraus man schnell eine kurze Nebenhandlung improvisieren kann.

BEWEGGRÜNDE

Während äußere Erscheinung und Persönlichkeit das Auftreten und den Charakter eines NSCs beschreiben, bestimmen seine Beweggründe oder Motive, wie er mit den Geschehnissen des Abenteuers in Interaktion tritt. Die Beweggründe eines NSCs festzulegen, bedeutet mehr, als ihn nur als „Verbündeten“ oder „Feind“ der Spielercharaktere zu beschreiben. Die Sechste Welt ist voll mit Leuten und Gruppierungen, die unzählige gegensätzliche, sich überschneidende oder gänzlich unvereinbare Ziele vertreten. Ob jemand Freund oder Feind ist, ist eine Frage der Sichtweise und der Situation, und ein und dieselbe Person kann im Laufe der Zeit mal dieses, mal jenes sein. Indem der Spielleiter die genauen Ziele und Beweggründe des NSCs ausarbeitet, kann er ihn auf viel glaubwürdigere und realistischere Weise porträtieren. Und wenn die Spieler etwas tun, womit der Spielleiter nicht gerechnet hat (was unweigerlich passieren wird), dann können ihm detailliert ausgearbeitete Beweggründe (oder zumindest eine relativ klare allgemeine Vorstellung davon) dabei helfen, die Geschichte fortzuführen, ohne dass der NSC aus seiner Rolle fallen muss.

Nehmen wir beispielsweise einmal an, Sie haben einen gewissenlosen, karriere- und machtbesessenen Konzernmanager erschaffen, der unbedingt ein Projekt umsetzen will, bei dem der Lebensraum eines Naturvolkes zerstört wird. Der NSC ist als Gegner der Spielercharaktere konzipiert, mit starken persönlichen Motiven und skrupelloser Moral. Sie gehen davon aus, dass die Spieler etwas gegen das Projekt haben werden und dadurch mit dem Manager aneinandergeraten. Aufgrund unerwarteter Verwicklungen jedoch haben die Spieler keine besondere Sympathie für die vom Projekt Betroffenen entwickelt. Im Gegenteil, die Spieler sind sogar der Meinung, bei einer Zusammenarbeit mit dem Konzernmanager gutes Geld verdienen zu können. Da Sie bei der Planung aber fest mit einer Feindschaft zwischen Manager und Runnern gerechnet haben, haben Sie sich keine Gedanken darüber gemacht, wie sie mit ihm zusammenarbeiten können. Doch zum Glück haben Sie die Motive des Managers detailliert ausgearbeitet, kennen seine zukünftigen Pläne und können daraus einen neuen (jetzt plötzlich ganz anderen) Handlungsablauf aufbauen.

Die Beweggründe eines NSCs können Sie an zwei einfachen Fragen festmachen. Erstens: *Was* will der Charakter? Zweitens: *Warum* will er es?

Was der Charakter will, hängt oft mit der Handlung des Abenteuers oder gar dem Thema einer ganzen Kampagne zusammen. Es sollte immer *mindestens* eine Person oder Gruppe geben, um deren Ziele sich die Geschichte dreht. Das bringt den NSC in Konflikt mit anderen Interessengruppen (wie etwa den Runnern), die ebenfalls dieses Ziel verfolgen. Eine einfache und wirkungsvolle Möglichkeit, vor allem für den Anfang, besteht darin, Charaktere zu erschaffen, die alle dasselbe Ziel verfolgen. Aber auf die Dauer kann das natürlich zu immer wieder ähnlichen und vorhersagbaren Handlungsverläufen führen. Interessantere Möglichkeiten und Varianten bieten sich dann, wenn man Charaktere mit Motiven hinzufügt, die mit dem zentralen Thema der Handlung zu tun haben, aber nicht unbedingt Teil des Hauptkonflikts sind. Solche Charaktere können im Konflikt mit den wichtigsten Interessengruppen stehen, mit ihnen zusammenarbeiten oder lediglich Randfiguren sein. All das sorgt für interessante und abwechslungsreiche Geschichten, bietet den Spielern mehr Entscheidungsfreiheit und macht das Abenteuer farbiger und vielfältiger.

Nehmen wir zum Beispiel einmal an, die Haupthandlung eines Runs oder einer Kampagne besteht darin, dass die Runner einen Konzern davon abzuhalten versuchen, den bezahlbaren Wohnraum in einer bestimmten Gegend aufzukaufen und abzureißen. Ganz offensichtlich hat der für das Projekt zuständige Konzernvertreter das Ziel, die Immobilien zu erwerben und das Projekt voranzutreiben, während die Runner genau das zu verhindern versuchen. Um noch eine dritte Gruppe ins Spiel zu bringen, kann vielleicht ein einflussreiches Verbrechersyndikat in der Gegend aktiv sein. Dessen Ziel ist es, auch weiterhin mit seinen kriminellen Aktivitäten in der Gegend Geld zu verdienen, aber wie wird sich das Projekt des Konzerns darauf auswirken? Vielleicht können die Runner die Gangster davon überzeugen, dass die vom Konzern geplanten Veränderungen schlecht fürs Geschäft sind. Oder der Konzernmanager bietet dem Syndikat als Gegenleistung für dessen Unterstützung an, beide Augen vor den illegalen Geschäften zu verschließen oder sogar dabei zu helfen, sie vor den Behörden geheim zu halten. Dabei kann der örtliche Anführer des Syndikats auf unterschiedliche Weise ins Spiel kommen. Ein weiterer Charakter, den man in die Handlung integrieren könnte, wäre ein Kommunalpolitiker, der in seinem Wahlkreis wiedergewählt werden möchte. Nimmt er Wahlkampfspenden vom Konzern an und unterstützt dafür im Gegenzug das Bauprojekt? Oder kann man ihn davon überzeugen, Widerstand gegen das Projekt zu leisten, um die Stimmen der Bewohner zu bekommen? Und wenn der Spielleiter noch ein weiteres Handlungselement einbauen möchte, könnte der

Politiker in seinem Wahlprogramm ein schärferes Vorgehen gegen die organisierte Kriminalität in der Gegend versprechen. Damit steht das Syndikat im Konflikt mit dem Politiker, aber können die Runner das ausnutzen, um die Unterstützung des Syndikats oder des Politikers (oder beider!) im Widerstand gegen das Konzernprojekt zu gewinnen? Zusätzlich können noch weitere Charaktere einbezogen werden als nur die Anführer der betroffenen Gruppen. Sie alle haben doch ihre eigenen Assistenten, Speichellecker und Untergebenen mit jeweils eigenen Beweggründen und Motiven, die leicht (oder gravierend!) von denen ihrer Vorgesetzten abweichen können. Und so entsteht nur durch die Ausarbeitung der Motive einiger Hauptcharaktere eine bunte und facettenreiche Geschichte.

Warum ein Charakter etwas will, ist genauso wichtig, wenn nicht sogar noch wichtiger als das, was er will. Mehrere Charaktere mögen das gleiche Ziel verfolgen, aber sie haben unterschiedliche Gründe dafür, und das kann das Verhalten der Charaktere in ganz unterschiedliche Richtungen lenken. Indem er das Warum definiert, verschafft der Spielleiter sich Informationen, auf die er bei zukünftigen Runs zurückgreifen kann – oder wenn er improvisieren muss, weil die Spieler mal wieder etwas ganz anderes gemacht haben, als sie sollten. Die Handlungen eines Charakters sind weitaus folgerichtiger, wenn der Spielleiter festlegt, weshalb er ein bestimmtes Ziel verfolgt. Dann erscheinen seine Handlungen im Laufe des Geschehens und der Entwicklung der Geschichte plausibel und zielführend. Das bedeutet nicht, dass das Warum offensichtlich ist, es muss nur logisch und sinnvoll sein. Oft gehört zur Beschreibung des Warums auch die Überlegung, was der NSC tun wird, wenn er sein Ziel erreicht hat. Und der Spielleiter sollte sich überlegen, wie der NSC reagiert, wenn man ihn daran hindert, sein Ziel zu erreichen, welche Maßnahmen er ergreifen und welche Mittel er einsetzen wird, um darauf hinzuarbeiten, und was geschehen muss, damit er sein Ziel aufgibt und sich anderen Dingen zuwendet. Diese Überlegungen können sich bei der Entwicklung zukünftiger Handlungsideen um diesen Charakter und seine Ziele noch als sehr wertvoll erweisen. Und das Warum in den Beweggründen eines NSCs kann eine Möglichkeit bieten, ihn in einem späteren Abenteuer wieder einzubauen, in dem er dann vielleicht ein neues Ziel verfolgt, aber aus den (im Großen und Ganzen) gleichen Gründen wie zuvor.

CHARAKTERWERTE

Nachdem der NSC nun fertig ausstaffiert ist (mit Beschreibung, Persönlichkeit und Beweggründen), wird es Zeit, ihm ein paar Zahlenwerte zu verpassen. Dazu gehören die erforderlichen Attribute und Fertigkeiten sowie sämtliche Ausrüstung, die er für das Abenteuer benötigt. Es gibt unterschiedliche Methoden, diese Werte zu erstellen.

BEISPIEL

Tom, der Spielleiter, arbeitet an einem Abenteuer, das sich um eine Stätte großer magischer Macht tief in der Wildnis des ehemaligen Kanada, heute Teil der Native American Nations, dreht. Bei der Stätte handelt es sich um einen heiligen Ort, an dem Stammesälteste und Schamanen die Ahnen verehren und jährlich bedeutsame Feste abhalten. Der Stamm, auf dessen Gebiet die Stätte liegt, genießt den Respekt seiner Nachbarn, und der heilige Ort ist der ganze Stolz aller Stammesangehörigen. Etwas Geld verdient der Stamm mit der sorgfältigen Herstellung und dem Verkauf von Telesma und Foki. Dazu arbeitet er mit ein paar Schmugglern zusammen, die oft in der Gegend tätig sind. Die kulturelle Identität des Stammes ist so untrennbar mit der magischen Stätte verbunden, dass die meisten Stammesangehörigen bereit wären, dafür zu sterben. Doch seit Kurzem interessieren sich noch zwei weitere Interessengruppen für die Stätte.

Argel Numian, ein hochrangiges Mitglied der Atlantean Foundation, hat beim Studium uralter Texte über verlorene Magie von der Stätte erfahren. Argels Nachforschungen haben ergeben, dass die Stätte vermutlich deshalb über eine so mächtige Magie verfügt, weil dort ein Artefakt von beträchtlicher Macht versteckt liegt, von dem die Indianer nichts wissen. Er plant, zur Stätte vorzudringen, um dort Ausgrabungen durchzuführen, das Artefakt zu finden und es für die AF in Besitz zu nehmen. Argel weiß sehr wohl, dass durch die Ausgrabungen und die Bergung des Artefakts die magische Stätte an Macht verlieren und für die Indianer unbrauchbar werden wird. Er ist bereit, durch illegale und indirekte Mittel beträchtlichen Druck auf den Stamm auszuüben, um die Kontrolle über die Stätte zu erlangen. Argel zieht es vor, verdeckt zu agieren, ist aber auch bereit, einen großen Teil der schmutzigen Arbeit selbst zu erledigen. Ihm stehen umfangreiche Mittel der AF zur Verfügung, unter anderem eine kleine Zahl hervorragend ausgebildeter Agenten und eine große Auswahl an exotischer Ausrüstung wie etwa magische Gegenstände oder Critter. Und er weiß natürlich auch, dass die Atlantean Foundation ein öffentliches Image hat, das sie gerne wahren möchte, und dass trotz der Abgeschiedenheit der Stätte großer Schaden entstehen würde, wenn seine Machenschaften (und damit auch die der AF) an die Öffentlichkeit dringen würden. Sein Posten und seine Zukunft bei der Atlantean Foundation bedeuten ihm mehr als die Beschaffung des Artefakts. Sicherlich wird es in Zukunft noch andere Artefakte zu finden geben, sollte sich dieses hier als zu schwierig erweisen.

Gorou Hakari ist ein gewissenloser Manager bei Insight Resources, einem Konzern, der zu MCT gehört und mit magischen Reagenzien handelt. MCT hat vor Kurzem von der Machtstätte auf dem Gebiet der Indianer erfahren und Gorou damit beauftragt, dort auf die Suche nach Reagenzien zu gehen. Gorou hat früher bei MCTs Ausbeutung von Tsimshian mitgewirkt und besitzt keinerlei Respekt vor den amerikanischen Ureinwohnern oder ihren antiquierten Traditionen. Er hat den Auftrag bekommen, ein profitables Projekt in die Tat umzusetzen, und das hat er auch vor zu tun. MCT stellt ihm für das Projekt beträchtliche materielle und finanzielle Mittel zur Verfügung und erwartet, dass er Erfolg hat. Gorou ist ein harter, skrupelloser Mann, und er beabsichtigt, die gleiche brutale Gewalt und rücksichtslose Vorgehensweise einzusetzen, die bereits in Tsimshian erfolgreich waren. Dazu gehören Druck auf die Regierung, Erpressung, Einschüchterung und vorgetäuschte Überfälle auf sein eigenes Projekt, um anschließend gnadenlos zurückschlagen zu können. Sein Plan sieht vor, nach der Vertreibung der Indianer so viel magisches Rohmaterial wie möglich an der Stätte zu fördern, zu möglichst geringen Kosten und so lange, wie das Ganze noch profitabel ist. Er weiß, dass dadurch unweigerlich die der Stätte innewohnende Magie vernichtet wird, aber das ist ihm egal. Er bekommt Druck von seinen Vorgesetzten, die unbedingt Ergebnisse sehen wollen. Auch wenn Gorou bereit ist, alle notwendigen Maßnahmen zu ergreifen, ist das oberste Ziel des Projekts, einen Profit abzuwerfen. Sollte die Operation zu viele Verzögerungen erleiden und zu hohen Kosten verursachen, wird sie abgebrochen.

KOMPLETTE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Bei dieser Methode wird der NSC genauso erschaffen wie ein Spielercharakter, indem der Spielleiter die notwendigen Einzelschritte durchgeht. Anschließend bekommt der NSC noch etwas zusätzliches Karma und Geld, je nachdem, wie erfahren er ist und über welche Mittel er verfügen muss, um seiner Rolle gerecht zu werden. Karma wird dazu verwendet, die Attribute und Fertigkeiten zu den gleichen Kosten wie bei Spielercharakteren zu steigern, das Geld wird für zusätzliche Ausrüstung ausgegeben (wobei hier allerdings auf eventuelle Proben verzichtet wird, außer der Spielleiter besteht darauf). Das ist zwar ein sehr zeitaufwendiger Prozess, aber dadurch entstehen NSCs, die gut mit den Spielercharakteren im Gleichgewicht sind, da der Spielleiter die Kontrolle über alle Einzelheiten des Charakters hat. Weil es so lange dauert, sollte man diese Methode auf die wichtigsten NSCs beschränken oder solche, die mit hoher Wahrscheinlichkeit in einem späteren Abenteuer noch einmal auftauchen werden.

WERTEZUWEISUNG

Hierbei weist der Spielleiter dem NSC einfach die Attribute, Fertigkeiten und Ausrüstung zu, die für den Run benötigt werden. Die Regeln zum absoluten Attributsmaximum und ähnliche Einschränkungen sollten eingehalten werden (der Charakter sollte keine Werte haben, die nach den Regeln gar nicht möglich sind), aber alle anderen Regeln können ignoriert werden. Der Spielleiter sieht sich einfach die Charaktere an, die er sich notiert hat, und gibt ihnen passende Werte. Handelt es sich um einen Elite-Konzernagenten, sollte er sehr gut ausgebildet und ausgerüstet sein. Ist der Charakter ein erfolgreicher Konzernmanager, sollte er gute Fertigkeiten und viel Geld besitzen, aber vielleicht nicht so gute Waffen- und Kampffähigkeiten haben. Auch bei dieser Methode erhält der NSC einen vollen Satz Werte, aber sie geht viel schneller als die erste Methode und wird wahrscheinlich am häufigsten verwendet. Dabei besteht natürlich das Risiko, dass Charaktere erschaffen werden, die viel stärker oder schwächer als die Spielercharaktere sind, aber wenn es das ist, was die Geschichte verlangt, dann soll es so sein.

IMPROVISATION

Manchmal muss der Spielleiter während eines Abenteuers spontan einen NSC erschaffen, den er ursprünglich nicht eingeplant hatte oder von dem er dachte, dass er keine Werte benötigt. Aber auch wenn die Vorbereitungszeit für ein Abenteuer sehr knapp ist, kann der Spielleiter Vorbereitungen für die Verwendung der Improvisationsmethode treffen. Dazu legt er lediglich fest, wie die Attribute oder Fertigkeiten des NSCs *im Verhältnis zu den Spielercharakteren* aussehen und notiert jeweils eine positive oder negative Zahl. Eine negative Zahl bedeutet, dass der betreffende Wert des NSCs niedriger ist, eine positive das Gegenteil. Der Spielleiter sollte eine grobe Vorstellung von den Fähigkeiten des NSCs haben. Ist er gut im Kampf, ist er magisch oder technisch begabt, hat er besondere soziale Fähigkeiten? Dann sieht er sich den Spielercharakter an, der über die ähnlichsten Fähigkeiten verfügt, und nimmt an, dass der NSC die gleichen Fertigkeiten besitzt wie der Runner, modifiziert durch den Plus- oder Minuswert, den er sich notiert hat. Ein paar Abweichungen hinsichtlich Fertigkeiten, Kräften und Ausrüstung sollte der Spielleiter ruhig einbauen, um nicht nur einen „bösen Klon“ des Spielercharakters zu erschaffen, aber das meiste kann er einfach übernehmen. Wenn die Spieler nicht in den Aufzeichnungen des Spielleiters herumschnüffeln und sehen, dass er gar keine Werte notiert hat, werden sie es wahrscheinlich nie merken.

BEISPIEL

Tom wird von einem unerwarteten Kampf gegen ein Konzernsicherheitsteam überrascht. Er entscheidet, dass dem Team keine Magiebegabten angehören und es nur aus schießwütigen Gardisten besteht, die etwas weniger talentiert sind als die Spielercharaktere. Er notiert sich eine -1. Tom sieht sich die Werte des Straßensamurais des Runnerteams an und findet eine Schnellfeuerwaffenfertigkeit von 5 und eine Geschicklichkeit von 5. Wenn er für die Sicherheitsleute würfelt, würfelt Tom also 9 Würfel (10 – 1).

DER NSC IM ROLLENSPIEL

Sobald der NSC komplett beschrieben und mit Werten ausgestattet ist, ist er bereit, sich ins Geschehen zu stürzen. Der NSC kann eine großartige Beschreibung, eine vielschichtige und komplexe Persönlichkeit, einen interessanten Hintergrund, verwickelte Motive und perfekt ausgearbeitete Werte haben – aber wenn der Spielleiter ihn armselig darstellt, war alles für die Katz. Um einen NSC erfolgreich rollenspielerisch zu verkörpern, sollten Sie mehrere Faktoren berücksichtigen.

BEACHTEN SIE SEINE FUNKTION

Was Sie auf jeden Fall immer im Kopf behalten sollten, ist die Funktion des NSCs innerhalb der Geschichte. Was soll der Charakter tun, welchen Beitrag soll er leisten, wie wirkt er sich auf den Handlungsablauf aus? Soll er den Runnern an einem entscheidenden Punkt helfen? Soll er sie behindern oder gegen sie vorgehen? Ist der Charakter ein wichtiges Element der Handlung, oder ist er nur da, um einer bestimmten Szene Farbe und Kontext zu verleihen? Indem Sie die Funktion und den Platz des NSCs im Gesamtzusammenhang im Auge behalten, wird es Ihnen leichter fallen, ihn im Verlauf der Szene einzusetzen oder nötigenfalls Veränderungen vorzunehmen. Bei Charakteren, die nur eine nebensächliche Rolle spielen, sollten Sie nicht zu viel Zeit für die Beschreibung und die rollenspielerische Darstellung aufwenden, während Sie wichtigeren Charakteren alle Aufmerksamkeit widmen sollten, die zu ihrer vollen Entfaltung notwendig ist.

KONZENTRIEREN SIE SICH AUF DIE SPIELER

Vor allem anderen sollten die Spielercharaktere die Stars der Geschichte bleiben. Das Spiel sollte sich immer um sie drehen. Nur zu leicht passiert es, dass sich der Spielleiter auf einen selbst erschaffenen NSC fixiert, den er für besonders gelungen und interessant hält. In seinem Eifer, diesen Charakter zu präsentieren und einzusetzen, dreht sich die Geschichte dann nur noch um den NSC und das, was er tut, statt um die Spielercharaktere. Das sollten Sie unbedingt vermeiden. An bestimmten Punkten während des Abenteuers kann ru-

hig einmal ein NSC im Mittelpunkt des Geschehens stehen – beispielsweise um eine Aufgabe zu erledigen, zu der sich die Runner nicht in der Lage sehen, weshalb sie den NSC beauftragen –, aber anschließend sollte sich die Aufmerksamkeit wieder auf die Spielercharaktere richten. Sie müssen diejenigen sein, die die Handlung vorantreiben.

Was Sie ebenfalls vermeiden sollten, sind reine Interaktionen zwischen NSCs – „Puppentheater". Die Spieler werden wohl kaum Spaß daran haben, den Spielleiter über längere Zeit beim Rollenspiel mit sich selbst zu beobachten. Sollte es doch einmal unvermeidlich sein, dann finden Sie bitte *irgendwie* eine Möglichkeit, die Spieler doch mit einzubeziehen, etwa indem die NSCs ihnen Fragen stellen oder sie auf irgendeine andere Weise in die Geschichte hineinziehen.

LASSEN SIE LOS

Irgendwann kommt unweigerlich der Punkt im Abenteuer, an dem der NSC nicht mehr benötigt wird. Der Charakter hat alles Notwendige getan, um den Runnern zu helfen, oder die Runner machen in einer anderen Richtung weiter, vielleicht wird der NSC auch schwer verletzt oder getötet. Was auch immer die Ursache ist – seien Sie bereit, den NSC gehen zu lassen. Kaum etwas kann die Spielatmosphäre schneller zerstören als ein Spielleiter, der nicht von seinem Lieblings-NSC ablassen will, obwohl die Spieler ganz klar erkennen können, dass der Charakter keinerlei Funktion mehr hat. Wenn der Spielleiter einen NSC immer wieder künstlich in das Geschehen einbaut, werden die Spieler den Charakter bald hassen und genervt sein. In einem Rollenspiel, vor allem einem, das so reich an Charakteren ist wie *Shadowrun*, hat der Spielleiter immer wieder die Gelegenheit, alle möglichen NSCs mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten und Hintergründen zu spielen. Auch wenn es frustrierend sein mag, wenn ein NSC, auf den man so viel Zeit und Mühe aufgewendet hat, zu früh aus der Geschichte verschwindet, so gibt es immer noch ein unendliches Reservoir an Charakteren, die nur auf ihre Erschaffung warten.

Das ist besonders wichtig bei Charakteren, die gegen die Spielercharaktere arbeiten, den Schurken. Wenn die Würfel gefallen sind und die Runner den Charakter ganz legitim besiegen (oder töten), dann **gönnen Sie ihnen den Sieg**. Wieder gilt, dass nichts ein Spiel schneller ruinieren kann als ein Spielleiter, der darauf besteht, dass sein „Baron von Böse" nicht verlieren kann und darf, und der die Spieler um ihren rechtmäßigen Sieg bringt. In einem Spiel, bei dem der Würfel eine Rolle spielt, kommt es immer mal wieder zu Häufungen von Glücks- oder Pechsträhnen auf beiden Seiten. Und manchmal passiert es eben, dass ein Schurke, der als langfristiger Gegner der Spielercharaktere vorgesehen war, viel zu früh ins Gras beißen muss. Es gehört nun einmal zum Spiel, dass der Spielleiter solche Vorkommnisse hinnehmen muss, und es gibt auch viele Techniken, mit denen man das Spiel anpassen und trotzdem noch das Gesamtziel der ursprünglichen Geschichte weiterverfolgen kann; siehe *Umgang mit dem Unerwarteten* (S. 349). Schließlich sollte der Schurke am Ende ja sowieso besiegt werden.

SPIELLEITUNG

Wenn der Spielleiter alle Vorbereitungen abgeschlossen und sich ausführliche Notizen gemacht hat, können die Spieler kommen. Und sobald das Spiel begonnen hat, sind es ganz andere Dinge, um die sich der Spielleiter Gedanken machen muss.

DIE DREI WELTEN VON SHADOWRUN

Shadowrun ist ein außergewöhnliches Rollenspiel, in dem die Action in drei verschiedenen Welten stattfinden kann: der physischen Welt, der elektronischen Matrix und dem magischen Astralraum. Es sind nicht nur drei völlig unterschiedliche Schauplätze, an denen ein Spielercharakter sich aufhalten und handeln kann, sie stehen auch alle für unterschiedliche Sätze von Fähigkeiten, die sich gegenseitig ausschließen. Das sorgt einerseits für eine unglaublich reichhaltige und vielfältige Szenerie für das Rollenspiel, stellt aber andererseits auch eine besondere Herausforderung für den Spielleiter dar.

Zunächst einmal muss der Spielleiter sich bewusst sein, dass diese drei Welten sich gegenseitig ausschließen. Wenn man also zu viel Zeit in der einen verbringt und die anderen ausschließt, dann schließt man unter Umständen auch einige Spieler aus. Zweitens sind die Regeln, denen die Aktivitäten in den drei Welten unterliegen, jeweils unterschiedlich, d.h. der Spielleiter muss sich um mehr kümmern. Ein besonders engagierter Spielleiter mag vielleicht den Ehrgeiz besitzen, alle Regeln im Einzelnen zu studieren und sich zu merken, aber notwendig ist das nicht unbedingt, und auf Spielleiter, die neu bei *Shadowrun* sind, kann das sogar abschreckend wirken. Der Spielleiter sollte aber zumindest mit den grundlegenden und allgemein gültigen Regeln vertraut sein, den Regeln, die für alle drei Welten gelten, aber darüber hinaus reicht es, wenn er sich bei Detailfragen auf erfahrenere Spieler stützt. Je mehr Erfahrung der Spielleiter sammelt, desto vertrauter wird er natürlich auch mit den Besonderheiten der einzelnen *Shadowrun*-Regelwelten werden. Und schließlich sollte er noch damit vertraut sein, was in jeder der drei Welten machbar ist und wo die besonderen Schwierigkeiten liegen. Damit kann er die Probleme und Gefahren eines Runs vorhersehen und an die Stärken und Schwächen der Spieler anpassen (auch spontan).

RAMPENLICHT

Jeder Spieler ist der Meinung, dass der Charakter, den er spielt, in irgendeiner Weise etwas Besonderes ist. Es gibt etwas an dem Charakter, das der Spieler besonders interessant findet und das er gerne im Rollenspiel einsetzen möchte: seine Persönlichkeit, die Zusammenstellung seiner Fertigkeiten, die Art, wie er mit anderen Charakteren interagiert, oder etwas anderes. Wenn ein Spieler einen Charakter mit an den Tisch bringt, dann gehört es zu den Aufgaben des Spielleiters als Koordinator der Spielrunde, dem Spieler auch die Gelegenheit zu geben, etwas Interessantes mit dem Charakter zu tun. Ein Spieler, der seinen Charakter nicht voll ausspielen und ihn auf die von ihm gewünschte Weise am Geschehen teilhaben lassen kann, wird sich irgendwann langweilen oder ärgern oder beides. Es wird ihm keinen Spaß machen.

Achten Sie immer darauf, wie viel Zeit im *Rampenlicht* Sie jedem Spieler gewähren. Damit ist die Zeitspanne gemeint, in der der Charakter im Mittelpunkt der Geschichte steht. Entscheidend ist die „Echtzeit", nicht die Spielzeit – der Spieler hat nichts davon, wenn sein Charakter fünf Tage damit verbringt, etwas Interessantes zu tun, das Ganze in der realen Welt aber in fünf Minuten abgehandelt ist. Versuchen Sie, alle Spieler ungefähr gleich oft und gleich lange im Rampenlicht stehen zu lassen. Wenn jeder Spieler das Gefühl hat, dass sein Charakter genauso oft zum Zuge kommt wie die anderen, werden alle viel zufriedener sein. Je nach Dynamik der Gruppe kann das Ausbalancieren der Zeit im Rampenlicht mehr oder weniger schwierig sein. Man kann den Prozess in die folgenden Schritte unterteilen:

CHARAKTERFERTIGKEITEN

Zunächst einmal sollten Sie genau darüber im Bilde sein, welche Fertigkeiten die einzelnen Charaktere besitzen. Sind Anschleichexperten dabei? Kampfmonster mit Feuerwaffe oder Klinge? Ist der Zauberer gut darin, mit Manablitzen um sich zu werfen, oder beherrscht er eher die subtile Kunst der Manipulation? Legt der Decker jeden Matrixknoten in Nullkommanichts in Trümmer, läuft aber vor jeder körperlichen Auseinandersetzung davon? Kann der Unterhändler eine lange Liste wertvoller Connections vorweisen, hat sonst aber nicht viel zu bieten? Wenn ein Spieler seinen Charakter bei der Erschaffung auf irgendetwas spezialisiert hat, dann möchte er ihn wahrscheinlich auch im Spiel auf diesem Gebiet einsetzen. Sie sollten die wichtigsten und stärksten Fertigkeiten der Charaktere immer im Hinterkopf behalten und während des Spiels immer wieder darauf zurückgreifen, denn diese Informationen werden Sie brauchen, um Szenen spontan umzubauen oder an die Entscheidungen der Spieler anzupassen. Wenn Sie die Fertigkeiten der Charaktere kennen, werden Sie Mittel und Wege finden, einen Charakter in einer passenden Szene in den Mittelpunkt zu rücken.

SPIELERPERSÖNLICHKEIT

Zweitens sollten Sie die Persönlichkeiten der Spieler kennen, die mit Ihnen am Tisch sitzen. Das betrifft vor allem die Frage, ob ein Spieler eher introvertiert oder extrovertiert ist. Neigt ein Spieler dazu, das Wort zu ergreifen, sich in den Vordergrund zu drängen, in einer Situation die Kontrolle zu übernehmen? Oder ist er ruhig, zurückhaltend und eher darauf bedacht, den anderen zu folgen? Das ist wichtig, denn wenn Sie nichts unternehmen, werden die extrovertierten Spieler schnell das Spiel dominieren, und die meiste Zeit werden deren Charaktere im Mittelpunkt stehen. Die Introvertierten und Extrovertierten in einer Spielergruppe zu identifizieren, ist normalerweise nicht weiter schwierig, selbst wenn Sie die Spieler noch nicht kennen.

Die beiden unterschiedlichen Spielertypen müssen unterschiedlich behandelt werden, was den Platz im Rampenlicht angeht. Extrovertierte Spieler werden sich automatisch in den Vordergrund drängen und jede Gelegenheit nutzen, ihren Charakter interessante Dinge tun zu lassen. Sie dürfen nicht zulassen, dass diese Spieler komplett das Spiel dominieren, sondern sollten ihre Szenen auch schon mal abkürzen oder gar nicht erst zustande kommen lassen, damit auch die anderen zum Zuge kommen. Introvertierte Spieler dagegen brauchen oft einen Anstoß oder müssen mehr oder weniger ins Rampenlicht gezerrt werden. Manchmal reicht es, den Spieler einfach anzusprechen und zu fragen, was sein Charakter jetzt unternimmt. Manchmal müssen Sie aber auch etwas mehr Aufwand betreiben und zum Beispiel die Szene so gestalten, dass der Charakter durch die Handlung in den Mittelpunkt rückt.

SCHREITEN SIE EIN

Und schließlich ist es wichtig, dass Sie als Spielleiter einschreiten und eingreifen. Es mag vorkommen, dass eine Gruppe von Anfang an so ausbalanciert ist, dass jeder Spieler gleich oft im Mittelpunkt steht, aber das ist eher selten der Fall. Meistens werden Sie die einen bremsen und den anderen zusätzliche Gelegenheiten verschaffen müssen. Das kann schon bei der Planung des Runs anfangen, indem Sie den Spielercharakteren die Aufgaben und Szenen auf den Leib schreiben; dazu haben wir uns schon im Abschnitt *Der Entwurf eines Runs* (S. 333) geäußert. Allerdings werden Sie oft Veränderungen an der Planung vornehmen müssen, da die Entscheidungen der Spieler schnell den ursprünglichen Handlungsablauf verändern können.

Wenn ein Spieler zu viel Zeit benötigt, um seine Aktionen über die Bühne zu bringen, können Sie die Sache ein bisschen beschleunigen, Sie können aber auch die Szene kurz unterbrechen und eine Weile mit einem anderen Spieler weitermachen, bevor Sie wieder zum ersten zurückkehren. Ein Szenenwechsel, vor allem wenn er zum dramaturgisch richtigen Zeitpunkt erfolgt, kann darüber hinaus das Tempo, die Spannung und die Intensität steigern. Und wenn eine Szene mehr Zeit in Anspruch nimmt als erwartet und von bestimmten Spielern dominiert wird, müssen Sie vielleicht spätere Szenen kürzen, verschieben oder abändern, damit andere Spieler in den Vordergrund rücken. An dem Punkt zahlt sich dann die modulare Zusammenstellung der Szenen besonders aus (s. *Szenen*, S. 334). Wenn zum Beispiel ein Kampf länger gedauert hat, als Sie eingeplant hatten, und dabei die eher kampforientierten Charaktere im Vordergrund standen, mag es sich als notwendig erweisen, die nächste Kampfszene zu verschieben oder so zu verändern, dass die mehr auf Heimlichkeit oder soziale Fähigkeiten spezialisierten Charaktere in der folgenden Szene im Mittelpunkt stehen. Wenn der Decker die Informationsbeschaffung mit Matrixsuchen und -hacks dominiert hat, sollten die nächsten Informationen nicht einfach in der Matrix zu finden sein. Vielleicht hat ja eine der Connections des Unterhändlers die Informationen, oder sie sind nur einer feindlichen Gang oder einer anderen Gruppe bekannt und können nur auf gewaltsame Weise beschafft werden. Notieren Sie sich kurz, was Sie an der Geschichte ändern müssen, damit weiter alles logisch und folgerichtig bleibt, und dann machen Sie mit der Handlung weiter.

TEMPO

Eine weitere wichtige Aufgabe des Spielleiters ist die Kontrolle über das Spieltempo. Nachdem Sie die Handlung des Runs geschrieben (bzw. gelesen und durchgearbeitet) haben, sollten Sie mit dem Handlungsablauf und den Stellen vertraut sein, die am meisten Drama und Spannung enthalten. Behalten Sie auch immer die Echtzeit im Auge, die für die einzelnen Szenen und Handlungsteile benötigt wird, um abzuschätzen, ob der Run auch mit der gewünschten Geschwindigkeit vorangeht. Wenn zu viel Zeit für weniger wichtige oder spannende Handlungs-

abschnitte draufgeht, entsteht der Eindruck, dass das Abenteuer sich hinzieht. Erscheinen die Spieler gelangweilt oder wenig motiviert, wird es Zeit, das Tempo der Geschichte etwas anzuziehen: eine Szene abzukürzen, Aktionen schneller abzuhandeln, Komplikationen wegzulassen, zügig zur nächsten Szene überzugehen. Wenn Sie wissen, dass es bis zu den spannenden Teilen des Runs noch etwas dauern wird, und die Spieler bereits Anzeichen von Langeweile erkennen lassen, ist es vielleicht ratsam, eine neue Szene zu improvisieren, die etwas Leben in die Bude bringt, oder die Reihenfolge der Geschehnisse umzustellen. Wenn die Spieler am momentanen Punkt in der Geschichte nicht sonderlich interessiert zu sein scheinen, dann können Sie zukünftige Szenen so modifizieren, dass sie für die Spieler spannender werden.

Und andersherum, wenn die Spieler gerade in einer Szene besonders enthusiastisch bei der Sache sind und eine Menge Spaß haben, können Sie durchaus einen anstehenden Szenenwechsel weglassen oder verschieben. Wenn etwas richtig gut läuft, dann lassen Sie es laufen! Haben die Spieler zum Beispiel gerade richtig viel Spaß damit, mit ihren Charakteren in einem Gebäude herumzuschleichen, Sensoren zu deaktivieren und Kämpfen nach aller Möglichkeit auszuweichen, dann können Sie vielleicht die geplante Szene, in der ein schwer bewaffnetes Sicherheitsteam zufällig über die Runner stolpert, weglassen oder hinauszögern. Oder wenn die Spieler gerade eine aufregende Actionszene hinter sich haben, etwa eine Verfolgungsjagd, dann kann es ratsam sein, als Nächstes eine ruhigere Szene einzuschieben, damit die Gemüter sich abkühlen können, bevor die nächste Actionszene beginnt.

Um das Tempo zu kontrollieren, ist es wichtig, immer im Auge zu behalten, wie engagiert die Spieler bei der Sache sind, und das Timing der Ereignisse gegebenenfalls anzupassen.

UMGANG MIT DEM UNERWARTETEN

Ebenso wie „kein Schlachtplan den Kontakt mit dem Feind überlebt“, so überlebt auch keine Abenteuerplanung den Kontakt mit den Spielern. Es scheint ein unumstößliches Gesetz des Rollenspiels zu sein, dass die Spieler, auch wenn der Spielleiter noch so viele Eventualitäten bei der Planung berücksichtigt, immer auf irgendwelche Ideen kommen, mit denen man nun wirklich nicht rechnen konnte. Aber im Grunde genommen ist das eher eine Stärke des Rollenspiels als ein Problem. Schließlich sollen die Spieler ja das Gefühl haben, selbst die Entscheidungen zu treffen und nicht „vom Spiel gespielt“ zu werden. Und das bedeutet natürlich, dass es Sache des Spielleiters ist, die Geschichte an diese Entscheidungen anzupassen und sie voranzutreiben. Was oft leichter gesagt als getan ist.

Die Anpassung des Handlungsablaufs beginnt schon damit, dass man ihn so schreibt, dass er anpassbar ist. Wie im Abschnitt *Szenen* gesagt, sollten Sie beim Erdenken der Handlung schon die Anpassbarkeit im Hinterkopf haben und sich darüber im Klaren sein, dass die Entscheidungen der Spieler zwangsläufig den Verlauf der Geschichte verändern werden. Falls Sie es noch nicht getan haben, sollten Sie als Erstes die **Kernpunkte der Handlung** bestimmen, die die Struktur der Geschichte bilden. Das sind die Punkte des Zeit- oder Handlungsablaufs, die für die Geschichte unverzichtbar sind. Ohne sie wäre es nicht mehr die gleiche Geschichte. Müssen die Runner einen wichtigen NSC treffen? Erhalten sie eine wichtige Information? Bringen sie ein Objekt an sich? Besiegen sie einen Feind? Entlang dieser Kernpunkte der Handlung

entwickelt sich die Geschichte Schritt für Schritt. Wenn diese Punkte festgelegt sind, wissen Sie, was Sie notfalls verändern können und was unbedingt bleiben muss.

Sofern die Kernpunkte der Handlung bestehen bleiben, können die restlichen Handlungselemente an die Entscheidungen der Spieler angepasst werden. Der Schauplatz kann an einen anderen Ort verlegt, NSCs ausgetauscht oder ganz gestrichen werden. Bei der Anpassung einer Szene sollten Sie jedoch immer zwei Dinge beachten: Erstens sollten die Veränderungen auf natürliche Weise den Entscheidungen der Spieler folgen, und zweitens sollten Sie trotzdem versuchen, die ursprüngliche Geschichte zu erzählen. Was auch immer die Spielercharaktere tun, wie auch immer sie sich entscheiden – nehmen Sie es hin. Wenn die Runner beschließen, sich an einen anderen Ort zu begeben, dann lassen Sie sie auch dorthin gehen. Wenn sie einen NSC töten (und die Würfel entsprechend fallen), dann bleibt der NSC auch tot. Respektieren und akzeptieren Sie die Entscheidungen der Spieler. Aber trotzdem sollten die Kernpunkte der Handlung alle stattfinden können. Und hier kommt die Anpassung ins Spiel. Wenn Sie die Kernpunkte der Handlung eindeutig festgelegt haben, sollte es möglich sein, sie so in die Handlung einzubauen, dass sie immer noch stattfinden, auch wenn die Spieler die Umstände verändert haben. Wenn Sie das geschickt anstellen, werden die Spieler gar nicht merken, dass das Abenteuer anders verläuft als ursprünglich geplant.

Zur Anpassung des Handlungsablaufs stehen Ihnen drei Hauptstrategien zur Verfügung: Verlegen, Ersetzen und Streichen.

VERLEGEN

Die vermutlich häufigste Technik besteht darin, einen Handlungspunkt zu **verlegen**. Dazu werden die Schlüsselelemente der Szene, die diesen Kernpunkt der Handlung ausmachen, einfach von dem Ort, wo sich die Szene eigentlich abspielen sollte, dorthin verlegt, wo die Spielercharaktere stattdessen hingehen. Manchmal reicht schon der Wechsel des Schauplatzes, manchmal müssen dabei auch NSCs ausgetauscht werden oder die Ereignisse auf einen anderen Zeitpunkt verschoben werden. Eine andere Art der Verlegung kann auch darin bestehen, die Art und Weise oder die Methode, wie der betreffende Kernpunkt zustande kommt, zu verändern. Im Allgemeinen werden beim Verlegen nur ein oder wenige Elemente der ursprünglich geplanten Szene verändert. Die Kernelemente der Handlung bleiben erhalten, nur die Namen oder die Umgebung der Szene ändern sich.

BEISPIEL

Thomas, der Spielleiter, hatte ursprünglich geplant, dass die Spielercharaktere in ihrer Stammkneipe mithören, wie ein betrunkener Konzernwissenschaftler etwas zu laut über seine neuesten bahnbrechenden Forschungsergebnisse redet. Damit sollte das Interesse der Runner geweckt werden, die dann den Rest des Runs damit verbringen sollten, die Forschungsdaten zu stehlen und zu verkaufen. Nur leider überredet der Decker des Teams die anderen, mit der Tradition zu brechen und stattdessen seinen bevorzugten virtuellen Club zu besuchen.

Für Thomas besteht der Kernpunkt der Szene darin, dass die Runner irgendwie von den Forschungsergebnissen erfahren. Das ist alles, was erhalten bleiben muss, damit die Identität der Geschichte erhalten bleibt. Also beschließt Thomas, die Szene so anzupassen, dass Ort und Methode der Informationsbeschaffung verlegt werden. Als die Runner sich im virtuellen Club amüsieren, wird der Decker von einer seiner Connections angesprochen, die ihm ein besonders interessantes Gerücht über novaheiße Konzernforschung verkaufen möchte.

ERSETZEN

Die zweite Technik besteht darin, die Szene mit dem Kernpunkt zu **ersetzen**. Ersetzen ist dramatischer als Verlegen und sollte benutzt werden, wenn von der ursprünglichen Szene gar nichts mehr übrig bleibt. Das ist dann der Fall, wenn die Entscheidung der Spieler dermaßen von allem Erwarteten abweicht, dass etwas ganz Neues her muss. Möglicherweise beschließen die Spieler, in eine andere Stadt zu reisen, obwohl sie eigentlich bleiben sollten, oder umgekehrt. Oder die Runner versuchen, ein Problem auf eine vollkommen unvorhersehbare Weise zu lösen. Wenn eine Szene ersetzt wird, müssen Sie oft eine neue Szene improvisieren. Der Kernpunkt der Handlung muss erhalten bleiben, und Sie müssen sich überlegen, wie Sie ihn in die neue Szene einbauen. Das auf spannende Weise zu bewerkstelligen, ist eine echte Herausforderung für einen Spielleiter, kann aber für unvergessliche Momente sorgen.

BEISPIEL

Die Runner haben mittlerweile von den interessanten Forschungsergebnissen gehört und wollen in das Labor einbrechen, um die Daten zu stehlen. Sie begeben sich dorthin, um das Gebäude zu erkunden und sich zu überlegen, wie sie hineingelangen können. Normalerweise ziehen die Spieler aus Thomas' Gruppe es bei solchen Gelegenheiten vor, sich mit einer Kombination von Magie und Hacking einzuschleichen und Schießereien nach Möglichkeit zu vermeiden, daher hat Thomas diesen Teil des Runs auch entsprechend geplant. Doch erneut beschließen die Runner, mit liebgewonnenen Traditionen zu brechen, und entwerfen einen aberwitzigen Plan, der darin besteht, die örtliche Straßengang zu einem Überfall auf das Konzerngebäude zu überreden, um dann im Schutze dieser Ablenkung selbst ins Gebäude einzudringen. Mit so etwas konnte Thomas nun wirklich nicht rechnen.

Der Kernpunkt der Handlung besteht an dieser Stelle nur darin, dass die Runner irgendwie an die Forschungsdaten gelangen, denn für den Rest des Runs sollen sie sich damit beschäftigen, die gestohlenen Daten zu verkaufen. Also ersetzt Thomas die ursprüngliche Szene mit dem heimlichen Eindringen ins Gebäude und improvisiert eine, in der die Runner das Vertrauen der örtlichen Gang gewinnen müssen, indem sie sich deren Initiationsritual unterziehen. Nachdem ihnen das gelungen ist, stiftet die Gang in der Nähe des Forschungslabors Unruhe.

STREICHEN

Manchmal entwickelt sich die Handlung so, dass Sie eine komplette Szene oder einen Kernpunkt der Handlung **streichen** können, ohne den Gesamtverlauf der Geschichte zu gefährden. Tatsächlich kommt es manchmal vor, dass die Geschichte mehr Sinn ergibt und einen flüssigeren Verlauf nimmt, wenn ein Handlungspunkt einfach weggelassen wird, statt ihn mit Gewalt durchzupeitschen. Dieser Fall wird eher selten vorkommen, aber Sie sollten ihn trotzdem in Erwägung ziehen. Auch um das Tempo anzuziehen, können Handlungspunkte oder Szenen gestrichen werden.

BEISPIEL

Die Runner haben endlich die Forschungsdaten. Der nächste wichtige Schritt, den Thomas eingeplant hat, besteht darin, dass die Runner einen Käufer für die Daten suchen. Er ist davon ausgegangen, dass die Runner keine Mühen scheuen werden, die Informationen zu einem guten Preis loszuschlagen, dabei aber immer diskret genug vorgehen, um nicht von dem Konzern, dem sie sie gestohlen haben, erwischt zu werden. Aber gerade als Thomas Vorbereitungen für die nächste Szene trifft, teilt der Unterhändler der Gruppe seinen Teamkollegen mit, dass eine seiner Connections ein Informationshändler ist, der mit gestohlenen Daten handelt. Gegen einen Anteil am Erlös wird sich die Connection auf die Suche nach einem Käufer machen. Die Runner müssen nur abwarten und sich bedeckt halten.

Diese Connection hatte Thomas vollkommen übersehen, als er den Run plante. Thomas sieht keine Möglichkeit, die Szene, in der die Runner nach einem Käufer suchen, beizubehalten, ohne der Handlung Gewalt anzutun. Also streicht er die Szene und macht mit der Szene weiter, in der die Spieler mit dem (inzwischen gefundenen) Käufer ein Treffen vereinbaren.

DIE SZENEN IM SPIEL

Die Szenen eines Abenteuers können (und werden) sehr unterschiedlich aussehen, je nach Geschichte, die erzählt wird. Im Allgemeinen kann man die häufigsten Szenen in drei Kategorien einteilen: Recherche, Interaktion und Action. Eine Szene kann Elemente einer, zweier oder aller drei Kategorien enthalten. Hier ein paar Tipps für den Spielleiter zu den verschiedenen Arten vor Szenen:

RECHERCHE

In einer Rechercheszene beschaffen die Runner auf irgendeine Weise Informationen. Die Spieler können dabei auf unterschiedliche Weise vorgehen, je nach Spezialisierung ihrer Charaktere: physisch, elektronisch oder magisch. Oft wird sich die Gruppe in einer solchen Szene in Untergruppen oder Individuen aufteilen, sodass jeder Charakter seine speziellen Fertigkeiten einsetzen kann. Ein Rigger setzt vielleicht Drohnen ein, um ein Zielobjekt auszukundschaften, ein Adept mag irgendwo einbrechen, ein Decker in der Matrix suchen und ein Unterhändler seine Connections kontaktieren und sich mit allen möglichen Leuten unterhalten. In solchen Szenen sollten Sie besonders darauf achten, wie viel Echtzeit bei den Aktionen der einzelnen Spieler verstreicht (s. *Rampenlicht*, S. 347), und sich bemühen, alle gleichermaßen zum Zuge kommen zu lassen. Im Idealfall sollten Ihre Notizen für diese Szene nur die zu beschaffenden Informationen enthalten und es offenlassen, *wie* sie beschafft werden. So können Sie jeden Spieler auf seine eigene Weise nachforschen lassen und ihm das Gefühl geben, etwas zur Handlung beizutragen. Wenn ein Spieler zu lange für seine Aktionen braucht, können Sie ihn vorübergehend „pausieren" lassen, damit zwischenzeitlich ein anderer Spieler aktiv werden kann. Diese Technik wird ausführlicher im Abschnitt *Tempo* (S. 348) beschrieben.

Ein weiteres häufiges Problem bei diesen Szenen ist die Gefahr der Frustration. Für den Spielleiter, der sich das Abenteuer ausgedacht hat, sind die Hinweise und die Richtung, in der recherchiert werden muss, offensichtlich. Für die Spieler hingegen ist das alles gar nicht klar. Wenn die Nachforschungen eines Spielers in eine völlig falsche Richtung laufen, ist es eine (scheinbar) natürlich Reaktion für den Spielleiter, zu sagen: „Du findest nichts", und es dabei zu belassen. **Das sollten Sie vermeiden.** Wenn Sie nicht zumindest *irgendwie* mit den Aktionen der Spieler interagieren, wird die Szene darauf hinauslaufen, dass die Spieler lediglich zu erraten versuchen, was Sie sich beim Schreiben des Abenteuers gedacht haben. Und das kann **sehr schnell** frustrierend werden. Das ist wie bei diesen alten PC-Textadventures, wo der Spieler alle möglichen Handlungen probiert, nur um immer wieder vom Spiel zu hören: „Das geht nicht" oder „Falsche Eingabe".

Bei Rechercheszenen lautet die Faustregel für den Spielleiter: *Lassen Sie alles funktionieren*. Damit ist gemeint, dass jede Nachforschung der Spieler, egal in welche noch so falsche Richtung sie auch geht, zumindest ein *gewisses* positives Ergebnis erzielt, das wieder zurück auf den vorgesehenen Handlungsablauf weist. Wenn ein Runner sich mit einem NSC unterhält, der nun wirklich beim besten Willen nichts von der Sache wissen kann, dann sollte er zumindest als Antwort erhalten: „Frag doch mal den und den" oder „Keine Ahnung, aber versuch's doch mal da und da". Auf diese Weise wird der Spieler wenigstens ein bisschen in die richtige Richtung gelenkt. Im Allgemeinen sollten Sie recht großzügig mit Tipps und Hinweisen sein und sie als Brotkrumen einsetzen, um die Spieler auf den richtigen Weg zu führen.

INTERAKTION

In einer Interaktionsszene kommt es zu ausgedehnten sozialen Interaktionen zwischen den Spielercharakteren und NSCs. Bei der Vorbereitung einer solchen Szene sollten Sie sich eine deutliche Vorstellung von der Persönlichkeit der beteiligten NSCs machen und deren wichtigste Eigenschaften und Eigenheiten notieren, vielleicht zusammen mit ein paar charakteristischen Zitaten. In einer Interaktionsszene ist das Rollenspiel besonders wichtig, die Würfel kommen dagegen weniger zum Einsatz. Diese Szenen laufen dann am besten, wenn alle so lange und so gut wie möglich in ihrer Rolle bleiben. Eine auffällige Stimme, ein Akzent oder bestimmte Angewohnheiten machen einen NSC für die Spieler einprägsamer.

Interaktionsszenen können besonders von zusätzlichen Hilfsmitteln profitieren. Zum Beispiel kann eine bestimmte Requisite mit einem NSC assoziiert werden. Zeichnungen von Charakteren oder Schauplätzen können den Spielern helfen, sich ein deutlicheres Bild zu machen. Musik kann die Stimmung und Atmosphäre einer Szene gestalten. Wenn die Szene sich in einem Nachtclub wie etwa Dante's Inferno abspielt, dann lassen Sie doch etwas Clubmusik im Hintergrund laufen.

ACTION

Eine Actionszene zeichnet sich durch gefährliche Situationen und Spannung aus. Ein großer Teil der Zeit geht dabei für die Würfelwürfe und ihre Konsequenzen drauf. Während Actionszenen in Büchern und Filmen immer ein hohes Tempo haben, besteht im Rollenspiel die Gefahr, dass sich das Tempo wegen der ganzen Würfelei und der Regelfragen im Gegenteil sogar deutlich verlangsamt. Sie sollten deshalb Vorkehrungen treffen, um das Risiko zu minimieren, dass das Spiel in einer Actionszene ganz steckenbleibt.

Erstens sollten Sie sich ausführliche Notizen für die Actionszene machen. Alle Regeln, von denen Sie wissen, dass Sie sie brauchen werden, sollten Sie sich notieren (oder zumindest die Seitenzahl zum schnellen Nachschlagen). Wenn in der Szene bestimmte Spezialregeln zum Einsatz kommen, etwa Fahrzeugregeln bei einer Verfolgungsjagd, dann sollten Sie sich das betreffende Kapitel im Regelbuch noch einmal durchlesen, um die Zusammenhänge frisch im Gedächtnis zu haben. Notieren Sie sich außerdem alle benötigten Werte der vorkommenden Personen und Gegenstände. Und vermeiden Sie es, wenn eben möglich, mitten in einer Actionsequenz das Spiel anzuhalten, um etwas nachzuschlagen; treffen Sie lieber eine Ad-hoc-Entscheidung, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen, und schlagen Sie hinterher genauer nach. Die Regeln sind dazu da, die Geschichte zu erzählen, und nicht, sie aufzuhalten.

Zweitens sollten Spielleiter und Spieler immer kurze Handlungszusammenfassungen abgeben. Wenn die Würfel geworfen und die Ergebnisse ausgewertet werden, kann man leicht den Überblick über das verlieren, was gerade in der Actionszene abläuft, vor allem wenn man selbst nicht an der Handlung beteiligt ist. Handlungszusammenfassungen helfen dabei, dass alle darüber auf dem Laufenden bleiben, was gerade geschieht. Nachdem die Regelmechanismen einer Aktion ausgewertet wurden und das Ergebnis bekannt ist, sollten Sie oder der Spieler, der die Aktion durchgeführt hat, kurz zusammenfassen, was gerade geschehen ist, damit alle Bescheid wissen.

Und drittens sollten Spielleiter und Spieler sich auf einen festen Ablauf für die Durchführung von Kampfhandlungen einigen. Damit ist gemeint, dass die Gruppe sich auf eine Vorgehensweise einigen sollte, wie die einzelnen Elemente einer Kampfszene abgehandelt werden, also zum Beispiel das Auswürfeln der Initiative, die Festlegung der Reihenfolge oder die Ansage von Handlungen. Wenn alle wissen, wie und wann die einzelnen Dinge geschehen, dann läuft alles schneller ab und es geht weniger Zeit verloren. „Soll ich schon meine Initiative würfeln?“, „Wer ist dran?“, „Was passiert gerade?“ – diese und weitere Fragen werden seltener oder gar nicht auftreten, wenn die Gruppe ein festes und logisches System für den Ablauf von Kampfszenen hat. Ein solches System könnte zum Beispiel folgendermaßen aussehen: Der Spielleiter ruft „Initiative“, alle Spieler würfeln gleichzeitig, dann warten sie, bis der Spielleiter ihren Namen aufruft, und nennen ihm das Ergebnis ihres Wurfes. Die Initiativeergebnisse werden dann auf eine Tafel oder ein großes Blatt Papier geschrieben, sodass alle sie sehen können. Nun ruft der Spielleiter jeweils den Spielercharakter auf, der an der Reihe ist, und der Spieler sagt, welche Handlung er durchführt. Mit einer solchen festgelegten Prozedur laufen Kampfszenen wesentlich reibungsloser ab.

KAMPAGNEN

Unter einer Kampagne versteht man beim Rollenspiel eine Reihe von Abenteuern oder Runs, die auf irgendeine Weise miteinander zusammenhängen. Der Zusammenhang kann manchmal lediglich darin bestehen, dass dieselben Spielercharaktere daran beteiligt sind, aber häufiger wird eine Kampagne durch einen übergeordneten Handlungsrahmen zusammengehalten.

KAMPAGNENHANDLUNG

Die Handlung einer Kampagne ist eine Geschichte, die sich über mehrere Runs entwickelt und nicht schon nach einem Run abgeschlossen ist. Im Großen und Ganzen wird eine solche Geschichte auf die gleiche Weise und mit den gleichen Techniken entworfen wie die eines Einzelruns. Auch beim Entwurf der Kampagnenhandlung sollten Sie mit einem Aufhänger beginnen. Der Aufhänger ist das Schlüsselelement der Handlung, also sollte es etwas Spannendes und Unerwartetes sein. Jede Kampagne wird zwangsläufig Phasen haben, in denen es Probleme mit Terminplanung, Logistik, Motivation oder was auch immer gibt, deshalb ist eine spannende und interessante Geschichte unumgänglich, um die Spieler bei der Stange zu halten. Der Aufhänger muss nicht mehr sein als ein einziger Satz, der die zentrale Idee der Geschichte enthält. Manchmal ist der Aufhänger der Höhepunkt oder das Ende der Kampagne, manchmal auch nicht.

Als Nächstes sollten Sie über das **Ende** der Kampagne nachdenken. Dadurch, dass Sie das Ende zuerst entwerfen, können Sie wie beim Einzelrun dafür sorgen, dass die Geschichte auch wirklich mit ihrem Höhepunkt endet. Das heißt nicht, dass Sie exakt festlegen müssen, was im Einzelnen geschehen soll und wer am Ende der Sieger ist, aber Sie sollten den Konflikt oder das Ereignis beschreiben, auf den oder das die Handlung zusteuert. Denn wenn Sie nicht wissen, worauf die Kampagne hinausläuft, besteht schnell die Gefahr, dass die Handlung sich im Kreis zu drehen scheint und wenig zielgerichtet ist, was leicht zum Desinteresse der Spieler führen kann.

Sobald das Ende steht, können Sie sich wieder **von hinten nach vorne** durcharbeiten. Überlegen Sie, wie das Ende zustande kommt, und formulieren Sie die dazu führenden Geschehnisse als Handlungsschwerpunkt. Anschließend überlegen Sie, wie diese Geschehnisse nun wieder zustande kommen, und so weiter bis zum Beginn der Kampagne. Jetzt sollten Sie eine Abfolge von **Handlungsschwerpunkten** haben, die das Fortschreiten der Kampagne vom Anfang bis zum Ende beschreiben. Möglicherweise wird dann um jeden dieser Schwerpunkte herum ein eigener Run entstehen, sie sollten also schon von großer Wichtigkeit für die Gesamthandlung sein.

KAMPAGNENTEMPO

Ein wichtiger Faktor, den der Spielleiter beim Schreiben und Leiten einer Kampagne berücksichtigen muss, ist das Tempo. Wie schon beim Einzelrun sollten Sie darauf achten, wie schnell oder langsam die Spieler hinter die Geheimnisse der Geschichte kommen. Bei einem Einzelrun geschieht dies durch den Einsatz von Szenen, doch in einer Kampagne nehmen die Runs den Platz der Szenen ein. Ansonsten sind die Prinzipien so ziemlich die gleichen. Wenn die Gesamthandlung der Kampagne zu schleppend läuft oder die Hintergründe sich zu langsam offenbaren, können Sie das Tempo anziehen, indem Sie mehr Handlung in einen kürzeren Zeitraum komprimieren oder weniger wichtige Handlungselemente weglassen und wichtigere, die eigentlich für später geplant waren, vorziehen.

Überhaupt sollten Sie sich überlegen, wie das Tempo der Kampagne insgesamt aussehen soll. Handelt es sich um eine großangelegte finstere Verschwörung, die nur langsam ans Tageslicht kommt? Oder ist es ein verzweifelter Wettlauf ge-

gen die Zeit, um eine drohende Katastrophe zu verhindern? Das allgemeine Tempo der Kampagne legt fest, wie schnell oder langsam die einzelnen Handlungsschwerpunkte in Angriff genommen werden. Stellen Sie einen groben Zeitplan für die Runs der Kampagne auf, damit Sie einen Überblick darüber haben, wie die Handlung sich entfalten soll.

BEISPIEL

1. Kampagnenrun 1
2. Einzelrun
3. Einzelrun
4. Kampagnenrun 2
5. Einzelrun
6. Kampagnenrun 3
7. Einzelrun
8. Kampagnenrun 4
9. Kampagnenrun 5
10. Kampagnenrun 6

Wenn Sie nicht gerade eine straffe Kampagne spielen wollen, bei der alle handlungsrelevanten Runs direkt aufeinanderfolgen, sollten Sie erwägen, gelegentliche Einzelruns, die eine von der Kampagne unabhängige Handlung haben, einzuschieben. Diese Technik wird gerne bei Fernsehserien verwendet, deren übergreifender Handlungsbogen sich über eine ganze Staffel hinzieht. Auch das ist nämlich eine Möglichkeit, das Tempo der Gesamthandlung zu kontrollieren. Um einen größeren dramatischen Effekt zu erzielen, können Sie die Häufigkeit von Kampagnenruns gegen Ende erhöhen, wenn die Geschichte ihrem Höhepunkt zustrebt. Nehmen wir beispielsweise eine Kampagne, deren Handlung sich über sechs Runs erstreckt; die gesamte Kampagne könnte dann vielleicht aus zehn Runs bestehen.

PLANEN SIE EIN ENDE EIN

Einer der häufigsten Fehler, die einem Spielleiter bei einer Kampagne unterlaufen können, besteht darin, zu ehrgeizig zu sein. Versuchen Sie nicht, eine Geschichte zu erzählen, die sich über zwanzig, dreißig oder mehr Abenteuer erstreckt. Das mag großartig und aufregend klingen, aber dabei geschieht es nur allzu oft, dass die Kampagne nie endet. Eine einfachere Kampagnenhandlung, die irgendwann ein definiertes Ende erreicht, ist besser als eine Kampagne, die nie zu Ende geht. Überschätzen Sie nicht das Engagement der Spieler, aber schätzen Sie auch Ihr eigenes richtig ein und planen Sie entsprechend.

DATENMANAGEMENT

Wenn Sie eine Kampagne planen, dann überlegen Sie sich, wie Sie die Übersicht über die Geschehnisse der Kampagne behalten wollen. Um möglichst viel Wirkung zu erzielen, sollte es ein gewisses Maß an Kontinuität in der Spielwelt geben, während sich die Geschichte entfaltet. Deshalb müssen Sie die Entwicklung der Schauplätze und Charaktere, der Ereignisse und anderer Dinge immer im Auge behalten. Das kann auf Papier erfolgen, in einer Textdatei, in einem Forum, mit einem speziellen Programm oder auf irgendeine andere Weise. Wichtig ist nur, dass Sie sich vorher überlegen, wie Sie die für die Kampagne notwendigen Informationen festhalten, verfolgen und abrufen wollen. Wenn Sie sich nur auf Ihr Gedächtnis verlassen, werden sich unweigerlich Fehler und Widersprüche einschleichen, und das kann Atmosphäre und Spielfreude schnell trüben.

KAMPAGNENZEIT UND CHARAKTERSTEIGERUNG

Ein weiterer Aspekt, an den Sie ein paar Gedanken verschwenden sollten, ist der Zeitraum, über den sich die Kampagnenhandlung erstreckt (gerechnet in Spielzeit, nicht in Echtzeit). Das hat Auswirkungen darauf, in welchem Tempo die Spielercharaktere sich weiterentwickeln. Wie oft werden die Runner in Aktion treten: einmal im Monat, zweimal im Monat, alle sechs Wochen? Überlegen Sie, wie oft die Spieler in der Lage sein sollen, eine Fertigkeit oder Fertigkeitsgruppe zu steigern oder ein kleineres oder größeres Stück Ausrüstung zu kaufen. Beispielsweise könnten Sie entscheiden, dass die Spielercharaktere nach jedem Run eine Fertigkeit steigern oder ein kleineres Stück Ausrüstung kaufen können und nach jedem dritten Run eine Fertigkeitsgruppe oder ein größeres Stück Ausrüstung. Zusammen mit den durchschnittlichen Belohnungen pro Run (s. *Belohnungen*, S. 375) ergibt sich daraus, mit welcher Häufigkeit die Runs im Zeitablauf der Kampagne stattfinden. Müssen die Runs aus dramaturgischen Gründen mit einem anderen Tempo stattfinden, können Sie ausgehend von den Grundwerten die Belohnungen für die einzelnen Runs entsprechend anpassen, um die gewünschte Geschwindigkeit des Handlungsablaufs zu erreichen.

ALTERNATIVE KAMPAGNENIDEEN

Die Standardvoraussetzung einer *Shadowrun*-Kampagne sieht ja so aus, dass alle Spielercharaktere Shadowrunner sind, die freiberuflichen Kriminellen der Sechsten Welt. Daraus ergeben sich schon Unmengen an Abenteuermöglichkeiten, aber es ist beileibe nicht die einzige Möglichkeit, *Shadowrun* zu spielen. Es folgen ein paar Ideen für alternative Kampagnenhintergründe, mit denen die Geschichten einmal aus einer anderen Perspektive erzählt werden können. Das soll natürlich keine vollständige Liste aller denkbaren Alternativen sein, sondern nur eine Anregung für Ihre Kreativität.

IN DER GOSSE

Nicht jeder hat die Möglichkeit, ein schicker Shadowrunner mit geheimnisvollen Kräften, blitzenden Chromimplantaten oder einem Händchen für die Matrix zu werden. Für manche Leute ist das Leben ein ständiger Kampf um ein Stück trockenes Brot, ein nicht allzu undichtes Dach über dem Kopf oder darum, nachts nicht verprügelt zu werden.

In einer Gossenkampagne müssen die Spielercharaktere versuchen, in den unerbittlichen Straßen der Sechsten Welt zu überleben. Eine solche Kampagne bietet die Möglichkeit, sich einmal auf einen engeren Ausschnitt des *Shadowrun*-Universums zu konzentrieren und ihn detaillierter kennenzulernen. Die Spielercharaktere werden wahrscheinlich niemals den Stadtteil, in dem sie leben, verlassen, womöglich nicht einmal ihr Viertel. Schauplätze und Charaktere können sich detaillierter entfalten, und die Spieler können eine engere Beziehung zur Spielumgebung als in anderen Kampagnen entwickeln. Die Handlung wird sich überwiegend darum drehen, wie die Charaktere und andere um sie herum in einer Welt, die sie mehr oder weniger vergessen hat, ums Überleben kämpfen. Gegner und Gefahren können dabei von innen kommen, etwa in Form von Gangs oder anderen Gruppen, die um Macht und Einfluss ringen, oder von außen, wenn Konzerne oder krimi-

nelle Organisationen versuchen, eine Machtposition in der Gegend aufzubauen.

Ressourcen und Ausrüstung sollten in einer solchen Kampagne sehr knapp sein. Die Spielercharaktere gehören zu den Unterprivilegierten und Ungebildeten der Sechsten Welt. Bei der Charaktererschaffung sollte der Spielleiter daher die Menge der Attributspunkte, Fertigkeitspunkte und Ressourcen, die die Charaktere erhalten können, reduzieren – statt aus jeder Reihe der Prioritätentabelle einmal auswählen zu können, sollten die Spieler beispielsweise einmal aus Reihe B, einmal aus Reihe C, einmal aus Reihe D und zweimal aus Reihe E wählen; oder zweimal aus Reihe C, zweimal aus Reihe D und einmal aus Reihe E.

LUXUSLEBEN

Von diesem Leben träumt jeder Shadowrunner: ein Luxusdomizil, nur die beste Ausrüstung, die Nuyen fließen wie Wasser. Jemand muss doch den Ton angeben und die Crème de la Crème der Gesellschaft sein, und in diesem Falle sind das die Spielercharaktere.

In einer Luxuskampagne haben die Runner Karriere gemacht. Sie haben umfassende Ressourcen und die dazu passenden Fertigkeiten. Ihre Dienste sind nur zum höchsten Preis zu haben, und trotzdem ist die Nachfrage groß. Bei einer solchen Kampagne wird alles im *Shadowrun*-Universum bis zum Anschlag aufgedreht. Dies ist das Luxusleben der Elite, das die meisten sonst nur vom Hörensagen kennen. Hier gibt es *richtiges* Essen, Privatjets und einen Escortservice nach Wahl. In einer solchen Kampagne kann der Spielleiter Geschichten um Charaktere und Ereignisse erzählen, die sonst weit außerhalb der Reichweite der Runner lägen. Die Spielercharaktere können mit den bedeutendsten Namen der Sechsten Welt zu tun bekommen: Konzern-CEOs, Drachen, Staatsführer. Die Runs, für die sie angeheuert werden, sind Teil weltumspannender Pläne und finden an exotischen Orten statt, und nicht selten hängen weltpolitische Ereignisse vom Ergebnis ihrer Bemühungen ab. Nichts liegt außerhalb der Möglichkeiten dessen, wofür die Runner eingesetzt werden können.

Bei der Erschaffung von Charakteren für solche Kampagnen sollte die Menge der Attributs- und Fertigkeitspunkte und der Ressourcen dramatisch erhöht werden. Wird die Prioritätentabelle benutzt, sollten die Spieler zweimal aus Reihe A wählen, einmal aus Reihe B und zweimal aus Reihe C. Für die Ausrüstung der Spielercharaktere gibt es kein Verfügbarkeitslimit. Hier kann man mal alles einsetzen, was das Spiel zu bieten hat.

MILITÄR ODER SÖLDNER

Heimlichkeit und Raffinesse mögen die Mittel der Wahl im Sprawl sein, aber hier draußen werden die dicken Kanonen gebraucht. Wenn nichts anderes mehr hilft als rohe Gewalt, dann sind wir es, die gerufen werden.

Hier dreht sich alles um Jobs in den Kampf- und Krisengebieten der Sechsten Welt. Die Charaktere können für das Militär eines Staates oder eines Konzerns arbeiten oder eine unabhängige Söldnertruppe bilden. Militärkampagnen eignen sich vor allem für Gruppen, die gerne etwas mehr Action haben. Hier sind große Waffen, schwere Panzerung und Sprengstoff die Norm. Was natürlich nicht heißt, dass es nicht auch eine spannende und fesselnde Geschichte geben kann. Die Charaktere können Teil einer Offensive sein und versuchen, innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens eine befestigte Stellung einzunehmen, sie können aber auch zu einer Gruppe von Freiheitskämpfern gehören, die hinter den feindlichen Linien einen Guerillakrieg führt. Oder sie bilden eine Spezialeinheit oder ein Black-Ops-Team, das Anschläge auf kritische feindliche Ziele verübt. In einer Militärkampagne kann man großartig eine Geschichte voller Kampf und Konflikte erzählen, bei der die Spieler alle ihnen zur Verfügung stehenden Waffen einsetzen können.

Die Charaktererschaffung für eine Militärkampagne hält sich recht eng an die Standardregeln. Die Ressourcen sollten drastisch erhöht werden (verdreifacht oder mehr), und alle Verfügbarkeitslimits für militärische Ausrüstung werden ignoriert. Alternativ kann der Spielleiter auch die Anschaffung der Ausrüstung ganz weglassen und den Charakteren einen Pool an Ausrüstung zur Verfügung stellen, den sie für ihre Missionen nutzen können.

DOCWAGON

Wenn alles gründlich schiefgeht und ihr Hilfe braucht, dann kommen wir. Wie Schutzengel wachen wir über euch und sind immer da, wenn ihr uns braucht.

In einer DocWagon-Kampagne (oder einer um einen anderen Notdienst) geht es zur Abwechslung einmal darum, Leben zu retten und nicht zu beenden. Die Spieler agieren als High-Threat-Response-Notfallteam, das verletzte Kunden aus gefährlichen Situationen herausholt. Vielen *Shadowrun*-Spielern dürfte das eine ganz neue Perspektive bieten, die interessante neue Rollenspielmöglichkeiten eröffnet. Die Spielercharaktere müssen auf Notrufe reagieren und sich manchmal gegen genau die Sorte von Charakteren verteidigen, die sie vorher selbst gespielt haben. Juristische Fragen und die Notwendigkeit, sich an die Gesetze zu halten, können Komplikationen verursachen, und DocWagon-Angestellte müssen natürlich das Eigentum und die Umsätze des Konzerns schützen. Eine DocWagon-Kampagne ermöglicht dem Spielleiter, aus einer interessanten anderen Perspektive Geschichten im *Shadowrun*-Universum zu erzählen.

Die Charaktererschaffung kann sich dicht an die Standardregeln halten. Die Ausrüstung sollte aus einer begrenzten, vom Spielleiter zusammengestellten Liste gewählt werden, alternativ kann der Spielleiter den Charakteren auch je nach Rolle die Ausrüstung einfach zuweisen.

ORGANISIERTE KRIMINALITÄT

In dieser Welt ist man entweder oben oder unten, entweder Räuber oder Beute. Euch interessiert nicht, woher das Geld kommt, solange ihr euren Anteil bekommt.

Die Spielercharaktere arbeiten für eins der großen Verbrechersyndikate der Sechsten Welt: Mafia, Yakuza, Vory, Triaden, Koshari oder andere. In einer solchen Kampagne lernen die Spieler die dunkleren Seiten der Sechsten Welt kennen. Es dreht sich alles um Geld, und die Organisation wird mit allen erforderlichen Mitteln geschützt. Die kriminelle Welt ist voller brutaler, rücksichtsloser Individuen, die andere zu ihrem eigenen Vorteil benutzen und verraten. Eine Syndikatskampagne hat eine eher düstere Atmosphäre, steckt aber nichtsdestotrotz voller interessanter Gelegenheiten für eine gute Geschichte. Verbrechersyndikate stehen oft im Konflikt mit dem Gesetz oder mit anderen kriminellen Organisationen, ebenso oft gibt es interne Machtkämpfe. Die Spielercharaktere müssen für die Organisation arbeiten und gleichzeitig auf ihre ei-

gene Haut achtgeben, während sie in der komplexen Welt der kriminellen Politik navigieren.

Die Charaktererschaffung folgt prinzipiell den Standardregeln. Die Wahl der Fertigkeiten mag je nach Zusammenhang anders ausfallen, aber die Menge der Punkte sollte unverändert bleiben. Der Spielleiter kann die Verfügbarkeit von Ausrüstung einschränken, aber im Großen und Ganzen haben die Mitglieder krimineller Organisationen Zugang zu den gleichen Dingen wie auch professionelle Shadowrunner.

SICHERHEIT IN DER SECHSTEN WELT

Wenn Runner zu ihren ruchlosen Taten aufbrechen, schlägt die Stunde der Sicherheitskräfte der Sechsten Welt, denn sie müssen die Runner aufhalten. Ihr Job ist nicht leicht, denn Runner sind meistens fähiger als sie und oft auch besser ausgerüstet. In diesem Kapitel finden Sie Informationen über Sicherheitsmaßnahmen und -techniken, mit denen Sie Ihre Spieler auf Trab halten können.

HIGH THREAT RESPONSE

Schon seit Jahrzehnten setzen die Megakonzerne und andere Machtgruppen der Sechsten Welt professionelle Shadowrunner ein oder müssen sich gegen sie zur Wehr setzen. Auseinandersetzungen mit Runnern sind nichts Neues, und so hatten die Taktiken zur kosteneffizienten Abwehr von Runnern genug Zeit, um zu reifen. Jede Organisation, bei der es sich lohnen würde, ein Team von Runnern loszuschicken, um etwas bei ihr zu stehlen oder zu zerstören, macht sich gründliche Gedanken darüber, wie sich genau das vermeiden lässt.

Abgesehen von ein paar extrem seltenen Ausnahmen wird keine Organisation ständig hochkarätige Sicherheitskräfte vor Ort haben, die es direkt mit einem professionellen Runnerteam aufnehmen können. Solche bestens ausgebildeten und ausgerüsteten Leute sind teuer, und die Kosten, ein Gebäude oder eine Person rund um die Uhr von ihnen bewachen zu lassen, würden jeden Rahmen sprengen. Daher besteht die erste Verteidigungslinie, auf die Runner für gewöhnlich treffen, aus Wachleuten oder automatischen Verteidigungsanlagen, denen sie deutlich überlegen sind. Die Sicherheitskräfte, die vor Ort sind, haben normalerweise die Aufgabe, für Ordnung zu sorgen und eher „beiläufige“ destruktive Elemente fernzuhalten. Mit professionellen Kriminellen können sie es nicht aufnehmen, und das wissen sie auch.

Was diese Organisationen deshalb haben, ist so etwas wie ein High-Threat-Response(HTR)-Team oder Backup-Team. Diese Teams bestehen aus Leuten, die es an Ausbildung und Ausrüstung in etwa mit einem Runnerteam aufnehmen können. HTR-Teams können ein Teil der Sicherheitsmannschaft des betreffenden Konzerns sein, sie können aber auch zu einem anderen Konzern gehören, der sich vertraglich zu Sicherheitsdienstleistungen verpflichtet hat. Das sind oft Sicherheitsdienstleister wie Lone Star, Knight Errant, Eagle Security und viele andere. Der Konkurrenzkampf ist hart, und in der Sechsten Welt gibt es so viele Sicherheitsrisiken, dass diese Dienstleistungen erschwinglich bleiben. Sogar Konzerne mit eher mäßigem Budget können es sich leisten, ein HTR-Team auf Abruf bereitzuhalten. Natürlich können die Preise für diese Dienstleistungen sehr unterschiedlich aussehen, daher gibt es auch Unterschiede in der Qualität der Reaktion und der Schnelligkeit der Mobilisierung. Runner können das manchmal zu ihrem Vorteil nutzen, aber generell läuft die Zeit gegen sie.

HTR-REAKTIONSZEITEN

Die Idee eines auf Abruf bereitstehenden HTR-Teams ist in der Sechsten Welt allgegenwärtig, denn es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich irgendwo eine Bedrohung zeigt. Das Team kann von einem Sicherheitsdienstleister wie Lone Star gemietet sein, es kann sich aber auch um ein konzerneigenes Team handeln. Wie schnell ein HTR-Team auf einen Notfall reagiert, hängt vom Sicherheitsniveau des betreffenden Ortes ab. Ein höheres Sicherheitsniveau bedeutet, dass die Regierung oder der Konzern, dem dieser Schauplatz gehört, mehr für bessere Sicherheit und somit auch schnellere Reaktionszeiten bezahlt hat. Ein niedrigeres Sicherheitsniveau steht für ein Gebiet, in dem man sich eine Topsicherheit nicht leisten kann. Auf dem untersten Niveau kommt es nur dann zu einem HTR-Einsatz, wenn die Allgemeinheit in größerem Umfang bedroht ist. Der Spielleiter legt das Sicherheitsniveau eines Schauplatzes fest.

HTR-REAKTIONSZEITEN

SICHERHEITS-NIVEAU	BEISPIEL	REAKTIONSZEIT
AAA	Innenstadt von Seattle, Megakonzernzentrale, Militäranlage	1W6 Minuten
AA	Luxus-Wohnanlage	1W6 + 4 Minuten
A	Mittel- bis Oberklasse-Wohnanlage, gewöhnliche Konzerne	2W6 + 3 Minuten
B	Mittelklasse-Wohnanlagen, Industriegebiete	1W6 x 5 Minuten
C	Unterklasse-Wohngegenden, Lagerhäuser	1W6 x 10 Minuten
Z	Redmond Barrens, ehemalige Chicago Containment Zone	2W6 Stunden

ABWEHR PHYSISCHER BEDROHUNGEN

Wenn die gewöhnlichen Sicherheitskräfte vor Ort wissen, dass ein HTR-Team auf dem Weg ist, besteht ihre Aufgabe darin, das Runnerteam so lange wie möglich aufzuhalten. Diese Wachleute wissen, dass sie unterlegen sind, und wenn sie nicht gerade eine ausgesprochene Todessehnsucht haben, werden sie keinen offenen Kampf gegen die Runner führen. Stattdessen werden sie eine Reihe von Taktiken einsetzen, mit denen sie das Gleichgewicht etwas zu ihren Gunsten verschieben und gleichzeitig dafür sorgen können, dass die Runner so lange aufgehalten werden, bis ihre Verstärkung oder das HTR-Team eintrifft. Auch die HTR-Teams setzen diese Taktiken ein, um jeden sich bietenden Vorteil zu nutzen.

DECKUNG

Wenn jemand ungedeckt auf offenem Gelände herumsteht, beweist das gar nichts, außer dass er dumm genug ist, um sich abknallen zu lassen. Besser als jede Panzerung der Welt ist es, gar nicht erst in der Schusslinie zu stehen. Deshalb sollten Sicherheitsleute bei einer Schießerei *niemals* ungedeckt herumstehen, es sei denn, sie werden überrascht. Wenn Sicherheitskräfte wissen, dass eine Schießerei bevorsteht, werden sie *zuallererst* in Deckung gehen. Gibt es keine Deckung, ziehen sie sich von dort an einen Ort zurück, wo es welche gibt. Deckung wirkt sich maßgeblich auf die Genauigkeit von Schüssen aus, die bei einem Feuergefecht abgegeben werden (s. *In Deckung gehen*, S. 167).

Wenn ein Kampf zwangsläufig auf einem Gelände stattfinden *muss*, wo es keine Deckung gibt, dann gibt es mehrere Möglichkeiten, welche zu erzeugen. Alles, was die Sichtbarkeit in irgendeiner Weise beeinträchtigt, hat den gleichen Effekt wie Deckung: Feindliche Schüsse gehen fehl. Deckung lässt sich durch Rauchgranaten (S. 438), Schockgranaten (S. 438) oder magische Effekte (S. 280) erzeugen. Oft hat das Sicherheitspersonal eine gewisse Kontrolle über die Umgebung, und manchmal lässt sich Deckung einfach dadurch schaffen, dass in bestimmten Teilen des Gebäudes das Licht ausgeschaltet wird, was je nach Situation beim Angriff oder beim Rückzug eingesetzt werden kann. Wenn die Sicherheitsleute bestimmte Sichtverstärkungen oder Modifikationen haben, mit denen Sichtbedingungen ausgeglichen werden können, so werden sie diese Technik einsetzen. Natürlich können die Eindringlinge ebenfalls solche Sichtmodifikationen haben, aber da die Verteidiger das nicht sicher wissen können, sind sie bereit, es zumindest zu versuchen.

SPERRFEUER

Im Kampf gegen eine Gruppe von Feinden gehen Sicherheitsteams koordiniert vor, um sich in eine bessere Position zu manövrieren. Während der taktischen Bewegung (Vorrücken oder Rückzug) feuert dabei ein Teammitglied unentwegt auf den Feind, um ihn von einem effektiven Angriff abzuhalten, während die anderen Sicherheitsleute ihre Position verändern. Das Feuerschutz gebende Teammitglied führt dabei einen *Sperrfeuer*angriff (S. 180) durch.

HINTERHALTE

Die vor Ort stationierten Wachleute kennen das Terrain oder den Grundriss des Geländes oder Gebäudes, das sie bewachen. Möglicherweise gibt es spezielle „Nadelöhre“, die sich für Hinterhalte eignen. Dabei handelt es sich um Punkte, die die Eindringlinge zwangsläufig passieren müssen und die den Verteidigern gute Deckungs- und Feuerpositionen geben. Wann immer möglich, wird ein Sicherheitsteam die vorhandenen Nadelöhre nutzen. Diese Punkte können beim Bau eines Gebäudes speziell zu Verteidigungszwecken angelegt worden sein, es kann sich aber auch um Stellen handeln, die

sich aufgrund natürlicher Gegebenheiten für einen Hinterhalt eignen. Auf jeden Fall eignet sich dafür jede Stelle, die dem Verteidiger einen deutlichen Vorteil und dem Angreifer einen Nachteil verschafft. Das können Orte sein, in denen die Verteidiger Deckung haben, die Angreifer jedoch nicht, oder Stellen, an denen sich die Verteidiger in einer relativ zum Angreifer erhöhten Position befinden.

Außer der Position ist das andere Schlüsselelement bei einem Hinterhalt die Überraschung (s. *Überraschung*, S. 191). Wer nicht auf einen Angriff gefasst ist, kann sich auch nicht effektiv dagegen verteidigen. Runner setzen Hinterhalte und das Überraschungsmoment zwar häufiger ein, aber auch verteidigende Sicherheitskräfte werden jede Möglichkeit nutzen, um dieselben Taktiken gegen eindringende Runner anzuwenden.

FALLEN

Konzerne sind immer auf der Suche nach der kostengünstigsten Möglichkeit, ihr Eigentum zu schützen. Sicherheitsleute sind teuer, unbelebte und automatische Objekte dagegen sind dagegen deutlich kosteneffizienter. Wenn ein Eindringling aufgehalten werden kann, ohne dass teures Personal einer Gefahr ausgesetzt wird – umso besser. Fallen können jede Form und Gestalt annehmen und dienen dem Zweck, Eindringlinge aufzuhalten, gefangen zu nehmen oder zu töten. Die zwei entscheidenden Elemente einer Falle sind der *Auslöser* und die *Wirkung*.

Der *Auslöser* ist die Handlung oder das Ereignis, die oder das die Falle aktiviert. Fallen müssen mit einem Sensor oder Ähnlichem verbunden sein, mit dem der Eintritt der Auslösebedingung festgestellt wird. Das kann etwas so Einfaches sein wie ein Stolperdraht oder eine Druckplatte im Boden, aber auch etwas Komplexes wie ein mit einer biometrischen Datenbank oder einem RFID-Scanner verbundener elektronischer Sensor. Beim Entwurf des Auslösers müssen die Verteidiger nicht nur daran denken, wann die Falle ausgelöst werden *soll*, sondern auch, wann sie *nicht* ausgelöst werden soll. Falls die Falle also nicht einen Bereich schützt, den ohnehin normalerweise nie jemand betritt, muss es eine Möglichkeit geben, zu verhindern, dass sie von autorisiertem Personal ausgelöst wird. Dazu wird entweder ein ausgeklügeltes System benötigt, das in der Lage ist, Freund von Feind zu unterscheiden, oder aber die Falle wird gar nicht aufgestellt bzw. scharf gemacht, solange autorisiertes Personal in dem Bereich unterwegs ist. Mögliche Sensorvorrichtungen, die als Auslöser einer Falle dienen können, werden weiter unten im Abschnitt *Sicherheitstechnik* (S. 361) beschrieben.

Der zweite Teil einer Falle ist ihre *Wirkung*, also das, was die Falle macht, sobald sie ausgelöst wird. Die Wirkung einer Falle hängt ganz davon ab, was ihr Besitzer damit bezweckt. Er kann mit der Falle einen Eindringling lediglich aufhalten, er kann ihn aber auch töten. Das gewünschte Ergebnis bestimmt die Konstruktion der Falle, aber grundsätzlich sind die Möglichkeiten unbegrenzt. Eine Falle kann zum Beispiel eine Tür verriegeln, um die Eindringlinge in einem bestimmten Bereich festzuhalten, sie kann aber auch Gas oder andere chemische Wirkstoffe freisetzen. Tödlichere Fallen können aus Monofilament-Stolperdrähten oder automatisierten Geschützen oder Kampfdrohnen bestehen. Vorrichtungen, die in einer Falle Verwendung finden können, werden weiter unten im Abschnitt *Sicherheitstechnik* (S. 361) beschrieben.

TAKTIK

SICHERHEITSTAKTIK	REGELN AUF SEITE
Deckung	S. 191
Rauchgranate	S. 438
Schockgranate	S. 438
Sperrfeuer	S. 198

ABWEHR VON MATRIXBEDROHUNGEN

Die Sechste Welt hat sowohl eine technische als auch eine magische Umwälzung erlebt. Fortschritte in der Computertechnologie haben die Interaktion der Metamenschen mit der elektronischen Welt um sie herum auf revolutionäre Weise verändert. Alles ist in einem nie dagewesenen Ausmaß zugänglich und miteinander vernetzt und ermöglicht allen, die mit der Matrix verbunden sind, den Zugriff auf eine fantastische Fülle an Informationen und Macht. Mit dieser Zugänglichkeit geht allerdings auch das Risiko einher, dass Individuen mit sinistren Absichten die Vernetzung der Matrix dazu missbrauchen, das System zu untergraben. Schon von Beginn an waren diejenigen, die die Matrix planten und realisierten, sich der Notwendigkeit von Sicherheitsmaßnahmen bewusst. Wer Sicherheit wollte, hatte lange Zeit einen schweren Kampf auszufechten, denn die Hacker waren ihm immer einen Schritt voraus. Doch nach vielen Jahren harter Arbeit haben die herrschenden Matrixmächte endlich bekommen, was sie sich gewünscht haben: Die Matrix von 2075 ist sicherer als je zuvor – und überwachter.

ZUGANGSBESCHRÄNKUNG

Die erste und einfachste Möglichkeit, ein Matrixelement zu schützen, besteht darin, den Zugang dazu zu beschränken. Im Normalfall laufen alle Geräte im Normalmodus, in dem sie ihre Anwesenheit kundtun und andere Geräte einladen, eine Verbindung herzustellen. Im Grunde besteht die ganze Matrix daraus, dass sich Geräte miteinander verbinden und für alle zugänglich sind, um so an Informationen oder Dienstleistungen zu gelangen. In öffentlichen Bereichen ist es sogar gesetzlich vorgeschrieben, dass jeder seine persönlichen Geräte im Normalmodus betreibt, damit jederzeit seine Identität verifiziert werden kann. Im Normalmodus kann jedes Gerät mit jedem anderen Gerät in der Nähe interagieren. Für manche Geräte jedoch – etwa solche, die mit einem Sicherheitssystem verbunden sind – besteht diese Notwendigkeit nicht. In den meisten Fällen werden solche Geräte auf Schleichfahrt betrieben (siehe S. 232).

Zusätzlich zur Schleichfahrt bemühen sich die Netzwerkadministratoren, die Signalreichweite der Geräte so zu begrenzen, wie es gerade eben noch für ihr Funktionieren erforderlich ist. Hauptsächlich wird das erreicht, indem der Rauschenwert für alle in der Nähe erhöht wird, die nicht so ehrliche Absichten haben. Befindet sich das Gerät im Freien, können Landschaftsmerkmale wie Wälle, Hügel oder Vegetation dazu genutzt werden, um Rauschen zwischen dem Gerät und einem Angreifer zu erhöhen. Befindet sich das Gerät innerhalb eines Gebäudes, können WiFi-abschirmende Tapeten oder Farbe das Rauschen zum Gerät hin erhöhen, oder

ein Faradaykäfig in ausgewählten Bereichen des Gebäudes kann so eingesetzt werden, dass ein Zugriff von außen gar nicht möglich ist. Auf diese Weise wird ein streng geheimes Forschungssystem eines Konzerns fast niemals von außerhalb seines Gebäudes aus zugänglich sein. Im Idealfall ist das System nur innerhalb des Gebäudes zugänglich oder sogar nur von einem bestimmten Bereich (oder Raum) des Gebäudes aus. Indem potenzielle Hacker dazu gezwungen werden, sich an einen bestimmten *physischen* Ort zu begeben, um in das System einzudringen, wird auch die physische Sicherheit dieses Ortes zu einem Teil der Matrixsicherheit.

PANS UND WANS

Eine weitere Möglichkeit, einzelne Geräte zu schützen, besteht darin, sie als Slaves eines Mastergerätes in einem Personal Area Network (PAN) oder Wide Area Network (WAN) einzurichten (siehe S. 230). Indem verwundbare und weniger hochentwickelte Geräte mit einem einzelnen hochstufigen und sicheren Mastergerät verbunden werden, wird das gesamte Netzwerk sicherer gemacht. In einer solchen Konfiguration verwendet jedes Gerät für alle Proben die Stufe des Masters statt der eigenen. Dadurch werden alle Geräte des Netzwerks so stark wie der Master, was die Gesamtsicherheit deutlich erhöht. Letztlich handelt es sich hierbei immer noch nur um den geräteeigenen Schutz, allerdings den eines leistungsfähigeren Geräts.

Der übliche Weg, wie ein Hacker den Schutz eines Netzwerks zu umgehen versuchen wird, besteht darin, dass er eine Direktverbindung (S. 229) zum gewünschten Gerät herstellt. Dazu braucht der Hacker eine physische (Kabel-)Verbindung zum Gerät, mit anderen Worten: körperliche Nähe. Mit einer solchen Verbindung kann der Hacker das Gerät unabhängig von seinem Master angreifen und Marken auf dem Gerät oder seinem Master platzieren, obwohl er nur Proben gegen die niedrigere Stufe des Slaves würfeln muss. Netzwerkadministratoren und Sicherheitsspinnen sind sich dieser Gefahr bewusst und treffen für gewöhnlich Vorkehrungen, um sie einzudämmen – meistens in Form eines physischen Schutzes des Geräts, etwa indem es hinter einer Wand, in einem fest verschlossenen Gehäuse oder an einem anderen schwer zugänglichen Ort angebracht wird. Da im Normalbetrieb drahtlos auf das Gerät zugegriffen wird, stellt eine Montage an einem unzugänglichen Ort keine Unannehmlichkeit für den Gerätebesitzer dar.

HOSTS UND IC

Jeder Netzwerkbesitzer, der den Schutz seiner Geräte wirklich ernst nimmt, wird einen Host verwenden (siehe S. 244). Ein Host ist eine Systemarchitektur, bei der alle Geräte innerhalb einer einzigen Matrixentität existieren, auf der auch komplexere Programme laufen können. Die Konstruktion eines Hosts ähnelt dem Bau und der Einrichtung eines Gebäudes. Auf keines der Geräte kann zugegriffen werden, ohne zunächst (über eine Marke) Zugang zum Host selbst zu erlangen. Der Host dient als Master für alle in ihm befindlichen Geräte und liefert somit den gleichen Schutz wie ein WAN. Der größte zusätzliche Vorteil eines Hosts ist jedoch, dass es möglich ist, auf ihm Intrusion Countermeasures (IC) laufen zu lassen.

IC-Programme sind eine einzigartige Klasse von Programmen, vergleichbar vielleicht mit Drohnen, nur im virtuellen Universum der Matrix. IC-Programme haben ganz bestimm-

te Eigenschaften und dienen einem fest definierten Verwendungszweck. Manches IC sucht nach Eindringlingen, anderes behindert Eindringlinge, und ein paar IC-Programme können der Ausrüstung eines Hackers oder sogar seiner Person Schaden zufügen. Auch wenn IC-Programme ziemlich stur und nicht sonderlich anpassungsfähig sind, sind sie doch sehr gut darin, ihren vorgesehenen Zweck zu erfüllen, wenn sie einmal losgelassen werden. Die wahre Stärke von IC besteht in seiner Reaktionsschnelligkeit und seiner Widerstandsfähigkeit. IC läuft als Programm auf einem Host und kann daher genauso schnell wie jedes andere Programm aktiviert werden: in einer einzigen Kampfrunde.

IC kann also innerhalb von Sekunden, nachdem eine Bedrohung erkannt wurde, auf diese reagieren. Dazu kommt, dass IC-Programme zwar zum Absturz gebracht, aber innerhalb der nächsten Kampfrunde schlicht und einfach vom Host reaktiviert werden können. Und das bedeutet, dass IC zwar aufgehalten, aber nie permanent vernichtet werden kann. Auf einem Host können gleichzeitig so viele IC-Programme aktiv sein, wie seiner Stufe entspricht.

IC-Programme sind jedoch nicht besonders wählerisch in der Auswahl ihrer Angriffsziele, daher müssen ihre Besitzer gut darauf achten, dass keine autorisierten User angegriffen werden. Aus diesem Grund – und weil IC-Programme so schnell aktiviert werden können – werden nur selten viele IC-Programme auf einem Host permanent aktiv sein. Die einzige IC-Art, die problemlos dauerhaft geladen bleiben kann, ist Patrouillen-IC. Patrouillen-IC verhält sich ähnlich wie ein physischer Sicherheitsgardist, indem es auf dem Host umherstreift, User-Identitäten überprüft und verdächtigen Aktivitäten nachgeht. Entdeckt es einen Eindringling oder zwielichtige Aktivitäten, können vom Host proaktivere IC-Programme aktiviert werden.

Hosts und IC-Programme sind im Allgemeinen erschwinglich, daher wird jede Organisation, die den Schutz ihrer Matrixaktiva ernst nimmt, so etwas installieren. Und deshalb wird ein Hacker es in den meisten Fällen mit solch einem System zu tun bekommen. Die Benutzung eines Hosts hindert Systemadministratoren natürlich nicht daran, noch weitere Schutzmaßnahmen wie etwa eine Zugangsbeschränkung (siehe oben) zu verwenden, und der Host wird (natürlich) auf einem spezifischen Matrixgitter errichtet sein.

GÖTTER UND SPINNEN

Matrix-Sicherheitsexperten wissen, dass selbst die besten und am höchsten entwickelten elektronischen Sicherheitsmaßnahmen von jemandem mit den richtigen Fähigkeiten umgangen werden können. Und so kommt beim Schutz der Matrix oft genug die letzte Verteidigungslinie zum Einsatz: Spinnen, GOD und demiGODs. Ein metamenschlicher Sicherheitsexperte, dessen Job darin besteht, die Sicherheit eines bestimmten Netzwerks (oder einer Gruppe von Netzwerken) zu überwachen, wird als Spinne bezeichnet. Eine Spinne hat viele (wenn nicht gar alle oder noch mehr) der Fertigkeiten und die gleiche Ausrüstung, über die auch ein eindringender Hacker verfügt, nur mit dem Unterschied, dass die Spinne das System verteidigt und nicht angreift. Wie bei den physischen Sicherheitskräften eines Gebäudes können auch die individuellen Fähigkeiten und Vorgehensweisen einer Spinne sehr unterschiedlich sein. Eine Spinne setzt alles daran, das System zu schützen, indem sie den Eindringling behindert oder aufhält. Da Spinnen die Rechte eines Besitzers oder Administrators besitzen, können sie allen Geräten des Systems Befehle erteilen, ohne dass sie Marken platzieren müssen, da sie bereits die Besitzermarke für alle Geräte haben. Sie können IC aktivieren oder deaktivieren, einen Alarm auslösen oder beenden, ja sogar eine Notabschaltung des gesamten Systems veranlassen. Spinnen erledigen ihren Job ausschließlich in der Matrix, daher können sie körperlich am Ort des Geschehens anwesend sein, sich aber auch von einem ganz anderen Ort eingeloggt haben. Wenn eine Spinne direkt vor Ort ist, verbessert das in der Regel die Reaktionszeiten auf Netzwerkbedrohungen, birgt allerdings das Risiko einer physischen Gefährdung der Spinne.

Die Schwergewichte in der Matrix, die virtuellen Schwarzen Männer, sind die Grid Overwatch Division (GOD) des Konzerngerichtshofes und ihre Ableger, die demiGODs, die Sicherheitsdienste für individuelle Gitter anbieten. Bei ihnen arbeiten die talentiertesten, genialsten und bestausgerüsteten Sicherheitsleute in der Matrix, und die meisten Hacker haben zu Recht Angst vor ihnen. Sie treten bei besonders schweren Sicherheitsverletzungen in Aktion, aber auch bei anderen Dingen, die ihre Aufmerksamkeit erregen. Wiederholtes Eindringen in ein System, vor allem wenn es überwiegend unbemerkt geschieht, kann die Aufmerksamkeit des örtlichen Demi-GODs wecken, ebenso ein besonders hartnäckiger oder auffälliger Einbruchsversuch. Ein Demi-GOD ähnelt in vielerlei Hinsicht einem Hacker, nur hat er eine Top-Ausbildung und die beste Ausrüstung, die man für Nuyen kaufen kann. Ein GOD-Agent (oder „G-Man“) hat in der Regel das Äquivalent zu einer Eigentümermarke für jedes Gerät in seinem Gitter.

GERÄTESTUFEN

GERÄT	STUFE
Verkaufsautomat	1
Kamera	1
Türschloss	2
Sensor	2
Normale Drohne	3
Sicherheitsdrohne	3
Workstation	3
Konzernserver	4
Sicherheitszentraleinheit	5

Manchmal werden auch Technomancer eingesetzt, um ein System als Spinne zu schützen. Der Technomancer wird dann ausgiebigen Nutzen von seinen ungewöhnlichen Fähigkeiten machen, um das Netzwerk zu verteidigen, unter anderem auch durch den Einsatz von Sprites. Das kommt jedoch nur sehr selten vor, da das Technomancer-Talent nun einmal sehr rar ist und die Konzerne ihnen noch immer sehr misstrauisch gegenüberstehen.

FESTVERDRAHTUNG

Der Besitzer eines Netzwerks kann sich auch entscheiden, ganz auf WiFi-Verbindungen zu verzichten und sein System stattdessen durch traditionelle Kabel zu vernetzen. Das kommt selten vor, da es recht unpraktisch ist, aber es ist eine Option für alle, die der WiFi-Sicherheit misstrauen. Alle Matrixgeräte verfügen standardmäßig über eine WiFi-Verbindung, wobei die billigeren noch nicht einmal die Option einer Kabelverbindung haben. Wenn eine Organisation ein Kabelnetzwerk aufbauen will, muss die Verkabelung angeschafft und in dem ganzen physischen Bereich, über den sich das Netzwerk erstreckt, installiert werden. Das schränkt die Mo-

bilität der einzelnen Geräte natürlich ein, außerdem ist eine ständige Wartung der Verbindungen erforderlich. Und auch Kabelnetzwerke sind oft ähnlich verwundbar wie WiFi-Netzwerke. Wenn ein Kabel irgendwo angezapft wird, können die Signale trotz allem abgefangen und drahtlos weitergesendet werden. Aber im Allgemeinen haben Gitter, Hosts, IC, Spinnen und demiGODs das Vertrauen der Konzerne in die Sicherheit ihrer WiFi-Netzwerke so sehr gestärkt, dass Runner wohl nur bei extrem sicherheitsbewussten oder paranoiden Organisationen auf Kabelnetzwerke stoßen werden.

ABWEHR MAGISCHER BEDROHUNGEN

Die Magie ist in der Sechsten Welt sehr mächtig, aber auch sehr selten. Auch wenn jemand magische Fähigkeiten besitzt, sind diese oft nicht stark genug ausgeprägt, um damit Magie zu wirken, die sicherheitstechnisch relevant wäre. Aus diesem Grund ist magische Sicherheit in der Regel sehr teuer. Magie und magische Bedrohungen sind jedoch schon so lange ein Teil der Sechsten Welt, dass die Konzerne und andere potenzielle Ziele magischer Angriffe eine Reihe von Strategien für den Umgang damit entwickelt haben.

TAKTIKEN FÜR MUNDANE

Die erste und kostengünstigste Taktik für den Umgang mit magischen Bedrohungen ist eine spezielle Schulung für die weltlichen (nicht magiebegabten) Sicherheitskräfte. Auch wenn die einzige *direkte* Gegenmaßnahme gegen Magie in noch mehr Magie besteht, gibt es doch einige Dinge, die Weltliche tun können, um die Anwendung von Magie zu erschweren oder gar zu verhindern. Diese Taktiken werden das Erste sein, was Sicherheitskräfte einsetzen, wenn sie mit einer magischen Bedrohung konfrontiert werden.

Bevor überhaupt irgendetwas unternommen werden kann, muss eine magische Bedrohung erst einmal **identifiziert** werden. Wenn ein Wachmann eine professionelle Ausbildung genossen hat, dann hat er auch gelernt, wie man eine Vielzahl magischer Bedrohungen erkennen kann: metamenschliche Zauberer, Critter, Geister und andere. Wenn beim Gegner magische Aktivitäten identifiziert werden (s. *Magie wahrnehmen*, S. 278), ergreifen die Sicherheitsleute sofort geeignete Gegenmaßnahmen.

Sobald die Gefahr identifiziert ist, kann man ihr beispielsweise durch das Prinzip der **Zielpriorität** begegnen. Es gibt viele raffinierte und komplizierte Wege, gegen einen gegnerischen Zauberer vorzugehen, aber der einfachste (und oft auch effektivste) besteht darin, ihn mit Blei vollzupumpen. Daher stammt die in den Schatten so oft gehörte Redensart: „Zuerst den Magier umlegen“. Wenn Sicherheitskräfte einen magiebegabten Gegner identifizieren, werden sie in den meisten Fällen auf ihn zuerst schießen oder ihre effektivsten Waffen gegen ihn einsetzen. Schon die Verwundung eines Zauberers wirkt sich darauf aus, wie gut er seine Zauber wirken kann. Wird er sogar ganz ausgeschaltet, hat sich das magische Problem natürlich komplett erledigt. Diese Strategie wird vor allem dann bevorzugt, wenn das Sicherheitsteam sieht oder das Gefühl hat, dass es hinsichtlich der Feuerkraft einen Vorteil gegenüber dem Runnerteam hat. Nicht selten wird Zielpriorität auch mit anderen physischen Kampftechniken wie etwa einem Hinterhalt kombiniert (s. *Abwehr physischer Bedrohungen*, S. 355).

Wenn rohe Gewalt nicht angebracht (oder nicht verfügbar) ist, kann eine **Einschränkung der Sicht** ebenso effektiv sein. Magie ist fast gänzlich auf das angewiesen, was der Zauberer sehen kann. Wenn er etwas nicht sieht, kann er auch keinen Zauber dagegen wirken. Jede Maßnahme, die ein Sicherheitsteam ergreift, um die Sicht eines Zauberers einzuschränken, behindert dessen Fähigkeit, Magie einzusetzen. Das kann auf mehrere Weisen geschehen: Deckung, Schockgranaten, Rauch oder sich ändernde Lichtbedingungen. Die Einschränkung der Sicht ist jedoch eine rein defensive Taktik und wird vor allem dann eingesetzt, wenn sich das Sicherheitsteam zurückzieht, um Zeit zu gewinnen und magische Unterstützung anzufordern oder um den Schauplatz der Auseinandersetzung an einen Ort zu verlegen, der für die Sicherheitskräfte vorteilhafter ist.

GEMIETETE MAGISCHE SICHERHEIT

Magische Sicherheit hat einen großen Nachteil: Die meisten Organisationen können es sich schlicht nicht leisten, rund um die Uhr Erwachtes Sicherheitspersonal im Einsatz zu haben. Deshalb findet man magische Sicherheit oft in Form vertraglich verpflichteter externer Magieexperten, die auf Abruf zur Verfügung stehen. Wenn eine magische Bedrohung identifiziert wird, wird die magische Verstärkung zu Hilfe gerufen. Die erste Handlung des magischen Dienstleisters wird für gewöhnlich darin bestehen, die magische Bedrohung astral auszukundschaften und zu bestätigen. Wird die Gefahr bestätigt, kann der auskundschaftende Zauberer beispielsweise einen Geist beschwören (oder einen gebundenen Geist herbeirufen), um sofort auf die Bedrohung zu reagieren, vorausgesetzt der Vertrag sieht dies vor. Je nach vertraglicher Vereinbarung kann der Zauberer bleiben und die Situation astral beobachten, er kann Unterstützung leisten, so gut er kann, oder er kann in seinen fleischlichen Körper zurückkehren, um der Gefahr physisch zu begegnen. Oft kommt die magische Verstärkung als Teil eines High-Threat-Response-Teams, manchmal aber auch allein, um die bereits vor Ort befindlichen Sicherheitskräfte zu ergänzen. Die Einzelheiten der Vereinbarung zwischen der angegriffenen Organisation und dem magischen Dienstleister bleiben dem Spielleiter überlassen.

MAGISCHE BARRIEREN

Eine besonders kostengünstige Methode des magischen Schutzes ist die Verwendung magischer Barrieren. Jeder Konzern, der magische Sicherheitsleistungen anbietet, wird auch immer die Errichtung magischer Barrieren im Angebot haben. Barrieren können auf der Astralebene errichtet werden, um sensible Bereiche vor der Beobachtung durch astrale Wesenheiten (etwa einen astral projizierenden Zauberer) zu schützen, oder sie werden auf der physischen Ebene errichtet, um zusätzlichen Schutz für alles auf der anderen Seite der Barriere zu gewähren. Magische Barrieren sind rein passive Sicherheitsmaßnahmen, und wer sie einsetzt, weiß, dass sie magische Eindringlinge bestenfalls verlangsamen, aber sie sind für eine magische Schutzmaßnahme verhältnismäßig preiswert. Da sie eine der grundlegendsten Dienstleistungen sind, die jeder magische Sicherheitsanbieter im Sortiment hat, hat der Wettbewerb die Preise mittlerweile so weit nach unten getrieben, dass so ziemlich jeder Konzern und jede Organisation sie sich leisten kann. Im Lieferumfang ist meist auch eine Erneue-

rung der Barriere im Bedarfsfall enthalten, außerdem spürt es der Zauberer, der sie errichtet hat, wenn die Barriere durchbrochen, angegriffen oder zerstört wird, und kann die zuständige Kontaktperson innerhalb der Organisation benachrichtigen.

CRITTER UND GEISTER

Metamenschen sind nicht die einzige, und oft nicht einmal die effektivste, Grundlage magischer Sicherheit. Während die Fähigkeit, den Astralraum zu manipulieren oder auch nur wahrzunehmen, bei Metamenschen sehr selten ist, ist er für Erwachte Critter und Geister die natürliche Umgebung. Und sie sind die idealen Sicherheitskräfte, vorausgesetzt, sie lassen sich für den Job abrichten.

HÄUFIGE SICHERHEITSCRITTER

CRITTER	SEITE
Barghest	404
Basilisk	405
Höllenhund	406

Geister (S. 300) lassen sich relativ leicht zu Sicherheitszwecken einsetzen. Man muss sie nur beschwören und ihnen dann als Dienst auftragen, einen bestimmten Bereich zu bewachen. Wenn Geister für Sicherheitsaufgaben eingesetzt werden, handelt es sich aufgrund der meist recht langen Zeiträume fast immer um gebundene Geister. Um einen Geist als Sicherheitskraft einzusetzen, muss er eine Aufgabe bekommen, die einen seiner Dienste verbraucht. Geister sind typischerweise störrisch und geistig wenig flexibel, vor allem wenn sie langfristig gebunden werden, deshalb müssen die Instruktionen, die man ihnen zu ihrer Sicherheitsaufgabe gibt, einfach, aber genau sein. Ein Geist kann beispielsweise eingesetzt werden, um einen Bereich auf astrale Aktivitäten zu überwachen, alle Eindringlinge in einem bestimmten Bereich während der Sperrzeiten anzugreifen, oder um andere Aufgaben mit spezifischen Parametern und Zielen auszuführen. Wie der Dienst genau aussieht, den der gebundene Geist auszuführen hat, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Erwachte Critter werden aus ähnlichen Gründen wie Geister im Sicherheitsdienst eingesetzt. Critter haben gegenüber Geistern gewisse Vor- und Nachteile. Critter sind beständiger als Geister – wenn sie einmal abgerichtet sind und eingesetzt werden, bleiben sie auch bei ihrer Aufgabe und gewähren nicht nur eine begrenzte Zahl an Diensten. Andererseits dauert es bei Crittern länger, bis sie für Sicherheitsaufgaben eingesetzt werden können, da sie eine lange (und oft teure) Ausbildung benötigen. Insgesamt sind die Kosten für den sicherheitstechnischen Einsatz Erwachter Critter oder gebundener Geister ungefähr gleich, daher hängt es oft von den Vorlieben der Organisation (und des Spielleiters) ab, welche Kreaturen eingesetzt werden. Erwachte Critter werden verwendet, weil sie den Astralraum genauso wie den physischen Raum wahrnehmen, wodurch sie natürlich ohne Schwierigkeiten astrale Wesenheiten erkennen können. Außerdem können sie genau wie Geister astrale Wesenheiten angreifen, was sie zu einer nicht unbeträchtlichen Gefahr für Eindringlinge macht. Bestimmte Critter bringen zudem zusätzliche exotische Kräfte mit, durch die sie in einem Sicherheitsteam in mancher Hinsicht die Rolle eines Zauberers übernehmen, etwa ein Barghest mit seinem lähmenden Heulen. Auch wenn Critter besondere Pflege und eine spezielle Behandlung erfordern und manchmal unberechenbar reagieren, machen die Vorteile, die sie weltlichen Sicherheitskräften angesichts magischer Bedrohungen gewähren, extrem wertvoll.

DROHNEN

Schon seit die Magie in die Sechste Welt zurückkehrte, wurde sie immer mit lebenden Dingen in Verbindung gebracht. Im Lebenden fließt Magie besser, von mechanischen oder industriell verarbeiteten Dingen wird sie dagegen aufgehalten. Nur die mächtigsten und fähigsten Zauberer können auf industriell verarbeitete mechanische Gegenstände einwirken und dann auch nur unter hohen Kosten für sie selbst. Aus diesem Grund sind Drohnen ein effektives Gegenmittel gegen magische Bedrohungen. Da Drohnen industriell verarbeitete, unnatürliche, mechanische Objekte sind, besitzen sie von Haus aus eine hohe Resistenz gegen magische Effekte. Sie sind immun gegen Zauber, die ausschließlich auf organische oder fühlende Wesen wirken, und sie sind durch ihre Panzerung gut gerüstet gegen physische Zauber. Und man kann sie mit beträchtlicher Feuerkraft ausstatten. Drohnen werden in Massenfertigung hergestellt, daher können sie sehr kostengünstig in der Sicherheit eingesetzt werden. Das macht sie zu einem sehr beliebten und besonders guten Abwehrmittel gegen magische Bedrohungen. Die Anfälligkeit der Drohnen gegen andere Arten von Angriffen (etwa durch Hacker) verhindert jedoch, dass sie als Allheilmittel gegen magische Angriffe gelten.

SICHERHEITSTECHNIK

LANDSCHAFTSGESTALTUNG

Die Landschaftsgestaltung, diese oft übersehene Komponente der physischen Sicherheit, kann in vielen Fällen schon erste Hindernisse und Barrieren für Eindringlinge schaffen. Dazu gehört die überlegte Platzierung von Bäumen und Büschen, aber auch die Nutzung der natürlichen Umgebung oder das Anlegen von Hügeln, Gräben oder Teichen. Die Idee dabei ist, es Unbefugten zu erschweren, das Gelände zu betreten, ohne dabei gesehen, gefangen genommen oder gar getötet zu werden. Die Landschaftsgestaltung kann auch dem Zweck dienen, Eindringlinge (oder „geschütztes" Personal) von einer schnellen Flucht abzuhalten, damit die Sicherheitskräfte sie leichter in Gewahrsam nehmen können, sobald sie von ihrer Anwesenheit Kenntnis erlangen. In Bäumen, dichten Büschen und Hecken können Sensoren, Stolperdrähte, Kameras, Fallgruben, geheime Ein- oder Ausgänge oder automatische Waffensysteme verborgen sein. Zusammen mit Teichen und Seen können sie zudem natürliche Barrieren bilden. In direkter Nähe der Gebäude werden solche Landschaftsmerkmale in der Regel nicht angelegt, um Eindringlingen keine Deckung oder leichte Zugangsmöglichkeiten zu verschaffen (etwa ein hoher Baum, über den man an ein Fenster im ersten oder zweiten Stock gelangen könnte). Dichtes Gestrüpp und Bodenbewuchs erschweren es einem Eindringling zudem, das Gelände zu durchqueren, ohne dabei Geräusche zu verursachen (was in einem entsprechenden Modifikator für Schleichenproben resultiert), die zusätzlich noch durch akustische Sensoren aufgefangen werden können. Und Laubwerk erhöht das Rauschen (S. 227), wenn jemand versucht, auf WiFi-Geräte auf der anderen Seite der gestalteten Landschaft zuzugreifen.

BARRIEREN

Barrieren sind Zäune, Mauern oder andere Hindernisse, mit denen Personen oder Tiere ferngehalten, Eindringlinge an der Flucht gehindert und Spionage oder Anschläge (etwa durch Autobomben) verhindert werden sollen. Barrieren können sich entlang der Grundstücksgrenzen oder von Zufahrtswegen erstrecken, sie können aber auch in die interne oder externe Sicherheit eines Gebäudes integriert sein. Zusätzlich können sie mit verschiedenen Sensoren, Kameras, Geschütztürmen oder Scannern bestückt sein (siehe unten). Regeln für das Überklettern von Barrieren finden Sie auf S. 134.

Holz-, Stein-, Maschendraht- und Elektrozäune findet man meistens entlang der Grundstücksgrenzen, häufig sind sie an der Oberkante mit Stacheldraht, Natodraht oder sogar Monodraht bestückt. Einen drahtbewehrten Zaun zu überklettern, erfordert eine Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] (3); bei einem Fehlschlag erleidet der Charakter Schaden. In der Tabelle *Zäune* finden Sie die Schwellenwerte für Wahrnehmungsproben, um einen elektrifizierten Zaun (im Gegensatz zu einem normalen) oder einen Zaun mit Monodraht zu erkennen. Außerdem wird dort der Schaden angegeben, den man bei Misslingen der Kletterprobe erleidet. Gegen den Schaden wird wie üblich mit Konstitution + Panzerung Widerstand geleistet. Es ist möglich, Schutzmatten über einen Zaun mit Stacheldraht/Natodraht oder einen elektrischen Zaun zu hängen, um ihn ohne Schaden zu überklettern.

Wände gibt es in allen Zusammensetzungen – meistens aus Ziegel- oder Feldsteinen, Plasbeton, Beton oder Rigips –, und sie können speziell dafür konstruiert sein, gegen Sprengstoffanschläge oder andere Durchbruchsversuche zu schützen. Einzelheiten zum Angriff durch Wände oder um Wände herum finden Sie unter *Barrieren*, S. 196. Oft verlaufen Sanitärinstallationen oder Heizungs-, Lüftungs- und Klimasysteme innerhalb von Wänden, wodurch teilweise die Panzerungsstufe der Wand erhöht werden kann.

ZÄUNE

DRAHT	SCHWELLENWERT	SCHADEN
Stacheldraht	1	4K
Natodraht	1	5K
Monodraht	3	8K
Elektrifiziert	2	6G(e)*

*siehe *Elektrizitätsschaden*, S. 173

TÜREN, FENSTER UND SCHLÖSSER

Türen und Fenster sind nicht nur für den Normalgebrauch die üblichen Zugangspunkte von Gebäuden, sondern auch beim Einbrechen. Für Türen gelten die Standardregeln für Barrieren (S. 196), außerdem sind sie oft zusätzlich mit Schlössern, Alarmvorrichtungen oder Sensoren versehen (siehe unten). Fenster sind im Jahre 2075 im Regelfall verspiegelt (was verhindert, dass ein Zauberer von außen einen Spruch auf jemanden im Inneren wirken kann), wobei ihre Tönung oft akustisch oder über WiFi gesteuert wird. Auch Transparentbeton kommt zum Einsatz, der die Lichtdurchlässigkeit von Glas mit der Barrierestufe einer Betonwand kombiniert.

Standardschlösser sind die einfachste Art von Schlössern. Hierbei werden Metallschlüssel oder Kombinationscodes anstelle von Magnetkarten oder Ähnlichem verwendet. Man sieht sie nicht mehr häufig, da es bessere Methoden der Türsicherung gibt, aber manchmal (etwa bei privaten Safes oder in Lowtech-Gebäuden) werden sie noch aus nostalgischen Gründen benutzt oder weil man sich nichts Besseres leisten kann, teilweise aber auch, weil gerade ihre Seltenheit einen gewissen Sicherheitsfaktor darstellen kann. Um ein mechanisches Schloss zu knacken, ist eine Ausgedehnte Probe auf Schlosser + Geschicklichkeit [Körperlich] (Stufe des Schlosses, 1 Kampfrunde) erforderlich. Ein Automatischer Dietrich (S. 451) erhöht die Anzahl der Würfel für die Probe um seine Stufe; es ist auch möglich, die Stufe des Dietrichs anstelle der Schlosserfertigkeit zu verwenden, falls der Charakter diese nicht beherrscht.

Transponderschlüssel enthalten einen kalibrierten Widerstand, der im Schloss einen Stromkreis schließt. Um ein solches Schloss per Hand zu knacken, wird eine Elektronik-Kiste benötigt, um die passende elektrische Charakteristik herzustellen. Für die Kalibrierung ist eine erfolgreiche Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik [Geistig] (Stufe des Schlosses, 1 Minute) erforderlich, während das Schloss geknackt wird. Wenn derselbe Charakter gleichzeitig das Schloss knackt und die Elektronik kalibriert, erleidet er einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf beide Proben.

Elektromagnetische Schlösser, kurz **Magschlösser**, sind im Jahr 2075 weitverbreitet und in unterschiedlichsten Komplexitätsgraden erhältlich. Magschloss-„Schlüssel“ können physisch sein (Tastatur, Magnetkarte, RFID-Karte, Speicherstick), biometrisch (siehe unten) oder eine Kombination davon. Auf Magschlösser kann häufig über das lokale Netzwerk (per Kabel oder WiFi) zugegriffen werden, und sie können von einem Sicherheitshacker oder -rigger überwacht werden. Magschlösser zeichnen häufig jeden Zugriff auf und speichern Zeit, Datum und Identität des Benutzers. Der erste Schritt zum Knacken eines Magschlosses besteht darin, die Verkleidung zu entfernen und an das elektronische Innenleben des Schlosses zu gelangen. Das erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Schlosser + Geschicklichkeit [Körperlich] (Magschlossstufe x 2, 1 Kampfrunde). Wenn alle Stricke reißen, kann die Verkleidung auch zertrümmert oder zerschossen werden; dabei widersteht sie mit einer Struktur und Panzerung in Höhe der Magschlossstufe. Übereifrige Versuche, die Verkleidung aufzubrechen, können die Elektronik im Inneren beschädigen. Die Verkleidung anschließend wieder anzubringen, erfordert die gleiche Probe. Manche Magschlösser haben Anti-Manipulations-Systeme, die Stufen von 1 bis 4 aufweisen können. Um diese Schaltkreise zu überbrücken, ist eine zusätzliche Probe auf Schlosser + Geschicklichkeit [Körperlich] (Stufe des Anti-Manipulations-Systems) erforderlich. Misslingt die Probe, wird ein Alarm ausgelöst.

Tastaturen verwenden einen Zugangscode (häufig für jeden Benutzer einen anderen Code). Wenn der Code nicht bekannt ist, muss zur Überwindung der Tastatur die interne Elektronik neu verdrahtet werden. Dazu wird die Verkleidung geöffnet (siehe oben), und anschließend werden die Schaltkreise neu verdrahtet – eine Ausgedehnte Probe auf Schlosser + Geschicklichkeit [Körperlich] (Magschlossstufe x 2, 1 Kampfrunde). Stattdessen kann auch ein Sequencer (S. 452) verwendet werden. Es wird dann eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe des Sequencers und der Magschlossstufe abgelegt. Gewinnt der Sequencer, öffnet sich das Schloss. (Die Verkleidung muss trotzdem entfernt werden, bevor der Sequencer eingesetzt werden kann.)

Kartenleser verifizieren die Echtheit von Magnet- oder RFID-Karten. Sie können mit der gleichen Methode geknackt werden wie Tastaturen – indem die Verkleidung entfernt und die Elektronik manipuliert wird. Auch Magschlossknacker (S. 452) können eingesetzt werden, um Kartenleser zu täuschen, dabei muss noch nicht einmal die Verkleidung entfernt werden. Wenn eine gültige Codekarte verfügbar ist, kann sie mit einem Magnetkarten-Kopierer (S. 452) kopiert werden, um eine gefälschte Karte herzustellen. Legen Sie eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe des Magschlossknackers bzw. der gefälschten Karte und der des Magschlosses ab. Gewinnt der Magschlossknacker bzw. die gefälschte Karte, öffnet sich das Schloss.

Abdruckscanner scannen Fingerabdrücke, Handabdrücke, Retinamuster oder sogar das Muster der Blutgefäße in Gesicht oder Handfläche. Eine Möglichkeit, einen Abdruckscanner zu überlisten, besteht darin, einen autorisierten Benutzer zu zwingen, seinen Abdruck zur Verfügung zu stellen. Alternativ kann mittels einer Gussform für Abdruckhandschuhe eine handschuhartige Membran mit Finger- und Daumenabdrücken angefertigt werden (dafür wird ein autorisierter Abdruck benötigt, der dann kopiert wird, siehe S. 452). Auch Retinaabdrücke können mittels des Cyberaugen-Zubehörs Retinaduplikat (S. 458) kopiert werden. Wird ein gefälschter Abdruck verwendet, muss eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe des Duplikats und der Magschlossstufe abgelegt werden; gewinnt die Kopie, wird sie vom Magschloss akzeptiert.

Stimmerkennungssysteme verlangen eine Stimmprobe von einem autorisierten Benutzer, gewöhnlich innerhalb einer bestimmten Zeitspanne. Wird die Probe nicht innerhalb des erforderlichen Zeitraums geliefert oder antwortet eine nicht autorisierte Person, löst das System einen Alarm aus. Stimmerkennungssysteme können nur ausgetrickst werden, indem man mit der Stimme eines anerkannten Benutzers „spricht“ – mittels einer Aufzeichnung, irgendeiner anderen Simulation oder der tatsächlichen Stimme. Stimmenmodulatoren (S. 457) können ebenfalls eingesetzt werden. Eine Vergleichende Probe zwischen dem Stimmerkennungssystem und dem Gerät, mit dem es ausgetrickst werden soll, gibt an, wer gewinnt.

Atem-, Zell- und DNA-Scanner nehmen eine Probe vom Zellmaterial des Benutzers, sei es vom Finger oder der Handfläche, aus abgesaugten Haaren, von ausgeatmeten Partikeln oder Ähnlichem, und analysieren das genetische Material. Um ein solches System auszutricksen, benötigt man etwas vom korrekten genetischen Material, konserviert in einem speziellen Enzymbad. Das Enzymbad kann mithilfe eines Chemie-Ladens und einer Ausgedehnten Probe auf Chemie + Logik [Geistig] (5, 1 Stunde) hergestellt werden.

Gesichtserkennungsscanner verwenden Abtastlaser, Infrarot- und/oder Ultraschallwellen, um das Gesicht einer Person abzutasten. Dieses biometrische System gehört zu den am wenigsten aufdringlichen, ist dafür aber auch am ungenauesten. Gesichtserkennungssysteme sind nicht nur nützlich, um autorisierte Personen durchzulassen, sondern auch, um bestimmte nicht erwünschte Personen zu identifizieren und auszusperren. Gesichtsprothesen und plastische Chirurgie können mit unterschiedlichen Graden an Effektivität gegen Gesichtserkennungssysteme eingesetzt werden; dazu ist eine Vergleichende Probe auf Verkleiden + Intuition [Geistig] gegen die Gerätestufe erforderlich. Der Charakter erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2, wenn das System versucht, ihn aus einer Menschenmenge herauszufiltern.

SENSOREN UND SCANNER

Eine gute **Beleuchtung**, sowohl innen wie außen, kann eine weitere Abschreckungsmaßnahme für Eindringlinge darstellen und ebenso die Chancen für das Sicherheitspersonal erhöhen, Unbefugte aufzuspüren. Beleuchtung wird normalerweise durch WiFi kontrolliert, damit sie zu vorher festgelegten Zeiten (Außenbeleuchtung braucht man nur, wenn es dunkel ist) oder Ereignissen (wenn ein Sensor eine Bewegung erkennt; s. *Sensoren*, weiter unten) aktiviert wird. Innenbeleuchtung kann entweder manuell mit einem normalen Schalter kontrolliert oder so programmiert werden, dass sie auf Bewegungen oder Zeitschaltung (Licht an bei Beginn des Arbeitstages) reagiert. Die meisten Schalter können mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware + Logik [Geistig] (5, 1 Kampfrunde) umgangen werden. Üblicherweise werden für die Beleuchtung Glühlampen, LEDs, Halogenspots oder Leuchtstoffröhren genutzt. Für besonders leistungsstarke Außenbeleuchtung kommen gelegentlich auch Gasentladungslampen zum Einsatz (die fünf Minuten zum Aufwärmen brauchen).

Alarmanlagen sind passive Sicherheitsgeräte und gehören zu den grundlegendsten Elementen eines technischen Sicherheitssystems. Alarmanlagen haben die Aufgabe, Wachen, Sicherheitshacker/-rigger oder ferngesteuerte Überwachungssysteme darüber in Kenntnis zu setzen, dass etwas nicht so ist, wie es sein sollte, und einen Eingriff erfordert. Alarmanlagen können lautlos sein und nur die Sicherheitskräfte oder die Polizei alarmieren, damit diese die Eindringlinge überraschen können, sie können sich aber auch mit Blinklichtern und Warnsirenen melden, die im ganzen Gebäude zu hören sind. Ein Alarm kann sich auch auf einzelne Komponenten eines Sicherheitssystems beschränken, zum Beispiel auf eine Feuertür, die eine bestimmte Sirene auslöst, wenn sie geöffnet wird. Viele Alarmanlagen, vor allem an Türen und Fenstern, basieren auf geschlossenen Stromkreisen, die beim Öffnen des Eingangs unterbrochen werden und dann einen Alarm auslösen. Fenster haben oft Alarmschaltkreise innerhalb der Scheiben, die einen Alarm auslösen, wenn die Scheibe zerbrochen wird. Um solche Alarmanlagen zu überbrücken, muss der Alarmschaltkreis geschlossen bleiben, während die Tür oder das Fenster geöffnet wird. Das erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik [Geistig] (5, 1 Minute), doch je nach Situation kann es auch schwieriger sein.

Ein **Stolperdraht** ist eine der einfachsten Arten von Sicherheitsscannern. Oft wird bei Berührung des Drahtes ein Alarm ausgelöst, der das Sicherheitspersonal alarmiert, es kann aber auch ein anderes automatisches Sicherheitssystem ausgelöst werden (siehe unten). In seltenen Fällen hat der Draht auch den Zweck, einem Eindringling Schaden zuzufügen. Dazu wird gerne Monodraht genommen, der vor einen potenziellen Zugangspunkt gespannt wird. Wenn einem Charakter eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] misslingt, berührt er den Draht und löst den vorgesehen Effekt aus – also beispielsweise einen Alarm oder Schaden für sich selbst. Für Drähte, die Schaden verursachen sollen, finden Sie die Schadenscodes in der Tabelle *Zäune* (S. 362).

Lichtschranken werden an den Grundstücksgrenzen und in Durchgängen eingesetzt. Sie bestehen aus Lasern, die sichtbares oder infrarotes Licht abgeben, sowie Spiegeln und Laserdetektoren. Wird der Lichtstrahl unterbrochen (von jemandem, der hindurchgeht), so wird ein Alarm ausgelöst. Diese Systeme können sehr komplex und manchmal labyrinthartig sein und bis zu zwanzig oder mehr Spiegel auf-

weisen, mit denen der Strahl überall hingeleitet wird, wo er benötigt wird. Eine Lichtschranke zu bemerken, erfordert eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] mit einem Schwellenwert von 2 für sichtbares Licht und einem von 3 für Infrarotlicht. Die Sichtbarkeit von Laserstrahlen kann durch Rauch oder ein Aerosolspray verbessert werden, dadurch sinkt der Schwellenwert auf 1. Sich durch ein Lichtschranken-Labyrinth zu winden, erfordert eine Probe auf Entfesseln + Geschicklichkeit [Körperlich] mit einem Schwellenwert, den der Spielleiter festlegt. Lichtschranken können überlistet werden, indem man Laseremitter der richtigen Leistung vor jeden Detektor des Systems platziert, was ebenfalls eine Probe auf Entfesseln + Geschicklichkeit [Körperlich] erfordert. Auch ein kalibriertes Spiegelsystem kann eingesetzt werden, um die Strahlen der Lichtschranke so umzulenken, dass jemand hindurchgehen kann.

Druckpolster sind eine nützliche Ergänzung für jedes Sicherheitssystem, vor allem in Bereichen, zu denen der Zugang verboten oder nur für autorisiertes Personal gestattet ist (und vor allem nachts, wenn eigentlich niemand unterwegs sein sollte). Hierbei handelt es sich um Sensoren, die auf Gewicht reagieren, entweder auf jedes Gewicht oder auf die Überschreitung einer einprogrammierten Gewichtsgrenze (zum Beispiel wenn das gemessene Gewicht um fünf Kilo über dem Gewicht der schwersten autorisierten Person liegt). **Druckgeflechte** funktionieren ähnlich, werden jedoch überwiegend im Außenbereich eingesetzt und unter der Erde verborgen, außerdem sind sie auch weniger sensibel. Druckgeflechte oder -polster sind sehr schwer zu entdecken, erforderlich ist eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] mit einem Schwellenwert von 3 für Druckpolster und 4 für Druckgeflechte. Sobald ein Charakter auf ein Druckpolster tritt, fällt es natürlich leichter, dieses zu bemerken (Schwellenwert um 2 reduziert) – aber dann ist es normalerweise auch schon zu spät. Wenn ein Charakter auf ein Druckpolster oder -geflecht tritt, kann er allerdings eine zweite Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] ablegen: Schwellenwert 1 für Polster, 3 für Geflecht. Gelingt die Probe, kann der Charakter versuchen, das Gewicht zurückzunehmen, bevor die Gewichtsgrenze des Sensors überschritten wird. Das ist sehr schwierig und erfordert eine Probe auf Reaktion + Intuition (3) mit der Konstitution des Charakters als negativem Würfelpoolmodifikator.

Bewegungsmelder reagieren auf Bewegungen. Sie senden ein Ultraschallfeld aus und reagieren auf Veränderungen in diesem Feld, die erzeugt werden, wenn irgendetwas hineingelangt. Eindringlinge können das Ultraschallfeld aus einer Entfernung von bis zu 5 Metern aufspüren, wenn sie einen Ultraschallsensor im passiven Modus verwenden. Ein Bewegungsmelder kann überwunden werden, indem sich ein Charakter sehr langsam (mit 0,5 Metern pro Kampfrunde) durch das Feld hindurchbewegt und gleichzeitig eine Probe auf Schleichen + Geschicklichkeit [Körperlich] (3) besteht. Auf Schnelligkeit modifizierte Charaktere haben Schwierigkeiten, sich auf diese Weise zu bewegen, und erhalten einen negativen Würfelpoolmodifikator in Höhe ihrer zusätzlichen Initiativewürfel (also jedem außer dem ersten).

Induktionsmelder sind Geräte, die die elektrische Ladung eines metamenschlichen (oder tierischen) Körpers innerhalb von 2 Metern Entfernung messen können. Sie werden häufig an der Umzäunung eines Gebäudes, in besonders gesicherten Durchgängen oder an speziellen Objekten angebracht, wo sie entweder einen normalen Alarm auslösen oder Sicherheitskameras oder andere Maßnahmen aktivieren. Sie können aus Redundanzgründen mit Bewegungsmeldern kombiniert werden.

Schall- und Vibrationsdetektoren verwenden empfindliche Mikrofone, um Geräusche bzw. Vibrationen aufzuspüren. Sie können mit Mustererkennungs-Algorithmen programmiert werden, um bestimmte Geräusche oder Vibrationen zu ignorieren, während sie alles aufspüren, das nicht innerhalb der vorgegebenen Parameter liegt. Ein Charakter, der an einem ihm bekannten Schalldetektor vorbeischleichen will, muss eine Probe auf Schleichen + Geschicklichkeit [Körperlich] (3) schaffen (die Zauber Stille und Leiser Schritt können dabei hilfreich eingesetzt werden). Manche Schalldetektoren sind darauf programmiert, nur dann ein Alarmsignal abzugeben, wenn sie bestimmte Geräusche erkennen, wie zum Beispiel Schüsse (dabei kann durch Triangulation mehrerer Detektoren möglicherweise sogar die Quelle des Geräusches festgestellt werden).

Überwachungskameras gibt es in vielen Varianten, von den normalen visuellen Kameras bis hin zu Restlichtverstärkungs-, Infrarot- oder Ultraviolettkameras oder -sensoren. Kameras unterstützen in belebten Bereichen die patrouillierenden Wachen und behalten Bereiche im Auge, die gerade nicht physisch oder astral kontrolliert werden. Infrarotkameras reagieren auf die Wärmesignaturen lebender Körper (können jedoch eventuell durch den Zauber Verbesserte Unsichtbarkeit überlistet werden). Ein beliebter Überwachungstrick besteht darin, Infrarotlicht reflektierende Oberflächen so in Ecken anzubringen, dass eine Kamera die Eindringlinge quasi um die Ecke herum entdecken kann, ohne selbst gesehen zu werden. Restlichtverstärkungssensoren verstärken das Umgebungslicht und können so auch in dunklen Bereichen ein Bild liefern (während die Kamera nur schwer zu sehen ist), allerdings werden sie leicht durch helles Licht überlastet. Shadowrunner können das eventuell zu ihrem Vorteil nutzen, indem sie Schockgranaten (S. 438) einsetzen. Wie gut man eine Kamera entdecken kann, hängt natürlich davon ab, wie gut sie verborgen ist. Typische Überwachungskameras auf festen oder schwenkbaren Aufhängungen sind leicht zu entdecken, wenn man danach sucht. Kleinere Mikrokameras erfordern eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (3). Wenn die Kamera verborgen ist, gelten für die Wahrnehmungsprobe Schwellenwerte und Würfelpoolmodifikatoren entsprechend den Tabellen *Schwellenwerte bei Wahrnehmungsproben* und *Wahrnehmungsmodifikatoren* auf S. 137.

Geruchsscanner, auch als chemische Detektorsysteme oder Chemsniffer bekannt, analysieren die Moleküle der Luft nach stickstoffreichen Partikeln, wie sie vor allem von Sprengstoff oder Feuerwaffenmunition abgegeben werden. Um Sprengstoff oder Munition aufzuspüren, wird mit der Stufe des Chemsniffers gegen einen Schwellenwert von 2 gewürfelt (3, wenn der Sprengstoff/die Munition hermetisch versiegelt ist). Modifikatoren sind der Tabelle *Modifikatoren für Chemische Detektoren* zu entnehmen.

Geruchsscanner können auch als **Pheromonscanner** eingesetzt werden, um die Pheromone aufzuspüren, die der menschliche Körper an die Umgebung abgibt. Diese Art von Scannern ist nicht weit verbreitet, doch können sie nützlich sein, um Individuen aufzuspüren, die sich technologisch oder magisch gegen üblichere Überwachungsgeräte getarnt haben. Pheromonscanner sind empfindlich genug, um zwischen Metamenschen und Tieren zu unterscheiden, und können sogar das Geschlecht erkennen, doch reichen sie nicht aus, um

MODIFIKATOREN FÜR CHEMISCHE DETEKTOREN

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Pro 10 Schuss Munition	+1
Pro Granate	+1
Pro 30 Gramm Standard-(Nicht-Plastik-)Sprengstoff	+1
Pro 100 Gramm Plastiksprengstoff	+1
Sprengstoff/Munition in geschlossenem Plastikbehälter	-1

bestimmte Individuen zu identifizieren. Um eine Witterung aufzunehmen, wird für den Scanner die Gerätestufe gegen einen Schwellenwert von 3 gewürfelt (2 für Charaktere mit Maßgeschneiderten Pheromonen).

Magnetanomaliedetektoren (MAD) spüren metallische Substanzen auf, um auf diese Weise versteckte Waffen zu finden. MADs reagieren nicht auf nicht metallische Substanzen wie Holz, Stein oder Plastik. Um zu bestimmen, ob ein Detektor eine Waffe findet, ist eine Probe mit der Stufe des Gerätes als Würfelpool erforderlich; 1 Erfolg reicht aus, um eisenhaltige Waffen oder andere Objekte (Messer etc.) zu erkennen.

Millimeterwellen-Detektorsysteme, auch als **Cyberwarescanner** bekannt, arbeiten mit Videoaufnahmen im Millimeterwellenbereich, um so die Energiesignatur von Cyberware oder verborgenen Gegenständen (vor allem Waffen) an Personen zu erkennen. Diese Geräte können durch dicke Schichten Kleidung „hindurchsehen" und Gegenstände in einer Entfernung von bis zu 15 Metern identifizieren. Um zu bestimmen, ob ein Detektor Cyberware oder einen verborgenen Gegenstand entdeckt, wird mit der Gerätestufe gewürfelt und die Anzahl der Erfolge mit den Schwellenwerten der Tabelle *Cyberwarescanner* verglichen. Millimeterwellen-Scanner können jeden nicht biologischen Gegenstand anhand seiner Form und Zusammensetzung identifizieren, vorausgesetzt, der Gegenstand ist in der Datenbank des Gerätes gespeichert. Wenn der Schwellenwert erreicht wird, findet der Scanner die entsprechenden Gegenstände/Implantate und zeichnet ihre grobe Lage und Art auf; Nettoerfolge liefern weitere Einzelheiten (Funktion, Modell, Kategorie usw.).

CYBERWARESCANNER

GEGENSTAND	SCHWELLENWERT
Standard-Cyberware, Waffen	1
Alphaware, andere Gegenstände	2
Betaware	3
Deltaware	5+

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
2 oder mehr Implantate/Gegenstände	+1
4 oder mehr Implantate/Gegenstände	+2
6 oder mehr Implantate/Gegenstände	+3

AUTOMATISCHE ABWEHRSYSTEME

Gassysteme können sehr heimtückisch sein, da sie kaum zu entdecken sind. Ein Gassystem kann in einer Kampfrunde ein Volumen von 30 Kubikmetern mit Gas füllen. Der Spielleiter entscheidet, wie weit und wie schnell sich das Gas ausbreitet, und würfelt verdeckte Wahrnehmungsproben, um zu bestimmen, ob einer der Charaktere das Gas bemerkt, wobei der Schwellenwert davon abhängt, wie gut man das Gas wahrnehmen kann (viele Gase sind farb- und geruchlos). Ein Charakter mit einem Geruchsscanner (S. 450) kann von seiner Ausrüstung alarmiert werden. Einzelheiten zu verschiedenen Gasen und ihren Auswirkungen finden Sie auf S. 411.

Markierungssysteme dienen dazu, Eindringlinge diskret zu markieren, um sie später, wenn sie gefasst werden sollten, identifizieren zu können. Gängige Markierungsmethoden verwenden ultraviolette Farbe, RFID-Chips oder DNA-codiertes Material. Diese Marker werden unauffällig in Ein- und Ausgängen oder anderen wichtigen Durchgängen versprüht.

Selbstschussanlagen sind einfache bewaffnete Drohnen, die an festen Punkten angebracht (normalerweise mit einem Schusswinkel von 180 Grad) oder auf Gleitschienen montiert sind. Diese Systeme sind in der Regel mit den wichtigsten Sensoren und Zielerfassungs-Autosofts ausgerüstet und unterliegen den Standardregeln für Drohnen (siehe S. 267).

Verwahrungssysteme besitzen eine Art Fallenmechanismus: Wird ein Alarm ausgelöst, klappen Läden über die Fenster, Türen schließen und verriegeln sich und Gleitwände oder -tore werden aktiviert. Auch Laser oder Monodrahtlabyrinthe und Funkstörsender sind vorstellbar. Das Ziel ist es, die Eindringlinge in einem definierten Bereich des Geländes einzukesseln, um sie anschließend zu entfernen oder zu „neutralisieren".

IDENTIFIZIERUNG

Joe Lohnsklave auf der Straße verschwendet normalerweise keinen einzigen Gedanken an seine Identität im System der Sechsten Welt. Er steht morgens auf, geht zur Arbeit, geht einkaufen, zahlt seine Rechnungen und geht abends wieder ins Bett. Er denkt nicht darüber nach, wer über ihn Bescheid weiß, wie sehr sein Arbeitgeber ihn kontrolliert, an wen diese Rechnungen bezahlt werden, woher sein Kommlink weiß, was er diese Woche für Lebensmittel benötigt, und wer weiß, wo er wohnt. Ja, Joe Lohnsklave nimmt das System, das sein ganzes Tun und Sein umgibt, so gut wie gar nicht wahr. Aber jeder, der sich dafür entschieden hat, außerhalb des Rasters zu leben (wie etwa Shadowrunner), ist sich nur zu sehr bewusst, wie das System der Identitäten funktioniert.

SYSTEM-IDENTIFIKATIONSNUMMER

Die Grundlage einer Identität in der Sechsten Welt ist die **S**yste**m**identifikations**n**ummer (SIN). Wenn man nach einem Kriterium sucht, um die Welt in zwei Gruppen von Leuten einzuteilen, dann könnte man sagen: Es gibt diejenigen mit einer SIN und diejenigen ohne. Jedenfalls, wenn man die SINlosen überhaupt als „Leute" bezeichnen will, was keineswegs selbstverständlich ist. Die moderne Gesellschaft des Jahres 2075 produziert in jeder Sekunde jedes Tages eine schwindelerregende Menge an

Informationen: wo man ist, was man kauft und was man tut. Für diese ganzen Informationen, die das System produziert, braucht man eine einfache Möglichkeit, sie zu speichern, aufzuspüren und zu verknüpfen. Und die Informationen müssen irgendwie mit einer Person in Verbindung gebracht werden. Hier kommt die SIN ins Spiel. Die SIN wird einer Person bei ihrer Geburt zugewiesen und bleibt ihr (wenn nicht gerade außergewöhnliche Umstände eintreten) bis zum Ende ihres Lebens (und sogar darüber hinaus) erhalten. Die SIN identifiziert eine Person im globalen Informationssystem und hängt an jedem Stückchen Information, das in der Matrix mit der Person in Zusammenhang gebracht wird. Kein Aspekt des modernen Lebens kann ohne eine SIN funktionieren. Wer keine hat, kann keinen Job bekommen, nichts zu essen kaufen, nicht einmal die Straße entlanggehen. Für das System *existieren solche Leute nicht*.

ZUTEILUNG EINER SIN

Eine SIN wird einer Person von einem Land oder einem exterritorialen Konzern (AA oder AAA) zu dem Zeitpunkt zugeteilt, an dem sie zu einem Bürger des Landes oder Konzerns wird. In der Regel geschieht das, wenn diese Person „legal" irgendwo in diesem Land/Konzern geboren wird – in einem Krankenhaus, einer Klinik oder vielleicht sogar zu Hause mithilfe einer Renraku DulaDrone™. Eine neue SIN wird zugeteilt, wenn sich die Staatsangehörigkeit bzw. Konzernzugehörigkeit ändert. Die SIN selbst besteht aus einer Folge von Zeichen, in der einige der wichtigsten Daten der Person mittels eines unglaublich komplizierten mathematischen Algorithmus verschlüsselt wurden. Dadurch wird garantiert, dass keine zwei SINs identisch sein können. Es bedeutet aber auch, dass jemand, der über die richtige Software verfügt (beispielsweise Polizisten oder andere Regierungsbeamte), durch einen einfachen Blick auf die SIN schon eine Menge in Erfahrung bringen kann: Name, Geburtsdatum, Geburtsort und Staat/Konzern, der die SIN ausgegeben hat. Auch einige biometrische Daten wie DNA, Retinamuster oder Fingerabdrücke werden im System gespeichert und mit der neu geschaffenen SIN verknüpft. All diese Informationen werden dann in zwei Master-Datenbanken registriert: einer in dem Land, das die SIN erteilt hat, und in der Globalen SIN-Registratur (GSINR), die vom Konzerngerichtshof kontrolliert wird. Diese Datenbanken gehören zu den sichersten der Welt, und beide verfügen über mehrere Offline-Backupsysteme.

LIZENZEN

Eine einfache SIN ermöglicht einer Person, innerhalb der grundlegendsten Parameter des Gesetzes zu funktionieren. Wer außerhalb dieser doch sehr engen Einschränkungen operieren will, braucht dazu eine spezielle Genehmigung in Form einer Lizenz. Für welche Aktivitäten oder Gegenstände eine Lizenz benötigt wird, hängt sehr von den Gesetzen des jeweiligen Landes ab, aber es gibt einige Gemeinsamkeiten, die in der Tabelle *Übliche Lizenzen* aufgeführt werden. Auch wie man eine Lizenz (legal) bekommt, hängt von den Gesetzen des Landes ab. Meistens muss man dazu einen Antrag stellen, eine Gebühr bezahlen, eine SIN-Überprüfung über sich ergehen lassen und vielleicht eine oder zwei Bescheinigungen einreichen, Prüfungen ablegen oder Tests oder Trainingsprogramme absolvieren. Die genauen Einzelheiten bleiben dabei dem Spielleiter überlassen, aber im Allgemeinen sind Bürokratien notorisch langsam und nervig.

ÜBLICHE LIZENZEN

LIZENZ	SITUATION
Gegenstand	Jeder Gegenstand mit Verfügbarkeit „E"
Magie	Lizenz zur Ausübung von Magie, registriertes Erwachtes Individuum
Kampfmagie	Kenntnis und Anwendung eines bestimmten Kampfzaubers
Technomantie	registrierter Technomancer, Lizenz zur Anwendung von Resonanzfähigkeiten
Beruflich	registrierter Ausübender eines geschützten Berufs (Arzt, Krankenschwester, Elektriker, Privatdetektiv usw.)

GEFÄLSCHTE SINS

Wer auf das Privileg (oder den Fluch) verzichten muss, mit einer SIN geboren worden zu sein, hat keine große Wahl im Leben. Man kann entweder versuchen, später eine echte SIN zu bekommen (was einen Behördenentscheid erfordert – viel Glück), man kann außerhalb der Gesellschaft leben (wofür sich die meisten entscheiden) oder man beschafft sich eine gefälschte SIN. Auch wenn die Datenbanken der SIN-Registraturen unglaublich sicher sind, so kann man doch online auf sie zugreifen (sonst wären sie sinnlos), und das macht sie verwundbar. Die Nachfrage nach gefälschten SINs ist so groß und ihr Wert so hoch, dass viele der schattigeren Organisationen der Welt – allen voran die großen Verbrechersyndikate – daraus ein mehr als einträgliches Geschäft gemacht haben. Eine gefälschte SIN erstellen und bei allen zuständigen Behörden registrieren zu lassen, ist ein langwieriger und schwieriger Prozess des Hackings und Datenbetrugs, bei dem Schlupflöcher und andere kleine Fehler im System ausgenutzt werden müssen. Je mehr Zeit man für die Herstellung einer falschen SIN aufwendet, desto glaubwürdiger (oder „echter") wird sie im Allgemeinen. Hastig erschaffene Identitäten mögen ausreichen, um mal schnell einen Nuke 'em Burger im nächsten Stuffer Shack zu kaufen, aber einer auch nur oberflächlichen Überprüfung halten sie nicht stand.

Wie viel Zeit und Sorgfalt in die Erstellung einer SIN gesteckt wurde, wird durch ihre Stufe zum Ausdruck gebracht. Eine SIN mit niedriger Stufe besteht nur aus den grundlegendsten Informationen – etwa der Systemidentifikationsnummer selbst. Weitergehende Informationen wie zum Beispiel biometrische Daten fehlen entweder oder sind offensichtlich falsch („He, das ist doch Hühner-DNA..."). Eine weitere Frage ist, wie gut die Daten mit dem Individuum zusammenpassen. Wenn ein Runner jetzt auf der Stelle eine Identität – irgendeine, nur *sofort* – braucht, dann kann es passieren, dass er die SIN eines zehnjährigen nigerianischen Mädchens kauft. Höherstufige gefälschte SINs sind über einen längeren Zeitraum mit viel Liebe zum Detail zusammengebastelt worden. Alter und Nationalität passen zum Käufer, und auch andere Informationen wie frühere Reisen oder Käufe sind passend oder zumindest plausibel. Die biometrischen Daten einer höherstufigen SIN stammen von einer realen Person des gleichen Geschlechts und der gleichen Nationalität wie der Käufer, es können sogar (gegen Aufpreis) passende organische Proben geliefert werden (Blut, Hautzellen, Haar – aber bitte keine Fragen über die Herkunft). Verfügbarkeiten und Preise gefälschter SINs finden Sie auf S. 446.

KOMPLEXITÄT GEFÄLSCHTER SINS

STUFE	ANGABEN
1	Irgendjemand; Alter, Nationalität und Geschlecht passen evtl. nicht; keine zusätzlichen Daten
2	Grobe Übereinstimmung; Geschlecht passt; Alter und Nationalität „nah dran“; keine zusätzlichen Daten
3	Gute Übereinstimmung; Geschlecht, Alter und Nationalität passen; zusätzliche, aber offensichtlich gefälschte Daten
4	Oberflächlich plausibel; Geschlecht, Alter und Nationalität passen; zusätzliche Daten erscheinen nur bei flüchtiger Prüfung echt
5	Hohe Plausibilität; alle Daten passen; echte biometrische Daten einer anderen Person (mit Proben); einige zusätzliche Daten und Lebenslauf
6	Zweites Leben; alle Daten passen; echte biometrische Daten mit Proben; vollständiger und konsistenter Lebenslauf

ÜBERPRÜFUNG EINER GEFÄLSCHTEN SIN

Zwar ist der Besitz einer SIN für jeden, der überhaupt irgendetwas in der sogenannten „zivilisierten“ Welt tun will, unumgänglich, aber wie streng die SIN überprüft und verifiziert wird, hängt sehr von der Situation und dem Durchführenden ab. Regeltechnisch werden die Qualität des überprüfenden Systems und die Art und Menge der dadurch verifizierbaren Informationen durch die Stufe des Systems wiedergegeben. Weniger hochwertige Systeme führen nur einfachste Überprüfungen durch, während höherwertige genauer nachprüfen und die Daten mehrfach abgleichen. Dabei legt der Spielleiter eine Erfolgsprobe mit der doppelten Gerätestufe des Systems (s. Tabelle *SIN-Überprüfungs-Gerätestufen*) gegen einen Schwellenwert ab, der der Stufe der gefälschten SIN entspricht. Bleibt die Zahl der Erfolge unter dem Schwellenwert, akzeptiert das System die SIN problemlos. Wird der Schwellenwert erreicht, aber nicht überschritten, meldet das System, dass irgendetwas an der SIN „seltsam“ ist, und empfiehlt eine weitere Nachprüfung. Ob das bedienende Personal dann wirklich etwas unternimmt, bleibt offen. Wird der Schwellenwert überschritten, erkennt das System die SIN als gefälscht und alarmiert möglicherweise direkt die Polizei; die SIN gilt jetzt als **verbrannt**.

SIN-ÜBERPRÜFUNGS-GERÄTESTUFEN

STUFE	VORGENOMMENE ÜBERPRÜFUNGEN
1	„Haben Sie eine SIN?“
2	Einfacher Redundanzcheck der Nummer und der wichtigsten persönlichen Daten
3	Redundanzcheck der Nummer und der persönlichen Daten; Suche nach externen, zu dieser SIN gehörigen Daten
4	Verifizierung aller persönlichen Daten; Überprüfung externer Daten auf offensichtliche Unstimmigkeiten; biometrische Daten müssen vorhanden sein
5	Komplette Verifizierung und Überprüfung auf Widerspruchsfreiheit; Abgleich biometrischer Daten mit Proben
6	Alle denkbaren Verifizierungen; mehrfache biometrische Proben müssen übereinstimmen; zufällig ausgewählte zusätzliche Daten werden extern verifiziert

VERBRANNTE SINS

Wenn eine gefälschte SIN kontrolliert und als gefälscht erkannt wird, so wird das sofort vom Überprüfungssystem vermerkt. Ist das System mit der Matrix verbunden (und was ist heutzutage nicht online?), wird die gefälschte SIN mittels einer speziellen Dringlichkeitsmeldung an die SIN-Registratur des Landes gemeldet, in dem die Überprüfung stattfindet. Alle Versuche, die gefälschte SIN weiter zu benutzen, scheitern automatisch. Das wäre ein guter Zeitpunkt für den Benutzer der SIN, sich von ihr zu trennen. Sollte das keine Option sein, gibt es eine kleine Chance, dass sie vielleicht doch noch benutzt werden kann. Eine SIN wird nur in dem Land, in dem sie aufgeflogen ist, unverzüglich als verbrannt gemeldet. Und der Informationsaustausch zwischen verschiedenen Ländern ist nicht immer perfekt oder zeitnah. Nach Ermessen des Spielleiters kann eine SIN, die in einem Land verbrannt ist, in einem anderen noch gültig sein.

TYPISCHE SCHAUPLÄTZE

Öfter, als dem Spielleiter lieb ist, werden die Charaktere auf die Idee kommen, sich an einen völlig unerwarteten Ort zu begeben. Das kann einen mächtig ins Schwitzen bringen, wenn man mal eben schnell einen detailliert beschriebenen Schauplatz aus dem Ärmel schütteln muss. Aber auch wenn der Spielleiter nicht improvisieren muss, tut er sich manchmal vielleicht etwas schwer damit, einen Ort in allen erforderlichen oder erwünschten Einzelheiten auszuarbeiten. Deshalb stellen wir hier ein paar typische und immer wieder gern genommene Schauplätze für *Shadowrun*-Szenen vor. Sie können unverändert übernommen oder auch als Vorlagen verwendet werden, die dann an die speziellen Erfordernisse des Abenteuers angepasst werden.

SPELUNKE

Wenn das Leben ein täglicher Überlebenskampf ist, dann möchte man sich wenigstens ab und an einen hinter die Binde kippen. Kneipen unterschiedlichster Art und Größe sind daher eine der wenigen organisierten Geschäftsformen, auf die man stößt, wenn man durch die Redmond Barrens, El Infierno, die Aurora Warrens oder eine andere Zone urbaner Verwüstung und Trostlosigkeit wandert. Hier einzukehren, kann einen buchstäblich umhauen, entweder durch die Fäuste der anderen Gäste oder durch das, was man hier Getränke nennt (gebrannt in dem selbst zusammengezimmerten Provisorium einer Destille im Keller). Dafür sieht man hier auch nur selten eine Polizeiuniform – oder überhaupt irgendwelche Leute mit so etwas wie Selbstachtung. Und das macht die Spelunke zum perfekten Ort für einen Deal oder ein Treffen, unbeachtet vom

Rest der Welt. Die Sicherheitsvorkehrungen sind in der Regel eher beiläufig; vielleicht hält die örtliche Gang den gröbsten Ärger fern, vielleicht liegt auch nur eine Schrotflinte hinter dem Tresen. Technologie? Matrixzugang? Besser nicht darauf spekulieren.

SPELUNKE

GEHEIME FORSCHUNGSSTATION

Wenn eins in der Sechsten Welt sicher ist, dann die Tatsache, dass die großen Konzerne Geheimnisse haben. Es gibt viele Gründe, weshalb ein Konzern seine Forschungen lieber an einem versteckten oder geheimen Ort betreibt – beispielsweise um die Ergebnisse vor der Konkurrenz zu schützen oder um die aufregende Forschung nicht durch nervige Behörden mit ihrem „Metamenschenrechts“-Quatsch stören zu lassen. Immer wieder werden gerne geheime Forschungsstationen unter der Erde oder unter Wasser für die Durchführung solcher Projekte benutzt. Natürlich ist der Zugang zu ihnen extrem beschränkt, und die Sicherheitsvorkehrungen sind strenger als eine Klosterschule. Die Konzerne verstecken ein Projekt nicht in einer solchen Geheimstation, wenn es nicht gewaltiges finanzielles Potenzial hat, und dieses Potenzial werden sie nicht dadurch aufs Spiel setzen, dass sie bei der Sicherheit schlampen, also sollte man immer mit dem Besten und Neuesten rechnen, das der Konzern zu bieten hat. Auch die internen Matrixsysteme und die Technologie sind vom Feinsten. Aufgrund des umgebenden Erdbodens oder Wassers ist der Zugang zur Matrix stark begrenzt, und das ist auch Teil des Sicherheitskonzepts. Ein Runnerteam, das es schafft, in eine solche Anlage einzudringen und lebend wieder herauszukommen, ist der Stoff, aus dem Legenden sind.

GEHEIME FORSCHUNGSSTATION

NOVAHEISSER CLUB

Hier spielt sich das wahre Nachtleben ab. Jeder, der jemand sein möchte, ist heute Abend hier. Vor der Tür stehen die Loser und Möchtegern-Promis kilometerweit Schlange. Drinnen drängeln sich die Reichen und Schönen der Sechsten Welt – Leute mit zu viel Geld und dem Drang, am Puls der Zeit zu bleiben. Deals werden gemacht, Stars werden geboren, und manchmal sterben sie hier auch. In einem solchen Club tummeln sich die Mächtigen und Reichen, die oft von großem Interesse für Runner oder ihre Auftraggeber sind. Wenn man Glück hat, ist man nicht einmal beruflich hier und kann den Abend genießen. Aber so oder so – wenn man gut quatschen kann und die richtigen Leute kennt, kann man hier so ziemlich jede Ware oder Dienstleistung bekommen, zu einem entsprechenden Preis, versteht sich. Tech und WiFi im Club sind absolut top, und man findet hier das Beste an Virtual Entertainment, was der Markt zu bieten hat. Die Sicherheit ist dezent, aber effektiv – Ärger an einem Ort wie diesem ist schlecht fürs Geschäft.

NOVAHEISSER CLUB

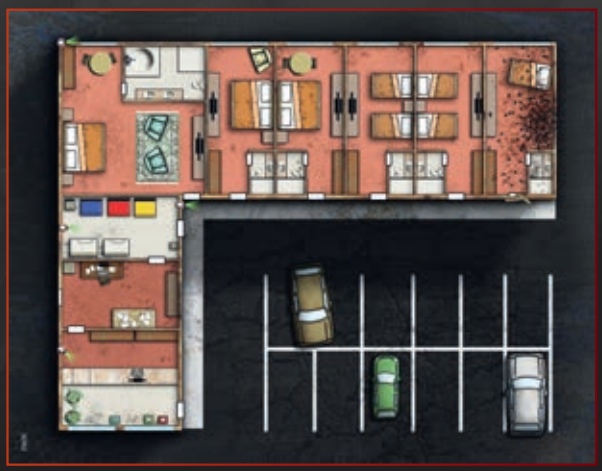
EINZELHÄNDLER

Die großen multinationalen Megakonzerne bekommen zwar immer die Schlagzeilen, aber die meisten Firmen der Sechsten Welt sind kleine Läden und Familienbetrieb, die ständig darum kämpfen müssen, über die Runden zu kommen. Leute am unteren Ende der Einkommensskala haben

EINZELHÄNDLER

oft mit diesen Läden zu tun. Das kann der örtliche Tante-Emma-Laden sein, der Taliskrämer oder Bodyshop, das Reisebüro oder das Nagelstudio. Normalerweise sind solche Läden für Runner oder ihre Auftraggeber nicht von Interesse, aber manchmal macht einer dieser kleinen Ladenbesitzer etwas Außergewöhnliches, oder er ist einfach nur zur falschen Zeit am falschen Ort. Die Sicherheit umfasst in der Regel nur die grundlegendsten Vorkehrungen: Magschlösser, Überwachungskameras, Alarmanlagen. Manchmal ist ein metamenschlicher Wachposten vor Ort, aber meistens gibt es einen Vertrag mit einer Sicherheitsfirma. Matrixsicherheit und Technologie sind meist auch recht einfach, es sei denn, das Unternehmen gehört einem Genie, das gerade an etwas Brandneuem arbeitet.

STUNDENHOTEL



STUNDENHOTEL

Man hat noch nicht richtig in den Schatten gelebt, wenn man noch nie eine Nacht in einem Stundenhotel oder billigen Motel verbracht hat. Diese billigen und oft auch heruntergekommenen Häuser sprechen vor allem jene an, die einen schnellen und günstigen Schlafplatz suchen. Optisch machen sie nicht viel her, aber zumindest sind sie zweckmäßig. Stundenhotels kreuzen immer wieder den Weg von Runnern, nicht etwa weil sie selbst das Ziel eines Runs sind, sondern eher, weil etwas – oder noch häufiger: jemand – dort von Wert für die Runner ist. Die Sicherheit ist meistens passiv und sehr einfach: Magschlösser an den Zimmertüren, eine Handvoll Überwachungskameras, manchmal ein einzelner lebendiger Angestellter, der für etwas Geld taub und blind ist. Um Kosten zu sparen, sind viele Motels mittlerweile vollautomatisch. Wenn es in der Gegend einen Matrixzugang gibt, dann meistens auch im Haus selbst, deshalb müssen Runner durchaus darauf gefasst sein, dass nervöse Übernachtungsgäste einen PanicButton drücken.

KONZERNBÜROS

Geld ist das Blut der Macht in der Sechsten Welt, und niemand verfügt über mehr davon als die großen Konzerne. Konzerngeld ist mehr als jedes andere der Treibstoff für die Schatten, und so ist es nicht weiter verwunderlich, dass Konzernbüros (gelegentlich auch staatliche Behörden) und -niederlassungen die häufigsten Schlachtfelder der Schattenkriege bilden. Runner werden für den Einbruch in ein Bürogebäude angeheuert, um dort Daten zu stehlen oder wertvolle Mitarbeiter zu extrahieren, Informationen zu sammeln, etwas zu zerstören oder vielleicht sogar zusätzlichen Schutz zu leisten. Die Sicherheitskräfte dort sind oft auf Zack, professionell und bestens ausgerüstet. High-Threat-Response-Teams und magische Sicherheitskräfte reagieren zeitnah auf jeden Alarm. Die technische Sicherheit ist ausgeklügelt und besteht aus mehrfach redundanten Systemen mit Magschlössern (mit diversen Verifizierungsmethoden: Schlüsseln, Magnetkarten, Biometrie), Überwachungskameras, Sensoren, Fallen und Drohnen. Auch die Matrix ist gut gesichert, und alle Geräte sind in einen Host integriert, auf dem es von IC wimmelt und der von einer Spinne überwacht wird. Auch wenn nicht unbedingt immer das Allerneueste eingesetzt wird, ist die Sicherheit doch rundum solide und hat keine augenfälligen Schwachstellen.

KONZERNBÜROS

KRANKENHAUS ODER KLINIK

Die Nachfrage nach medizinischen Dienstleistungen ist in der Sechsten Welt größer denn je. Das mag etwas damit zu tun haben, dass die Konzerne, die sie anbieten, jeden nach Kräften davon zu überzeugen versuchen, ihre Versicherungen zu kaufen oder sich diese Körpermodifikation zu holen, die man *unbedingt* haben muss. Wie auch immer, jedenfalls gibt es für Runner jede Menge Anlässe, mit einem Krankenhaus oder einer Klinik in Kontakt zu kommen – vielleicht um einem aus ihrem Team das Leben zu retten, vielleicht aber auch, um einen vermasselten Wetwork-Auftrag zu Ende zu führen. Runner können angeheuert werden, um jemanden aus einem Krankenhaus zu extrahieren, jemanden im Krankenhaus zu beschützen oder die neueste medizinische Errungenschaft zu stehlen. Die Sicherheit wird in medizinischen Einrichtungen ernst genommen, muss aber vor den Erfordernissen der täglichen Arbeit zurücktreten. In einer privaten Klinik, die nur ausgewählten Kunden zur Verfügung steht, kann die Sicherheit sehr scharf sein. Handelt es sich dagegen um ein Krankenhaus, das dem Metamenschen von der Straße offensteht und auch Notfälle aufnimmt, dann ist die Sicherheit häufig nur Makulatur. Die technische Ausstattung ist oft hervorragend, da meistens nicht bei der Anschaffung der besten medizinischen Geräte gespart wird. Um die technische Ausrüstung (und die Patienten) nicht zu gefährden, greifen die Sicherheitskräfte meist zu nicht tödlichen Maßnahmen. Kontrollen auf Waffen, verdächtige Implantaten oder unbefugte WiFi-Signalen sind Standard.

KRANKENHAUS ODER KLINIK

LUXUSDOMIZIL

Während viele in der Sechsten Welt schon um einen einigermaßen brauchbaren Schlafplatz kämpfen müssen, genießen die Reichen und Mächtigen jeglichen Luxus. Heute oft in Form einer ausladenden Eigentumswohnung, manchmal kann es aber auch ein traditionelles Einzelhaus sein. Wer es sich leisten kann, residiert gar in halben Palästen. Von so einem Heim können die meisten nur träumen – warm im Winter, kühl im Sommer, und richtiges Essen, wann immer man will. Sicherheit hat für die Bewohner eine ebenso hohe Priorität wie der Luxus, daher sind die Sicherheitsmaßnahmen nicht von Pappe. Die Verträge für Luxus-Wohnsiedlungen sind von

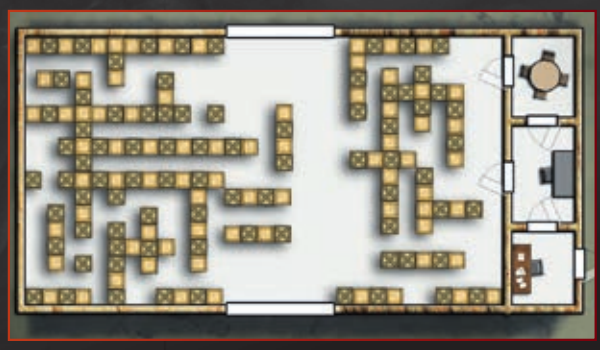
LUXUSDOMIZIL

den Sicherheitsfirmen heiß umkämpft, und weil eine verärgerte Eigentümerversammlung schnell mal den Dienstleister wechseln kann, nehmen die Konzerne diesen Job sehr ernst. Da Wohnsiedlungen oder Gebäude mit Luxuswohnungen in der Regel nicht viele Bewohner haben, sind deren Namen und Gesichter den Sicherheitsleuten vor Ort bestens bekannt. Bei einem Alarm rückt sehr schnell ein High-Threat-Response-Team an, dessen Priorität jedoch auf dem Schutz der Bewohner liegt und weniger auf der Bekämpfung der Eindringlinge. Die technische Sicherheit ist gut, aber nicht unbedingt die allerbeste Spitzentechnologie; im Vordergrund stehen der Komfort und die Bequemlichkeit der Bewohner. Hauptsache, die Sicherheit reicht aus, um den Pöbel draußen zu halten.

ABBRUCHHAUS UND LAGERHALLE

Städtischer Verfall, trostlose Straßenzüge und heruntergekommene Gebäudekomplexe sind in der Welt von *Shadowrun* allgemein verbreitet. Squatter, Gangs und zwielichtiges Gesindel leben in den Resten ehemaliger Bauten und führen aufgegebene Gebiete neuen Verwendungszwecken zu. Als neues Heim, Versammlungsort oder Treffpunkt, als Schauplatz illegaler Geschäfte oder für andere Dinge, die keine neugierigen Augen sehen sollen. Manchmal auch einfach nur als Ort, an dem man sich verkriecht, bis die Wunden verheilt sind. Auch Ghule oder erwachte Raubtiere nutzen diese Art von Unterschlupf. Die meisten Runner betreten Abbruchgebäude nur ungern, aber manchmal ist es unumgänglich.

LAGERHALLE



Sicherheitsvorkehrungen, Technik oder Matrixzugang gibt es nicht, abgesehen von denen, für die die Bewohner selbst sorgen. Oft gibt es in ehemaligen Gebäuden sogar Löcher in den Wänden, durch die man leicht ins Innere gelangt. Die Sicherheit in Lagerhallen oder Garagenarealen richtet sich nach der Wertigkeit des Lagerguts. Schmuggler und Hehler achten auf ihr Hab und Gut und verteidigen es gegen jeden, der ihnen in die Quere kommt.

So schlimm die Gebäude von außen aussehen mögen, in den dunklen Ecken der Sechsten Welt weiß man nie, was einem begegnen mag. Rostige Wellblechhallen oder scheinbar verlassene Keller können Gestalten beherbergen, denen man lieber aus dem Weg geht, wie etwa Tamanous.

REPUTATION

Wenn man auf der Straße lebt, ohne eine Identität im System, dann ist der Ruf das Einzige, was man hat. Für Shadowrunner und andere, die in den Rissen der Gesellschaft leben, ist die Art, wie man sie kennt (und wer sie kennt), die einzige Information, die ihnen überallhin folgt und die eine Bedeutung hat. Eine gute Reputation verschafft einem Respekt und Einfluss und kann es erleichtern, an Ausrüstung oder Gefälligkeiten zu kommen. Andererseits kann ein schlechter Ruf das Leben in den Schatten deutlich erschweren. Im *Shadowrun*-System besteht die Reputation eines Charakters aus drei eigenständigen Werten, die separat auf dem Charakterblatt notiert werden: **Straßenruf**, **Schlechter Ruf** und **Prominenz**.

STRASSENRUF

Der Straßenruf repräsentiert das, was ein Charakter in seinem Leben in den Schatten geleistet hat. Je mehr er geleistet und erreicht hat, desto mehr wird er von seinesgleichen respektiert. Der Straßenruf ist abhängig vom gesamten von einem Charakter verdienten Karma. Für jeweils 10 Karmapunkte, die der Charakter verdient hat, erhält er einen Punkt Straßenruf. Oder anders gesagt: Der Straßenruf entspricht dem Gesamtkarma des Charakters, geteilt durch 10 und abgerundet (wobei allerdings noch andere Faktoren eine Rolle spielen können, etwa das Opfern von Straßenruf, um Schlechten Ruf zu senken). Der Spielleiter kann nach eigenem Ermessen für besonders bemerkenswerte Leistungen zusätzliche Straßenrufpunkte vergeben. Der Straßenruf dient als positiver Limitmodifikator bei allen Proben auf Soziale Fertigkeiten in Situationen, in denen die Reputation des Charakters bekannt ist.

SCHLECHTER RUF

Der Schlechte Ruf ist die negative Seite der Reputation eines Charakters. Wenn jemand wenig umgänglich, stur oder unfähig ist, ganz entschieden einen an der Waffel hat oder vom Pech verfolgt wird, dann spricht sich das herum. Schlechter Ruf kann auch für Kaltherzigkeit, Unzuverlässigkeit oder eine andere Charakterschwäche stehen, die andere dazu veranlasst, einen großen Bogen um den Charakter zu machen. Jeder Charakter beginnt mit einem Schlechten Ruf von 0. Dieser Wert wird durch die folgenden Vor- und Nachteile modifiziert (pro Nachteil um 1 erhöht, pro Vorteil um 1 verringert, bis zu einem Minimum von 0):

Vorteile: Glück, Soziales Chamäleon, Unauffälligkeit

Nachteile: Abhängigkeit, Elfenposer, Feindliche Geister, Gezeichnet, Gremlins, Inkompetenz (egal welche Fertigkeit), Kampflähmung, Orkposer, Schwaches Immunsystem, SIN-Mensch (nur kriminelle SIN), Ungebildet, Ungehobelt, Unglück

Im Spiel kann der Spielleiter Punkte für Schlechten Ruf vergeben, wenn der Charakter Dinge tut, die seiner Reputation in den Schatten schaden. Einige Beispiele:

- Weigert sich, einen Run zu Ende zu führen.
- Beleidigt Mr. Johnson oder verärgert ihn auf andere Weise.
- Besonders widerwärtiges oder kaltherziges Verhalten.
- Verrat an Teamkollegen.
- Tötung Unschuldiger.
- Schafft sich einen mächtigen Feind.
- Arbeitet wissentlich für einen Drachen.
- Außergewöhnliches Pech, das zu einem Desaster führt.

Ein Charakter kann keinen Punkt Schlechten Ruf für etwas bekommen, für das er schon einmal einen Punkt erhalten hat. Schlechter Ruf ist eine Folge übermäßig unmoralischen Verhaltens, etwa mutwillig angerichtete Blutbäder oder Ähnliches. Charaktere mit einem hohen Schlechten Ruf werden feststellen, dass es für sie zunehmend schwieriger wird, Arbeit in den Schatten zu finden, da Connections und andere immer weniger bereit sind, ihnen zu helfen.

Ein Charakter kann seinen Schlechten Ruf reduzieren, indem er permanent 2 Punkte Straßenruf für 1 Punkt Schlechten Ruf opfert.

PROMINENZ

Die Prominenz gibt an, wie gut ein Charakter den Medien, den Behörden und der Öffentlichkeit bekannt ist. Mit einigen wenigen Ausnahmen geben sich Shadowrunner immer große Mühe, dass die Öffentlichkeit *nicht* weiß, wer sie sind oder was sie tun. Konzerne und andere Auftraggeber heuern Runner an, wenn sie etwas diskret erledigt haben wollen, ohne dass allzu viel davon an die Öffentlichkeit dringt. Wenn ein Runner also seinen Job macht, sollte im Idealfall niemand etwas davon mitbekommen. Der beste Shadowrunner ist einer, von dem Joe Lohnsklave noch nie gehört hat. Nur wenn etwas schiefgeht oder die Situation es unvermeidlich macht, werden die Aktionen von Runnern öffentlich bekannt.

Genau wie beim Schlechten Ruf entscheidet der Spielleiter auch hier, ob und wann die Handlungen eines Charakters ihm einen Punkt Prominenz verschaffen. Beispiele:

- Feuergefecht mit der Polizei oder einem High-Threat-Response-Team.
- Extraktion einer bekannten Persönlichkeit.
- Sprengstoffanschlag in einer belebten Gegend.
- Zurücklassen belastender physischer Spuren.
- Zu viele Augenzeugen.
- Posten von Videoaufnahmen der Verbrechen eines Runners auf seiner Matrix-Fansite.

Wie viel die Öffentlichkeit tatsächlich über den Charakter weiß, hängt von der Höhe des Prominenzwertes ab. Ob jemand einen Runner kennt, kann aus der Tabelle *Prominenz* entnommen werden.

PROMINENZ

STUFE	BEKANNTHEIT
0–3	Außerhalb der Schattenszene unbekannt.
4–6	Beobachtern der Schattenszene (Verschwörungstheoretikern, Spezialisten der Polizei) bekannt.
7–9	In gut informierten Kreisen (Investigativjournalisten, Polizei, einige Regierungsbeamte) wohlbekannt.
10+	Promi; Sim- und Trideostars stellen den Charakter in Filmen dar.

LEBENSSTIL

Am Ende der Nacht gibt es für jeden Shadowrunner ein Zuhause, zu dem er zurückkehrt, wo er seine MP, seine Zauber, sein Deck oder seine Drohne an die Wand hängt und die Füße hochlegt. Ein Charakter muss sich für einen der folgenden Lebensstile als seinen primären Lebensstil entscheiden, der die allgemeinen Umstände und den Komfort seines täglichen Lebens repräsentiert. Es ist möglich, noch weitere Lebensstile zusätzlich zu bezahlen, die dann für Zweitwohnungen stehen, die für alternative Identitäten oder als Verstecke genutzt werden können. Die Kosten aller Lebensstile müssen aber voll bezahlt werden. Die Tatsache, dass für Zwerge und Trolle viele Dinge des täglichen Bedarfs auf ihre Größe angepasst werden müssen, spiegelt sich in erhöhten Lebensstilkosten für diese Metatypen wider. Zwerge haben um 20 % höhere Lebensstilkosten, Trolle zahlen einen Aufschlag von 100 %.

LUXUS

Dieser Lebensstil bietet von allem das Beste: piekfeine Wohnung, haufenweise Hightech-Spielzeug, das beste Futter, die edelsten Getränke usw. Der Charakter hat Hausangestellte, Dienstmädchen oder hochentwickelte Drohnen, die die Hausarbeit erledigen. Er lebt in einer hübschen Villa, einem schicken Loft oder der Penthouse-Suite eines Tophotels. Die häuslichen Sicherheitsmaßnahmen sind erstklassig, es gibt gut ausgebildete Wachen, astrale Sicherheit und kurze Reaktionszeiten. Das hauseigene Multimediasystem ist besser als in öffentlichen Kinos und erlaubt Zugriffe von jedem Punkt der Wohnstätte aus. Der Charakter steht auf der VIP-Liste diverser exklusiver Restaurants und Clubs, sowohl realer als auch virtueller. Dies ist der Lebensstil für die Gewinner in der Welt von *Shadowrun*: Konzernvorstände, hohe Regierungsbeamte, Yakuzabosse und die Handvoll Shadowrunner, die den großen Fang gemacht haben (und lange genug leben, um davon zu profitieren).

Kosten: 100.000 ¥ pro Monat und mehr!

OBERSCHICHT

Ein Oberschicht-Lebensstil bietet ein geräumiges Haus oder eine großzügige Eigentumswohnung, gutes Essen und die Technologie, die das Leben leichter macht. Der Charakter hat nicht die gleichen Vergünstigungen wie die ganz Großen, aber es wollen ihm auch nicht so viele Leute an den Kragen. Die Wohnung liegt in einer sicheren Zone oder wird durch gute, solide Bestechungsgelder an den örtlichen Polizeikonzern oder Gangboss geschützt. Der Runner kann sich einen Haushaltsservice oder genügend Technologie dafür leisten. Dies ist der Lebensstil der Gutsituierten auf beiden Seiten des Gesetzes: Manager in mittlerer Position, Syndikatsbosse der mittleren Laufbahn und Ähnliches.

Kosten: 10.000 ¥ pro Monat

MITTELSCHICHT

Der Mittelschicht-Lebensstil bietet ein nettes Häuschen oder eine Eigentumswohnung mit immer noch einer Menge Komfort. Ein Charakter mit diesem Lebensstil ernährt sich von Nutrisoy und kann sich hin und wieder auch natürliche Nahrungsmittel leisten, doch immerhin hat der Autokoch eine vollständige Geschmackspalette. Dies ist der Lebensstil der durchschnittlich erfolgreichen Gehaltsempfänger und Kriminellen.

Kosten: 5.000 ¥ pro Monat

UNTERSCHICHT

In diesem Lebensstil hat der Charakter ein Apartment, und niemand wird ihn großartig belästigen, solange er die Tür sorgfältig verriegelt. Er kann sich regelmäßige Mahlzeiten leisten; das Nutrisoy mag zwar nicht besonders schmecken, aber immerhin ist es heiß. Strom und Wasser sind zu bestimmten rationierten Zeiten verfügbar. Die Sicherheit hängt davon ab, wie regelmäßig die Zahlungen an die örtliche Straßengang sind. Fabrikarbeiter, Kleinkriminelle und andere Leute, die erst am Anfang ihrer Karriere stehen oder gerade eine schlechte Zeit durchmachen, haben einen Unterschicht-Lebensstil.

Kosten: 2.000 ¥ pro Monat

SQUATTER

Das Leben stinkt – und die meiste Zeit tut es der Charakter auch. Er isst billiges Nutrisoy und Hefe, der er tropfenweise Aromastoffe hinzugibt. Er lebt in einem besetzten Haus, das vielleicht ein bisschen aufgemöbelt wurde, eventuell umgebaut zu einem Schlafsaal oder aber in schrankgroße Räume unterteilt, zusammen mit anderen Squattern. Oder er mietet sich nachts in einem Sarghotel ein. Das Einzige, was noch schlimmer ist als der Squatter-Lebensstil, ist das Leben auf der Straße.

Kosten: 500 ¥ pro Monat

AUF DER STRASSE

Der Charakter lebt auf der Straße – oder in der Kanalisation, in Lüftungsschächten, zerfallenen Gebäuden oder wo auch immer er gerade unterkommen kann. Mahlzeiten gibt es, wann immer man irgendwo etwas findet, Körperpflege ist nur ein Wort, und die einzige Sicherheit ist die, für die man selbst sorgen kann. Dieser Lebensstil liegt ganz unten auf der sozialen Leiter und wird von Verlierern aller Sorten gepflegt.

Kosten: Hey, Kumpel, das Leben ist nicht völlig mies – immerhin ist es kostenlos.

IM KRANKENHAUS

Dieser spezielle Lebensstil kommt nur zum Tragen, wenn ein Charakter krank oder verletzt ist. Der Charakter sitzt in einem Krankenhaus fest: einem richtigen, einer Klinik, die

wie ein Krankenhaus ausgerüstet ist, oder einer privaten Einrichtung mit der notwendigen Ausrüstung. Diesen Lebensstil kann man nicht wählen. Man bezahlt nur so lange für ihn, bis man geheilt oder pleite ist, je nachdem, was zuerst eintritt.

Kosten: 500 ¥ pro Tag auf der normalen Station, 1.000 ¥ pro Tag auf der Intensivstation

LEBENSSTILOPTIONEN

Nicht alle Hütten sind genau gleich. Jede kann ihre ganz eigenen Vor- und Nachteile haben. Die folgenden Optionen können für jeden Lebensstil außer *Auf der Straße* und *Im Krankenhaus* hinzugewählt werden. Sollte eine Option nach Meinung des Spielleiters nicht zur Behausung eines Charakters passen oder praktisch keine Möglichkeit bestehen, dass die Boni oder Mali jemals im Spiel zum Einsatz kommen werden, kann der Spielleiter dem Spieler untersagen, diese Option zu wählen.

ABGELEGEN ODER SCHWER ZU FINDEN

„*Wo* wohnst du? An der Ecke von *was*?“ Die Wohnung des Charakters ist sehr schwer zu finden oder liegt in einer abgelegenen, wenig bekannten Gegend der Stadt. Jeder braucht eine Wegbeschreibung oder eine gute Karte, um die Adresse zu finden, und selbst dann verlaufen sich noch viele. Beim Pizzaservice hat der Charakter es längst aufgegeben, er trifft sich mit dem Boten an der nächsten Kreuzung. Alle Schleichenproben (außer vom Charakter selbst) in der Nähe der Adresse erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -2.

Kosten: +10 % der normalen Lebensstilkosten

BEENGT

Es ist nicht klein, es ist gemütlich – so jedenfalls hatte der Vermieter es beschrieben. Es gibt *gerade* genug Platz zum Leben, für viel mehr aber auch nicht. Hobbys und Heimarbeit kann man vergessen, ebenso die Beine auszustrecken, wenn man sitzt – es ist einfach nicht genug Platz. Alle Fertigkeitsproben, bei denen Logik verwendet wird und die in dieser Wohnung abgelegt werden, haben einen Limit-Malus von -2 (bis zu einem Minimum von 1).

Kosten: -10 % der normalen Lebensstilkosten

BESONDERS SICHER

Der Charakter lebt in einer besonders sicheren Ecke. Vielleicht ist das Wohngebiet von einer Mauer umgeben, wird von einem besonders wachsamen Sicherheitsdienstleister beschützt, gehört zum Revier einer altruistischen Gang oder liegt ganz in der Nähe eines besonders mächtigen Individuums, mit dem sich niemand gern anlegen möchte. Was auch immer der Grund ist, die Sicherheit der Behausung des Charakters ist höher als für die Gegend typisch. Alle Würfe für High Threat Response (siehe S. 355) sowie andere Sicherheitsreaktionen erfolgen eine Stufe höher, als für die Gegend normalerweise üblich wäre.

Kosten: +20 % der normalen Lebensstilkosten

GEFÄHRLICHE GEGEND

„Ist das nicht da, wo gestern dieser Typ erschossen wurde?“ Die Gegend, in der der Charakter wohnt, ist besonders gefährlich, ein Sündenpfuhl des Verbrechens und der Gewalt. Sicherheitsdienste und Polizei sind dort überfordert, sie reagieren nur auf die schlimmsten Vorkommnisse und dann auch meistens mit Verzögerung. Hier in der Gegend passt jeder auf sich selbst auf. Wenigstens ist die Miete hier niedriger, aber man sollte keine Wertsachen in seiner Wohnung lassen. Alle Proben für High Threat Response (siehe S. 355) sowie andere Sicherheitsreaktionen erfolgen eine Stufe niedriger, als für die Gegend normalerweise üblich wäre.

Kosten: -20 % der normalen Lebensstilkosten

SPEZIELLER ARBEITSBEREICH

Zur Wohnung gehört eine Werkstatt, eine Garage, ein Büroraum, ein Atelier oder irgendein anderer größerer Raum, in dem sich ein spezieller Arbeitsbereich unterbringen lässt. Spezialausrüstung kann darin nach eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen aufgebaut werden, wodurch sich kleinere und größere Arbeiten schnell und einfach erledigen lassen. Fertigkeitsproben, die dort abgelegt werden und den Raum und seine Gerätschaften nutzen, haben einen Bonus von +2 auf das jeweilige Limit.

Kosten: +1.000 ¥ pro Monat

DIE LAUFENDEN KOSTEN BESTREITEN

Wie man sich denken kann, muss ein Charakter jeden Monat die Kosten aufbringen, die sein Lebensstil erfordert (oder seine Lebensstile, wenn er mehrere hat). Die Miete kann für beliebig viele Monate im Voraus bezahlt werden, aber Vermieter sind in der Regel sehr unwillig, das Geld später wieder zurückzuzahlen.

Wenn der Charakter eine Zahlung versäumt, kann es passieren, dass er seinen Lebensstil verliert. In jedem Monat, den ein Charakter seine Lebenshaltungskosten nicht zahlt, wird 1W6 geworfen. Ist das Ergebnis *größer* als die Zahl der aufeinanderfolgenden Monate, in denen er nicht gezahlt hat, so drückt der Vermieter noch einmal ein Auge zu; aber natürlich muss das Geld später nachgezahlt werden. Wenn das Würfelergebnis *kleiner oder gleich* der Anzahl der ausgesetzten Zahlungen ist, hat der Charakter ein Problem. Handelt es sich nicht um den primären Lebensstil des Charakters, so geht der Lebensstil komplett verloren. War es der primäre Lebensstil, den der Charakter nicht bezahlen konnte, so sinkt sein Lebensstil um eine Stufe. Konkret kann sich das darin äußern, dass er irgendwelche Besitztümer verscherbeln muss oder gepfändet wird und dass er aus seiner bisherigen Wohnung rausfliegt. Außerdem kann der Spielleiter entscheiden, dass der Charakter einem Gläubiger noch einen Teil der rückständigen Miete schuldet. Das kann eine Bank oder ein anderes seriöses Kreditinstitut sein, aber auch ein etwas weniger zimperlicher Gläubiger wie ein Kredithai oder ein Verbrechersyndikat.

Insgesamt bietet der Lebensstil der Charaktere viele interessante rollenspielerische Möglichkeiten. Spielleiter und Spieler sollten ruhig eine spannende und dramatische Geschichte um die Situation spinnen.

EINEN LEBENSSTIL KAUFEN

Ein Charakter kann sich einen Lebensstil permanent kaufen, indem er die Kosten für 100 Monate dieses Lebensstils auf einmal zahlt. Zum Beispiel kann man sich mit 10 Millionen Nuyen einen permanenten Luxus-Lebensstil kaufen. Diese Summe repräsentiert Geldanlagen, Aktiendepots und Ähnliches, die für die laufenden Kosten aufkommen.

Doch nichts im Leben ist sicher. Ein Charakter kann einen permanenten Lebensstil durch Aktionen eines Gegners oder durch schlichtes Pech verlieren. Ein Hacker kann Investitionen in Trümmer hacken, Feinde können Immobilienwerte in die Luft jagen. Solche Ereignisse hängen vom Verlauf der Geschichte des Charakters ab, nicht von seinem Bankkonto. Wenn ein Spieler es wünscht, kann sein Charakter einen permanenten Lebensstil (Mittelschicht oder höher) auch wieder verkaufen. Wenn der Charakter einige Monate Zeit hat, einen rechtmäßigen Vertrag auszuhandeln, werfen Sie 2W6. Das Ergebnis wird mit 10 Prozent multipliziert, um festzulegen, welchen Anteil des Kaufpreises der Charakter für seinen Lebensstil erhält. Hat der Charakter nicht den Nachteil SIN-Mensch (S. 93), so wird nur 1W6 geworfen. Ebenfalls nur 1W6 wird geworfen, wenn der Charakter seinen gesamten Besitz auf die Schnelle oder durch einen Agenten loswerden muss, weil er auf der Flucht ist.

TEAM-LEBENSSTIL

Wenn ein Team besonders eng befreundet ist und zusammenlebt (oder sich zumindest einige Mitglieder des Teams eine Bude teilen wollen), kann es einen gemeinsamen Team-Lebensstil kaufen. Das kostet einmal den Grundpreis für den Lebensstil plus 10 % pro zusätzlicher Person. Wenn das Team einen Unterschicht-Lebensstil oder höher kauft, so ist eines der Teammitglieder der Hauptmieter, der für die Schulden geradestehen muss, falls das Team die Zahlungen nicht aufrechterhalten kann.

BELOHNUNGEN

Nachdem der Run mehr oder weniger erfolgreich über die Bühne gebracht wurde, ist es an der Zeit, den Charakteren Belohnungen in Form von Karma und Geld (oder anderen materiellen Gütern) zukommen zu lassen. Jeder teilnehmende Charakter erhält Karma und Geld. Die finanzielle Belohnung wird gewöhnlich am Anfang des Abenteuers ausgehandelt – oft in der klassischen „Wir-treffen-uns-mit-Mr.-Johnson"-Szene –, während die Karmabelohnung erst am Ende ermittelt wird.

Der Spielleiter kann die Belohnungen natürlich nach eigenem Ermessen verteilen, aber wenn er ein paar Tipps beherzigt, kann ihm das die Aufgabe erleichtern und für so etwas wie Kontinuität von Spiel zu Spiel sorgen. Übrigens können Belohnungen auch durch zusätzliche Ausrüstungsrabatte ergänzt werden.

GELD

Es dreht sich doch alles um die Nuyen, nicht wahr? Alle Probleme würden sich in Luft auflösen, wenn man nur ein bisschen mehr davon hätte. Was man mit einem Run verdient, ist bei Weitem nicht genug, aber es hilft. In der Tabelle *Finanzielle Belohnung* sind empfohlene Beträge aufgelistet, die **jeder Charakter**, der am Run teilnimmt, erhalten sollte.

Um die Vergütung für einen Run zu berechnen, beginnen Sie mit einer **Basisvergütung** von 3.000 ¥. Die Basisvergütung ist der Ausgangspunkt beim Anheuern eines Runners. Dieser Betrag kann bei Beginn des Abenteuers um 100 ¥ pro Nettoerfolg bei einer Verhandlungsprobe (S. 139) erhöht werden.

Liegt die Basisvergütung fest, werden die Multiplikatoren bestimmt. Der erste Multiplikator ist der **höchste gegnerische Würfelpool** der Gegenseite, geteilt durch 4 und abgerundet. Damit ist die Summe aus Fertigkeit + Attribut eines NSCs gemeint, mit dem die Runner es **direkt** und in einer für das Abenteuer relevanten Weise zu tun bekommen. Es muss der Würfelpool für eine Aktionsfertigkeit sein, nicht für eine Wissensfertigkeit, und die Fertigkeit muss auch gegen die Spieler eingesetzt werden. Wenn zum Beispiel der höchste gegnerische Würfelpool 12 beträgt (Hacking 6 + Logik 6) und zu einem Spitzendecker gehört, der nach denselben Paydata sucht wie die Runner, dann zählt dieser Pool nur dann, wenn die Runner sich auch tatsächlich in der Matrix mit dem Decker anlegen. Wenn sie dem Decker dagegen nur in einer Schießerei begegnen und er während des Kampfes seine Hackingfertigkeiten nicht einsetzt, dann kann sein Hacking-Würfelpool auch nicht als höchster gegnerischer Würfelpool angerechnet werden. Bei dem Wert sollten permanente Modifikationen des NSCs, die sich auf die Fertigkeit oder das Attribut auswirken (etwa Cyberware oder Magie), einbezogen werden, nicht jedoch Ausrüstungsboni oder situationsbedingte Modifikatoren. Teilen Sie den Würfelpool durch 4, und Sie haben den ersten Teil des Multiplikators.

Danach werden noch weitere Multiplikatoren hinzuaddiert, die sich aus der Gefährlichkeit der Mission ergeben. Dazu gehören sowohl die Modifikatoren aus der Tabelle *Finanzielle Belohnung* auf S. 376 als auch Modifikatoren, die der Spielleiter selbst festgelegt hat. Sind alle Werte addiert, wird damit die Basisvergütung multipliziert.

Anschließend sollte noch einer von drei **Vergütungsmodifikatoren** angewendet werden. Sie modifizieren die Nuyenbelohnung noch einmal nach der Charakteristik des Runs. Standardruns sind das, was die meisten Shadowrunner 2075 so machen – die üblichen Extraktionen, Spionagemissionen und Eigentumsumverteilungen, wie sie tagtäglich stattfinden. Es gibt jedoch auch bestimmte Arten von Jobs, vor denen viele Runner zurückschrecken, Runs mit einem noch größeren moralischen Dilemma als normal. Das können Attentate (auf verhältnismäßig unschuldige Personen) sein, die Unterstützung von Konzernen bei der Ausbeutung der Bevölkerung, Drogenhandel, Menschenhandel oder andere Dinge, die selbst Runner ziemlich niederträchtig finden. Die Bezahlung für solche Jobs ist in der Regel höher, da sich viele Runner weigern, den Job anzunehmen (und wenn man ihn annimmt, dann muss man nicht damit rechnen, dass einen anschließend noch jemand mag). Auf der anderen Seite gibt es aber auch Runs, die einen hinterher mit einem warmen Gefühl im Bauch nach Hause gehen lassen – die Sorte Runs, bei denen die eigene Mutter stolz auf einen wäre. Das sind Jobs, bei denen einer guten Sache gedient wird (womöglich sogar ganz ohne Bezahlung), den Geknechteten geholfen oder ganz allgemein den Reichen genommen und den Armen gegeben wird. Diese Runs werden in der Regel weniger gut bezahlt, aber hey – ist das Gefühl, etwas Gutes getan zu haben, nicht auch eine Belohnung?

BEISPIEL FÜR DIE BERECHNUNG EINES RUNNER-SOLDS

Die Runner werden damit beauftragt, ein Schwert zu stehlen, das einem Mitglied der Halloweeners gehört. Die Basisvergütung beträgt 3.000 ¥. Der höchste gegnerische Würfelpool ist entweder der Pistolenpool von 6 oder, wenn die Gang während des Abenteuers ihre Fertigkeit Gebräuche (Spezialisierung Straße) eingesetzt hat, die 7. So oder so beträgt der durch 4 geteilte und abgerundete Multiplikator 1. Da keiner der anderen Multiplikatoren zum Tragen kommt, ergibt das eine Bezahlung von 3.000 ¥ pro Runner. Falls die Runner gegen die Gang gekämpft haben und 1 zu 3 unterlegen waren, steigt der Gesamtmultiplikator auf 2, das wären dann 6.000 ¥ für jeden Runner.

Nehmen wir jetzt einmal an, das Schwert gehört einem der Leutnants der Halloweeners, und er bekommt die Gelegenheit, seine Browning Ultra-Power im Kampf einzusetzen. Dafür hat er einen Würfelpool von 8, macht einen Multiplikator von 2. Die Belohnung pro Runner beträgt 6.000 ¥. Der Multiplikator steigt auf 3, wenn die Runner 1 zu 3 unterlegen sind, womit die Belohnung bei 9.000 ¥ läge.

Was ist, wenn die Runner das Schwert von der Mafia stehlen sollen? Der höchste Würfelpool beträgt 10 für einen normalen Mafiasoldaten, aber 13 für einen Leutnant. Wenn also keine weiteren Multiplikatoren ins Spiel kommen, erhalten sie 6.000 ¥ pro Kopf, bzw. 9.000 ¥, wenn es gegen einen Leutnant geht. Der niedrigere Betrag steigt auf 9.000 ¥ pro Nase, wenn die Runner 1 zu 2 unterlegen sind, denn die Mafiosi haben eine Professionalitätsstufe von 4. Gehört es zum Auftrag, einen der Mafiosi zu töten, könnte die Bezahlung um 10 % auf 9.900 ¥ erhöht werden, was man auf 10.000 ¥ aufrunden könnte. Wird der Mafia dagegen Geld gestohlen, um es den Bewohnern eines armen Stadtviertels zu geben, denen die Gangster vorher übel mitgespielt haben, könnte die Belohnung um 10 % auf 8.100 ¥ sinken.

FINANZIELLE BELOHNUNG

BASISVERGÜTUNG	3.000 ¥
SITUATION	**MODIFIKATOREN**
Höchster gegnerischer Würfelpool	+(Würfelpool/4)
Runner waren in einem Kampf zahlenmäßig 1 zu 3 unterlegen	+1
Runner waren in einer Kampfsituation mit NSCs der Professionalitätsstufe 4 oder höher im Verhältnis 1 zu 2 unterlegen (nicht mit dem vorigen Multiplikator kumulativ)	+1
Runner wurden von einem Rudel Critter (mindestens ein halbes Dutzend) angegriffen	+1
Runner hatten es in einer einzelnen Szene mit mindestens drei verschiedenen Geistern (außer Watchern) zu tun	+1
Runner haben ihre Aufgabe mit beeindruckender Schnelligkeit und/oder Raffinesse erledigt	+1
Runner mussten zur Erledigung des Runs zwangsläufig riskieren, die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit oder des Gesetzes auf sich zu ziehen*	+1
Job bringt Runner in direkten Kontakt mit einem bekannten und besonders gefährlichen Element der Sechsten Welt (z.B. den Roten Samurai, einer Mitsuhama-Nullzone usw.)	+1

**Dazu zählen keine Aktionen, die die Runner aus eigener Initiative unternehmen, und keine Fehler, die sie begehen. Die Aufmerksamkeit von Öffentlichkeit oder Gesetz muss ein integraler Bestandteil des Jobs sein, etwa Entführung oder Ermordung einer Person des öffentlichen Lebens.*

VERGÜTUNGSMODIFIKATOREN	
Standardrun	0%
(nichts Besonderes, normale Arbeit für Runner)	
Job für kaltherzige Bastarde	+10–20%
(Wetwork, Konzerne bei Ausbeutung helfen, Drogenschmuggel, Menschenhandel)	
Job, bei dem ein gutes Gefühl Teil der Belohnung ist	-10–20%
(einer guten Sache dienen, den Reichen nehmen und den Armen geben, die Welt ein Stück besser machen)	

Was ist mit richtig fetter Beute? Wenn die Runner zum Beispiel töricht genug sind, einen Job anzunehmen, der sie direkt zwischen die Zähne eines Leutnants der Sioux Wildcats schickt? Der höchste gegnerische Würfelpool beträgt 18, damit beträgt der Multiplikator schon einmal 4. Es handelt sich definitiv um ein gefährliches Element der Sechsten Welt, also steigt der Multiplikator auf 5. Der Leutnant wird vermutlich nicht allein sein, also steigt der Multiplikator wahrscheinlich auf 6, weil die Runner den feindlichen Soldaten 1 zu 2 unterlegen sind. Bei den Wildcats muss man damit rechnen, dass sie auch ein paar Critter dabeihaben, die sie auf die Runner hetzen, damit erhöht sich der Multiplikator schließlich auf 7. Die Belohnung für diesen Job dürfte also 21.000 ¥ für jeden Runner betragen. Sie werden eine Menge Geld auf den Kopf hauen können – falls sie überleben.

KARMA

Mit Geld kann man tolle Spielzeuge kaufen, aber was auf der Straße wirklich zählt, ist Erfahrung. Der zweite Teil der Belohnung für einen Run besteht aus **Karma**. Karma steht für die immateriellen Dinge, die man im Leben in den Schatten gewinnen kann: Erfahrung, Intuition, manchmal auch Glück. Karma bekommt **jeder Charakter** nach Beendigung eines Runs (ob erfolgreich oder nicht), und zwar anhand der folgenden Tabelle. Manche Karmapunkte werden durch einen Beitrag zu den Erfolgen der Gruppe erworben, manche durch individuelle Leistungen.

Addieren Sie die Werte aller zutreffenden Punkte der Tabelle, dann wenden Sie darauf einen der Karmamodifikatoren im unteren Teil der Tabelle an. Die Modifikatoren sind dieselben wie bei der Ermittlung der Nuyenbelohnung aus der Tabelle *Finanzielle Belohnung*. Wenn ein Modifikator bei der finanziellen Belohnung zum Einsatz kommt, sollte er das auch bei der Karmabelohnung.

KARMABELOHNUNG

SITUATION	KARMA
Charakter hat überlebt	2
Gruppe hat alle Ziele erreicht	2
Gruppe hat einige Ziele erreicht	1
Schwierigkeitsgrad des gesamten Abenteuers	höchster gegnerischer Würfelpool ÷ 6 (abgerundet)
Charakter war besonders heldenhaft oder schlau	1
Gutes Rollenspiel	1
Charakter hat Handlung vorangebracht	1
Charakter hatte richtige Fertigkeit zur richtigen Zeit	1
Besonders humorvolles oder dramatisches Rollenspiel	1

KARMAMODIFIKATOREN	
Standardrun	0
Job für kaltherzige Bastarde	-2
Für eine gute Sache	+2

HELFER UND HEMMNISSE

Sehen wir den Tatsachen ins Auge: Die Sechste Welt ist groß und böse, und die Spielercharaktere sind in ihr nicht allein. Es gibt dort draußen alle möglichen anderen Leute und *Dinge*, mit denen sie es früher oder später zu tun bekommen werden. Manche werden freundlich sein und ihnen manchmal sogar aus der Klemme helfen; andere werden versuchen, sie über den Haufen zu schießen, sie aufzufressen oder ihnen auf unzählige andere kreative Weisen Knüppel zwischen die Beine zu werfen.

In diesem Kapitel werden Sie einige davon kennenlernen. Es besteht aus drei Teilen. Der erste befasst sich mit Nichtspielercharakteren (NSCs), den Leuten, mit denen die Spielercharaktere im Laufe des Spiels zu tun haben werden. Im zweiten geht es um normale und paranormale Critter, die sich friedlich oder (meistens) weniger friedlich in der Sechsten Welt tummeln. Und der dritte Teil befasst sich mit Drogen und anderen Toxinen, die häufig bei Arbeit und Freizeit Verwendung finden.

NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Wenn die Spielercharaktere die Stars ihres eigenen Dramas sind, dann sind die Nichtspielercharaktere die Nebenrollen. Vom Megakonzern-CEO bis zum Zwergensquatter, der in einer dreckigen Gasse zwischen Pappkartons haust, vom Drachen im Aufsichtsrat bis zur Kassiererin im Stuffer Shack – NSCs sind die Leute, die die Welt der Spielercharaktere bevölkern, mit denen sie reden, kämpfen oder anderweitig zu tun haben. Sie benutzen die gleichen Straßen, verkaufen die gleichen Geheimnisse und legen die gleichen Leute aufs Kreuz wie die Spielercharaktere. Sie sind es, durch die der Spielleiter mit den Spielern interagiert, um seine Geschichte zu erzählen.

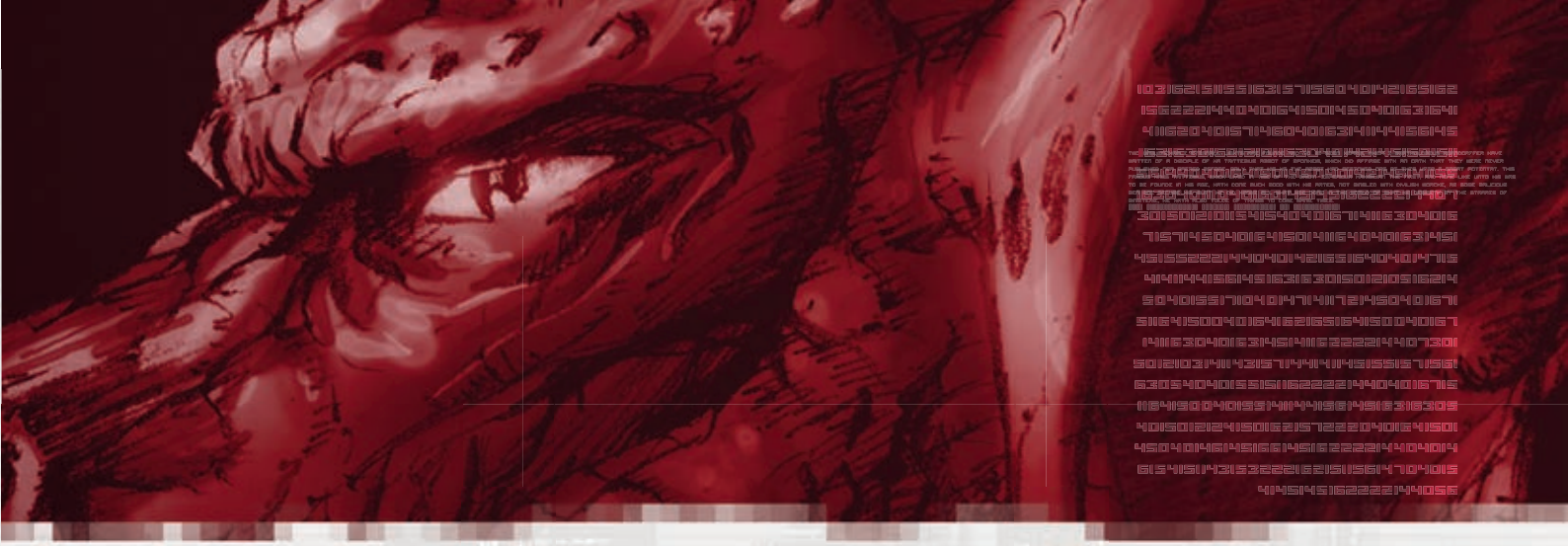
Shadowrun ist ein Rollenspiel und deshalb von Natur aus interaktiv. Der Umgang zwischen NSCs und Spielercharakteren wird zum größten Teil rollenspielerisch zwischen Spielern und Spielleiter ablaufen. Manchmal jedoch wird es Situationen geben, in denen Rollenspiel nicht ausreicht. Manchmal kommt man mit Reden nicht weiter, dann sind andere Maßnahmen gefragt. Und dann reicht es nicht, nur die Beweggründe und Einstellung eines Charakters zu kennen. Dann muss man auch wissen, wozu er fähig ist.

Im Regelfall wird der Spielleiter die NSCs gezielt für sein Abenteuer oder seine Kampagne erschaffen. Immerhin können sie alle möglichen unterschiedlichen Funktionen haben, und jede Kampagne hat ihren eigenen Stil und ihre Atmosphäre. Die NSCs sollten für die Spielercharaktere eine gewisse Herausforderung darstellen oder ihnen gerade im richtigen Maße helfen, und das sollte der Spielleiter immer im Kopf behalten, wenn er sie entwirft. Egal wie ihr Leben als NSC aussehen mag, sie sollten sich auf jeden Fall gut in die erzählte Geschichte einfügen.

Aber auch wenn der Spielleiter die NSCs selbst entwirft, ist es oft hilfreich, etwas zu haben, worauf man aufbauen kann. Rollenspieler sind unberechenbar, und oft kann der Spielleiter nicht vorhersehen, in welche verqueren Richtungen sie das Spiel mit ihren Entscheidungen lenken. Dieses Kapitel enthält einige Standard-NSCs sowie Tipps und Hinweise für die unterschiedlichen Verwendungsmöglichkeiten von NSCs im Spiel. NSCs können Schergen sein oder Top-Runner, gesichtslose Gegner oder bedeutsame Charaktere, die einen wichtigen Einfluss auf das Leben der Spielercharaktere haben. Vielleicht sind sie irgendetwas dazwischen, oder auch nichts von alledem. Es können Bekannte der Spielercharaktere sein, Connections, die ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen – zu einem entsprechenden Preis, versteht sich. Die meisten NSCs dürften in diese Kategorien passen, aber beileibe nicht alle, und der Spielleiter sollte sie auch nicht mit Gewalt irgendwo einordnen wollen. Einige NSCs sind fundamental wichtig für die Handlung, andere nur Dekoration.

NSC- UND CRITTERSPIELWERTE

ABKÜRZUNG	ATTRIBUT	ABKÜRZUNG	ATTRIBUT
K	Konstitution	I	Intuition
G	Geschicklichkeit	C	Charisma
R	Reaktion	EDG	Edge
S	Stärke	ESS	Essenz
W	Willenskraft	M	Magie
L	Logik	RES	Resonanz



SCHERGEN

In jedem Abenteuer in der Sechsten Welt werden die Protagonisten früher oder später auf eine Gruppe von Gegnern treffen. Das kann eine Go-Gang sein, aber auch eine Elite-Sicherheitseinheit eines Konzerns. Wie stark sie sind, spielt eigentlich keine so große Rolle; sie sind namenlos und gesichtslos, und sie haben alle ungefähr die gleichen Fähigkeiten. Sie können so gut wie harmlos sein oder außerordentlich gefährlich, aber sie sind austauschbare Handlanger und Gefolgsleute.

Sie sind **Schergen**.

Schergen sind NSCs, die zu einer Gruppe zusammengefasst werden können, weil sie praktisch identische Spielwerte haben. Am einfachsten sind sie für den Spielleiter als Gruppe handhabbar, mit dem gleichen Satz von Attributen und Fertigkeiten für jeden von ihnen. Unterschiedliche Gruppen ähnlicher Schergen können darüber hinaus neben ihren Grundfertigkeiten unterschiedliche Spezialisierungen haben.

Ebenso haben sie alle ähnliche Ausrüstung und Waffen, doch gelegentlich kann sich auch einmal eine Überraschung in der Gruppe verstecken. Eines der Gangmitglieder kann sich plötzlich als Straßenhexe entpuppen, oder einer der Wachmänner fuchtelt mit einem Sturmgewehr herum, während der Rest des Trupps nur mit Pistolen bewaffnet ist. Der Spielleiter sollte sich diese Spezialfälle notieren und diesem Spezialisten auch die entsprechenden Fertigkeiten geben, damit er seine besondere Ausrüstung oder Fähigkeit einsetzen kann. Spezialisten eignen sich gut dafür, die Spieler auf Trab zu halten – nur zu leicht tappt man nämlich in die Falle, alle Schergen für gleich stark zu halten. Der Spielleiter sollte es dabei aber nicht übertreiben; Spezialisten sollte es höchstens einen oder zwei pro Schergengruppe geben. Das vereinfacht die Buchführung.

Eine weitere Möglichkeit, dem Spielleiter die Buchführung zu erleichtern, besteht darin, das Auswürfeln der Initiative auf eine einzige Initiativeprobe für die gesamte Gruppe von Schergen zu beschränken (eventuell ergänzt durch eine eigene Initiativeprobe für Spezialisten mit entsprechender Bodytech). Das Ergebnis dieser Probe gilt dann für alle Schergen der Gruppe, obwohl manche Modifikatoren – vor allem Verletzungsmodifikatoren – dazu führen können, dass der eine oder andere Scherge bei einem anderen Initiativeergebnis handelt als der Rest des Teams.

ZUSTANDSMONITOR

Schergen sind für den Spielleiter leichter zu verwalten als andere NSCs (und für die Spielercharaktere leichter niederzumähen). Sie haben nur einen Zustandsmonitor, auf dem sowohl Körperlicher als auch Geistiger Schaden markiert werden. Ihr Zustandsmonitor hat eine Anzahl Kästchen, die der aufgerundeten Hälfte ihrer Konstitution oder Willenskraft (dem höheren der beiden Werte) plus 8 entspricht. Jeder Schaden, den ein Scherge erleidet, egal ob Körperlich oder Geistig, wird auf diesem Zustandsmonitor eingetragen; ist er voll, so ist der Scherge für den Rest des Kampfes ausgeschaltet. Schergen können keinen Überschüssigen Schaden erleiden.

Manchmal ist es wichtig zu wissen, ob ein Scherge am Ende eines Kampfes tot ist oder noch lebt. Möglicherweise wollen die Spielercharaktere ja einen der Gegner darüber befragen, wer sie ihnen auf den Hals gehetzt hat. Für solche Fälle sollte sich der Spielleiter die Art des Schadens notieren, die den Schergen ausgeschaltet hat. War es Geistiger Schaden oder ein Körperlicher Schaden, der geringer war als das Konstitutionsattribut des Schergen, so lebt er noch. War der letzte erhaltene Schaden Körperlich und war er größer als die Konstitution des Schergen, so ist er tot.

MÄHT SIE NIEDER

In manchen Situationen ist sogar der reduzierte Verwaltungskram für Schergen noch zu viel Aufwand. Für solche Fälle gibt es mehrere Möglichkeiten, um die Sache noch mehr zu beschleunigen:

- Ein Scherge wird schon durch eine einzige Verletzung ausgeschaltet.
- Die normalen Widerstandsregeln gelten nicht für Schergen; alle Proben gegen sie sind Erfolgsproben (keine Vergleichenden Proben). Die meisten Zauber treffen sie ungehindert, und Schergen würfeln nicht, um Fernkampfangriffen auszuweichen.
- Wenn ein Spielercharakter bei einer Schleichenprobe mindestens einen Erfolg erzielt, werden die Schergen automatisch überrascht.
- Wenn die Schergen die Shadowrunner kommen sehen, können sie einen Hinterhalt versuchen, der aber automatisch fehlschlägt.

PROFESSIONALITÄTSSTUFE

Manche Teams sind nun einmal besser ausgebildet als andere. Manchmal stehen die Spielercharaktere einem Haufen feiger Schläger in weißen Kapuzen gegenüber, manchmal haben sie es mit einem kampferprobten professionellen Sicherheitsteam zu tun. Erstere werden beim ersten Anzeichen von Ärger die Beine in die Hand nehmen, Letztere werden

wahrscheinlich die Oberhand über die Spielercharaktere gewinnen. Der Unterschied ist ihre **Professionalitätsstufe**, ein Wert, der die Entschlossenheit der Gegner und ihre Fähigkeit, es mit einem Team Shadowrunner aufzunehmen, misst.

Die Professionalitätsstufe steht für die allgemeine Erfahrung und Disziplin eines NSC-Teams. Sie dient als Würfelpoolmodifikator für den Widerstand gegen Proben auf Soziale Fertigkeiten, und sie legt die Höhe des Edgeattributs und des Edgepools fest (s. *Gruppenedge*).

Die folgende Liste beschreibt die verschiedenen Professionalitätsstufen einer Gruppe von Schergen.

Professionalitätsstufe 0 (Ungeübt): Diese Typen sind ziemlich planlos. Sie können vielleicht halbwegs mit ihren Waffen umgehen, aber sie haben nie als Einheit trainiert und sind nicht mit Kampfsituationen vertraut. Ihre Reaktionen sind meistens langsam und unbeholfen. Wenn einer aus ihrer Gruppe ausgeschaltet wird, nimmt der Rest die Beine in die Hand und flieht. Beispiele sind zusammengewürfelte Straßenmobs oder die Wachleute aus dem Einkaufszentrum.

Professionalitätsstufe 1–2 (Erfahren): Sie sind weiß Gott keine knallharten Kampfschweine, aber sie haben zumindest etwas Training als Team erhalten und schon ein bisschen Gefechtserfahrung gesammelt. Sie agieren zielgerichtet und planvoll, besitzen unter Beschuss aber noch nicht die Abgebrühtheit von Veteranen. Wenn in einem Kampf mehr als ein Viertel des Teams ausgeschaltet wird, stellen die Übrigen das Feuer ein und fliehen. Beispiele sind unerfahrene Streifenpolizisten, die meisten Gangs oder Konzern-Sicherheitsteams.

Professionalitätsstufe 3–4 (Veteran): Diese Leute wissen, was sie tun. Sie sind gut ausgebildet, besitzen genug Erfahrung und haben gelernt, einen kühlen Kopf zu bewahren. Sie gehen keine unnötigen Risiken ein. Wenn mehr als die Hälfte ihres Teams in einem Kampf ausgeschaltet wird, ziehen sie sich zurück. Beispiele sind professionelle Leibwächter, erfahrene Polizisten und typische Söldnereinheiten.

Professionalitätsstufe 5–6 (Elite): Sie leben für ihre Arbeit. Sie sind Top-Profis, die jedem Druck standhalten. Sie kämpfen bis zum letzten Mann oder bis ihre Missionsparameter einen Rückzug vorsehen. Beispiele sind HTR- und SWAT-Teams, militärische Spezialeinheiten und Fanatiker.

GRUPPENEDGE

Schergen sind keine normalen Charaktere. Ihre Rolle im Handlungsablauf des Abenteuers ist sehr beschränkt, und sie haben nicht so viel Edge wie normale Charaktere. Genau genommen haben sie gar kein individuelles Edgeattribut; sie teilen sich vielmehr einen Edgepool mit ihren Teamkollegen. Auch das macht wieder die Buchführung für den Spielleiter einfacher. Statt individuelles Edge auszugeben, kann der Spielleiter einen Punkt Gruppenedge durch einen beliebigen Schergen des Teams ausgeben lassen.

Ein Team von Schergen hat ein Gruppenedge in Höhe seiner Professionalitätsstufe. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass Schergen nur in Situationen Edge aufwenden, die entscheidend für ihre Ziele sind. Er kann die Höhe des Gruppenedges nach eigenem Ermessen verändern, vor allem wenn die Schergen später im Abenteuer noch einmal auftauchen sollen (dann brauchen sie vielleicht ein bisschen mehr). Auch die Auffrischung des Gruppenedges kann er nach Bedarf anpassen, wobei die Schergen ihr Edge nicht öfter auffrischen sollten als die Spielercharaktere.

ANFÜHRER

Manchmal gibt es in einer Gruppe von Schergen eine Person, die den anderen gegenüber eine Führungsrolle einnimmt. Manchmal ist sie durch ihre Kompetenz in diese Rolle gelangt, manchmal durch Persönlichkeit oder Charisma. Jedenfalls ist diese Person diejenige, die das Sagen hat. Sie ist der Anführer.

Der Anführer ist auch ein Scherge, aber er steht etwas über dem Rest des Teams. Ein Team hat nur einen Anführer. Der Rest des Teams hat identische Attribute und Fertigkeiten, der Anführer dagegen hat seine eigenen. Er ist stärker und qualifizierter als die anderen Schergen der Gruppe. Im Allgemeinen sollte die Summe seiner Attributswerte um mindestens 4 höher sein als die Summe der Attributswerte eines der anderen Schergen. Auch die Summe seiner Aktionsfertigkeitswerte sollte um 4 höher sein als die der anderen.

Wie alle Schergen haben auch Anführer kein eigenes Edgeattribut, sondern verwenden das Gruppenedge. Allerdings

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN NACH METATYP

METATYP	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	PANZERUNG
Elf	–	+1	–	–	–	–	–	+2	-1	–
Ork	+3	–	–	+2	–	-1	–	-1	-1	–
Troll	+4	-1	–	+4	–	-1	-1	-2	-1	+1
Zwerg	+2	–	-1	+2	+1	–	–	–	-1	–

KÖRPERLICHE EIGENSCHAFTEN DER METATYPEN

METATYP	DURCHSCHNITTSGRÖSSE	DURCHSCHNITTSGEWICHT	DURCHSCHNITTLICHE LEBENSERWARTUNG (WELTWEIT)
Elf	190 cm	80 kg	200 Jahre oder mehr (geschätzt)
Mensch	175 cm	78 kg	55–65 Jahre
Ork	190 cm	128 kg	35–45 Jahre
Troll	250 cm	335 kg	45–55 Jahre
Zwerg	120 cm	54 kg	über 100 Jahre (extrapoliert)

legen sie ihre eigenen Initiativeproben ab, und falls sie dabei dasselbe Initiativeergebnis wie die restlichen Schergen erzielen, handeln sie immer zuerst. Anführer verfügen, wie alle Schergen, nur über einen einzelnen Zustandsmonitor.

Im Kampf kann ein Anführer, der die Fertigkeit Führung besitzt, damit versuchen, sein Team zu unterstützen. Neben den üblichen Verwendungsmöglichkeiten der Fertigkeit (s. *Einsatz von Führung*, S. 141) kann der Anführer damit die Professionalitätsstufe (und damit auch das Gruppenedge) seiner Gruppe um 1 erhöhen.

BEISPIEL-SCHERGEN

In den Schatten kann einem so ziemlich jeder über den Weg laufen. Und die meisten davon haben nichts Besseres zu tun, als einen bei der Arbeit zu behindern. Die folgenden Charaktere sind Beispiele für typische Schergen jeder Professionalitätsstufe. Bei jedem Beispiel finden Sie eine kurze Beschreibung und Werte für einen Durchschnittsschergen und einen Anführer. Natürlich muss der Spielleiter nicht jedes Mal einen Anführer hinzufügen, wenn er eine Gruppe Schergen auftauchen lässt. Dafür kann er aber zum Beispiel mehrere Anführer zu einer Eliteeinheit der betreffenden Professionalitätsstufe zusammenfassen.

SCHERGEN IM SPIEL

Ja, sie sind austauschbar. Ja, die Regeln für sie sind so vereinfacht, dass sie wie blasse Abziehbilder erscheinen. Sie mögen nur Handlanger und Fußvolk sein, aber sie leben dennoch in derselben Sechsten Welt wie die Spielercharaktere. Sie wissen, wie gefährlich eine Schießerei sein kann, entweder aus eigener Erfahrung oder aus dem Trideo. Und die meisten Schergen werden, ob sie nun für den Kampf ausgebildet wurden oder nicht, die grundlegendsten Kampftaktiken anwenden – etwa in Deckung gehen, mit dem Schießen warten, bis ein Ziel sichtbar ist, oder versuchen, eine vorteilhaftere Position gegenüber dem Gegner zu erlangen. Sie sind namenlos, aber sie sind (meistens) keine Idioten.

Es ist Aufgabe des Spielleiters, dafür zu sorgen, dass die Schergen auch tatsächlich eine Herausforderung für die Spielercharaktere darstellen. Und da besteht der einfachste Weg darin, darauf zu achten, dass sie zumindest ein grundsätzliches Bewusstsein für Situation und Taktik haben.

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 0: SCHLÄGER

Die Sorte unterbelichteter, muskelbepackter Neandertaler, für die der Ausdruck „wütender Mob“ erfunden wurde. Sie werden vom Humanis Policlub, TerraFirst! oder ähnlichen Gruppen angeheuert, oder sie rotten sich spontan auf der Straße zusammen, wenn etwas im Busch ist. Sie wissen, wie man unschuldige Passanten einschüchtert oder vermöbelt, aber sie sind keine Gegner für erfahrene Kämpfer, und wenn sie auf echten Widerstand stoßen, machen sie sich schnell aus dem Staub.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	3	3	3	2	3	2	6

Initiative	6 + 1W6
Zustandsmonitor	10
Limits	Körperlich 4, Geistig 4, Sozial 5
Panzerung	0
Fertigkeiten	Einschüchtern 3, Klingenwaffen 3, Knüppel 3, Waffenloser Kampf 3
Ausrüstung	Kommlink [Meta Link; Gerätestufe 1]
Waffen	Knüppel [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 6K | DK –] Messer [Klingenwaffe | Präz. 5 | Reichweite – | Schaden 4K | DK -1]

Anführer: Manchmal ist primitive, planlose Gewalt nicht genug. In solchen Fällen übernimmt gerne einmal ein erfahrener Schläger die Führung und stellt sicher, dass auch wirklich ein paar Kniescheiben zertrümmert werden. Ein solcher Anführer hat meistens auch ein Stück Altmetall im Gürtel stecken, aber er ist trotzdem nur ein kleines Licht und selbst für einen unerfahrenen Shadowrunner kein echter Gegner.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	4	3	4	3	3	3	3	6

Initiative	6 + 1W6
Zustandsmonitor	10
Limits	Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 5
Panzerung	0
Fertigkeiten	Einschüchtern 5, Klingenwaffen 3, Knüppel 4, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 4; gruppentypisches Straßenwissen 3
Ausrüstung	Kommlink [Meta Link; Gerätestufe 1]
Waffen	Knüppel [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 7K | DK –] Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7 | Schaden 7K | DK – | HM | RK – | 11(s)] Messer [Klingenwaffe | Präz. 5 | Reichweite – | Schaden 5K | DK -1]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 1: GANGER & STRASSENABSCHAUM

Halloweeners. Eye-Fivers. Brain Eaters. Red Rovers. Ancients. Diese Namen und die Gangs, die sich dahinter verbergen, verbreiten Angst und Schrecken. Was Taktik und Organisation angeht, stehen Straßengangs eine Stufe über den einfachen Schlägertrupps. Sie beherrschen die Straßen des Sprawls zu Fuß oder von ihren Motorrädern aus. Sie sind hart wie Stahl und dumm wie Brot. Außerdem nehmen sie ihr Territorium sehr ernst und besitzen ein gutes Gedächtnis für Beleidigungen, egal ob echt oder nur eingebildet.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	3	4	3	2	3	3	6

Initiative	6 + 1W6
Zustandsmonitor	10
Limits	Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 5
Panzerung	9
Fertigkeiten	Einschüchtern 4, Gebräuche (Straße) 3 (+2), Klingenwaffen 4, Knüppel 3, Pistolen 4, Waffenloser Kampf 3
Vorteile	Zähigkeit [KON +1 für Schadenswiderstandsproben]
Ausrüstung	1 Dosis Cram oder Jazz (S. 413) Kommlink [Meta Link; Gerätestufe 1] Panzerweste [9]
Waffen	Browning Ultra-Power [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 10(s)] Messer [Klingenwaffe | Präz. 5 | Reichweite – | Schaden 5K | DK -1]

Anführer: Ganger, die genug Zivilisten (und Mit-Ganger) bedroht oder abgestochen haben, wandern auf der Karriereleiter der Gang nach oben. Andere Gangmitglieder, vor allem Neulinge, die gerne lange genug am Leben bleiben würden, um selbst in der Gang aufzusteigen, schauen mit einem erschreckenden Maß an Ergebenheit zu ihnen auf.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	4	4	4	3	4	4	5,7

Initiative	8 + 1W6
Zustandsmonitor	10
Limits	Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 6
Panzerung	12
Fertigkeiten	Einschüchtern 4, Führung 1, Gebräuche (Straße) 4 (+2), Klingenwaffen 3, Pistolen (Halbautomatik) 3 (+2), Waffenloser Kampf (Cyberimplantatwaffen) 3 (+2), Wurfwaffen 2
Vorteile	Zähigkeit [KON +1 für Schadenswiderstandsproben]
Bodytech	Sporn (einziehbar)
Ausrüstung	1 Dosis Cram oder Jazz (S. 413) Kommlink [Sony Emperor; Gerätestufe 2] Panzerjacke [12]
Waffen	Browning Ultra-Power [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 10(s)] Messer [Klingenwaffe | Präz. 5 | Reichweite – | Schaden 5K | DK -1] Sporn (einziehbar) [Cyberimplantatwaffe | Präz. 6 | Reichweite – | Schaden 7K | DK -2]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2: KONZERNSICHERHEIT

Nicht in jedem Konzerngebäude wird streng geheime Forschung betrieben, die erstklassige Bewachung benötigt, aber einen *gewissen* Schutz brauchen sie alle. Und um diesen Schutz können die Konzerne sich selbst kümmern, dank der Seretech- und Shiawase-Urteile, die es exterritorialen Konzernen gestatten, zur eigenen Verteidigung auch zu tödlicher Gewalt zu greifen. Die meisten Sicherheitsgardisten sind jedoch nicht bis an die Zähne bewaffnet – das wäre keine gute Werbung. Sie sind gerade gut genug ausgebildet und ausgerüstet, um mit den einfachsten Bedrohungen und üblicher Straßengewalt fertigzuwerden. Außerdem haben sie in ihrer Ausbildung gelernt, wie man größere Gefahren in Schach hält und in Deckung geht, bis die Verstärkung eintrifft.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	4	3	3	2	3	3	6

Initiative	7 + 1W6
Zustandsmonitor	10
Limits	Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 5
Panzerung	12
Fertigkeiten	Gebräuche 3, Laufen 4, Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 2
Ausrüstung	Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3] Panzerjacke [12]
Waffen	Colt Cobra TZ-120 [MP | Präz. 4(5) | Schaden 7K | DK – |HM/SM/AM | RK 2(3) | 32(s)] Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Präz. 6(7) | Schaden 7K | DK – | HM | RK (1) | 30(s)] Betäubungsschlagstock [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 9G(e) | DK -5 | 10 Ladungen]

Anführer: Bei etwas wichtigeren Konzerneinrichtungen wird das Sicherheitskontingent häufig durch einen Lohnmagier verstärkt, der für die magische Sicherheit zuständig ist. Magie ist selten, deshalb nimmt der Magier seine Sicherheitsaufgaben in der Regel neben seinem normalen Job wahr. Hauptberufliche Sicherheitsmagier findet man nur bei besonders wichtigen Anlagen oder Projekten.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M
3	4	4	3	4	4	4	3	6	3

Initiative	8 + 1W6
Astrale Initiative	8 + 2W6
Zustandsmonitor	10
Limits	Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 6
Panzerung	12
Fertigkeiten	Antimagie 4, Askennen 4, Astralkampf 3, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 3, Führung 3, Pistolen 2, Spruchzauberei 4
Zauber	Betäubungsball, Energieblitz, Leben Entdecken, Licht, Physische Barriere, Stille
Ausrüstung	Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3] Mage-Sight-Brille (10 m) Panzerjacke [12] Zauberspruchfokus (Kampfzauber) [Kraftstufe 2]
Waffen	Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Präz. 6(7) | Schaden 7K | DK – | HM | RK (1) | 30(s)]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3: STREIFENPOLIZISTEN

Als die Konzerne den Laden übernahmen, wurden sogar die grundlegenden öffentlichen Dienstleistungen privatisiert. Die bekanntesten Polizeikonzerne sind Knight Errant Security, Lone Star Security Services und in Deutschland zudem der Sternschutz. Die Streifenpolizisten dieser Konzerne sind relativ gut ausgebildet und gehören zu den häufigsten Gegnern von Shadowrunnern.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	3	4	3	3	2	3	3	6

Initiative	7 + 1W6
Zustandsmonitor	10
Limits	Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 5
Panzerung	12
Aktionsfertigkeiten	Knüppel 3, Laufen 3, Pistolen 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten	Örtliche Verbrecherszene 3, Polizei 4
Ausrüstung	2 Dosen Jazz (S. 413) Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3] Panzerjacke [12] Sonnenbrille [Bildverbindung, Smartlink]
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 15(s)] Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK – | 4 (m)] Betäubungsschlagstock [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 9G(e) | DK -5 | 10 Ladungen]

Anführer: Veteranen der Konzernpolizei haben schon so ziemlich alles auf der Straße gesehen und getan. Sie wissen instinktiv, woher der Wind weht. Die meisten haben im Laufe ihrer Karriere Körpermodifikationen erhalten, entweder als Ersatz für Gliedmaßen, die sie im Dienst für den Konzern verloren haben, oder als bewusst angeschaffte Bodytech, die ihnen einen Vorteil gegenüber den bösen Jungs – also beispielsweise Shadowrunnern – verschaffen soll.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	4 (6)	3	4	3	5	4	5,1

Initiative	9(11) + 1W6
Zustandsmonitor	10
Limits	Körperlich 5(6), Geistig 5, Sozial 6
Panzerung	12
Aktionsfertigkeiten	Einschüchtern 4, Führung 5, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 6, Pistolen 6, Schleichen 3, Schnellfeuerwaffen 4, Wahrnehmung 5
Wissensfertigkeiten	Polizei 6
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Reaktionsverbesserung 2
Ausrüstung	2 Dosen Jazz (S. 413) Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4] Panzerjacke [12]
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 15(s)] Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK – | 4 (m)] Betäubungsschlagstock [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 9G(e) | DK -5 | 10 Ladungen]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4: KRIMINELLE ORGANISATION

Es ist nicht ungewöhnlich, dass sich die Wege von Shadowrunnern mit denen anderer Krimineller kreuzen. Mafia, Yakuza, die Triaden, die Vory – sie alle haben ihre Soldaten, die sie für die unterschiedlichsten Aufgaben einsetzen, von denen die meisten weniger legal sind. Ihr Ruf als Knochenbrecher ist wohlverdient. Für ihren Sinn für Humor sind sie dagegen nicht bekannt.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	5	4	4	4	3	4	3	6

Initiative	8 + 1W6
Zustandsmonitor	10
Limits	Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 6
Panzerung	9
Fertigkeiten	Einschüchtern 6, Klingenwaffen 5, Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 5, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 2
Vorteile	Zähigkeit [KON +1 für Schadenswiderstandsproben]
Ausrüstung	Gefütterter Mantel [9] Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3]
Waffen	Ceska Black Scorpion [Automatikpistole | Präz. 5 | Schaden 6K | DK – | HM/SM | RK (1) | 35(s)] Messer [Klingenwaffe | Präz. 5 | Reichweite – | Schaden 5K | DK -1] oder Schwert [Klingenwaffe | Präz. 6 | Reichweite 1 | Schaden 7K | DK -2]

Anführer: Technomancer sind in der Sechsten Welt ein seltenes Gut. Da die normale Gesellschaft sie oft zu Außenseitern macht, sehen viele von ihnen keine andere Wahl, als ihre außergewöhnliche Gabe auf kriminelle Weise zu verwenden. Und die Verbrechersyndikate mögen sie zwar misstrauisch beäugen, wären aber dumm, ihre Dienste abzulehnen. Selbst die konservative Mafia würde keinen Technomancer zurückweisen, der sich anbietet, einen Trupp Mafiasoldaten bei einer besonders wichtigen Mission anzuführen oder zu unterstützen.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	RES
3	3	4	3	5	5	5	4	6	5

Initiative	9 + 1W6
Matrixinitiative (Heißes Sim)	10 + 4W6
Zustandsmonitor	11
Limits	Körperlich 5, Geistig 7, Sozial 7
Panzerung	9
Fertigkeiten	Computer 5, Dekompilieren 6, Führung 4, Kompilieren 7, Matrixkampf 6, Pistolen 3, Registrieren 7, Software 6, Wahrnehmung 5
Vorteile	Natürliche Härte
Komplexe Formen	Angriffssteigerung, Datenverarbeitungssenkung, Datenverarbeitungssteigerung, Editor, Firewallsenkung, Metagitter, Petze, Reiniger, Resonanzspike
Ausrüstung	Gefütterter Mantel [9] Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4]
Waffen	Beretta 201T [Leichte Pistole | Präz. 6 | Schaden 6K | DK -1 | HM/SM | RK (1) | 21(s)]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5: ELITE-KONZERNSICHERHEIT

Wie die Nationen, die sie zu sein vorgeben, unterhalten auch die Megakonzerne paramilitärische Truppen, die dann zum Einsatz kommen, wenn die normalen Soldaten nicht ausreichen. Einheiten mit Namen wie Seraphim oder Rote Samurai erregen Furcht in den Herzen ihrer Gegner; ihre Anwesenheit in einer Konzerneinrichtung ist im Allgemeinen ein Zeichen dafür, dass die Shadowrunner noch einmal mit Mr. Johnson über ihre Entlohnung verhandeln sollten.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
6	5 (7)	5 (7)	4 (6)	4	4	5	3	1,9
Initiative	10(12) + 3W6							
Zustandsmonitor	11							
Limits	Körperlich 7(9), Geistig 6, Sozial 4							
Panzerung	18							
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 6, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 9, Gebräuche (Konzern) 6 (+2), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 7, Schleichen 6, Wahrnehmung 6							
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Reflexbooster 2; Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2							
Ausrüstung	Ganzkörperpanzerung [15] und Vollhelm [+3] (mit Chemischer Versiegelung)							
Waffen	Ares Alpha [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 11K | DK -2 | HM/SM/AM | RK 2 | 42(s)] Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 15 (s)]							

Anführer: Man nehme den kampferprobtesten Elitesoldaten und versehe ihn mit einer Extraportion Ergebenheit gegenüber seinem Konzern. Und dann mache man ihn zu einem Matrixmonster. Er ist ein echter Konzernmann, ein Troubleshooter, der dank seiner Ausbildung ebenso für Solomissionen wie für die Führung einer Spezialeinheit geeignet ist.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	6 (9)	5 (7)	4 (7)	5	5	5	4	1,3
Initiative	10(12) + 3W6							
Zustandsmonitor	11							
Limits	Körperlich 6(9), Geistig 7, Sozial 5							
Panzerung	18							
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 6, Cracken-Fertigkeitsgruppe 7, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 6, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 8, Führung 6, Gebräuche (Konzern) 4 (+2), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 7, Schleichen 6, Sprengstoffe 5, Wahrnehmung 6							
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 3; mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Datenbuchse, Reflexbooster 2; Muskelverstärkung 3, Muskelstraffung 3							
Programme	Biofeedback, Entschlüsselung, Fessel, Gabel, Hammer, Konfigurator, Panzerung, Verschlüsselung							
Ausrüstung	Ganzkörperpanzerung [15] und Vollhelm [+3] (mit Chemischer Versiegelung) Shiawase Cyber-5 [Gerätestufe 5, Attributsanordnung 8 7 6 5, Programme 5]							
Waffen	Ares Alpha [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 11K | DK -2 | HM/SM/AM | RK 2 | 42(s)] Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 15 (s)]							

ELITE-SPEZIALEINHEIT

SEAL-Team 6. Tír Ghosts. Sioux Wildcats. Diese Einheiten, speziell für Infiltration und Sabotage hinter den feindlichen Linien ausgebildet, sind schlicht und einfach die Besten. In einem offenen Kampf sind sie verheerend. Und wenn sie tun, wozu sie ausgebildet wurden, sind sie sogar noch schlimmer.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
6	6 (9)	5 (8)	5 (8)	5	4	6	4	2,3
Initiative	11(14) + 4W6							
Zustandsmonitor	11							
Limits	Körperlich 7(10), Geistig 7, Sozial 6							
Panzerung	18							
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 7(10), Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 9, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 8, Sprengstoffe 7, Wahrnehmung 7							
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 4; mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung, Smartlink], Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5]; Muskelstraffung 3, Muskelverstärkung 3, Synapsenbeschleuniger 3, Synthacardium 3							
Ausrüstung	Enterhakenkanone Ganzkörperpanzerung [15] und Vollhelm [+3] (mit Chemischer Versiegelung)							
Waffen	HK-227 [MP | Präz. 5(7) | Schaden 7K | DK -4 | HM/SM/AM | RK (1) | 28(s) | mit APDS-Munition] Rauchgranaten (2) [Granate | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius] IR-Rauchgranaten (2) [Granate | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius]							

Anführer: Nicht alle Krieger auf den Schlachtfeldern der Sechsten Welt sind vercybert. Die Streitkräfte freuen sich immer über magische Rekruten. Adepten kämpfen neben ihren vercyberten Waffenbrüdern, und sie sind genauso schnell und tödlich.

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M
6	6 (9)	6 (9)	5 (7)	5	5	6	5	6	8

Initiative	12(15) + 4W6
Zustandsmonitor	11
Limits	Körperlich 8(10), Geistig 7, Sozial 7
Panzerung	18
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 7, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 9, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 8, Sprengstoffe 7, Wahrnehmung 7
Initiatengrad	2
Adeptenkräfte	Gesteigerte Geschicklichkeit 3, Gesteigerte Reflexe 3, Verbesserte Fertigkeit (Schnellfeuerwaffen) 3
Ausrüstung	Enterhakenkanone Ganzkörperpanzerung [15] und Vollhelm [+3] (mit Chemischer Versiegelung) Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], Qi-Fokus [Kraft 8, Gesteigerte Stärke 2]
Waffen	HK-227 [MP | Präz. 5(7) | Schaden 7K | DK -4 | HM/SM/AM | RK (1) | 28(s) | mit APDS-Munition] Rauchgranaten (2) [Granate | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius] IR-Rauchgranaten (2) [Granate | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius] Schwert (Waffenfokus) [Kraft 2 | Klingenwaffe | Präz. 6 | Reichweite 1 | Schaden 11K | DK -2]

TOP-RUNNER

Schergen – wie hoch ihre Professionalitätsstufe auch sein mag – sind namenloses Kanonenfutter. Es ist nicht vorgesehen, dass man sich an sie erinnert, egal ob sie den Spielercharakteren ebenbürtig sind oder nicht. **Top-Runner** sind da ein ganz anderes Kaliber. Sie haben Namen. Sie schicken die Schergen auf ihre Einsätze. Sie haben eigene Pläne und Ziele. Und vor allem: Sie sind wichtig für die Handlung.

„Top-Runner" ist ein sehr allgemeiner Begriff. Nicht alle sind auch tatsächlich Shadowrunner. Aber es handelt sich um wichtige Charaktere, die im Laufe eines Abenteuers – und oft auch im Laufe einer Kampagne – immer wieder auftauchen können. Wenn die Schergen die Nebenfiguren und Komparsen sind, dann sind die Top-Runner die Gaststars. Das Spektrum ihrer Funktion kann alles umfassen: vom Oberschurken bis zum lebenslangen Freund eines der Spielercharaktere – und alles dazwischen.

TOP-RUNNER AUSARBEITEN

Top-Runner sollten einprägsame, voll ausgearbeitete Charaktere sein. Denn sie sollen ja Eindruck auf die Spielercharaktere machen – guten oder schlechten –, und das können sie nicht, wenn sie nicht mehr Tiefe haben als das Papier, auf dem ihre Werte stehen. Auf ihren Schultern ruht ein beträchtlicher Teil des Abenteuers, vielleicht sogar der Kampagne, deshalb müssen sie aus mehr bestehen als nur aus Zahlen. Sie müssen ihre eigenen Pläne und Ziele haben, aber sie brauchen auch Persönlichkeit, Eigenarten und Macken. Beschreiben Sie den Spielern anschaulich, wie sich der NSC kleidet, wie er sich verhält, und vergessen Sie nicht die Narbe über seinem rechten Auge.

Und das Wichtigste: Machen Sie sich ausführlich Notizen. Schreiben Sie ein Profil für jeden Top-Runner, in dem alle Details enthalten sind, die Sie den Spielern schildern. So können Sie auch später noch Informationen über die NSCs nachschlagen.

ERSCHAFFUNG VON TOP-RUNNERN

Ein Top-Runner sollte nicht mal schnell eben zwischen Tür und Angel zusammengestoppelt werden. Nehmen Sie sich die Zeit, ihn von Grund auf zu erschaffen, genau wie einen Spielercharakter, indem Sie das Prioritätensystem verwenden (s. *Charaktererschaffung*, S. 64) und ihn mit Karma steigern. Achten Sie bei der Erschaffung darauf, wie stark der NSC im Verhältnis zu den Spielercharakteren sein soll. Daraus ergibt sich, wie viel Karma Sie auf den Top-Runner verwenden können (s. Tabelle *Steigerung von Top-Runnern*). Es gibt vier Niveaus von Top-Runnern:

Unterlegen: Diese Top-Runner sind den Spielercharakteren in einem offenen Kampf in der Regel unterlegen. Trotzdem sollten die Spielercharaktere vorsichtig sein, denn oft haben sie Freunde, die den Spielercharakteren wiederum überlegen sind.

Gleichwertig: Diese Charaktere sind etwa genauso stark wie die Spielercharaktere. Viele sind ebenfalls Shadowrunner, manche aber auch Konzernmänner, Regierungsagenten oder Syndikatsvollstrecker.

Überlegen: Ein überlegener Top-Runner sollte mit einem einzelnen Spielercharakter ohne Probleme fertig werden können, aber wenn das Team zusammen gegen ihn vorgeht, dürfte er keine Chance haben. Für einen überlegenen Top-Runner gelten nicht die Einschränkungen bezüglich Fertigkeiten oder Ausrüstung, wie sie bei der Erschaffung von Spielercharakteren gelten.

Übermenschlich: Mit manchen Leuten legt man sich einfach nicht an, denn sie könnten es mit guten Erfolgsaussichten allein mit dem ganzen Team aufnehmen. Ebenso wie für überlegene Top-Runner gelten auch für sie nicht die Einschränkungen

STEIGERUNG VON TOP-RUNNERN

NIVEAU DES TOP-RUNNERS	KARMA ZUR STEIGERUNG
Unterlegen	80 % der durchschnittlichen Karmabelohnung der Spielercharaktere
Gleichwertig	100 % der durchschnittlichen Karmabelohnung der Spielercharaktere
Überlegen	125 % der durchschnittlichen Karmabelohnung der Spielercharaktere
Übermenschlich	200 % der durchschnittlichen Karmabelohnung der Spielercharaktere

für Fertigkeiten und Ausrüstung, denen neue Spielercharaktere unterliegen. Die Spielercharaktere sollten ihnen nur selten über den Weg laufen, und dann sollte es ein denkwürdiges Erlebnis sein.

Alle Top-Runner werden anhand derselben Prioritätentabelle erschaffen, die auch für die Spielercharaktere benutzt wurde (Straße, Erfahren oder Top-Runner), und sie erhalten auch den entsprechenden Karmabetrag. Unterlegene Top-Runner verwenden zwar die gleiche Prioritätentabelle, nehmen aber in jeder Spalte den nächstniedrigeren Eintrag. Wenn Sie also zum Beispiel einem unterlegenen Top-Runner die Priorität A für Ressourcen zuweisen, so erhält er nur die Ressourcen für Priorität B. Das bedeutet, dass ein Unterlegener Top-Runner das Problem hat, dass er zweimal die Priorität E wählen muss.

Nach der Erschaffung sollten die Top-Runner mit Karma gesteigert werden, um ihnen die gewünschte Stärke im Verhältnis zu den Spielercharakteren zu geben. Diese Karmasumme basiert auf dem bereits verdienten Gesamtkarma der Spielercharaktere und wird gemäß der Tabelle *Steigerung von Top-Runnern* modifiziert.

Top-Runner sind eine gute Gelegenheit, Ihren Kampagnen etwas Würze zu verleihen. Sie können Vorbilder, Verbündete, Rivalen oder Feinde der Spielercharaktere sein. Sie können die Spielercharaktere mit ihrem Geprahle beeindrucken oder sie mit ihrer Arroganz ärgern, aber auf jeden Fall sollten sie Eindruck machen, was der Startpunkt dafür sein kann, sie über längere Zeit zu verwenden (s. *Top-Runner ausarbeiten*, S. 385, für Tipps, wie Sie sie einzigartig machen können).

Wenn ein Top-Runner den Spielercharakteren an vielen Punkten in ihrem Leben begegnet, sollte er genauso gesteigert werden wie sie. Wenn nicht, wird er beim nächsten Mal nicht mehr eine so große Herausforderung sein. Behalten Sie die Karmaprämien im Auge, die Sie Ihren Spielercharakteren geben. Wenn sie Karma erhalten, sollte der Top-Runner ebenfalls Karma erhalten (modifiziert gemäß der Tabelle *Steigerung von Top-Runnern*, S. 385). Steigern Sie einen Top-Runner genauso, wie Sie es mit einem Charakter tun würden, den Sie spielen – indem Sie sich auf ein paar Schlüsselgebiete konzentrieren, in denen er herausragt, und gleichzeitig ein paar Fertigkeiten aufbauen, mit denen er überraschen kann. Geben Sie ihm, was er braucht, um eine ordentliche Herausforderung für die Spielercharaktere zu sein.

DIE HAND GOTTES

Manchmal geraten Shadowrunner in ein Handgemenge. Manchmal ist an diesem Handgemenge auch einer Ihrer Top-Runner beteiligt. Manchmal läuft das Handgemenge aus dem Ruder. Manchmal haben die Shadowrunner Glück und legen Ihren Top-Runner um.

Und das kommt manchmal Ihnen und Ihren Plänen überhaupt nicht gelegen, vor allem wenn diese Pläne vorsehen, dass der Top-Runner in Zukunft noch eine wichtige Rolle zu spielen hat.

Oft kann man das dadurch umgehen, dass man irgendein Element der Situation ausnutzt, um leise Zweifel am tatsächlichen Dahinscheiden des NSCs zu streuen. Eine Explosion kann die Sicht der Shadowrunner beeinträchtigen. Die Spielercharaktere können alle bewusstlos werden, und der NSC ist verschwunden, wenn sie wieder erwachen. Der Top-Runner fällt von einem Dach und landet irgendwo außer Sicht. Denken Sie immer daran: Wenn es keine Leiche gibt, ist er auch nicht tot.

Hin und wieder jedoch will es das Schicksal so, dass ein Top-Runner mitten auf der Straße vor aller Augen den Löffel abgibt. Sollte Ihnen so etwas widerfahren, können Sie die Regel der *Hand Gottes* verwenden, um dieses kleine Hindernis zu umschiffen. Wenn Sie diese Regel einsetzen, verheizen Sie alles noch verbliebene Edge des Top-Runners, und zwar permanent. Jetzt ist er nicht mehr tot. Er mag vielleicht tot aussehen, aber er krallt sich mit den Fingernägeln verzweifelt in sein letztes bisschen Leben. Sobald die Spielercharaktere durch irgendetwas abgelenkt werden, erholt er sich gerade genug, um davonzukriechen oder in letzter Sekunde gerettet und neu zusammengebaut zu werden. Doch so etwas hinterlässt seine Spuren. Der NSC hat eine neue, interessante Narbe, für die er den Spielercharakteren die Schuld geben kann, oder er verliert einen Punkt eines oder mehrerer Attribute. Vielleicht hat er auch von jetzt an einen zu den Ereignissen passenden Nachteil.

CONNECTIONS

Man ist, wen man kennt. In den Schatten der Sechsten Welt ist das wahrer, als man glauben möchte.

Connections sind Nichtspielercharaktere, die als Quelle von Informationen, Waren und Dienstleistungen dienen, die den Shadowrunnern nützen und helfen. Oft sind sie die Einzigen, die ihnen klipp und klar sagen, in was für einen Schlamassel sie da wieder hineingeraten sind. Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie das Optimale aus diesen besonders wichtigen NSCs herausholen können.

CONNECTIONS AUSARBEITEN

Connections sind definitionsgemäß Top-Runner. Sie haben einen Namen, ein Leben, eine Persönlichkeit, und das alles sollten Sie im Hinterkopf behalten, wenn Sie sie erschaffen. Der größte Unterschied zwischen Connections und den meisten anderen Top-Runnern ist ihr langfristiges Verhältnis zu den Spielercharakteren. In gewisser Weise sind Connections immer so etwas wie Verbündete der Spielercharaktere, wenn nicht sogar Freunde. Unter dieser Voraussetzung sollten Spielleiter und Spieler zusammen daran arbeiten, den Hintergrund der Connections und ihre Beziehungen zu den Spielercharakteren auszuarbeiten.

Connections leben ihr eigenes Leben, sie sitzen nicht den ganzen Tag herum und warten, dass die Spielercharaktere anrufen und sie um etwas bitten. Womit verdienen sie ihren Lebensunterhalt? Haben sie Familie? Sind sie bis über beide Ohren bei einem Mafia-Kredithai verschuldet? Ist die Tochter chipsüchtig? Wenn Sie die Antworten auf diese und ähnliche Fragen haben, haben Sie schon einen großen Schritt von ein paar Zahlen auf einem Blatt Papier zu einem lebendigen Individuum gemacht, das die Welt mit den Spielercharakteren teilt.

Und die Connection eines Shadowrunners zu sein, ist eine Frage von Geben und Nehmen. Connections warten nicht nur darauf, dass die Spielercharaktere etwas von ihnen wollen; manchmal sind sie es, die den Runner anrufen und ihn um etwas bitten. Sie haben auch ein Leben abseits des Runs; sehen Sie zu, dass Sie die Spieler immer wieder daran erinnern.

CONNECTIONS IN ZAHLEN

Shadowrunner und ihre Connections werden oft miteinander zu tun haben. Deshalb sollten Sie sie genauso wie andere Top-Runner als vollwertige Charaktere mit dem Prioritätensystem erschaffen. Im Allgemeinen sollten Connections den Spielercharakteren *Unterlegen* oder *Gleichwertig* sein. Und sie sollten die grundlegende Ausrüstung und den entsprechenden Lebensstil für ihren Job haben. Ein Knight-Errant-Polizist zum Beispiel dürfte eine Pistole, Handschellen und eine leichte Körperpanzerung haben, während Mr. Johnson ein teures Kommlink und einen noch teureren Geschäftsanzug besitzt.

Connections unterscheiden sich von anderen Top-Runnern darin, dass sie für die Spielercharaktere von Nutzen sind. Es gibt zwei Werte, die diese Nützlichkeit messen: Einfluss und Loyalität.

Einfluss: Dieser Wert misst den Einfluss der Connection, soweit vorhanden, auf einer Skala von 1 bis 12. Je höher die Einflussstufe, desto bessere Beziehungen hat die Connection. In der Tabelle *Einflussstufen* finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Stufen. Ein neu erschaffener Spielercharakter kann keine Connection mit einer Einflussstufe von mehr als 6 haben.

Loyalität: Sie gibt auf einer Skala von 1 bis 6 an, wie weit man der Connection vertrauen kann. Je höher die Loyalitätsstufe, desto eher ist die Connection bereit, etwas für den Charakter zu tun. In der Tabelle *Loyalitätsstufen* werden die einzelnen Stufen genauer beschrieben.

Die Loyalitätsstufe liefert eine entsprechende Zahl an Bonuswürfeln, wenn ein Spielercharakter mit der Connection verhandelt (oder umgekehrt). Der Spielleiter kann sie auch als Modifikator oder als Schwellenwert verwenden (je nachdem), wenn jemand versucht, die Connection wegen des Spielercharakters unter Druck zu setzen.

EINFLUSSSTUFEN

STUFE	BESCHREIBUNG
1	Praktisch kein gesellschaftlicher Einfluss; nützlich nur wegen ihrer Wissensfertigkeiten.
2	Hat einen oder zwei Freunde mit ein paar Wissensfertigkeiten oder minimalen gesellschaftlichen Einfluss.
3	Hat ein paar Freunde, aber nicht viel gesellschaftlichen Einfluss.
4	Kennt diverse Leute in einem oder zwei Stadtvierteln; Gemeindevorsteher oder Gangboss.
5	Kennt viele Leute und hat einen gewissen gesellschaftlichen Einfluss; Stadtrat oder Abteilungsleiter eines kleinen bis mittelgroßen Konzerns.
6	Im gesamten Bundesstaat/-land bekannt und vernetzt; Bürgermeister einer Stadt/eines Sprawls oder mittleres Management eines mittelgroßen Konzerns.
7	Kennt viele Leute in einer großen Region und hat beträchtlichen Einfluss; oft in leitender Position eines landesweiten Konzerns tätig.
8	Gute Beziehungen in mehreren Bundesstaaten/-ländern; Regierungsbeamter oder hoher Posten in einem landesweiten Konzern.
9	Gute Beziehungen auf dem ganzen Kontinent, bedeutender gesellschaftlicher Einfluss; mittlerer Regierungsbeamter in einem kleineren Land oder mittleres Management bei einem AA-Megakonzern.
10	Gute Beziehungen weltweit, großer gesellschaftlicher Einfluss; hoher Regierungsbeamter in einem kleineren Land oder Führungsebene eines AA-Megakonzerns.
11	Äußerst gute Beziehungen weltweit, großer gesellschaftlicher Einfluss; mittlerer Beamtenposten in der Regierung einer Großmacht oder mittleres Management bei einem AAA-Megakonzern.
12	Global Player mit gewaltigem Einfluss; Schlüsselposition in der Regierung einer Großmacht oder Führungsebene eines AAA-Megakonzerns.

LOYALITÄTSSTUFEN

STUFE	BESCHREIBUNG
1	*Rein geschäftlich.* Die Beziehung basiert auf rein wirtschaftlichen Erwägungen. Die Beteiligten mögen sich vielleicht nicht einmal und werden sich gegenseitig nicht bevorzugt behandeln.
2	*Man kennt sich.* Die Beziehung ist immer noch rein geschäftsmäßig, aber die Beteiligten behandeln sich mit gegenseitigem Respekt.
3	*Guter Bekannter.* Das Verhältnis ist freundschaftlich, aber von einer wirklichen Freundschaft zu reden, wäre übertrieben. Die Connection ist bereit, kleinere Unannehmlichkeiten für den Spielercharakter in Kauf zu nehmen, wird aber ganz sicher nicht den Kopf für ihn hinhalten.
4	*Kumpel.* Es herrscht echte Freundschaft oder zumindest tiefer gegenseitiger Respekt. Die Connection nimmt für den Spielercharakter auch schon mal gewisse Mühen auf sich.
5	*Alter Freund.* Die Beteiligten kennen und vertrauen sich schon seit Längerem. Die Connection unterstützt den Charakter auch in schwierigen Situationen.
6	*Freund fürs Leben.* Wenn nötig, tun Connection und Charakter alles füreinander.

CONNECTIONS EINSETZEN

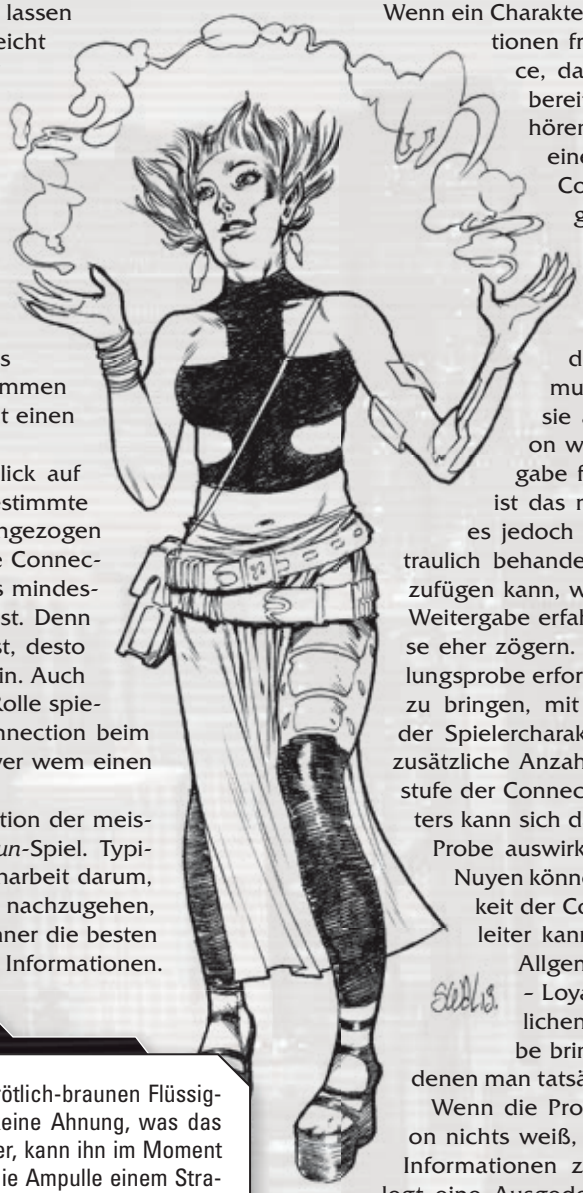
Ein Feierabendbier am Freitagabend in der Stammkneipe ist schön und gut, aber der eigentliche Wert einer Connection zeigt sich in dem, was sie für einen tun kann. Es gibt vier Dinge, die eine Connection für einen Spielercharakter tun kann: Beinarbeit, Netzwerken, Handel und Gefallen. Das ist alles sehr nützlich, aber selten umsonst (s. *Gefallen für einen Freund*, S. 390).

Bevor ein Charakter jedoch Unterstützung von einer Connection erhalten kann, muss er sie erst einmal zu packen kriegen. Da Connections ihr eigenes Leben leben, wenn sie nicht gerade damit beschäftigt sind, den Spielercharakteren zu helfen, ist das oft gar nicht so einfach, wie es klingt. Meistens wird der Spielleiter dabei auf eine bestimmte feste Vorgehensweise oder Probe zurückgreifen, um die Verfügbar-

keit einer Connection zu ermitteln. Wie er das genau macht, bleibt ihm und den Erfordernissen des Abenteuers überlassen. Wenn der Kontakt mit einer Connection den Spielercharakteren Informationen verschaffen würde, die der Spielleiter ihnen noch nicht zukommen lassen will, dann sitzt die Connection vielleicht gerade mitten in einer Besprechung und kann den Anruf des Charakters nicht entgegennehmen. Und wenn andererseits die Charaktere nicht von sich aus mit einer bestimmten Connection Kontakt aufnehmen, die über handlungsrelevante Informationen verfügt, dann kann der Spielleiter auch die Connection den Kontakt herstellen lassen. Das kann den doppelten Zweck erfüllen, dass die Spieler ihre Informationen bekommen und dass man daraus später vielleicht einen eigenen Run kreieren kann.

Wenn es dem Spielleiter im Hinblick auf die Geschichte egal ist, ob eine bestimmte Connection in das Abenteuer hineingezogen wird, dann kann er 2W6 würfeln; die Connection ist verfügbar, wenn das Ergebnis mindestens so hoch wie ihre Einflussstufe ist. Denn je einflussreicher eine Connection ist, desto beschäftigter wird sie in der Regel sein. Auch andere Faktoren können dabei eine Rolle spielen, etwa wie der Charakter die Connection beim letzten Treffen behandelt hat oder wer wem einen Gefallen schuldet.

Beinarbeit: Dies ist die Hauptfunktion der meisten Connections in einem *Shadowrun*-Spiel. Typischerweise dreht es sich bei der Beinarbeit darum, Hinweise zu erhalten oder ihnen nachzugehen, und Connections sind für Shadowrunner die besten Quellen für die von ihnen benötigten Informationen.



BEISPIEL

Thunder hat eine Ampulle mit einer rötlich-braunen Flüssigkeit gefunden, und sie hat absolut keine Ahnung, was das sein könnte. Sie kennt einen Chemiker, kann ihn im Moment aber nicht erreichen. Aber sie zeigt die Ampulle einem Straßendoc, den sie kennt. Der Doc meint, es sehe wie Blut aus, also legt er eine Biologieprobe ab. Es ist tatsächlich Blut enthalten, aber obendrein sind noch einige Komponenten drin, die er nicht bestimmen kann. Thunder bittet ihn, sich das Zeug noch einmal genauer anzusehen. Der Spielleiter legt eine Ausgedehnte Probe auf Einflussstufe 2 + Charisma 3 [Sozial] des Docs ab. Es ist keine leichte Aufgabe, also legt er den Schwellenwert auf 18 fest. Zehn Würfelwürfe (also zehn Stunden) später ruft der Straßendoc Thunder zurück. Er ist einer Eingebung gefolgt und hat einen befreundeten Alchemisten gebeten, einen Blick darauf zu werfen. Thunder hat offenbar eine Ampulle Renfield gefunden, eine Droge, die von Vampiren dazu verwendet wird, um aus potenziellen Nahrungslieferanten willige Sklaven zu machen. Jetzt schuldet sie sowohl dem Straßendoc als auch dem Alchemisten einen Gefallen, auf den später noch zurückzukommen sein wird – vorausgesetzt natürlich, sie überlebt ihren aktuellen Job.

In den meisten veröffentlichten *Shadowrun*-Abenteuern gibt es ein Kapitel *Beinarbeit*, in dem die einschlägigen Informationen aufgelistet werden, die ein Charakter von einer bestimmten Quelle erhalten kann.

Wenn ein Charakter eine Connection nach Informationen fragt, gibt es eine gewisse Chance, dass die Connection die Antwort bereits kennt und sich nicht erst umhören muss. Eine Fertigkeitsprobe auf eine passende Wissensfertigkeit der Connection + zugehöriges Attribut gibt an, ob die Connection etwas weiß und falls ja, was genau. Für diese Probe gilt das Soziale Limit der Connection.

Ist die Probe erfolgreich und die Connection weiß etwas, dann muss der Spielleiter bestimmen, ob sie auch bereit ist, diese Information weiterzugeben. Wenn die Weitergabe für sie keine Konsequenzen hat, ist das normalerweise kein Problem. Ist es jedoch etwas, das die Connection vertraulich behandeln sollte oder das ihr Schaden zufügen kann, wenn die falschen Leute von der Weitergabe erfahren, wird sie verständlicherweise eher zögern. In diesem Fall ist eine Verhandlungsprobe erforderlich, um die Connection dazu zu bringen, mit ihrem Wissen herauszurücken; der Spielercharakter erhält für diese Probe eine zusätzliche Anzahl Würfel in Höhe der Loyalitätsstufe der Connection. Der Straßenruf des Charakters kann sich dabei auf das Soziale Limit dieser Probe auswirken (s. *Straßenruf*, S. 371). Auch Nuyen können behilflich sein, die Mitteilsamkeit der Connection zu erhöhen; der Spielleiter kann die Details festlegen, aber im Allgemeinen dürften jeweils 100 x (7 – Loyalitätsstufe) Nuyen einen zusätzlichen Würfel für die Verhandlungsprobe bringen (einer der seltenen Fälle, in denen man tatsächlich Würfel kaufen kann).

Wenn die Probe misslingt und die Connection nichts weiß, kann sie sich umhören, um die Informationen zu bekommen. Die Connection legt eine Ausgedehnte Probe auf Einflussstufe + Charisma [Sozial] ab, mit einem Intervall von 1 Stunde und einem Schwellenwert, der auf der Einschätzung des Spielleiters basiert, wie schwierig die Frage/Information ist – entsprechend der Tabelle *Schwellenwerte für Ausgedehnte Proben* (S. 51). Der Spielleiter kann das Charisma dabei auch durch eine passende Wissensfertigkeit ersetzen. Er kann außerdem alle Modifikatoren anwenden, die ihm angemessen erscheinen, vor allem wenn die gesuchte Information etwas ist, zu dem die Connection normalerweise nicht unbedingt Zugang hat.

Netzwerken: Manchmal müssen Runner mit jemandem reden, den sie nicht kennen. Vielleicht müssen sie einen Megakonzern dazu bringen, die Jagd auf sie abzublasen, oder sie brauchen die Hilfe eines Gangbosses gegen eine andere Gang. Wenn die Charaktere nicht die richtigen Leute kennen oder nicht an sie herankommen, müssen sie ihre Connections darum bitten, als Vermittler zu fungieren.

Wenn eine Connection für einen Spielercharakter ihre Beziehungen spielen lassen soll, muss der Spielleiter festlegen, ob für die Connection irgendwelche Risiken damit verbunden sind. Drachen beispielsweise reagieren oft sehr ungnädig auf eine Bitte um eine Unterredung, wenn sie ungeschickt vorgetragen wird; man kann hier durchaus von einem hohen Risiko sprechen. Wenn es ein Risiko gibt, muss die Connection wahrscheinlich erst überredet werden (durch Verhandlung, Überreden, Erpressung oder gutes Rollenspiel). Ist die Connection bereit zu helfen, legt sie eine Probe auf Gebräuche + Charisma [Sozial] mit einem Schwellenwert in Höhe der Einflussstufe des gewünschten Gesprächspartners ab. Es gelten alle passenden Modifikatoren, die sich aus dem Verhältnis zwischen Spielercharakter und gewünschtem NSC ergeben, sowie ein Würfelpoolbonus in Höhe der Einflussstufe der Connection.

Ist die Probe erfolgreich, konnte die Connection ein Treffen mit der gewünschten Person arrangieren, entweder persönlich oder in der Matrix. Der Zeitpunkt des Treffens kann von Bedeutung sein; der Spielleiter sollte hierbei nach eigener Einschätzung vorgehen. Wenn die Spieler darauf drängen, wird das Treffen in 4W6 Stunden stattfinden. Sobald das Treffen vereinbart ist und es nun an den Spielercharakteren liegt, den NSC positiv oder negativ zu beeindrucken, ist die Rolle der Connection im Allgemeinen erst einmal beendet. Wenn das Treffen jedoch besonders gut oder schlecht verläuft, kann sich das auch auf den Ruf der Connection auswirken.

Unter Umständen schafft die Connection es nicht, ein direktes Treffen mit der gewünschten Person zu arrangieren, sondern nur mit jemandem, der wiederum mit dieser Person zu tun hat und der eventuell ein Treffen mit dem NSC vereinbaren kann. Ein solches Treffen ist für die Connection leichter zu arrangieren und beinhaltet für gewöhnlich geringere Risiken für Leben, körperliche Unversehrtheit und Reputation.

Handel: Das läuft so ähnlich wie das Netzwerken, nur mit dem Unterschied, dass man versucht, etwas zu kaufen oder zu verkaufen. Eine Connection kann ihre Beziehungen spielen lassen, um potenzielle Käufer oder Verkäufer zu finden. Connections, die nach Händlern suchen, folgen den gleichen Prozeduren für Verfügbarkeits- und Hehlerproben (S. 420) wie Spielercharaktere, indem sie ihr Charisma und ihre Verhandlungsfertigkeit verwenden sowie ihre Einflussstufe als zusätzliche Würfel (sie sind besser in so etwas als die Spielercharaktere). Wenn der Spielercharakter dem potenziellen Geschäftspartner den Deal versüßen will, dann sollte er es die Connection im Voraus wissen lassen – Connections sind gut im Verhandeln, aber sie sind keine Hellseher.

Gefallen: Hierunter fällt so ziemlich alles andere, was eine Connection für einen Charakter tun kann – vom Zusammenflicken eines zusammengeschossenen Fahrzeugs bis zum Zusammenflicken eines zusammengeschossenen Shadowrunners, und alles dazwischen. Jede direkte Hilfe, die eine Connection leistet, gilt generell als Gefallen.

Es gibt zwei Arten von Gefallen: geschäftliche Dienstleistungen und persönliche Unterstützung. Geschäftliche Dienstleistungen sind Hilfen, die man prinzipiell überall und von allen möglichen Leuten bekommen könnte, etwa medizinische Behandlung oder Reparatur von Ausrüstung. Das Problem, wenn man sich dabei von einem völlig Fremden helfen lässt, besteht darin, dass viele dieser Fremden Buch führen und Aufzeichnungen anlegen, und das ist für einen Shadowrunner nicht immer erstrebenswert. Eine Connection nimmt ebenfalls den üblichen Marktpreis für geleistete Dienste, macht es aber unter der Hand. Wenn der Spielercharakter um einen niedrigeren Preis feilschen will, kann er eine Vergleichende Probe auf Verhandlung + Charisma [Sozial] versuchen, wobei die Loyalitätsstufe der Connection zum Würfelpool des Spielercharakters addiert wird. Nettoerfolge senken oder erhöhen den Preis um jeweils 10 %, je nachdem, wer sie erzielt.

Persönliche Unterstützung ist etwas schwieriger zu definieren. Dazu gehören viele Hilfeleistungen, die nicht mit Geld bezahlbar sind. Ob eine Connection persönliche Unterstützung leistet, bleibt im Allgemeinen der Beurteilung des Spielers und des Spielleiters überlassen. Manchmal jedoch sind etwas formalere Richtlinien wünschenswert.

Einige Gefallen sind natürlich größer als andere. Der Spielleiter kann anhand der Tabelle *Gefallenstufen* feststellen, wie groß ein persönlicher Gefallen ist, um den der Charakter bittet. Gefallenstufen reichen von 1 bis 6; je höher die Zahl, desto mehr wird der Connection abverlangt. Connections sind normalerweise ohne Weiteres bereit, persönliche Unterstützung mit einer Gefallenstufe kleiner oder gleich ihrer Loyalitätsstufe zu leisten. Überschreitet die Gefallenstufe die Loyalitätsstufe der Connection, so muss sie mit einer Vergleichenden Probe auf Verhandlung + Charisma [Sozial] überzeugt werden. Natürlich schuldet der Spielercharakter der Connection anschließend mindestens einen Gefallen. Wie dieser Gefallen zurückgezahlt wird, bleibt dem Spielleiter überlassen, aber die Gefallenstufe sollte zumindest genauso hoch sein. Und natürlich kann der Spielleiter einen geschuldeten Gefallen als Aufhänger für ein neues Abenteuer verwenden (s. *Gefallen für einen Freund*, S. 390).

GEFALLENSTUFEN

STUFE	BESCHREIBUNG
1	*Unbedeutend.* Jemandem eine Botschaft überbringen; Zugang zu einem Bereich mit geringer Sicherheit (Flughafen-Abflugbereich, Polizeistation).
2	*Geringes Risiko.* Verleih von Spezialausrüstung im Wert von bis zu 5.000 ¥; Konzernaktion, die zur Durchführung der Unterschrift eines kleinen leitenden Angestellten bedarf.
3	*Kleines Risiko.* Zugang zu einem Bereich mit mittlerer Sicherheit (Standard-Konzernforschungslabor).
4	*Mittleres Risiko.* Verleih von Spezialausrüstung im Wert von bis zu 50.000 ¥; Konzernaktion, die zur Durchführung der Unterschrift eines mittleren Managers bedarf.
5	*Ernsthaftes Risiko.* Zugang zu einem Hochsicherheitsbereich (FBI-Büros, Zentrale eines AA-Megakons, Regionalzentrale eines AAA-Megakons).
6	*Hohes Risiko.* Verleih von Spezialausrüstung im Wert von bis zu 500.000 ¥; Konzernaktion, die zur Durchführung der Unterschrift eines leitenden Managers bedarf.

PATZER

Wenn man mit Connections zu tun hat, kann es auf beiden Seiten zu Patzern kommen. In diesem Fall hat der Spielleiter verschiedene Optionen, je nachdem, was die Connection für den Spielercharakter tun sollte. Handelt es sich zum Beispiel um Beinarbeit, so mag sie vielleicht selbst ein paar falsche Informationen bekommen haben und den Charakter damit in eine falsche Richtung lenken. Geht es um Handel, dann ist der beschaffte Gegenstand vielleicht gebraucht oder hat ein paar ungünstige Macken. Ein Patzer kann aber auch bedeuten, dass eine dritte Partei Wind von den Absichten des Spielercharakters bekommen hat. Der Spielleiter entscheidet, ob und wann die Runner von dem Problem erfahren und ob sie etwas dagegen unternehmen können oder es auf die harte Tour lösen müssen.

Bei einem Kritischen Patzer dagegen geht irgendetwas so richtig in die Hose. Eine Connection liefert Informationen, die komplett falsch sind. Jemand in der Zulieferkette beschließt, die Spielercharaktere nach Strich und Faden über den Tisch zu ziehen. Einer der beteiligten NSCs fühlt sich durch eine beiläufige Bemerkung zutiefst beleidigt. Oder noch schlimmer: Die Person, die als allerletzte davon hätte erfahren dürfen, bekommt Wind von den Plänen der Spielercharaktere, und plötzlich haben die Runner ihren Erzfeind oder einen zu allem entschlossenen Polizeiermittler mit üblen Absichten am Hals.

GEFALLEN FÜR EINEN FREUND

Connections tun Dinge für einen – aber nicht für lau. Schließlich hat alles seinen Preis. Die Connection wird irgendeine Gegenleistung erwarten, für gewöhnlich etwas in der Größenordnung von [Einflussstufe x 100] ¥ für Informationen oder Beratung und bis zu [Einflussstufe x 1.000] ¥ für geleistete Dienste oder beschaffte Waren. Wenn man nett zu ihr ist, geht sie vielleicht um [Loyalitätsstufe x 10] % mit dem Preis herunter. Diese Bezahlung muss nicht zwangsläufig in Geld erfolgen – man kann die Connection auch zu einem netten Essen einladen, ihr ein neues Kommlink kaufen, ihre bevorzugte Wohltätigkeitsorganisation unterstützen, ihr Apartment streichen lassen oder was auch immer –, aber die wenigsten Leute sind allergisch gegen Bargeld.

Alternativ zur Bezahlung können Spielleiter und Spieler auch entscheiden, dass der Charakter der Connection nun einen Gefallen schuldet. Und das bedeutet, dass manchmal man selber es ist, der etwas für die Connection erledigt. Manchmal artet ein Gefallen für einen Freund in einen ausgewachsenen Job aus, einen Job, der über die üblichen Honorartätigkeiten eines Shadowrunners hinausgeht. Dem Spielleiter gibt das die Gelegenheit, kreativ zu sein und Handlungsverwicklungen, neue Konflikte und zusätzliches Drama in eine Kampagne einzuflechten.

Ein solcher Gefallen gibt den Spielercharakteren die Gelegenheit, einmal ihren Job selbst zu wählen, statt auf den Anruf des freundlichen Schiebers von nebenan zu warten. Und es ermöglicht ihnen, persönlichen Interessen nachzugehen und Probleme aus der Welt zu schaffen, ohne sich ständig Sorgen machen zu müssen, von einem doppelzüngigen Mr. Johnson hintergangen zu werden. Obwohl so etwas natürlich trotzdem passieren kann – wem kann man in der Sechsten Welt schon wirklich vertrauen?

Je weiter das Spiel voranschreitet, desto wertvoller werden Connections. Und desto eher werden sie auch einmal einen Spielercharakter darum bitten, einen Gefallen zurückzuzahlen. Und je nützlicher die Connection wird, desto aufwendiger wird auch der geforderte Gefallen. Und so sollte es ja auch sein, nicht wahr, *Omae*?

BEISPIELCONNECTIONS

Jede Person, egal welchen Archetyps, kann eine Connection sein, aber manche trifft man in dieser Funktion häufiger an als andere. Es folgen ein paar Beispiele für Connections, mit denen Shadowrunner besonders oft zu tun haben. Aufgeführt sind jeweils eine kurze Beschreibung der Connection sowie die Dienste, mit denen sie den Spielercharakteren nutzen kann, typische Treffpunkte, ähnliche Connections und die Spielwerte. Da die Ausrüstung je nach Situation sehr unterschiedlich sein kann, ist der Panzerungswert nicht in den Spielwerten enthalten.

BARKEEPER

Dienste: Informationen, andere Connections, Hinterzimmer für private Treffen

Treffpunkte: jede Bar/jeder Nachtclub

Ähnliche Connections: Bar-/Nachtclub-Besitzer, Kellnerin, Rausschmeißer, Stripperin

Ein Barkeeper serviert Getränke. Und er dient so ziemlich jedem, der in seinen Laden kommt, als Ratgeber und Schulter zum Ausweinen. Er sieht und hört fast alles, deshalb ist es ja so wichtig, seine Bekanntschaft zu machen und dafür zu sorgen, dass seine Trinkgeldkasse immer gut gefüllt ist.

Ein Barkeeper kennt jeden, und er kann einem verraten, wer sich schon länger nicht mehr hat blicken lassen, wessen Blagen jetzt schon wieder von zu Hause weggelaufen sind und wessen Frau es mit dem Nachbarn treibt – so gut wie alles, was man möglicherweise wissen muss. Er kann einen auch mit der örtlichen Gerüchteküche in Kontakt bringen, und vielleicht weiß er etwas potenziell Lukratives, das einer seiner Kunden im Gin-Tonic-Rausch ausgeplaudert hat. Er kann Neulinge mit den Lieferanten verschiedenster Waren und Dienstleistungen zusammenbringen. Aber all das kostet natürlich etwas – manchmal eine Bargeldspende, manchmal eine Lokalrunde, um die Stimmung zu heben.

Aber er ist auch für seine Diskretion bekannt. Ohne wirklich guten Grund wird er nichts weitererzählen. Wie gesagt, er hat seinen Preis – aber in der Regel lohnt es sich, ihn (und manchmal auch seine Gäste) bei Laune zu halten.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	4	3	3	4	3	3	4	2	6

Initiative	6 + 1W6
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 4, Geistig 5, Sozial 6
Aktionsfertigkeiten	Einschüchtern 5, Gebräuche (Straße) 6 (+2), Gewehre (Schrotflinten) 4 (+2), Pistolen 4, Verhandlung 5, Waffenloser Kampf 4
Wissensfertigkeiten	Alkohol 6, Medienstars 5, Sport 6, Straßengerüchte 6, Trivia 6

MAFIA-CONSIGLIERE

Dienste: Informationen, andere Connections
Treffpunkte: Restaurants, Casinos, Bars
Ähnliche Connections: Triaden-Weihrauchmeister, Yakuza-Wakagashira

Manchmal gibt es in den Schatten Gelegenheiten, bei denen man einen Mafia-Don um eine Gefälligkeit bitten muss. Natürlich spaziert man dafür nicht einfach in sein Büro hinein, jedenfalls nicht körperlich unversehrt. Um den Mann an der Spitze zu sprechen, muss man erst mit der Macht hinter dem Thron reden, dem Consigliere (Berater) des Don. Streng genommen ist er kein Mitglied der Familie, aber er hat Zugang zu all ihren Geheimnissen, da er der vertrauenswürdigste Ratgeber des Don ist. Dank dieses Vertrauens besitzt er Informationen und Einblicke in die Geschäfte, die Pläne und die Denkweise der Familie.

Aber er ist auch kein Narr. Dieses Vertrauen setzt man nicht leichtfertig aufs Spiel, zumal sein Leben nichts mehr wert wäre, sobald die Familie erführe, dass er aus dem Nähkästchen geplaudert hat. Sie müssen ihm schon etwas anbieten, das für die Familie von einigem Wert ist, um solche Informationen zu erhalten. Helfen Sie ihm, ein Problem zu lösen, das für die Familie zu brenzlig ist, oder geben Sie ihm Paydata über die Feinde der Familie, und er wird Sie angemessen belohnen. Enttäuschen Sie sein Vertrauen, und er wird sich angemessen rächen.

Der Consigliere hat üblicherweise noch einen eher traditionellen Beruf abseits der Familiengeschäfte. Es dürfte kaum überraschen, dass viele Consiglieri Anwälte sind.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	3	3	3	4	4	4	5	3	6

Initiative	7 + 1W6
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 7
Aktionsfertigkeiten	Computer 5, Führung 7, Gebräuche (Mafia) 7 (+2), Pistolen 3, Unterricht 6, Verhandlung 6, Wahrnehmung 6
Wissensfertigkeiten	Lokalpolitik 6, Mafiapolitik 9, Polizeiprozeduren 5, Psychologie 7, Recht 7, Wirtschaft 6

MECHANIKER

Dienste: Reparaturen, Gebrauchtwagen und andere Fahrzeuge
Treffpunkte: örtliche Werkstatt, Tankstelle, Autoverwerter, Gebrauchtwagenhandel, Flugzeughangar
Ähnliche Connections: Tech-Experte

Manchmal ist das Einzige, was zwischen einem Shadowrunner und seinem sicheren Verderben steht, ein Fahrzeug, das abzischt wie ein geölter Blitz. Damit Ihre Fahrzeuge in diese Kategorie fallen, sollten Sie einen Mechaniker kennen. Ein guter Mechaniker kann reparieren, was kaputt ist, und optimieren, was läuft. Wenn er genug Zeit und Geld hat, kann er aus jeder Schrottplatzleiche ein funktionsfähiges Fahrzeug machen. Aber je größere Wunder er vollbringt, desto mehr wird es Sie auch kosten. Oft ist „hoffnungsloser Fall“ nur ein anderer Ausdruck für „sauteuer“.

Der Mechaniker fungiert häufig auch als Fahrzeugverkäufer, oder zumindest als Vermittler dafür. Wenn Sie eine schnelle, preiswerte Karre brauchen, eine neue Drohne oder dieses schnuckelige neue Motorrad, bei dem Sie immer zu sabbern anfangen, dann kennt er bestimmt jemanden, der es für Sie besorgen kann.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	3	3	4	3	4	4	3	3	6

Initiative	7 + 1W6
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 5
Aktionsfertigkeiten	Bodenfahrzeuge 6, Computer 4, Fahrzeugmechanik 8, Geschütze 3, Hardware 6, Industriemechanik 4, Luftfahrtmechanik 6
Wissensfertigkeiten	Autoverwerter 8, Combatbiking 7, Fahrzeuge 8

MR. JOHNSON

Dienste: Shadowruns, jobrelevante Informationen, andere Connections
Treffpunkte: überall, wo er will
Ähnliche Connections: Konzernmann, Regierungsagent, Schieber

Für jemanden, den es offiziell eigentlich gar nicht gibt, kommt Mr. Johnson ganz schön herum. Und das ist auch gut so, denn ohne ihn wären alle Shadowrunner arbeitslos. Er ist das Bindeglied zwischen Schatten und Konzernen, und er ist es auch, der alles ins Rollen bringt. Er ist derjenige, der sich die Finger schmutzig macht, damit die Konzerne und Regierungen es nicht müssen. Er sorgt für das „abstreitbar“ in „abstreitbare Aktivposten“.

Mr. Johnson führt die Vorbesprechung, heuert die Talente an und zahlt für die Ergebnisse. Er liefert Ihnen die Informationen, die Sie für den Job, für den er Sie anheuert, brauchen – oder zumindest die Informationen, von denen er glaubt, dass Sie sie brauchen. Und er kann Ihnen manche der speziellen Ausrüstungsgegenstände beschaffen, die Sie für den Einsatz benötigen.

Er hat hervorragende Beziehungen und ein gutes Gedächtnis. Zwar steht er im Ruf, gerne seine freiberuflichen Einsatzkräfte zu hintergehen, aber das ist größtenteils nur eine urbane Legende. Wenn Sie ihn gut behandeln, wird er im Allgemeinen den Gefallen erwidern. Aber wenn Sie ihn übers Ohr hauen, kann es leicht sein, dass Sie in nicht allzu ferner Zukunft selbst zur Zielperson eines seiner Runs werden.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	3	3	3	4	4	5	5	3	6

Initiative	8 + 1W6
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 7
Aktionsfertigkeiten	Computer 6, Einschüchtern 4, Gebräuche (Konzern) 7 (+2), Pistolen 5, Überreden 4, Verhandlung 8, Wahrnehmung 5
Wissensfertigkeiten	Konzernfinanzen 5, Konzerngerüchte 8, Psychologie 5, SOTA-Technologie 6

SCHIEBER

Dienste: Jobs und Geld, Informationen, Ausrüstung, andere Connections
Treffpunkte: örtliche Bars und Clubs, Cafés oder Straßenecken, wo Überwachung fast unmöglich ist
Ähnliche Connections: Hehler, Kredithai, Mr. Johnson

Wenn Sie sonst niemanden kennen, dann lernen Sie wenigstens einen Schieber kennen. Schieber sind der Mittelpunkt des Shadowrunner-Universums, und sie kennen jeden, den zu kennen sich lohnt. Finden Sie einen, stellen Sie sich mit

ihm gut, und Ihrer Karriere in den Schatten steht nichts mehr im Wege. Er kann Ihnen alles beschaffen, was Sie brauchen – zu einem angemessenen Preis. In den Schatten ist schließlich nichts umsonst.

Ein Schieber ist nur so gut wie seine Connections, deshalb gibt er sich große Mühe, die Beziehungen zu ihnen zu pflegen. Er ist eine Ein-Mann-Kombination aus Jobvermittlung, Einkaufsabteilung und Hehler. Er lebt davon, wen und was er kennt und wie gut er Deals zwischen Interessenten vermitteln kann, die Waren oder Dienstleistungen kaufen und verkaufen wollen. Ein Shadowrunner hat heiße Ware, die er schleunigst loswerden muss? Der Schieber kann ihm bestimmt helfen. Mr. Johnson braucht ein Team, um jemanden aus dem Labor eines Konkurrenten zu extrahieren? Der Schieber arrangiert das Treffen. Ein Team braucht einen Spezialisten für einen besonders kniffligen Run? Der Schieber weiß, wen er anrufen muss.

Aber diese Art von Dienstleistungen ist nicht billig. Der Schieber kassiert einen Prozentsatz von jeder Transaktion, und je besser er ist, desto größer ist sein Anteil. Aber wenn Sie einmal einen Top-Schieber gefunden haben, dann halten Sie ihn sich warm. Wenn er Sie mag, bekommen Sie vielleicht einen Rabatt, und noch besser: Sie bekommen vielleicht einen weiteren Auftrag, ohne in eine andere Stadt umziehen und noch einmal von vorne anfangen zu müssen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	3	3	3	4	3	5	5	3	6

Initiative	8 + 1W6
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 4, Geistig 5, Sozial 7
Aktionsfertigkeiten	Computer 7, Gebräuche (Straße) 8 (+2), Pistolen 5, Verhandlung 9, Wahrnehmung 6
Wissensfertigkeiten	Ausrüstungspreise 9, Hehler 7, Konzerngerüchte 8, Shadowrunner-Teams 8

STRASSENDOC

Dienste: Medizinische Versorgung, Informationen, andere Connections, medizinische Ausrüstung (Medikamente/Drogen)

Treffpunkte: örtliche Klinik, Bodyshop

Ähnliche Connections: Rettungssanitäter, Krankenwagenfahrer, Straßenmagier/-schamane

Traditionelle medizinische Behandlung ist für einen Shadowrunner nicht immer die beste Wahl. Meistens ist eine Menge Papierkram damit verbunden. Da kann die Bekanntschaft mit einem Straßendoc schnell mal darüber entscheiden, ob man noch einen Tag weiteratmet oder zu Ghulfutter verarbeitet wird.

Straßendocs sind in örtlichen Kliniken und Bodyshops tätig und stellen nicht viele Fragen. Und sie verlangen einigermaßen vernünftige Preise. Mit einiger Wahrscheinlichkeit sind sie aber auch gar keine richtigen Ärzte. Oft sind es Studienabbrecher, Krankenschwestern/-pfleger oder Sanitäter. Aber in den Schatten nimmt man, was man kriegen kann, und wenn man gerade heftig blutet und legale medizinische Versorgung nicht infrage kommt, ist die Entscheidung ziemlich klar.

Viele Straßendocs können einen Shadowrunner nicht nur zusammenflicken, sondern auch aufrüsten, und bieten in ihrer Dienstleistungspalette auch die Installation von Cyberware an. Oft ist es gebrauchte Ware, ausgeschlachtet aus Runnern, die es nicht geschafft haben, aber dafür ist der Preis meistens ziemlich gut.

Halten Sie Ihren Straßendoc bei Laune. Dann macht er Ihnen einen besseren Preis, behandelt Sie besser und wird nicht so schnell geneigt sein, Sie auf dem OP-Tisch verrecken zu lassen und Ihre Überreste an Organschmuggler und andere Shadowrunner zu verkaufen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	5	3	3	3	5	4	3	3	6

Initiative	7 + 1W6
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 5
Aktionsfertigkeiten	Erste Hilfe 6, Kybernetik 7, Medizin 8, Verhandlung 4, Wahrnehmung 6
Wissensfertigkeiten	Biologie 7, Medizinische Fortschritte 5, Organhändler 4, Psychologie 4, Schmuggler 3

STREIFENPOLIZIST

Dienste: Informationen, andere Connections, Ausrüstung

Treffpunkte: Die Straßen seines Reviers, Café, Imbiss

Ähnliche Connections: Detektiv, Informant, Mietbulle, Undercover-Polizist

Er geht schon mehr Jahre in den kalten Straßen seines Reviers Streife, als ihm lieb ist, und er sieht alles, was dort vor sich geht. Neulinge und Veteranen, BTL-Höhlen und Gang-Territorien – er weiß über alles Bescheid, und was er jetzt noch nicht weiß, wird er bald erfahren. Sein Informantennetzwerk wird schon dafür sorgen. Und wenn man nett zu ihm ist, teilt er seine Informationen vielleicht sogar.

Manche Streifenpolizisten sind zu Fuß unterwegs, andere in Streifenwagen oder auf Motorrädern. Andere – vor allem in den NAN – reiten sogar auf ihren Pferden Streife. Manche sind grundehrlich, und andere würden für den richtigen Preis ihre eigene Mutter verkaufen. Der Schlüssel zur Zusammenarbeit mit dem Streifenpolizisten ist ein Gespür dafür, wie er tickt. Finden Sie heraus, was er will, und helfen Sie ihm, es zu bekommen. Dann wird er sich mit einem wahren Schatz an Informationen revanchieren oder auch mal ein Treffen mit den richtigen Leuten arrangieren.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4	4	3	3	3	4	3	3	6

Initiative	8 + 1W6
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 5
Aktionsfertigkeiten	Einschüchtern 5, Führung 4, Gebräuche (Straße) 6 (+2), Knüppel 5, Laufen 4, Pistolen 6, Schnellfeuerwaffen 4, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 6
Wissensfertigkeiten	Illegale Waren 6, Örtliche Gangs 6, Polizei 4, Polizeiprozeduren 8, Straßengerüchte 6, Verbrechersyndikate 7

TALISKRÄMER

Dienste: magische Gegenstände, Informationen über Magie, andere Connections

Treffpunkte: Taliskramladen, okkulte Bibliothek, Café

Ähnliche Connections: Konzernmagier, Schieber, Straßenmagier/-schamane

Erwachte sind sehr selten, aber sie unterscheiden sich nicht sehr von anderen Konsumenten. Sie haben spezielle Bedürfnisse: magische Foki, Fetische, Zubehör und Komponenten

für Ritualzauberei. Aber zum Glück gibt es ja Leute, die diese Bedürfnisse stillen können.

Der Taliskrämer bekommt so ziemlich jeden Magiebegabten in der Gegend zu Gesicht, weil früher oder später fast jeder von ihnen einmal in seinen Laden kommt. Das macht ihn zu einer großartigen Quelle nicht nur für magische Ausrüstung, sondern auch für vertrauliche Informationen über alles, was in der Erwachtenszene so vor sich geht. Und an ihn kann man sich wenden, wenn man die Dienste eines guten Straßenmagiers benötigt.

Viele Taliskrämer sind obendrein Verzauberer und können Shadowrunnern speziell gefertigte magische Ausrüstung beschaffen. Außerdem ist es gut, einen Taliskrämer zu kennen, wenn man wissen will, ob dieser Talisman, den man beim letzten Job „gefunden" hat, echt ist oder nur massengefertigter Schund aus einem Sweatshop in Hongkong.

Aber ein Wort der Warnung: Verärgern Sie ihn nicht. Es ist großartig, einen Taliskrämer auf der eigenen Seite zu haben, aber wenn Sie ihn sauer machen, kann es sein, dass Sie plötzlich feststellen, dass Ihre letzte Anschaffung gerade dann keinen Saft mehr hat, wenn Sie es am wenigsten gebrauchen können.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
3	3	3	3	5	4	5	4	3	6	4

Initiative	8 + 1W6
Zustandsmonitor (K/G)	10/11
Limits	Körperlich 4, Geistig 6, Sozial 7
Aktionsfertigkeiten	Arkana 5, Askennen 6, Gebräuche (Magie) 5 (+2), Handwerk 5, Verhandlung 6, Verzaubern-Fertigkeitsgruppe 6, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten	Holzverarbeitung 6, Magische Waren 5, Magisches Hintergrundwissen 5, Metallverarbeitung 6

CRITTER

Als die Welt 2011 Erwachte, war die Menschheit nicht die einzige Spezies, die sich für immer veränderte. Die gleiche in die Welt zurückkehrende Magie, die die Metamenschheit hervorbrachte, erschuf auch Metavarianten fast aller Pflanzen- und Tierarten. Die Menschheit trug durch ungezügelte Umweltverschmutzung und fehlgeschlagene genetische Experimente noch zusätzlich ihren Teil dazu bei. Und auch Geister und Kreaturen aus anderen Existenzebenen, von denen wir kaum eine Vorstellung haben, drangen in unsere Welt ein. Ohne Vorwarnung wandelten plötzlich außerweltliche Wesen und Monstren aus Märchen und Legenden neben der Metamenschheit über das Antlitz der Erde.

„Critter" ist ein Oberbegriff für alle nicht metamenschlichen Kreaturen, denen Shadowrunner auf ihren Streifzügen in den Schatten begegnen können. Viele sind weltlich, manche sind paranormal; manche sind hirnlose Bestien, während andere genau so intelligent sind wie Metamenschen (oder sogar intelligenter). Sie treten immer als NSCs auf und können das gesamte NSC-Spektrum von Schergen bis Top-Runnern umfassen. Die angegebenen Werte darf man jedoch nicht als das letzte Wort bezüglich der Fähigkeiten eines Critters betrachten. Magie ist unberechenbar, und deshalb kann der Spielleiter bei einem Critter gerne Kräfte hinzufügen oder entfernen

oder die Art und Weise, wie sie funktionieren, verändern, um die Spielercharaktere auf Trab zu halten.

Bei Crittern, die in Rudeln oder Schwärmen unterwegs sind, kann der Spielleiter auf die Regeln für Schergen zurückgreifen, um sich das Leben etwas zu erleichtern. Und wenn er einen Critter als Höhepunkt eines Abenteuers oder einer Kampagne einsetzen möchte, kann er ihn wie einen Top-Runner behandeln. Top-Critter sind normalerweise (aber nicht immer) intelligente Paracritter wie etwa Drachen oder Vampire.

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

Critter haben ebenso wie Charaktere einen kompletten Satz an Attributen. Die Werte können alle möglichen Größenordnungen annehmen, denn ein Critter kann klein wie eine Ratte oder riesig wie ein Großer Drache sein. Manchmal ist das eine oder andere Attribut eines Critters so gering ausgeprägt, dass ein Wert von 0 gerechtfertigt erscheint. Das bedeutet, dass dieses Attribut nicht in den Würfelpool einer Probe eingeht; der Critter kann trotzdem jede seiner Fertigkeiten einsetzen, die mit diesem Attribut zusammenhängen, er erhält nur keine Würfel durch den Attributswert.

Dem Spielleiter steht es frei, die Attribute eines Critters zu verändern, um damit größere oder kleinere Exemplare der Art darzustellen. Attribute können um bis zu 3 nach oben oder unten variieren, dürfen dabei aber nie unter 0 fallen.

Des Weiteren besitzen Critter – ebenfalls wie Charaktere – auch Fertigkeiten. In den meisten Fällen stehen sie für angeborene Instinkte und Fähigkeiten. Viele Critter haben zum Beispiel die Fertigkeit Waffenloser Kampf, während andere Spurenlesen oder Schwimmen beherrschen. Wenn ein Critter eine Fertigkeit nicht besitzt, so gilt er als Ahnungslos in dieser Fertigkeit, es sei denn, er besitzt die Kraft Bewusstsein, dann gilt er als Ungeübt (siehe S. 131). Ebenso wie Attribute können auch Fertigkeiten nach Ermessen des Spielleiters verändert werden.

Die meisten Erwachten Critter besitzen ein Magieattribut, das für das angeborene magische Potenzial des Critters steht. Das gibt ihm jedoch nicht automatisch die Fähigkeit, Zauber zu wirken, Geister zu beschwören oder astral wahrzunehmen oder zu projizieren.

BEWEGUNG

Laufen, kriechen, fliegen, schwimmen – alle Critter bewegen sich irgendwie fort. Natürlich bewegen sich nicht alle mit der gleichen Geschwindigkeit wie Menschen, und einige beherrschen sogar mehrere Fortbewegungsarten. Wie bei Charakteren basiert die Bewegung von Crittern auf ihrer Geschicklichkeit (s. *Bewegung*, S. 163). Bewegungsraten werden als Gehmultiplikator, Laufmultiplikator und Sprinterhöhung in Metern pro Erfolg angegeben. Das Format dafür sieht jeweils so aus: x2/x4/+2.

Fliegen: Flugfähige Critter verfügen über die spezielle Fertigkeit Fliegen, die mit Geschicklichkeit verbunden ist. Diese Fertigkeit gibt an, wie gut die Kreatur fliegen kann, und wird genauso eingesetzt wie die Fertigkeiten Laufen oder Schwimmen.

KRÄFTE

Immer wenn ein Critter fliegt, etwas mit seinen Klauen zerfleischt oder ein Opfer mittels seiner Berührung lähmt, benutzt er eine **Critterkraft**. Kräfte sind die besonderen Fähigkeiten eines Critters. Manche Critterkräfte sind natürlich, etwa ihre Klauen oder ihre widerstandsfähige Haut. Andere, wie etwa das Lähmende Heulen des Barghests, sind magischer Natur.

Damit ein Critter eine Kraft gegen ein Opfer einsetzen kann, müssen sich beide auf derselben Ebene aufhalten, also entweder auf der physischen oder Astralebene. Astrale Gestalten können nicht auf physische Ziele einwirken, physische Gestalten nicht auf astrale (s. *Die Astrale Welt*, S. 311). Ein astraler Critter, der sich materialisieren kann, kann dabei jedoch auf physische Objekte einwirken, und duale Critter können mit der Astralebene genauso problemlos interagieren wie mit der physischen.

In den Beschreibungen der Kräfte werden vier Charakteristika aufgeführt:

Art: Ebenso wie Zauberkräfte sind Kräfte entweder Manakräfte (M) oder Physische Kräfte (P). Manakräfte können nicht auf unbelebte Objekte einwirken, während Physische Kräfte nicht im Astralraum oder gegen astrale Gestalten eingesetzt werden können.

Handlung: Die meisten Kräfte erfordern zur Aktivierung eine bestimmte Art von Handlung (Einfach oder Komplex). Manche jedoch sind immer wirksam und benötigen gar keine Aktivierung; in diesem Fall wird als Handlung „Auto“ vermerkt.

Reichweite: Alle Kräfte haben eine Reichweite, die als Blickfeld (BF), Berührung (B) oder Selbst (die Kraft wirkt nur auf den Critter selbst) notiert wird. Die Blickfeld-Regeln für Spruchzauberei (S. 279) gelten auch für Critterkräfte. Wenn nicht anders angegeben, kann eine Kraft immer nur gegen ein Ziel gleichzeitig eingesetzt werden.

Dauer: Sie gibt an, wie lange die Kraft wirkt.

Kräfte, die ständig aktiv sind (mit der Handlung „Auto“), wirken *Immer*.

Sofortige Kräfte verschwinden in derselben Handlung wieder, in der sie auch eingesetzt werden, sie können aber längerfristige Auswirkungen haben (Schaden zum Beispiel).

Aufrechterhaltene Kräfte können eine Zeit lang ohne Anstrengung aufrechterhalten werden. Da diese Kräfte angeboren sind, erleidet der Critter dadurch keine Belastung oder negative Modifikatoren, wie es bei aufrechterhaltenen Zaubern der Fall ist – die normalen Regeln für Aufrechterhalten gelten jedoch, wenn der Critter mittels Hexerei einen Zauber wirkt und aufrechterhält. Selbst wenn der Critter Schaden erleidet, stört ihn das nicht beim Aufrechterhalten seiner Kraft. Wie bei aufrechterhaltenen Zaubern muss kein direkter Sichtkontakt beibehalten werden, nachdem die Kraft auf das Ziel angewendet wurde. Critter können so viele Kräfte (oder mehrfache Anwendungen derselben Kraft) aufrechterhalten, wie ihrem Magieattribut entspricht.

Permanente Kräfte müssen eine Zeit lang aufrechterhalten werden, bevor ihre Wirkung permanent wird; Details finden Sie in der Beschreibung der jeweiligen Kraft.

Einige Kräfte haben eine *Spezielle* Dauer. Die Dauer der Wirkung hängt von anderen Faktoren ab, die in der Beschreibung der Kraft genannt werden.

ASTRALE GESTALT

Art: M **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Ein Critter mit dieser Kraft existiert nur auf der Astralebene. Nur astrale Angriffe und Manazauber oder -kräfte können einen astralen Critter verletzen; physische Angriffe, Zauber oder Kräfte haben keine Wirkung. Aber auch das Gegenteil gilt: Ein astraler Critter kann nur auf Dualwesen oder Wesen einwirken, die sich (durch astrale Projektion oder astrale Wahrnehmung) auf der Astralebene befinden.

Critter mit dieser Kraft können sich auf der physischen Ebene auf die gleiche Weise manifestieren wie astral projizierende Zauberer (siehe S. 131).

ÄTZENDER SPEICHEL

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Sofort

Der Speichel des Critters (oder eine andere Substanz, die er verschießen oder versprühen kann) ist extrem ätzend und kann als Waffe verwendet werden. Der Angriff wird wie ein normaler Fernkampfangriff behandelt, mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe + Geschicklichkeit [Körperlich] des Critters und Reichweitenschritten, die alle (Konstitution) Meter ansteigen. Der Speichel verursacht Säureschaden (S. 175) mit einem Schadenscode von (Magie x 2)K und einer Durchschlagskraft von -(Magieattribut des Critters).

BEWEGUNG

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann der Critter die Bewegungsrate eines Ziels erhöhen oder senken. Die Kraft wirkt nur auf Objekte, die auch fähig sind, sich zu bewegen: Fahrzeuge, Charaktere, Critter. Wenn der Critter die Kraft nicht auf sich selbst anwendet, funktioniert sie nur in dem Territorium, das er kontrolliert. Wendet er sie bei sich selbst an, kann sie überall eingesetzt werden. Der Critter kann die Bewegungsrate des Ziels mit einem Wert bis zur Höhe seines Magieattributs multiplizieren oder dividieren.

Die Kraft kann auf ein und dasselbe Ziel nur einmal gleichzeitig angewendet werden. Sobald das Ziel das Territorium oder die Domäne des Critters verlässt, hört die Kraft auf zu wirken, und die Bewegungsrate normalisiert sich wieder.

Diese Kraft gegen Fahrzeuge einzusetzen, ist schwieriger als gegen Critter oder Charaktere. Ist das Ziel ein Fahrzeug, legt der Critter eine Probe auf Magie + Willenskraft mit einem Schwellenwert ab, der der Hälfte des Rumpfwertes des Fahrzeugs (aufgerundet) entspricht und mindestens 2 beträgt. Schafft der Critter den Schwellenwert, werden die Nettoerfolge sowohl zur Beschleunigung als auch zur Geschwindigkeit des Fahrzeugs addiert. Der Critter kann weiter in jeder Kampfrunde, in der er die Kraft aufrechterhält, Proben auf Magie + Willenskraft ablegen, um das Fahrzeug zu beschleunigen oder zu verlangsamen, solange es sich in seiner Domäne bzw. seinem Territorium befindet. Je nach Situation können die plötzlichen Geschwindigkeitsänderungen eine Fahrzeugprobe (S. 202) erforderlich machen.

BEWUSSTSEIN

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Critter mit der Kraft Bewusstsein sind sich ihrer selbst bewusst, können selbstständige Entscheidungen treffen und besitzen im Allgemeinen eine ähnliche Intelligenz wie der *Homo sapiens* (wenn nicht sogar eine höhere). Die meisten Critter gelten hinsichtlich Fertigkeiten, die sie nicht besitzen, als Ahnungslos, Critter mit Bewusstsein dagegen lediglich als Ungeübt (siehe S. 313), d.h. sie können nach den normalen Regeln improvisieren. Außerdem können sie neue Fertigkeiten erlernen, wenn sie wollen.

Die meisten Critter mit Bewusstsein sind weltlich, aber es ist durchaus möglich, dass sie Erwacht sind und ein Magieattribut besitzen. Erwachte Critter mit Bewusstsein können beliebige magische Künste erlernen und unterliegen denselben Magieregeln wie normale Charaktere. Auch wenn bislang keine Digital Erwachten Critter (also quasi als Technomancer) bekannt sind, hat die Existenz von „Technocrittern“ viele Wissenschaftler zu der Vermutung veranlasst, dass dies nur noch eine Frage der Zeit ist – falls es nicht schon geschehen ist.

BINDUNG

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Sofort

Mittels einer Art Spinnennetz, einer klebrigen Zunge oder mittels Magie kann ein Critter mit dieser Kraft ein Opfer an jeder Oberfläche festkleben, die es berührt (oft, aber nicht immer, kann das auch der Critter selbst sein). Das Opfer kann mit einer Komplexen Handlung versuchen, sich zu befreien, wobei es eine Vergleichende Probe auf Stärke + Konstitution gegen Magie + Willenskraft des Critters ablegt. Ist das Opfer erfolgreich, kann es sich befreien. Wenn nicht, ist es bis zum nächsten Zeitpunkt, an dem es einen Befreiungsversuch unternehmen kann, bewegungsunfähig. Die Reichweite der Kraft hängt davon ab, auf welche Weise der Critter das Opfer bindet: Er kann ein klebriges Netz verschießen (Reichweite: BF), einen klebrigen Körper haben (Reichweite: B) oder einfach gut darin sein, sich selbst an Dinge zu kleben (Reichweite: Selbst).

DRACHENSPRACHE

Art: M **Handlung:** Auto
Reichweite: BF **Dauer:** Sofort

Die drachische Physiologie gestattet keine verbale Kommunikation. Drachen (und einige andere, möglicherweise verwandte, Critter) sind jedoch mittels dieser Kraft in der Lage, auf telepathischem Wege mit beliebig vielen anderen Lebewesen innerhalb ihres Blickfelds zu kommunizieren, unabhängig von den Sprachfertigkeiten der anderen Lebewesen. Diese telepathische Kommunikation kann nicht mit technischen Mitteln übertragen werden. Wenn Drachen also mithilfe moderner Technologie kommunizieren wollen, müssen sie einen Metamenschen als „Übersetzer“ verwenden. Die Kraft ermöglicht einem Critter, Sprache zu projizieren, die Zielperson kann jedoch nicht auf gleiche Weise antworten, ohne selbst telepathisch begabt zu sein.

DUALWESEN

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Duale Critter existieren gleichzeitig auf der Astralebene und der physischen Ebene. Sie können sowohl auf astrale wie auch auf physische Wesen einwirken. Sie können die Astralebene wahrnehmen und mit ihr interagieren wie ein Charakter, der astrale Wahrnehmung benutzt (s. *Astrale Wahrnehmung*, S. 312). Ein Dualwesen zu sein, unterscheidet sich jedoch von der astralen Wahrnehmung insofern, als ein dualer Critter immer die physische und die astrale Welt gleichzeitig wahrnimmt; er braucht nicht hin und her zu wechseln (und kann es auch gar nicht). Sein Gehirn ist es gewohnt, gleichzeitig astrale und physische Wahrnehmungen zu verarbeiten, daher erleiden duale Critter keinen Würfelpoolmodifikator von -2 für Handlungen in der physischen Welt, während sie astral wahrnehmen.

EINFLUSS

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Sofort

Diese Kraft verleiht einem Critter die Fähigkeit, Suggestionen in den Geist eines Opfers zu projizieren. Dazu wird eine Vergleichende Probe auf Magie + Charisma des Critters gegen Willenskraft + Logik des Opfers abgelegt. Ist der Critter erfolgreich, verhält sich das Opfer, als wäre die Suggestion sein eigener Gedanke.

Wird dem Opfer klargemacht, dass die Suggestion falsch ist, kann es sie auf die gleiche Weise wie einen Beherrschungs-Manipulationszauber (S. 288) überwinden.

ELEMENTARER ANGRIFF

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Sofort

Mit dieser Kraft kann ein Critter einen tödlichen Strahl elementarer Energie projizieren, der sich beispielsweise als Flammenstoß oder Blitzstrahl äußern kann. Die Kraft bezieht sich immer auf ein bestimmtes Element – zum Beispiel besitzen Feuergeister die Kraft Elementarer Angriff (Feuer). Der Angriff wird wie ein normaler Fernkampfangriff behandelt, mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe + Geschicklichkeit [Körperlich] des Critters und Reichweitenschritten, die alle (Magie) Meter ansteigen. Der Schadenscode beträgt (Magie x 2)K mit einer Durchschlagskraft von -(Magieattribut des Critters), dazu kommt noch der entsprechende elementare Schaden (S. 173), wie er in der Beschreibung des Critters angegeben ist.

ENERGIEAURA

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Der Critter ist von einem Feld zerstörerischer Energie umgeben, die die Form von Feuer, Elektrizität, extremer Kälte und dergleichen annehmen kann. Die Kraft bezieht sich immer auf ein bestimmtes Element – Feuergeister beispielsweise besitzen die Kraft Energieaura (Feuer). Der Critter erhöht den Schadenscode jedes seiner Nahkampfangriffe um sein Magieattribut. Der Schaden kann speziell sein (s. *Besondere Schadensarten*, S. 173) und hat eine Durchschlagskraft von -(Magieattribut des Critters).

Erfolgreiche Nahkampfangriffe gegen einen Critter mit Energieaura fügen dem Angreifer ebenfalls Schaden zu. Der Angreifer legt eine Schadenswiderstandsprobe gegen einen Schadenscode in Höhe der Magiestufe des Critters x 2 ab. Dieser Angriff hat eine Durchschlagskraft von -(Magieattribut des Critters). Sofern in der Beschreibung des Critters nicht anders angegeben, ist die Kraft immer aktiviert und kann nicht abgeschaltet werden.

ESSENZENTZUG

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: B **Dauer:** Permanent

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, einem anderen Lebewesen permanent Essenz zu rauben und zu seiner eigenen hinzuzufügen. Essenzentzug wirkt nur gegen physische Lebewesen mit Bewusstsein (Charaktere oder nicht astrale Critter mit der Kraft Bewusstsein). Das Opfer muss über ein eigenes Bewusstsein verfügen – Versuche, weltliche Critter durch Geisterpakte oder Ähnliches mit Bewusstsein auszustatten, nur um sie als Essenzquelle zu benutzen, funktionieren nicht.

Essenz kann nicht entzogen werden, wenn das Opfer sich aktiv körperlich wehrt. Es muss entweder freiwillig teilnehmen oder unterworfen (gefesselt, gelähmt, unter geistige Kontrolle gebracht usw.) werden. Der Essenztransfer kann nur über eine starke emotionale Verbindung erfolgen, egal ob dies Leidenschaft, Hass oder Entsetzen ist. Und die Emotion muss sich auf den Critter konzentrieren, der die Kraft einsetzt. Abstraktes Entsetzen reicht nicht; das Opfer muss speziell vor seinem Angreifer Todesangst haben, damit ihm Essenz entzogen werden kann. Bei einem Essenzentzug-Angriff wird zwar oft körperliches Material übertragen (wenn ein Vampir zum Beispiel das Blut seines Opfers trinkt), doch für das Wirken der Kraft ist im Grunde nur die emotionale Verbindung erforderlich.

Einen Punkt Essenz zu entziehen, erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Charisma + Magie (10 – Essenz des Opfers, 1 Minute). Wird der Critter vor Beendigung der Probe gestört oder unterbrochen, so wird keine Essenz entzogen. Verlorene Essenz wirkt sich auf das Magie- oder Resonanzattribut des Opfers aus, wie auf S. 276 beschrieben. Sinkt die Essenz des Opfers auf 0, so stirbt es.

Ein Critter kann seine Essenz maximal auf das Doppelte seines natürlichen Maximums erhöhen. Jede Essenz, die darüber hinaus entzogen wird, geht verloren, da die astrale Gestalt des Critters sie nicht mehr aufnehmen kann.

Der psychische Reiz des Entzugsprozesses wirkt sich auf das Opfer in Form von Qual oder Euphorie aus, je nach den Begleitumständen des Angriffs. Freiwillige Opfer werden mit großer Wahrscheinlichkeit eine Ekstase verspüren, die süchtig machen kann. Ein freiwilliges Opfer, dem Essenz entzogen wird, muss eine Abhängigkeitsprobe auf psychische Abhängigkeit (S. 416) mit einem Schwellenwert von 2 ablegen.

Ein Critter, der Essenz entzieht, kann mit einer Einfachen Handlung die gestohlene Lebenskraft in andere Attribute pumpen, auch in sein Magieattribut. Jeder so verwendete Punkt Essenz kann ein Körperliches oder Geistiges Attribut oder die Magie vorübergehend um +1 steigern. Auf diese Weise können auch mehrere Essenzpunkte in ein und dasselbe Attribut gepumpt werden, aber immer nur ein Punkt pro Einfacher Handlung. Auch mehrere Attribute können gesteigert werden (zum Beispiel Stärke und Intuition parallel), aber auch hier immer nur ein Attribut pro Einfacher Handlung. Die maximale Steigerung, die ein Attribut auf diese Weise erfah-

ren kann, beträgt +4. Der Steigerungseffekt hält 12 Stunden lang an, und die eingesetzten Essenzpunkte sind anschließend verloren.

GESTEIGERTE SINNE

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Diese Kraft umfasst alle verbesserten oder geschärften Sinne, die über die normale menschliche Wahrnehmungsbandbreite hinausgehen. Dazu gehören Restlichtverstärkung und Infrarotsicht, verbessertes Hören und Riechen, wärmeempfindliche Organe, natürliches Sonar und so weiter. Der jeweilige gesteigerte Sinn wird in der Beschreibung des Critters angegeben. Wenn der gesteigerte Sinn nicht ohnehin schon einen speziellen Effekt hat (wie etwa Infrarotsicht), gewährt diese Kraft einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf Proben, die den gesteigerten Sinn verwenden, sowie +1 auf das entsprechende Limit.

GIFT

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: B **Dauer:** Sofort

Der Critter sondert ein Toxin (S. 410) ab, das für andere gefährlich und schädlich ist. Die typischen Attribute eines solchen Giftes sind: Vektor: Injektion, Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde, Durchdringung: 0, Kraft: Magie, Wirkung: Körperlicher Schaden. Einige Critter besitzen Gifte mit anderen Charakteristika, die dann in der Beschreibung des Critters angegeben werden.

GIFTHAUCH

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Sofort

Viele Critter haben Mundgeruch – aber dieser hier ist tatsächlich giftig. Ein Critter mit dieser Kraft kann seine Opfer mit einem ekelerregenden Gestank außer Gefecht setzen. Die Anwendung der Kraft gilt als Fernkampfangriff mit Exotische Fernkampfwaffe + Geschicklichkeit [Körperlich] des Critters. Der Schaden ist ein Giftangriff mit Inhalationsvektor (Geschwindigkeit: Sofort, Kraft: Magieattribut des Critters, Wirkung: Geistiger Schaden, Übelkeit; siehe S. 410). Panzerung ist nutzlos, aber Atemschutz kann das Opfer schützen (s. Tabelle *Schutz vor Toxinen und Drogen*, S. 410).

Der Atemstoß breitet sich kegelförmig bis in eine Entfernung von (Konstitution) Metern aus und kann bis zu zwei Opfer erwischen, die nicht weiter als einen Meter voneinander entfernt sind.

GRAUEN

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Speziell

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, seine Opfer mit einem überwältigenden Entsetzen zu erfüllen. Das Opfer flieht voller Panik und bleibt nicht eher stehen, bis es in Sicherheit und außer Sicht des Critters ist. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf Willenskraft + Magie gegen Willenskraft + Logik des Opfers ab. Das Grauen hält 1 Kampfrunde pro Net-

toerfolg des Critters an. Und auch wenn das Entsetzen verflogen ist, muss dem Opfer eine Probe auf Willenskraft + Logik (Nettoerfolge des Critters) gelingen, um genug Mut zu haben, dem Critter erneut gegenüberzutreten.

IMMUNITÄT

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Ein Critter mit der Kraft Immunität besitzt eine verstärkte Resistenz gegen bestimmte Arten von Angriffen oder sonstige Beeinträchtigungen. Ist der modifizierte Schadenscode des Angriffs nicht höher als die (durch die DK modifizierte) doppelte Essenz des Critters, dann verursacht der Angriff keinen Schaden. Ist der modifizierte Schadenscode höher als die (durch die DK modifizierte) doppelte Essenz des Critters, wird eine normale Schadenswiderstandsprobe fällig, wobei die doppelte Essenz des Critters zum Würfelpool dieser Probe hinzuaddiert wird. Zusätzlich zählt die Essenz des Critters als automatische Erfolge bei dieser Probe. Einige Immunitäten wirken etwas anders, da der „Angriff", gegen den sie schützen, keinen Schaden im eigentlichen Sinne hervorruft.

Immunität gegen Alter: Manche Wesen sind buchstäblich alterslos. Critter mit dieser Immunität altern nicht und erleiden auch keine Beeinträchtigungen durch Alterung.

Immunität gegen normale Waffen: Gilt für alle Angriffe, die nicht magischer Natur sind; Waffenfoki, Zaubersprüche und Adepten- oder Critterkräfte funktionieren wie gehabt. Hat der Critter gleichzeitig die Schwäche Allergie, dann wirkt die Immunität auch nicht gegen nichtmagische Angriffe mittels des Allergens.

INFEKTION

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: B **Dauer:** Permanent

Diese Kraft ist der Vektor, durch den das Menschlich-Metamenschliche Vampirische Virus (MMVV) übertragen wird. Wenn ein Critter mit dieser Kraft die Kraft Essenzentzug einsetzt, um die Essenz eines Opfers auf 0 zu senken, so versucht die Kraft, die Infektion des Critters auf das Opfer zu übertragen. Um festzustellen, ob das Opfer infiziert wird, ist eine Vergleichende Probe auf Magie + Charisma des Critters gegen Konstitution + Willenskraft des Opfers erforderlich. Gewinnt der Critter, so ist das Opfer infiziert und fällt in einen komatösen Zustand, während das Virus das Opfer körperlich, geistig und seelisch verändert. 24 Stunden später erhebt sich das Opfer als neuer Infizierter Critter (entsprechend seiner ursprünglichen Metaspezies) mit einem einzigen Punkt Essenz und einem unstillbaren, bestialischen Hunger nach mehr. Der neue Infizierte Critter muss sofort einem anderen Lebewesen Essenz entziehen.

Spielercharaktere, die durch die Kraft Infektion transformiert werden, mutieren bei ihrem „Tod" automatisch zu NSCs und werden fortan vom Spielleiter kontrolliert.

LÄHMENDE BERÜHRUNG

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: B **Dauer:** Speziell

Diese Kraft ist die Berührungsversion des Lähmenden Heulens. Der Critter muss das Opfer berühren. Wird das Opfer überrascht, ist die Berührung automatisch erfolgreich. Bemerkt das Opfer den Critter, wird die Berührung wie ein Nahkampfangriff behandelt, der keinen Schaden verursacht. Die Lähmung erfolgt dann durch eine Vergleichende Probe auf Magie + Geschicklichkeit des Critters gegen Intuition + Willenskraft des Opfers. Ansonsten funktioniert die Kraft genauso wie das Lähmende Heulen.

LÄHMENDES HEULEN

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Speziell

Diese Kraft trifft jeden, der sie hört, egal ob Freund oder Feind, innerhalb eines Radius von (Magie x 15) Metern. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf Magie + Charisma gegen Intuition + Willenskraft des Opfers ab. Die Stufe eventueller flächenwirksamer Schallschutzgeräte oder persönlichen Schallschutzes (z.B. Cyberware) sowie Erfolge durch Zauber wie Schweigen oder Stille werden dabei zum Würfelpool des Opfers addiert. Gewinnt das Opfer, erleidet es keinerlei negative Auswirkungen.

Gewinnt der Critter, werden pro Nettoerfolg die Reaktion und die Geschicklichkeit des Opfers um jeweils 1 gesenkt; die verringerte Reaktion wirkt sich auch auf Initiative und Initiativeergebnis des Opfers aus. Dieser Effekt hält für (Magie + Nettoerfolge) Kampfrunden an. Falls Geschicklichkeit oder Reaktion auf 0 sinken, ist das Opfer für (Magie + Nettoerfolge) Minuten gelähmt und kann – außer zu atmen – keine Handlungen ausführen. Sobald die Auswirkungen der Lähmung enden, regenerieren sich Geschicklichkeit und Reaktion des Opfers pro Minute um jeweils 1 Punkt.

MATERIALISIERUNG

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: Selbst **Dauer:** Aufrechterhalten

Zauberer und viele Critter können ihren Körper verlassen und sich auf die Astralebene projizieren. Und ebenso können sich viele Astralwesen in die physische Welt projizieren und einen provisorischen „Körper" bilden, den sie bewohnen, solange sie dort sind. Das ermöglicht es ihnen, mit physischen Lebewesen zu interagieren. Zusätzlich verfügen sie über die Kraft Immunität gegen Normale Waffen, solange sie materialisiert sind. Materialisierung und Entmaterialisierung (um auf die Astralebene zurückzukehren) erfordern jeweils eine Komplexe Handlung.

MIMIKRY

Art: P **Handlung:** Einfach
Reichweite: Selbst **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Critter Geräusche exakt imitieren, einschließlich menschlicher Sprache und der Jagdrufe anderer Kreaturen, die er schon einmal gehört hat. Wenn der Critter etwas aus dem Gedächtnis imitiert und nicht vor Kurzem erst gehört hat, so muss er eine Erinnerungsprobe (S. 153) ablegen. Um zu erkennen, dass ein nachgeahmtes Geräusch falsch ist, ist eine Wahrnehmungsprobe erforderlich; als Schwellenwert dieser Probe dient die Anzahl an Erfolgen, die der Critter bei einer Probe auf Charisma + Magie erzielt hat.

MYSTISCHER PANZER

Art: M **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Diese Kraft funktioniert genauso wie die Kraft Panzer, mit dem Unterschied, dass sie Schutz gegen Angriffe auf der Astralebene gewährt.

NATÜRLICHE WAFFE

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: B **Dauer:** Sofort

Klauen. Scharfe, spitze Zähne. Ein kräftiger, stacheliger Schwanz. Welche Form es auch hat, der Critter ist von der Natur mit einem Werkzeug ausgestattet worden, mit dem er anderen Körperlichen Schaden zufügen kann. Die Art des Angriffs sowie sein Schadenscode und ein eventueller DK-Modifikator werden jeweils in der Beschreibung des Critters genauer spezifiziert. Natürliche Waffen können entweder für Nah- oder für Fernkampfangriffe verwendet werden, und es gelten die üblichen Kampfregeln. Ein Critter verwendet die Fertigkeit Waffenloser Kampf für eine natürliche Nahkampfwaffe und die Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe, um mit einer natürlichen Fernkampfwaffe anzugreifen. Die meisten Natürlichen Waffen gelten für die Kraft Immunität gegen Normale Waffen als normal; Ausnahmen werden in der Beschreibung des jeweiligen Critters erwähnt.

Ein dualer Critter mit einer Natürlichen Nahkampfwaffe kann diese Kraft gegen astrale Ziele innerhalb seiner Reichweite einsetzen. Dabei werden die Fertigkeit Waffenloser Kampf des Critters und der normale körperliche Schadenscode verwendet. Natürliche Fernkampfwaffen wirken, wie alle Fernkampfangriffe, nicht im Astralraum.

Auch Critter ohne die Kraft Natürliche Waffe können waffenlos angreifen. Wie bei metamenschlichen Charakteren beträgt der Schadenscode dabei (STR)G.

NATÜRLICHER ZAUBERSPRUCH

Art: wie Zauber **Handlung:** Komplex
Reichweite: wie Zauber **Dauer:** wie Zauber

Diese Kraft gestattet dem Critter, instinktiv einen ganz bestimmten Zauber zu wirken. Um die Kraft effektiv einsetzen zu können, muss der Critter die Fertigkeit Spruchzauberei besitzen. Der Natürliche Zauberspruch funktioniert genauso wie ein normaler Zauber, und ein Zauberer kann ihn auch nach den normalen Regeln mit Antimagie kontern. Natürliche Zaubersprüche verursachen normalen Entzug und einen Würfelpoolmodifikator von -2 für das Aufrechterhalten. Critter und Geister leisten nach Maßgabe des Spielleiters entweder mit Intuition oder mit Charisma Widerstand gegen Entzug.

NEBELGESTALT

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Selbst **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, sich in eine Nebelwolke zu verwandeln. Die Verwandlung und die Rückverwandlung erfordern jeweils eine Komplexe Handlung. Bei der Verwandlung in die Nebelgestalt transformiert der Critter seinen gesamten Körper und alle gebundenen Foki, die er trägt, ob aktiv oder nicht.

Die Nebelgestalt hat eine Bewegungsrate von 5 Metern pro Kampfrunde; der Critter kann seine Fortbewegung in dieser Gestalt prinzipiell kontrollieren, ist aber anfällig für starke Winde. Diese können den Nebel in eine bestimmte Richtung zwingen oder zerstreuen, was zur vorübergehenden Desorientierung des Critters führt. Die Nebelgestalt kann durch alle nicht luftdichten Spalten und Risse dringen. Abwehrsysteme gegen Gase, Bakterien oder Viren halten auch einen Critter in Nebelgestalt auf.

In seiner Nebelgestalt besitzt der Critter die Kraft Immunität gegen Normale Waffen. Wird er jedoch einer Substanz ausgesetzt, gegen die er allergisch ist, so verwandelt er sich sofort in seine normale Gestalt zurück. In der Nebelgestalt kann der Critter normal wahrnehmen, aber keine seiner anderen Kräfte einsetzen, bis er sich zurückverwandelt hat.

PANZER

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Ein Critter mit dieser Kraft besitzt einen angeborenen Schutz (in Form von dermalen Knochenablagerungen, Schuppen oder einfach nur einer sehr dicken Haut) gegen physische Angriffe. Die natürliche Panzerung ist kumulativ zu eventueller getragener Panzerung.

PSYCHOKINESE

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, ein Objekt mittels Geisteskraft zu bewegen. Es entspricht dem Zauberspruch Zauberfinger (S. 290) und fungiert als „magische Hand“ mit einer Stärke und Geschicklichkeit, die jeweils der Anzahl der Erfolge bei einer Probe auf Magie + Willenskraft entsprechen.

REGENERATION

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Diese Kraft ermöglicht die schnelle Heilung von Schäden, die der Critter erlitten hat. Wenn der Critter am Ende einer Kampfrunde Schaden auf einem seiner Zustandsmonitore hat, legt er eine Probe auf Magie + Konstitution ab, addiert seine Konstitution zu den erzielten Erfolgen hinzu und heilt entsprechend viele Schadenskästchen, zuerst vom überschüssigen Körperlichen Schaden, dann vom Körperlichen Schaden und schließlich vom Geistigen Schaden. Wenn der Critter seinen überschüssigen Schaden überschreitet, ist er noch nicht tot; er kann noch eine Regenerationsprobe ablegen. Wenn danach der überschüssige Schaden immer noch die Konstitution übersteigt, ist er wirklich tot.

Regeneration kann nicht alles heilen. Schäden am Gehirn oder der Wirbelsäule (etwa bei einem angesagten Schuss in den Kopf) können auf diese Weise nicht geheilt werden. Auch magischer Schaden durch Waffenfoki, Kampfzauber und die meisten Critter- oder Adeptenkräfte kann nicht durch Regeneration beseitigt werden. Wenn der Critter durch etwas Schaden erleidet, gegen das er eine Allergie besitzt, so kann er zwar mit dieser Kraft den Schaden heilen, darf die Regenerationsprobe aber erst ablegen, sobald er nicht mehr in Kontakt mit dem Allergen ist.

Regeneration ist im Allgemeinen inkompatibel mit Bodytech. Ein Critter mit dieser Kraft kann – mit Ausnahme von Deltaware – keine Körpermodifikationen erhalten. Ein Critter,

der bereits Modifikationen hat, die keine Deltaware sind, und in den Besitz dieser Kraft gerät, stößt seine Implantate ab, sobald die Kraft beginnt, das ursprüngliche genetische Muster des Körpers wiederherzustellen.

SCHUTZ

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Critter andere gegen normale Unfälle und Gefahren schützen (sowohl natürliche als auch solche, die durch die Kraft Unfall hervorgerufen werden). Beispielsweise kann er verhindern, dass jemand einen Hitzschlag erleidet oder ertrinkt. Die Kraft kann auch dazu eingesetzt werden, einen Patzer bei einer Probe zu verhindern. Die Kraft kann auf so viele Charaktere gleichzeitig angewendet werden, wie dem Magieattribut des Critters entspricht. Wird diese Kraft von einem gebundenen Geist eingesetzt, zählt jeder verhinderte Unfall oder Patzer als ein Dienst.

SUCHE

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Speziell

Suchet, so werdet ihr finden, aber viel schneller geht es mit dieser Kraft. Um etwas Bestimmtes zu finden, legt der Critter eine Ausgedehnte Probe auf Magie + Intuition (5, 10 Minuten) ab. Eine Menge Dinge können die Suche erschweren – die entsprechenden Modifikatoren finden Sie in der Tabelle *Suchmodifikatoren*.

Der Critter muss das Objekt, das er sucht, vor Beginn der Suche gesehen haben. Geister können nach allem suchen, von dem ihr Beschwörer ihnen ein geistiges Bild liefern kann. Critter, die den Astralraum betreten können, können diese Kraft auch dort einsetzen und müssen nicht materialisieren, um die Suche durchzuführen, auch wenn das Gesuchte sich in der physischen Welt befindet.

SUCHMODIFIKATOREN

SITUATION	SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR
Ziel ist mehr als 1 km entfernt	+km
Ziel ist unbelebtes Objekt oder Ort	+5
SITUATION	**WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR**
Ziel durch Kraft Verschleierung verborgen	–Magie des Verschleiernden
Ziel hinter Manabarriere verborgen	–Kraftstufe der Barriere

TIERBEHERRSCHUNG

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Einige Critter können andere Critter manipulieren, vor allem (aber nicht nur) weltliche. Mit dieser Kraft kann ein Critter das Verhalten eines Tieres oder einer Gruppe von Tieren kontrollieren. Das Verhalten muss für das beherrschte Tier natürlich sein. Ein Schwarm Vögel beispielsweise kann kein Motorrad stehlen oder eine Pistole abfeuern, aber er könnte jemanden angreifen, jemandem folgen oder einfach davonfliegen. Wenn der Zielcritter das Blickfeld des beherrschenden Critters verlässt, können ihm keine Befehle mehr erteilt werden, aber er befolgt bereits erteilte Befehle noch für einen Zeitraum, der dem Charisma des beherrschenden Critters in Minuten entspricht. Ein Critter kann so viele kleine Tiere (Katzen, Ratten usw.) beherrschen, wie seinem Charisma x 5 entspricht, oder so viele größere Tiere (Wölfe, Löwen, Bären usw.), wie seinem Charisma entspricht. Diese Kraft kann nicht gegen Critter mit der Kraft Bewusstsein eingesetzt werden.

UNFALL

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Sofort

Critter mit dieser Kraft können scheinbar normale Unfälle geschehen lassen. Die genaue Art des Unfalls bleibt dem Spielleiter überlassen und hängt davon ab, was das Opfer gerade tut und was um es herum vorgeht. Diese Kraft ist von Haus aus nicht unbedingt gefährlich, kann aber je nach Umständen und Umgebung gefährliche Folgen haben. Vor einem heranrasenden Sattelzug über die eigenen Füße zu stolpern, könnte sich zum Beispiel als relativ gesundheitsschädlich erweisen.

Wenn ein Critter diese Kraft auf jemanden anwendet, wird eine Vergleichende Probe auf Magie + Willenskraft des Critters gegen Reaktion + Intuition des Opfers abgelegt. Gewinnt der Critter, behandeln Sie die Situation, als hätte der Charakter bei einer Probe einen Patzer gewürfelt. Gelingen dem Critter gar 4 oder mehr Nettoerfolge, so entspricht der Unfall einem Kritischen Patzer – er ist nicht nur ein peinlicher Ausrutscher, sondern eine potenzielle Katastrophe. Ein Critter kann diese Kraft gegen so viele Ziele gleichzeitig einsetzen, wie seinem Magieattribut entspricht.

VERSCHLEIERUNG

Art: P **Handlung:** Einfach
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Ein Critter mit dieser Kraft kann sich selbst, andere Lebewesen oder Gegenstände, die von anderen gesucht werden, verstecken. Die Kraft verringert den Würfelpool bei Wahrnehmungsproben, um das Versteckte zu entdecken, um eine Anzahl von Würfeln gleich dem Magieattribut des Critters.

Verschleierung kann gleichzeitig auf so viele metamenschengroße Ziele angewendet werden, wie der Magiestufe des Critters entspricht, oder gegen eine Anzahl deutlich kleinerer Ziele (Katzen, Babys, Ratten usw.) entsprechend seiner Magie x 5. Verschleierte Lebewesen können sich gegenseitig sehen, wenn der Critter es zulässt. Die Wirkung hält an, bis das Ziel entdeckt wird oder der Critter die Kraft nicht länger aufrechterhält.

VERSCHLINGEN

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: B **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, ein Opfer in sich selbst oder in das von ihm beherrschte Terrain hineinzuziehen, es zu verschlingen oder zu ersticken und ihm dadurch Schaden zuzufügen. Es handelt sich dabei um einen Nahkampfangriff. Ist der Critter erfolgreich, verursacht er Schaden in Höhe seines Magieattributs x 2 (spezielle elementare Effekte siehe unten) und hält das Opfer fest umschlungen. Nettoerfolge des Nahkampfangriffs erhöhen den Schaden auf normale Weise. Das Opfer kann wie üblich eine Schadenswiderstandsprobe mit Konstitution + Panzerung ablegen; der Angriff hat eine Durchschlagskraft von -(Magieattribut des Critters).

Sobald das Opfer einmal umschlungen ist, ist es gefangen und kann sich nicht mehr bewegen. In jeder Handlungsphase nach dieser verursacht der Critter automatisch erneut Schaden wie oben, bis das Opfer entkommen kann; das Opfer kann jedes Mal eine Schadenswiderstandsprobe ablegen. In der Handlungsphase des Opfers kann es mit einer Komplexen Handlung versuchen, zu entkommen. Dazu legt es eine Vergleichende Probe auf Stärke + Konstitution gegen Magie + Konstitution des Critters ab. Ist das Opfer erfolgreich, kann es entkommen und erleidet keinen weiteren Schaden.

Einige Verschlingen-Kräfte haben sekundäre Effekte:

Verschlingen durch Erde: Das Opfer widersteht Körperlichem Schaden.

Verschlingen durch Feuer: Das Opfer widersteht Feuerschaden (S. 174).

Verschlingen durch Luft: Das Opfer widersteht Geistigem Schaden wie bei einem Toxinangriff mit Inhalationsvektor (S. 410). Panzerung schützt nicht gegen diesen Angriff, möglicherweise jedoch andere Schutzausrüstung (s. Tabelle *Schutz vor Toxinen und Drogen*, S. 410). Wird das Opfer durch den Geistigen Schaden bewusstlos, erleidet es weiter Schaden, wobei der überschüssige Geistige Schaden nach den normalen Regeln in Körperlichen Schaden übergeht.

Verschlingen durch Wasser: Das Opfer widersteht Geistigem Schaden. Dies ist schlimmer als normales Ertrinken, denn der Critter kann großen Druck auf das Opfer ausüben. Wird das Opfer durch den Geistigen Schaden bewusstlos, erleidet es weiter Schaden, wobei der überschüssige Geistige Schaden nach den normalen Regeln in Körperlichen Schaden übergeht.

VERSTÄRKTER MYSTISCHER PANZER

Art: M **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Diese Kraft bietet Schutz gegen Angriffe auf der Astralebene. Ansonsten funktioniert sie genauso wie die Kraft Verstärkter Panzer.

VERSTÄRKTER PANZER

Art: P **Handlung:** Auto
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Es gibt Panzerung, und es gibt *Panzerung*. Dies hier ist Letzteres. Diese Kraft liefert ihren Wert an Panzerung und funktioniert ähnlich wie die Kraft Panzer, mit folgenden Unterschieden:

Wenn der modifizierte Schadenscode eines Angriffs nicht größer ist als der (durch die DK modifizierte) Wert des Verstärkten Panzers, richtet der Angriff keinen Schaden an. Es wird keine Schadenswiderstandsprobe für den Critter abgelegt; möglicherweise hat er den Angriff gar nicht bemerkt.

Ist der modifizierte Schadenscode des Angriffs größer als der (durch die DK modifizierte) Wert des Verstärkten Panzers, dann wird ganz normal eine Schadenswiderstandsprobe für den Critter abgelegt. Dabei gilt zusätzlich der halbe Wert des Verstärkten Panzers (modifiziert durch DK, aufgerundet) als automatische Erfolge bei dieser Probe.

BEISPIEL

Cayman und sein Team haben alle Hände voll zu tun, um einen jungen Drachen abzuwehren, der ausgeschickt wurde, um sie an der Heimkehr zu hindern. Cayman legt mit seiner Ingram Smartgun los und schafft 1 Nettoerfolg bei seinem Angriff. Das heißt, ein Schaden von 9K ist auf dem Weg zum Drachen. Der Drache hat Verstärkten Panzer 8, und die Smartgun hat eine Durchschlagskraft von 0, also kommt die volle Panzerung ins Spiel. Der Schadenscode ist größer als der Panzerungswert, also wird eine Schadenswiderstandsprobe fällig (hätte der Drache Verstärkten Panzer 9 gehabt, wäre der Schuss wirkungslos von ihm abgeprallt). Der Drache hat Konstitution 8; zusammen mit dem Verstärkten Panzer 8 wirft er also 16 Würfel. Der Verstärkte Panzer liefert 4 automatische Erfolge (8 ÷ 2). Die 16 Würfel werden gerollt und ergeben 4 weitere Erfolge, also insgesamt 8. Das heißt also, dass von den 9 Kästchen Schaden nur 1 durchgeht. Der Drache streicht 1 Kästchen – von 12 – auf seinem Körperlichen Zustandsmonitor aus. Cayman hat noch eine Menge Arbeit vor sich.

VERSTEINERUNG

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Beim Anblick mancher Kreaturen ist man vor Angst wie versteinert. Ein Critter mit dieser Kraft kann sein Opfer *buchstäblich* versteinern. Es wird eine Vergleichende Probe auf Magie + Willenskraft des Critters gegen Intuition + Willenskraft des Opfers abgelegt. Gewinnt das Opfer, erleidet es keine negativen Auswirkungen.

Gewinnt der Critter, werden pro Nettoerfolg Geschicklichkeit und Reaktion des Opfers um jeweils 1 gesenkt; die verringerte Reaktion wirkt sich auch auf Initiative und Initiativeergebnis des Opfers aus. Die Auswirkungen halten so lange an, wie der Critter die Kraft aufrechterhält. Sobald die Auswirkungen enden, regenerieren sich Geschicklichkeit und Reaktion des Opfers pro Minute um jeweils 1 Punkt.

Sobald Geschicklichkeit oder Reaktion auf 0 sinken, wird das Opfer in eine Steinstatue verwandelt. Es bleibt eine Statue, solange der Critter die Kraft aufrechterhält. Wirkt die Kraft nicht mehr, verwandelt sich das Opfer wieder zurück und regeneriert Geschicklichkeit und Reaktion mit einer Geschwindigkeit von jeweils 1 Punkt pro Minute.

Im versteinerten Zustand bekommt das Opfer nichts von seiner Umgebung und eventuellen Geschehnissen mit. Es hat eine Barrierestufe von (Magieattribut des Critters) x 2.

VERWIRRUNG

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese Kraft macht das Opfer unfähig, klar zu denken. Es wird unentschlossen, vergesslich und verwirrt. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf Magie + Willenskraft gegen Willenskraft + Logik des Opfers ab. Die Anzahl der Nettoerfolge des Critters wird zum negativen Würfelpoolmodifikator für alle Handlungen, die das Opfer durchführt.

WETTERBEHERRSCHUNG

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Critter in gewissem Ausmaß die örtlichen Wetterbedingungen manipulieren. Das gewünschte Wetter muss unter normalen Bedingungen in der Umgebung möglich sein; Schneestürme in Äquatorialafrika lassen sich damit also nicht erzeugen. Das Wetter verändert sich allmählich und erreicht seinen Höhepunkt, sobald der Critter seine Ausgedehnte Probe auf Magie + Willenskraft (10, 30 Minuten) vollendet. Genau genommen beherrscht der Critter nicht wirklich das Wetter, er beschwört es nur und schiebt es in die gewünschte Richtung. Ein Critter kann beispielsweise ein Gewitter heraufbeschwören, aber nicht die Blitze gezielt einsetzen.

ZWANG

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Critter ein Opfer zu einer bestimmten Handlung zwingen, selbst wenn diese Handlung nicht zum Vorteil des Opfers ist. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf Magie + Charisma gegen Willenskraft + Logik des Opfers ab; verliert das Opfer, muss es sofort die erzwungene Handlung ausführen. Dem Opfer ist dabei sofort klar, dass es zum Handeln gezwungen wurde. Diese Kraft kann nicht dazu genutzt werden, dem Opfer zukünftige erzwungene Handlungen zu suggerieren; sobald die Kraft nicht mehr aufrechterhalten wird, ist das Opfer wieder Herr seiner selbst.

SCHWÄCHEN

Nicht alles Metaphysische ist für einen Critter förderlich. Hier folgen einige der Schwächen, an denen die Kreaturen der Erwachten Welt leiden können.

ALLERGIE

Ebenso wie Charaktere können auch Critter an Allergien gegen bestimmte Substanzen oder Bedingungen leiden. Regeltechnisch wird diese Schwäche wie der Nachteil Allergie (S. 88) behandelt.

ERZWUNGENER SCHLAF

Bestimmte Bedingungen oder Substanzen können manche Critter in einen komaähnlichen Zustand versetzen. Das kann zum Beispiel Luftmangel sein oder der Kontakt mit einer bestimmten seltenen Substanz wie etwa Orichalkum. Wie lange der Critter dieser Bedingung ausgesetzt sein muss, um in den Erzwungenen Schlaf zu fallen, ist unterschiedlich und wird in der Beschreibung des Critters angegeben. Sobald die auslösende Substanz oder Bedingung entfernt oder beendet wird, erwacht der Critter schnell wieder, gewöhnlich binnen einer Minute.

ESSENZVERLUST

Bestimmte Critter, vor allem Infizierte, besitzen keine eigene Essenz; sie leben davon, anderen Lebewesen Essenz zu rauben. Und sie haben nicht nur keine eigene Essenz, sie verlieren auch immer wieder die gestohlene Essenz, und zwar mit einer Rate von 1 Essenzpunkt pro Mondmonat. Vom Essenzverlust kann auch ein eventuell vorhandenes Magieattribut betroffen sein (siehe S. 276). Falls die Essenz des Critters auf 0 sinkt, lebt er nur noch von geborgter Zeit. Er wird nach (Konstitution + Willenskraft) Tagen einen sehr unangenehmen Tod sterben, wenn er bis dahin seine Essenz nicht wieder auffrischen kann. Ein solcher Critter ist ein verhungerndes Raubtier auf der verzweifelten Suche nach Beute und daher außerordentlich gefährlich.

Bestimmte Kräfte von MMVV-Infizierten beschleunigen den Essenzverlust. Jede Kraft, die nicht automatisch ist (die also eine Handlung erfordert), ist für den Infizierten essenzaufwendig; jede Anwendung einer solchen Kraft beschleunigt den Essenzverlust um eine Woche.

NAHRUNGSBEDARF

Jeder muss etwas essen. Critter mit dieser Schwäche müssen etwas Außergewöhnliches oder Exotisches in ihrem Nahrungsplan berücksichtigen. Typische Beispiele sind Giftmüll, Erdöl, Gold oder metamenschliches Fleisch. Soweit in der Beschreibung des Critters nicht anders angegeben, benötigt er mindestens eine solche Mahlzeit pro Tag, je nach Größe und Metabolismus. Wenn er die spezifische Nahrungsergänzung nicht bekommt, wird er schließlich krank und stirbt.

REDUZIERTE SINNE

Einige oder alle fünf Basissinne des Critters können in ihrer Leistungsfähigkeit eingeschränkt sein. Typischerweise funktionieren reduzierte Sinne nur noch mit der halben Reichweite oder Effektivität, können in Einzelfällen aber noch weiter reduziert sein, bis hin zum völligen Fehlen eines Sinnes.

UNGEBILDET

Diese Schwäche funktioniert genauso wie der Nachteil Ungebildet (S. 94).

VERWUNDBARKEIT

Manche Critter haben einen wunden Punkt, der ihnen mehr schadet als andere Dinge oder gegen den sie keine Verteidigung besitzen. Manchmal handelt es sich dabei um eine Substanz. Diese Substanz, beispielsweise Holz oder Gold oder Stahlbeton, verursacht zusätzlichen Schaden, wenn sie als Waffe gegen den Critter eingesetzt wird. Der Schadenscode aller Angriffe mit dieser Substanz ist um 3 erhöht. Waffen, die aus einer solchen Substanz bestehen, umgehen eventuelle Immunitäten, die der Critter besitzt. Schaden von einer solchen Substanz kann nicht durch Regeneration oder Heilmagie geheilt werden, sondern nur auf natürliche Weise.

Einige Verwundbarkeiten sind keine Substanzen, sondern Bedingungen. Zum Beispiel ist ein Basilisk durch seine eigene Versteinerungskraft verwundbar. In solchen Fällen gilt bei der Widerstandsprobe des Critters, um diese Bedingung zu meiden, ein Würfelpoolmodifikator von -3.

CRITTERKAMPF

Auch wenn Trideos und Sims gerne etwas anderes behaupten, sind nicht *alle* Critter blutrünstige Killermaschinen – aber immer noch genug, dass man ihnen immer mit einer gewissen Vorsicht begegnen sollte. Vor allem, wenn man nicht weiß, womit zum Henker man es da gerade zu tun hat. Die meisten Critter, vor allem solche ohne Kampffertigkeiten, versuchen zu fliehen, sobald man sich ihnen nähert. Aber wenn das nicht möglich ist, kämpfen sie, bis sich eine Gelegenheit zur Flucht ergibt, die sie dann so schnell wie möglich nutzen.

Einige Critter sind natürliche Raubtiere oder wurden als Wachcritter abgerichtet. Diese Critter besitzen Kampffertigkeiten und sind eher bereit zu kämpfen als normale Critter. Wenn sie sich im Vorteil wähnen oder von ihrem Ausbilder einen entsprechenden Befehl erhalten, greifen sie an. Wenn sie ihren Vorteil schwinden spüren oder von Anfang an im Nachteil sind, kämpfen sie nur, um sich zu verteidigen, und ziehen sich bei der ersten sich bietenden Gelegenheit zurück. Aber wenn man ein Raubtier in die Ecke treibt, wird es mit allen Mitteln und aller Verbissenheit kämpfen, bis entweder es selbst oder sein Angreifer tot ist.

Ein Kampf gegen Critter läuft grundsätzlich genauso ab wie ein Kampf zwischen Charakteren. Auch Critter würfeln auf Kampffertigkeit + Attribut [Körperlich] und folgen den gleichen Regeln wie Charaktere. Und sie verwenden die gleichen Improvisationsregeln, wenn sie eine Handlung ausführen wollen, für die sie keine passende Fertigkeit besitzen.

MUNDANE CRITTER

Der größte Teil des Tierreichs wurde vom Erwachen nicht betroffen. Es folgen einige normale, alltägliche Critter, denen die Shadowrunner in einer finsteren Nacht begegnen können.

GROSSKATZE

Der Begriff „Großkatze“ bezieht sich auf alle großen Wildkatzen der Welt, beispielsweise Löwen, Tiger, Panther oder Pumas.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	5	4	5	3	2	4	3	3	6

Initiative	8 + 2W6
Bewegung	x2/x6/+4
Zustandsmonitor (K/G)	11/10
Limits	Körperlich 7, Geistig 4, Sozial 5
Panzerung	0
Fertigkeiten	Laufen 5, Schleichen 6, Spurenlesen 4, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 5
Kräfte	Natürliche Waffe (Klauen/Biss: Schaden (STR+3)K, DK -1)

HAI

Obwohl sie als die gefürchtetsten Raubtiere der Meere gelten, sind die meisten Haie nicht aggressiv und ziehen sich vor einer ernsthaften Gefahr in der Regel zurück. Doch das kleinste Anzeichen von Schwäche oder der geringste Tropfen Blut im Wasser kann viele Haie in einen Mordrausch versetzen. Die folgenden Werte gelten für Bullenhaie – Tigerhaie und Weiße Haie sind viel größer und gefährlicher.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	4	5	5	3	1	4	1	2	6

Initiative	9 + 1W6
Bewegung	x3/x8/+4
Zustandsmonitor (K/G)	11/10
Limits	Körperlich 7, Geistig 3, Sozial 4
Panzerung	2
Fertigkeiten	Schwimmen 10, Waffenloser Kampf 8, Wahrnehmung (Geruch) 6 (+2)
Kräfte	Natürliche Waffe (Biss: Schaden (STR+2)K, DK -2), Panzer 2

HUND

Noch immer ist er der beste Freund des Menschen. Seine Loyalität, seine gesteigerten Sinne und seine natürlichen Instinkte machen ihn besonders geeignet für Sicherheit und Personenschutz. Die hier angegebenen Werte repräsentieren einen typischen Wachhund, etwa einen Schäferhund, Rottweiler oder Dobermann.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	3	4	4	3	2	4	3	3	6

Initiative	8 + 1W6
Bewegung	x2/x8/+4
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 5
Panzerung	0
Fertigkeiten	Einschüchtern 4, Laufen 5, Spurenlesen 6, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung (Geruch) 5 (+2)
Kräfte	Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe (Klauen/Biss: Schaden (STR+1)K, DK –)

PFERD

Pferde dienen dem Menschen schon seit Jahrhunderten als Reit- und Lasttiere und als treue Gefährten. Sie sind der härteste Konkurrent des Hundes um den Titel als bester Freund des Menschen. In den letzten Jahren und Jahrzehnten sind wieder größere Herden von Wildpferden in der freien Natur herangewachsen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
8	5	5	8	3	2	3	4	2	6

Initiative	8 + 1W6
Bewegung	x3/x10/+6
Zustandsmonitor (K/G)	12/10
Limits	Körperlich 10, Geistig 4, Sozial 6
Panzerung	2
Fertigkeiten	Laufen 6, Waffenloser Kampf 1
Kräfte	Natürliche Waffe (Tritt: Schaden (STR+1)K, DK –, Reichweite 1)

WOLF

Wölfe sieht man im Sprawl eher selten, aber ganze Rudel von ihnen durchstreifen noch immer die nordamerikanische und europäische Wildnis. Und diese Rudel werden immer zahlreicher und größer. Wölfe jagen in kleinen Rudeln von zwei bis sechs Exemplaren, gewöhnlich angeführt von einem größeren und stärkeren Alphamännchen. In manchen Fällen ist das Alphatier in Wirklichkeit ein Wolf-Gestaltwandler.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	3	5	5	3	2	4	3	3	6

Initiative	9 + 2W6
Bewegung	x2/x8/+4
Zustandsmonitor (K/G)	11/10
Limits	Körperlich 7, Geistig 4, Sozial 5
Panzerung	0
Fertigkeiten	Laufen 5, Schleichen 5, Spurenlesen 6, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung (Geruch) 5 (+2)
Kräfte	Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe (Klauen/Biss: Schaden (STR+2)K, DK -1)

PARACRITTER

BARGHEST

Der Barghest ist eine Metavariante des Mastiffs, mit einer Schulterhöhe von etwa 85 cm und einem Gewicht von 170 kg. Sein kurzes, glattes Fell ist entweder vollständig weiß oder komplett schwarz und liegt so eng an seinem massigen, muskulösen Körper an, dass der Anschein von nackter Haut erweckt wird. Spitze Stacheln ragen entlang seines Rückgrats hervor. Seine Augen sind rotglühend, und seine Zähne leuchten schwach in der Dunkelheit, da sein Speichel lumineszierende Bakterien enthält. Während der Paarungszeit jagt er einzeln oder in Paaren, ansonsten in Rudeln von zwölf oder mehr Tieren. Eine Reihe von Konzernen hat – mit unterschiedlichem Erfolg – versucht, Barghests als Wachtiere einzusetzen.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Urbane Regionen in Nordamerika und Nordeuropa, vor allem auf den Britischen Inseln. Auch in Australien, Hongkong und Nairobi wurden Barghests beobachtet.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
8	5	6	6	4	2	5	5	4	6	5

Initiative	11 + 2W6
Bewegung	x2/x6/+4
Zustandsmonitor (K/G)	12/10
Limits	Körperlich 9, Geistig 5, Sozial 7
Panzerung	3
Fertigkeiten	Einschüchtern 7, Laufen 5, Spurenlesen 6, Waffenloser Kampf 8, Wahrnehmung 6
Kräfte	Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Sonar), Grauen, Immunität (Barghestgeheul), Lähmendes Heulen, Natürliche Waffe (Biss: Schaden (STR+2) K, DK -1), Panzer 3

BASILISK

Diese Metavariante des Komodowarans misst von der Schnauze bis zur Schwanzspitze durchschnittlich 250 cm und wiegt um die 100 kg. Seine Schulterhöhe beträgt etwa 20 cm, er ist etwas breiter als sein weltlicher Verwandter und hat einen stacheligen Rückenfächer, der an der höchsten Stelle etwa 30 cm hoch ist und über das gesamte Rückgrat verläuft. Die Schuppen sind sehr schwer und von schwarzer und leuchtend gelber Farbe, Schnauze und Schwanzspitze sind tiefschwarz. Er besitzt scharfe sägezahnartige Zähne, die nachwachsen, wenn sie verloren gehen. Der Basilisk ist ein aggressiver Fleischfresser, der sich überwiegend von Fischen und kleinen Säugetieren ernährt. Aber er frisst auch alles andere, das er zu packen kriegt, gelegentlich sogar Metamenschen.

Basilisken sind sehr territorial und relativ leicht abzurichten. Daher werden sie von zahlreichen Megakonzernen auf der ganzen Welt als Wachcritter eingesetzt.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Der ursprünglich in Indonesien heimische Basilisk ist mittlerweile in gemäßigten bis tropischen Waldregionen der ganzen Welt zu finden. Diese ausgezeichneten Schwimmer siedeln sich gern in der Nähe fließender Gewässer an.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
6	3	3	7	5	1	3	1	1	6	4

Initiative	6 + 1W6
Bewegung	x1/x5/+4 (x2/x8/+2 Schwimmen)
Zustandsmonitor (K/G)	11/11
Limits	Körperlich 8, Geistig 4, Sozial 5
Panzerung	7
Fertigkeiten	Laufen 2, Schleichen 3, Schwimmen 8, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 4
Kräfte	Natürliche Waffe (Biss: Schaden (STR+1) K, DK -2), Panzer 7, Versteinerung
Schwächen	Verwundbarkeit (eigener Blick)

GHUL

Diesen mit dem hochinfektiösen Krieger-Stamm des Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus (MMVV) infizierten Metamenschen wird oft Furcht oder Mitleid entgegengebracht, nicht selten auch beides. Die Krankheit ruft bei ihrem Opfer extreme körperliche Veränderungen hervor. Es verliert sämtliche Körperbehaarung, und seine Haut wird grau und schorfig. Die Finger verlängern sich, die Nägel werden zu harten, scharfen Krallen. Auch die Zähne werden länger und schärfer, während die Augen sich mit einem milchigen Film überziehen und als ausdruckslose weiße Kugeln in ihren Höhlen liegen. Auch die Intelligenz des Opfers leidet unter der Krankheit; viele Ghule werden zu stumpfsinnigen, brutalen Fressmaschinen. Die meisten Ghule behalten zwar den Großteil ihrer Persönlichkeit und Intelligenz, aber auch sie sind in der Regel traumatisiert und zutiefst verändert.

Ghule werden aufgrund ihres Nahrungsbedarfs von der „normalen" Gesellschaft ausgegrenzt. Ghule brauchen rohes Fleisch, um zu überleben, und ein nicht geringer Anteil davon muss rohes metamenschliches Fleisch sein. Meistens beschaffen sie sich ihre Nahrung auf Friedhöfen oder über Organschmuggler, aber manchmal gehen sie auch auf die Jagd, meistens in Gruppen von sechs bis zwanzig Individuen. Sie leben abgesondert, weit genug weg von neugierigen Augen, aber dicht genug an der Metamenschheit, um dort Nahrung zu finden.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Besiedelte Regionen weltweit.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
7	3	5	6	5	2	4	1	3	5	1

Initiative	9 + 1W6
Bewegung	wie ursprünglicher Metatyp
Zustandsmonitor (K/G)	12/11
Limits	Körperlich 8, Geistig 5, Sozial 4
Panzerung	1
Fertigkeiten	Askennen 4, Laufen 3, Schleichen 6, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 5
Kräfte	Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe (Klauen: Schaden (STR+1)K, DK -1), Panzer 1
Schwächen	Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Nahrungsbedarf (Metamenschliches Fleisch), Reduzierte Sinne (Blindheit)
Anmerkung	Die Werte gelten für einen durchschnittlichen menschlichen Ghul, der einen großen Teil seiner Intelligenz behalten hat; für andere Metatypen können Sie die Tabelle Attributsmodifikatoren nach Metatyp (S. 380) verwenden und den Zustandsmonitor und die Limits neu berechnen. Manche Ghule sind Adepten, Zauberer oder Magieradepten.

HÖLLENHUND

Der Höllenhund ist eine Metavariante des Schäferhundes. Er hat eine Schulterhöhe von etwa 90 cm und ein Gewicht von um die 145 kg. Sein Fell ist pechschwarz, seine Augen sind rotglühend. Höllenhunde sind Rudeljäger, die normalerweise kleinere Tiere bis zur Größe eines Rehs jagen, im Notfall aber auch Aas fressen. Wenn sie in der Überzahl sind, scheuen sie sich auch nicht, größere Tiere und manchmal auch Metamenschen anzugreifen. Sie sind beliebt als Wachcritter, vor allem in isolierten Anlagen in ländlichen Regionen.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Überwiegend Waldgebiete in Nordamerika, domestizierte Exemplare findet man jedoch weltweit.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
6	4	5	6	4	2	4	3	3	6	5

Initiative	9 + 3W6
Bewegung	x2/x6/+4
Zustandsmonitor (K/G)	11/10
Limits	Körperlich 8, Geistig 4, Sozial 6
Panzerung	2
Fertigkeiten	Einschüchtern 3, Exotische Fernkampfwaffe 4, Laufen 4, Schleichen 5, Spurenlesen 5, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3
Kräfte	Dualwesen, Elementarer Angriff (Feuer), Gesteigerte Sinne (Gehör, Restlichtverstärkung, Geruch), Grauen, Immunität (Feuer), Natürliche Waffe (Biss: Schaden (STR+1)K, DK -1), Panzer 2

SASQUATCH

Der umgangssprachlich auch als „Bigfoot" bekannte Sasquatch ist ein riesiger Humanoide von etwa 280 cm Größe und 475 kg Gewicht. Sein Körper ist von einem langen Fell bedeckt, typischerweise schwarz oder dunkelbraun, wobei ältere Individuen auch deutlich ergrauen.

Sasquatche sind friedliche Kreaturen und sehr neugierig; sie kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden. 2042 wurden sie von den Vereinten Nationen als intelligente Spezies anerkannt. Seither sind viele Sasquatche aus den Wäldern in nahegelegene Städte gewandert. Ihre natürliche Fähigkeit, Geräusche zu imitieren, hat einigen von ihnen ein einträgliches Leben in der Unterhaltungsindustrie beschert.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Gebirgige Regionen in den nördlichen Teilen von Nordamerika und Asien. Sasquatche findet man auch im Himalaya, wo sie Yetis genannt werden. Yetis haben ein weißes Fell, sind ansonsten aber identisch mit Sasquatchen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
8	3	4	7	3	3	5	3	4	6	4

Initiative	9 + 1W6
Bewegung	x2/x4/+2
Zustandsmonitor (K/G)	12/10
Limits	Körperlich 9, Geistig 5, Sozial 5
Panzerung	0
Fertigkeiten	Askennen 6, Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Handwerk 6, Schleichen 8, Tierrufe (Berufswissen) 8, Wahrnehmung 6
Kräfte	Bewusstsein, Dualwesen, Mimikry
Anmerkung	Sasquatche haben +1 Reichweite. Manche Sasquatche sind Adepten, Zauberer oder Magieradepten.

SASQUATCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	5	4	4	4	2	3	1	1	6	5

Initiative	7 + 1W6
Bewegung	x2/x8/+3
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 4
Panzerung	1
Fertigkeiten	Laufen 7, Schleichen 5, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 3
Kräfte	Immunität (Eigene Berührung), Lähmende Berührung (Schwanz), Natürliche Waffe (Klauen: Schaden (STR)K, DK -1), Panzer 1

SCHRECKHAHN

Auch wenn der Schreckhahn eine Metavariante des Huhns ist, ähnelt er doch eher einem Emu mit einem Hühnerkopf und einem langen blauen Schwanz. Er erreicht zwei Meter Höhe und wiegt etwa 105 kg. Der Schreckhahn hat lange blaue Beine, ein gelbes Gefieder, einen knallroten Kamm auf dem Kopf und einen scharfen Hornschnabel. Schreckhähne sind Raubtiere und Fleischfresser und jagen meist in Gruppen. Dabei verfolgen sie ihre Beute, springen in die Luft und greifen mit ihrem lähmenden Schwanz an. Ist die Beute betäubt, machen sie sich mit ihren scharfen Klauen über sie her und reißen sie in Stücke. Sie sind bei ihrer Nahrungssuche nicht sehr wählerisch und stürzen sich auf alles bis zur Größe eines Orks, wenn es ihnen schmackhaft erscheint.

Schreckhähne sind weltweit als Sicherheitscritter beliebt. Dabei werden sie gleich beim Schlüpfen auf ihren Abrichter geprägt, den sie bis an ihr Lebensende verbissen schützen.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Der ursprünglich aus offenem Gras- und Buschland in Westeuropa stammende Schreckhahn ist mittlerweile weltweit in unterschiedlichsten Lebensräumen zu finden.

TEUFELSRATTE

Die Teufelsratte ist komplett haarlos und erreicht inklusive Schwanz etwa einen Meter Länge. Ihr Gewicht bewegt sich irgendwo zwischen drei und vier Kilogramm. Teufelsratten sind nachtaktive Rudeljäger. Dabei ist es keine Seltenheit, dass Jagdrudel von dreißig oder mehr erwachsenen Exemplaren in den Gassen und Abwasserkanälen, in denen sie hausen, umherstreifen. Aber auch größere Rudel wurden schon beobachtet. Teufelsratten sind furchtlos und brutal, manche Leute behaupten sogar, sie seien gezielt bösartig. Normalerweise jagen sie kleinere Tiere, aber sie scheuen sich auch nicht davor, einen Metamenschen anzugreifen, wenn sie eine Schwäche spüren.

Da sie sehr fruchtbar sind und eine natürliche Immunität gegen die meisten Giftstoffe besitzen, ist es so gut wie unmöglich, sie auszurotten.

Natürlicher Lebensraum: Städtische Regionen weltweit.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
2	5	5	1	3	2	5	5	2	6	4

Initiative	10 + 1W6
Bewegung	x1/x2/+1
Zustandsmonitor (K/G)	9/10
Limits	Körperlich 3, Geistig 4, Sozial 7
Panzerung	0
Fertigkeiten	Akrobatik 5, Laufen 2, Schleichen 6, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 4
Kräfte	Immunität (Toxine), Natürliche Waffe (Biss: Schaden (STR+1)K, DK –,Reichweite -1), Tierbeherrschung (gewöhnliche Ratte), Verschleierung (nur Selbst)
Schwächen	Allergie (Sonnenlicht, Leicht)

VAMPIR

Diese menschlichen Opfer des MMVV jagen andere Metamenschen, trinken ihr Blut und entziehen ihnen Essenz, um zu überleben. Anders als viele andere Infizierte können Vampire jedoch ihren Hunger willentlich unterdrücken. Manche Vampire versuchen, „zivilisiert“ zu leben; sie weigern sich, unfreiwilligen Opfern Blut oder Essenz zu rauben. Andere dagegen genießen die Jagd und gefallen sich in der Rolle des Ungeheuers.

Vampire müssen metamenschliches Blut zu sich nehmen, um zu überleben, dazu Essenz, die sie ihren Opfern entziehen. Tatsächlich können sie nichts anderes *außer* Blut zu sich nehmen; wenn sie etwas anderes konsumieren, wird ihnen innerhalb einer Stunde schlecht, und über ihre Reaktion auf Alkohol wollen wir gar nicht erst reden (entspricht regeltechnisch *Übelkeit*, S. 410).

Die meisten Vampire sind magisch aktiv, da die Umwandlung oft versteckte magische Potenziale weckt. Diese Vampire können genauso wie Metamenschen Magie erlernen. Einige der obskureren Legenden über vampirische Kräfte – etwa die Fähigkeit, sich in Tiere zu verwandeln oder das Bewusstsein ihrer Opfer zu kontrollieren – könnten auf einen besonders mächtigen Vampirzauberer in der Fünften Welt zurückgehen.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Weltweit, wo immer es metamenschliche Populationen als Nahrungslieferanten gibt.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	3	5	4	4	3	4	5	3	2W6	Spez.

Initiative	9 + 2W6
Bewegung	x3/x5/+3
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 5–9 (abhängig von der Essenz)
Panzerung	0
Fertigkeiten	Laufen 4, Schleichen 6, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5
Kräfte	Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Infrarotsicht), Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Infektion, Natürliche Waffe (Biss: Schaden (STR+1)K, DK -1, Reichweite -1), Nebelgestalt, Regeneration
Schwächen	Allergie (Holz, Schwer), Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Erzwungener Schlaf (Luftmangel, (Essenz) Minuten), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (Metamenschliches Blut)
Anmerkung	Manche Vampire sind Adepten, Zauberer oder Magieradepten. Vampire haben immer eine Magiestufe, egal ob sie magisch aktiv sind oder nicht. Der Startwert ihres Magieattributs ist gleich ihrer Essenz, aber maximal 6. Vampire können nur Blut zu sich nehmen und erleiden innerhalb einer Stunde Übelkeit (S. 410), wenn sie etwas anderes konsumieren. Vampire haben weniger Auftrieb als Metamenschen und erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf alle Schwimmenproben. Schaden, der durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht verursacht wird, kann nicht durch Regeneration geheilt werden, auch wenn sie dem Allergen nicht länger ausgesetzt sind. Normale oder magische Heilung wirkt jedoch.

DRACOFORMEN

„Dracoform" ist nur ein schickeres Wort für Drachen – gewaltige magische Reptilien direkt aus den Mythen und Legenden der Menschheit. Sie sind intelligent, verschlagen und praktisch unsterblich, was sie in die Lage versetzt, ausgeklügelte Pläne mit mehrfachen Alternativoptionen zu schmieden und alles aus einer (sehr) langfristigen Perspektive zu betrachten. Die meisten Drachen sind Einzelgänger, die jeden unnötigen Kontakt mit den „jüngeren Rassen", wie sie sie nennen, meiden. Einige Drachen haben jedoch in den letzten Jahren eine stärkere Rolle in der Öffentlichkeit übernommen. Ob sich das zum Vorteil der Metamenschheit auswirken wird, bleibt abzuwarten.

Unser Wissen über Drachen ist noch immer gering, hat aber im Laufe der Jahre deutlich zugenommen. Was wir wissen, stammt zum größten Teil aus Gesprächen, die der Große Drache Dunkelzahn führte; weitere Informationen stammen aus dem Jahr 2064, als die Regierung von Aztlan die Gefiederte Schlange Dzitbalchén hinrichten ließ und die Autopsieergebnisse in der Matrix veröffentlichte.

Aufgrund ihrer Einzigartigkeit sollten Drachen immer als Top-Runner (siehe S. 385) behandelt und im Allgemeinen als Übermenschlich (oder sogar noch stärker) eingestuft werden.

Bei allen Drachen wurden bestimmte Kräfte beobachtet, die allen Variationen ihrer Spezies gemein zu sein scheinen. Einzelne Drachen weisen darüber hinaus spezielle Kräfte auf, die offenbar nicht alle Drachen besitzen.

Alle Drachen sind mächtige und fähige Zauberer, die eine magische Tradition praktizieren, die älter ist als die Metamenschheit. Es sind keine drachischen Adepten bekannt, aber das heißt nicht, dass so etwas unmöglich wäre. Das angegebene Magieattribut enthält *keine* Steigerungen durch Initiation – und es wäre dumm, anzunehmen, dass ein Drache nicht mindestens ein Initiat mittlerer Stufe ist.

Die in der Liste angegebenen Fertigkeitsstufen sind Durchschnittswerte für einen typischen erwachsenen Drachen. Einzelne Individuen können höhere oder niedrigere Stufen haben. Außerdem ist diese Liste der Drachenfertigkeiten keinesfalls vollständig.

Übliche Fertigkeiten: Askennen 14, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 12, Exotische Fernkampfwaffe 12, Fliegen 12, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 14, Laufen 10, Waffenloser Kampf 12, Wahrnehmung 12

Übliche Kräfte: Bewusstsein, Drachensprache, Dualwesen, Elementarer Angriff (meistens Feuer), Gesteigerte Sinne (Breitbandhören, Geruch, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Natürliche Waffe (Biss/Klauen: Schaden (STR+2)K, DK -4), Verstärkter Mystischer Panzer, Verstärkter Panzer

Spezielle Kräfte: Ätzender Speichel, Einfluss, Gift, Gifthauch, Grauen, Tierbeherrschung, Zwang

Anmerkung: Alle Drachen sind Zauberer und beherrschen die meisten Zaubersprüche. Außerdem haben sie Reichweite +2.

GEFIEDERTE SCHLANGE

Gefiederte Schlangen spielen eine wichtige Rolle in den Mythen ihrer Heimat Süd- und Mittelamerika, aber auch in Teilen Afrikas. Wie der Name schon andeutet, sind sie langgestreckt – durchschnittlich etwa 20 Meter lang – und schlangenförmig. Sie haben zwei Paar Gliedmaßen: ihre Flügel und ein Paar Beine. Der Bauch ist mit Schuppen bedeckt, der Rest des Körpers jedoch mit Federn. Diese Konturfedern weisen, ebenso wie die auffälligen Halsfedern und die Flügel, alle Farben des Regenbogens auf.

Die Flügel haben eine Spannweite von 15 bis 18 Metern. Die Hinterbeine enden in Pfoten mit fünf Fingern, von denen einer ein opponierbarer Daumen ist, was dem Drachen eine ausreichende manuelle Geschicklichkeit verleiht. Gefiederte Schlangen haben anders als andere Drachen häufig einen Schwanzstachel oder Fangzähne mit einem starken Gift.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
15	8	10	30	10	9	9	8	6	10	10

Initiative	19 + 3W6
Bewegung	x3/x5/+5 (x4/x8/+7 Fliegen)
Zustandsmonitor (K/G)	16/13
Limits	Körperlich 29, Geistig 13, Sozial 12
Panzerung (Phys/Myst)	15/10*

* Es gelten die Regeln für Verstärkten (Mystischen) Panzer.

ÖSTLICHER DRACHE

Östliche Drachen sind in Ostasien heimisch. Sie messen etwa 30 Meter von der Nase bis zum Schwanz und haben eine Schulterhöhe von zwei Metern. Sie sind schlangenförmig und oft sehr farbenfroh. Der Kopf ist breit und am Kinn mit einer Art Ziegenbart bedeckt, der sich bis zum hinteren Teil des Schädels erstreckt. Hinter den Augen befinden sich mehrere Hornpaare, und unterhalb der vortretenden Nasalregion ragt eine Art langer, dünner Schnurrbart heraus.

Der Körper ist mit einem schuppigen Panzer bedeckt; ein stacheliger Fächer verläuft über den gesamten Rücken und Schwanz. Die sehr geschickten Pfoten sind viergliedrig (wobei einige Varianten auch drei oder fünf Finger pro Pfote haben können), und jeder Finger endet in einer langen Kralle. Die häufigste Färbung Östlicher Drachen ist ein schillerndes Grün mit goldenen Barthaaren und goldener Bauchplatte, aber auch andere Farbmuster wurden schon beobachtet.

Sirrush: Der Sirrush ist in Kleinasien heimisch und ähnelt dem Östlichen Drachen. Er hat jedoch längere Gliedmaßen und ist mit 25 Metern insgesamt etwas kleiner, wobei der Längenunterschied hauptsächlich durch den kürzeren Schwanz des Sirrushs zustande kommt. Der Sirrush hat außerdem einen längeren und schmaleren Kopf ohne die Kinn- und Schnurrbarthaare seines östlichen Verwandten und ist nicht so farbenprächtig wie dieser; seine Schuppen haben meist eher erdige Töne wie Braun, Grau, Gold oder Terrakotta. Spieltechnisch gesehen ist ein Sirrush jedoch identisch mit einem Östlichen Drachen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
17	8	8	35	9	10	8	9	6	10	10

Initiative	16 + 2W6
Bewegung	x2/x4/+4 (x3/x7/+6 Fliegen)
Zustandsmonitor (K/G)	17/13
Limits	Körperlich 32, Geistig 13, Sozial 13
Panzerung (Phys/Myst)	17/9*

* Es gelten die Regeln für Verstärkten (Mystischen) Panzer.

WESTLICHER DRACHE

Westliche Drachen stammen aus Europa und dem westlichen Asien. Diese größte aller Drachenarten misst über 37 Meter in der Länge, hat eine Schulterhöhe von etwa drei Metern und etwa 30 Meter Flügelspannweite. Westliche Drachen haben zusätzlich zu ihren Flügeln vier Gliedmaßen; das hintere Pfotenpaar ist fußähnlich, doch die Vorderpfoten haben opponierbare Daumen und besitzen eine beträchtliche manuelle Geschicklichkeit. Bei einzelnen, aber nicht allen Individuen findet man auch Rückenstacheln oder -fächer.

Westliche Drachen sind in der Regel einfarbig, jedoch meist mit einer dunkleren Tönung entlang des Rückgrats und einer helleren Schattierung am Bauch. Alle Westlichen Drachen haben schwere Schuppen, einige auch Knochenplatten, die als zusätzliche Panzerung dienen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
18	7	8	40	8	8	8	8	6	10	10

Initiative	16 + 2W6
Bewegung	x2/x4/+4 (x3/x7/+5 Fliegen)
Zustandsmonitor (K/G)	17/12
Limits	Körperlich 36, Geistig 11, Sozial 12
Panzerung (Phys/Myst)	18/8*

* Es gelten die Regeln für Verstärkten (Mystischen) Panzer.

TOXINE, DROGEN UND BTLS

Die Sechste Welt ist eine grausame Welt; irgendwas ist anscheinend immer darauf aus, einem Schaden zuzufügen. Und das muss nicht einmal immer eine physische Waffe sein. Manchmal ist es nur ein verdammtes Molekül oder ein Sim-Sinn-Programm. Toxine treten im *Shadowrun*-Universum in vielfältigen Formen auf; manche werden im Kampf eingesetzt, manche zu Freizeitzwecken. In diesem Abschnitt werden wir uns mit ihnen befassen. Wir beginnen mit Toxinen, die vor allem als Waffen gegen Charaktere verwendet werden. Danach kommen die eher zu Vergnügungszwecken benutzten Drogen und ihre technologischen Verwandten. Wir beenden das Kapitel mit Regeln und Richtlinien zu Drogenmissbrauch und Abhängigkeit.

TOXINE

K.O.-Tropfen, Wahrheitsserum, Nervengas – all dies sind Beispiele für Toxine, womit wir Substanzen bezeichnen wollen, die mehr als Waffe und weniger freiwillig angewendet werden. Jede Substanz hat mehrere Attribute.

Vektor: Der Vektor bezeichnet die Methode, mit der das Toxin verabreicht wird.

Kontakt-Toxine können fest, flüssig oder gasförmig sein. Sie wirken über die Haut auf das Opfer ein. Mit einem Kontakt-Toxin in flüssiger Form kann eine Waffe beschichtet werden. Das Toxin kann dann mit einem erfolgreichen Nahkampfangriff verabreicht werden, egal ob der Angriff Schaden verursacht oder nicht. Eine Chemische Versiegelung (S. 441) bietet vollständigen Schutz gegen diesen Vektor, solange sie unversehrt bleibt. Chemische Isolierung (S. 441) liefert für die Toxinwiderstandsprobe des Opfers einen Würfelbonus in Höhe ihrer Stufe.

Einnahme-Toxine müssen vom Opfer geschluckt werden. Sie können fest oder flüssig sein. Da sie über den Verdauungstrakt in den Körper gelangen, dauert es in der Regel etwas länger, bis sie wirken. Toxinextraktor-Bioware (S. 466) liefert für die Toxinwiderstandsprobe einen Würfelpoolbonus von +2 gegen Einnahme-Toxine.

Inhalations-Toxine werden als Aerosolspray oder Gas verabreicht und müssen vom Opfer eingeatmet werden. Gasmasken, Chemische Versiegelung und aktivierte Interne Lufttanks (S. 459) schützen gegen Inhalations-Toxine. Chemische Isolierung liefert für die Toxinwiderstandsprobe des Opfers einen Würfelbonus in Höhe ihrer Stufe.

Injektions-Toxine müssen in den Blutkreislauf des Opfers gelangen, entweder durch einen Pfeil, eine Spritze oder einen Schnitt. Auch sie können auf die Klinge einer Nahkampfwaffe aufgebracht und dem Opfer dann durch einen erfolgreichen Nahkampfangriff, der auch Schaden verursacht, verabreicht werden.

Geschwindigkeit: Dieser Wert gibt an, wie schnell die Wirkung des Toxins beim Opfer eintritt. Die Auswirkungen setzen immer am Ende einer Kampfrunde ein.

Sofort bedeutet, dass die Wirkung am Ende derselben Kampfrunde eintritt, in der das Opfer das Toxin verabreicht bekommt.

Eine Geschwindigkeit von *1 Kampfrunde* bedeutet, dass die Wirkung am Ende der nächsten Kampfrunde einsetzt, usw.

Kraft: Die Kraft gibt an, wie gefährlich das Toxin ist. Bei Toxinen, die Körperlichen oder Geistigen Schaden verursachen, ist die Kraft gleichzeitig der Schadenscode des Angriffs. Mit einer Toxinwiderstandsprobe (siehe unten) kann der Schaden verringert werden. Sinkt die Kraft auf 0, wird kein Schaden verursacht und es treten auch keine anderen Auswirkungen ein.

Manche Toxine verursachen keinen tatsächlichen Schaden. Die Kraft wird trotzdem benutzt, um festzustellen, ob andere Auswirkungen eintreten. Wird die Kraft bei der Toxinwiderstandsprobe auf 0 gesenkt, tritt keine Wirkung ein.

Wirkung: Die Wirkung gibt an, was geschieht, wenn das Opfer das Toxin verabreicht bekommt. Viele Toxine verursachen lediglich Schaden, dann wird als Wirkung nur die Art des Schadens angegeben. Schaden durch Toxine wird wie jede andere Verletzung behandelt. Einige Toxine haben noch andere Auswirkungen, wie im Folgenden beschrieben. Soweit nicht anders angegeben, treten alle unter der Wirkung des Toxins aufgelisteten Effekte ein, sofern die Kraft des Toxins nicht durch die Toxinwiderstandsprobe auf 0 gesenkt wird.

Durch *Desorientierung* erleidet das Opfer für die nächsten 10 Minuten einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Handlungen, da es verwirrt und desorientiert ist.

Lähmung macht das Opfer bewegungsunfähig, indem sie die neuromuskulären Signale des Körpers blockiert. Wenn die Kraft des Angriffs nach der Toxinwiderstandsprobe höher ist als die Reaktion des Opfers, ist es 1 Stunde lang gelähmt und nicht in der Lage, körperliche Handlungen durchzuführen. Selbst wenn das Opfer nicht gelähmt wird, erleidet es für die nächste Stunde einen Würfelpoolmodifikator von -2.

Übelkeit umfasst Symptome wie Schmerzen, Panik, Erbrechen und Sehstörungen. Wenn die Kraft eines Angriffs nach der Toxinwiderstandsprobe höher ist als die Willenskraft des Opfers, ist es 3 Kampfrunden lang handlungsunfähig, da es sich erbrechen muss und Schwindelanfälle erleidet. Auf jeden Fall (ob handlungsunfähig oder nicht) verdoppelt die Übelkeit für 10 Minuten alle Verletzungsmodifikatoren des Charakters. Ein Charakter beispielsweise, der an Übelkeit leidet und 3 Kästchen Schaden hat (normalerweise ein Verletzungsmodifikator von -1), erleidet stattdessen auf alle Proben einen Würfelpoolmodifikator von -2.

Durchdringung: Dieser Wert funktioniert analog zur Durchschlagskraft einer Waffe und wirkt sich auf die Stufe eines Schutzsystems aus, das gegen das Toxin schützen soll.

SCHUTZ VOR TOXINEN UND DROGEN

AUSRÜSTUNG	SCHÜTZT GEGEN	SCHUTZWIRKUNG
Chemische Isolierung	Kontakt, Inhalation	+Stufe
Chemische Versiegelung	Kontakt, Inhalation	Immunität
Gasmaske	Inhalation	Immunität
Interner Lufttank	Inhalation	Immunität
Luftröhrenfilter	Inhalation	+Stufe
Natürliche Resistenz von Zwergen	Alle Toxine und Krankheiten	+2
Pathogenabwehr	Krankheiten	+Stufe
Atemschutzmaske	Inhalation	+Stufe
Toxinextraktor	Alle Toxine	+Stufe

DIE VERWENDUNG VON TOXINEN

Wenn ein Toxin eingesetzt wird, wird zunächst anhand seiner Geschwindigkeit festgestellt, wann die Wirkung einsetzt. Am Ende der betreffenden Kampfrunde legt das Opfer eine Toxinwiderstandsprobe ab, um festzustellen, ob das Toxin Wirkung zeigt. Für diese Probe werden Konstitution + Willenskraft + Stufe einer eventuellen Schutzausrüstung gegen das Toxin verwendet. Jeder Erfolg senkt die Kraft des Toxins um 1. Wird die Kraft auf 0 gesenkt, hat das Toxin keine Wirkung; anderenfalls setzt die Wirkung mit der verbliebenen Kraft ein.

KONZENTRATION

Manchmal bekommt ein Charakter eine größere Menge von einem Toxin ab. Wenn er gleichzeitig mehr als einer Dosis des Toxins ausgesetzt ist, erhöht sich die Kraft des Toxins um +1 pro zusätzlicher Dosis. Auch die Wirkungsdauer kann sich nach Ermessen des Spielleiters erhöhen.

Ebenso kann ein Charakter, der längere Zeit in Kontakt mit einem Toxin ist, eine verstärkte Wirkung verspüren. Ist das Opfer dem Toxin noch immer ausgesetzt, nachdem der unter der Geschwindigkeit des Toxins angegebene Zeitraum erneut verstrichen ist, so wird eine weitere Toxinwiderstandsprobe fällig und immer so weiter, wann immer der Zeitraum erneut um ist. Für jede folgende Toxinwiderstandsprobe erhöht sich die Kraft des Toxins jeweils um +1.

ANTIDOTE

Damit ein Antidot wirken kann, muss es eingenommen werden, bevor die Wirkung des Toxins einsetzt. Ein erst danach eingenommenes Antidot kann den durch das Toxin verursachten Schaden nicht mehr verringern, eventuell aber die anderen Wirkungen des Toxins abschwächen. Beachten Sie, dass es für manche Toxine – vor allem für Neurotoxine – kein wirkungsvolles Antidot gibt.

Wenn ein Opfer durch ein Toxin überschüssigen Körperlichen Schaden erlitten hat, wird es durch die Anwendung des passenden Antidots automatisch stabilisiert.

TOXINPREISE

TOXIN	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Brechreiz-Gas	6E	25 ¥
CS-/Tränengas	4E	20 ¥
Gamma-Skopolamin	14V	200 ¥
Narcoject	8E	50 ¥
Neuro-Stun VIII	12E	60 ¥
Neuro-Stun IX	13E	60 ¥
Neuro-Stun X	14E	100 ¥
Pepper Punch	–	5 ¥
Seven-7	20V	1.000 ¥

BEISPIELTOXINE

Die folgenden Beispiele stellen nur eine kleine Auswahl der chemischen Waffen dar, mit denen Shadowrunner es zu tun bekommen. Der Spielleiter sollte beachten, dass Wind und andere Umweltbedingungen ein gasförmiges Toxin, das im Freien angewendet wird, zerstreuen können.

BRECHREIZ-GAS

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: 3 Kampfrunden
Durchdringung: 0
Kraft: 9
Wirkung: Desorientierung, Übelkeit

Dieses oft bei der Aufruhrbekämpfung eingesetzte Gas verursacht Übelkeit und einen starken Brechreiz. Es verliert nach 2 Minuten Luftkontakt seine Wirkung.

CS-/TRÄNENGAS

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Durchdringung: 0
Kraft: 8
Wirkung: Desorientierung, Geistiger Schaden, Übelkeit

CS-Gas ist ein Reizstoff, der sich auf Augen, Haut und Schleimhäute auswirkt und dazu führt, dass sie brennen und Flüssigkeit absondern. Zusätzlich ruft es eine körperliche Panikreaktion hervor: Herzrasen, Atemnot und Ähnliches. Gründliches Waschen mit Wasser und Seife kann das CS-Gas von der Haut des Opfers entfernen und die Wirkung der Übelkeit vorzeitig beenden. CS-Gas wird innerhalb von 2 Minuten nach Luftkontakt wirkungslos.

BEISPIEL

Donner sitzt in der Klemme. Der Raum, in dem er sich befindet, wird gerade mit CS-/Tränengas geflutet, und er hat keine Gasmaske. Er hat allerdings einen implantierten Toxinextraktor der Stufe 4.

CS-/Tränengas hat eine Geschwindigkeit von 1 Kampfrunde, Donner wird also erst am Ende der nächsten Kampfrunde irgendwelche Auswirkungen verspüren. Er nutzt seine Handlung in der aktuellen Kampfrunde dazu, fluchtartig den Raum zu verlassen, um nicht weiter dem Gas ausgesetzt zu sein. Am Ende der nächsten Kampfrunde muss er jedoch den Preis für die Gasdosis zahlen. Er hat Konstitution 5, Willenskraft 4 und Toxinextraktor 4, was einen Würfelpool von 13 ergibt. Das Toxin hat Kraft 8. Er würfelt seine Toxinwiderstandsprobe und schafft 5 Erfolge, was die Kraft auf 3 senkt. Das Toxin verursacht Geistigen Schaden und Desorientierung (in diesem Fall keine Übelkeit, da die Kraft des Toxins nicht Donners Willenskraft übersteigt), also erhält Donner 3 Kästchen Geistigen Schaden und erleidet für die nächsten 10 Minuten einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Handlungen.

GAMMA-SKOPOLAMIN

Vektor: Injektion
Geschwindigkeit: Sofort
Durchdringung: 0
Kraft: 12
Wirkung: Lähmung, Wahrheitsserum (siehe Beschreibung)

Dieser besonders scheußliche Wirkstoff, der aus der Tollkirsche gewonnen wird, ist ein neuromuskulärer Blocker, der das Opfer lähmt. Die Wirkung des Toxins setzt sofort ein und verursacht Schwindel, Pupillenerweiterung, Sprachunfähigkeit, Delirium und Lähmung. Die Wirkung hält etwa eine Stunde an. Sobald die Primäreffekte abklingen, wirken die Überreste des Giftes für eine weitere Stunde als „Wahrheitsserum"; die Willenskraft des Opfers sinkt für die verbleibende Wirkungsdauer um 3 (bis zu einem Minimum von 1).

NARCOJECT

Vektor: Injektion
Geschwindigkeit: Sofort
Durchdringung: 0
Kraft: 15
Wirkung: Geistiger Schaden

Dieses beliebte Betäubungsmittel wird meistens mit Pfeilpistolen verschossen. Es hat keine Nebenwirkungen.

NEURO-STUN

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Durchdringung: 0 (Neuro-Stun VIII und IX), -2 (Neuro-Stun X)
Kraft: 15
Wirkung: Desorientierung, Geistiger Schaden

Neuro-Stun ist farb- und geruchslos. Es ist der Industriestandard für Betäubungsgase zum Einsatz in Notfallsituationen und in unterschiedlichen Konzentrationen erhältlich. Neuro-Stun VIII wird nach 10 Minuten Luftkontakt unwirksam, Neuro-Stun IX und X nach 1 Minute.

PEPPER PUNCH

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Durchdringung: 0
Kraft: 11
Wirkung: Geistiger Schaden, Übelkeit

Pepper Punch ist ein Reizstoff, der CS und Capsaicin, das aus Peperoni gewonnen wird, sowie noch weitere Chemikalien enthält. Es wird üblicherweise als Flüssigspray zur Selbstverteidigung und Abschreckung verwendet. Oft wird es zusätzlich mit RFID-Chips oder speziellen Farbstoffen versetzt, um später die Zielpersonen identifizieren zu können. Pepper Punch verursacht ein starkes Brennen an den betroffenen Hautpartien; besonders stark wirkt sich der Effekt in Augen, Nase oder Mund aus. Opfer, die es in die Augen bekommen, haben Seh- und Atemprobleme.

SEVEN-7

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Durchdringung: -2
Kraft: 12
Wirkung: Desorientierung, Körperlicher Schaden, Übelkeit

Dieses farb- und geruchlose Gas wurde speziell dafür entwickelt, chemische Schutzmaßnahmen zu umgehen. Neben dem Körperlichen Schaden ruft Seven-7 auch Krämpfe, Übelkeit und Sehstörungen hervor. Seven-7 oxidiert nach 10 Minuten Luftkontakt und wird wirkungslos.

DROGEN UND BTLS

In der Welt von *Shadowrun* gibt es viele Dinge, denen man entfliehen möchte, manche groß, manche klein. Jeder wird mit ihnen konfrontiert, und jeder sucht nach einer Fluchtmöglichkeit. Die meisten flüchten sich in ein Hobby oder eine andere Freizeitbeschäftigung. Und manche Leute verstehen unter „Freizeitbeschäftigung" den Konsum von Drogen, die chemischer oder technologischer Natur sein können.

Die traditionellen Rauschmittel der Vergangenheit wie Alkohol oder Kokain sind unvermindert im Umlauf, haben jedoch gegenüber einer neuen Art von Hirnröstern ein wenig an Beliebtheit verloren. Better-Than-Life-Chips (BTLs) und ihre unzähligen elektronischen Verwandten sind dank ihrer besonders schnellen und durchschlagenden Wirkung unglaublich populär geworden. Um dadurch nicht ins Hintertreffen zu geraten, haben die Drogenkartelle mittels Gentechnologie und unter Ausnutzung der magischen Eigenschaften der Erwachten Flora schleunigst die nächste Generation an chemischen Suchtmitteln nachgeschoben.

DROGEN

Drogen sind Toxine, die freiwillig eingenommen werden. Sie umfassen das gesamte Spektrum, von Bier bis hin zu hochwirksamen Leistungs- und Stimmungsverbesserern. Drogen können immense Auswirkungen auf Stimmung und Persönlichkeit eines Charakters haben. Wenn ein Charakter auf Straßendrogen high ist, sollte das nicht einfach in einem Nebensatz abgetan, sondern vielmehr rollenspielerisch ausgelebt werden. Unter der Wirkung solcher Drogen zeigen die Betroffenen häufig dramatische Verhaltensänderungen. Je nach Droge können sie unerträglich fröhlich oder zutiefst deprimiert sein. Sie können sexuell erregt sein, mit oder ohne Verlust aller Hemmungen. Sie können paranoid werden oder in einen Mordrausch fallen.

Ebenso wie Toxine haben auch Drogen mehrere Attribute. Die meisten sind dieselben wie bei Toxinen (siehe oben), andere gibt es nur bei Drogen. Jede Droge (und andere abhängig machende Substanzen und Produkte) hat einen Abhängigkeitswert und einen Abhängigkeits-Schwellenwert, die bei Proben verwendet werden, um zu festzustellen, ob man nach dem Genuss der Substanz süchtig wird. Diese Werte finden Sie in der Tabelle *Abhängigkeit* (S. 416) zusammen mit Regeln für Abhängigkeitsproben.

Dauer: Dieser Wert gibt an, wie lange die Wirkung der Droge anhält. Der Zeitraum kann von einigen Minuten bis zu mehreren Tagen reichen.

Die **Art der Abhängigkeit** gibt an, ob die Abhängigkeit Körperlich, Psychisch oder beides ist.

DROGENPREISE

DROGE	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Bliss	3V	15 ¥
Cram	2E	10 ¥
Deepweed	8V	400 ¥
Jazz	2E	75 ¥
Kamikaze	4E	100 ¥
Long Haul	–	50 ¥
Nitro	2E	50 ¥
Novacoke	2E	10 ¥
Psyche	–	200 ¥
Zen	4E	5 ¥

BLISS

Vektor: Inhalation, Injektion
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Dauer: (6 – Konstitution) Stunden, mindestens 1 Stunde
Art der Abhängigkeit: Beides
Wirkung: -1 Reaktion, +1 auf alle Schwellenwerte, -1 auf alle Limits, Hohe Schmerztoleranz 3 (S. 84)

Dieses Opiat wird aus Mohnpflanzen gewonnen. Bliss („Glückseligkeit“) ist ein Beruhigungsmittel, das seinen Namen den Empfindungen verdankt, die der Anwender verspürt.

Ein Spieler, der einen Bliss-Konsumenten rollenspielerisch darstellen will, sollte sich auf den Weltflucht-Aspekt konzentrieren, da die Droge die chaotische und unbefriedigende Welt ausblendet.

CRAM

Vektor: Einnahme, Inhalation
Geschwindigkeit: 10 Minuten
Dauer: (12 – Konstitution) Stunden, mindestens 1 Stunde
Art der Abhängigkeit: Psychisch
Wirkung: +1 Reaktion, +1W6 Initiativewürfel

Cram ist ein sehr beliebtes Aufputschmittel. Wenn die Wirkung der Droge nachlässt, bricht der Benutzer zusammen und erleidet 6 Kästchen Geistigen Schaden, denen nicht widerstanden werden kann.

Cram-Konsumenten sind hyperwachsam bis hin zur Paranoia. Sie reagieren schnell, oft ohne zu denken, und neigen zu irrationalen Ausbrüchen. Weitere Nebenwirkungen sind Nervosität und Zappeligkeit.

DEEPWEED

Vektor: Einnahme, Inhalation
Geschwindigkeit: Sofort
Dauer: (6 – Konstitution) Stunden, mindestens 1 Stunde
Art der Abhängigkeit: Körperlich
Wirkung: +1 Willenskraft, +1 Geistiges Limit, -1 Körperliches Limit, zwingt Erwachte Charaktere zu astraler Wahrnehmung

Deepweed ist ein Narkotikum, das von karibischen Houngans aus einer Erwachten Variante des Seetangs entwickelt wurde. Es ist sehr verführerisch für Erwachte und wird manchmal dazu verwendet, Opfer für Besessenheit vorzubereiten. Deepweed zwingt einen magisch aktiven Anwender, astral wahrzunehmen, selbst wenn er ein Adept ist, der die Fähigkeit der astralen Wahrnehmung eigentlich nicht besitzt. Wenn die Wirkung abgeklungen ist, erleidet der Benutzer für einen Zeitraum, der der Wirkungsdauer der Droge entspricht, einen Modifikator von -1 auf alle Würfelpools und -1 auf alle Limits.

Mit erzwungener astraler Wahrnehmung gehen einige Gefahren einher, unter anderem die Gefahr, unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Rollenspielerisch können sich die Auswirkungen von Deepweed darin äußern, dass der Charakter nicht ganz „da“ zu sein scheint, was ja in gewissem Sinne auch stimmt.

JAZZ

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: Sofort
Dauer: 10 x 1W6 Minuten
Art der Abhängigkeit: Beides
Wirkung: +1 Reaktion, +1 Körperliches Limit, +2W6 Initiativewürfel

Jazz ist ein Aufputschmittel, mit dem ein durchschnittlicher Gesetzeshüter seine Chancen gegen einen aufgerüsteten Straßensamurai verbessern kann. Üblicherweise wird es durch einen Einzel-Dosis-Inhalator (oder „Popper“) verabreicht.

Wenn die Wirkung nachlässt, bricht der Konsument zusammen und wird von Verzweiflung und Elend überschwemmt. Außerdem leidet er über einen Zeitraum, der der Wirkungsdauer der Droge entspricht, an Desorientierung (S. 410).

Wenn Cram die Leute schon hyperaktiv und nervös macht, dann macht Jazz sie so zappelig und überdreht wie einen Zweijährigen auf Koffein. Rollenspielerisch ist ein Jazz-Konsument ein bis zum Anschlag aufgedrehter Typ mit mehr Energie, als er verbrennen kann.

KAMIKAZE

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: Sofort
Dauer: 10 x 1W6 Minuten
Art der Abhängigkeit: Körperlich
Wirkung: +1 Konstitution, +1 Geschicklichkeit, +2 Stärke, +1 Willenskraft, +2 Körperliches Limit, +2W6 Initiativewürfel, Hohe Schmerztoleranz 3 (S. 84)

Kamikaze ist eine Designer-Kampfdroge. Wenn die Wirkung nachlässt, bricht der Benutzer zusammen und erleidet für einen Zeitraum, der der Wirkungsdauer der Droge entspricht, -1 Reaktion, -1 Willenskraft und -2 auf alle Limits sowie 6 Kästchen Geistigen Schaden, denen nicht widerstanden werden kann.

Wiederholte Benutzung von Kamikaze hat vernichtende Auswirkungen auf den Metabolismus des Konsumenten. Größere Dosen können Erregungszustände, Muskelzittern, plötzliche Euphorie und Pupillenerweiterung hervorrufen. Exzessive Dosen (an der Grenze zur Überdosis) verursachen Beklemmungsgefühle, Halluzinationen und unkontrollierte Muskelbewegungen. Noch höhere Dosen führen zum Tode. Kamikaze-Konsumenten sind halb wahnsinnig, fühlen sich überlegen und unbesiegbar und scheren sich nicht um ihr eigenes Wohlergehen. Es kann ganz unterhaltsam sein, ihnen zuzusehen, solange man nicht in ihrer Angriffsrichtung steht.

LONG HAUL

Vektor: Injektion
Geschwindigkeit: 10 Minuten
Dauer: 4 Tage
Art der Abhängigkeit: Psychisch
Wirkung: Schaltet das Schlafbedürfnis aus

Long Haul ist eine Kombination aus synthetisierten Hormonen und anderen Chemikalien, die sich auf das Nervensystem auswirken. Es stimuliert das Gehirn und schaltet beim Anwender das Bedürfnis nach Schlaf aus. Ein Long-Haul-Konsument kann vier Tage lang wach bleiben – ohne Modifikatoren durch Müdigkeit oder Erschöpfung zu erleiden. Nach Ablauf dieses Zeitraums fällt er jedoch sofort für 8W6 Stunden in einen tiefen Schlaf. Wird der Charakter während dieses Erholungszeitraums wachgehalten, leidet er an Desorientierung (S. 410) und Halluzinationen und kann sich nicht konzentrieren.

Wird eine weitere Dosis Long Haul verabreicht, nachdem die Wirkungsdauer der ersten abgelaufen ist, kann der Charakter für weitere 1W6 ÷ 2 Tage wach bleiben. Danach erleidet er 10 Kästchen Geistigen Schaden, denen nicht widerstanden werden kann, und schläft für 8W6 Stunden. Noch länger kann die Droge einen Charakter nicht wachhalten, egal wie viele zusätzliche Dosen er auch verabreicht bekommt.

NITRO

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Dauer: 10 x 1W6 Minuten
Art der Abhängigkeit: Beides
Wirkung: +2 Stärke, +2 Willenskraft, +2 Wahrnehmung, +2 Körperliches Limit, Hohe Schmerztoleranz 6 (S. 84)

Diese gefährliche Mischung aus hochwirksamen Drogen ist ein besonders bei Trollgangs beliebtes Aufputschmittel, das einen Konsumenten leicht umbringen kann. Wenn die Wirkung der Droge nachlässt, erleidet der Benutzer für einen Zeitraum, der der Wirkungsdauer der Droge entspricht, -2 auf alle Limits sowie 9 Kästchen Geistigen Schaden, denen nicht widerstanden werden kann.

Nitro-Konsumenten bersten praktisch vor Energie, haben eine deutlich verringerte Aufmerksamkeitsspanne und reden ununterbrochen (auch mit sich selbst).

NOVACOKE

Vektor: Inhalation, Injektion
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Dauer: (10 – Konstitution) Stunden, mindestens 1 Stunde
Art der Abhängigkeit: Beides
Wirkung: +1 Reaktion, +1 Charisma, +1 Wahrnehmung, +1 Soziales Limit, Hohe Schmerztoleranz 1 (S. 84)

Dieses aus der Cocapflanze gewonnene Aufputschmittel ist eine stark suchterzeugende Freizeitdroge. Nach Abklingen der Wirkung sinken für einen der Wirkungsdauer entsprechenden Zeitraum Charisma und Willenskraft des Konsumenten auf 1 und alle Limits um 1.

PSYCHE

Vektor: Einnahme
Geschwindigkeit: 10 Minuten
Dauer: (12 – Konstitution) Stunden, mindestens 1 Stunde
Art der Abhängigkeit: Psychisch
Wirkung: +1 Intuition, +1 Logik, +1 Geistiges Limit

Diese Designerdroge wird von Zauberern und Technomancern gleichermaßen geschätzt. Neben den angegebenen Auswirkungen erhält ein Erwachter Konsument zudem nur einen Würfelpoolmodifikator von -1 für jeden aufrechterhaltenen Zauber (statt dem üblichen Modifikator von -2). Psyche-Konsumenten sind gleichzeitig hyperaufmerksam und distanziert, lassen sich leicht von Details ablenken und sind oft von einzelnen Fakten oder Problemen besessen.

ZEN

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: 5 Minuten
Dauer: 10 x 1W6 Minuten
Art der Abhängigkeit: Psychisch
Wirkung: -2 Reaktion, +1 Willenskraft, -1 Würfelpoolmodifikator für Körperliche Handlungen

Dieses psychedelische Halluzinogen ist besonders beliebt bei Leuten, die der Realität entkommen oder tranceähnliche Zustände erreichen wollen.

BETTER-THAN-LIFE

Seit Anfang der 2050er sind Better-Than-Life-Programme (BTLs) die technologische Droge der Wahl. Sie bestehen aus SimSinn-Aufzeichnungen, bei denen die Sicherheitsprotokolle deaktiviert wurden. Diese hochgradig suchterzeugenden Programme produzieren besonders intensive SimSinn-Signale, die direkt auf das Glückszentrum des Gehirns einwirken.

BTL-Konsumenten schalten ihre Wiedergabegeräte gern auf Endlosschleifen. Über einen längeren Zeitraum kann das zu Effekten wie Katatonie, Gedächtnislücken, Identitätsstörungen, Flashbacks, Synästhesie (Sinnesvertauschung, wobei Sehen als Geschmack interpretiert wird, Geräusche als Gerüche usw.) und schließlich zum Tode führen, wenn der Konsument jeden Willen verliert, etwas anderes zu tun, als das Programm zu genießen. Die meisten Todesfälle im Zusammenhang mit BTL-Missbrauch entstehen durch Unterernährung, Dehydrierung oder Selbstmord.

Ursprünglich waren BTLs nur in Chipform erhältlich, doch dank der Fortschritte der WiFi-Technologie sind viele BTL-Dealer heutzutage ausschließlich online tätig und verkaufen ihre Ware als Download.

Alle BTL-Programme, ob Chip oder Download, haben folgende Werte:

Geschwindigkeit: Sofort
Dauer: Unterschiedlich, typischerweise 10 x 1W6 Minuten
Art der Abhängigkeit: Psychisch

BTL-CHIPS

Trotz der allgegenwärtigen WiFi-Technologie sind BTL-Chips noch immer äußerst beliebt. Manche Dealer ziehen ein persönlicheres Verhältnis zu ihren Kunden vor, und viele BTL-Konsumenten sind arm oder halten an alten Gewohnheiten fest.

BTL-Chips gibt es in zwei Playback-Formaten. Für „Dreamdeck“-Chips benötigt man ein altmodisches SimSinn-Deck oder -Modul, das so modifiziert wurde, dass es die intensiveren BTL-Signale wiedergeben kann. Das andere Format ist der „Direct-Input“-Chip, der bereits alle benötigte Elektronik enthält, um den Inhalt abzuspielen, und nur in eine Talent- oder Datenbuchse eingesteckt werden muss. Beide Formate

BTL-PREISE

CHIP/DOWNLOAD	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Dreamchip	4V	20 ¥
Moodchip	4V	50 ¥
Personafix	4V	200 ¥
Tripchip	4V	100 ¥

sind so programmiert, dass sie sich nach einer einzigen Anwendung selbsttätig löschen, damit der Konsument bald wieder neue Ware kauft. Diese Selbstlöschungs-Programmierung kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware + Logik [Geistig] (10, 1 Stunde) umgangen werden.

Dreamchips sind handelsübliche SimSinn-Aufzeichnungen, die so modifiziert wurden, dass sie einen BTL-Output liefern. Das können aufgemotzte Studioproduktionen sein, aber auch private Hinterhofproduktionen, die einen sehr persönlichen und intimen Blick in das Leben eines Fremden bieten. Beliebte Themen sind Heldenfantasien, aufgezeichnete Verbrechen und Pornografie, bis hin zu Hardcore-Gewaltpornos und Snuff-Chips für den ausgefalleneren Geschmack.

Moodchips konzentrieren sich auf die Gefühlsebene und besonders intensive emotionale Empfindungen. Die Themen können das gesamte Spektrum von Euphorie über sexuelle Erregung bis hin zu Angst und Hass umfassen. Wenn das BTL-Programm abgelaufen ist, bricht der Konsument meistens zusammen und verspürt oft für eine oder zwei Stunden die genau entgegengesetzte Emotion. Moodchips sind die häufigsten BTLs auf der Straße. Das RAS-Override ist dabei oft deaktiviert, sodass der Benutzer sich frei bewegen kann, während er unter dem Einfluss des Chips steht.

Personafixe, auch P-Fixe genannt, sind die ungewöhnlichsten und gefährlichsten BTLs. Eine Kombination aus SimSinn und Talentsoft-Technologie verändert die grundlegende Persönlichkeit des Benutzers und installiert Gedächtnisroutinen bestimmter Verhaltensmuster. Unter dem Einfluss des Chips wird der Konsument zu einer anderen Person. Sehr beliebt sind Chips, die auf historischen Persönlichkeiten oder berühmten Pop-Ikonen basieren. Die „Angestellten“ in Bunraku(„Puppen“)-Salons werden unter den Einfluss von Personafix-BTLs gesetzt, manchmal in Kombination mit Datenfilter-Cyberware, um die Anonymität der Kunden zu wahren. Häufig wird das RAS-Override deaktiviert, sodass der Benutzer sich frei bewegen kann, während er unter dem Einfluss des Chips steht.

Tripchips ähneln den Moodchips. Sie produzieren vor allem Sinnes-Output und überfluten den Benutzer mit interessanten und ungewöhnlichen Empfindungen. Das können ganz einfache Effekte sein, aber auch komplexere Simulationen, etwa sich unter Wasser aufzuhalten und zu bewegen. Der letzte Schrei ist eine absichtlich hervorgerufene Synästhesie mit voll aufgedrehten Sinnesleveln und deaktiviertem RAS-Override, was den Benutzer die Umwelt auf eine ganz neue Weise wahrnehmen lässt.

BTL-DOWNLOADS

Die obigen BTL-Spielarten sind natürlich auch als selbstlöschende Einmal-Programme zum Download erhältlich. Das Kommlink des Benutzers muss dabei über ein entsprechend modifiziertes Sim-Modul für heißes Sim verfügen.

DROGENMISSBRAUCH UND ABHÄNGIGKEIT

Es ist eine wohlbekannte Tatsache des Lebens in den Straßen der Sechsten Welt, dass viele Leute Drogen konsumieren, um der Realität zu entfliehen oder ihre Freizeit bunter und interessanter zu gestalten, oft aber auch, um einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz zu erhalten. Wer Drogen missbraucht, läuft jedoch Gefahr, abhängig zu werden.

Drogenmissbrauch und Abhängigkeit sollten in rollenspielerischer Weise abgehandelt werden. Die Aktionen und Handlungen eines Charakters sollten zumindest teilweise von seinen Entscheidungen, den Versuchungen des Lebens und seinem Kampf, diesen Versuchungen zu widerstehen (oder ihnen nachzugeben), bestimmt sein. Natürlich sollte letztlich der Spieler selbst über die Entscheidungen und das Schicksal seines Charakters bestimmen, aber der Spielleiter sollte durchaus bereit sein, Gelegenheiten für mehr Drama während des Spiels zu nutzen. Wenn es das Spiel so ergibt, kann eine Drogensucht für enorme dramatische Entwicklungen sorgen. Ein Charakter, der seit Langem „clean" ist, kann durch die Ereignisse um ihn herum an seine Grenzen getrieben werden, oder er entdeckt ein Versteck mit seiner früheren Lieblingsdroge, deren Sucht er längst überwunden zu haben glaubte. Ein drogensüchtiger Charakter kann im Gefängnis landen, wo es ihm unmöglich ist, einen Schuss zu bekommen, und er zu kaltem Entzug gezwungen ist.

Ein Charakter kann das Spiel mit dem Nachteil Abhängigkeit (S. 88) beginnen, er kann ihn aber nach Ermessen des Spielleiters auch im Laufe des Spiels bekommen. Das gibt dem Spielleiter die Möglichkeit, zu kontrollieren, wie verbreitet Drogenmissbrauch in seiner Kampagne ist oder ob das Thema überhaupt eine Rolle spielen soll.

ABHÄNGIGKEITSPROBEN

Wenn ein Charakter beginnt, Drogen zu nehmen (oder Chips oder Foki oder heißes Sim oder was es sonst noch an Sachen in dieser von allen guten Geistern verlassenen Welt gibt, die süchtig machen können), dann muss er eine **Abhängigkeitsprobe** ablegen, wenn er es übertreibt. Jede Substanz, von der man süchtig werden kann, hat einen Abhängigkeitswert und einen Abhängigkeits-Schwellenwert, die in der Tabelle *Abhängigkeit* aufgeführt werden.

Eine Abhängigkeit kann körperlich, psychisch oder beides sein. Psychische Abhängigkeit entsteht üblicherweise durch die emotionale Befriedigung, die Euphorie und Realitätsflucht, die die Droge auslöst. Körperliche Abhängigkeit besteht darin, dass der Körper für sein weiteres „Überleben" von der Substanz abhängig ist. Manche Drogen können beide Arten der Abhängigkeit hervorrufen, und das sind die, die man am schwersten wieder loswird.

Jedes Mal, wenn ein Charakter eine suchterzeugende Substanz (11 – Abhängigkeitswert) aufeinanderfolgende Wochen lang benutzt, muss er eine Abhängigkeitsprobe ablegen.

Wenn es Zeit für eine Abhängigkeitsprobe wird, verrät die Art der Abhängigkeit (körperlich, psychisch oder beides), was der Charakter als Würfelpool für die Probe verwendet. Bei einer psychischen Abhängigkeit wird Willenskraft + Logik genommen, bei einer körperlichen Abhängigkeit Konstitution + Willenskraft. Ist die Abhängigkeit beides, so müssen zwei Proben abgelegt werden, eine für körperliche und eine für psychische Abhängigkeit. Der Abhängigkeits-Schwellenwert der Probe ist in der Tabelle *Abhängigkeit* angegeben. Benutzt der Charakter mehr als eine suchterzeugende Substanz, muss er für jede der Substanzen die entsprechenden Abhängigkeitsproben ablegen.

Misslingt dem Charakter die Abhängigkeitsprobe, so erhält er den Nachteil Abhängigkeit (ohne dafür einen Karmabonus zu bekommen). Besitzt er bereits den Nachteil Abhängigkeit für diese Substanz, so steigt die Schwere um eine Stufe (von Leicht über Mittel und Schwer bis zu Ausgebrannt). Wenn er bereits Ausgebrannt ist – nun, das ist nicht so gut.

Misslingt einem bereits ausgebrannten Charakter eine Abhängigkeitsprobe, dann wird seine Konstitution oder Willenskraft (je nachdem, was höher ist) permanent um 1 gesenkt, ebenso auch der Maximalwert für dieses Attribut. Sind beide Werte gleich hoch, sinkt die Konstitution bei einer körperlichen Abhängigkeit und die Willenskraft bei einer psychischen (ist die Abhängigkeit beides, dann werfen Sie eine Münze). Wenn eines der Attribute auf 0 sinkt, fällt der Charakter ins Koma: Geistiger und Körperlicher Zustandsmonitor werden komplett ausgefüllt, und er erhält ein Kästchen überschüssigen Schaden (s. *Überschreiten des Zustandsmonitors*, S. 172).

ABHÄNGIGKEIT

SUBSTANZ	ABHÄNGIGKEITSWERT	ABHÄNGIGKEITS-SCHWELLENWERT
Drogen		
Alkohol	3	2
Bliss	5	3
Cram	4	3
Deepweed	5	2
Jazz	8	3
Kamikaze	9	3
Long Haul	2	1
Nitro	9	3
Novacoke	7	2
Psyche	6	2
Soykaf	1	2
Zen	3	1
SimSinn		
BTL, Dreamchip	6	1
BTL, Moodchip	6	2
BTL, Personafix	7	2
BTL, Tripchip	8	3
Heißes Sim	3	1
Legales SimSinn	2	1
Talentleitungen	5	2
Fokusabhängigkeit	Summe der Kraftstufen aller aktiven Foki	2
Essenzentzug	Magieattribut des Critters	2

ABHÄNGIGKEIT IM ROLLENSPIEL

Jeder geht anders mit einer Abhängigkeit um. Spieltechnisch gesehen hängt das von der Schwere der Abhängigkeit ab (S. 88).

Ein Charakter mit einer **Leichten** Abhängigkeit ist ein Gelegenheitskonsument. Er verspürt „hin und wieder" das Bedürfnis nach der Droge und sieht überhaupt kein Problem darin, diesem Bedürfnis nachzugeben. Er glaubt, er könne „jederzeit damit aufhören". Die meisten merken auf dieser Stufe gar nicht, dass sie überhaupt ein Drogenproblem haben, auch wenn es ihnen zunehmend schwerer fällt, ihren Konsum zurückzufahren. Eine leichte Abhängigkeit ist so unproblematisch, wie eine Drogenabhängigkeit überhaupt sein kann.

Eine **Mittlere** Abhängigkeit bedeutet, dass der Charakter bereits eine gewisse Toleranz gegenüber der Substanz entwickelt hat und nach mehr verlangt. Er konsumiert sie häufiger, erhöht die Dosis oder wechselt zu etwas Härterem. Andere sind auf sein Drogenproblem aufmerksam geworden, obwohl er sich alle Mühe gegeben hat, es zu verbergen. Die negativen Auswirkungen seiner Sucht nehmen zu; er leidet zunehmend an Gefühlsschwankungen, wird immer unzuverlässiger und bekommt erste finanzielle Probleme, da er immer mehr Geld in seinen Drogenkonsum steckt.

Ein Charakter mit einer **Schweren** Abhängigkeit ist ein stereotyper Junkie. Sein Leben ist außer Kontrolle geraten, er ist ständig zugedröhnt und hat nur den nächsten Schuss im Kopf, und jeder Nuyen geht in seine Sucht. Er stiehlt, leiht sich Geld von Kredithaien, geht auf den Strich und tut überhaupt alles, um an den nächsten Schuss zu kommen. Wie schlimm es letztlich wird, bleibt Spielleiter und Spieler überlassen. Aber Sie sollten im Hinterkopf behalten, dass jemand, der völlig am Ende ist, sterben kann – oder vielleicht endlich die Kraft finden, aus seinem Loch herauszuklettern.

Ein **Ausgebrannter** Charakter ist einer, der schon ganz unten angelangt ist und dann noch tiefer sinkt. Er ist schon seit Langem süchtig und baut körperlich und psychisch stark ab. Ein Charakter, der in diesem Stadium mit dem Drogenkonsum weitermacht, hat gewöhnlich eine Lebenserwartung, die sich in Wochen, wenn nicht gar nur Tagen misst, und wird auf dem Weg ins Grab eine zunehmende Verschlechterung seiner Gesundheit erleben.

Sobald ein Charakter einmal das Stadium des Ausgebranntseins erreicht hat, geht es sehr schnell. Die Gesundheitsprobleme nehmen zu, er kann sich kaum noch verständlich artikulieren. Im weiteren Verlauf der Abwärtsspirale kann es zu Abszessen, Infektionen, Inkontinenz und anderen unschönen Nebeneffekten kommen. Zusätzlich erleidet der Süchtige psychologische Auswirkungen wie Gedächtnislücken, Flashbacks, drastische Stimmungsschwankungen, Schizophrenie, Paranoia und vieles andere mehr.

EINEN SCHUSS BEKOMMEN

Sobald ein Charakter abhängig ist, benötigt er in regelmäßigen Abständen eine Dosis (einen „Schuss") seiner Droge, wobei die Häufigkeit von der Schwere der Abhängigkeit (S. 88) abhängt. Will der Charakter dem Suchtdruck widerstehen, kann er eine Entzugsprobe ablegen (verwenden Sie die Regeln für die Abhängigkeitsprobe), wobei je nach Schwere der Abhängigkeit entsprechende Modifikatoren zur Anwendung kommen. Legt er diese Probe nicht ab, so braucht er seinen Schuss oder muss sich einem Entzug unterziehen.

ENTZUG UND CLEAN BLEIBEN

Drogenentzug ist eine fiese Sache, egal ob freiwillig oder erzwungen. Je nach Droge und Schwere der Abhängigkeit kann der Entzug eine Weile dauern. Wenn der Charakter zu lange nicht das bekommt, wovon er abhängig ist, beginnt der Entzugsprozess, dessen Auswirkungen unter dem Nachteil *Abhängigkeit* (S. 88) genauer beschrieben werden. Schafft es der Charakter, eine Anzahl von Wochen, die dem Abhängigkeitswert der Droge entspricht, die Finger von dem Zeug zu lassen, kann er eine Abhängigkeitsprobe für die Substanz ablegen – ist er erfolgreich, kann er sich mit der entsprechenden Menge Karma von seinem Nachteil Abhängigkeit freikaufen. Misslingt die Probe oder hat er nicht genug Karma, so geht der Entzug weiter und der Prozess beginnt von vorne.

ÜBERDOSIS

Zu viel von irgendwas kann einen Metamenschen schädigen oder sogar töten. Wenn ein Charakter eine Substanz zu sich nimmt, unter deren Wirkung er noch steht oder die eine vergleichbare Wirkung hat (wie etwa Cram und Novacoke, die sich beide auf die Reaktion auswirken), erleidet er Geistigen Schaden mit einem Schadenscode, der der Summe der Abhängigkeitswerte der beiden Drogendosen entspricht. Schadenswiderstand leistet er mit Konstitution + Willenskraft.

ABSCHNITT 11

STRASSEN-AUSRÜSTUNG

Alles kein Problem, solange man die richtige Ausrüstung hat!

Kein Shadowrunner kommt ohne die richtige Ausrüstung aus. Ein Kommlink, um mit den Leuten zu kommunizieren, die man mag; Pistolen, Munition, Klingen und andere Waffen für die Leute, die man nicht mag; Panzerung, um mit den Leuten fertig zu werden, die einen nicht mögen; und vielleicht ein paar Vorsichtsmaßnahmen, um alles in den Schatten und aus dem Licht des Tages herauszuhalten. Das richtige Werkzeug zur richtigen Zeit – ob es nun ein Stim-Patch, eine Gasgranate, ein Schutzschild, ein Minischweißgerät oder ein Magschlossknakker ist – kann den entscheidenden Unterschied bedeuten: und zwar dazwischen, ob man zu einer Legende wird oder nur als verblassender Blutfleck auf dem Asphalt in Erinnerung bleibt.

Viele Runner lieben ihre Ausrüstung und installieren auffällige und beeindruckende Modifikationen – vom Straßensamurai mit den vergoldeten Predators bis hin zum Techie, der sein Cyberdeckgehäuse aufmotzt. Andere verachten diesen Hardwarefetischismus und sehen das Ganze pragmatischer – nicht das Spielzeug ist wichtig, sondern die Fertigkeit, um es richtig einzusetzen. Aber egal wie – niemand bestreitet, dass Shadowrunner für ihren Job spezielle Ausrüstung benötigen.

Dieser Abschnitt enthält alle Regeln, die man für das Tragen, Verstecken, Kaufen und Verkaufen von Ausrüstung braucht, und bietet eine breite, wenn auch nicht erschöpfende, Liste von Spielzeugen, mit denen Runner, Ganger, Mafia- und Metroplexsoldaten, Konzernbullen und andere harte Kerle in den finsteren Straßen von 2075 spielen.

AUSRÜSTUNGSWERTE

Alle Gegenstände in diesem Kapitel haben eine Reihe von Spielwerten. Jeder Gegenstand hat einen Preis und einen Verfügbarkeitswert, und die meisten Gegenstände, die nicht zu den Kategorien Waffen oder Panzerung gehören und nicht einfach eine Fähigkeit zur Verfügung stellen, haben eine Stufe, die gewöhnlich zwischen 1 und 6 liegt. Der Preis und die Verfügbarkeit eines Gegenstands hängen häufig von seiner Stufe ab.

Die anderen Spielwerte, die von der Art des jeweiligen Gegenstands abhängen – Schaden bei Waffen, Kapazität bei Cyberware, Panzerungswert bei schützender Kleidung und so weiter –, werden im Kasten *Ausrüstungswerte* erklärt.

AUSRÜSTUNG KAUFEN

Der Verfügbarkeitswert von Ausrüstung gibt an, wie leicht (oder schwer, oder praktisch unmöglich) es ist, ein benötigtes oder gewünschtes Ausrüstungsstück zu erwerben. Verfügbarkeit ist eine abstrakte Verschmelzung von Faktoren wie Seltenheit, Legalität, Vertriebswegen, Angebot, Nachfrage und so weiter. Der Buchstabe, der auf den numerischen Verfügbarkeitswert eines Gegenstands folgt, zeigt an, ob der Gegenstand Eingeschränkt (E) oder Verboten (V) ist. Aus diesem Grund sollte der Spielleiter sich nicht scheuen, den Verfügbarkeitswert – entweder den numerischen oder den Legalitätswert – anzupassen, wenn die Situation es erfordert, etwa wenn der Runner in einem Kriegsgebiet oder einem Land mit einer eingeschränkten Wirtschaft operiert.

STANDARDWAREN

Standardwaren ohne Verfügbarkeitswert können im örtlichen Aldi-Real, Stuffer Shack oder Microdeck erworben, online bestellt oder vielleicht auch einfach aus einem Verkaufsautomaten gezogen werden. Alles, was man dafür tun muss, ist, den in diesem Buch aufgeführten Preis für den Gegenstand zu zahlen (ggf. unter Berücksichtigung der Anpassungen durch den Spielleiter wegen lokaler Marktfluktuationen oder anderer mildernder Umstände, die er für angebracht hält).

Standardwaren sind zwar leicht zu kaufen, aber auch besonders gut rückverfolgbar. Aufzeichnungen legaler Käufe werden fast immer gespeichert, weitergeleitet und querindiziert. Ob diese Datenspur nun an einer gefälschten SIN oder – schlimmer noch – einer echten hängt, sie ist auf jeden Fall eine potenzielle Belastung. Kaufgewohnheiten sind wertvoll für Marketingfirmen, also wird man bald AR-Anzeigen sehen, die auf das zugeschnitten sind, was man kauft und mag. Und da der Große Bruder Handel zusieht, sollte der Charakter daran denken, dass der Matrixhost, der seinen Lieblingsschuhladen kennt, nicht unbedingt so sicher ist wie sein Kommlink. Gefälschte IDs können einen vor diesem allgegenwärtigen Datamining abschirmen, aber solange man sich im Gitter befindet, werden sogar gefälschte IDs mit der Zeit eigene Profile ansammeln. Und es gibt immer die Möglichkeit, dass jemand mehr über einen herausfinden kann, als man will.

Natürlich können Standardwaren auch auf dem Schwarzmarkt gekauft werden, um die Rückverfolgbarkeit zu vermeiden, aber der Spielleiter kann entscheiden, dass die neueste Version von Miracle Shooter ohne digitale Seriennummer teurer ist, und einen Aufpreis für Paranoia verlangen.

AUSRÜSTUNGSWERTE

Durchschlagskraft: Alle Waffen haben einen Wert für die Durchschlagskraft, obwohl dieser in einigen Fällen auch ohne Wert aufgeführt sein kann, also ohne DK. Der DK-Wert gibt an, wie eine Waffe gegen Panzerung wirkt (s. *Durchschlagskraft*, S. 172). Ein positiver Wert addiert sich zum Panzerungswert des Ziels, ein negativer Wert senkt den Panzerungswert des Ziels.

Essenzkosten: Alle Cyberware- und Biowareimplantate haben Essenzkosten, die angeben, um wie viel die Essenz des Charakters gesenkt wird, wenn er sich das jeweilige Implantat einpflanzen lässt.

Gerätestufe: Die Gerätestufe gibt die Qualität und Effektivität eines Gegenstandes an, vom Stim-Patch bis zum Kommlink (s. *Gerätestufen*, S. 423).

Halterung: Waffenzubehör kann an mehreren Stellen an einer Feuerwaffe angebracht werden: unter dem Lauf, am Lauf oder aufmontiert. An jeder Halterung kann nur ein Zubehörteil angebracht werden. Eingebautes Zubehör (das bei einer Waffe serienmäßig ist) verbraucht keine Halterung. Holdout-Pistolen haben keine Halterungen. Leichte und Schwere Pistolen sowie Automatik- und Maschinenpistolen haben keine Unterlaufhalterung, nur lauf- und aufmontierte Halterungen. Alle Gewehre und schweren Waffen haben alle drei Arten von Halterungen. Projektilwaffen können nur Zubehör aufnehmen, das speziell für sie entwickelt wurde.

Kapazität: Einige Sensorpakete und Cyberware können mit einer Reihe von Subsystemen ausgestattet werden. Für diese Gegenstände ist ein Kapazitätswert aufgeführt, der das Maximum an „Slots" angibt, die diese Gegenstände an Zubehör aufnehmen können. Wenn die Kapazität in eckigen Klammern aufgeführt ist, gibt sie an, wie viele Slots das jeweilige Subsystem oder Zubehör verbraucht. Einige Cyberwaresysteme mit Kapazitätskosten können auch alleine installiert werden (und verbrauchen dann Essenz) statt als Subsysteme (die Kapazität verbrauchen); wenn beide Kosten aufgeführt sind, wird nur eine der beiden verrechnet, je nachdem, ob man das Subsystem in einem anderen Gegenstand oder in sich selbst installiert.

Modus: Der Feuermodus einer Feuerwaffe gibt die Feuerrate an, zu der sie fähig ist. Einige Waffen können in mehr als einem Modus abgefeuert werden, zwischen denen der Charakter umschalten kann (s. *Feuerwaffen*, S. 180). Die Feuermodi sind: EM (Einzelschuss), HM (halbautomatisch), SM (Salvenmodus) und AM (vollautomatisch).

Munition: Die Menge an Munition, die eine Fernkampfwaffe enthalten kann, gefolgt von der Nachlademethode in Klammern: (k) steht für Klapplademechanismus, (s) für Stangenmagazin (oder „Streifen" im modernen Straßenslang), (t) für Trommelmagazin, (v) für Vorderlader, (m) für internes Magazin, (tr) für aufklappbare Trommel und (gurt) für Gurtmunition.

Panzerung: Jede Panzerung hat einen Panzerungswert, der zum Schadenswiderstandspool des Trägers addiert wird (s. *Panzerung*, S. 171).

Präzision: Die Präzision einer Waffe dient als Limit für Proben mit dieser Waffe und begrenzt die Anzahl an Erfolgen, die bei einer Angriffsprobe mit ihr gewertet werden können.

Preis: Dies ist der Grundpreis, den ein Charakter zahlen muss, um den Gegenstand zu kaufen. Wenn der Gegenstand legal ist, ist dies der Standardpreis in Läden und online. Seltene und/oder illegale Gegenstände können je nach der Situation auf dem Schwarzmarkt mehr oder weniger kosten (s. *(Il)legalität*, S. 421). Der Preis unterliegt außerdem dem örtlichen Verhältnis von Angebot und Nachfrage, deshalb kann ihn der Spielleiter für bestimmte Gegenden frei anpassen.

Reichweite: Nahkampfwaffen können einen Wert für die Reichweite haben – einen abstrakten Wert, der für die Länge und Größe der Waffe steht. Eine Waffe mit längerer Reichweite verschafft ihrem Träger einen Vorteil gegenüber Feinden mit einer geringeren Reichweite (s. *Reichweite*, S. 187).

Rückstoßkompensation (RK): Dieser Wert gibt die Menge an Rückstoßkompensation an, die eine Feuerwaffe zu bieten hat und die die Modifikatoren durch Waffenrückstoß senkt (s. *Rückstoß*, S. 177). Zahlen in Klammern beziehen sich auf die volle Rückstoßkompensation, die nur dann gilt, wenn alles entsprechende Zubehör (ausklappbare oder abnehmbare Schulterstützen und so weiter) verwendet wird.

Schadenscode: Der Schadenscode einer Waffe steht für die Menge an Schaden (in Schadenskästchen), den sie anrichtet, wenn sie ein Ziel trifft. Der Schadenscode besteht aus einer Zahl (die Anzahl der verursachten Schadenskästchen) und einem Buchstaben, der die Art des verursachten Schadens angibt: K für Körperlich, G für Geistig. Ein Zusatz in Klammern, wie etwa (f) oder (e), gibt an, dass der Schaden Flechette- oder Elektrizitätsschaden ist (s. *Schaden*, S. 172).

Sprengwirkung: Granaten, (Lenk-)Raketen und andere Waffen mit Flächenwirkung haben diesen Wert. Sprengwirkung gibt an, um wie viel der Schadenscode der Waffe pro Meter Entfernung vom ursprünglichen Explosionsort abnimmt (s. *Sprengwirkung*, S. 184).

Tarnmodifikator: Dieser Wert gibt an, wie leicht ein bestimmter Gegenstand zu verbergen ist, und wird als Würfelpoolmodifikator auf Proben mit Wahrnehmung + Intuition [Geistig] angewendet, um den Gegenstand zu bemerken (s. *Ausrüstung verbergen*, S. 421).

Verfügbarkeit: Je höher die Verfügbarkeit eines Gegenstandes, desto schwieriger und teurer ist es, ihn zu bekommen (s. *Ausrüstung kaufen*, S. 418). Ausrüstung ohne Verfügbarkeitswert kann ohne Probleme in einem entsprechenden Laden gekauft oder online bestellt werden. Der Buchstabe, der auf den Verfügbarkeitswert eines Gegenstandes folgt, gibt an, ob der Gegentand nur Eingeschränkt verfügbar (E) oder sogar Verboten (V) ist. Gegenstände ohne einen dieser beiden Buchstaben gelten als legal – sie sind nicht unbedingt leicht zu bekommen, aber man wird auch nicht dafür verhaftet, dass man sie sucht (s. *(Il)legalität*, S. 421).

ANFANGSAUSRÜSTUNG

Wie im Kapitel *Charaktererschaffung* (S. 64) erwähnt, können Charaktere während der Charaktererschaffung keine Gegenstände mit einer Stufe von mehr als 6 oder einer Verfügbarkeit von mehr als 12 kaufen. Aber keine Sorge – Käufe während der Charaktererschaffung tauchen nicht in irgendwelchen permanenten Aufzeichnungen auf (obwohl es einige Nachteile gibt, mit denen man genau das erreichen kann). Sobald das Spiel läuft, können die Charaktere sich alle Ausrüstung erbetteln, ausleihen oder stehlen, an die sie mit ihren drekkigen kleinen Hände kommen können – oder sie können es zumindest versuchen.

SCHWARZMARKTWAREN

Wenn man an das gute Zeug kommt, dann gilt: Je höher der Verfügbarkeitswert, desto schwieriger ist ein Gegenstand zu beschaffen. Um einen Gegenstand schwarz zu kaufen, wird eine **Verfügbarkeitsprobe** abgelegt. Dies ist eine Vergleichende Probe auf Verhandlung + Charisma [Sozial] gegen den Verfügbarkeitswert des Gegenstands. Wenn die Probe gelingt, findet man den Gegenstand zum angegebenen Preis und bekommt ihn innerhalb der Zeitspanne, die in der Tabelle *Lieferzeiten* angegeben ist, geteilt durch die erzielten Nettoerfolge. Wenn bei der Probe ein Patt erzielt wird, findet man den Gegenstand, aber die Lieferzeit beträgt das Doppelte der in der Tabelle angegebenen Zeit. Wenn die Probe misslingt, kann man es nach dem Doppelten der in der Tabelle angegebenen Zeit noch einmal versuchen.

Geld löst alle Probleme, sagt man auf der Straße. Wenn man bereit ist, mehr Geld auszugeben, erhöhen sich die Chancen, einen bereitwilligen Verkäufer zu finden: Für jeweils 25 % des Wertes des Gegenstands, die man zusätzlich zu zahlen bereit ist, erhält man einen zusätzlichen Würfel für die Verhandlungsprobe. Sobald man bei 400 Prozent des Wertes des Gegenstands ist (12 Extrawürfel), bringt es nichts, mit noch mehr Geld um sich zu werfen. Es gibt keine zusätzlichen Würfel mehr – selbst wenn man noch Geld hätte, das man um sich werfen könnte.

Wenn man bei einer Verfügbarkeitsprobe einen Patzer erzielt, hat die Suche nach dem Gegenstand unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Das könnte eine Undercoveroperation von Knight Errant sein (kannst du Falle buchstabieren, Omae?), die örtliche Yakuza, die sich nicht an Abmachungen halten will, rivalisierende Runner oder Feinde, die von dem Deal erfahren, oder ähnliches. Die genauen Konsequenzen bleiben dem Spielleiter überlassen, aber die Sache läuft nicht so sauber ab wie geplant. Bei einem Kritischen Patzer geschieht die extremste Iteration der oben genannten Möglichkeiten, und die Chancen, den entsprechenden Gegenstand zu erwerben, lösen sich in nichts auf.

CONNECTIONS UND VERFÜGBARKEIT

Vielleicht hat man einen Schieber, Taliskrämer, Deckmeister oder eine andere Connection an der Hand, die den Gegenstand finden kann, nach dem man sucht. Connections sind meist besser als der Charakter darin, die Ausrüstung zu beschaffen, auf die sie sich spezialisiert haben. Während Runner sich Schießereien mit der Konzernsicherheit liefern, böse Geister bannen, Hosts hacken oder was auch immer auf ihren Shadowruns tun, verbringen Connections den Großteil ihrer Zeit damit, ihre Verbindungen zum Rest der Welt aufrechtzuerhalten und zu pflegen, weshalb sie Zeit hatten, ihre Beschaffungsfähigkeiten zu verbessern. Wenn Connections für einen Runner nach einem Gegenstand suchen, verwenden sie ihre Verhandlung und ihr Charisma für die Verfügbarkeitsprobe und erhalten dafür Bonuswürfel in Höhe ihrer Einflussstufe. Wenn die Connection noch nicht viele Geschäfte mit dem Runner gemacht hat, kann sie eine Provision verlangen. Das ist allerdings nicht die Art und Weise, wie Connections ihr Geld mit Wiederverkauf machen. Das meiste davon kommt vom Verhehlen von Waren an die Geizigen.

LIEFERZEITEN

AUSRÜSTUNGSPREIS	LIEFERZEIT
bis 100 ¥	6 Stunden
101 ¥ bis 1.000 ¥	1 Tag
1.001 ¥ bis 10.000 ¥	2 Tage
10.001 ¥ to 100.000 ¥	1 Woche
Mehr als 100.000 ¥	1 Monat

AUSRÜSTUNG VERKAUFEN

Man kann einen Teil der Beute, die man auf einem Shadowrun gemacht hat, verkaufen, um ein bisschen Extrageld zu verdienen (man muss nur aufpassen, dass das Plündern von Leichen nicht wichtiger wird, als den Run lebend zu beenden und nicht ins Gefängnis zu wandern).

Wie viel man für gebrauchte Ausrüstung bekommen kann, hängt von ihrer Verfügbarkeit ab: Je höher der Verfügbarkeitswert, desto besser die Chance, dass der Charakter beim Verkauf einen guten Preis erzielt. Grundsätzlich gilt, dass Standardwaren (legale Gegenstände ohne Verfügbarkeitswert) nicht für mehr als ein paar Nuyen verkauft werden können; niemand will ein „fast neues" Medkit.

Das Verkaufen von Ausrüstung geschieht in zwei Schritten. Zuerst muss man einen Käufer finden. Das ist ein zeitaufwendiger Prozess, der eine Ausgedehnte Probe auf Gebräuche + Charisma [Sozial] mit einem Schwellenwert von 10 und einem Intervall gleich der Lieferzeit in der Tabelle *Lieferzeiten* erfordert. Man kann die Verfügbarkeit des Gegenstands auch in einer Teamworkprobe (S. 51) verwenden; je mehr seltene Gegenstände man zusammen verkauft, desto leichter ist es, einen Käufer zu finden.

Der zweite Schritt besteht darin, den Gegenstand auch tatsächlich an den Mann zu bringen. Dies erfolgt über eine Vergleichende Probe auf Verhandlung + Charisma [Sozial] zwischen Käufer und Verkäufer. Der Endpreis, den der Käufer bietet, beträgt 25 % des Listenpreises des Gegenstands, plus 5 Prozentpunkte pro Nettoerfolg des Verkäufers, oder minus 5 Prozentpunkte pro Nettoerfolg des Käufers. Sobald ein Preis feststeht, kann man verkaufen, oder man bringt den Gegenstand zu einem anderen potenziellen Käufer und beginnt wieder von vorn.

Bei einem Patzer oder Kritischen Patzer bei der Gebräucheprobe, um einen Käufer zu finden, zieht man unerwünschte

Aufmerksamkeit von den Behörden (oder anderen Gruppen) auf sich, ähnlich wie bei einem Patzer bei einer Verfügbarkeitsprobe (s.u.). Bei einem Patzer oder Kritischen Patzer bei der Vergleichenden Verhandlungsprobe hat man es geschafft, den Käufer zu beleidigen oder sonst wie zu verärgern, und der Deal wird vielleicht abgeblasen – oder schlimmer.

CONNECTIONS UND HEHLEREI

Man kann immer zu einer Connection wie etwa einem Schieber oder einem entsprechenden Spezialisten gehen, der heiße Ware für einen verkaufen soll. Er wird den Gegenstand mit Freuden entgegennehmen und dafür 5 % des Listenpreises des Gegenstands multipliziert mit seiner Loyalitätsstufe bieten. Vielleicht kann man selbst mehr dafür herausholen, aber die Connection nimmt den Gegenstand sofort und stellt keine Fragen.

(IL)LEGALITÄT

Das meiste, was Shadowrunner tun, ist illegal ... oder zumindest außerhalb des Gesetzes ... nun, nennen wir es einfach quasi-legal. Außerhalb des Gesetzes zu operieren ist das tägliche Brot eines Shadowrunners. Und nicht nur das, was Shadowrunner tun, ist gegen das Gesetz, auch die Ausrüstung, mit der sie es tun, kann fragwürdig sein. Der Job erfordert häufig den Besitz einer ganzen Reihe von dubiosen, lizenzpflichtigen oder einfach nur illegalen Gegenständen. Bei einem Teil der Ausrüstung in diesem Kapitel gilt allein schon der Besitz als illegal.

Gegenstände werden als **legal, eingeschränkt** (E) oder **verboten** (V) klassifiziert. Ein legaler Gegenstand kann frei gekauft, besessen, transportiert und – auf legale Weise – verwendet werden. Wenn man allerdings mit einem Gegenstand, der gewöhnlich nicht als illegal gilt, ein Verbrechen begeht – zum Beispiel einen Passanten durch die Anwendung von stumpfem Trauma mit einem Medkit tötet –, wird man immer noch strafrechtlich verfolgt, falls man jemals gefasst wird. Aber zumindest erwartet einen dann keine zusätzliche Anklage für den Ausrüstungsgegenstand, den man benutzt hat.

Ein eingeschränkter Gegenstand kann nur unter speziellen Umständen gekauft, besessen und transportiert werden. Mit der erforderlichen Feuerwaffenerlaubnis kann man eine Pistole kaufen und besitzen, und man kann sie mit einer speziellen Erlaubnis zum verdeckten Tragen auch bei sich tragen. Wenn man damit natürlich jemanden bedroht oder – Himmel behüte – erschießt, ob mit Lizenz oder ohne, kann man darauf wetten, eine lange Zeit im Gefängnis zu verbringen, bevor oder nachdem die Lizenz eingezogen worden ist. Lizenzen und Genehmigungen können durch legale Kanäle besorgt werden, solange man ein guter Bürger mit einer legalen SIN ist – aber das gilt natürlich auch für Shadowrunner mit gefälschten SINs, die sich gefälschte Lizenzen besorgen. Eine gefälschte Lizenz ist mit einer gefälschten SIN verbunden, und wenn eine davon auffliegt, wird auch die andere wertlos (s. *Gefälschte SINs,* S. 366).

Niemand – zumindest kein normaler Bürger – darf verbotene Gegenstände kaufen oder besitzen. Keine noch so tolle Lizenz oder Genehmigung wird den Besitz eines solchen Gegenstandes in den Augen des Gesetzes statthaft erscheinen lassen. Lass' dich nicht erwischen, Chummer.

RECHTSPRECHUNG

Die Gesetze unterscheiden sich schon von Land zu Land, und mit der Exterritorialität der Megakonzerne ist die Rechtslage in *Shadowrun* sogar noch komplizierter. Exterritorialität bedeutet, dass das, was hier eine Ordnungswidrigkeit ist, drei Blocks weiter schon eine Straftat sein kann. In einigen Zuständigkeitsbereichen wird man bereits für den Besitz eines Gegenstandes verhaftet, der in anderen Zuständigkeitsbereichen noch nicht mal Anlass für hinreichenden Verdacht liefern würde. Die Ausübung von Magie ist zum Beispiel in Ägypten vollständig verboten, und aktive Foki bringen einen dort ins Gefängnis, aber das Tragen eines Sturmgewehrs in bestimmten Teilen von Chicago wird nicht als Verbrechen angesehen – es gehört einfach zum gesunden Menschenverstand. Die Katastrophen der Vergangenheit, die ausufernde Bandenkriminalität, das Erwachen gefährlicher Critter und die Privatisierung vieler Polizeidienste haben dazu geführt, dass die Beschränkungen für den Besitz von Waffen und Rüstungen weltweit, auch in Deutschland, deutlich gelockert wurden – kräftig unterstützt durch die mächtige Lobby der Waffen produzierenden Megakonzerne. Die Legalitätswerte in diesem Buch sind daher typisch für Städte der westlichen Industrienationen wie etwa Seattle oder Hamburg. Als Spielleiter können Sie diese Werte gerne so anpassen, wie es für Ihre Runde und die Orte, an denen Ihre Runner unterwegs sind, passt. Zukünftige *Shadowrun*-Produkte werden alternative Legalitäts- und Verfügbarkeitswerte für verschiedene Rechtssysteme in der Sechsten Welt enthalten.

AUSRÜSTUNG VERBERGEN

Es geht nicht immer nur um Feuerkraft; manchmal muss man einfach das richtige Werkzeug für die richtige Situation auswählen. Wenn man das nicht tut, dann kann man für den Besitz einer tödlichen Waffe verhaftet werden, bevor man es vom Treffen zu dem Ort schafft, wo man den Job eigentlich erledigen sollte. Überraschung ist die beste Freundin eines Shadowrunners, und eine gut versteckte Holdout-Pistole kann den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Als Shadowrunner trägt man gewöhnlich Dinge bei sich, die man zufällige Zuschauer nicht sehen lassen will. Dinge, die unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich ziehen würden, selbst wenn sie technisch gesehen nicht illegal sind. Oder verborgene „Gleichmacher", die das Ass im Ärmel sein sollen. Einige Gegenstände sind natürlich leichter zu verbergen als andere: Die meisten Holdout-Pistolen können in einem Badeanzug versteckt werden, aber so beeindruckend es auch wäre, ein Katana lässt sich auch unter einem langen Mantel nicht leicht verstecken.

Die Tabelle *Tarnbarkeit* (S. 422) führt eine Reihe von Gegenständen und die zugehörigen Tarnmodifikatoren auf.

VERBORGENE AUSRÜSTUNG BEMERKEN

Der beobachtende Charakter legt eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] ab, deren Würfelpool durch den Tarnmodifikator des Gegenstands modifiziert wird, um zu bestimmen, ob er den verborgenen Gegenstand bemerkt. Bei dieser Probe gelten die normalen Modifikatoren durch

TARNBARKEIT

TARN-MODIFIKATOR*	BEISPIELE
-6	RFID-Chip, Wanze, Slap-Patch, Mikrodrohne, Kontaktlinsen
-4	Holdout-Pistole, Monofilamentpeitsche, Munitionsstreifen, Credstick, Chips/Softs, Sequencer/Magschlossknacker, Automatischer Dietrich, Dietrich-Set, Kommlink, Brille
-2	Leichte Pistole, Messer, Totschläger, Minidrohne, Mikrogranate, Flash-Pack, Störsender, Cyberdeck, Riggerkonsole
0	Schwere Pistole, Automatikpistole mit eingeklappter Schulterstütze, Granate, Sichtgerät, Munitionsgurt oder -trommelmagazin, Knüppel, Teleskopschlagstock (zusammengeschoben)
+2	Maschinenpistole, Automatikpistole mit ausgeklappter Schulterstütze, Medkit, kleine Drohne, Teleskopschlagstock (ausgefahren), Betäubungsschlagstock
+4	Schwert, abgesägte Schrotflinte, Bullpup-Sturmgewehr
+6	Katana, Monoschwert, Schrotflinte, Sturmgewehr, Sportgewehr, Armbrust
+8	Scharfschützengewehr, Bogen, Granatwerfer, mittlere Drohne
+10/Vergiss es	Maschinengewehr, Raketenwerfer, Stab, Zweihänder, metamenschlicher Körper

**Gilt für Beobachter.*

Ablenkung, Entfernung und Sichtbarkeit (siehe S. 137). Wenn der beobachtende Charakter mindestens einen Erfolg erzielt, bemerkt er den verborgenen Gegenstand an der anderen Person.

AUSRÜSTUNG AKTIV VERSTECKEN

Wenn man absichtlich etwas an seiner Person versteckt, nach dem jemand anderer sucht, und ein bisschen Zeit (etwa eine Komplexe Handlung) dafür aufgewandt hat, legt man eine Vergleichende Probe auf Fingerfertigkeit + Geschicklichkeit [Körperlich] gegen Wahrnehmung + Intuition [Geistig] der anderen Person ab. Der Würfelpool des beobachtenden Charakters wird durch den Tarnmodifikator des Gegenstands modifiziert, und er kann bei der Probe Fingerfertigkeit statt Wahrnehmung verwenden, wenn er will.

Wenn man abgetastet wird, kann der Suchende Geschicklichkeit und sein Körperliches Limit statt Intuition und sein Geistiges Limit verwenden. Außerdem wird für diese Probe jeder negative Tarnmodifikator halbiert und jeder positive Tarnmodifikator verdoppelt.

AUSRÜSTUNG TRAGEN

Solange die Spieler vernünftig sind und ihre Charaktere nicht jede Feuerwaffe und jeden Toaster (mit genug Munition und Brot, um sie kontinuierlich arbeiten zu lassen) mit sich herumtragen lassen, sind Gewicht und Belastung nicht wichtig. Es mag allerdings Situationen geben, in denen es Auswirkungen auf die Geschichte haben kann, zu wissen, wie viel ein Charakter mit sich herumschleppt – zum Beispiel, wenn man in einen Tresorraum voller Goldbarren einbricht und herausfinden muss, wie viele Knarren man dalassen muss, um möglichst viele Goldbarren mitzunehmen. Die Regeln für *Heben und Tragen,* S. 153, helfen dabei, aber hier kommen noch ein paar Details mehr.

TRAGKRAFT

Charaktere können ohne Probe bis zu Stärke x 10 Kilogramm tragen – dies ist ihre **Tragkraft**. Wenn ein Charakter mehr tragen will, muss er eine Probe auf Konstitution + Stärke ablegen. Jeder Erfolg erhöht das Gewicht, das er tragen kann, um weitere 10 Kilogramm.

BELASTUNG

Wenn ein Charakter zu viel Ausrüstung mit sich herumschleppt, erleidet er Belastungsmodifikatoren. Pro angefangene 15 Kilogramm, um die ein Charakter seine Tragkraft überschreitet, erleidet er einen Modifikator von -1 auf sein Körperliches Limit (bis zu einem minimalen Limit von 1). Das bedeutet, dass ein Charakter mit Stärke 3 (Tragkraft 30 Kilogramm), der mit 50 Kilogramm Ausrüstung herumläuft, einen Modifikator von -2 auf sein Körperliches Limit erleidet.

GRÖSSENANPASSUNG

Trolle haben unglaublich große Körper und Hände, während Zwerge eher kleine Körper und Hände haben – weshalb beide Schwierigkeiten damit haben, Ausrüstung zu benutzen, die für menschliche Maße angefertigt wurde. Konzerninitiativen wie Evos MetaErgonomics haben eine Menge bewirkt; die meisten Produkte sind in zwergen- und trollfreundlichen Größen erhältlich. Dies spiegelt sich in den Lebensstilkosten für Zwerge und Trolle wider. Zwerge müssen 20 Prozent mehr für ihren Lebensstil zahlen, damit sie Dinge bekommen, die ihnen passen, während Trolle die Trollsteuer zahlen müssen – ihre Lebensstilkosten werden verdoppelt.

GERÄTESTUFEN

GERÄTEART	GERÄTESTUFE	BEISPIELE
Einfach	1	Haushaltsgeräte, öffentliche Terminals, Unterhaltungssysteme
Durchschnittlich	2	Persönliche Standardelektronik, Standardcyberware, Fahrzeuge, Drohnen, Waffen, einfache Sicherheitsgeräte
Smart	3	Sicherheitsfahrzeuge, Alphaware, Konzern-Sicherheitsgeräte
Fortschrittlich	4	High-End-Geräte, Betaware, Militärfahrzeuge, militärische Sicherheitsgeräte
Spitzentechnologie	5	Deltaware, Credsticks, Fahrzeuge und Sicherheitsgeräte für Spezialeinheiten
Raketenwissenschaft	6	Milliardenteure Prototypen, Raumschiffe

NICHT ANGEPASSTE AUSRÜSTUNG BENUTZEN

Die Extrakosten, die Zwerge und Trolle zahlen, bedeuten, dass sie die Ausrüstung haben, die zu ihnen passt. Wenn sie aber einen Gegenstand benutzen, der nicht an ihre Handgrößen angepasst ist, erleiden Zwerge und Trolle einen Würfelpoolmodifikator von -2, wenn sie an Menschen angepasste Waffen und Ausrüstung benutzen. Dieser Modifikator gilt auch umgekehrt: Ein Elf, der versucht, eine an Zwerge angepasste Waffe zu benutzen, erleidet einen Würfelpoolmodifikator von -2. Diese Auswirkung ist übrigens kumulativ; wenn also ein Zwerg ein trollmodifiziertes Werkzeug benutzt (oder umgekehrt), erleidet er einen Würfelpoolmodifikator von -4 (und möglicherweise einen Leistenbruch). In einigen Fällen wird es einfach unmöglich sein, dass ein Zwerg oder Troll die Ausrüstung des anderen verwendet, wie etwa bei Panzerung, die für den vollkommen falschen Körperbau gebaut wurde.

WIFI-FUNKTIONALITÄT

Die Welt ist kabellos. Fast jedes Gerät, das man sich vorstellen kann, ist computerisiert und mit einer WiFi-Verbindung ausgestattet, von Mikrowellen über Waffen bis hin zu Cyberaugen. Jedes Ausrüstungsstück hat einen WiFi-fähigen Computer eingebaut. Sogar nicht elektronische Gegenstände ohne bewegliche Teile haben eingebaute Computer, sodass Hosen jetzt die Lieblingsmusik ihres Trägers speichern können (und ihm mitteilen, wann es Zeit ist, sie zu waschen). Und die wenigen Geräte ohne WiFi-Funktionalität sind wahrscheinlich mit RFID-Chips (S. 444) versehen.

WiFi-fähige Gegenstände können Diebstahl verhindern oder ihre Funktionalität überwachen und ihren Besitzer über sein Personal Area Network (PAN) auf Fehlfunktionen hinweisen. Bei Kompositknochen zum Beispiel sind Sensorchips eine praktische Methode, um Belastungsbrüche und andere Komplikationen zu überwachen. Ein Hacker kann sich nicht in Kompositknochen hacken und einem die Knochen brechen, aber er kann den Kompositknochen sagen, dass sie gebrochen sind, was dazu führen kann, dass die Kompositknochen dem Kommlink befehlen, DocWagon zu rufen, oder dem Medkit, dass man Schmerzmittel braucht.

Dass jeder Gegenstand WiFi-fähig ist, bedeutet auch, dass fast jeder Gegenstand eine Gerätestufe hat. Die Gerätestufe, sofern sie in der Beschreibung eines Gegenstands nicht speziell angegeben wird, kann der Tabelle *Gerätestufen* entnommen werden.

WIFI-VORTEILE

Weil praktisch jedes Ausrüstungsstück WiFi-fähig ist, profitiert auch praktisch jedes Ausrüstungsstück dramatisch davon, Teil des Personal Area Network (PAN) und der Matrix als Ganzes zu sein.

Wenn ein Gegenstand eine zusätzliche Funktionalität hat, wenn er mit der Matrix verbunden ist, wird sie in seiner Beschreibung unter dem Eintrag „WiFi-Vorteil" beschrieben. Diese Funktionalität kommt nur zur Anwendung, wenn das Gerät Zugang zur Matrix hat, was die meiste Zeit der Fall ist, außer der Spielleiter sagt etwas anderes, zum Beispiel wenn man in ein Matrixloch geraten ist. Wenn es in einer Situation einen Rauschenwert gibt, der höher als die Gerätestufe des Gegenstands ist (dazu zählt kein Rauschen aufgrund von Entfernung), dann verliert der Gegenstand so lange seine WiFi-Funktionalität (s. *Rauschen*, S. 227).

Diese Vorteile gelten nur, wenn die WiFi-Funktion des Gegenstands eingeschaltet ist. Ein Ares Alpha kann Windrichtung und -geschwindigkeit nicht kompensieren, wenn es nicht durch Abgleich der verfügbaren Wetter- und Sensordaten aller WiFi-Geräte im Sendebereich sekundengenaue Wetterberechnungen durchführen kann und ein Eurocar Westwind 3000 kennt den Status der nächsten drei Ampeln nur, wenn er mit GridGuide verbunden ist. Ein kabelloses Gerät ist immer für Unterwanderung und Kontrolle eines Hackers anfällig. Man kann seine Ausrüstung aber mit einem guten Kommlink und einem Personal Area Network (s. *PANs und WANs,* S. 230) verteidigen. Außerdem ist es Teil des Jobs des Teamhackers, seine Gefährten vor Gefahren aus der Matrix zu schützen. Wenn er nicht da ist, sollte man die WiFi-Funktionalität gelegentlich abschalten.

ABSCHALTEN

Die WiFi-Funktionalität eines Gegenstands abzuschalten ist eine Freie Handlung, genauso wie das gleichzeitige Abschalten der WiFi-Funktionalität aller eigenen Geräte. Man verliert zwar die WiFi-Vorteile, aber dafür können die Gegenstände auch nicht mehr kabellos gehackt werden. Ansonsten kann man sich auf seinen Teamhacker verlassen, dass er für die WiFi-Verteidigung seines Personal Area Networks sorgt, und das Beste aus beiden Welten bekommen – die WiFi-Vorteile und die Verteidigung gegen die digitale Welt.

GERÄTE OHNE WIFI-FÄHIGKEIT

Auch in den 2070ern gibt es immer noch Geräte ohne WiFi-Fähigkeit, aber sie werden immer seltener. Auf solche Geräte kann nicht kabellos zugegriffen werden, deshalb können sie weder aus der Ferne kontrolliert werden noch erhalten sie einen WiFi-Vorteil.

Wem die WiFi-Verbindung eines Gerätes nicht gefällt, der kann sie mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware + Logik [Geistig] (8, 10 Minuten) permanent deaktivieren – oder das Gerät einfach schon ohne WiFi-Fähigkeit kaufen (immer eine Option, auch wenn man dabei vielleicht schief angeschaut wird).

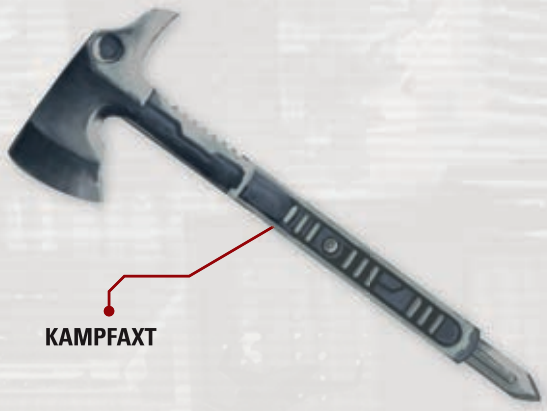
Geräte ohne WiFi-Fähigkeit sind zwar immun gegen Hakking aus der kabellosen Matrix, aber alle Geräte haben einen Universal-Datenport und können ohne Probleme mit einem Datenkabel verbunden werden. Wenn man eine Datenbuchse hat, kann man das eingebaute Kabel verwenden, um sich direkt mit einem solchen Gerät zu verbinden, was bedeutet, dass nichts vor einem Hacker mit einer Datenbuchse wirklich sicher ist. Wenn allerdings ein Hacker in der Lage ist, sich an einen heranzuschleichen und sich in die eigene Pistole einzustöpseln, dann hat man vielleicht größere Probleme als Hakkingangriffe aus der Matrix.

INKOMPATIBILITÄT

Wenn zwei Gegenstände – wie etwa ein Smartgunsystem und ein Lasermarkierer oder Reflexbooster und Synapsenbeschleuniger – inkompatibel sind, kann man die Wirkungen beider Gegenstände nicht gleichzeitig nutzen. Auch wenn nur bei einem Ausrüstungsstück steht, dass es inkompatibel ist, und bei dem anderen nicht, sind sie inkompatibel. Man kann beide Gegenstände haben, wenn man will, aber man muss sich aussuchen, welches Ausrüstungsstück man wann nutzen will.

AUSRÜSTUNGSLISTE

Die folgende, scheinbar erschöpfende Auswahl an Ausrüstungsgegenständen ist tatsächlich nur eine kleine Kostprobe der Spielzeuge und entscheidenden Werkzeuge, die über Schieber, Hehler, graue Märkte, Schwarzmärkte, Taliskramläden und die Matrix erhältlich sind. Zukünftige *Shadowrun*-Produkte werden noch mehr Gegenstände vorstellen, und der Spielleiter kann gerne eigene Gegenstände erfinden.



NAHKAMPFWAFFEN

Nahkampfwaffen dienen dazu, das Leben von Leuten zu beenden, die sich bequem in Armreichweite befinden (s. *Nahkampf*, S. 187). Einige Runner schwören auf sie, besonders diejenigen, die gerne lautlos töten oder Angst davor haben, dass Hacker ihre Knarren lahmlegen. Der Schadenscode der meisten Nahkampfwaffen basiert auf der Stärke ihres Benutzers, modifiziert durch die Waffe.

KLINGENWAFFEN

Diese Waffen werden mit der Fertigkeit Klingenwaffen geführt.

Kampfaxt: Ein zweihändiges Monster aus einer Wolframlegierung, mit einer oder zwei Klingen. Eine gehärtete Stoßspitze kann, mit einer Sprungfeder versehen, im Griff verborgen werden. Die Kampfaxt scheint vielleicht barbarisch oder primitiv, aber mit den Körpermodifikationen des Jahres 2075 ist sie in den richtigen Händen tödlicher als eine Feuerwaffe. Also los, auf ins Mittelalter.

Kampfmesser: Ein langes Kampfmesser im Stil des KA-BARs mit einer geschwärzten Klinge, das so konstruiert ist, dass man damit leicht Panzerung durchstoßen kann.

Katana: Das legendäre zweihändige Schwert der Samurai. Das Katana ist nicht nur zum Synonym für Straßensamurais, sondern sogar für Shadowrunner im Allgemeinen geworden, zumindest in den Trids: Jeder hat dort ein Katana, vom Dekker bis zum Magier. Aber nur weil diese Waffe ein blödes Klischee ist, macht sie das nicht weniger gefährlich oder weniger hilfreich in einem Kampf.

Messer: Das normale Allzweckschneidwerkzeug. Messer gibt es in einer verwirrenden Vielzahl von Stilen, Farben und Formen, aber die Spielwerte ändern sich dadurch nicht. Normale Messer werden von den Armen und Verzweifelten benutzt – oder von den Vorsichtigen als Reservewaffe.

Schwert: Es ist scharf, es ist schwer, und es schneidet einen verdammt weit auf. Diese einhändige Klinge ist in vielen verschiedenen Stilen (Wakizashi, Sax, Scimitar, Jian, Machete und so weiter) erhältlich und vielleicht nicht so beeindruckend wie ein Katana, aber etwas besser zu verstecken.

Stangenwaffe: Dies ist im Grunde nur eine Klinge am Ende eines sehr langen Stabes. Sie hat gewöhnlich einen Axtkopf, eine Gleve, eine Speerspitze oder ein ähnliches Verstümmelungsinstrument. Stangenwaffen sind nicht einfach zu handhaben und praktisch unmöglich zu verbergen, aber sie sind sowohl bei Trollen als auch bei Nahkämpfern beliebt, die besagte Trolle auf mehr als Armlänge entfernt halten wollen.

Überlebensmesser: Eine hochwertige Klinge – gerade auf der einen Klingenseite, gezahnt auf der anderen – mit mehreren Zubehörteilen, einschließlich einem GPS, einem Multitool im Miniaturformat, einem Mikrofeuerzeug und einem verborgenen Fach im Griff. Die Seiten der Klinge sind mit einer ungiftigen Chemikalie behandelt, die die Klinge im inerten Zustand schwärzt, um unerwünschte Lichtbrechungen zu vermeiden, aber aktiviert werden kann, um für zwei Stunden phosphoreszierendes Licht zu erzeugen. Alle Messer können Fleisch schneiden, aber ein Überlebensmesser ist besser darin, Seil und Holz zu schneiden oder anders als Werkzeug eingesetzt zu werden. Das Überlebensmesser ist die Art von Spielzeug, das jeder Profi braucht.

WiFi-Vorteil: Das Messer zeigt ein ARO örtlicher Karten sowie die eigene GPS-Position und kann für Telefonanrufe verwendet werden.

NAHKAMPFWAFFEN

KLINGENWAFFEN	PRÄZISION	REICHWEITE	SCHADEN	DK	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kampfaxt	4	2	(STR + 5)K	-4	12E	4.000 ¥
Kampfmesser	6	–	(STR + 2)K	-3	4	300 ¥
Katana	7	1	(STR + 3)K	-3	9E	1.000 ¥
Messer	5	–	(STR + 1)K	-1	–	10 ¥
Schwert	6	1	(STR + 3)K	-2	5E	500 ¥
Stangenwaffe	5	3	(STR + 3)K	-2	6E	1.000 ¥
Überlebensmesser	5	–	(STR + 2)K	-1	–	100 ¥
Unterarmschnappklingen	4	–	(STR + 2)K	-2	7E	200 ¥
KNÜPPEL	**PRÄZISION**	**REICHWEITE**	**SCHADEN**	**DK**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Betäubungsschlagstock	4	1	9G(e)	-5	6E	750 ¥
Knüppel	4	1	(STR + 3)K	–	–	30 ¥
Stab	6	2	(STR + 3)K	–	3	100 ¥
Teleskopschlagstock	5	1	(STR + 2)K	–	4	100 ¥
Teleskopstab	4	2	(STR + 2)K	–	4	350 ¥
Totschläger	5	–	(STR + 2)K	–	2	30 ¥
ANDERE	**PRÄZISION**	**REICHWEITE**	**SCHADEN**	**DK**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Monofilamentpeitsche	5(7)	2	12K	-8	12V	10.000 ¥
Schlagring	Körperlich	–	(STR + 1)K	–	2E	100 ¥
Schockhandschuhe	Körperlich	–	8G(e)	-5	6E	550 ¥

Unterarmschnappklingen: Dies sind im Grunde Sporne, nur dass sie extern sind – schmerzlos anzubringen und zu entfernen. Eine Unterarmscheide verbirgt drei Klingen, die per WiFi-Verbindung oder durch spezielle Muskelbewegungen aus- und eingefahren werden können.

WiFi-Vorteil: Das Bereitmachen der Unterarmschnappklingen erfordert nur eine Freie statt einer Einfachen Handlung.

KNÜPPEL

Diese Waffen werden mit der Fertigkeit Knüppel geführt, um Gegner zusammenzuschlagen.

Betäubungsschlagstock: Eine Standard-Aufruhrbekämpfungswaffe, die als das Werkzeug und Symbol der Konzern- und Regierungsunterdrücker gilt, aber auch für Runner nützlich ist. Er hat zehn Ladungen und lädt sich mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro zehn Sekunden wieder auf, wenn er am Stromnetz hängt.

WiFi-Vorteil: Der Betäubungsschlagstock lädt sich durch Induktion wieder auf und erhält pro voller Stunde mit eingeschalteter WiFi-Funktionalität eine Ladung zurück.

Knüppel: Die Waffe, nach der die Fertigkeit benannt wurde. Ihre Spielwerte stehen für eine Reihe von Gegenständen, wie etwa Axtgriffe, Baseballschläger, Schraubenschlüssel, Brechstangen, Montiereisen oder Latten mit rostigen Nägeln darin. Ein Preis ist ebenfalls angegeben, aber es nicht besonders schwer, kostenlos einen Knüppel zu finden, wenn man weiß, wo man suchen muss.

Stab: Dieser große, schwere Stock ist bei Zauberern beliebt, die auf den traditionellen Look stehen. Erhältlich als Kompositstab, aus Hartholz, Stahl und anderen Materialien.

Teleskopschlagstock: Dieser ausfahrbare Knüppel kann zusammengeschoben und mit einer Handgelenkbewegung oder einem WiFi-Signal ausgefahren werden. Im eingezogenen Zustand ist er leichter zu verbergen (Tarnmodifikator 0 im zusammengeschobenen, +2 im ausgefahrenen Zustand).

WiFi-Vorteil: Das Bereitmachen des Teleskopschlagstocks erfordert nur eine Freie statt einer Einfachen Handlung.

Teleskopstab: Dies ist ein Metall- und Kompositstab, der auf eine vernünftige Größe zusammengeschoben werden kann, sodass man ihn so leicht wie einen Betäubungsschlagstock oder ein Schwert verbergen kann. Er kann ausgefahren und eingerastet werden, indem man ihn mit der richtigen Geschwindigkeit und im richtigen Winkel herumwirbelt oder ihn per WiFi-Befehl auslöst.

WiFi-Vorteil: Das Bereitmachen des Teleskopstabs erfordert nur eine Freie statt einer Einfachen Handlung.

Totschläger: Dies ist ein kleiner, federnder Knüppel oder ein flaches Stück Eisen in einem flexiblen Lederüberzug. Er ist speziell auf gute Tarnbarkeit ausgerichtet (Tarnmodifikator -2).

ANDERE NAHKAMPFWAFFEN

Diese Waffen werden mit anderen Fertigkeiten als den Fertigkeiten Klingenwaffen oder Knüppel geführt.

Monofilamentpeitsche: Furchteinflößend. Tödlich. Kultig. Nur wenige Waffen werden auf der Straße mehr gefürchtet. Diese Monofilamentschnur kann durch Knochen und Panzerung wie ein heißes Messer durch Butter schneiden. Die Schnur ist zwei Meter lang und zieht sich in den Griff der Waffe zurück, wenn sie nicht benutzt wird. Der Peitschenschwung, die beschwerte Spitze der Schnur und der tödliche Monofilamentfaden, aus dem die Schnur besteht, machen das Führen dieser Waffe für den Benutzer nicht ganz ungefährlich. Bei einem Patzer verfängt sich die beschwerte Spitze

PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN

ARMBRÜSTE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Leicht	7	5K	-1	2	300 ¥
Mittel	6	7K	-2	4E	500 ¥
Schwer	5	10K	-3	8E	1.000 ¥
Bolzen	–	–	–	2	5 ¥
Injektionsbolzen	–	–	–	8E	50 ¥
BÖGEN	**PRÄZISION**	**SCHADEN**	**DK**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Bogen	6	(Stufe + 2)K	-(Stufe ÷ 4)	Stufe	Stufe x 100 ¥
Pfeil	–	–	–	Stufe	Stufe x 2 ¥
Injektionspfeil	–	–	–	(Stufe + 2)E	Stufe x 20 ¥
WURFWAFFEN	**PRÄZISION**	**SCHADEN**	**DK**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Shuriken	Körperlich	(STR + 1)K	-1	4E	25 ¥
Wurfmesser	Körperlich	(STR + 1)K	-1	4E	25 ¥

in etwas in der Nähe und muss entwirrt werden, bevor man einen weiteren vernünftigen Angriff mit der Peitsche durchführen kann. Bei einem Kritischen Patzer trifft man sich selbst mit der Peitsche und erleidet ihren Grundschaden (dem normal widerstanden wird). Eine Monofilamentpeitsche wird mit der Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe (Monofilamentpeitsche) geführt.

WiFi-Vorteil: Die Peitsche kann mit einer Freien statt mit einer Einfachen Handlung bereitgemacht werden, und das eingebaute Sicherheitssystem zieht die Peitschenschnur bei einem Patzer automatisch zurück, damit sie sich nicht verfängt. Außerdem erhöht sich die Präzision um 2.

Schlagring: Dies können traditionelle Faustwaffen wie klassische Schlagringe oder aber moderne „Hardliner-Handschuhe" sein, die entlang der Knöchel und Handkante mit einer dünnen Schicht Densiplast versehen sind. Auf jeden Fall verstärken sie die Auswirkungen eines Schlags deutlich und machen ihn potenziell tödlich. Angriffe mit Schlagringen werden mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf durchgeführt.

Schockhandschuhe: Diese elektrisch isolierten Handschuhe besitzen ein Drahtgeflecht, das bei einem Schlag oder einer einfachen Berührung eine elektrische Entladung verursacht. Die Handschuhe verursachen Elektrizitätsschaden (S. 173) und sind für zehn Entladungen gut, bevor sie wieder aufgeladen werden müssen (mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro zehn Sekunden). Angriffe mit Schockhandschuhen werden mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf durchgeführt. Beim Angriff mit Schockhandschuhen muss man sich entscheiden, ob man den Elektrizitätsschaden oder normalen waffenlosen Schaden verursachen will.

WiFi-Vorteil: Die Schockhandschuhe laden sich durch Induktion wieder auf und erhalten pro voller Stunde mit eingeschalteter WiFi-Funktionalität eine Ladung zurück.

PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN

Diese Waffen sind hauptsächlich muskelbetrieben, auch wenn manche einfache mechanische Hilfsvorrichtungen für zusätzliche Reichweite oder Geschwindigkeit nutzen (s. *Projektil- und Wurfwaffen*, S. 182).

Armbrust: Moderne Armbrüste sind mit automatischen Nachladevorrichtungen ausgerüstet, sodass das Nachladen keine Handlung Waffe Bereitmachen erfordert (wenn man nicht gerade ein Museumsstück verwendet). Armbrüste habe interne Magazine (m), die bis zu 4 Bolzen enthalten, und sind als Leichte, Mittlere und Schwere Version erhältlich.

Bogen: Dies kann ein traditioneller Langbogen aus Fiberglas oder Holz oder auch ein moderner Compoundbogen sein. Beide sind archaische und seltene Waffen auf den Straßen des Jahres 2075, und beide haben den Vorteil, dass sie hackingsicher sind. Einen neuen Pfeil in einen Bogen einzulegen erfordert eine Einfache Handlung Waffe Bereitmachen.

Bögen haben eine Stufe, die die Mindeststärke angibt, die erforderlich ist, um den jeweiligen Bogen zu benutzen. Ein Charakter, der mit einem Bogen schießt, dessen Stufe höher ist als seine Stärke, erleidet pro Punkt, den seine Stärke kleiner ist als die Stufe des Bogens, einen Würfelpoolmodifikator von -3. Dieser Malus spiegelt die Schwierigkeiten wider, die der Charakter beim Spannen des Bogens und Einlegen des Pfeils hat. Die Stufe des Bogens wird außerdem für die Berechnung seiner Reichweite und seines Schadens herangezogen (die maximale Stufe beträgt 10). Verwenden Sie aus der Stärke des Charakters, der Stufe des Bogens und der Stufe des abgefeuerten Pfeils den jeweils niedrigsten Wert, um Reichweite und verursachten Schaden bei einem Ziel zu bestimmen – der durchschnittliche Bogen aus einer titanbeschichteten Berylliumlegierung der Stufe 10 macht nun mal aus einem gewöhnlichen Holz- oder Fiberglaspfeil Pulver, wenn er damit ein Ziel trifft.

Injektionspfeil/-bolzen: Ein Injektionspfeil oder -bolzen verursacht denselben Schaden wie ein normaler Pfeil oder Bolzen, enthält allerdings auch eine Dosis einer Droge oder eines Toxins. Die Wirkung hängt von dem verwendeten Toxin oder der Droge ab, aber damit das Toxin/die Droge wirkt, muss der Angriff nach der Schadenswiderstandsprobe mindestens noch 1 Kästchen Schaden anrichten. Dies ist ein Toxinangriff mit Injektionsvektor.

Wurfmesser/Shuriken: Es gibt eine große Bandbreite von aerodynamisch geformten, speziell ausbalancierten und muskelbetriebenen Wurfwaffen, von Wurfdornen über Pfeile bis hin zu *Kunai* und Shuriken. Ein Charakter kann mit einer Handlung Waffe Bereitmachen eine Anzahl von (Geschicklichkeit ÷ 2) Stück dieser Wurfwaffen bereitmachen.

FEUERWAFFEN

TASER	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Defiance EX-Shocker	4	9G(e)	-5	EM	–	4(m)	–	250 ¥
Yamaha Pulsar	5	7G(e)	-5	HM	–	4(m)	–	180 ¥
HOLDOUT-PISTOLEN	**PRÄZISION**	**SCHADEN**	**DK**	**MODUS**	**RK**	**MUNITION**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Fichetti Tiffani Needler	5	8K(f)	+5	HM	–	4(s)	5E	1.000 ¥
Streetline Special	4	6K	–	HM	–	6(s)	4E	120 ¥
Walther Palm Pistol	4	7K	–	EM/SM	–	2(k)	4E	180 ¥

WiFi-Vorteil: Falls alle Wurfmesser oder Shuriken, die ein Charakter in einer einzigen Kampfrunde wirft, kabellos sind und er ein Smartlink hat, erhält jedes Messer nach dem ersten, das er in dieser Kampfrunde auf ein bestimmtes Ziel wirft, einen Würfelpoolbonus von +1, da die Messer automatisch Informationen über Wind- und atmosphärische Bedingungen einholen und ihre Flugbahn entsprechend anpassen. Der Charakter erhält also keinen Bonus für den ersten Wurf, einen Bonus von +1 auf den zweiten Wurf, einen Bonus von +2 auf den dritten Wurf usw. (sofern alle drei Messer auf dasselbe Ziel geworfen werden).

FEUERWAFFEN

Kalter Stahl, der heißes Blei spuckt. Feuerwaffen sind bei Weitem die häufigsten Waffen auf den Straßen des Jahres 2075. Jede Waffe kann entweder altmodische Hülsenmunition oder hülsenlose Munition aufnehmen. Die meisten Feuerwaffen werden mit hülsenloser Munition geladen, und es gibt immer weniger Modelle in Varianten, die Hülsenmunition verwenden können. Natürlich sieht es beeindruckend aus, wenn man den Abzug gedrückt hält und die Waffe einen Strom von Patronenhülsen ausspuckt, aber für den modernen Shadowrunner und seine natürlichen Feinde – Polizei und Konzernsicherheit – ist es eher unpraktisch.

Feuerwaffen sind WiFi-fähig und haben einen digitalen Munitionszähler. Munition (S. 436) wird separat verkauft. Alle Feuerwaffen haben – zusätzlich zu speziellen WiFi-Vorteilen je nach Modell – die folgenden WiFi-Vorteile:

WiFi-Vorteil: Die Waffe zeigt ein ARO mit dem Munitionsstand und der verwendeten Munitionsart an. Wenn man ein DNI hat, erhält man zwei zusätzliche Vorteile: Erstens erfordert das Auswerfen eines Streifens (bei Waffen, die damit ausgerüstet sind) nur eine Freie statt einer Einfachen Handlung. Zweitens erfordert das Wechseln des Feuermodus (bei Modellen, die mehr als einen haben) ebenfalls nur eine Freie statt einer Einfachen Handlung.

TASER

Das Mitführen von Tasern ist legal, und sie sind eine gute Wahl, um jemanden auf nichttödliche Weise kampfunfähig zu machen. Wie andere elektrische Waffen haben Taser grundsätzlich eine Durchschlagskraft von -5 und verursachen Elektrizitätsschaden. Taser werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert und können nur aufmontiertes Zubehör verwenden.

Defiance EX-Shocker: Dieser hochbelastbare Taser feuert bis zu 4 Taserpfeile ab, deren Drähte bis zu 20 Meter lang sind. Die Drahtverbindung zur Batterie ermöglicht einen stärkeren Schock. Die meisten modernen Taser verwenden drahtlose Pfeile, deshalb ist der Defiance EX-Shocker hier eine Ausnahme. Außerdem verfügt er über Kontakte, mit denen er im Nahkampf als Betäubungswaffe (Präzision 3, Schaden 8G(e), Reichweite 0) verwendet werden kann.

WiFi-Vorteil: Ein erfolgreicher Treffer informiert den Charakter über den grundsätzlichen Gesundheitszustand (und die Zustandsmonitore) des Ziels.

DEFIANCE EX-SHOCKER

Yamaha Pulsar: Die Pfeile dieses Tasers enthalten drahtlose Kondensatoren, womit der Pulsar ohne unhandliche Drähte auskommt. Dafür ist er etwas weniger stark als der EX-Shokker, kann aber schneller feuern. Er verfügt nicht über die Nahkampfkontakte des EX-Shockers.

WiFi-Vorteil: Ein erfolgreicher Treffer informiert den Charakter über den grundsätzlichen Gesundheitszustand (und die Zustandsmonitore) des Ziels.

HOLDOUT-PISTOLEN

Holdout-Pistolen lassen sich sehr gut verbergen und sind damit perfekt geeignet, um sie in ein Treffen zu schmuggeln oder als Reservewaffe zu tragen. Ansonsten spricht allerdings nicht viel für sie, denn sie sind sowohl schwach als auch ungenau. Holdout-Pistolen werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert und können kein Zubehör aufnehmen.

Fichetti Tiffani Needler: Die Zielgruppen der Tiffani Needler sind gesellschaftliche Aufsteiger und Debütantinnen, weshalb sie in einer Vielzahl von Farben und Stilen erhältlich ist. Außerdem hat sie eine spezielle farbverändernde Beschichtung, die kabellos aktiviert werden kann. Das ist nützlich, wenn die Pistole zu den Schuhen oder der Handtasche passen soll. Die Needler kann nur Flechettemunition abfeuern (bereits in den Schadenscode eingerechnet).

WiFi-Vorteil: Die Farbe der Tiffani Needler lässt sich mittels einer Einfachen Handlung verändern.

Streetline Special: Die Streetline, eine kleine, leichte Waffe aus Kompositwerkstoffen, ist beim Bodensatz der Gesellschaft beliebt. Magnetanomaliedetektoren (MAD-Scanner,

FEUERWAFFEN

LEICHTE PISTOLEN	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Light Fire 70	7	6K	–	HM	–	16(s)	3E	200 ¥
Ares Light Fire 75	6(8)	6K	–	HM	–	16(s)	6V	1.250 ¥
Beretta 201T	6	6K	–	HM/SM	(1)	21(s)	7E	210 ¥
Colt America L36	7	7K	–	HM	–	11(s)	4E	320 ¥
Fichetti Security 600	6(7)	7K	–	HM	(1)	30(s)	6E	350 ¥
Taurus Omni-6	5(6)	6K/7K	–/-1	HM/EM	–	6(tr)	3E	300 ¥
SCHWERE PISTOLEN	**PRÄZISION**	**SCHADEN**	**DK**	**MODUS**	**RK**	**MUNITION**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Ares Predator V	5(7)	8K	-1	HM	–	15(s)	5E	725 ¥
Ares Viper Slivergun	4	9K(f)	+4	HM/SM	–	30(s)	8V	380 ¥
Browning Ultra-Power	5(6)	8K	-1	HM	–	10(s)	4E	640 ¥
Colt Government 2066	6	7K	-1	HM	–	14(s)	7E	425 ¥
Remington Roomsweeper	4	7K	-1	HM	–	8(m)	6E	250 ¥
mit Flechettemunition	–	9K(f)	+4	–	–	–	–	–
Ruger Super Warhawk	5	9K	-2	EM	–	6(tr)	4E	400 ¥

STREETLINE SPECIAL

S. 365) erhalten für Versuche, sie zu entdecken, einen Würfelpoolmodifikator von -2.

Walther Palm Pistol: Dies ist ein klassischer zweiläufiger Derringer, bei dem die Läufe übereinander angeordnet sind. Für ihre Größe hat diese kleine Pistole ziemlich viel Kraft, dafür aber auch eine der kleinsten „Magazin"-Kapazitäten auf dem Markt – nur eine Kugel pro Lauf. Beide Läufe können mit einer kurzen Salve (s. *Zu wenig Munition,* S. 181) gleichzeitig abgefeuert werden.

LEICHTE PISTOLEN

Leichte Pistolen sind hochpräzise und ganz gut zu verstecken und nehmen damit den Platz zwischen Holdout- und Schweren Pistolen ein. Auf den Straßen sind sie sehr häufig. Leichte Pistolen werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert und können lauf- und aufmontiertes Zubehör aufnehmen.

Ares Light Fire 70: Die Ares Light Fire 70 ist eine der am weitesten verbreiteten Pistolen auf dem Markt. Für diese Pistole ist ein spezieller, exklusiv für sie entwickelter, laufmontierter Schalldämpfer erhältlich, der einen zusätzlichen Schalldämpfer-Würfelpoolmodifikator von -1 gewährt (insgesamt also -5). Der Schalldämpfer kostet 750 ¥.

Ares Light Fire 75: Die Light Fire 75 basiert auf einer der am weitesten verbreiteten Pistolen auf dem Markt und ist eine Waffe für Spezialkräfte, die über legale Kanäle normalerweise nicht erhältlich ist. Ein spezieller laufmontierter Schalldämpfer, der exklusiv für die Light Fire entwickelt wurde, ist bei dieser Waffe serienmäßig und gewährt einen Würfelpoolmodifikator von -1 zusätzlich zu dem Modifikator, der normalerweise durch Schalldämpfer gewährt wird. Zusätzlich zu dem integrierten Schalldämpfer enthält die Ares Light Fire 75 ein Smartgunsystem.

Beretta 201T: Diese leichte Seitenwaffe wird von vielen Sicherheitsleuten verwendet. Sie kann im Salvenmodus schießen. Da die 201T ohne weitere Einschränkungen als Leichte Pistole eingestuft wird, ist sie sehr beliebt bei Sicherheitsbehörden in Ländern, in denen Schwere und Automatikpistolen legal schwer erhältlich sind. Die Waffe ist mit einer abnehmbaren Schulterstütze ausgerüstet.

Colt America L36: Eine ehrwürdige Pistole mit einem sehr guten Ruf. Diese Feuerwaffe für Anfänger ist billig, leicht zu verbergen und fast allgegenwärtig. Eine perfekte Wegwerfwaffe.

COLT AMERICA L36

Fichetti Security 600: Der hocheffiziente Lademechanismus dieser leichten Seitenwaffe für Sicherheitskräfte erlaubt ein 30-Schuss-Magazin. Die Fichetti Security 600 ist mit einer abnehmbaren Schulterstütze und einem Lasermarkierer ausgerüstet.

Taurus Omni-6: Dieser zuverlässige, robuste Revolver ist speziell darauf ausgelegt, eine große Bandbreite von Munition zu verwenden. Der Omni-6 ist bei Hobbyschützen und Leuten beliebt, die ihre Waffe gerne von Hand laden, und wird mit austauschbaren Trommeln geliefert, sodass er entweder Hülsen- oder hülsenlose Munition für Leichte oder Schwere Pistolen aufnehmen kann. Wenn er Kugeln für Leichte Pistolen abfeuert, schießt der Omni-6 im halbautomatischen Modus (HM) und hat einen Schadenscode von 6K, mit Munition für Schwere Pistolen schießt er im Ein-

FEUERWAFFEN

AUTOMATIKPISTOLEN	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Crusader II	5(7)	7K	–	HM/SM	2	40(s)	9E	830 ¥
Ceska Black Scorpion	5	6K	–	HM/SM	(1)	35(s)	6E	270 ¥
Steyr TMP	4(5)	7K	–	HM/SM/AM	–	30(s)	8E	350 ¥
MASCHINENPISTOLEN	**PRÄZISION**	**SCHADEN**	**DK**	**MODUS**	**RK**	**MUNITION**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Colt Cobra TZ-120	4(5)	7K	–	HM/SM/AM	2(3)	32(s)	5E	660 ¥
FN P93 Praetor	6	8K	–	HM/SM/AM	1(2)	50(s)	11V	900 ¥
HK-227	5(7)	7K	–	HM/SM/AM	(1)	28(s)	8E	730 ¥
Ingram Smartgun X	4(6)	8K	–	SM/AM	2(3)	32(s)	6E	800 ¥
SCK Modell 100	5(7)	8K	–	HM/SM	(1)	30(s)	6E	875 ¥
Uzi IV	4(5)	7K	–	SM	(1)	24(s)	4E	450 ¥

zelschussmodus (EM), hat einen Schadenscode von 7K und eine DK von -1. Der Omni-6 ist mit einem integrierten Lasermarkierer ausgestattet.

TAURUS OMNI-6

SCHWERE PISTOLEN

Schwere Pistolen sind mächtige Seitenwaffen, die einen guten Kompromiss zwischen Tarnbarkeit und Feuerkraft darstellen. Sie werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert und können lauf- und aufmontiertes Zubehör aufnehmen.

Ares Predator V: Die neueste Generation der – besonders bei Söldnern und Shadowrunnern – beliebtesten Handfeuerwaffe der Welt. Die Ares Predator V verfügt über eine verbesserte Ergonomie und Handhabung sowie ein integriertes Smartgunsystem. Einige Leute sagen, dass die Ares Predator V nicht besser sei als andere Pistolen ihrer Klasse, aber niemand kann bestreiten, dass sie eine bessere Markenwiedererkennung hat.

ARES PREDATOR V

Ares Viper Slivergun: Die geschmeidige Slivergun paart die unstrittig überragende Kombination aus Salvenfeuerfähigkeit und eingebauter Schallunterdrückung (ein integrierter Schalldämpfer, S. 435) mit einer großen Magazinkapazität. Sie verschießt Metallsplitter, die als Flechettemunition zählen, was bereits in den Schadenscode der Waffe eingerechnet ist.

Browning Ultra-Power: Diese ehrwürdige Seitenwaffe ist der Hauptkonkurrent der Ares Predator um den Titel der härtesten schweren Pistole der Welt. Sie verfügt über einen eingebauten aufmontierten Lasermarkierer und ist etwas billiger als die Predator.

Colt Government 2066: Diese von der Regierung ausgegebene Waffe ist dem legendären Colt M1911A1 nachempfunden und verwendet einen elektrischen Zündmechanismus, um die Treibladung der Patronen zu zünden. Dadurch, dass die meisten beweglichen Teile des Feuermechanismus entfernt wurden, hat diese Waffe den Ruf, außerordentlich zuverlässig zu sein.

Remington Roomsweeper: Dies ist eigentlich eher eine kurzläufige Schrotflinte als eine Pistole. Wenn sie mit Flechette- statt normaler Munition geladen wird, verwendet sie die Reichweiten für Schwere Pistolen, aber die Regeln für Schrotflinten (s. *Schrotflinten*, S. 182).

REMINGTON ROOMSWEEPER

Ruger Super Warhawk: Dieser Revolver ist so laut wie ein Linienflugzeug und doppelt so glänzend. Außerdem ist er eine der furchterregendsten Handfeuerwaffen der Welt. Die Variante mit Hülsenmunition ist einfach nur deshalb so beliebt, weil es reiner Nervenkitzel ist, die Munitionstrommel aufzuklappen und verbrauchtes Messing herausfallen zu lassen.

AUTOMATIKPISTOLEN

Automatikpistolen bieten eine hohe Feuerrate in einer kompakten Verpackung. Sie werden mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen abgefeuert (im Halbautomatischen Modus können Charaktere auch die Fertigkeit Pistolen verwenden) und können lauf- und aufmontiertes Zubehör aufnehmen.

Ares Crusader II: Mit ihrem großen Magazin und der leichten Handhabung ist die Ares Crusader II eine der beliebtesten Waffen ihrer Klasse. Sie ist mit einem integrierten laufmontierten Gasventilsystem 2 zur Rückstoßkompensation und einem integrierten Smartgunsystem ausgestattet.

FEUERWAFFEN

STURMGEWEHRE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
AK-97	5	10K	-2	HM/SM/AM	–	38(s)	4E	950 ¥
Ares Alpha	5(7)	11K	-2	HM/SM/AM	2	42(s)	11V	2.650 ¥
Granatwerfer	4(6)	wie Granate	wie Granate	EM	–	6(s)	–	–
Colt M23	4	9K	-2	HM/SM/AM	–	40(s)	4E	550 ¥
FN HAR	5(6)	10K	-2	HM/SM/AM	2	35(s)	8E	1.500 ¥
Yamaha Raiden	6(8)	11K	-2	SM/AM	1	60(s)	14V	2.600 ¥
SCHARFSCHÜTZEN-GEWEHRE	**PRÄZISION**	**SCHADEN**	**DK**	**MODUS**	**RK**	**MUNITION**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Ares Desert Strike	7	13K	-4	HM	(1)	14(s)	10V	17.500 ¥
Cavalier Arms Crockett EBR	6	12K	-3	HM/SM	(1)	20(s)	12V	10.300 ¥
Ranger Arms SM-5	8	14K	-5	HM	(1)	15(s)	16V	28.000 ¥
Remington 950	7	12K	-4	EM	–	5(m)	4E	2.100 ¥
Ruger 101	6	11K	-3	HM	(1)	8(m)	4E	1.300 ¥

Ceska Black Scorpion: Diese klassische Automatikpistole bietet tarnbare Salvenfeuerfähigkeit. Sie ist mit einer ausklappbaren Schulterstütze ausgestattet.

Steyr TMP: Diese Pistole mit Leichtbau-Polymerrahmen kann im vollautomatischen Modus feuern, ist dann aber durch ihr geringes Gewicht schwer zu kontrollieren. Sie ist mit einem eingebauten aufmontierten Lasermarkierer ausgestattet.

MASCHINENPISTOLEN

Maschinenpistolen werden mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen abgefeuert und können lauf- und aufmontiertes Zubehör aufnehmen.

Colt Cobra TZ-120: Mit ihrem einzigartigen Design und einer großen Bandbreite von Zubehör ist die Cobra-Serie von Colt sowohl bei Sicherheitskräften auf der ganzen Welt als auch im Trideo ziemlich beliebt. Die TZ-120 ist mit einer ausklappbaren Schulterstütze, einem aufmontierten Lasermarkierer und einem laufmontierten Gasventilsystem 2 ausgestattet.

FN P93 Praetor: Diese Bullpup-Maschinenpistole wurde speziell für die schnellen Eingreifteams von Interpol gebaut, die unter der Befehlsgewalt des Konzerngerichtshofs stehen. Ihr spezielles Kammersystem gewährt 1 Punkt Rückstoßkompensation, und sie hat eine integrierte feste Schulterstütze sowie eine Lampe, die Dunkelheitsmodifikatoren um eine Stufe reduziert (s. *Umweltmodifikatoren*, S. 175). Der Besitz der FN P93 ist in den meisten Zuständigkeitsbereichen ein Verbrechen, wenn man kein legitimes Mitglied einer Truppe des Konzerngerichtshofs ist.

HK-227: Die HK-227 ist die Maschinenpistole der Wahl für viele Konzern- und Militärsicherheitskräfte und ist mit einer einziehbaren Schulterstütze, einem Smartgunsystem und einem integrierten Schalldämpfer ausgestattet.

Ingram Smartgun X: Eine Knarre der Spitzenklasse. Die Ingram Smartgun ist seit den 2050ern als Waffe der Wahl vieler legendärer Straßensamurai berühmt und ist mit einem Gasventilsystem 2, einem Smartgunsystem, einer ausziehbaren Schulterstütze und einem integrierten Schalldämpfer ausgestattet.

SCK Modell 100: Shin Chou Kyogo ist ein Synonym für japanische Konzernsicherheit. Die Sicherheitskräfte fast jedes Japanokons – auch Renrakus berüchtigte Rote Samurai – sind mit der SCK 100 ausgerüstet. Die SCK 100 ist mit einem internen Smartgunsystem und einer ausklappbaren Schulterstütze ausgestattet.

Uzi IV: Diese in die Jahre gekommene Maschinenpistole ist ein würdiger Nachkomme der berühmten israelischen Waffe. Sie ist mit einer ausklappbaren Schulterstütze und einem eingebauten aufmontierten Lasermarkierer ausgestattet.

STURMGEWEHRE

Sturmgewehre werden mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen abgefeuert und können lauf-, auf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen.

AK-97: Das AK-97 ist eine legendäre Waffe mit einer sagenumwobenen Zuverlässigkeit – man kann es zehn Jahre lang vergraben, dann wieder ausgraben und ohne Probleme sofort damit losschießen. Als die ganzen nanofaxproduzierten AK-147er zu Schlacke schmolzen, funktionierten die AK-97er einfach schön weiter.

Ares Alpha: Das Alpha wurde speziell für die Firewatch-Spezialeinheiten von Ares entwickelt und ist seitdem auf der ganzen Welt ein Bestseller, der sogar von den Special Forces der UCAS verwendet wird. Teilweise liegt das an seiner außergewöhnlich hohen Markenwiedererkennung, andererseits natürlich auch an seinem Unterlauf-Granatwerfer, dem Smartgunsystem und einem teuren Kammerdesign, das 2 Punkte Rückstoßkompensation gewährt.

Colt M23: Dieses billige, massenproduzierte Sturmgewehr ohne irgendwelchen Schnickschnack wird sowohl von den Gangern und Piraten geliebt, die es in ihre Finger bekommen, als auch von den Profis, die nach etwas suchen, das sie von Grund auf modifizieren können.

FN HAR

FN HAR: Dieses Sturmgewehr ist äußerst beliebt bei privaten Sicherheitskräften und Konzern-Spezialeinheiten. Es ist mit einem Lasermarkierer und einem Gasventilsystem 2 ausgestattet.

Yamaha Raiden: Dieses Sturmgewehr mit elektronischem Feuermechanismus markiert den aktuellen Stand der Technik. Das Raiden ist sehr genau und wurde schnell von den Sicherheitskräften der Japanokons und den Marines des Japanischen Kaiserreichs angenommen. Es ist mit einem integrierten Schalldämpfer und einem Smartgunsystem ausgestattet, und der elektronische Feuermechanismus gewährt 1 Punkt Rückstoßkompensation.

YAMAHA RAIDEN

SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

Scharfschützengewehre werden mit der Fertigkeit Gewehre abgefeuert. Feuerwaffenfans werden die Ersten sein, die einem erzählen, dass Sport- und Jagdgewehre technisch gesehen keine Scharfschützengewehre sind, aber von ihren Spielwerten her sind sie ähnlich genug, dass sie hier statt in einem eigenen Abschnitt aufgeführt werden. Scharfschützengewehre können lauf-, auf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen.

ARES DESERT STRIKE

Ares Desert Strike: Dieses robuste Scharfschützengewehr ist für den Einsatz über weite Entfernung in rauer Umgebung gedacht. Das heißt, dass es ohne Materialien oder Technologien auskommt, die versagensanfällig sind. Es ist mit einer festen Schulterstütze mit Schockpolster und einem abnehmbaren Zielfernrohr ausgestattet.

CAVALIER ARMS CROCKETT EBR

Cavalier Arms Crockett EBR: Das Crockett EBR wandert auf der Grenze zwischen Sturm- und Scharfschützengewehr und kann im Salvenmodus feuern. Es hat zwar nicht die Magazinkapazität eines echten Sturmgewehrs und auch nicht die Präzision der Waffe eines echten Scharfschützen, aber dafür ist es vielseitig und kann so leicht zwischen einer Scharfschützen- und einer Kampfrolle wechseln, wie man einen Schalter umlegt. Es ist mit einer festen Schulterstütze mit Schockpolster und einem abnehmbaren Zielfernrohr ausgestattet.

Ranger Arms SM-5: Dieses Scharfschützengewehr – eine legendäre Assassinenwaffe – ist mit einem Schalldämpfer, einem Zielfernrohr und einer festen Schulterstütze mit Schockpolster ausgestattet. Das SM-5 kann vollständig auseinandergenommen werden, sodass es in einen normalen Aktenkoffer passt. Das Zusammen- oder Auseinanderbauen erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Gewehre + Logik [Geistig] (6, Komplexe Handlung). Das SM-5 ist zwar tödlich, aber auch empfindlich. Am Ende jeder Kampfrunde, in der die Waffe in einem Feuergefecht benutzt wird, in dem sich der Schütze mit der Waffe schnell bewegen muss, wird die Präzision des Gewehrs um 1 gesenkt (bis zu einem Minimum von 3). Falls das Gewehr im Kampf als Nahkampfwaffe oder zur Verteidigung gegen einen Nahkampfangriff benutzt wird, wird die Präzision um 2 gesenkt (wieder bis zu einem Minimum von 3). Durch eine Rekalibrierung der Waffe (was eine Stunde dauert) wird ihre normale Präzision wiederhergestellt.

FEUERWAFFEN

SCHROTFLINTEN	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Defiance T-250	4	10K	-1	EM/HM	–	5(m)	4E	450 ¥
Enfield AS-7	4(5)	13K	-1	HM/SM	–	10(s) oder 24(t)	12V	1.100 ¥
PJSS Modell 55	6	11K	-1	EM	(1)	2(k)	9E	1.000 ¥
SPEZIELLE WAFFEN	**PRÄZISION**	**SCHADEN**	**DK**	**MODUS**	**RK**	**MUNITION**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Ares S-III Super Squirt	3	Chemikalie	–	HM	–	20(s)	7E	950 ¥
Fichetti Pain Inducer	3	Speziell	–	EM	–	Speziell	11E	5.000 ¥
Parashield Pfeilpistole	5	wie Droge/Toxin	–	HM	–	5(s)	4E	600 ¥
Parashield Pfeilgewehr	6	wie Droge/Toxin	–	HM	–	6(m)	6E	1.200 ¥

Remington 950: Dieses Hochleistungsjagdgewehr mit Geradzugverschluss verwendet klassisches Holz als Material für den Schaft und verfügt über ein aufmontiertes Zielfernrohr, was es seit mehreren Jahrzehnten bei Jägern beliebt macht. Es kann kein unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen.

Ruger 101: Dieses futuristisch aussehende, gasbetriebene Sportgewehr ist die bevorzugte Waffe vieler professioneller Jäger und Hobbyschützen. Es ist mit einem eingebauten Zielfernrohr und einer festen Schulterstütze mit Schockpolster ausgestattet.

SCHROTFLINTEN

Schrotflinten werden mit der Fertigkeit Gewehre abgefeuert. Die Spielwerte für die hier vorgestellten Schrotflinten gelten für normale Massivgeschosse. Für das Verschießen von Schrot werden die speziellen Regeln für Schrotflinten, Chokeeinstellungen und Flechettemunition verwendet (s. *Schrotflinten*, S. 182). Schrotflinten können lauf-, auf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen.

Defiance T-250: Diese halbautomatische Schrotflinte sieht man öfter auf den Straßen, wenn die Lage über Pistolen und Messer hinaus eskaliert, und sie ist in normaler Länge oder als kurzläufige Version erhältlich. Sie ist gasbetrieben, verfügt allerdings auch über einen sekundären Vorderschaftrepetierer für Situationen, in denen es wichtiger ist, eine Ladehemmung zu verhindern, als schnell einen zweiten Schuss abzugeben. Die kurzläufige Version hat einen Tarnmodifikator von +4, die Reichweiten einer Schweren Pistole und einen Schadenscode von 9K.

Enfield AS-7: Diese militärische Sturmschrotflinte verleiht ihrem Benutzer gewaltige Feuerkraft. Als Waffe für beengte Umgebungen und als allgemeine Kampfflinte wird sie universell gefürchtet. Sie kann entweder mit 10-Schuss-Munitionsstreifen oder mit einem speziellen 24-Schuss-Trommelmagazin bestückt werden. Die Enfield AS-7 ist mit einem eingebauten aufmontierten Lasermarkierer ausgestattet.

PJSS Modell 55: Dies ist eine Waffe im klassischen Stil für einen klassischen Sport. Sie wird nur in kleiner Stückzahl gebaut und ist unter europäischen Jägern und Trapschützen als präzise und prestigeträchtige Waffe berühmt. Die feste Schulterstütze der Waffe ist mit einem integrierten Schockpolster ausgestattet. Beide Läufe können als kurze Salve (s. *Zu wenig Munition*, S. 181) gleichzeitig abgefeuert werden.

PJSS MODELL 55

SPEZIELLE WAFFEN

Wenn nicht anders angegeben, werden diese Waffen mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe abgefeuert.

Ares S-III Super Squirt: Diese beliebte nichttödliche Waffe verschießt DMSO-Gelpacks. Das Dimethylsulfoxid sorgt dafür, dass Chemikalien durch die Haut vom Organismus aufgenommen werden. Der Angriff selbst verursacht keinen Schaden, aber wenn das Ziel getroffen wird, gibt das DMSO die entsprechende Substanz als Gift mit Kontaktvektor (s. *Toxine*, S. 410) direkt in den Blutkreislauf des Ziels ab. Die Super Squirt wird mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert, verwendet die Reichweiten für Leichte Pistolen und kann auf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen.

Fichetti Pain Inducer: Für eine nichttödliche Waffe ist der Fichetti Pain Inducer nicht besonders human. Er sorgt dafür, dass man sich wie in einer Mikrowelle fühlt, von innen nach außen geröstet. Der Angriff wird wie ein Toxinangriff mit einer Kraft von 8 und einer Geschwindigkeit von Sofort behandelt. Das Ziel widersteht mit Konstitution + Willenskraft. Wenn die modifizierte Kraft das Geistige Limit des Ziels übertrifft, muss das Ziel seine nächste Handlungsphase damit verbringen, alles zu unternehmen, um vor den Schmerzen davonzulaufen. Der Angreifer kann den Strahl der Waffe weiter mit einer Komplexen Handlung auf das Ziel gerichtet halten, bis der Spielleiter bestimmt, dass das Ziel ausgewichen ist oder Deckung gefunden hat. Wenn das Ziel nicht aus dem Strahl der Waffe entkommen kann, ist es durch den Schmerz außer Gefecht gesetzt und erleidet einen negativen Würfelpoolmodifikator gleich der modifizierten Kraft, solange der Strahl auf es gerichtet ist.

Der Pain Inducer verwendet die Reichweiten für Maschinenpistolen und kann auf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen. Er hat zehn Ladungen; an einer Steckdose lädt er alle zehn Sekunden eine Ladung auf.

WiFi-Vorteil: Der Pain Inducer lädt durch Induktion mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro Stunde wieder auf.

Parashield Pfeilpistole: Diese industrielle Standardpfeilpistole verschießt Injektionspfeile (S. 436) mit Narcoject oder einer anderen Ladung. Sie wird mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert, verwendet die Reichweiten für Schwere Pistolen und kann aufmontiertes Zubehör aufnehmen.

FEUERWAFFEN

MASCHINENGEWEHRE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ingram Valiant	5(6)	9K	-2	SM/AM	2(3)	50(s) oder 100(gurt)	12V	5.800 ¥
Stoner-Ares M202	5	10K	-3	AM	–	50(s) oder 100(gurt)	12V	7.000 ¥
RPK SMG	5	12K	-4	AM	(6)	50(s) oder 100(gurt)	16V	16.300 ¥

WiFi-Vorteil: Der Pfeil meldet, ob er getroffen und seine Ladung erfolgreich injiziert hat. Er kann außerdem größere Anomalien im Gewebe des Ziels melden, auch wenn seine medizinischen Sensoren nicht besonders ausgefeilt sind (Gerätestufe 1 für den Pfeil).

Parashield Pfeilgewehr: Das Parashield Pfeilgewehr wurde ursprünglich entwickelt, um Großwild auf lange Entfernung nichttödlich zu erlegen, und verwendet Druckluft, um Injektionspfeile zu verschießen. Es ist mit einem aufmontierten Zielfernrohr ausgestattet. Das Parashield Pfeilgewehr wird mit der Fertigkeit Gewehre abgefeuert, verwendet die Reichweiten für Sturmgewehre und kann auf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen.

WiFi-Vorteil: Der Pfeil meldet, ob er getroffen und seine Ladung erfolgreich injiziert hat. Er kann außerdem größere Anomalien im Gewebe des Ziels melden, auch wenn seine medizinischen Sensoren nicht besonders ausgefeilt sind (Gerätestufe 1 für den Pfeil).

MASCHINENGEWEHRE

Maschinengewehre gibt es in drei Varianten – leicht, mittel und schwer –, die unterschiedliche Reichweiten haben. Alle, selbst die „leichten" Maschinengewehre, sind in Wahrheit sehr groß und schwer. Ein leichtes Maschinengewehr ist größer und schwerer als ein Sturmgewehr. MMGs und SMGs können von jemandem mit einer Stärke von 8+ bzw. 10+ getragen werden, aber sie funktionieren als fahrzeugmontierte Waffen besser.

Diese Waffen werden mit der Fertigkeit Schwere Waffen abgefeuert. Sie erleiden die doppelten Modifikatoren aus unkompensiertem Rückstoß (s. *Rückstoß*, S. 177). Maschinengewehre können auf-, lauf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen.

Ingram Valiant: Dieses legendäre leichte Maschinengewehr ist bei Söldnereinheiten auf der ganzen Welt beliebt. Es ist mit einer festen Schulterstütze inklusive Schockpolster, einem Lasermarkierer und einem laufmontierten Gasventilsystem 2 ausgestattet.

Stoner-Ares M202: Dieses MMG packt eine gewaltige Feuerkraft in einen relativ leichten Rahmen aus besonders strapazierfähigen Verbundstoffen. Aufgrund seiner relativ geringen Größe ist es eine sehr beliebte Sekundärwaffe für schwere militärische Fahrzeuge. Trolle, für die Subtilität ein Fremdwort ist, putzen es manchmal mit allerlei Zubehör als persönliche Waffe heraus.

RPK SMG: Dieses schwere russische Maschinengewehr wird von den Streitkräften mehrerer osteuropäischer und nahöstlicher Länder verwendet, hauptsächlich als fahrzeugmontierte Unterstützungswaffe. Es ist mit einem abnehmbaren Dreibein ausgestattet und wird aus einer liegenden, sitzenden oder knienden Position abgefeuert, wenn es nicht auf einem Fahrzeug montiert ist.

RPK SMG

STURMKANONEN, GRANAT- UND RAKETENWERFER

Sturmkanonen, Granat- und Raketenwerfer werden mit der Fertigkeit Schwere Waffen abgefeuert. Alle erleiden die doppelten Modifikatoren aus unkompensiertem Rückstoß (s. *Rückstoß*, S. 177) und können auf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen. Natürlich verschießen Sturmkanonen Sturmkanonenmunition, Granatwerfer verschießen Minigranaten, und Raketenwerfer verschießen Raketen oder Lenkraketen.

Ares Antioch-2: Der Antioch-2 ist ein klassischer Granatwerfer, der mit einem integrierten Smartgunsystem ausgestattet ist. Er ist einer der erschwinglicheren Granatwerfer auf dem Markt.

WiFi-Vorteil: Man kann für die Granaten den WiFi-Zünder verwenden, selbst wenn man kein DNI hat (s. Kasten *Direktes Neuralinterface*, S. 219).

ArmTech MGL-12: Dieser Bullpup-Granatwerfer ist beliebt, weil er im halbautomatischen Modus feuern und deutlich mehr Minigranaten aufnehmen kann als seine Konkurrenzmodelle.

WiFi-Vorteil: Man kann für die Granaten den WiFi-Zünder verwenden, selbst wenn man kein DNI hat (s. Kasten *Direktes Neuralinterface*, S. 219).

Aztechnology Striker: Der Striker ist ein extrem leichter Wegwerf-Raketenwerfer – perfekt, wenn man kurz zuschlagen und dann schnell und ohne Ballast verschwinden will.

WiFi-Vorteil: Man kann für die (Lenk-)Raketen den WiFi-Zünder verwenden, selbst wenn man kein DNI hat (s. Kasten *Direktes Neuralinterface*, S. 219).

Krime Cannon: Krime ist vielleicht nur ein kleiner Hersteller, aber seine Sturmkanone, die einfach nur Cannon genannt wird, ist eine billige schwere Waffe mit einer großen Portion Attitüde und Feuerkraft. Sie ist standardmäßig mit einer Trollmodifikation ausgestattet und damit die erste Waffe in der Sechsten Welt, die für größere Kunden gedacht ist.

FEUERWAFFEN

KANONEN/WERFER	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Antioch-2	4(6)	Granate	–	EM	–	8(m)	8V	3.200 ¥
ArmTech MGL-12	4	Granate	–	HM	–	12(s)	10V	5.000 ¥
Aztechnology Striker	5	Rakete	–	EM	–	1(v)	10V	1.200 ¥
Krime Cannon	4	16K	-6	HM	–	6(m)	20V	21.000 ¥
Onotari Interceptor	4(6)	Rakete	–	EM	–	2(v)	18V	14.000 ¥
Panther XXL	5(7)	17K	-6	EM	–	15(s)	20V	43.000 ¥

KRIME CANNON

Onotari Interceptor: Dieser von Saeder-Krupp entwickelte militärische Lenkraketenwerfer kann Raketen und Lenkraketen jedes Typs verschießen. Er hat zwei separate Läufe und Feuerkammern und kann bis zu zwei Raketen gleichzeitig aufnehmen, die nicht vom selben Typ sein müssen. Aufgrund von Sicherheitserwägungen kann er nicht beide Läufe gleichzeitig abfeuern. Er ist mit einem internen Smartgunsystem ausgestattet.

WiFi-Vorteil: Man kann für die (Lenk-)Raketen den WiFi-Zünder verwenden, selbst wenn man kein DNI hat (s. Kasten *Direktes Neuralinterface*, S. 219).

Panther XXL: Diese verdammt riesige Sturmkanone verwendet Munition, die ansonsten in den Hauptgeschützen vieler kleiner Panzer zu finden ist. Sie ist mit einem internen Smartgunsystem ausgestattet.

PANTHER XXL

FEUERWAFFENZUBEHÖR

Feuerwaffenzubehör muss gewöhnlich an einer bestimmten Halterung – auf dem Lauf, am Lauf oder unter dem Lauf – montiert werden. Jede Halterung kann nur ein Zubehörteil gleichzeitig aufnehmen.

Airburst-Verbindung: Dieses Smartgunzubehör für Granat- und Raketenwerfer verwendet einen „smarten" Entfernungsmesser, um das Explosivprojektil an einem Punkt in der Luft explodieren zu lassen, der weit genug vom Benutzer des Werfers entfernt und möglichst nahe am Ziel ist. Eine Airburst-Verbindung senkt die Abweichung einer verschossenen Granate oder (Lenk-)Rakete um 2 Meter pro Erfolg statt um 1 Meter pro Erfolg (s. *Abweichung bestimmen*, S. 183), wenn der WiFi-Zünder verwendet wird.

WiFi-Vorteil: Eine Airburst-Verbindung benötigt WiFi, um überhaupt funktionieren zu können. Sowohl die Granaten oder (Lenk-)Raketen als auch der Werfer müssen im eingeschalteten WiFi-Modus sein.

Dreibein: Das Dreibein bietet eine stabile Basis, um eine Waffe von nah am Boden abzufeuern, während der Schütze kniet oder sitzt. Ein Dreibein kann an der Unterlaufhalterung einer Waffe befestigt werden und bietet 6 Punkte Rückstoßkompensation, wenn es ausgeklappt ist. Das Anbringen eines Dreibeins dauert eine Minute. Das Auf- oder Zusammenklappen eines Dreibeins erfordert wie das Abmontieren eine Komplexe Handlung.

WiFi-Vorteil: Das Auf- oder Zusammenklappen oder das Abmontieren des Dreibeins erfordert nur eine Freie Handlung.

Ersatzladestreifen: Ein Ersatzladestreifen ist nicht ab Werk geladen, kann aber die maximal mögliche Geschossanzahl für die jeweilige Waffe aufnehmen. Jeder Ladestreifen ist genau auf die Waffe angepasst, für die er gekauft wird, aber sie kosten alle dasselbe. Und ja, technisch gesehen handelt es sich hier um ein Stangenmagazin, aber das Slangwort dafür ist so verbreitet, dass die Dinger heutzutage sogar in den Katalogen als Streifen bezeichnet werden.

Gasventilsystem: Gasventil-Rückstoßkompensationssysteme sind laufmontiert und lassen die Gase des Laufs einer Waffe in einem bestimmten Vektor entweichen, um dem Aufsteigen des Laufs entgegenzuwirken. Ein einmal eingebautes Gasventil kann nicht wieder entfernt werden. Gasventilsysteme gewähren eine Anzahl Punkte Rückstoßkompensation in Höhe ihrer Stufe.

Gyrostabilisator: An diesem schweren Oberkörpergeschirr ist ein beweglicher, motorisierter und gyrostabilisierter Arm befestigt, der ein Sturmgewehr oder eine schwere Waffe aufnehmen kann. Das System neutralisiert bis zu 6 Punkte Rückstoß- und Bewegungsmodifikatoren. Das Befestigen oder Entfernen einer Waffe erfordert eine Einfache Handlung. Das Anlegen des Geschirrs dauert etwa fünf Minuten, während das Ablegen dank des Schnellöffners innerhalb einer Komplexen Handlung erfolgen kann.

WiFi-Vorteil: Das Aktivieren des Schnellöffners per WiFi-Signal, um das Geschirr abzuwerfen, erfordert nur eine Freie Handlung.

Lasermarkierer: Dieses Gerät verwendet einen Laserstrahl, um einen sichtbaren Punkt (in einer frei wählbaren Farbe) auf das Ziel zu projizieren. Dies erhöht die Präzision der Waffe um 1, was nicht mit Smartlink-Modifikatoren kumulativ ist. Der Lasermarkierer kann entweder unterlauf- oder aufmontiert werden. Das Aktivieren oder Deaktivieren des Lasermarkierers erfordert eine Einfache Handlung.

WiFi-Vorteil: Der WiFi-Lasermarkierer gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 auf Angriffsproben, der nicht mit Smartlink-Modifikatoren kumulativ ist. Das Aktivieren oder Deaktivieren des Lasermarkierers erfordert nur eine Freie Handlung.

Periskop: Dieses justierbare Sichtgerät wird aufmontiert und erlaubt es, mit einer Waffe um die Ecke zu zielen, wobei der übliche Würfelpoolmodifikator von -3 auf die Angriffsprobe auf -2 gesenkt wird.

FEUERWAFFENZUBEHÖR

ZUBEHÖR	HALTERUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Airburst-Verbindung	–	6E	600 ¥
Dreibein	Unter	4	500 ¥
Ersatzladestreifen	–	4	5 ¥
Gasventilsystem (Stufe 1–3)	Lauf	(Stufe x 3)E	Stufe x 200 ¥
Gyrostabilisator	Unter	7	1.400 ¥
Lasermarkierer	Auf oder Unter	2	125 ¥
Periskop	Auf	3	70 ¥
Schalldämpfer	Lauf	9V	500 ¥
Schnelllader	–	2	25 ¥
Schnellziehholster	–	4	175 ¥
Schockpolster	–	2	50 ¥
Smart-Feuerplattform	Unter	12V	2.500 ¥
Smartgunsystem, intern	–	(+2)E	(Waffenpreis) ¥
Smartgunsystem, extern	Auf oder Unter	4E	200 ¥
Springarm	–	4E	350 ¥
Tarnholster	–	2	150 ¥
Zielfernrohr	Auf	2	300 ¥
Zweibein	Unter	2	200 ¥

WiFi-Vorteil: Der Würfelpoolmodifikator für das Schießen um Ecken wird auf -1 gesenkt.

Schalldämpfer: Dieses laufmontierte Zubehör dämpft das Geräusch und den Blitz der Entladung einer Waffe. Es kann nicht mit Revolvern oder Schrotflinten verwendet werden und führt zu einem Würfelpoolmodifikator von -4 auf alle Wahrnehmungsproben, um die Anwendung der Waffe zu bemerken oder den Schützen zu lokalisieren. Das Anbringen oder Entfernen eines Schalldämpfers erfordert eine Komplexe Handlung.

Schnelllader: Der Schnelllader ist eine einfache Vorrichtung, die einen Ring von Kugeln hält, die dadurch schneller in die Trommel eines Revolvers geladen werden können. Jeder Schnelllader ist speziell für die Waffe angepasst, für die er entwickelt wurde. Mit einem Schnelllader kann man einen Revolver mittels einer Komplexen Handlung vollständig laden, statt eine Kugel nach der anderen reinschieben zu müssen (s. Tabelle *Waffen Nachladen*, S. 165).

Schnellziehholster: Dieses leicht zugängliche Holster kann jede Waffe aufnehmen, die nicht größer als eine Automatikpistole ist. Es senkt den Schwellenwert für das Schnellziehen der geholsterten Waffe um 1 (s. *Schnellziehen*, S. 167).

Schockpolster: Ein schockabsorbierendes Polster, das sich auf dem festen Schaft eines Gewehrs, einer Schrotflinte oder einer schweren Waffe befindet und 1 Punkt Rückstoßkompensation bietet.

Smart-Feuerplattform: Dieses immobile, robotische Dreibein ist mit einem ferngesteuerten Drehzapfen ausgestattet, der einen Feuerwinkel von 180 Grad mit einer Neigung von 60 Grad erlaubt. Man kann an der Plattform eine mit Smartgunsystem ausgestattete Waffe befestigen, die dann von dem Pilotprogramm (Stufe 3) der Plattform abgefeuert wird. Die Plattform ist mit einer Zielerfassungs-Autosoft (Stufe 3) ausgerüstet und kann mit zusätzlichen Autosofts – gewöhnlich einer Clear-sight-Autosoft – upgegradet werden. Man muss die Parameter festlegen, auf wen genau die Plattform schießen soll und auf wen nicht; diese Parameter werden dann vom Pilotprogramm der Plattform befolgt (s. *Pilotprogramme,* S. 267). Die Plattform gewährt 5 Punkte Rückstoßkompensation. Sie hat einen Initiativewert von Pilot x 2 und 4W6 Initiativewürfel, wenn sie autonom handelt (s. *Initiative bei Drohnen*, S. 268).

WiFi-Vorteil: Man kann die montierte Waffe ferngesteuert abfeuern (s. *Gerät steuern,* S. 237), wie eine Drohne ohne Riggerinterface. Wenn man ein implantiertes Smartlink hat, kann man es mit der Smartgun verwenden, wenn man sich in der VR befindet.

Smartgunsystem: Dieses System verbindet eine Feuer- oder Projektilwaffe direkt mit dem Smartlink des Charakters. Es enthält eine kleine Kamera und einen Laserentfernungsmesser und überwacht den Munitionsstand, die Hitzeentwicklung und Materialbelastung. Wenn man ein Smartlink hat, kann man allein mit einem Gedanken zwischen Feuermodi wechseln, ein Magazin auswerfen und die Waffe abfeuern, ohne den Abzug zu betätigen. Mit der Kamera kann man (mit einem Würfelpoolmodifikator von -3) um Ecken schießen, ohne sich selbst dem Gegenfeuer auszusetzen. Das System verwendet fortschrittliche Berechnungssoftware, die präzise berechnete Flugbahnen und eine hohe Präzision über jede Entfernung erlaubt.

Wenn man ein Smartlink benutzt, erhöht das Smartgunsystem die Präzision der Waffe um 2. Auf die Smartguneigenschaften greift man entweder mit einem Datenkabel zu, das mit einem Sichtgerät (z. B. einer Brille oder – wenn man Cyberaugen hat – einer Datenbuchse) verbunden ist, oder über eine WiFi-Verbindung, die mit einem Direkten Neuralinterface (DNI) zusammenarbeitet.

Das nachträgliche Ausrüsten einer Feuerwaffe mit einem internen Smartgunsystem verdoppelt den Waffenpreis und

addiert 2 zu ihrer Verfügbarkeit. Ein externes Smartgunsystem kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (4, 1 Stunde) auf- oder unterlaufmontiert werden. Die kleine Kamera hat eine Kapazität von 1 und kann mit Sichtverstärkungen (S. 448) ausgerüstet werden.

WiFi-Vorteil: Ein WiFi-Smartgunsystem gewährt einen Würfelpoolbonus auf alle Angriffe mit der Waffe: +1, wenn man Ausrüstung mit einem Smartlink verwendet; +2, wenn man eine entsprechende Modifikation nutzt, für die man mit Essenz bezahlt hat. Das Auswerfen eines Ladestreifens und das Wechseln des Feuermodus erfordern jeweils nur eine Freie Handlung.

Springarm: Diese Gleitschiene wird am Unterarm befestigt unter der Kleidung getragen und kann eine pistolengroße Waffe aufnehmen. Der Springarm kann mit einer Holdout-Pistole, einer leichten Pistole oder einem Taser ausgestattet werden. Aktiviert durch eine bestimmte Handbewegung, schiebt der Springarm die Waffe/das Objekt genau in die Hand des Charakters. Wenn man die Waffe im Springarm schnellzieht, beträgt der Schwellenwert für das Schnellziehen 2. Außerdem gewährt der Springarm einen zusätzlichen Tarnmodifikator von -1 für die Waffe.

WiFi-Vorteil: Man kann die Waffe im Springarm mit einer Freien Handlung bereitmachen.

Tarnholster: Dieses kleine Holster kann am Fußknöchel, am Unterarm, im Kreuz oder sonst wo getragen werden, wo es unwahrscheinlich ist, dass man es entdeckt. Das Tarnholster addiert einen Modifikator von -1 zum Tarnmodifikator (S. 422) des Gegenstands. Nur Pistolen und Taser passen in ein Tarnholster.

WiFi-Vorteil: WiFi-Sensoren und ein Gewebe mit einer smarten Beschichtung ermöglichen dem Holster, Farbe und Struktur in Echtzeit zu verändern und dadurch einen zusätzlichen Modifikator von -1 zum Tarnmodifikator des Gegenstands zu addieren.

Zielfernrohr: Diese klassischen Fernrohre werden aufmontiert; das Befestigen oder Entfernen erfordert eine Einfache Handlung. Zielfernrohre sind mit einer Mikrokamera und Sichtvergrößerung ausgestattet und haben eine Kapazität von 3 für zusätzliche Sichtverstärkungen (S. 448).

WiFi-Vorteil: Das „Blickfeld" des Zielfernrohrs kann geteilt werden, sodass das, was das Zielfernrohr sieht, auch vom Rest des Teams gesehen werden kann (und vom Charakter, falls er es benutzt, um damit um die Ecke zu schauen).

Zweibein: Dieser zweibeinige Ständer befindet sich unter der Waffe, wodurch sie von nah am Boden abgefeuert werden kann, während der Schütze sich in einer liegenden oder sitzenden Haltung befindet. Ein Zweibein kann an der Unterlaufhalterung einer Waffe befestigt werden und gewährt 2 Punkte Rückstoßkompensation, wenn es ausgeklappt ist. Das Anbringen eines Zweibeins dauert eine Minute. Das Auf- oder Zusammenklappen eines Zweibeins erfordert eine Einfache Handlung, das Abmontieren eine Komplexe Handlung.

WiFi-Vorteil: Das Auf- oder Zusammenklappen des Zweibeins erfordert nur eine Freie Handlung.

MUNITION

Munition definiert sich durch ihre Art (Standard, Gel, APDS etc.), die Feuerwaffenklasse, für die sie gedacht ist (Leichte Pistole, Schwere Pistole, Sturmgewehr etc.), und als hülsenlose oder Hülsenmunition. Wenn nicht anders angegeben, kann eine Waffe hülsenlose *oder* Hülsenmunition abfeuern, aber nicht beides.

Der Einfachheit halber können alle Waffen der gleichen Klasse ihre Munition teilen; zum Beispiel passt Munition für Schwere Pistolen in alle Schweren Pistolen, egal ob Ares Predator oder Browning Ultra-Power.

Der Schadensmodifikator und der DK-Modifikator einer Munitionsart werden zum normalen Schadenscode und der normalen DK der Waffe addiert. So hat beispielsweise eine Ares Predator V (Schaden 8K, DK -1), die mit Explosivmunition (Schadenscode +1, DK -1) geladen ist, einen Schadenscode von 9K und eine Durchschlagskraft von -2.

APDS-Munition: APDS-Geschosse (Armor-piercing discarding sabot) sind militärische, panzerbrechende Geschosse, die für hohe Geschwindigkeit und das Durchschlagen von Körperpanzerung entwickelt wurden.

DMSO-Gelpacks: Dies ist die Munition für die Ares S-III Super Squirt (S. 432). Jedes DMSO-Gelpack ist mit einer CO_2-Treibladung versehen und kann eine Dosis eines Toxins oder einer anderen Substanz aufnehmen (die separat gekauft werden muss).

Explosivmunition: Diese Kugeln enthalten eine Hohlladung, die beim Aufprall explodiert und zersplittert. Explosivmunition zündet bei einem Kritischen Patzer fehl. Wenn das passiert, muss der Schütze einem „Angriff" mit einem Schadenscode gleich dem normalen Schaden der Waffe widerstehen (natürlich modifiziert durch den Modifikator der Explosivmunition). Der eigentliche Angriff verfehlt sein Ziel, und die Waffe wird zerstört.

Flechettemunition: Die Ladung von Flechettemunition besteht aus winzigen, dicht gepackten Metallsplittern. Diese Kugel fliegt als Schrapnellhagel auf ihr Ziel zu. Flechettemunition ist vernichtend gegen ungeschützte Ziele, aber nicht so wirksam gegen gehärtete Panzerung.

Gelmunition: Diese weniger tödliche Munition verwendet eine harte, geleeartige Substanz, die eine sicherere Alternative zu Gummimunition ist. Gelmunition wird häufig bei der Aufstandsbekämpfung verwendet. Die gewöhnlich halbsteifen Kugeln werden beim Aufprall geplättet und verteilen ihre kinetische Energie dadurch auf einen größeren Bereich des Körpers. Gelmunition verursacht Geistigen Schaden (DK +1) und senkt das Körperliche Limit des Ziels um 2, wenn auf Niederschlag geprüft wird (s. *Niederschlag*, S. 195).

Hohlspitzmunition: Hohlspitz- oder Dum-Dum-Geschosse haben eine ausgehöhlte Geschossspitze, sodass sie beim Aufprall „aufpilzen" und sich ausdehnen. Dadurch werden sie zu tödlichen Fragmenten, ähnlich wie Flechettemunition, obwohl Hohlspitzmunition eine viel ältere Technologie ist. Wie Flechettemunition ist auch Hohlspitzmunition wirksamer gegen ungepanzerte Ziele und neigt dazu, an Panzerung hängenzubleiben.

Injektionspfeile: Injektionspfeile sind für verschiedene Arten von Pfeilwaffen gedacht, wie etwa die Parashield Pfeilpistole oder das Parashield Pfeilgewehr. Jeder Injektionspfeil enthält eine Dosis einer Droge oder eines Toxins (die separat gekauft werden muss). Die Wirkung des Pfeils hängt von der geladenen Droge ab, aber um dem Ziel die Ladung erfolgreich zu verabreichen, muss der Angriff mit dem Pfeil mindestens 1

MUNITION

MUNITION, JE 10 SCHUSS	SCHADENSMODIFIKATOR	DK-MODIFIKATOR	VERFÜGBARKEIT	PREIS
APDS	–	-4	12V	120 ¥
DMSO-Gelpacks	–	–	2E	20 ¥
Explosivmunition	+1	-1	9V	80 ¥
Flechettemunition	+2	+5	6E	65 ¥
Gelmunition	+0G	+1	2E	25 ¥
Hohlspitzmunition	+1	+2	4V	70 ¥
Injektionspfeile	–	–	4E	75 ¥
Leuchtspurmunition	–	–	6E	60 ¥
Schockermunition	-2G(e)	-5	6E	80 ¥
Standardmunition	–	–	2E	20 ¥
Sturmkanonenmunition	–	–	12V	400 ¥
Taserpfeile	–	–	3	50 ¥

Nettoerfolg gegen ein ungepanzertes Ziel und mindestens 3 Nettoerfolge gegen ein gepanzertes Ziel erzielen. Dies ist ein Toxinangriff mit Injektionsvektor.

Leuchtspurmunition: Leuchtspurmunition brennt auf ihrer Flugbahn und macht es dem Schützen leichter, das Ziel zu erfassen. Diese Munitionsart kann nur in vollautomatischen Waffen werden und bildet eine Ausnahme von der Regel, dass pro Streifen nur eine Munitionsart verwendet werden darf. Leuchtspurgeschosse ersetzen jedes dritte Geschoss in einem Streifen. Sie erhöhen die Präzision der Waffe um 1, wenn man mehr als eine Kugel pro Handlungsphase verschießt (kumulativ mit einem Lasermarkierer, aber nicht mit einer Smartgun).

Schockermunition: Schockermunition verursacht elektrischen Geistigen Schaden gleich dem Schadenscode der Waffe -2. Sie hat eine pauschale DK von -5, die die DK der Waffe ersetzt, statt sie zu modifizieren.

Standardmunition: Diese auch Vollmantelgeschosse genannten Kugeln sind für verschiedene Anwendungen (gewöhnlich zum Töten) nützlich.

Sturmkanonenmunition: Diese Munition kann nur in Sturmkanonen verwendet werden, und sie ist auch die einzige Munitionsart, die von Sturmkanonen verschossen werden kann.

Taserpfeile: Diese Pfeile sind für Taser gedacht.

GRANATEN UND LENK-RAKETEN

GRANATEN

Granaten sind kleine, eigenständige Sprengstoffpakete. Minigranaten sind speziell für Granatwerfer entwickelt, werden nach 5 Metern Flugbahn scharfgemacht und explodieren beim Aufprall (es sei denn, man benutzt eine Airburst-Verbindung, S. 434). Dieses Sicherheitsmerkmal kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (4, 5 Minuten) deaktiviert werden. Minigranaten haben dieselbe Wirkung und kosten genauso viel wie Standardgranaten.

Granaten werden mit der Fertigkeit Wurfwaffen geworfen beziehungsweise mit der Fertigkeit Schwere Waffen mittels eines Granatwerfers verschossen. Verwenden Sie die Regeln für *Granaten*, S. 182. Granaten und ähnliche Sprengkörper können auch mit einem Stolperdraht versehen und so zu einer primitiven Sprengfalle umfunktioniert werden. Dies erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] (8, 1 Komplexe Handlung). Zusätzlich zu anderen WiFi-Vorteilen haben alle Granaten den folgenden WiFi-Vorteil (bei dessen Anwendung man aber vorsichtig sein sollte):

WiFi-Vorteil: Man kann für die Granate den WiFi-Zünder verwenden, selbst wenn man kein DNI hat (s. Kasten *Direktes Neuralinterface*, S. 219).

Flash-Pack: Dies ist eigentlich keine Granate, sondern ein elektronisches Gerät von der Größe einer Zigarettenschachtel, das vier Quarz-Halogen-Blitzlichter enthält, die in einer zufälligen, stroboskopartigen Sequenz aufblitzen, um Gegner zu blenden. Jeder, der in die Richtung des Flash-Packs schaut, erleidet wegen der Blitze einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf alle Angriffsproben (Sichtgeräte, Brillen und ähnliches mit Blitzkompensation senken den Modifikator auf -2, Blitzkompensation in Cyberaugen oder als Retinamodifikation senkt ihn auf -1). Das Flash-Pack hat 10 Ladungen; wenn es aktiviert wird, verbraucht es eine Ladung pro Kampfrunde. Am Stromnetz lädt es sich mit einer Ladung pro 10 Sekunden wieder auf.

WiFi-Vorteil: Die Stroboskopsequenz kann starke Blitze in Richtung der Charaktere vermeiden, die dem Flash-Pack mitgeteilt wurden; sie erleiden durch das Flash-Pack nur die halben Blendmodifikatoren (abgerundet). Das Flash-Pack lädt sich per Induktion mit einer Ladung pro Stunde wieder auf.

Gasgranate: Statt zu explodieren, gibt die Gasgranate eine Gaswolke in einem Bereich mit einem Radius von 10 Metern ab. Hierbei handelt es sich gewöhnlich um CS-/Tränengas, aber es können auch viele andere Chemikalien oder Toxine verwendet werden (s. *Toxine*, S. 410). Die Wolke existiert für etwa 4 Kampfrunden (kürzer bei Wind, länger in geschlossenen Räumen mit schlechter Lüftung, nach Maßgabe des Spielleiters).

IR-Rauchgranate: Diese Granate ist identisch mit der Rauchgranate, außer dass der Rauch heiße Partikel enthält, die Infrarotsicht behindern. Wenden Sie die Sichtbarkeitsmodifikatoren für IR-Rauch (S. 176) an. Die Wolke existiert für etwa 4 Kampfrunden (kürzer bei Wind, länger in geschlossenen Räumen mit schlechter Lüftung, nach Maßgabe des Spielleiters).

GRANATEN UND (LENK-)RAKETEN

GRANATEN	SCHADEN	DK	SPRENGWIRKUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Flash-Pack	Speziell	–	Speziell	4	125 ¥
Gasgranate	wie Chemikalie	–	10 m Radius	2 + Chemikalie	40 ¥ + Chemikalie
IR-Rauchgranate	–	–	10 m Radius	6E	60 ¥
Rauchgranate	–	–	10 m Radius	4E	40 ¥
Schockgranate	10G	-4	10 m Radius	6E	100 ¥
Splittergranate	18K(f)	+5	-1/m	11V	100 ¥
Sprenggranate	16K	-2	-2/m	11V	100 ¥
RAKETEN	**SCHADEN**	**DK**	**SPRENGWIRKUNG**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Anti-Fahrzeugrakete	24K	-4/-10	-4/m	18V	2.800 ¥
Splitterrakete	23K(f)	+5	-1/m	12V	2.000 ¥
Sprengrakete	21K	-2	-2/m	18V	2.100 ¥
LENKRAKETEN	**SCHADEN**	**DK**	**SPRENGWIRKUNG**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	+4	+(Sensorstufe x 500) ¥

Rauchgranate: Ähnlich wie eine Gasgranate gibt eine Rauchgranate eine Rauchwolke in einem Bereich mit einem Radius von 10 Metern ab. Die Wolke schränkt die Sicht ein und verursacht bei entsprechenden Proben Sichtbarkeitsmodifikatoren für Mittleren Rauch (S. 176). Die Wolke existiert für etwa 4 Kampfrunden (kürzer bei Wind, länger in geschlossenen Räumen mit schlechter Lüftung, nach Maßgabe des Spielleiters).

Schockgranate: Diese „Betäubungs"-Granaten explodieren in einem blendend hellen Licht und mit einer lauten Druckwelle, die sich gleichmäßig über einen Radius von 10 Metern ausbreitet.

Splittergranate: Diese klassischen Tötungsapparate verteilen eine tödliche Schrapnellwolke in einem großen Bereich und können weiche Ziele schwer verletzen.

Sprenggranate: Diese Granaten verursachen eine große Druckwelle und konzentrierte Schmerzen.

RAKETEN UND LENKRAKETEN

Raketen sind Projektile aus einer Leichtmetall- oder Kunststoffhülle mit Stabilisierungsflossen, einem Antriebssystem (gewöhnlich Feststoff) und einem Sprengkopf. Lenkraketen sind Raketen mit internen Zielführungssystemen, wodurch sie teurer sind als die üblichen "dummen" Raketen.

Regeln für das Abfeuern von (Lenk-)Raketen finden Sie auf S. 183. (Lenk-)Raketen werden nach 10 Metern scharfgemacht und explodieren beim Aufprall (es sei denn, man benutzt eine Airburst-Verbindung, S. 434). Dieses Sicherheitsmerkmal kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (4, 5 Minuten) deaktiviert werden. Zusätzlich zu anderen WiFi-Vorteilen haben alle (Lenk-)Raketen den folgenden WiFi-Vorteil:

WiFi-Vorteil: Man kann für die (Lenk-)Rakete den WiFi-Zünder verwenden, selbst wenn man kein DNI hat (s. Kasten *Direktes Neuralinterface*, S. 219).

Anti-Fahrzeug: AF-(Lenk-)Raketen enthalten eine Hohlladung, die sich ihren Weg durch ein Fahrzeug oder eine Barriere brennt oder schlägt. Der Aufprall erzeugt zwar eine Sprengwirkung, die aber im Vergleich zu einem Sprengprojektil begrenzt ist. AF-Angriffe haben eine DK von -10 gegen Fahrzeuge und Barrieren und eine DK von -4 gegen andere Ziele.

Splitter: Dieser Sprengkopf wird hauptsächlich gegen Personen eingesetzt und setzt Kunststoff- und/oder Metallsplitter mit hoher Geschwindigkeit frei, die sich in ungepanzerte Körper fressen. Diese (Lenk-)Raketen sind hochwirksam gegen ungeschützte Personen, aber ziemlich ineffektiv gegen Barrieren, Gebäude und Fahrzeuge.

Spreng: Spreng-(Lenk-)Raketen richten schweren Schaden in einem großen Bereich an. Ihr Sprengmuster ähnelt dem einer Sprenggranate, ist aber viel größer. Sie sind nicht besonders effektiv gegen gehärtete Ziele (wie etwa Fahrzeuge oder geschützte Militärgebäude).

SPRENGSTOFFE

Sprengstoffe werden hauptsächlich zur Beschädigung von Gebäuden verwendet. Die Fertigkeit Sprengstoffe kann für das Vorbereiten von Sprengstoffen, das Identifizieren von Schlüssel- oder Schwachpunkten an einem Gebäude und das Ausrichten der Sprengwirkung verwendet werden. Jeder Erfolg bei einer Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] addiert 1 zur effektiven Stufe des Sprengstoffs. Siehe *Barrieren*, S. 196, für das Berechnen der Wirkung von Sprengstoffen auf eine Barriere.

Der Schadenscode eines Sprengstoffs wird folgendermaßen berechnet: Stufe des Sprengstoffes (modifiziert durch die Sprengstoffprobe, wenn man eine abgelegt hat) mal die Quadratwurzel der Anzahl Kilogramm, die verwendet werden (abgerundet). Also hätten zum Beispiel 10 Kilogramm Kommerzieller Sprengstoff ohne Probe einen Schadenscode von (5 x 3 =) 15. Die Sprengwirkung für eine kreisförmige Explosion beträgt -2 pro Meter, während die Sprengwirkung für eine gerichtete Explosion (bis zu einem Winkel von 60 Grad in eine bestimmte Richtung) -1 pro Meter beträgt. Wenn Sprengstoffe direkt an einem Ziel befestigt werden, wird die Panzerung des Ziels halbiert; ansonsten hat der Sprengstoff eine DK von -2.

Wenn eine Explosion eine Barriere zerstört, verursacht sie eine Wolke tödlichen Schrapnells in einem Bereich, der viel größer als der der eigentlichen Explosion ist – die Schrapnellwolke hat einen Schadenscode gleich dem Schadenscode des Sprengstoffs minus der Strukturstufe der Barriere, mit einer Sprengwirkung von -1 pro Meter.

SPRENGSTOFFE

SPRENGSTOFFE, PRO KG	STUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kommerziell	5	8E	100 ¥
Plastik	6–25	16V	Stufe x 100 ¥
Sprengschaum	6–25	12V	Stufe x 100 ¥
ZUBEHÖR	**STUFE**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Sprengkapsel	–	8E	75 ¥

Kommerzieller Sprengstoff: Für die Bauindustrie gibt es eine Reihe von explosiven Verbindungen in fester oder flüssiger Form für alle zerstörerischen Bedürfnisse.

Plastiksprengstoff: Diese hochstabilen, formbaren und haftfähigen Sprengstoffe sind als Militärausrüstung klassifiziert. Für bestimmte Aufgaben, wie etwa das Durchbrechen von Mauern, sind sie ideal. Sie sind gewöhnlich gefärbt, um die für ihre Detonation nötige Spannung anzuzeigen, von schwarz (für bloße Magnetfeldinduktion) bis hin zu kalkweiß (für Industriesprengstoffe mit einer Detonationsspannung von 440 Volt).

Sprengschaum: Dies ist Plastiksprengstoff mit der Konsistenz von Rasierschaum in einer Sprühdose. Er ist perfekt, um ihn in Spalten zu sprühen, und wird genauso ausgelöst wie normaler Plastiksprengstoff.

Sprengkapsel: Dieser Zünder wird in den Sprengstoff eingesetzt und durch einen programmierbaren Timer gezündet. Das Programmieren des Timers erfordert eine Komplexe Handlung.

WiFi-Vorteil: Das Programmieren des Timers erfordert nur eine Einfache Handlung. Außerdem kann man ihn ohne Countdown mit einer Freien Handlung zünden.

KLEIDUNG UND PANZERUNG

Im Jahr 2075 wäre man sogar in einigen der netteren Ecken des Sprawls verrückt, wenn man sich nur mit einem T-Shirt und einer Jeans bekleidet nach draußen wagte. Man braucht Schutz: vor dem sauren Regen, vor der Luftverschmutzung, der UV-Strahlung (weil die Ozonschicht komplett im Arsch ist) und natürlich vor zufälliger Straßengewalt.

Kleidung: Die Kleidung des Jahres 2075 ist mit einigen erstaunlichen Dingen ausgestattet, die man wahrscheinlich längst für selbstverständlich hält. Kommlinks, Musikplayer und andere elektronische Geräte können direkt in den Stoff gewoben werden und werden durch eingewebte Batterien oder spezielle energiesammelnde Stoffe aufgeladen. Auf der anderen Seite der Wirtschaft gibt es billige, auf Soja basierende „Automatenkleidung", die man für fünf Nuyen pro Kleidungsstück aus Automaten im ganzen Sprawl ziehen kann. Und wie immer gilt: Je mehr Geld man für seine Klamotten ausgibt, desto beeindruckender sieht man aus.

Elektrochromische Kleidung: Elektrochromische Fäden können bei unterschiedlicher Spannung die Farbe wechseln, womit man die Farbe seiner Kleidung verändern oder Texte, Bilder oder Muster anzeigen kann. Das ist allein schon aus modischen Gesichtspunkten gut, aber noch besser geeignet, um in einer Menschenmenge zu verschwinden, wenn man einen schnellen Kostümwechsel braucht. Man kann selbst Panzerkleidung in elektrochromischer Ausführung bekommen. Das Verändern der Einstellungen von elektrochromischer Kleidung erfordert eine Einfache Handlung, aber der Farbwechsel ist erst nach ein paar Kampfrunden vollständig.

WiFi-Vorteil: Das Verändern der Einstellungen erfordert nur eine Freie Handlung. Die Kleidung ist zwar nicht gut genug, um einen wirklich zu tarnen, aber sie kann Bilder, Textdateien oder Videos aus dem Kommlink zeigen.

Feedback-Kleidung: Diese haptische Kleidung ermöglicht es, die taktile Komponente einer AR-Erfahrung zu erleben.

Lederjacke/-mantel: Diese Art von Jacke (Hüft- bis Mantellänge), die gewöhnlich aus Kunstleder besteht, wenn man nicht gerade richtig viel Nuyen ausgibt, gerät nie aus der Mode und bietet sogar ein Mindestmaß an Schutz. Man sollte bloß nicht erwarten, dass sie Kugeln aufhält.

PANZERUNG

Fortschritte in der Entwicklung ballistischer Gewebe – von Venlar aus Spinnenfäden bis hin zu Keramik-Titan-Verbundplatten – machen moderne Panzerung leicht, flexibel und tarnbar. Spielregeln zum Umgang mit Panzerung finden Sie auf S. 171.

Actioneer Geschäftskleidung: Dieser diskret gepanzerte Geschäftsanzug ist bei Mr. Johnsons, Unterhändlern und Schiebern beliebt, die hochklassigen Schutz gepaart mit Stil haben wollen. Er enthält ein Tarnholster (S. 436) im Jackett.

Chamäleonanzug: Dieser Ganzkörperanzug hat eine Rutheniumpolymerbeschichtung, die mit einem Sensorsystem verbunden ist. Die Sensoren scannen die Umgebung und replizieren die Bilder in der richtigen Perspektive auf der Rutheniumpolymerbeschichtung. Wahrnehmungsproben, um den Träger eines Chamäleonanzugs zu entdecken, erhalten einen Würfelpoolmalus von -2. Ein Chamäleonanzug ist außerdem gepanzert, um seinem Träger Schutz zu bieten.

Ganzkörperpanzerung: Diese Panzerung kann nicht verborgen werden und wird weltweit von Sicherheits- und Militäreinheiten bei Einsätzen getragen, bei denen es nicht um Heimlichkeit geht. Sie ist sowohl auf Einschüchterung als auch auf gute Beweglichkeit ausgelegt – mit einer ganzen Ansammlung von taktischen Holstern, Taschen und Gurten – und zieht mit Sicherheit Aufmerksamkeit auf sich. Die Panzerung kann mit Umweltanpassung (heiße oder kalte Umgebungen) ausgestattet oder chemisch versiegelt werden, um den Träger vollständig vor toxischen Umgebungen und Angriffen zu schützen. Der Helm der Panzerung hat eine Kapazität von 6 und kann mit Sicht- und Audioverstärkungen ausgestattet werden.

Gefütterter Mantel: Dieser Mantel im Wildweststil ist weltweit seit 30 Jahren auf den rauen Straßen der Sprawls beliebt. Außer seinen Schutzeigenschaften gewährt dieser Mantel einen zusätzlichen Tarnmodifikator von -2, um Gegenstände unter ihm zu verstecken.

Panzerjacke: Die beliebteste Panzerung auf den Straßen gibt es in allen Stilen, die man sich nur vorstellen kann. Sie bietet guten Schutz, ohne zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Aber denken Sie nicht einmal daran, sie auf einer Dinnerparty zu tragen.

Panzerkleidung: Durch ihr leichtes ballistisches Gewebe sind diese Kleidungsstücke fast unmöglich als Panzerung zu erkennen. Sie bieten zwar nicht so viel Schutz wie echte Panzerung, sind aber in vielen verschiedenen Stilen erhältlich.

Panzerweste: Diese moderne, flexible Weste wird unter normaler Kleidung getragen und ist so entwickelt, dass sie dabei nicht aufträgt. Eine beliebte und kostengünstige Option.

KLEIDUNG UND PANZERUNG

KLEIDUNG	PANZERUNGSWERT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kleidung	0	–	20 ¥ – 100.000 ¥
Elektrochromische Modifikation	–	+2	+500 ¥
Feedback-Kleidung	–	8	+500 ¥
(Kunst-)Lederkleidung	4	–	+200 ¥
PANZERUNG	**PANZERUNGSWERT**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Actioneer Geschäftskleidung	8	8	1.500 ¥
Chamäleonanzug	9	12E	4.500 ¥
Ganzkörperpanzerung	15	14E	2.000 ¥
Vollhelm	+3	–	+500 ¥
Chemische Versiegelung	–	+6	+3.000 ¥
Umweltanpassung	–	+3	+1.000 ¥
Gefütterter Mantel	9	4	900 ¥
Panzerjacke	12	2	1.000 ¥
Panzerkleidung	6	2	450 ¥
Panzerweste	9	4	500 ¥
Urban Explorer Overall	9	8	650 ¥
Helm	+2	–	+100 ¥

ACTIONEER GESCHÄFTSKLEIDUNG

Urban Explorer Overall: Diese bunten Overalls wurden für Kuriere, Athleten und Parkourläufer entwickelt. Sie sind gut belüftet und atmungsaktiv, bieten durch eine eingebaute Panzerung aus leichtem Densiplast und Flüssigreaktivpanzerung aber auch einen überraschend guten Schutz. Urban Explorer Overalls sind mit einem eingebauten Musikplayer und einem Vitalmonitor ausgestattet.

PANZERUNGS-MODIFIKATIONEN

Jede Körperpanzerung kann mit einer Reihe von Modifikationen ausgestattet werden. Die Kapazität einer Panzerung ist gleich ihrem Panzerungswert. Panzerungsmodifikationen haben unterschiedliche Kapazitätskosten. Jede Modifikation hat, wenn nicht anders angegeben, eine Stufe zwischen 1 und 6.

Chemische Isolierung: Wasserresistente, nichtporöse, undurchlässige Materialien und eine Beschichtung aus neutralisierenden Stoffen schützen den Träger gegen chemische Angriffe mit Kontaktvektor (s. *Toxine*, S. 410). Addieren Sie die Stufe der Chemischen Isolierung bei Proben, um Toxinangriffen mit Kontaktvektor zu widerstehen.

Chemische Versiegelung: Die Chemische Versiegelung ist nur für Ganzkörperpanzerungen erhältlich, zu denen ein Helm gehört, und besteht aus einer luftdichten Umweltsteuerung, die mit einer Komplexen Handlung aktiviert werden kann (wenn man bereits die Panzerung trägt). Sie bietet vollständigen Schutz gegen Chemikalien mit Kontakt- und Inhalationsvektor, kann aber (wegen des begrenzten Luftvorrats) maximal 1 Stunde am Stück verwendet werden.

WiFi-Vorteil: Das Aktivieren der Chemischen Versiegelung erfordert nur eine Freie Handlung.

Elektrische Isolierung: Elektrische Isolierung und nichtleitende Materialien schützen den Träger gegen Elektrizitätsschaden (S. 173). Addieren Sie die Stufe dieser Modifikation zum Panzerungswert, wenn Elektrizitätsangriffen widerstanden wird.

Feuerresistenz: Flammhemmende, nicht entzündliche Materialien schützen den Träger gegen Feuerschaden (S. 174). Addieren Sie die Stufe der Feuerresistenz zum Panzerungswert, wenn Feuerangriffen widerstanden oder geprüft wird, ob die Panzerung Feuer fängt.

Schockstreifen: Diese Streifen aus „Fell" werden bei Aktivierung durch eine Einfache Handlung elektrisch aufgeladen, stehen dann von der Panzerung ab und verursachen bei jedem, der den Träger berührt, Elektrizitätsschaden. Für den Angriff mit den Schockstreifen wird die Fertigkeit Waffenloser Kampf verwendet. Die Schockstreifen enthalten 10 Ladungen; wenn sie an eine Energiequelle angeschlossen werden, wird alle 10 Sekunden eine Ladung wieder aufgeladen.

WiFi-Vorteil: Das Aktivieren oder Deaktivieren der Schockstreifen erfordert eine Freie Handlung. Außerdem laden sie sich durch Induktion mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro Stunde wieder auf.

Thermische Isolierung: Thermalfasern und hitzehaltende Materialien schützen den Träger gegen Kälteschaden (S. 175). Addieren Sie die Stufe der Thermischen Isolierung zum Panzerungswert, wenn Kälteangriffen widerstanden wird.

Wärmedämpfung: Diese inneren Schichten schwächen die Wärmesignatur des Trägers ab, indem sie Hitze absorbieren oder freisetzen, um eine Oberflächentemperatur zu erreichen, die der umgebenden Lufttemperatur gleicht. Addieren Sie die Stufe dieser Modifikation zum Limit für jede Schleichenprobe gegen Infrarotsicht oder Wärmesensoren.

WiFi-Vorteil: Die Modifikation nutzt die zusätzlichen Informationen über die Umgebung des Trägers und verleiht ihm einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe zu Schleichenproben gegen auf Hitze basierende Entdeckung.

PANZERUNGSMODIFIKATIONEN

MODIFIKATION	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Chemische Isolierung	[Stufe]	6	Stufe x 250 ¥
Chemische Versiegelung	6	12E	3.000 ¥
Elektrische Isolierung	[Stufe]	6	Stufe x 250 ¥
Feuerresistenz	[Stufe]	6	Stufe x 250 ¥
Schockstreifen	2	6E	250 ¥
Thermische Isolierung	[Stufe]	6	Stufe x 250 ¥
Wärmedämpfung	[Stufe]	10E	Stufe x 500 ¥

HELME UND SCHILDE

Helme und Schilde zählen nicht als separate Rüstungsstücke, sondern modifizieren den Panzerungswert getragener Panzerung um ihren Panzerungswert (s. *Panzerung und Belastung*, S. 171).

Es ist ziemlich unhandlich, einen Schild zu halten. Deshalb erleidet der Träger einen Modifikator von -1 auf sein Körperliches Limit, wenn er etwas tut, bei dem der Schild in den Weg geraten könnte (allerdings nicht bei Angriffen, bei denen der Schild als Waffe verwendet wird). Schilde können mit den Panzerungsmodifikationen Chemische Isolierung, Elektrische Isolierung und Feuerresistenz ausgestattet werden und haben für diesen Zweck eine Kapazität in Höhe ihres Panzerungswertes.

Helm: Helme gibt es in vielen verschiedenen Formen und Größen, und sie schützen die Rübe vor Verletzungen. Sie haben eine Kapazität von 6, um mit Zubehör wie Trodennetzen und Sichtverstärkungen ausgerüstet zu werden.

Ballistischer Schild: Dieser große undurchsichtige Schild wird von SWAT-Teams und im Stadtkampf verwendet. Er enthält ein Fenster aus durchsichtigem Kunststoff und einen eingebauten Leiterrahmen an der Innenseite, sodass er zum Überklettern kleinerer Hindernisse verwendet werden kann.

PANZERUNG

HELME UND SCHILDE	PANZERUNGS-WERT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Helm	+2	2	100 ¥
Ballistischer Schild	+6	12E	1.200 ¥
Schutzschild	+6	10E	1.500 ¥

EXOTISCHE NAH-KAMPFWAFFE	PRÄZISION	REICHWEITE	SCHADEN	DK
Ballistischer Schild	4	–	(STR + 2)G	–
Schutzschild	4	–	9G(e)	-5

Schutzschild: Als zusätzliche Maßnahme zur Aufstandsbekämpfung kann ein Schutzschild verwendet werden, um jedem einen Schlag zu versetzen, der ihn berührt, wobei er Elektrizitätsschaden (S. 173) verursacht. Der Schutzschild enthält 10 Ladungen; wenn er an eine Energiequelle angeschlossen wird, lädt er sich mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro 10 Sekunden wieder auf.

WiFi-Vorteil: Der Schutzschild lädt sich durch Induktion mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro Stunde wieder auf.

ELEKTRONIK

Eine vollständige Erklärung der Matrixattribute elektronischer Ausrüstung finden Sie unter *Geräte*, S. 231.

KOMMLINKS

Kommlinks sind universelle Kommunikationsgeräte; sie werden von jedermann praktisch immer und überall verwendet. Im Grunde sind sie das digitale Schweizer Messer der modernen Welt. Selbst die primitivsten Kommlinks verfügen über AR-Fähigkeit, mehrere Telefon- und Funkmodi mit Echtzeitgesprächen und Text, Musikspieler, Mikro-Trideoprojektoren, Touchscreen-Displays, eingebaute hochauflösende Digitalkameras für Videos und Bilder, Bild/Text- und RFID-Scanner, eingebaute GPS-Systeme, Chipspieler, Credstickleser, einziehbare Ohrhörer, sprachaktiviertes Wählen, Text-to-Speech- und Speech-to-Text-Technologie und ein stoß- und wasserresistentes Gehäuse. Und all das zu einem Preis, der noch vor ein paar Jahrzehnten absurd niedrig gewesen wäre.

Sim-Modul: Dieses Kommlink-Upgrade verleiht dem Benutzer SimSinn-Erfahrung, indem es Computerdaten in neurale Signale übersetzt, die SimSinn-Programme und die Erweiterte Realität direkt erlebbar machen. Auf ein Sim-Modul muss über ein Direktes Neuralinterface (Troden, Datenbuchse oder implantiertes Kommlink) zugegriffen werden. Sim-Module sind ein Muss für alle Arten von Virtueller Realität, einschließlich VR-Clubs, VR-Spielen, SimSinn und finstereren virtuellen Vergnügungen. Sim-Module können für heißes Sim modifiziert werden, was einem die volle (und gefährliche) Bandbreite der VR-Erfahrung eröffnet.

KOMMLINKS

MODELL	GERÄTESTUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Meta Link	1	2	100 ¥
Sony Emperor	2	4	700 ¥
Renraku Sensei	3	6	1.000 ¥
Erika Elite	4	8	2.500 ¥
Hermes Ikon	5	10	3.000 ¥
Transys Avalon	6	12	5.000 ¥
Fairlight Caliban	7	14	8.000 ¥
Sim-Modul	–	–	+100 ¥
mit heißem Sim	–	+4V	+250 ¥

CYBERDECKS

Ein Decker, der einen Monofilamentzweihänder auf sich zukommen sähe, würde sein Cyberdeck mit seinem Körper schützen, nicht umgekehrt. Das liegt nicht nur daran, dass diese Dinger verdammt teuer sind – Cyberdecks (oder einfach Decks) sind das Lebensblut eines Deckers, ein All-Inclusive-Ticket, um den Planeten zu hacken. Die häufigste Form eines Decks ist die eines glatten, flachen, gestreckten Quaders, schlank und mit reichlich Platz für ein Touchscreen-Display – aber es sind auch viele andere Formen möglich. Weitere Informationen über Cyberdecks finden Sie unter *Cyberdecks*, S. 224.

Alle Cyberdecks enthalten serienmäßig ein illegales Sim-Modul für heißes Sim.

HERMES IKON KOMMLINK

HERMES CHARIOT CYBERDECK

CYBERDECKS

CYBERDECK	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTSANORDNUNG	PROGRAMME	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Erika MCD-1	1	4 3 2 1	1	3E	49.500 ¥
Microdeck Summit	1	4 3 3 1	1	3E	58.000 ¥
Microtrónica Azteca 200	2	5 4 3 2	2	6E	110.250 ¥
Hermes Chariot	2	5 4 4 2	2	6E	123.000 ¥
Novatech Navigator	3	6 5 4 3	3	9E	205.750 ¥
Renraku Tsurugi	3	6 5 5 3	3	9E	214.125 ¥
Sony CIY-720	4	7 6 5 4	4	12E	345.000 ¥
Shiawase Cyber-5	5	8 7 6 5	5	15E	549.375 ¥
Fairlight Excalibur	6	9 8 7 6	6	18E	823.250 ¥

ELEKTRONIKZUBEHÖR

ZUBEHÖR	GERÄTE-STUFE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
AR-Handschuhe	3	–	150 ¥
Biometrischer Scanner	3	4	200 ¥
Drucker	3	–	25 ¥
Elektronisches Papier	1	–	5 ¥
Satellitenverbindung	4	6	500 ¥
Simrig	3	12	1.000 ¥
Subvokales Mikrofon	3	4	50 ¥
Trideoprojektor	3	–	200 ¥
Troden	3	–	70 ¥

ELEKTRONIKZUBEHÖR

Wenn nicht anders angegeben, ist das folgende Zubehör mit Kommlinks, Cyberdecks und (nach Maßgabe des Spielleiters) anderen elektronischen Geräten kompatibel.

AR-Handschuhe: AR-Handschuhe sind in zahlreichen Stilen erhältlich und erlauben die manuelle Interaktion mit der Matrix im AR-Modus, sodass man virtuelle AROs „berühren" und „halten" kann und eine taktile Rückmeldung erhält. AR-Handschuhe können das genaue Gewicht, die Temperatur und die Härte der berührten oder gehaltenen Objekte zurückmelden (nach Maßgabe des Spielleiters auch noch mehr).

Biometrischer Scanner: Manchmal will jemand online sichergehen, dass man auch wirklich derjenige ist, für den man sich ausgibt. Dieses in der Hand gehaltene Gerät kann für Fingerabdrücke, Retinascans, Stimmmuster, Zungenabdrücke und so ziemlich alles andere verwendet werden, was kein DNA-Scan ist. Ein Charakter kann es verwenden, um seine Elektronik so zu blockieren, dass nur er selbst (oder eines seiner Körperteile) sie entsperren kann.

Drucker: Wenn man mal etwas als Ausdruck braucht (zum Beispiel wenn Mr. Johnson einen durch ein Zeitportal angeheuert hat), dann gibt es diesen Farbdrucker, an den bereits ein Papierbehälter montiert ist.

Elektronisches Papier: Dieses elektronische Blatt, das man falten oder aufrollen kann, gibt es in Größen vom Notizzettel bis hin zum Poster. Es zeigt digital Bilder, Text, Daten oder Video an und kann als Touchscreen dienen. Elektronisches Papier ist WiFi-fähig und kann kabellos beschrieben oder gelöscht werden. Manchmal bedecken Hackergangs die Oberflächen von Gebäuden mit elektronischem Papier, sodass sie sie andauernd mit sich verändernden Graffiti beschreiben können, die sogar von Leuten gesehen werden können, die ohne AR-Bildverbindung herumlaufen.

Satellitenverbindung: Damit kann sich der User mit Kommunikationssatelliten im niedrigen Orbit verbinden und von Orten aus mit der Matrix interagieren, an denen es kein WiFi-Netzwerk gibt (was selten, aber leider immer noch möglich ist). Zu dieser Verbindung gehört eine tragbare Satellitenschüssel. Die Verbindung beschränkt das Rauschen aufgrund von Entfernung auf maximal -5.

Simrig: Dieser SimSinn-Rekorder kann sensorische und emotionale Daten seines Trägers aufzeichnen. Simrigs werden für die Produktion der meisten SimSinn-Chips auf dem Markt verwendet. Man braucht ein funktionierendes Sim-Modul (mit DNI), um eine Aufzeichnung zu machen.

Subvokales Mikrofon: Das Zweitbeste nach Telepathie ist die Fähigkeit, auf jede Entfernung zu flüstern. Dieses schwer zu entdeckende Mikrofon wird mit einem Klebestreifen am Hals befestigt und erlaubt gemurmelte Kommunikation, die von anderen kaum zu hören ist. Wahrnehmungsproben, mit denen versucht wird, das Gesagte zu hören, erleiden einen Würfelpoolmodifikator von -4.

Trideoprojektor: Dieses Gerät projiziert ein Trideohologramm in einen fünf Meter durchmessenden Würfel neben oder über dem Gerät. Das Hologramm kann ziemlich realistisch sein, aber wenn man damit nicht gerade sehr kunstvoll umgeht, ist es ziemlich offensichtlich, dass es nur Trideo ist.

Troden: Dieses Netz aus Elektroden und Ultraschallsendern – erhältlich als Stirnband, Netz oder Kappe – verleiht dem Benutzer ein Direktes Neuralinterface (DNI). Immer nützlich, wenn man zu zimperlich ist, um sich für eine Datenbuchse ein Loch in den Kopf bohren zu lassen. Wenn man Troden in Helmen und ähnlichem installiert, verbrauchen sie 2 Punkte Kapazität.

RIGGERKONSOLEN

KONSOLE	GERÄTESTUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS	DATENVERARBEITUNG	FIREWALL
Aus Schrott gebastelt	1	2E	1.400 ¥	3	2
Radio Shack Remote Controller	2	6E	8.000 ¥	3	3
Essy Motors DroneMaster	3	6E	16.000 ¥	4	4
CompuForce TaskMaster	4	8E	32.000 ¥	5	4
Maersk Spider	4	8E	34.000 ¥	4	5
Maser Industrial Electronics	5	8E	64.000 ¥	5	5
Vulcan Liegelord	5	10E	66.000 ¥	5	6
Proteus Poseidon	5	12E	68.000 ¥	6	5
Lone Star Remote Commander	6	14E	75.000 ¥	6	5
MCT Drone Web	6	16E	95.000 ¥	7	6
Triox UberMensch	6	18E	140.000 ¥	8	7

RIGGERKONSOLEN

Riggerkonsolen sind so etwas wie Decks zur Steuerung von Drohnen (oder anderen Fahrzeugen und Geräten). Sie sind etwa aktenkoffergroß und können alles, was ein Kommlink kann – und zusätzlich noch das coole Drohnenzeug. Jeder Drohnenrigger, der etwas auf sich hält, braucht eine Riggerkonsole. Weitere Informationen zu Riggerkonsolen finden Sie unter *Die Riggerkonsole* (S. 264).

RFID-CHIPS

Diese winzigen Computer (benannt nach der altmodischen Radiofrequenzidentifikation) bilden einen integralen Bestandteil jedes kommerziell erhältlichen Produkts in der Sechsten Welt. In der Größe reichen sie von mikroskopisch bis hin zu Preisschildgröße, und sie haben eine Allzweckkleber-Rückseite und können schwer zu entdecken sein. RFID-Chips werden für das Geotagging von Orten und Gegenständen, das Hinterlassen von virtuellen AR-Botschaften für Passanten, das Kontrollieren von Arbeitnehmern, für die Zugangskontrolle, für Besitzer- und Kontaktinformationen für alles von Fahrzeugen bis hin zu Haustieren, für die Fahrzeug- und Waffenregistrierung und so weiter verwendet. Sie können auch als Peilgeräte eingesetzt werden, indem sie periodisch GPS-Daten an die Matrix übermitteln.

RFID-Chips sind Geräte (S. 231), die eine oder mehrere Dateien enthalten können, aber nicht viel mehr. Der physische Aufenthaltsort eines Chips kann über die Matrix gefunden werden (s. *Icon aufspüren*, S. 237). Chipdaten können mit einem RFID-Löscher (S. 445) oder durch die Handlung Datei Editieren (S. 235) gelöscht werden. Wie alle anderen Geräte haben auch RFID-Chips Besitzer, aber anders als andere Geräte kann der Besitzer eines Chips auf „niemand" geändert werden.

Datenchip: Für Gelegenheiten, bei denen man Daten physisch übergeben will – zum Beispiel wenn man Mr. Johnson die Projektspezifikationen des neuen Cyberdecks der Konkurrenz persönlich bei einem Treffen geben will –, kann ein Datenchip enorme Datenmengen in einem Chip von der Größe eines kleinen Fingers enthalten, auf den man von jedem elektronischen Gerät aus zugreifen kann. Datenchips sind nicht WiFi-fähig, also muss man sie in einen Universal-Datenport (den jedes Gerät hat) stecken, wenn man sie lesen oder auf sie schreiben will.

Sensor-RFID: Ein Sensor-RFID-Chip kann mit einem einzelnen Sensor (der separat erworben werden muss) von bis zu Stufe 2 (s. *Sensoren*, S. 449) ausgerüstet werden. Er zeichnet dann für maximal 24 Stunden alles auf, was er kann. Man kann ihn so programmieren, dass er sich nach diesen 24 Stunden abschaltet oder weiter aufzeichnet und dabei Daten, die älter als 24 Stunden sind, überschreibt. Sensor-RFID-Chips werden häufig für diagnostische Zwecke in verschiedenen Geräten, einschließlich Cyberware, verwendet.

WiFi-Vorteil: Man kann die Daten in Echtzeit überwachen, wenn man der Besitzer des Chips ist. Der Chip nimmt aber immer noch die letzten 24 Stunden auf.

Sicherheits-RFID: Sicherheitsbewusste Megakons implantieren Sicherheits-RFID-Chips häufig in ihren Sararimännern und geschätzten Bürgern, entweder um die Produktivität des Angestellten am Arbeitsplatz zu überwachen, Genehmigungen und Sicherheitszugänge zu gewähren oder zu verweigern, oder Angestellte im Falle einer Entführung oder Extraktion (oder einer Flucht) aufzuspüren. Dieselben Chips werden bei inhaftierten und auf Bewährung freigelassenen Kriminellen verwendet, und Eltern und Schulen nutzen sie auch, um Schüler aufzuspüren. Sicherheitschips sind gegen EMP geschützt und können deshalb nicht mit einem RFID-Löscher gelöscht werden. Wenn ein Chip unter der Haut implantiert wird, ist eine Ausgedehnte Probe auf Medizin + Logik [Geistig] (10, 1 Minute) erforderlich, um ihn zu entfernen.

Spionage-RFID: Ein Spionage-RFID-Chip läuft immer auf Schleichfahrt (S. 232) und hat eine Schleicherstufe gleich seiner Gerätestufe. Er wird so hergestellt, dass er nicht wie ein RFID-Chip aussieht, was ihm einen zusätzlichen Tarnmodifikator von -2 verleiht. Spionage-RFID-Chips werden von sicherheitsbewussten (und hinterhältigen) Megakons häufig als Backup für Sicherheits-RFID-Chips verwendet. Sie können auf dieselbe Weise implantiert werden wie Sicherheits-RFID-Chips.

RFID-CHIPS

RFID-CHIPS (JE 10 STÜCK)	GERÄTE-STUFE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
RFID-Chip, Standard	1	–	1 ¥
Datenchip	1	–	5 ¥
Sensor-Chip	2	5	40 ¥
Sicherheits-Chip	3	3	5 ¥
Spionage-Chip	3	7E	10 ¥

KOMMUNIKATION UND GEGENMASSNAHMEN

Datenwanze: Dieses Hackingwerkzeug wird an einem Datenkabel angebracht. Sobald es am Kabel befestigt ist, kann man es über einen Universal-Datenport verwenden. Jedes Gerät, das direkt mit der Datenwanze verbunden ist, hat auch eine Direktverbindung mit den Geräten an beiden Enden des Kabels (s. *Direktverbindungen*, S. 229) und umgekehrt. Die Wanze kann wieder entfernt werden, ohne das Kabel zu beschädigen.

WiFi-Vorteil: Die Datenwanze kann per WiFi mit einer Freien Handlung zur Selbstzerstörung gebracht werden, was die Direktverbindung sofort trennt. Dadurch wird das Kabel nicht beschädigt.

Headkom-Blocker: Dieses Gerät wird von Sicherheitspersonal verwendet, um implantierte Kommlinks zu neutralisieren. Wenn es am Kopf (oder einem anderen Körperteil) befestigt und aktiviert wird, funktioniert es genauso wie jeder andere Störsender, außer dass seine Wirkung auf den Träger und seine Bodytech beschränkt ist. Das Entfernen des Headkom-Blockers von jemandem, der nicht den richtigen Schlüssel hat, erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik [Geistig] (8, 1 Komplexe Handlung) oder auf Schlosser + Geschicklichkeit [Körperlich] (8, 1 Komplexe Handlung). Wenn man den Headkom-Blocker von sich selbst entfernen will, ohne den richtigen Schlüssel zu haben, muss man eine Probe auf Entfesseln + Geschicklichkeit [Körperlich] (4) ablegen. Dies dauert eine Komplexe Handlung.

Mikro-Transceiver: Dieses klassische Kurzstrecken-Kommunikationsgerät wird von Profis seit den 2050ern geschätzt.

KOMMUNIKATION

KOMMUNIKATION	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Datenwanze	6E	300 ¥
Headkom-Blocker (Stufe 1–6)	(Stufe)E	Stufe x 150 ¥
Mikro-Transceiver	2	100 ¥
RFID-Löscher	6E	450 ¥
Störsender, Bereich (Stufe 1–6)	(Stufe x 3)V	Stufe x 200 ¥
Störsender, zielgerichtet (Stufe 1–6)	(Stufe x 2)V	Stufe x 200 ¥
Wanzenscanner (Stufe 1–6)	(Stufe)E	Stufe x 100 ¥
White-Noise-Generator (Stufe 1–6)	Stufe	Stufe x 50 ¥

Er tut nichts Besonderes, sondern lässt einen einfach per Stimme mit anderen Mikro-Transceivern und Kommlinks – die man selbst (und die andere Person) auswählt – innerhalb einer Entfernung von einem Kilometer kommunizieren. Der Mikro-Transceiver besteht aus einem Ohrstöpsel und einem selbsthaftenden subvokalen Mikrofon (S. 443), die beide in schwer zu entdeckenden Designs erhältlich sind.

WiFi-Vorteil: Mikro-Transceiver haben eine weltweite Reichweite.

RFID-Löscher: Dieses Handgerät erzeugt ein starkes elektromagnetisches Feld, das perfekt für das Ausbrennen von RFID-Chips und anderer ungeschützter Elektronik ist. Es ist wahrscheinlich stark genug, um ein Kommlink zu zerstören, und man sollte es – nur für den Fall der Fälle – auch nicht zu nahe an sein Cyberdeck lassen. Wenn man den Löscher in eine Entfernung von maximal 5 Millimeter zu einem elektronischen Gerät bringt und den Knopf drückt, erleidet das Gerät 10 Kästchen Matrixschaden (dem normal widerstanden wird). Die extrem kurze Reichweite macht es schwierig, den RFID-Löscher gegen Ziele wie Fahrzeuge, die meisten Drohnen, Magschlösser und Cyberware anzuwenden (und zu dem Zeitpunkt, an dem man sie geöffnet hat, um an die Elektronikinnereien zu kommen, hat man sowieso schon eine Menge Schaden angerichtet). Der RFID-Löscher hat eine Ladung und kann an einer Steckdose innerhalb von 10 Sekunden wiederaufgeladen werden.

WiFi-Vorteil: Der RFID-Löscher lädt sich durch Induktion innerhalb von einer Stunde wieder auf.

Störsender: Dieses Gerät flutet den Äther mit elektromagnetischen Störsignalen, um WiFi- und Funkkommunikation zu blockieren. Der Störsender erzeugt einen Rauschenwert in Höhe seiner Gerätestufe. Der Bereichsstörsender beeinflusst einen kugelförmigen Bereich – seine Stufe wird alle 5 Meter vom Zentrum des Bereichs um 1 gesenkt. Der zielgerichtete Störsender beeinflusst einen kegelförmigen Bereich mit einem Winkel von 30 Grad – seine Stufe wird alle 20 Meter vom Zentrum des Bereichs um 1 gesenkt. Der Störsender beeinflusst alle Geräte (und Personas auf diesen Geräten) in seinem Störbereich. Wände und andere Hindernisse können das Störsignal an der Ausbreitung hindern oder seine Wirkung abschwächen (nach Maßgabe des Spielleiters). Für Geräte, die keine Matrixhandlungen ausführen, gilt: Wenn der Rauschenwert des Störsenders höher ist als die Gerätestufe (plus Rauschunterdrükkung) eines Geräts im Wirkungsbereich, verliert dieses Gerät so lange seine WiFi-Funktionalität – was zum Beispiel Kommlinks für die Kommunikation nutzlos machen kann.

WiFi-Vorteil: Der Störsender kann so eingestellt werden, dass er bestimmte Geräte und Personas, die man auswählt, nicht beeinflusst.

Wanzenscanner: Dieses Gerät, auch als Funksignalscanner bekannt, lokalisiert WiFi-Geräte in einem Umkreis von 20 Metern. Der Scanner kann auch die Stärke eines Signals messen und seine Position zielgenau bestimmen. Um einen Wanzenscanner zu bedienen, ist eine Probe auf Elektronische Kriegsführung + Logik [Stufe] erforderlich. Ein Gerät, das auf Schleichfahrt läuft (wie etwa ein Spionage-RFID-Chip), kann Logik + Schleicher verwenden, um sich gegen den Scan zu verteidigen. Wenn man mit dem Wanzenscanner Nettoerfolge erzielt, entdeckt man das Gerät.

WiFi-Vorteil: Bei der Benutzung des Scanners darf man seine Fertigkeit Elektronische Kriegsführung durch die Stufe des Scanners ersetzen.

White-Noise-Generator: Dieses Gerät erzeugt ein Feld zufälligen Rauschens, maskiert so die Geräusche in seinem Wirkungsbereich und verhindert direkte Audioüberwachung. Alle Wahrnehmungsproben, um eine Unterhaltung innerhalb von (Stufe) Metern Entfernung von einem White-Noise-Generator mitzuhören, erleiden einen negativen Würfelpoolmodifikator in Höhe der Stufe des Generators. Wenn mehr als ein Generator verwendet wird, zählt nur die höchste Stufe. Ein White-Noise-Generator ist in einer lauten Umgebung (wie etwa einem Nachtclub oder bei einer Schießerei) überflüssig und hilft weder gegen Videoüberwachung noch stört er WiFi-Signale.

WiFi-Vorteil: Der effektive Radius des White-Noise-Generators verdreifacht sich.

SOFTWARE

Software kann online per Download oder (seltener) auf Chip in normalen Läden gekauft werden. Datensofts, Kartensofts, Shopsofts und Lehrsofts können leicht auf einem Kommlink, Datenterminal oder Cyberdeck gespeichert und genutzt werden.

Agenten und Cyberprogramme: Diese Software wird in Cyberdecks verwendet und näher unter *Programme* (S. 241) beschrieben.

Autosofts: Weitere Informationen über diese Programme für Drohnen finden Sie auf S. 267.

Datensofts: Der Begriff Datensoft umfasst eine große Bandbreite von Informationsdateien und Datenbanken, die Informationen über alle möglichen Themen enthalten, von Hydrofracking bis hin zu romantischer Poesie des 18. Jahrhunderts. Eine passende Datensoft verleiht zudem einen Bonus von +1 auf das Geistige Limit bei entsprechenden Wissensfertigkeitsproben.

Kartensoft: Kartensoft-Programme enthalten detaillierte Informationen über ein bestimmtes Gebiet, von Straßen über Geschäfts-/Wohngebietsauflistungen bis hin zu topographischen, Zensus-, GPS- und Umweltdaten. Ein interaktives Interface erlaubt es, schnell die besten Routen zu bestimmen, den nächsten Ort der Wahl zu lokalisieren oder eigene maßgeschneiderte Karten zu erstellen. Mit einer WiFi-Verbindung aktualisiert sich die Karte automatisch mit den neuesten Daten von GridGuide. Das heißt natürlich auch, dass die Kartensoft von anderen genutzt werden kann, um die eigene Position aufzuspüren. Nach Maßgabe des Spielleiters gewähren Kartensofts einen Limitbonus von +1 für Navigationsproben in dem Gebiet, das sie abdecken.

Lehrsofts: Diese virtuellen Privatlehrer helfen beim Lernen einer bestimmten Fertigkeit. Die Lehrsoft legt Unterrichtsproben mit einem Würfelpool in Höhe des Doppelten ihrer Stufe ab. Lehrsofts können keine Fertigkeiten lehren, die auf Magie oder Resonanz basieren.

SOFTWARE

PROGRAMM/SOFTWARE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Agent (Stufe 1–3)	Stufe x 3	Stufe x 1.000 ¥
Agent (Stufe 4–6)	Stufe x 3	Stufe x 2.000 ¥
Autosoft	Stufe x 2	Stufe x 500 ¥
Cyberprogramm, Standard	–	80 ¥
Cyberprogramm, Hacking	6E	250 ¥
Datensoft	4	120 ¥
Kartensoft	4	100 ¥
Lehrsoft (Stufe 1–6)	Stufe	Stufe x 400 ¥
Shopsoft	4	150 ¥

Shopsofts: Shopping-Apps wie Clothes Horse, Caveat Emptour und Guns Near Me bieten Preisvergleiche und Käuferbewertungen, sowohl für Standardwaren als auch für Schwarzmarkteinkäufe. Shopsofts aktualisieren sich regelmäßig. Eine passende Shopsoft – es gibt eine für jede Art von Produkt wie Elektronik, Feuerwaffen, Nahkampfwaffen, Panzerung und so weiter – gewährt einen Bonus von +1 auf das Soziale Limit für alle Verfügbarkeits- und Verhandlungsproben, um solche Gegenstände zu kaufen oder zu verkaufen.

TALENTSOFTS

Ein Talentsoft-Programm ist eine aufgezeichnete Fertigkeit – digitales Wissen und Muskelgedächtnis. Zusammen mit der richtigen Bodytech (einer Talentbuchse für Wissenssofts und Linguasofts, und Talentleitungen für Aktionssofts) lassen Talentsofts einen Dinge wissen und tun, die man nie gelernt hat. Sogar Kung-Fu.

Talentsofts sind keine Unterrichtswerkzeuge; man kann von ihnen nicht lernen. Sie sind sehr beliebt bei Konzernen, die an billigeren Arbeitskräften interessiert sind (wenn der Unterschied zwischen einem gelernten und ungelernten Arbeiter so einfach sein kann, wie einfach einen Chip einzuwerfen, dann ist auch der Unterschied zwischen den Gehältern niedriger).

Wenn eine Fertigkeitsprobe gefordert wird, kann der Charakter die Talentsoftstufe statt der Fertigkeit verwenden. Der Nachteil: Proben, die mit einer Talentsoft abgelegt werden, können nicht mit Edge verbessert werden.

Aktionssofts: Aktionssofts ersetzen körperliche Aktionsfertigkeiten, also im Wesentlichen jede Aktionsfertigkeit, die nicht auf Magie oder Resonanz basiert. Um die Aktionssofts in nutzbares Muskelgedächtnis zu übersetzen, sind Talentleitungen (S. 461) und eine Talentbuchse (S. 457) erforderlich. Die Anzahl von Aktionssofts, die man gleichzeitig nutzen kann, ist – basierend auf der Stufe der Talentleitungen – begrenzt.

TALENTSOFTS

TALENTSOFT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Aktionssoft (Stufe 1–6)	Stufe x 2	Stufe x 5.000 ¥
Linguasoft (Stufe 1–6)	Stufe x 1	Stufe x 1.000 ¥
Wissenssoft (Stufe 1–6)	Stufe x 1	Stufe x 2.000 ¥

Linguasofts: Linguasofts replizieren Sprachfertigkeiten und erlauben es dem Anwender, eine fremde Sprache zu sprechen, indem sie automatisch Signale aus dem Sprachkortex übersetzen. Gechippte Sprache kann unbeholfen und gestelzt klingen – aber das kann auch für jeden gelten, der eine Sprache spricht, die nicht seine Muttersprache ist. Auf Linguasofts muss mit einer Talentbuchse zugegriffen werden, und die Anzahl von Linguasofts, die man gleichzeitig nutzen kann, wird durch die Stufe der Talentbuchse begrenzt.

Wissenssofts: Wissenssofts replizieren Wissensfertigkeiten und überschreiben aktiv das Wissen des Anwenders durch ihre eigenen Daten. Auf Wissenssofts muss mit einer Talentbuchse zugegriffen werden, und die Anzahl von Wissenssofts, die man gleichzeitig nutzen kann, wird durch die Stufe der Talentbuchse begrenzt.

ID UND CREDSTICKS

IDs und Credsticks werden detaillierter unter *Identifizierung* (S. 365) beschrieben.

Beglaubigter Credstick: Das Bargeld des späten 21. Jahrhunderts. Ein beglaubigter Credstick ist nicht auf eine bestimmte Person registriert – die elektronischen Geldbeträge, die darauf kodiert sind, gehören dem Besitzer und erfordern keine spezielle ID oder Authentifizierung. Die schlechte Nachricht ist, dass man ausgeraubt werden kann und alles Geld auf dem beglaubigten Credstick dann weg ist. Die gute Nachricht ist, dass beglaubigte Credsticks nicht zurückverfolgt werden können. Sie sind noch nicht einmal WiFi-fähig – man muss sie in einen Universal-Datenport stecken, um Geld von ihnen oder auf sie zu transferieren. Dadurch sind sie bei Shadowrunnern und den Mr. Johnsons, die sie anheuern, immer noch sehr beliebt.

Jede Art von Credstick kann nur eine gewisse Maximalmenge an Geld enthalten, wie in der Tabelle angegeben. Aber Achtung: Dies ist nur die Maximalmenge, die der Credstick enthalten *kann*, nicht die Menge, die immer darauf ist – also sollte man nicht aufgeregt werden, wenn man einen goldenen Credstick sieht, bis man ihn eingesteckt und sein Guthaben überprüft hat.

Bankkonto: Auf dieses Online-Bankkonto kann jederzeit über das Kommlink zugegriffen werden. Transaktionen erfordern einen Passcode oder eine biometrische Verifizierung. Die gute Nachricht ist, dass niemand (physisch) ein Bankkonto stehlen kann, und das Hacken eines Bankkontos erfordert häufig einen Run ins Zürich-Orbital oder etwas ähnlich Selbstmörderisches. Die schlechte Nachricht ist, dass digitale Transaktionen eine Datenspur hinterlassen, die zwar verborgen oder getarnt werden kann, aber viel zu aufspürbar für ernsthafte kriminelle Aktivitäten ist. Jedes Konto muss auf eine bestimmte (gewöhnlich gefälschte) SIN registriert sein, sofern das Konto nicht von einem anonymen Unterwelt-Bankendienstleister geführt wird (was seine ganz eigenen Risiken und Komplikationen mit sich bringt). Die Kosten der Bankdienstleistungen sind in den Lebensstilkosten enthalten, wenn man einen Unterschicht- oder besseren Lebensstil hat – ansonsten muss man halt sein ganzes Geld auf beglaubigten Credsticks aufbewahren.

Gefälschte Systemidentifikationsnummer (SIN): Im Jahr 2075 ist man nur eine Nummer. SINs (oder ihre internationalen Äquivalente) sind das, was einen bloßen Metamenschen zu einer echten Person macht. Ehrbare Bürger erhalten ihre SIN bei der Geburt und tragen sie mit sich, bis sie sterben. Keine SIN zu haben bedeutet, außerhalb des Systems zu leben, mit eingeschränkten oder sogar ohne Bürgerrechte. Shadowrunner sind standardmäßig SINlos – sie haben nur dann

IDENTIFIZIERUNG

ID	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Gefälschte SIN (Stufe 1-6)	(Stufe x 3)V	Stufe x 2.500 ¥
Gefälschte Lizenz (Stufe 1-6)	(Stufe x 3)V	Stufe x 200 ¥

eine SIN, wenn sie den Nachteil SIN-Mensch (S. 93) haben. Die meisten Runner haben keine SIN, entweder weil sie das Pech hatten, in eine arme Familie geboren zu werden, oder weil sie sie irgendwann verloren oder weggeworfen haben. SINs sind digitale, keine physischen Objekte. Sie existieren im Kommlink oder im PAN einer Person.

Ohne SIN zurechtzukommen, kann sehr mühsam sein, deshalb nehmen die meisten Runner das Nächstbeste: eine Fälschung. Hochqualitative Fälschungen sind für das System schwer zu entdecken; weniger gute Fälschungen sind ... nicht so gut. Die Stufe einer gefälschten SIN wird bei Proben gegen Verifizierungssysteme verwendet (s. *Gefälschte SINs*, S. 366).

Genauso wie bei einer echten SIN hinterlässt man eine Datenspur, wenn man eine gefälschte SIN für legitime Aktivitäten nutzt. Die Tatsache, dass kriminelle Aktivitäten zu gefälschten SINs zurückverfolgt werden können, macht gefälschte SINs von ihrem Wesen her zu Wegwerfartikeln. Die meisten Runner operieren mit zwei oder mehr gefälschten SINs gleichzeitig- eine für legale Aktivitäten wie das Bezahlen der Miete und Einkäufe, die andere für schattigere Aktivitäten, und möglicherweise eine dritte, die nur genutzt wird, wenn es Zeit ist, von der Bildfläche zu verschwinden.

Gefälschte Lizenz: Für alle, die nicht die normalen legalen Kanäle benutzen können oder wollen, gibt es gefälschte Lizenzen für alle Arten von eingeschränkten Gegenständen oder Aktivitäten. Gegenstände ohne Buchstabe neben ihrer Verfügbarkeit benötigen keine Lizenz. Für Gegenstände, die *Verboten* sind, gibt es keine Lizenzen. Lizenzen gibt es also nur für *Eingeschränkte* Gegenstände. Jede Art von Erlaubnis für einen Gegenstand/eine Aktivität erfordert eine separate Lizenz. Dinge, die eine Lizenz erfordern, umfassen die Jagd (mit Bogen und Gewehr), den Besitz einer Feuerwaffe, das verdeckte Tragen einer Feuerwaffe (separate Lizenz), Spruchzauberei und jede Art von Eingeschränkter Ausrüstung oder Bodytech. Genauso wie SINs im Wesentlichen nur auf dem Kommlink existieren, existieren Lizenzen auf der SIN und sind mit ihr verbunden. Wenn man eine gefälschte Lizenz für das verdeckte Tragen einer Waffe kauft, kauft man sie nicht für Murderman, den professionellen Shadowrunner, sondern für John Doe, eine von Murdermans gefälschten SINs. Jede Lizenz muss einer bestimmten (gefälschten) SIN nach Wahl des Spielers zugewiesen werden. Verwenden Sie die Stufe der gefälschten Lizenz gegen Verifizierungssysteme (s. *Gefälschte SINs*, S. 366).

CREDSTICKS

TYP	MAXIMALWERT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Standard	5.000 ¥	–	5 ¥
Silber	20.000 ¥	–	20 ¥
Gold	100.000 ¥	5	100 ¥
Platin	500.000 ¥	10	500 ¥
Ebenholz	1.000.000 ¥	20	1.000 ¥

WERKZEUGE

WERKZEUG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kiste	–	500 ¥
Laden	8	5.000 ¥
Werkstatt	12	50.000 ¥

WERKZEUGE

Das Bauen und Reparieren von Gegenständen erfordert die richtigen Werkzeuge. Werkzeuge müssen separat für eine bestimmte Fertigkeit gekauft werden (zum Beispiel ein Waffenbau-Laden, eine Verkleiden-Kiste, eine Seefahrtmechanik-Werkstatt und so weiter). Eine **Kiste** ist tragbar und enthält das grundlegende Werkzeug für Standardreparaturen. Einen **Laden** kann man hinten in einem Van transportieren, und er enthält kompliziertere Werkzeuge für Bau und Reparatur. Eine **Werkstatt** muss in einem Gebäude untergebracht werden und ist wegen der unhandlichen und schweren Maschinen, die sie enthält, nicht transportabel, aber dafür kann sie auch für sehr komplizierte Bauten und Modifikationen verwendet werden. Läden und Werkstätten sind beide mit Standard-Ersatzteilen ausgestattet.

Es gibt ein paar Richtlinien, mit denen Sie herausfinden können, ob für eine bestimmte Aufgabe eine Kiste, ein Laden oder eine Werkstatt notwendig ist (s. *Bauen und Reparieren*, S. 146). Der Spielleiter hat allerdings das letzte Wort und kann sogar bestimmen, dass für eine bestimmte Aufgabe spezielle oder ungewöhnliche Teile erforderlich sind, die separat erworben werden müssen.

SICHTGERÄTE

Von coolen Sonnenbrillen bis hin zu wuchtigen Sichtgeräten - Sichtverstärkung ist in vielen Formen erhältlich. All diese Geräte sind WiFi-fähig und nutzen WiFi auch standardmäßig, obwohl man für die meisten auch ein Datenkabel nutzen kann. Jedes Gerät hat eine Kapazität, die das Hinzufügen von Sichtverstärkungen erlaubt. Einige dieser Geräte werden getragen, während andere externe Sensorgeräte sind oder sogar an Waffen befestigt werden.

Brille: Brillen sind Linsen in einem Leichtbaurahmen, der auf der Nase getragen wird. Sie sind in zahlreichen Stilen erhältlich, und eine Brille mit Sichtverstärkungen ist nur bei genauem Hinsehen von einer normalen oder Sonnenbrille zu unterscheiden.

Fernglas: Ferngläser werden gewöhnlich in der Hand gehalten und sind mit eingebauter Sichtvergrößerung ausgestattet. Sie sind in optischen (ohne Möglichkeit des Einbaus zusätzlicher Sichtverstärkungen) und elektronischen Versionen (die mit Sichtverstärkungen ausgestattet werden können) erhältlich.

Kamera: Kameras können Fotos, Videos und Trideos (einschließlich Ton) aufnehmen. Sie können mit Sicht- und Audioverstärkungen ausgestattet werden. Es ist auch eine Mikrokamera mit Kapazität 1 erhältlich.

Kontaktlinsen: Die neuesten Anzeigegeräte werden direkt auf den Augen getragen. Sie sind praktisch nicht zu entdecken, bieten aber auch nur wenig Raum für Sichtverstärkungen. Kontaktlinsen müssen kabellos sein; sie haben keinen Platz für einen Universal-Datenport.

OPTISCHE UND AUFNAHMEGERÄTE

OPTISCHE UND AUFNAHMEGERÄTE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Brille (Kapazität 1–4)	–	Kapazität x 100 ¥
Endoskop	8	250 ¥
Fernglas (Kapazität 1–3)	–	Kapazität x 50 ¥
Fernglas, Optisch	–	50 ¥
Kamera (Kapazität 1–6)	–	Kapazität x 100 ¥
Kontaktlinsen (Kapazität 1–3)	6	Kapazität x 200 ¥
Mage-Sight-Brille	12E	3.000 ¥
Mikrokamera (Kapazität 1)	–	100 ¥
Monokel (Kapazität 1–4)	–	Kapazität x 120 ¥
Periskop	3	50 ¥
Sichtgerät (Kapazität 1–6)	–	Kapazität x 50 ¥
Zielfernrohr (Kapazität 3)	2	300 ¥

Monokel: Ein Monokel wird an einem Stirnband oder Helm mit einem herunterklappbaren Arm oder (für den altmodischen Look) an einer Kette getragen.

Sichtgerät: Ein Sichtgerät ist relativ groß und wuchtig und wird am Kopf befestigt, wodurch es schwer zu entfernen ist. Sichtgeräte können eine große Bandbreite an Sichtverstärkungen aufnehmen.

Zielfernrohr: Dies sind Sichtverstärker und Anzeigegeräte, die gewöhnlich auf Waffen montiert werden (s. *Feuerwaffenzubehör*, S. 434).

OPTISCHE GERÄTE

Diese Geräte verwenden optische Technologie (Lichtbeugung oder -reflexion), keine elektronische. Sie bieten viele Einsatzmöglichkeiten, und eine der dramatischsten davon ist, dass sie es einem Zauberer ermöglichen, aus der Deckung heraus ein Blickfeld zu etablieren – etwas, das mit elektronischen Geräten nicht möglich ist. Spruchzauberei, die auf diese Weise durch optische Geräte durchgeführt wird, erleidet einen Würfelpoolmodifikator von -3. Optische Geräte können keine Sichtverstärkungen aufnehmen.

Endoskop: Dieses Glasfaserkabel ist mindestens einen Meter lang, wobei die ersten 20 Zentimeter auf jeder Seite aus myomerischem Seil (S. 454) und einer optischen Linse bestehen. Es erlaubt dem Benutzer, um die Ecke, unter Türspalten hindurch oder in enge Spalte hineinzuschauen. Endoskope sind in mehreren Längen erhältlich, allerdings können längere Segmente unhandlich sein.

Mage-Sight-Brille: Dieses schwere Sichtgerät ist mit einem myomerischen Seil (S. 454) verbunden, das um ein Glasfaserkabel gewunden ist, das in einer optischen Linse endet. Das Seil ist in Längen von 10, 20 oder 30 Metern erhältlich.

Periskop: Das Periskop ist eine L-förmige Röhre mit zwei Spiegeln und erlaubt es dem Benutzer, um Ecken herum zu sehen, zu schießen oder Zauber zu wirken.

SICHTVERSTÄRKUNGEN

VERSTÄRKUNG	KAPAZITÄTS-KOSTEN	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Bildverbindung	[1]	–	+25 ¥
Blitzkompensation	[1]	+1	+250 ¥
Infrarotsicht	[1]	+6	+500 ¥
Restlichtverstärkung	[1]	+4	+500 ¥
Sichtverbesserung (Stufe 1–3)	[Stufe]	+(Stufe x 2)	+(Stufe x 500) ¥
Sichtvergrößerung	[1]	+2	+250 ¥
Smartlink	[1]	+4E	+2.000 ¥

SICHTVERSTÄRKUNGEN

Für den Einbau in visuellen Sensoren und Aufnahmegeräten – von Kontaktlinsen bis hin zu Kameras – gibt es eine Reihe von Optionen. Jede Sichtverstärkung hat entsprechende Kapazitätskosten.

Bildverbindung: Dieses Standardupgrade zeigt visuelle Informationen (Text, Bilder, Filme, die aktuelle Uhrzeit und so weiter) im eigenen Blickfeld an. Dies sind gewöhnlich AROs, aber man kann praktisch alles darauf anzeigen, was man will. Ein Team kann die Bildverbindung nutzen, um taktische und Lageinformationen in Echtzeit zu teilen. Man braucht eine Bildverbindung, um die AR wirklich zu „sehen" und an der modernen Welt teilzuhaben.

Blitzkompensation: Dieses Zubehör schützt sowohl vor blendenden Lichtblitzen als auch vor einfachem blendendem Licht. Es verringert die Sichtmodifikatoren für blendendes Licht und senkt den Malus durch Blitzlichter, wie etwa durch ein Flash-Pack.

Infrarotsicht: Diese Sichtverstärkung ermöglicht das Sehen im infraroten Spektrum, wodurch man Hitzemuster erkennen kann. Das ist eine sehr praktische Methode, um Lebewesen in völliger Dunkelheit zu entdecken, um zu prüfen, ob ein Motor oder eine Maschine vor Kurzem gelaufen ist, und für ähnliche Zwecke.

Restlichtverstärkung: Dieses Zubehör erlaubt es einem, sogar dann noch normal zu sehen, wenn die einzige Lichtquelle die Sterne am Himmel sind. Es hilft allerdings nicht in totaler Dunkelheit.

Sichtverbesserung: Dieses Zubehör schärft die Sicht eines Charakters auf alle Entfernungen und bietet ihm eine Sehschärfe, die eher der eines durchschnittlichen Falken als der eines durchschnittlichen Metamenschen ähnelt. Sichtverbesserung addiert ihre Stufe als positiven Modifikator auf das Limit bei visuellen Wahrnehmungsproben.

WiFi-Vorteil: Die Sichtverbesserung addiert ihre Stufe als Würfelpoolmodifikator auf visuelle Wahrnehmungsproben.

Sichtvergrößerung: Diese Zoomfunktion vergrößert die Sicht digital um das bis zu 50-fache, wodurch man weit entfernte Ziele besser sehen kann. Regeln zum Einsatz von Sichtvergrößerung im Fernkampf finden Sie auf S. 176.

Smartlink: Dieses Zubehör arbeitet mit einem Smartgunsystem zusammen und verleiht einem erst die vollen Vorteile des Systems. Die Smartgun teilt ihrem Benutzer die Entfernung zu verschiedenen Zielen mit, den Munitionsstand (und -typ), die Hitzeentwicklung, die mechanische Bela-

AUDIOGERÄTE

GERÄT	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Kopfhörer (Kapazität 1–6)	–	Kapazität x 50 ¥
Lasermikrofon (Kapazität 1–6)	6E	Kapazität x 100 ¥
Mikrofon (Kapazität 1–6)	–	Kapazität x 50 ¥
Ohrstöpsel (Kapazität 1–3)	–	Kapazität x 50 ¥
Richtmikrofon (Kapazität 1–6)	4	Kapazität x 50 ¥

AUDIOVERSTÄRKUNGEN

VERSTÄRKUNG	KAPAZITÄTS-KOSTEN	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Audioverbesserung (Stufe 1–3)	[Stufe]	+(Stufe x 2)	+(Stufe x 500) ¥
Richtungsdetektor	[2]	+4	+1.000 ¥
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1–3)	[Stufe]	+(Stufe x 3)	+(Stufe x 250) ¥

stung und so weiter. Ohne ein Smartlink sendet ein Smartgunsystem nur Daten, die von niemandem empfangen werden und deshalb keine Wirkung haben. Ein Smartlink, das in einem natürlichen Auge oder in Cyberaugen installiert wird, ist effektiver als ein Smartlink in einem externen Gerät (s. *Smartgunsystem*, S. 435).

AUDIOGERÄTE

Es gibt mehrere gebräuchliche Arten von Audiogeräten. Jedes Gerät hat eine Kapazität, die das Hinzufügen von Audioverstärkungen erlaubt.

Kopfhörer: Ein komplettes Headset mit verstellbaren Kopfriemen. Ohrstöpsel sind schwerer zu entdecken, aber Kopfhörer haben mehr Kapazität.

Lasermikrofon: Dieser ausgeklügelte Sensor wirft einen Laserstrahl gegen einen festen Gegenstand wie etwa eine Fensterscheibe, liest die Vibrationen auf der Oberfläche und übersetzt sie in die Geräusche, die auf der anderen Seite der Oberfläche ertönen. Die maximale Reichweite beträgt 100 Meter. Ein Lasermikrofon kann nicht die Audioverstärkung Richtungsdetektor aufnehmen.

Mikrofon: Ein normales omnidirektionales Audioaufnahmegerät. Ist gewöhnlich eingebaut in oder (kabellos) verbunden mit einem Kommlink oder einem anderen Aufnahmegerät. Mikroversionen sind mit Kapazität 1 erhältlich und haben dann auch nur eine maximale Reichweite von 5 Metern.

Ohrstöpsel: Diese ergonomischen Ohrstöpsel sind schwer zu entdecken und noch schwerer von den normalen Ohrstöpseln zu unterscheiden, die Bestandteil jedes Musikspielers und Kommlinks sind.

Richtmikrofon: Mit diesem Mikrofon kann man weit entfernte Unterhaltungen belauschen. Feste Gegenstände oder laute Geräusche entlang des Lauschweges stören hier natürlich. Es ist, als wäre man bis zu hundert Meter näher an dem, worauf man das Mikro richtet.

AUDIOVERSTÄRKUNGEN

Audioverstärkungen sind für alle oben aufgeführten Audiogeräte als installierbare Upgrades erhältlich. Jede Audioverstärkung kann Audioinput aus der AR und anderen Quellen abspielen. Jede Verstärkung hat entsprechende Kapazitätskosten.

Audioverbesserung: Audioverbesserung erlaubt es dem Anwender, ein breiteres Spektrum von Audiofrequenzen zu hören, einschließlich Infra- und Ultraschall, die außerhalb des normalen metamenschlichen Hörspektrums liegen. Der Anwender erkennt außerdem feinste Nuancen und kann ablenkende Hintergrundgeräusche ausblenden. Audioverbesserung addiert ihre Stufe zum Limit bei Wahrnehmungsproben zum Hören.

WiFi-Vorteil: Die Audioverbesserung addiert ihre Stufe als Würfelpoolmodifikator auf Wahrnehmungsproben zum Hören.

Richtungsdetektor: Dieses Audiozubehör lokalisiert die Quelle eines Geräuschs. Sie gewährt einen Bonus von +2 auf das Limit bei Wahrnehmungsproben, um die Quelle eines bestimmten Geräuschs zu finden.

WiFi-Vorteil: Der Richtungsdetektor verleiht einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf Wahrnehmungsproben für das Lokalisieren der Quelle eines bestimmten Geräuschs.

Selektiver Geräuschfilter: Dieses Zubehör filtert Hintergrundgeräusche aus und erlaubt dem Anwender, sich auf bestimmte Geräusche oder Geräuschmuster zu konzentrieren. Es enthält sogar Sprach-, Wort- und Geräuschmustererkennung. Mit jedem Stufenpunkt kann man eine bestimmte Geräuschgruppe (wie etwa die Schritte einer patrouillierenden Wache oder die Rotoren eines entfernten Hubschraubers) auswählen und sich auf sie konzentrieren. Man hört aktiv nur auf eine Geräuschgruppe gleichzeitig, aber man kann andere Geräuschgruppen für späteres Playback aufzeichnen oder sie automatisch überwachen (zum Beispiel kann man einen Alarm festlegen für den Fall, dass in einer Unterhaltung ein bestimmtes Wort fällt oder sich der Atemrhythmus eines Wachhunds ändert).

SENSOREN

Sensoren gibt es fast überall. Sie werden zu Milliarden billig produziert, und Miniaturisierung und Integrierung haben dazu geführt, dass Sensoren sowohl überall eingebaut als auch schwer zu entdecken sind.

Sensoren müssen in irgendeiner Art von Gehäuse oder Umhüllung platziert oder in ein anderes Gerät eingebaut werden. Sie können Daten selbst aufzeichnen oder sie kabellos in Echtzeit oder als Dateien an andere Geräte übermitteln.

Sensoren sind in sieben Stufen (2–8) und zwei Arten erhältlich: als Einzelsensor oder Array. Wenn man ein Sensorarray für Wahrnehmungsproben verwendet, kann man seine Fertigkeit Elektronische Kriegsführung statt der Fertigkeit Wahrnehmung einsetzen.

Die Kosten der Sensorfunktion(en) sind in den Kosten eines Sensorarrays oder Einzelsensors enthalten. Ein Sensorarray kann (unabhängig von seiner Stufe) bis zu acht Sensorfunktionen (s. Tabelle *Sensorfunktionen* auf S. 450) aufnehmen, ein Einzelsensor nur eine Sensorfunktion.

GEHÄUSE UND SENSOREN

GERÄT	KAPAZITÄT	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Tragbares Gehäuse	1–3	–	Kapazität x 100 ¥
Wandmontiertes Gehäuse	1–6	–	Kapazität x 250 ¥
Sensorarray (Stufe 2–8)	[6]*	7	Stufe x 1.000 ¥
Einzelsensor (Stufe 2–8)	[1]*	5	Stufe x 100 ¥

* Werte in eckigen Klammern sind der Kapazitätsbedarf der betreffenden Sensorenart

MAXIMALE SENSORENSTUFEN NACH GERÄTETYP

SENSORPAKET	MAXIMALE SENSORSTUFE
RFID, Audio- oder Sichtgerät, Headware	2
Handgerät, kleine (oder kleinere) Drohne	3
Wandmontiertes Gerät, mittlere Drohne	4
Große Drohne, Cybergliedmaße	5
Motorrad	6
Fahrzeug (größer als ein Motorrad)	7
Gebäude, Flughäfen etc.	8

GEHÄUSE

Sensoren können in Geräten installiert werden, die eine Kapazität haben. Die meisten Fahrzeuge und Drohnen sind serienmäßig mit einem Sensorarray ausgestattet (dessen Stufe in ihren Spielwerten angegeben ist). Worin man einen Sensor einbauen kann, hängt von der Stufe des Sensors ab (siehe die Tabelle *Maximale Sensorenstufen nach Gerätetyp*).

SENSORFUNKTIONEN

Alle Funktionen, die für Sensoren auswählbar sind, sind in der Tabelle *Sensorfunktionen* aufgeführt. Wenn eine Funktion denselben Namen wie ein Sicht- oder Audiogerät hat, gilt dessen Beschreibung im entsprechenden Abschnitt, mit einer Kapazität gleich seiner Stufe, und wird deshalb hier nicht beschrieben.

Atmosphärensensor: Wettervorhersagen sind (dank der Umweltverschmutzung, des Erwachens und anderer Faktoren) notorisch unglaubwürdig, aber Atmosphärensensoren bewahren einen mit einer sekundengenauen Analyse der Geschehnisse in der Luft um einen herum davor, von Regen überrascht zu werden.

Bewegungsmelder: Dieser Sensor verwendet eine Mischung aus Ultraschall und niedrigenergetischem Infrarot, um Bewegung und drastische Veränderung in der Umgebungstemperatur zu entdecken. Die maximale Reichweite beträgt 25 Meter.

Cyberwarescanner: Dieser Millimeterwellenscanner ist hauptsächlich für die Entdeckung von Cyberware gedacht, kann aber auch andere Kontrabande entdecken. Die maximale Reichweite beträgt 15 Meter.

Geigerzähler: Dieser Sensor detektiert die Menge der ihn umgebenden Radioaktivität.

Geruchsscanner: Der Geruchsscanner fängt die Moleküle in der Luft ein und analysiert sie. Er funktioniert genauso wie Geruchsbooster-Cyberware.

Laser-Entfernungsmesser: Dieser einfache Sensor sendet einen Laserstrahl aus, der von der Oberfläche eines Ziels reflektiert und von einem Detektor erfasst wird, um die genaue Entfernung zum Ziel zu berechnen.

MAD-Scanner: Der MAD-Scanner (Magnetanomaliedetektion) wird für die Entdeckung von Waffen und anderen Metallkonzentrationen verwendet. Er hat eine maximale Reichweite von 5 Metern.

Radiosignalscanner: Dieser Sensor kann als Wanzenscanner (S. 445) verwendet werden.

Ultraschall: Der Ultraschallsensor besteht aus einem Emitter, der kontinuierlich Ultraschallimpulse emittiert, und einem Empfänger, der die Echos dieser Impulse aufnimmt, um daraus eine topographische Ultraschallkarte zu erstellen. Ultraschall ist perfekt, um Strukturen zu „sehen", Entfernungen zwischen Objekten zu berechnen und Dinge wahrzunehmen, die für das nackte Auge unsichtbar sind (wie etwa Leute, die durch einen Unsichtbarkeitszauber verborgen sind); er kann allerdings weder mit Farben noch mit Helligkeit umgehen. Er kann auch keine Materialien wie Glas durchdringen, die für optische Sensoren transparent sind. Man kann ihn in den passiven Modus schalten, sodass er keine Ultraschallimpulse emittiert, sondern nur Ultraschall aus anderen Quellen aufnimmt, wie etwa von Bewegungsmeldern oder anderen Ultraschallsensoren im aktiven Modus (oder von Fledermäusen).

SENSORFUNKTIONEN

FUNKTION	MAXIMALE REICHWEITE
Atmosphärensensor	–
Bewegungsmelder	25 m
Cyberwarescanner	15 m
Geigerzähler	–
Geruchsscanner	–
Kamera	–
Laser-Entfernungsmesser	1.000 m
Lasermikrofon	100 m
MAD-Scanner	5 m
Mikrofon	–
Radiosignalscanner	20 m
Richtmikrofon	–
Ultraschall	50 m

SICHERHEITSGERÄTE UND HANDSCHELLEN

SICHERHEITSGERÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Magschloss	Stufe	Stufe x 100 ¥
Anti-Manipulations-System (Stufe 1–4)	+Stufe	+(Stufe x 250) ¥
Biometrischer Scanner	+4	+200 ¥
Tastatur oder Kartenleser	–	+50 ¥
Zylinder-/Kombinationsschloss (Stufe 1–6)	Stufe	Stufe x 10 ¥
HANDSCHELLEN	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Cyberwareblocker	6E	250 ¥
Metall	–	20 ¥
Plasstahl	6E	50 ¥
Plastik (je 10 Stück)	–	5 ¥

SICHERHEITSGERÄTE

Details zum Einsatz von Sicherheitsgeräten finden Sie ab S. 361.

Handschellen: Normale Metallhandschellen (Panzerung 16, Struktur 2) verfügen über ein mechanisches oder ein Wi-Fi-kontrolliertes Schloss (s. *Barrieren*, S. 196). Moderne Plasstahlhandschellen (Panzerung 20, Struktur 2) werden beim Schließen zusammengeschmolzen und müssen aufgeschnitten werden. Einweg-Plastikstreifen (Panzerung 6, Struktur 1) sind leicht und können in Bündeln mitgeführt werden. Cyberwareblocker sind aus Metall (Panzerung 16, Struktur 2) und werden an den Handgelenken oder Fußknöcheln eines Gefangenen befestigt, damit er sich nicht schneller als mit einem Schlurfen bewegt und keine Cyberimplantatwaffen ausfährt.

Magschloss: Magschlösser sind elektronische Schlösser mit einer Reihe von Zugangskontrolloptionen, von biometrischen Scannern über Magnetkarten bis hin zu RFID-Karten. Weitere Informationen über Magschlösser und ihre Optionen finden Sie unter *Magschlösser*, S. 362.

Schloss: Selbst in der kabellosen Welt der 2070er gibt es immer noch einige mechanische Zylinder- oder Kombinationsschlösser. Einige von ihnen gehören zu alter Infrastruktur, die immer noch da ist, um Geld zu sparen, andere gibt es aus Nostalgiegründen, und wieder andere sind da, weil Einbrecher sie nicht erwarten. Weitere Details finden Sie auf S. 362.

EINBRUCHSWERKZEUG

Regeln für typische Sicherheitsgeräte und ihre Überwindung finden Sie auf S. 361. Die meiste Ausrüstung, die Sie hier erwarten würden, sich aber nicht hier findet, kann über entsprechendes Werkzeug (S. 447) abgedeckt werden.

Automatischer Dietrich: Diese Sperrpistole ist eine schnelle und effektive Methode, um mechanische Schlösser zu umgehen. Die Stufe des Automatischen Dietrichs wird zum Limit des Charakters addiert, wenn er ein mechanisches Schloss knackt.

EINBRUCHSWERKZEUG

GEGENSTAND	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Automatischer Dietrich (Stufe 1–6)	8E	Stufe x 500 ¥
Brecheisen	–	20 ¥
Dietrich-Set	4E	250 ¥
Gussform für Abdruckhandschuh (Stufe 1–4)	12V	Stufe x 500 ¥
Magnetkarten-Kopierer (Stufe 1–6)	8V	Stufe x 600 ¥
Magschlossknacker (Stufe 1–4)	(Stufe x 3)V	Stufe x 2.000 ¥
Mini-Schweißgerät	2	250 ¥
Treibstoffkanister für Mini-Schweißgerät	2	80 ¥
Monofilamentkettensäge	8	500 ¥
Sequencer (Stufe 1–6)	(Stufe x 3)V	Stufe x 250 ¥

EXOTISCHE NAHKAMPFWAFFE	PRÄZISION	REICH-WEITE	SCHADEN	DK
Monofilamentkettensäge	3	1	8K	-6

WiFi-Vorteil: Durch den Zugriff auf eine riesige Onlinedatenbank von mechanischen Schlössern wird die Stufe des Automatischen Dietrichs als Würfelpoolmodifikator zur Probe des Charakters addiert, wenn er ein mechanisches Schloss knackt.

Brecheisen: Ein Brecheisen verdoppelt die effektive Stärke eines Charakters, wenn er versucht, eine Tür oder einen Behälter aufzubrechen.

Dietrich-Set: Diese mechanischen Einbruchswerkzeuge sind in den letzten Jahrhunderten nur marginal verbessert worden. Sie sind notwendig für das Knacken von mechanischen Schlössern.

Gussform für Abdruckhandschuh: Dieses Gerät nimmt einen Finger- oder Handabdruck und formt einen „Handschuh", den man tragen kann, um den Abdruck zu imitieren und damit einige biometrische Schlösser zu überlisten (s. *Magschlösser*, S. 362).

Magnetkarten-Kopierer: Der Magnetkarten-Kopierer erlaubt es dem Benutzer, in Sekundenschnelle eine (gestohlene) Magnetkarte auszulesen. Danach kann eine neue Magnetkarte mit einer Hardware-Kiste, zehn Minuten Zeit und einer Probe auf Hardware + Logik [Geistig] (2) hergestellt werden. Wenn sie verwendet wird, verwendet die gefälschte Magnetkarte ihre Stufe in einer Vergleichenden Probe gegen die Magschlossstufe (s. *Magschlösser*, S. 363). Einige Sicherheitssysteme bemerken ungewöhnliche Verwendungen von „Zweitschlüsseln", etwa wenn „Dr. Müller" ein Labor betritt, das sie schon zuvor betreten und noch nicht wieder verlassen hat.

Magschlossknacker: Diese Magschloss-„Rohkarte" kann in den Kartenleser jedes Magschlosses eingeschoben werden und lässt ihn glauben, dass eine legitime Zugangskarte eingeschoben wurde (s. *Magschlösser*, S. 362).

WiFi-Vorteil: Der Magschlossknacker erhält einen Bonus von +1 auf seine Stufe.

Mini-Schweißgerät: Dieses tragbare Schweißgerät erzeugt einen kleinen Lichtbogen, um Metalle zu schmelzen, entweder um durch Metall zu schneiden oder sie zusammenzuschweißen. Seine Energiequelle reicht für 30 Minuten Betrieb. Der Lichtbogen erzeugt zwar eine große Hitze, ist aber viel zu klein, um eine gute Waffe abzugeben (das wäre, als würde man versuchen, jemanden mit einem Feuerzeug zu stechen). Das Mini-Schweißgerät hat einen Schadenscode von 25, wenn man es verwendet, um durch Barrieren zu schneiden.

Monofilamentkettensäge: Die obere Seite jedes Kettensegments dieser tragbaren Motorsäge ist mit Monofilamentdraht bedeckt. Dadurch ist die Säge ideal zum Durchschneiden von Bäumen, Türen und anderen unbeweglichen Objekten. Eine Monofilamentkettensäge ist zu unhandlich, um eine gute Nahkampfwaffe abzugeben (verwenden Sie die Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe). Gegen Barrieren wird der Schadenscode von 8K der Monofilamentkettensäge verdoppelt.

Sequencer: Ein elektronisches Gerät, das benötigt wird, um Magschlösser mit Tastatur zu knacken (s. *Magschlösser*, S. 362).

WiFi-Vorteil: Der Sequencer erhält einen Bonus von +1 auf seine Stufe.

INDUSTRIECHEMIKALIEN

Toxine und Drogen finden Sie auf S. 410.

Kleber-Lösungsmittel: Diese Spraydose enthält genug Lösungsmittel, um etwa einen Quadratmeter schnelltrocknenden Aerosol-Superkleber zu entfernen.

Sprühkleber: Dieser schnelltrocknende Aerosol-Superkleber erlaubt es, zwei feste Oberflächen schnell aneinanderzukleben, und enthält genug Kleber für ungefähr einen Quadratmeter (genug, um eine Außentür oder ein Panoramafenster zuzukleben). Der Kleber braucht 1 Kampfrunde, um auszuhärten. Er hat eine Konstitution und Stärke von jeweils 5 für den Fall, dass man ihn aufbrechen will (dies erfolgt über eine Vergleichende Probe auf Konstitution + Stärke).

Thermit-Brennstab: Thermitgel ist ein entzündliches Material, das mit einer extrem hohen Temperatur brennt. Es wird mithilfe eines Brennstabs – einer Stange aus Thermit und Sauerstoff mit einem Griff und in einer Halterung – appliziert, der verwendet werden kann, um Löcher in Eisen, Stahl und sogar Plasstahl zu brennen. Der Thermit-Brennstab verursacht Feuerschaden mit einem Schadenscode von 30K. Er muss sehr vorsichtig gehandhabt werden und kann deshalb nicht als Waffe verwendet werden (es sei denn, das Ziel ist gefesselt oder bewusstlos oder so – autsch).

INDUSTRIECHEMIKALIEN

CHEMIKALIE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kleber-Lösungsmittel	2	90 ¥
Sprühkleber	2	150 ¥
Thermit-Brennstab	16E	500 ¥

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

Zu allgemein üblicher Überlebensausrüstung gehören die folgenden Gegenstände:

Atemschutzmaske: Eine Atemschutzmaske ist eine Filtermaske, die über Mund und Nase getragen wird und vor Toxinen mit Inhalationsvektor schützt (s. *Toxine*, S. 410). Sie addiert ihre Stufe zu Toxinwiderstandsproben gegen Toxine mit Inhalationsvektor.

Chemoanzug: Dieser undurchlässige Ganzkörperanzug wird über Kleidung oder Panzerung getragen und gewährt Chemische Isolierung (S. 441) in Höhe seiner Stufe. Er darf nicht mit einem kompletten Hazmat-Anzug verwechselt werden, da er nicht vakuumversiegelt ist. Wenn ein Chemoanzug über chemikalienresistenter Panzerung getragen wird, kommt nur die höchste Stufe an Chemischer Isolierung zur Anwendung.

Gasmaske: Dieses Atemgerät mit Sauerstoffversorgung bedeckt das Gesicht vollständig und macht gegen Toxinangriffe mit Inhalationsvektor immun (s. *Toxine*, S. 410). Die Gasmaske hat eine Luftversorgung für eine Stunde (Ersatz kostet 40 Nuyen) und kann an größere Lufttanks angeschlossen werden. Sie kann nicht mit einer normalen Atemschutzmaske kombiniert werden.

WiFi-Vorteil: Die Gasmaske analysiert und übermittelt Informationen über die Umgebungsluft, die der Charakter *nicht* atmet.

Geckotape-Handschuhe: Die äußere Schicht dieser Handschuhe besteht aus einem speziellen Trockenklebstoff, in dem Millionen von mikroskopisch feinen Haaren enthalten sind, die an anderen Oberflächen haften. Einzeln sind diese Haftkräfte vernachlässigbar, aber zusammen sind sie stark genug, um sogar einen Troll kopfüber an einer Decke zu befestigen. Geckotape-Handschuhe kommen als Set, das Handschuhe, Kniepolster und Überziehsohlen enthält. Wenn man das Set trägt, gelten die Regeln für Klettern mit Ausrüstung (S. 134). Geckotape-Handschuhe sind in nassem Zustand nutzlos.

WiFi-Vorteil: Die äußere Haftschicht kann per WiFi-Signal zeitweise neutralisiert werden, was nützlich ist, um die Handschuhe an- und auszuziehen, ohne dass sie an der eigenen Person oder aneinander kleben bleiben.

Hazmat-Anzug: Der Hazmat-Anzug bedeckt den ganzen Körper und enthält einen internen Lufttank mit einer Luftversorgung für vier Stunden. Solange er nicht beschädigt wird, bietet er Chemische Versiegelung (S. 441) und schützt vor Toxinangriffen mit Kontakt- und Inhalationsvektor (s. *Toxine*, S. 410). Viele Hazmat-Anzüge sind serienmäßig mit einem Geigerzähler (S. 450) ausgestattet.

WiFi-Vorteil: Der Hazmat-Anzug analysiert und übermittelt Informationen über die Umgebung, die der Charakter *nicht* atmet oder berührt.

Kletterausrüstung: Dies ist ein Rucksack voller Seil (mit 400 Kilogramm Tragkraft), einem Klettergeschirr, Handschuhen, Karabinern, Steigeisen und weiteren Dingen, die für das Klettern mit Ausrüstung benötigt werden (s. *Klettern*, S. 134).

Kletterhandschuhe: Diese Handschuhe bestehen aus einem speziellen Gewebe, das einen besseren Griff am Seil erlaubt und einen Würfelpoolbonus von +2 für alle Proben verleiht, bei denen es darum geht, sich am Seil festzuhalten. Diese Handschuhe sind notwendig, um ultradünnes Microwire zu verwenden, ohne sich die Hände aufzuschlitzen, während man daran herunterrutscht.

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Atemschutzmaske (Stufe 1–6)	–	Stufe x 50 ¥
Chemoanzug (Stufe 1–6)	Stufe x 2	Stufe x 150 ¥
Gasmaske	–	200 ¥
Geckotape-Handschuhe	12	250 ¥
Hazmat-Anzug	8	3.000 ¥
Kletterausrüstung	–	200 ¥
Kletterhandschuhe	–	50 ¥
Leuchtstab	–	25 ¥
Magnesiumfackel	–	5 ¥
Mini-Signalraketenkanone	–	175 ¥
Mini-Signalrakete	–	25 ¥
Survival-Kit	4	200 ¥
Taschenlampe	–	25 ¥
Taucherausrüstung	6	2.000 ¥

Leuchtstab: Wenn man den Leuchtstab knickt und schüttelt, erhält man für drei Stunden eine sanfte chemische Beleuchtung, die einen Radius von zehn Metern erhellt.

Magnesiumfackel: Anzünden und aktivieren für fünf Minuten helles Fackellicht.

Mini-Signalraketenkanone: Die Signalraketenkanone kann farbige Leuchtraketen bis zu 200 Meter hoch in die Luft schießen und dadurch ein paar Minuten lang ein Gebiet von der Größe eines Häuserblocks beleuchten, was den Modifikator für Teil- oder Schwache Beleuchtung eliminiert. Wenn man damit auf jemanden schießt, kommt die Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe zur Anwendung. Die Mini-Signalrakete verursacht 5K Feuerschaden.

Survival-Kit: Eine Auswahl von Überlebensausrüstung in einer widerstandsfähigen Tasche. Enthält ein Messer, ein Feuerzeug, Streichhölzer, einen Kompass, eine leichte Isolationsdecke, Nahrungsriegel für mehrere Tage, eine Wasserreinigungseinheit und noch mehr. Gut für die Notfalltasche.

Taschenlampe: Im Jahr 2075 haben die meisten Taschenlampen eine sehr lange Lebensdauer und sind superhell. Haltbarkeit und Helligkeit hängen von der Größe ab – je größer, desto besser. Taschenlampen gibt es auch in Versionen für Restlichtverstärkung und Infrarot, die die Sichtmodifikatoren für Restlichtverstärkung bzw. Infrarotsicht senken. Eine Taschenlampe kann auch an einer Waffe auf- oder unterlaufmontiert werden (s. *Halterung*, S. 419).

Taucherausrüstung: In der Taucherausrüstung sind ein Neoprenanzug, eine Gesichtsmaske mit Schnorchel, ein Atemregler, ein Lufttank für 2 Stunden Luft und eine aufblasbare Weste für eine schnelle Rückkehr an die Wasseroberfläche enthalten. Der Atemregler und der Lufttank schützen wie eine Gasmaske gegen Toxine mit Inhalationsvektor. Der Neoprenanzug gewährt 1 Punkt Resistenz gegen Kälteschaden (S. 175). WiFi-Signale funktionieren unter Wasser nicht sehr gut, aber die WiFi-Systeme der Taucherausrüstung helfen bei der Vorbereitung und Wartung.

ENTERHAKENKANONE

GEGENSTAND	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Enterhakenkanone	8E	500 ¥
Camouflageseil	8E	85 ¥ pro 100 m
Katalysatorstab	8E	120 ¥
Microwire	4	50 ¥ pro 100 m
Myomerisches Seil	10	200 ¥ pro 10 m
Standardseil	–	50 ¥ pro 100 m

EXOTISCHE FERNKAMPFWAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	MUNITION
Enterhakenkanone	3	7G	-2	EM	1(v)
Mini-Signalraketenkanone	3	5K (Feuer)	-5	EM	1(v)

ENTERHAKENKANONE

Diese Kanone kann einen Enterhaken und ein daran befestigtes Seil verschießen und verwendet dafür die Reichweiten für Leichte Armbrüste. Sie ist mit einer internen Winde ausgestattet, um den Haken zurückzuziehen (oder kleine Gewichte heraufzuziehen). Verwenden Sie die Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe, um damit zu schießen. Microwire kann bis zu 100 Kilogramm Gewicht tragen, Standard- und Camouflageseil bis zu 400 Kilogramm.

Camouflageseil & Katalysatorstab: Wenn man Camouflageseil mit dem Katalysatorstab berührt, führt eine chemische Reaktion dazu, dass es innerhalb von Sekunden zu Staub zerfällt und fast keine Spuren hinterlässt. Der Katalysatorstab ist wiederverwendbar.

Microwire: Dieses Seil besteht aus einer extrem dünnen (fast monofilamentdünnen) und widerstandsfähigen Faser; eine große Länge davon kann auf sehr kleinem Raum verstaut werden, und es ist sehr schwer zu sehen. Der Nachteil ist, dass man es nur mit speziellen, schützenden Kletterhandschuhen greifen kann, ohne sich die Hand aufzuschlitzen. Sonst verursacht das Seil 8K Schaden mit einer DK von -8.

Myomerisches Seil: Dieses Seil besteht aus einer speziellen Myomerfaser und kann (bis zu einer maximalen Länge von 30 Metern) ferngesteuert bewegt werden. Zum Beispiel kann man es sich wie eine Schlange um ein Hindernis winden oder sich an einen Vorsprung binden lassen. Das Seil bewegt sich mit einer Rate von 2 Metern pro Kampfrunde.

BIOTECH

Regeln zum Heilen finden Sie auf S. 204.

Einweg-Spritze: Spritzen bestehen aus Kunststoff mit einer Metallnadel und sind für den einmaligen Gebrauch gedacht. Sie können verwendet werden, um Toxine mit Injektionsvektor zu verabreichen. Ein unkooperatives Opfer muss eventuell zuerst immobilisiert oder zumindest festgehalten werden.

Medkit: Das Medkit enthält Medikamente, Verbände, Werkzeuge und ein (redseliges) Arzt-Expertensystem, das den Nutzer bezüglich der Behandlung der gängigsten medizinischen Notfälle (einschließlich Knochenbrüchen, Schusswunden, chemischen Wunden und Vergiftung sowie der Behandlung von Schock, Blutverlust und natürlich Wiederbelebungen) beraten kann. Addieren Sie die Stufe des Medkits zum Limit bei Proben auf Erste Hilfe. Ein Medkit mit Stufe 3 oder niedriger passt in eine Tasche, ein Medkit mit Stufe 4+ ist etwa aktenkoffergroß. Das Medkit muss alle (Stufe) Verwendungen wiederaufgefüllt werden.

WiFi-Vorteil: Das Medkit gewährt einen Würfelpoolbonus gleich seiner Stufe zu Proben auf Erste Hilfe + Logik oder kann mit einem Würfelpool in Höhe seiner doppelten Stufe und einem Limit gleich seiner Stufe selbst agieren.

Vitalmonitor: Dieses kompakte Gerät misst Lebenszeichen – Herzfrequenz, Blutdruck, Temperatur und so weiter. Der Vitalmonitor kann außerdem Blut-, Schweiß- und Hautproben analysieren. Er wird von medizinischen Dienstleistern und Patienten verwendet, die ihren Gesundheitszustand überwachen müssen, und kann als Armband getragen oder in Kleidung oder Kommlinks integriert werden.

WiFi-Vorteil: Der Vitalmonitor teilt Informationen mit anderen kabellosen Geräten, die der Nutzer festlegt, und kann DocWagon oder einen anderen Notfalldienst alarmieren, falls die Lebenszeichen unter einen bestimmten Schwellenwert fallen.

GERÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Einweg-Spritze	3	10 ¥
Medkit (Stufe 1–6)	Stufe	Stufe x 250 ¥
Medkit-Nachfüllpack	–	100 ¥
Vitalmonitor	3	300 ¥

DOCWAGON-VERTRAG

Gehen Sie ohne ihn nicht nach draußen! DocWagon bietet erstklassige medizinische Notfalldienste rund um die Uhr, und sie kommen zu Ihnen! Es gibt vier Vertragsarten: Standard, Gold, Platin und Superplatin. Ein DocWagon-Vertrag erfordert die Abgabe einer Gewebeprobe (die in einem sicheren Tresorraum aufbewahrt wird, der streng von Wachleuten, Spinnen und Magiern bewacht wird) und beinhaltet einen Vitalmonitor, der als Armband getragen oder als RFID-Chip implantiert wird und aktiviert werden kann, um DocWagon zu alarmieren. Dieser Vitalmonitor dient den bewaffneten Rettungswagen und Hubschraubern von DocWagon auch als Peilsignal. Falls das Armband reißt, wird DocWagon ebenfalls alarmiert.

EINWEG-SPRITZE

DOCWAGON-VERTRAG

VERTRAG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Standard	–	5.000 ¥ pro Jahr
Gold	–	25.000 ¥ pro Jahr
Platin	–	50.000 ¥ pro Jahr
Superplatin	–	100.000 ¥ pro Jahr

Sobald ein Hilferuf von einem Klienten eingeht, garantieren die DocWagon-Partner die Ankunft eines bewaffneten Rettungsteams in weniger als zehn Minuten, ansonsten ist die medizinische Notfallversorgung kostenlos. Reanimationen schlagen mit einer hohen Extrazahlung (5.000 Nuyen) zu Buche, genauso der gegebenenfalls nötige Einsatz eines HTR-Teams (5.000 Nuyen). In letzterem Fall wird vom Klienten oder seinen nächsten Angehörigen außerdem erwartet, für die medizinische Behandlung von verletzten DocWagon-Angestellten aufzukommen beziehungsweise Kompensationszahlungen für jeden getöteten DocWagon-Angestellten zu leisten (20.000 Nuyen pro getötetem Angestellten).

Der *Goldvertrag* enthält eine kostenlose Reanimation pro Jahr, einen 50-prozentigen Nachlass auf die HTR-Gebühr und einen zehnprozentigen Nachlass auf die stationäre Behandlung. Der *Platinvertrag* enthält vier kostenlose Reanimationen pro Jahr und einen 50-prozentigen Rabatt auf die stationäre Behandlung. HTR-Dienste sind kostenlos, aber Kompensationszahlungen für getötete Mitarbeiter müssen immer noch gezahlt werden. Kunden, die den *Superplatinvertrag* abgeschlossen haben, erhalten fünf kostenlose Reanimationen pro Jahr und müssen weder für HTR-Dienste noch für getötete DocWagon-Mitarbeiter zahlen.

DocWagon antwortet nicht auf Notrufe, die von exterritorialen Regierungs- oder Konzerngebieten abgesetzt werden, ohne zuvor die Erlaubnis der jeweils zuständigen Stellen einzuholen.

SLAP-PATCHES

PATCH	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Antidot-Patch (Stufe 1–6)	Stufe	Stufe x 50 ¥
Chem-Patch	6	200 ¥
Stim-Patch (Stufe 1–6)	Stufe x 2	Stufe x 25 ¥
Tranq-Patch (Stufe 1–10)	Stufe x 2	Stufe x 20 ¥
Trauma-Patch	6	500 ¥

Slap-Patches sind selbstklebende Pflaster, die eine kontinuierliche, sichere Versorgung mit notwendigen Chemikalien erlauben. Sie werden direkt auf die Haut des Patienten geklebt. Das Anbringen eines Slap-Patches auf der Haut eines unfreiwilligen „Patienten" erfordert einen erfolgreichen Nahkampfangriff (der keinen Schaden verursacht), was schwierig sein kann, wenn das Ziel nicht besonders viel nackte Haut zeigt (s. *Angesagte Ziele*, S. 194).

Antidot-Patch: Ein Antidot-Patch addiert seine Stufe zu jeder Toxinwiderstandsprobe, die innerhalb von 20 Minuten abgelegt wird, nachdem das Patch appliziert wurde. Das Zeitfenster, um ein Antidot-Patch erfolgreich anzuwenden, ist je nach Toxin häufig sehr eng (s. *Toxine*, S. 410).

Chem-Patch: Dies ist ein leeres Slap-Patch. Man kann es mit einer Dosis einer Chemikalie oder eines Toxins (S. 410) füllen und es später bei einem Patienten (oder sich selbst) anwenden.

Stim-Patch: Dieses Patch entfernt eine Anzahl von Kästchen Geistigen Schaden in Höhe seiner Stufe. Diese Wirkung hält für (Stufe x 10) Minuten an – nach dieser Zeit erleidet der Patient (Stufe + 1) Geistigen Schaden, dem nicht widerstanden werden kann (und der zu diesem Zeitpunkt auch leicht auf den Körperlichen Zustandsmonitor überlaufen kann). Während ein Stim-Patch wirkt, kann der Charakter sich nicht ausruhen. Die häufige Verwendung von Stim-Patches kann das Ablegen von Abhängigkeitsproben erfordern. Behandeln Sie dies wie eine Abhängigkeit mit Abhängigkeitswert 2 und Abhängigkeits-Schwellenwert 1.

Tranq-Patch: Dieses Patch verursacht Geistigen Schaden in Höhe seiner Stufe, dem nur mit Konstitution widerstanden wird.

Trauma-Patch: Wenn ein Trauma-Patch bei einem sterbenden Patienten angewandt wird, erlaubt ihm dies, sofort eine Stabilisierungsprobe (s. *Stabilisierung*, S. 207) abzulegen, bei der er seine Konstitution statt Erste Hilfe oder Medizin verwendet.

WiFi-Vorteil: Statt eine Probe abzulegen, wird der Patient sofort automatisch stabilisiert.

BODYTECH

Cyberware und Bioware sind im Jahr 2075 allgegenwärtig. Für die Reichen, die Armen und jeden dazwischen bieten Bodyshops an jeder Straßenecke kleinere Modifikationen – ob legal oder nicht – praktisch zum Mitnehmen an. Selbst die Ganger an diesen Straßenecken können mit kybernetischer Sicht, Hörverstärkungen oder Datenbuchsen ausgerüstet sein.

Abgesehen von ihrer WiFi-Funktionalität ist praktisch jede Cyberware mit einem neuralen Interface (nicht zu verwechseln mit DNI) ausgestattet, das die mentale Aktivierung und Kontrolle ihrer Funktionen zulässt. Man kann dieses Interface anstelle von kabelloser Steuerung verwenden und so kabelloses Hacking verhindern, solange alle „beweglichen Teile" mit dem Nervensystem verbunden sind. Ein Stück Cyberware, das einen WiFi-Vorteil hat, kann allerdings nur dann seine volle Funktionalität bieten, wenn die WiFi-Funktionalität aktiv ist.

CYBERWARE- UND BIOWAREKATEGORIEN

Cyberware- und Biowareimplantate sind in fünf unterschiedlichen Kategorien erhältlich: Standard, Alphaware, Betaware, Deltaware und Gebraucht. Bei der Charaktererschaffung sind nur Implantate der Kategorien Standard, Alphaware und Gebraucht erhältlich. Die in diesem Abschnitt aufgeführten Preise für Cyberware und Bioware gelten für die Kategorie Standard. Beim Kauf von Implantaten anderer Kategorien verwenden Sie die Anpassungen für Essenzkosten, Preis und Verfügbarkeit, die in der Tabelle *Implantatkategorien* angegeben sind.

IMPLANTATKATEGORIEN

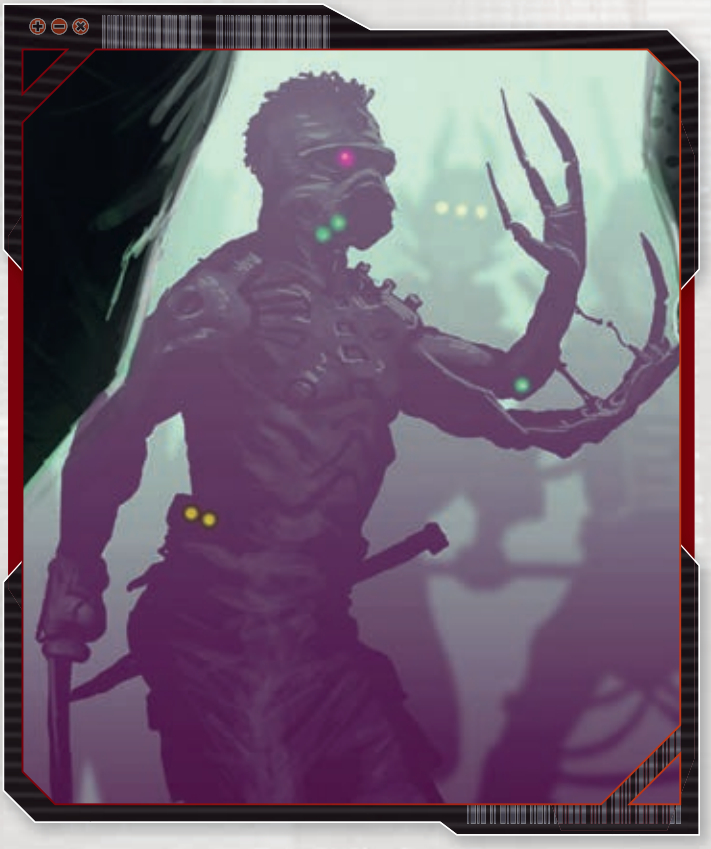
KATEGORIE	ESSENZKOSTEN-MULTIPLIKATOR	VERFÜGBARKEITS-MODIFIKATOR	PREIS-MULTIPLIKATOR
Standard	x 1	–	x 1
Alphaware	x 0,8	+2	x 1,2
Betaware	x 0,7	+4	x 1,5
Deltaware	x 0,5	+8	x 2,5
Gebraucht	x 1,25	-4	x 0,75

Anmerkung: Gebraucht ist eine eigene Kategorie und modifiziert keine der anderen Kategorien; es gibt z.B. keine gebrauchte Alphaware.

Jegliches Zubehör und alle Einbauten von Cyberware müssen dieselbe Kategorie haben wie das Implantat, in das sie eingebaut werden.

CYBERCHIRURGIE UND ERHOLUNGSZEIT

Sich Cyberware und Bioware einbauen zu lassen tut weh. Wenn man sich (nach der Charaktererschaffung) Bodytech implantieren lässt, erleidet man sowohl auf der Körperlichen als auch auf der Geistigen Schadensleiste eine Anzahl von Schadenskästchen gleich den Essenzkosten x 3 des Implantats (dieser Schaden wird aber niemals zu überzähligem Schaden). Die meisten Cyberkliniken und Bodyshops bieten Erholungsräume für ihre Patienten, in denen sie sich nach Cyberchirurgie ausruhen und genesen können, aber Vorsicht bei der Sterilität und Sauberkeit der weniger seriösen Chopshops.



HEADWARE

Diese kleinen, komplexen Geräte werden in den Kopf eingesetzt und gewöhnlich mittels minimalinvasiver Nanochirurgie aufgebaut. Implantate mit Kapazitätskosten [in Klammern] können stattdessen auch in Cybergliedmaßen eingebaut werden und kosten dann Kapazität statt Essenz.

Cortexbombe: Diese illegale Methode der Nötigung gibt es in drei Geschmacksrichtungen: als Spleen-, Mikro- und Flächenbombe. Spleenbomben sollen nur einen Teil des Kopfes des Opfers beschädigen und damit entweder spezielle Headware nutzlos machen oder das Hirn schädigen, um Blindheit, Stottern, Gehörverlust oder andere Behinderungen hervorzurufen. Manchmal, wenn *etwas im Kopf explodiert,* verlaufen die Dinge natürlich nicht nach Plan, und das Ergebnis ist etwas ... zu viel. Die Mikrobombe ist gerade stark genug, um ihren unglückseligen Träger zu töten. Flächenbomben töten das Opfer und beeinflussen einen Sprengbereich genauso wie eine Splittergranate (S. 438). Die Bomben können fern- oder zeitgesteuert gezündet werden oder sogar so eingestellt werden, dass sie durch Geräuscherkennung losgehen. Wenn sie in Cybergliedmaßen eingebaut werden, sollen sie spezielle Komponenten (Spleenbombe) oder die ganze Gliedmaße (Mikrobombe) zerstören oder den Träger verletzen und einen Bereich in die Luft sprengen (Flächenbombe).

Cyberdeck: Einfach gesagt hat man ein Deck in seinem Körper. Das ist für Hacker, die viel unterwegs sind, sehr praktisch, deshalb werden implantierte Cyberdecks häufig von G-Men und Militärdeckern verwendet.

Datenbuchse: Eine Datenbuchse verleiht einem ein Direktes Neuralinterface (S. 219), was in vielen Situationen hilfreich sein kann. Außerdem ist sie mit einer einziehbaren Spule Mikrokabel (etwa einen Meter lang) ausgestattet, mit der man sich über einen Universal-Datenport direkt mit jedem elektronischen Gerät verbinden kann. Datenbuchsen sind mit ihrem eigenen Speicher ausgestattet, um Dateien herunterzuladen oder zu speichern. Zwei Datenbuchsenbesitzer können sich mit einem Datenkabel verbinden, um eine private mentale Unterhaltung zu führen, die nicht abgehört werden kann.

WiFi-Vorteil: Die Datenbuchse gewährt Rauschunterdrükkung der Stufe 1.

Datenschloss: Diese spezielle Datenbuchse ist bei Kurieren, Spionen, Diplomaten und Verbindungsleuten beliebt. Das Datenschloss verwandelt den Charakter praktisch in einen wandelnden Datensafe. Es hat eine Gerätestufe in Höhe seiner Stufe und schützt die Daten vor allen Unbefugten (möglicherweise sogar vor dem Träger des Datenschlosses). Datenschlösser sind nicht WiFi-fähig; auf sie kann nur über den Universal-Datenport zugegriffen werden. Tatsächlich hat auch der Träger des Implantats keinen mentalen Zugriff auf die Daten – er ist nur der Überbringer.

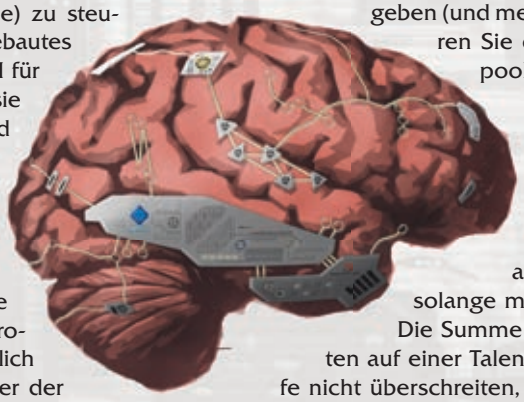
Geruchsbooster: Diese Cybernase verstärkt, identifiziert und zeichnet Gerüche auf und kann sie später wiedergeben. Die extrem verstärkten Geruchsfähigkeiten eines Schnüfflers eröffnen einem eine ganz neue Welt sensorischer Daten – man kann Dinge wahrnehmen, die sonst nur ein Bluthund wahrnehmen würde. Man kann die Emotionen von Leuten in ihrem Schweiß riechen (und, sofern vorhanden, die Herstellermarkierung ihrer maßgeschneiderten Pheromone), Spuren von Munitionstreibladungen oder biologische und chemische Kampfmittel – die Liste ließe sich praktisch endlos fortführen.

Eine Abschaltfunktion erlaubt es, intensive Gerüche komplett zu ignorieren – vielleicht die angenehmste Eigenschaft im täglichen Leben. Der Geruchsbooster kann sogar in der VR verwendet werden, um eine noch eindringlichere Erfahrung zu erschaffen. Die Stufe des Boosters wird als Würfelpoolbonus zu Wahrnehmungsproben addiert, die auf Geruch basieren.

Geschmacksbooster: Der Geschmacksbooster erfüllt dieselbe Funktion wie der Geruchsbooster, außer dass er die Geschmacksknospen verstärkt. Er lässt einen außerdem Geschmacksdaten in der AR und VR mit einer „Geschmacksspur" erleben – *caveat emptor* dabei, Chummer. Die Stufe des Geschmacksboosters wird als Würfelpoolbonus zu Wahrnehmungsproben addiert, die auf Geschmack basieren.

Kommlink: Die implantierte Version des Kommlinks (S. 442) ist ohne zusätzliche Kosten mit einem Sim-Modul ausgestattet. Ein fest eingebautes Headware-Kommlink ist bei Konzernagenten, Geschäftsleuten und Sararimännern beliebt, die häufig auf Reisen sind. Im Allgemeinen werden Kommlinks mit einer Gerätestufe von weniger als 5 aus Sicherheitsgründen nicht im Schädel eingebaut.

Riggerkontrolle: Dieses Implantat macht sich die Kraft des Mittelhirns in Bezug auf das Koordinieren roher Daten und Synchronisieren ausdrücklich für den Zweck zunutze, geriggte Fahrzeuge und Drohnen (und andere Geräte mit einem Riggerinterface, wie etwa Geschütztürme) zu steuern. Die Riggerkontrolle hat ein eingebautes Sim-Modul, also kann man sie als DNI für andere Geräte nutzen. Außerdem ist sie mit einem Universal-Datenport und einem einziehbaren Kabel von etwa einem Meter Länge ausgestattet (als hätte man eine kostenlose Datenbuchse). Wenn man in ein Fahrzeug oder eine Drohne hineingesprungen ist, gewährt die Riggerkontrolle ihre Stufe als Würfelpoolbonus auf alle Proben mit Fahrzeugfertigkeiten. Zusätzlich werden alle Limits des Fahrzeugs oder der Drohne (also Handling, Geschwindigkeit, Sensor oder Präzision bei montierten Waffen) um die Stufe der Riggerkontrolle erhöht (diese Werte werden nicht tatsächlich erhöht, sondern nur in ihrer Funktion als Limit bei Proben). Und als wäre das noch nicht genug, werden die Schwellenwerte für Fahrzeugproben um die Stufe der Riggerkontrolle gesenkt (bis zu einem Minimum von 1), wenn man hineingesprungen ist.



Simrig: Diese implantierte Version des Simrigs (S. 443) erlaubt die Aufzeichnung sensorischer Daten für die spätere Wiedergabe (oder den Verkauf, wenn man wirklich interessant ist).

HEADWARE

IMPLANTAT	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cortexbomben				
Spleenbombe	0	[1]	12V	10.000 ¥
Mikrobombe	0	[2]	16V	25.000 ¥
Flächenbombe	0	[3]	20V	40.000 ¥
Cyberdeck	0,4	[4]	5E	5.000 ¥ + Deckpreis
Datenbuchse	0,1	–	2	1.000 ¥
Datenschloss (Stufe 1–12)	0,1	–	Stufe x 2	Stufe x 1.000 ¥
Geruchsbooster (Stufe 1–6)	0,2	–	Stufe x 3	Stufe x 4.000 ¥
Geschmacksbooster	0,2	–	Stufe x 3	Stufe x 3.000 ¥
Kommlink	0,2	[2]	–	2.000 ¥ + Kommlinkpreis
Riggerkontrolle				
Stufe 1	1	–	5E	43.000 ¥
Stufe 2	2	–	10E	97.000 ¥
Stufe 3	3	–	15E	208.000 ¥
Simrig	0,2	–	12E	4.000 ¥
Stimmenmodulator (Stufe 1–6)	0,2	–	(Stufe x 3)V	Stufe x 5.000 ¥
Talentbuchse (Stufe 1–6)	0,1	–	Stufe x 2	Stufe x 1.000 ¥
Ultraschallsensor (Stufe 1–6)	0,25	[2]	10	Stufe x 12.000 ¥
Zahnbehälter	–	–	8	800 ¥

Stimmenmodulator: Dieses Implantat verleiht einem das absolute Gehör und eine enorme stimmliche Flexibilität und Verzerrungsfähigkeiten. Man kann ohne Anstrengung mit erhöhter Lautstärke (bis zu 100 Dezibel) sprechen, die Stimme verändern, um perfekte Vogelrufe, lieblichen Gesang oder unheimliche stimmliche Eindrücke hervorzubringen. Der Modulator kann außerdem eine aufgezeichnete Stimme wiedergeben (und mehr oder weniger gut imitieren). Addieren Sie die Stufe des Modulators als Würfelpoolbonus zu Verkörperungsproben.

Talentbuchse: Diese Headware interpretiert Wissens- und Linguasofts für das Gehirn, sodass man sie nutzen kann, als wären sie die eigenen Fähigkeiten. Sie kann auch Aktionssofts laufen lassen, die aber nur als Wissensfertigkeiten funktionieren, solange man keine Talentleitungen (S. 461) hat. Die Summe aller gleichzeitig laufenden Fertigkeiten auf einer Talentbuchse kann das Doppelte ihrer Stufe nicht überschreiten, und die maximale Stufe einer darauf laufenden Fertigkeit ist gleich der Stufe der Talentbuchse. Das Starten von Fertigkeiten aus dem Speichern und das Anhalten von Fertigkeiten erfordern jeweils eine Freie Handlung. Man kann für Fertigkeiten, die man durch eine Talentbuchse hat, kein Edge einsetzen. Wenn man mehr als eine Talentbuchse hat, kann nur eine von ihnen gleichzeitig in Betrieb sein.

WiFi-Vorteil: Der Extraschub aus der Matrix erhöht die maximale Summe der Fertigkeiten, die gleichzeitig laufen können, auf das Dreifache der Stufe der Talentbuchse.

Ultraschallsensor: Diese Cyberware funktioniert genauso wie der Ultraschallsensor (S. 450). Im aktiven Zustand ersetzt

sie die normale Sicht. Mit einer Freien Handlung kann zwischen aktivem Sonar, passivem Sonar und deaktiviertem Zustand hin- und hergeschaltet werden.

Zahnbehälter: Diese hohlen Zähne sind die älteste Cyberware auf dem Markt, und es gibt sie als Lager- und als zerbrechliches Modell. Das Lagermodell wird verwendet, um wirklich winzige Kontrabande von der Größe eines Datenchips oder eines wirklich kleinen RFID-Chips zu schmuggeln. Die Gegenstände können über ein WiFi-Signal oder eine versteckte Arretierung entfernt werden. Das zerbrechliche Modell löst eine damit verbundene Wirkung (wie etwa die Aktivierung eines Peilsignals oder das Freisetzen eines tödlichen Giftes in den Mund – aber immer schön daran denken, was was ist!) durch ein WiFi-Signal aus oder dadurch, dass man hart auf den Zahn beißt.

AUGEN-CYBERWARE

IMPLANTAT	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberaugen				
Stufe 1	0,2	4	3	4.000 ¥
Stufe 2	0,3	8	6	6.000 ¥
Stufe 3	0,4	12	9	10.000 ¥
Stufe 4	0,5	16	12	14.000 ¥
Bildverbindung	0,1	*	4	1.000 ¥
Blitzkompensation	0,1	[1]	4	1.000 ¥
Infrarotsicht	0,1	[2]	4	1.500 ¥
Okulardrohne	–	[6]	6	6.000 ¥
Restlichtverstärkung	0,1	[2]	4	1.500 ¥
Retinaduplikat (Stufe 1–6)	0,1	[1]	16V	Stufe x 20.000 ¥
Sichtverbesserung (Stufe 1–3)	0,1	[Stufe]	Stufe x 3	Stufe x 4.000 ¥
Sichtvergrößerung	0,1	[2]	4	2.000 ¥
Smartlink	0,2	[3]	8E	4.000 ¥

* In den Cyberaugen serienmäßig enthalten.

Cyberaugen sind wahrscheinlich die häufigste Cyberware im Jahr 2075. Ursprünglich wurden sie entwickelt, um Blinden das Augenlicht zurückzugeben, aber Cyberaugen erlauben weit mehr als normale menschliche Sicht. Obwohl an einigen Orten immer noch ein soziales Stigma mit ihnen verbunden und die Vorstellung von künstlichen Augen etwas unangenehm ist, kommt es durchaus vor, dass Leute, die mit ihren normalen Augen gut sehen können, sie durch Cyberaugen ersetzen. Cyberaugen gibt es in jeder Form und Farbe, von „fast natürlich" über Chromaugen bis hin zu leuchtend violetten Cyberaugen und allem dazwischen. Bei einigen Modellen kann man Farbe und Muster auch einfach durch das Downloaden einer neuen Skin ändern. Durch den Einbau von Cyberaugen verliert man jegliche natürlichen Sichtverstärkungen. Wenn sich z.B. ein Elf Cyberaugen implantieren lässt, wird seine natürliche Restlichtverstärkung durch die Cyberaugen und deren Merkmale ersetzt. Wenn der Spieler Restlichtverstärkung haben will, muss er für die Cyberaugen die Modifikation Restlichtverstärkung auswählen.

Die meisten Modifikationen für Cyberaugen gibt es auch als Retinamodifikationen für natürliche Augen. Sichtverstärkungen verbrauchen entweder Kapazität in Cyberaugen oder Essenz in natürlichen Augen, nicht beides. Im Regelfall werden Modifikationen an beiden Augen vorgenommen, sodass die Sicht des Nutzers im Gleichgewicht bleibt.

Cyberaugen: Cyberaugen bieten volle Sehschärfe auf beiden Augen und sind serienmäßig mit einer Bildverbindung und einer eingebauten Kamera ausgestattet. Außerdem bieten sie Kapazität für die Aufnahme von Sichtverstärkungen.

Bildverbindung: Eine implantierte Version der Bildverbindung (S. 448).

Blitzkompensation: Eine implantierte Version der Blitzkompensation (S. 448).

Infrarotsicht: Eine implantierte Version der Infrarotsicht (S. 448).

Okulardrohne: Dieses Zubehör wird pro Kauf nur in einen Augapfel eingebaut. Hierbei wird eine kleine Spyball-Drohne in der Augenhöhle platziert. Die Drohne funktioniert wie ein normales Cyberauge (mit allen relevanten Verstärkungen), bis man sie herausnimmt – dann kann man sie steuern, als wäre sie eine Horizon Flying Eye (S. 472). Während sie auf diese Weise benutzt wird (und man dann nur ein Auge hat), erleidet man einen Würfelpoolmodifikator von -3 für alle Aufgaben. Wenn man beide Augen durch Drohnen ersetzt, ist man blind, wenn beide Drohnen gleichzeitig außerhalb des Körpers operieren. Eine Okulardrohne ist natürlich nicht als Retinamodifikation für natürliche Augen erhältlich.

Restlichtverstärkung: Eine implantierte Version der Restlichtverstärkung (S. 448).

Retinaduplikat: In diese höchst illegale Modifikation kann die Aufnahme der Retina einer anderen Person geladen werden, um ein fast perfektes Duplikat zu erzeugen. Hierfür ist eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe der Retinamodifikation und der Stufe des Retinascanners (s. *Sicherheitstechnik*, S. 361) erforderlich.

Sichtverbesserung: Eine implantierte Version der Sichtverbesserung (S. 448).

Sichtvergrößerung: Eine implantierte Version der Sichtvergrößerung (S. 448).

Smartlink: Eine implantierte Version des Smartlinks (S. 448). Ein Smartlink, das in einem natürlichen Auge oder einem Paar Cyberaugen installiert wird, ist effektiver als ein Smartlink, das in einem externen Gerät installiert wird (s. *Smartgunsystem*, S. 435).

OHREN-CYBERWARE

IMPLANTAT	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberohren				
Stufe 1	0,2	4	3	3.000 ¥
Stufe 2	0,3	8	6	4.500 ¥
Stufe 3	0,4	12	9	7.500 ¥
Stufe 4	0,5	16	12	11.000 ¥
Audioverbesserung (Stufe 1–3)	0,1	[Stufe]	Stufe x 3	Stufe x 4.000 ¥
Audioverbindung	0,1	*	4	1.000 ¥
Balanceverstärker	0,1	[4]	8	8.000 ¥
Dämpfer	0,1	[1]	6	2.250 ¥
Richtungsdetektor	0,1	[2]	8	4.000 ¥
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1–6)	0,1	[Stufe]	Stufe x 3	Stufe x 3.500 ¥

* In den Cyberohren serienmäßig enthalten.

OHREN-CYBERWARE

Ohren-Cyberware gibt es, wie Augen-Cyberware, entweder als vollständige kybernetische Ersatzorgane (bei denen die Modifikationen Kapazität kosten) oder als direkte Modifikation des Innenohrs (was Essenz kostet). Im Regelfall werden Modifikationen in beiden Ohren vorgenommen, sodass das Gehör des Nutzers im Gleichgewicht bleibt.

Cyberohren: Normalerweise ersetzen Cyberohren nur das Innenohr, obwohl zusätzlich auch die Ohrmuschel ersetzt werden kann, wenn man das möchte. Cyberohren bieten normales Gehör (wie ein Mikrofon), eine Audioverbindung und Kapazität für Modifikationen und Audioverstärkungen.

Audioverbesserung: Eine implantierte Version der Audioverbesserung (S. 449).

Audioverbindung: Die Audioverbindung, das Audioäquivalent zur Bildverbindung, kann Audio (Aufnahmen, Soundtracks, Musik usw.) aus Quellen innerhalb des PANs des Benutzers (oder aus einer Datenbuchse) direkt in seine Cyberohren abspielen. Eine Audioverbindung ist eine häufige Komponente von umfassenden AR-Umgebungen und fügt eine Geräuschkomponente hinzu.

Balanceverstärker: Der Balanceverstärker verstärkt den natürlichen Gleichgewichtssinn des Innenohrs. Der Charakter erhält einen Würfelpoolbonus von +1 für alle Proben, bei denen es um das Gleichgewicht geht, wie etwa das Klettern, das Gehen über einen schmalen Steg, das Landen nach einem Sprung und so weiter.

Dämpfer: Dieses Implantat schützt den Nutzer sowohl vor plötzlichen Lautstärkeanstiegen als auch vor schädigenden Geräuschpegeln. Der Dämpfer gewährt einen Würfelpoolbonus von +2 bei Widerstandsproben gegen Schallangriffe, einschließlich Schockgranaten.

Richtungsdetektor: Eine implantierte Version des Richtungsdetektors (S. 449).

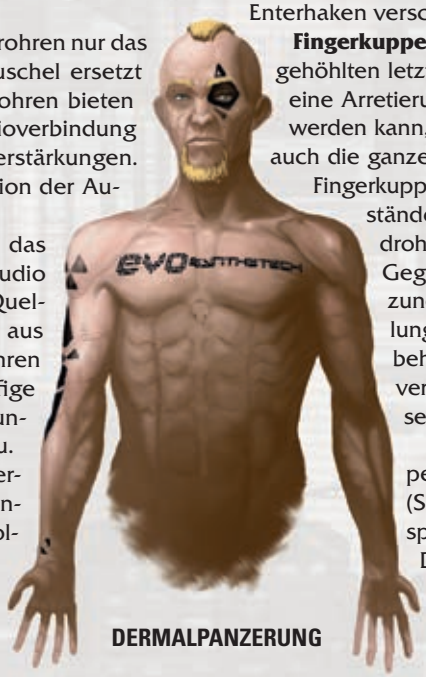
Selektiver Geräuschfilter: Eine implantierte Version des Selektiven Geräuschfilters (S. 449), mit dem Unterschied, dass die maximal erhältliche Stufe 6 statt 3 beträgt.

BODYWARE

Bodyware deckt alles ab, was einen stärker, schneller, besser geschützt und – wenn man das mag – robotischer macht. Bodyware kann nicht in Cybergliedmaßen installiert werden, es sei denn, sie hat Kapazitätskosten [in Klammern]. Bodyware mit Kapazitätskosten kann in Cybergliedmaßen installiert werden und kostet dann Kapazität statt Essenz.

Dermalpanzerung: Hartkunststoff- und Keramikfaserplatten werden in die Haut implantiert. Die Platten sind deutlich sichtbar und noch deutlicher fühlbar, aber sie können im Hinblick auf Farbe und Oberflächenstruktur kosmetisch angepasst werden. Dermalpanzerung verleiht einen Panzerungsbonus in Höhe ihrer Stufe (kumulativ mit anderer Panzerung, ohne sich auf die Belastung auszuwirken). Dermalpanzerung ist nicht mit anderer Bodytech für die Haut kompatibel, die Panzerung verleiht, wie etwa Orthoskin. Durch den Einbau von Dermalpanzerung verlieren Trolle ihre natürlichen Knochenablagerungen in der Haut und damit ihren natürlichen Panzerungsbonus von +1.

Enterhakenkanone: Dies ist eine implantierte Version der Enterhakenkanone (siehe S. 454). Sie enthält kein Seil, aber man kann ein externes Seil daran befestigen, bevor man den Enterhaken verschießt.



DERMALPANZERUNG

Fingerkuppenbehälter: Dieser Behälter ist im ausgehöhlten letzten Glied eines Fingers versteckt. Er hat eine Arretierung, bei der der Fingernagel angehoben werden kann, um auf den Behälter zuzugreifen, oder auch die ganze Fingerspitze entfernt werden kann. Ein Fingerkuppenbehälter kann mikrogroße Gegenstände aufnehmen, wie etwa eine Mikrodrohne, einen RFID- oder Datenchip. Einen Gegenstand darin zu verstauen oder herauszunehmen erfordert eine Komplexe Handlung. Gegenstände, die im Fingerkuppenbehälter verwahrt werden, sind vollständig verborgen, und der Fingerkuppenbehälter selbst hat einen Tarnmodifikator von -10.

Ein beliebter Trick ist es, im Fingerkuppenbehälter eine Monofilamentpeitsche (S. 425) aufzubewahren, wobei die Fingerspitze als beschwerte Schnurspitze dient. Das Ausfahren einer Monofilamentpeitsche aus einem Fingerkuppenbehälter erfordert eine Einfache Handlung, das Aufrollen eine Komplexe Handlung. Wie viele Handlungen Leute brauchen, um nicht mehr davon beeindruckt zu sein, was gerade eben aus dem Finger kam – wer weiß?

WiFi-Vorteil: Das Verstauen oder Herausnehmen eines Gegenstandes erfordert nur eine Einfache Handlung.

Interner Lufttank: Der interne Lufttank ersetzt einen Teil eines Lungenflügels durch eine interne Druckluftreserve, mit der man den Atem für (Stufe) Stunden anhalten kann. Dies erlaubt ausgedehnte Unterwasseroperationen und kompletten Schutz vor Toxinangriffen mit Inhalationsvek-

tor, solange man den Atem anhält. Das Aktivieren oder Deaktivieren des Tanks erfordert eine Einfache Handlung. Das Auffüllen des Lufttanks mit Druckluft durch ein Ventil (das sich unter dem Brustkorb befindet) dauert fünf Minuten, aber man kann ihn auch durch sechs Stunden normales Atmen wiederauffüllen.

WiFi-Vorteil: Das Aktivieren oder Deaktivieren des Tanks erfordert nur eine Freie Handlung. Der Charakter ist sich des Luftstands und der Luftreinheit im Tank immer bewusst.

KOMPOSITKNOCHEN

MATERIAL	KONSTITUTIONS-ERHÖHUNG	PANZERUNG	WAFFENLOSER SCHADEN
Kunststoff	+1	+1	(STR + 1)K
Aluminium	+2	+2	(STR + 2)K
Titan	+3	+3	(STR + 3)K

Kompositknochen: In die Knochen werden Gitter aus verstärkenden Kunststoffen oder Metallen eingearbeitet, was ihr Widerstandsvermögen und ihre Bruchfestigkeit verbessert (und das Körpergewicht erhöht). Kompositknochen gibt es in drei Varianten: Kunststoff, Aluminium und Titan. Nur eine der drei Varianten kann gleichzeitig implantiert sein. Kompositknochen verleihen zusätzliche Konstitution für Widerstand gegen physischen Schaden, etwas Panzerung (kumulativ mit anderer Panzerung, ohne sich auf die Belastung auszuwirken) und verändern den waffenlosen Schaden, den man austeilt. Die jeweiligen Details finden Sie in der Tabelle *Kompositknochen*. Kompositknochen sind nicht mit anderer Bodytech kompatibel, die die Knochen verändert (wie etwa die Bioware Knochenverstärkung).

Kunstmuskeln: Warum Zeit mit Krafttraining verschwenden, wenn man die Kraft auch einfach einbauen kann? Bottichgezüchtete synthetische Muskeln ersetzen oder verstärken die eigenen, und Calciumbehandlungen und Skelettverstärkung tragen zur Gesamtstärke bei. Kunstmuskeln erhöhen sowohl die Stärke als auch die Geschicklichkeit um ihre Stufe. Sie sind nicht kompatibel mit anderer Bodytech für die Muskeln, wie etwa der Bioware Muskelstraffung oder Muskelverstärkung.

Reaktionsverbesserung: Diese Bodyware beschleunigt die Reaktion, indem bestimmte, isolierte Wirbel in der Wirbelsäule durch superleitendes Material ersetzt werden. Die Reaktionsverbesserung addiert ihre Stufe zur Reaktion (Initiative und Körperliches Limit werden entsprechend angepasst). Reaktionsverbesserung ist nicht kompatibel mit anderer Bodytech, die die Reaktion verbessert, einschließlich Reflexboostern.

WiFi-Vorteil: Reaktionsverbesserung ist kompatibel mit einem kabellosen Reflexbooster, und der Gesamtbonus auf Reaktion von beiden Implantaten darf mehr als +4 betragen, solange beide Systeme kabellos aktiv sind.

Reflexbooster: Diese hochinvasive, schmerzhafte, lebensverändernde Operation implantiert eine Vielzahl von Neuralboostern und Adrenalinstimulatoren an strategischen Stellen im ganzen Körper, um einen in eine neue Welt zu katapultieren, in der sich alles um einen herum in Zeitlupe zu bewegen scheint. Das System enthält sowohl manuelle als auch WiFi-Trigger, um die Reflexbooster ein- und auszuschalten. Den Trigger manuell zu aktivieren oder zu deaktivieren erfordert eine Komplexe Handlung, per WiFi erfordert es eine Einfache Handlung. Wenn der Reflexbooster aktiv ist, gewährt er pro Stufe +1 Reaktion (Initiative und Körperliches Limit werden entsprechend angepasst) und +1 Initiativewürfel. Reflexbooster können nicht mit irgendeiner anderen Form von Reaktions- oder Initiativeverbesserung kombiniert werden

WiFi-Vorteil: Das System ist kompatibel mit kabelloser Reaktionsverbesserung, und der Gesamtbonus auf Reaktion von beiden Implantaten darf mehr als +4 betragen, solange beide Systeme kabellos aktiv sind.

BODYWARE

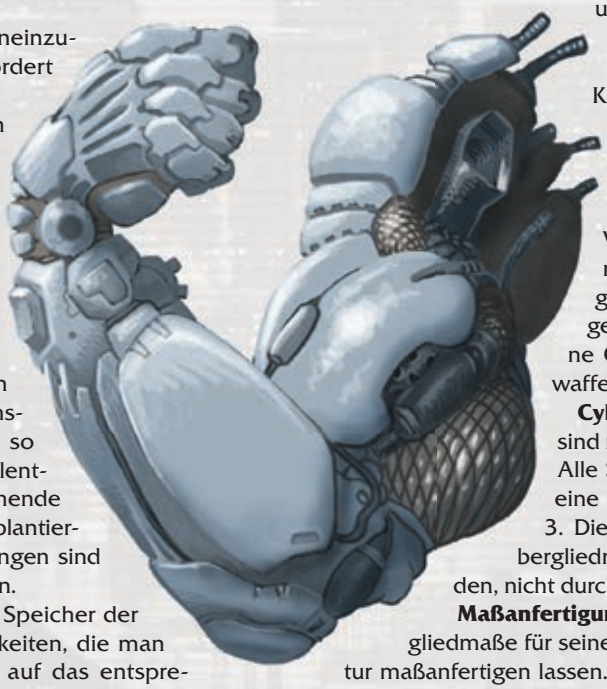
IMPLANTAT	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Dermalpanzerung (Stufe 1–6)	Stufe x 0,5	–	(Stufe x 4)E	Stufe x 3.000 ¥
Enterhakenkanone	0,5	[4]	8	5.000 ¥
Fingerkuppenbehälter	0,1	[1]	4	3.000 ¥
Interner Lufttank (Stufe 1–3)	0,25	[3]	Stufe	Stufe x 4.500 ¥
Kompositknochen				
Kunststoff	0,5	–	8E	8.000 ¥
Aluminium	1	–	12E	18.000 ¥
Titan	1,5	–	16E	30.000 ¥
Kunstmuskeln (Stufe 1–4)	Stufe x 1	–	(Stufe x 5)E	Stufe x 25.000 ¥
Reaktionsverbesserung (Stufe 1–3)	Stufe x 0,3	–	(Stufe x 5)E	Stufe x 13.000 ¥
Reflexbooster (Stufe 1–3)				
Stufe 1	2	–	8E	39.000 ¥
Stufe 2	3	–	12E	149.000 ¥
Stufe 3	5	–	20E	217.000 ¥
Schmuggelbehälter	0,2	[2]	6	7.500 ¥
Talentleitungen (Stufe 1–6)	Stufe x 0,1	–	Stufe x 4	Stufe x 20.000 ¥

Schmuggelbehälter: Für Gegenstände, die nicht in eine Fingerspitze passen, aber trotzdem nicht gefunden werden dürfen, kann man Schmuggelbehälter an Stellen im Körper implantieren, die leicht ausgehöhlt oder ersetzt werden können. Dazu gehören die Rippen und der Platz zwischen ihnen, Hüftknochen, Schulterblätter und so weiter. Diese Behälter können Mini- und kleine Gegenstände aufnehmen (gewöhnlich nichts, was größer ist als eine leichte Pistole; der Spielleiter wird schon Bescheid sagen, wenn etwas zu groß ist). Der Behälter hat einen Tarnmodifikator von -10. Einen Gegenstand hineinzulegen oder herauszunehmen erfordert eine Komplexe Handlung.

WiFi-Vorteil: Einen Gegenstand hineinzulegen oder herauszunehmen erfordert nur eine Einfache Handlung.

Talentleitungen: Talentleitungen sind ein System von neuromuskulären Steuerungseinheiten, die das natürliche Nervensystem des Körpers überbrücken. Sie können mithilfe des „Muskelgedächtnisses", das durch eine Talentbuchse (S. 457) eingespielt wird, Muskelbewegungen unterstützen oder vollständig überbrücken. Dieses System erlaubt die Verwendung von Aktionssofts mit einer Stufe, die maximal so hoch sein darf wie die Stufe der Talentleitungen. Dafür muss die entsprechende Aktionssoft auf einer ebenfalls implantierten Talentbuchse laufen. Talentleitungen sind nicht kompatibel mit Reflexrekordern.

WiFi-Vorteil: Mit dem erweiterten Speicher der Talentleitungen erhalten alle Fertigkeiten, die man damit nutzt, einen Bonus von +1 auf das entsprechende Charakterlimit (Körperlich, Geistig oder Sozial).



CYBERGLIEDMASSEN

In der Welt von heute mit ihrer transplantierfreundlichen Bioware wird die Verwendung von Cybergliedmaßen manchmal als altmodisch und geschmacklos empfunden. Auf der anderen Seite sind sie billig und leicht zu warten und nachzurüsten, weshalb sie bei den weniger Glücklichen noch beliebter geworden sind. Da Cybergliedmaßen leistungsfähiger als die meisten natürlichen Gliedmaßen sind und man sie mit allen Arten von cooler Tech ausrüsten kann, wird diese Art von Cyberware immer noch stark nachgefragt.

Cyberschädel und -torsos werden ebenfalls als „Cybergliedmaßen" klassifiziert, obwohl sie tatsächlich eher Hüllen als echter Cyberersatz (oder tatsächliche Gliedmaßen) sind.

Cybergliedmaßen haben ihre eigene Stärke und Geschicklichkeit. Das heißt, sie unterliegen nicht der normalen Begrenzung von +4 auf den aktuellen Attributswert des Charakters, verändern aber auch nicht sein Körperliches Limit. Wenn eine bestimmte Gliedmaße für eine Probe verwendet wird (etwa für das Durchführen eines Angriffs mit einem Cyberarm), wird das Attribut dieser (natürlichen oder Cyber-)Gliedmaße verwendet; in allen anderen Fällen wird der Durchschnittswert der an der Aufgabe beteiligten Gliedmaßen verwendet. Wenn eine Aufgabe die sorgfältige Koordination mehrerer Gliedmaßen erfordert, wird der Attributswert der schwächsten Gliedmaße verwendet.

Die Attribute partieller Gliedmaßen (einschließlich Cyberhänden und -füßen) können verstärkt werden, aber ihre Attribute gelten nur für Proben, die direkt mit diesen Gliedmaßen zu tun haben (wie etwa eine Stärkeprobe, wenn man etwas mit einer verstärkten Cyberhand greift). Cybergliedmaßen können weder Bioware noch Cyberimplantate aufnehmen, die Essenz statt Kapazität kosten. Essenz- und Kapazitätskosten sowie weitere Spielwerte finden Sie in der Tabelle *Cybergliedmaßen* (S. 462).

Cybergliedmaßen haben noch weitere nützliche Eigenschaften. Pro voller Cybergliedmaße, die man besitzt, erhält man 1 Extrakästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor (Hände und Füße werden ignoriert, partielle Cybergliedmaßen gelten als halbe Gliedmaßen). Sie haben Kapazität, wodurch man Cyberwaffen und andere Cybersysteme in ihnen installieren kann, die Kapazitätskosten [in Klammern] haben. Mit den richtigen Verstärkungen können sie Übermenschliches leisten. Und Cybergliedmaßen können selbst dann gefährlich sein, wenn in ihnen keine Cyberwaffen installiert sind – ihr waffenloser Schadenscode ist (STR)K.

Cybergliedmaßen: Diese Prothesen sind normale Modelle von der Stange. Alle Standardcybergliedmaßen haben eine Stärke und Geschicklichkeit von 3. Diese Werte können nur durch Cybergliedmaßenverstärkungen erhöht werden, nicht durch andere Bodytech.

Maßanfertigung: Man kann sich seine Cybergliedmaße für seinen Körperbau und seine Muskulatur maßanfertigen lassen. Durch die Maßanfertigung kann man die Basisstärke und -geschicklichkeit der Gliedmaße erhöhen. Jede Erhöhung eines der beiden Attribute erhöht die Verfügbarkeit und den Preis der Cybergliedmaße. Wenn eines der Attribute der Cybergliedmaße über das natürliche Maximum für dieses Attribut hinaus erhöht wird, kann man die Cybergliedmaße nicht nutzen (also nicht übertreiben), aber man kann stattdessen Cybergliedmaßenverstärkungen hinzufügen. Die Cybergliedmaße wird beim Kauf maßangefertigt; eine Maßanfertigung nach dem Kauf ist nicht möglich, aber man kann dann noch Verstärkungen hinzufügen. Cybergliedmaßen können entweder offensichtlich oder synthetisch sein.

Offensichtliche Cybergliedmaßen: Diese Implantate sind sofort als künstliche Gliedmaßen erkennbar, solange sie nicht von Kleidung bedeckt sind. Sie sind häufig verchromt oder in matten Farben gehalten, aber offensichtlich mechanisch. Einige Leute mögen sie so offensichtlich und ausgefallen wie möglich, andere finden die Künstlichkeit abstoßend und verstörend. Offensichtliche Cybergliedmaßen können in einigen Kreisen die sozialen Beziehungen beeinflussen, besonders in den höheren Kreisen der Gesellschaft und bei Puristen.

Synthetische Cybergliedmaßen: Synthetische Cybergliedmaßen sind als natürliche Gliedmaßen getarnt. Für die Entdeckung, dass sie kybernetisch sind, haben sie einen Tarnmodifikator von -8 (statt Wahrnehmung kann für diese Probe Kybernetik verwendet werden), wenn jemand nur hinschaut; aber auch synthetische Gliedmaßen sind offensichtlich künstlich, wenn man sie berührt.

CYBERGLIEDMASSEN

STANDARDGLIEDMASSEN	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Offensichtliche Gliedmaßen				
Ganzer Arm	1	15	4	15.000 ¥
Ganzes Bein	1	20	4	15.000 ¥
Hand/Fuß	0,25	4	2	5.000 ¥
Unterarm	0,45	10	4	10.000 ¥
Unterschenkel	0,45	12	4	10.000 ¥
Torso	1,5	10	12	20.000 ¥
Schädel	0,75	4	16	10.000 ¥
Synthetische Gliedmaßen				
Ganzer Arm	1	8	4	20.000 ¥
Ganzes Bein	1	10	4	20.000 ¥
Hand/Fuß	0,25	2	2	6.000 ¥
Unterarm	0,45	5	4	12.000 ¥
Unterschenkel	0,45	6	4	12.000 ¥
Torso	1,5	5	12	25.000 ¥
Schädel	0,75	2	16	15.000 ¥
MASSANFERTIGUNG	**ESSENZ**	**KAPAZITÄT**	**VERFÜGBARKEIT**	**PREIS**
Pro Punkt STR oder GES über 3	–	–	Cybergliedmaße + 1	+5.000 ¥

CYBERGLIED-VERSTÄRKUNGEN

Cybergliedverstärkungen verbrauchen Kapazität in der Cybergliedmaße, die sie verstärken. Es gibt drei Arten von Verstärkungen: Geschicklichkeit, Panzerung und Stärke. Verstärkungen von körperlichen Attributen addieren ihre Stufe zum entsprechenden Attribut der Gliedmaße. Panzerungsverstärkungen gewähren einen Panzerungsbonus in Höhe ihrer Stufe, der kumulativ mit sonstiger Panzerung ist, ohne sich auf die Belastung auszuwirken. Jede Gliedmaße kann nur eine Verstärkung von jeder Art haben (man kann nicht im selben Cyberglied zweimal die Stärke um 3 erhöhen), aber man kann eine Verstärkung durch eine andere ersetzen, die man haben will.

CYBERGLIEDMASSEN-ZUBEHÖR

Dieses Zubehör kann nur in Cybergliedmaßen installiert werden, teilweise sogar nur in bestimmten Cybergliedmaßen.

Cyberarm-Gyrostabilisator: Dieses Zubehör muss in einem partiellen oder ganzen Cyberarm installiert werden. Wenn der Gyrostabilisator aktiviert wird, schießen Gegengewichte aus dem Handgelenk, und ein kleiner Gyro dreht sich, um bessere Balance zu gewährleisten, den Rückstoß zu mindern und damit genaueres Schießen zu ermöglichen. Währenddessen werden kleine Kinder einen allerdings anstarren. Die Wirkung ist identisch mit der eines Gyrostabilisators (S. 434), allerdings nur mit Stufe 3 (diese Wirkung ist nicht kumulativ mit einem getragenen Gyrostabilisator). Das Aktivieren oder Deaktivieren des Systems erfordert eine Einfache Handlung.

WiFi-Vorteil: Das Aktivieren oder Deaktivieren des Systems erfordert nur eine Freie Handlung.

Cyberholster: Das Cyberholster hält und verbirgt einen Taser oder jede maximal pistolengroße Waffe, bis es aktiviert wird. Das Einschieben oder Ziehen der Waffe erfordert eine Einfache Handlung. Ein Cyberholster kann auch als Schmuggelbehälter für Gegenstände genutzt werden, die nicht größer als eine Pistole sind (der Spielleiter hat hier das letzte Wort).

WiFi-Vorteil: Das Bereitmachen der Waffe aus dem Holster erfordert nur eine Freie Handlung.

Cyber-Springarm: Der Cyber-Springarm, eine integrierte Version des Springarms (S. 436), verbirgt eine Holdout-Pistole, einen Taser oder eine Leichte Pistole im Cyberarm. Als Freie Handlung kann die Waffe im Springarm bereitgemacht werden.

Großer Schmuggelbehälter: Dies ist eine größere Version des Schmuggelbehälters (S. 461). Er kann Gegenstände bis zur Größe einer Schweren Pistole oder einer kleinen MP (nach Maßgabe des Spielleiters – denken Sie bei der Größe einfach an eine Butterbrotdose) aufnehmen. Etwas herauszunehmen oder hineinzulegen erfordert eine Komplexe Handlung.

WiFi-Vorteil: Etwas herauszunehmen oder hineinzulegen erfordert nur eine Einfache Handlung.

Sprunghydraulik: Dieses Zubehör muss in zwei Cyberbeinen jeweils mit derselben Stufe eingebaut werden. Jeder Stufenpunkt addiert +1 zum Körperlichen Limit für Sprünge und Sprints, addiert 20 % zur maximalen Sprungdistanz und senkt die Fallhöhe für die Berechnung von Fallschaden um 2 Meter.

WiFi-Vorteil: Die Sprunghydraulik gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 zu Proben, bei denen es um Sprünge, Sprints oder das Heben aus den Beinen heraus geht.

CYBERGLIEDVERSTÄRKUNGEN

VERSTÄRKUNG	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Geschicklichkeit (Stufe 1–3)	–	Stufe	(Stufe x 3)E	Stufe x 6.500 ¥
Panzerung (Stufe 1–3)	–	Stufe	Stufe x 5	Stufe x 3.000 ¥
Stärke (Stufe 1–3)	–	Stufe	(Stufe x 3)E	Stufe x 6.500 ¥

CYBERGLIEDMASSEN-ZUBEHÖR

ZUBEHÖR	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberarm-Gyrostabilisator	–	[8]	12V	6.000 ¥
Cyberholster	–	[5]	8E	2.000 ¥
Cyber-Springarm	–	[3]	12E	3.000 ¥
Großer Schmuggelbehälter	–	[5]	6	8.000 ¥
Sprunghydraulik (Stufe 1–6)	–	[Stufe]	9	Stufe x 2.500 ¥

CYBERIMPLANTATWAFFEN

Cyberimplantatwaffen können in Cybergliedmaßen oder direkt in natürlichen Gliedmaßen installiert werden. Sie sind beliebt bei den Bewohnern urbaner Ödlande wie der Barrens und bei Straßensamurais, die nirgendwo unbewaffnet hingehen wollen.

Cyberguns: Cyberguns werden im Allgemeinen in einen Cyberarm oder direkt in einen natürlichen Arm eingebaut, aber man könnte sie auch in ein Bein oder sogar in den Torso einbauen. Cyberguns unterscheiden sich von Cyberholstern insofern, als die Waffe selbst direkt kontrolliert und abgefeuert werden kann, wie eine Erweiterung des eigenen Körpers. Je nach Größe der Waffe nehmen Cyberguns Teile des Unterarms ein oder ersetzen den Arm komplett, wobei die funktionalen Teile des Arms um die Waffe herum gebaut werden. Kleinere Cyberguns feuern durch ein verborgenes Loch in der Handfläche oder den Knöcheln, während bei größeren Cyberguns die Hand am Handgelenk zurückklappt.

Zur zusätzlichen Tarnung werden Cyberguns hauptsächlich aus nichtmetallischen Materialien gebaut, und alle metallischen Teile werden in die Struktur des (Cyber-)Arms integriert. Alle Cyberguns haben interne Magazine (m) und können mit einem versteckten externen Munitionsport ausgerüstet werden. Sobald man allerdings einen Streifen an der Seite des Unterarms oder an der Rückseite des Ellenbogens einschiebt, wird die Cybergun ziemlich offensichtlich. Lasermarkierer und Schalldämpfer sind ebenfalls erhältlich; anderes Waffenzubehör kann in Cyberguns nicht eingebaut werden. Alle Cyberguns sind serienmäßig mit einem Smartgunsystems (S. 435) ausgerüstet.

Cyber-Nahkampfwaffen: Seit mittlerweile einem Vierteljahrhundert sind Cyber-Nahkampfwaffen das klassische Lieblingsspielzeug der Messerklauen, vom Straßenschläger bis hin zum professionellen Straßensamurai. Es gibt sie als Cyberarmupgrades, aber sie können auch direkt in das Fleisch eingebaut werden. Cyber-Nahkampfwaffen können per Muskelbewegung, neuralem Impuls oder WiFi-Signal ausgelöst werden. Angriffe mit Cyber-Nahkampfwaffen werden mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf durchgeführt und verwenden das Körperliche Limit des Charakters.

Nagelmesser sind zwei bis drei Zentimeter lange Klingen aus verchromtem Stahl oder Carbonfaser. Sie schießen entweder unter den Fingernägeln hervor oder ersetzen sie vollständig. *Handklingen* klappen aus der Handseite gegenüber dem Daumen parallel zur Hand heraus. Sie sind immer dünn und scharf, aber es gibt sie in einer Vielzahl von Formen und Designs. *Sporne* bestehen aus einer bis drei Klingen, die bis zu 30 Zentimeter lang sind und aus dem Handrücken oder zwischen den Knöcheln hervorschießen. Die *Schockhand* ist wie ein Schockhandschuh, der in die Handfläche eingebaut ist – perfekt, um allem einen fiesen Schlag zu versetzen, das damit in Berührung kommt. Eine Schockhand verursacht Elektrizitätsschaden (S. 173) und hat zehn Ladungen. Wenn sie an eine Stromquelle angeschlossen wird, lädt sie sich mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro zehn Sekunden wieder auf.

CYBERIMPLANTATWAFFEN

CYBERGUNS	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION
Holdout-Pistole	4(6)	6K	–	HM	–	2(m)/6(s)
Leichte Pistole	6(8)	7K	–	HM	–	10(m)/15(s)
Automatikpistole	4(6)	6K	–	HM/SM	1	18(m)/32(s)
Schwere Pistole	4(6)	7K	-1	HM	–	8(m)/12(s)
Maschinenpistole	4(6)	7K	–	HM/SM	2	18(m)/32(s)
Schrotflinte	4(6)	10K	-1	EM	–	4(m)/10(s)
Granatwerfer	4(6)	wie Granate	wie Granate	EM	–	2(m)/6(s)

CYBERIMPLANTATWAFFEN

CYBERGUNS	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Holdout-Pistole	0,1	[2]	8E	2.000 ¥
Leichte Pistole	0,25	[4]	10E	3.900 ¥
Automatikpistole	0,5	[6]	12E	3.500 ¥
Schwere Pistole	0,5	[6]	12E	4.300 ¥
Maschinenpistole	1	[8]	12E	4.800 ¥
Schrotflinte	1,25	[10]	12E	8.500 ¥
Granatwerfer	1,5	[15]	20V	30.000 ¥
Externer Munitionsport	0,1	[1]	–	+1.000 ¥
Lasermarkierer	–	[1]	–	+1.000 ¥
Schalldämpfer	–	[2]	–	+1.000 ¥

CYBER-NAH-KAMPFWAFFEN	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Handklinge (einziehbar)	0,25	[2]	10V	2.500 ¥
Nagelmesser (einziehbar)	0,2	[2]	8V	1.250 ¥
Sporn (einziehbar)	0,3	[3]	12V	5.000 ¥
Schockhand	0,25	[4]	8E	5.000 ¥

CYBERIMPLANTATWAFFEN

CYBER-NAHKAMPFWAFFEN	REICHWEITE	SCHADEN	DK
Handklinge (einziehbar)	–	(STR + 2)K	-2
Nagelmesser (einziehbar)	–	(STR + 1)K	-3
Sporn (einziehbar)	–	(STR + 3)K	-2
Schockhand	–	9G(e)	-5

STANDARD-BIOWARE

Bioware ist subtiler, ganzheitlicher und weniger invasiv, dafür aber auch wesentlich teurer als Cyberware. Statt Körperteile durch Maschinen zu ersetzen, verstärkt Bioware die körpereigenen Funktionen und integriert transplantierte Organe, die als natürliche Merkmale fungieren. Die Anwendung von Biotechnologie ist eine schwierige Sache, denn das empfindliche Gleichgewicht der Homöostase zwischen den organischen Systemen des Körpers muss aufrechterhalten werden. Im letzten Jahrzehnt ist Bioware dank der Fortschritte in der Bionik und im Bioengineering allgemein üblich geworden. Bioware kostet mehr Nuyen, weniger Essenz und ist viel schwerer zu entdecken. Außerdem – und wir denken, dass das selbstverständlich ist – ist Bioware nicht WiFi-fähig.

Adrenalinpumpe: Diese verbesserte Drüse wird im Unterleib implantiert und mit beiden Nebennieren verbunden. Im Ruhezustand ist die Pumpe lediglich ein Adrenalinreservoir. Wenn sie aktiviert wird, kontrahiert ein kleiner Muskelsack und sendet einen Stoß konzentrierten Adrenalins in den Blutkreislauf. Körperlicher und emotionaler Stress können die Pumpe unbewusst aktivieren, wenn eine Selbstbeherrschungsprobe (S. 153) misslingt; ansonsten kann man sie mit einer Freien Handlung aktivieren.

Während die Pumpe aktiv ist, ignoriert der Charakter Verletzungsmodifikatoren und wird nicht bewusstlos, selbst wenn sein Geistiger Zustandsmonitor ausgefüllt ist. Er kann sich nicht ausruhen, aber die Stufe der Adrenalinpumpe wird zu seiner Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion und Willenskraft addiert. Die Pumpe arbeitet für Stufe x 1W6 Kampfrunden (und kann auch nicht vorzeitig abgeschaltet werden). Wenn die Zeit um ist, bricht der Charakter zusammen und erleidet Geistigen Schaden in Höhe der Anzahl der Kampfrunden, in denen die Pumpe aktiv war (diesem Schaden wird mit der natürlichen Konstitution + Willenskraft widerstanden).

Wenn die Wirkung aufhört, kehren die Attributswerte des Charakters auf ihr normales Niveau zurück, und er kann Verletzungsmodifikatoren oder Bewusstlosigkeit durch Geistigen Schaden nicht länger ignorieren. Nach dem Gebrauch braucht die Pumpe 1 Stunde, um ihren Vorrat wiederaufzufüllen. Während dieser Zeit kann sie nicht aktiviert werden.

Hauttasche: Diese Hautfalte kann irgendwo am Körper platziert werden. Eine nervenlose „Scheide" aus Fleisch, die durch die Falte verborgen wird, ist perfekt, um einen kleinen Gegenstand zu verstecken – sie ist die Biowareversion des Schmuggelbehälters (S. 461). Die Hauttasche hat einen Tarnmodifikator von -10. Einen Gegenstand aus der Hauttasche zu nehmen oder in sie hineinzustecken erfordert eine Komplexe Handlung.

Hochleistungsgelenke: Eine Reihe von Prozeduren wie Beschichtung und erneute Nachschmierung der Gelenkoberflächen sowie Verstärkung von Sehnen und Bändern führt zu einem flüssigeren Zusammenspiel von Muskeln und Gelenken. Hochleistungsgelenke gewähren einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf die Fertigkeit Entfesseln und eine Erhöhung von +1 auf das Körperliche Limit (kumulativ mit anderen Limitmodifikatoren).

Hyperschilddrüse: Die Hyperschilddrüse wird auf der normalen Schilddrüse platziert und ersetzt ihre metabolischen Funktionen. Der verbesserte Metabolismus produziert mehr Energie und lädt den Charakter praktisch auf. Weil er aufgeladen ist, braucht er auch mehr Energie – um seinen optimierten Metabolismus mit Energie zu versorgen, muss er doppelt so viel wie normal essen. Der Charakter erhält je +1 auf seine Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion und Stärke und muss 25 % mehr für seinen Lebensstil ausgeben. Und vielleicht wird er ein bisschen hyperaktiv.

Katzenaugen: Diese transgenen bottichgezüchteten Implantate sind buchstäblich Katzenaugen mit einem modifizierten DNA-Profil und okzipitalen Verbindungsstrukturen. Die Struktur von Katzenaugen verstärkt das Licht und verbessert die Nachtsicht, sodass sie Restlichtverstärkung bieten. Katzenaugen sind geschlitzt und reflektierend, genauso wie die einer Katze. Diese Bioware ist offensichtlich nicht kompatibel mit Augen-Cyberware.

Knochenverstärkung: Diese Bioware verändert die Molekularstruktur der Knochen so, dass ihre Dichte und ihr Bruchwiderstand erhöht werden. Die Bänder werden gestärkt, und die erhöhte Knochendichte erhöht auch das Körpergewicht geringfügig. Das Konstitutionsattribut des Charakters wird für Schadenswiderstandsproben um die Stufe der Knochenverstärkung erhöht. Außerdem verursacht der Charakter im

waffenlosen Kampf Körperlichen Schaden, basierend auf der Stufe der Knochenverstärkung (s. Tabelle *Bioware*). Knochenverstärkung ist nicht kompatibel mit anderer Bodytech für Knochen, wie etwa Kompositknochen.

Luftröhrenfilter: Dieses zusätzliche Organ wird am oberen Ende der Luftröhre implantiert. Es kann Unreinheiten aus der Luft absorbieren und sie davon abhalten, die Lunge zu erreichen. Der Luftröhrenfilter addiert seine Stufe als Würfelpoolmodifikator zu Toxinwiderstandsproben gegen Toxine mit Inhalationsvektor (s. *Toxine*, S. 410).

Maßgeschneiderte Pheromone: Diese Pheromone sind speziell maßgeschneidert, um andere zu beeinflussen, und können willentlich ausgestoßen werden. Sie addieren ihre Stufe als Würfelpoolmodifikator zu Fertigkeitsproben mit Fertigkeiten der Schauspielerei- und Einfluss-Fertigkeitsgruppe, aber nur, wenn sich die Person, gegen die der Charakter die Pheromone einsetzt, in bequemer Unterhaltungsentfernung befindet – wenn sie ihn nicht riechen kann, funktionieren die Pheromone nicht. Maßgeschneiderte Pheromone wirken auch auf einen selbst, sodass man sich besser mit sich selbst fühlt: Das Soziale Limit erhöht sich um ihre Stufe. Maßgeschneiderte Pheromone haben keine Auswirkungen auf magische Fähigkeiten und Proben.

Muskelstraffung: Diese Behandlung verstärkt die Elastizität der Muskelfasern in existierenden Muskeln, was zu einem verbesserten Muskeltonus und erhöhter Flexibilität führt und eine geschmeidige, athletische Figur macht. Muskelstraffung addiert ihre Stufe zur Geschicklichkeit des Charakters. Diese Bioware ist nicht kompatibel mit der Cyberware Kunstmuskeln.

Muskelverstärkung: Diese biologische Webbehandlung verstärkt existierendes Muskelgewebe, statt es durch bottichgezüchtete Muskeln zu ersetzen. Speziell gezüchtete Muskelstränge werden in existierende Muskelfasern gewoben, erhöhen die Muskelmasse und rohe Stärke und sorgen auch für ein massigeres Aussehen. Muskelverstärkung addiert ihre Stufe zur Stärke des Charakters. Diese Bioware ist nicht kompatibel mit der Cyberware Kunstmuskeln.

Orthoskin: Orthoskin besteht aus einem Netz von Biofasern in der Haut, das das Äquivalent persönlicher Panzerung liefert und gleichzeitig praktisch nicht von natürlicher Haut zu unterscheiden ist. Orthoskin addiert ihre Stufe zum Panzerungswert des Charakters und ist kumulativ mit anderer Panzerung, ohne sich auf die Belastung auszuwirken. Orthoskin kann nicht mit Bodytech für die Haut kombiniert werden, die Panzerung verleiht, wie etwa Dermalpanzerung. Durch den Einbau von Orthoskin verlieren Trolle ihre natürlichen Knochenablagerungen in der Haut und damit ihren natürlichen Panzerungsbonus von +1.

BIOWARE

STANDARD-BIOWARE	ESSENZ	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Adrenalinpumpe (Stufe 1–3)	Stufe x 0,75	(Stufe x 6)V	Stufe x 55.000 ¥
Hauttasche	0,1	4	12.000 ¥
Hochleistungsgelenke	0,3	12	24.000 ¥
Hyperschilddrüse	0,7	20E	140.000 ¥
Katzenaugen	0,1	4	4.000 ¥
Knochenverstärkung (Stufe 1–4)	Stufe x 0,3	Stufe x 4	Stufe x 5.000 ¥
Luftröhrenfilter (Stufe 1–6)	Stufe x 0,1	Stufe x 3	Stufe x 4.500 ¥
Maßgeschneiderte Pheromone (Stufe 1–3)	Stufe x 0,2	(Stufe x 4)E	Stufe x 31.000 ¥
Muskelstraffung (Stufe 1–4)	Stufe x 0,2	(Stufe x 5)E	Stufe x 32.000 ¥
Muskelverstärkung (Stufe 1–4)	Stufe x 0,2	(Stufe x 5)E	Stufe x 31.000 ¥
Orthoskin (Stufe 1–4)	Stufe x 0,25	(Stufe x 4)E	Stufe x 6.000 ¥
Pathogenabwehr (Stufe 1–6)	Stufe x 0,1	Stufe x 2	Stufe x 4.500 ¥
Symbionten (Stufe 1–4)	Stufe x 0,2	Stufe x 5	Stufe x 3.500 ¥
Synthacardium (Stufe 1–3)	Stufe x 0,1	Stufe x 4	Stufe x 30.000 ¥
Thrombozytenfabrik	0,2	12	17.000 ¥
Toxinextraktor (Stufe 1–6)	Stufe x 0,2	Stufe x 3	Stufe x 4.800 ¥
WAFFENLOSE ANGRIFFE	**REICHWEITE**	**SCHADEN**	**DK**
Knochenverstärkung Stufe 1	–	(STR)K	–
Knochenverstärkung Stufe 2	–	(STR + 1)K	–
Knochenverstärkung Stufe 3	–	(STR + 2)K	–
Knochenverstärkung Stufe 4	–	(STR + 3)K	–

Pathogenabwehr: Diese verbesserte Milz kann effektivere und aggressivere weiße Blutkörperchen für die Bekämpfung von Pathogenen produzieren. Pathogenabwehr addiert ihre Stufe als Würfelpoolmodifikator zu Krankheitswiderstandsproben.

Symbionten: Maßgeschneiderte Mikroorganismen im Blutkreislauf beschleunigen die Heilung des Charakters dramatisch. Symbionten addieren ihre Stufe als Würfelpoolmodifikator zu Genesungsproben (Körperlich und Geistig). Allerdings haben sie auch ungewöhnliche Nahrungsanforderungen, die erfüllt werden müssen, um sie am Leben zu halten. Der Charakter muss pro Monat (Stufe x 200) Nuyen für spezielle Symbiontennahrung ausgeben, wenn er nicht gerade einen Oberschicht- oder besseren Lebensstil hat.

Synthacardium: Ein künstlich verbesserter Herzmuskel führt dazu, dass kardiovaskuläre Funktionen effizienter ausgeführt werden, wodurch das Herz das Blut besser mit Sauerstoff versorgen kann. Das Synthacardium addiert seine Stufe als Würfelpoolbonus zu Proben mit Fertigkeiten der Athletik-Fertigkeitsgruppe.

Thrombozytenfabrik: Eine Thrombozytenfabrik erhöht die Fähigkeit des Körpers, mit Körperlichem Schaden fertig zu werden, indem sie die Produktion von Blutplättchen im Knochenmark und ihre Konzentration im Blut erhöht, was dabei hilft, Blutungen schneller zu stoppen. Jedes Mal, wenn der Charakter 2 oder mehr Kästchen Schaden auf seinem Körperlichen Zustandsmonitor erleiden würde, wird der Schaden um ein Kästchen gesenkt.

Toxinextraktor: Ein speziell kultivierter Zellklumpen in der Leber verbessert ihre Filterfähigkeiten. Der Toxinextraktor addiert seine Stufe als Würfelpoolmodifikator zu allen Toxinwiderstandsproben (s. *Toxine*, S. 410).

BIOWARE

KULTIVIERTE BIOWARE	ESSENZ	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Mnemoverstärker (Stufe 1–3)	Stufe x 0,1	Stufe x 5	Stufe x 9.000 ¥
Reflexrekorder (Fertigkeit)	0,1	10	14.000 ¥
Schadenskompensator (Stufe 1–12)	Stufe x 0,1	(Stufe x 3)V	Stufe x 2.000 ¥
Schlafregulator	0,1	6	12.000 ¥
Schmerzeditor	0,3	18V	48.000 ¥
Synapsenbeschleuniger (Stufe 1–3)	Stufe x 0,5	(Stufe x 6)E	Stufe x 95.000 ¥
Zerebralbooster (Stufe 1–3)	Stufe x 0,2	Stufe x 6	Stufe x 31.500 ¥

KULTIVIERTE BIOWARE

Kultivierte Bioware muss für den Körper maßangefertigt werden, in den sie implantiert wird. Das heißt, sie ist teurer als Bioware von der Stange, und ihre Beschaffung dauert länger.

Mnemoverstärker: Dieses hochkonzentrierte Wachstum von grauer Substanz wird an den Gedächtniszentren des Gehirns befestigt, was sowohl das Kurz- als auch das Langzeitgedächtnis verbessert. Die Stufe des Mnemoverstärkers addiert sich als Würfelpoolbonus zu Wissensfertigkeits-, Sprachfertigkeits- und gedächtnisbezogenen Proben sowie zum Geistigen Limit.

Reflexrekorder: Der erste Schritt für dieses besondere Rezept ist das Züchten zusätzlichen Neuralmaterials in einem kleinen Klumpen. Diesen Klumpen implantiert man dann im Schädel und befestigt ihn an den Nerven für die motorischen Reflexe. Und zack, hat man einen Metamenschen mit besserem Muskelgedächtnis. Der Reflexrekorder addiert 1 zur Stufe einer bestimmten Fertigkeit, die mit einem Körperlichen Attribut verbunden ist. Mehrere Rekorder können für mehrere Fertigkeiten implantiert werden, aber man kann nicht zwei Reflexrekorder für dieselbe Fertigkeit implantieren. Reflexrekorder sind inkompatibel mit Talentleitungen.

Schadenskompensator: Schadenskompensatoren sind im Wesentlichen Blockadevorrichtungen in den Nervenbahnen, die Schmerzen vom Körper ans Gehirn melden. Der Charakter ignoriert eine Anzahl von Schadenskästchen (nach Wahl Körperlich, Geistig oder eine Kombination der beiden) in Höhe der Stufe des Kompensators, bevor Verletzungsmodifikatoren ermittelt werden.

Schlafregulator: Der Schlafregulator ist eine Modifikation am Hypothalamus, die längere Perioden der Wachheit erlaubt – ein unglaublich nützlicher Vorteil für jeden mit irgendeinem Beruf, nicht nur für Shadowrunner. Man braucht weniger Schlaf pro Tag, und der Schlaf, den man bekommt, ist tief und erholsam (außerdem ist man schwerer aufzuwecken). Der Schlafregulator lässt den Charakter mit drei Stunden Schlaf pro Nacht auskommen und doppelt so lange wie normal wach bleiben, bevor er Schaden aus Erschöpfung durch Schlafentzug (S. 174) widerstehen muss. Die Ruhezeiten für Heilzwecke werden davon nicht beeinflusst.

Schmerzeditor: Dieser Klumpen spezialisierten Nervengewebes soll sensorische Stimuli filtern. Wenn der Schmerzeditor aktiv ist, erlaubt dies dem Charakter, alle Verletzungsmodifikatoren zu ignorieren und sogar dann noch bei Bewusstsein zu bleiben, wenn der Geistige Zustandsmonitor vollständig ausgefüllt ist. Der Charakter fühlt keine Schmerzen – er hat keine Ahnung vom Ausmaß des Schadens, den er erlitten hat, wenn er sich nicht entweder selbst untersucht (eine Handlung Genau Beobachten) oder durch einen Vitalmonitor (S. 454) auf dem Laufenden gehalten wird. Im aktiven Zustand erhöht der Schmerzeditor die Willenskraft des Charakters um 1 und senkt seine Intuition um 1. Zusätzlich erleiden alle Wahrnehmungsproben, die auf dem Tastsinn basieren, einen Würfelpoolmodifikator von -4.

Synapsenbeschleuniger: Die Nervenzellen, aus denen das Rückenmark besteht, werden mit dieser Bioware erweitert und repliziert, was eine höhere neurale Bandbreite erlaubt. Das Ergebnis ist eine viel schnellere Reaktionszeit. Der Synapsenbeschleuniger gewährt pro Stufenpunkt jeweils einen Bonus von +1 auf die Reaktion (Initiative und Körperliches Limit werden entsprechend angepasst) und +1W6 Initiativewürfel. Er kann nicht mit irgendeiner anderen Form von Reaktions- oder Initiativeverbesserung kombiniert werden.

Zerebralbooster: Die Hirnwindungen werden mit zusätzlichem Nervengewebe verstärkt, das die Hirnfunktionen insgesamt verbessert. Der Zerebralbooster erhöht das Logikattribut des Charakters um seine Stufe.

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

FOKI	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Geisterfokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 4.000 ¥
Kraftfokus	(Kraftstufe x 4)E	Kraftstufe x 18.000 ¥
Metamagiefokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 9.000 ¥
Qi-Fokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 3.000 ¥
Verzauberungsfokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 5.000 ¥
Waffenfokus	(Kraftstufe x 4)E	Kraftstufe x 7.000 ¥
Zauberfokus	(Kraftstufe x 3)E	Kraftstufe x 4.000 ¥

FORMELN	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Fokusformel	wie Fokus	Fokuskosten x 0,25
Zauberformeln		
Heilung	4E	500 ¥
Illusion	8E	1.000 ¥
Kampf	8E	2.000 ¥
Manipulation	8E	1.500 ¥
Wahrnehmung	4E	500 ¥

MAGISCHE VORRÄTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Materialien für Magische Refugien	Kraftstufe x 2	Kraftstufe x 500 ¥
Reagenzien, pro Dram	–	20 ¥

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Magische Ausrüstung und Zauberformeln werden im Kapitel *Magie* ab S. 274 beschrieben.

FAHRZEUGE & DROHNEN

Die Fahrzeugattribute, die im Fahrzeugkampf verwendet werden, finden Sie unter *Fahrzeuge* auf S. 198. Fahrzeuge haben außerdem ein Attribut – **Sitze** –, das nicht im Kampf vorkommt und angibt, wie viele Leute (einschließlich des Fahrers) in das jeweilige Fahrzeug passen, und wie viel zusätzlichen Frachtraum man im Notfall hat (pro ‚Sitz' können alternativ auch 250 Kilogramm Fracht eingeladen werden). Die Anzahl der Sitze (für Personen) kann auch um die Hälfte überschritten werden, indem man einfach mehr Leute hineinquetscht, aber wenn man das tut, sinken die Geschwindigkeit und das Handling des Fahrzeugs jeweils um 1. Man kann also eine zusätzliche Person hinten auf einem Motocross-Motorrad mitnehmen oder mehr als die vorgesehene Anzahl von Personen auf den Rücksitz einer Limousine quetschen, aber das Fahrzeug ist dann halt nicht so schnell und wendig wie sonst.

Riggerinterface: Wenn ein Fahrzeug damit ausgerüstet wird, kann man – wenn man eine Riggerkontrolle hat – in das Fahrzeug springen und es direkt über VR steuern. Das Standardriggerinterface erlaubt die Kontrolle des Fahrzeugs entweder direkt über ein Datenkabel oder über eine WiFi-Verbindung (s. *Die Maschine sein*, S. 263).

Waffenhalterung: Fahrzeuge können mit einer Anzahl von Waffenhalterungen in Höhe ihres nicht verstärkten Rumpfes ÷ 3 (abgerundet) ausgestattet werden. *Standardwaffenhalterungen* können eine maximal sturmgewehrgroße Waffe und 250 Schuss Munition aufnehmen. *Schwere Waffenhalterungen* zählen als zwei Waffenhalterungen und können jede Art von Waffe und bis zu 500 Schuss Gurtmunition oder bis zu [Rumpf] (Lenk-)Raketen aufnehmen. Alle Waffenhalterungen sind ferngesteuert und können einen (vertikalen und horizontalen) Feuerbereich von 90 Grad bestreichen. Eine *manuelle* Bedienung kann gegen einen Aufpreis hinzugefügt werden, allerdings nur bei Fahrzeugen, nicht bei Drohnen.

FAHRZEUGMODIFIKATIONEN

MODIFIKATION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Riggerinterface	4	1.000 ¥
Standardwaffenhalterung	8V	2.500 ¥
Schwere Waffenhalterung	14V	5.000 ¥
Manuelle Bedienung	+1	+500 ¥

MOTORRÄDER

Motorräder werden mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gefahren. Die meisten werden entweder von Elektromotoren oder Biokraftstoff-Hybridmotoren angetrieben.

Dodge Scoot: Dies ist ein Elektroroller mit einer Höchstgeschwindigkeit von ... ach, lassen wir das. Er ist kompakt, sparsam und richtig preiswert, aber kein Shadowrunner, der etwas auf sich hält, würde sich damit blicken lassen.

HARLEY-DAVIDSON SCORPION

Harley-Davidson Scorpion: Dieses Motorrad ist ein klassischer, schwerer, verchromter Chopper, gepanzert und designt, um einzuschüchtern. Es ist sehr beliebt bei einem bestimmten Typ von Go-Gangern sowie Orks und Trollen, die sich nicht um so unwichtige Dinge wie „Verkörperung eines Klischees" kümmern. Dieses Motorrad ist sogar robust genug fürs Combatbiking.

Suzuki Mirage: Dieses japanische Rennmotorrad ist eine geschmeidige Maschine, die nur auf Geschwindigkeit ausgelegt und bei dem anderen Typ von Go-Gangern beliebt ist. Man sollte erwähnen, dass sowohl die Scorpion als auch die Mirage bei den Cutters beliebt sind, aber die Ancients zeigen eine deutliche Präferenz für die Mirage und ihre Schwestermodelle. Wie die Scorpion wird auch die Mirage beim Combatbiking verwendet.

ÄHNLICHE MODELLE

Keine zwei Fahrzeuge sind wirklich gleich, aber viele sind einander verdammt ähnlich. Jedes kommerziell erhältliche Fahrzeug, das in diesem Abschnitt aufgeführt wird, hat zahlreiche Vettern, Nachahmermodelle, Klone und Wettbewerbermodelle, die dieselben Spielwerte, aber einen anderen Namen, eine andere Marke oder ein anderes Modelljahr haben. Das bietet Ihnen die Gelegenheit, Ihren Charakter über seine persönlichen Präferenzen und Markenvorlieben weiter zu definieren, ohne das Spielsystem mit Dutzenden fast identischer Fahrzeuge vollzustopfen. Es gibt keinen Unterschied zwischen zwei „ähnlichen Modellen" außer der Marke und – nach Maßgabe des Spielleiters – markenbezogenen Anpassungen des Preises und vielleicht einem Punkt Unterschied bei einem oder zwei Attributen.

FAHRZEUG	ÄHNLICHE MODELLE
Dodge Scoot	Hyundai Hopper, Entertainment Systems Papoose
Harley-Davidson Scorpion	BMW Blitzen, Gaz-Niki Titan
Yamaha Growler	Evo Falcon, Gaz-Niki Wolverine
Suzuki Mirage	Yamaha Rapier, Thundercloud Contrail
Chrysler-Nissan Jackrabbit	Peugeot 112, Opel Luna
Honda Spirit	Wuxing Breezer, Toyota Gazelle
Hyundai Shin-Hyung	BMW 400GT, GMC Commodore
Eurocar Westwind 3000	Porsche Aguilar, Ferrari Diabolus
Ford Americar	Mercury Comet, Honda Citizen
S-K-Bentley Concordat	GMC Cadillac Nocturne, BMW X89
Mitsubishi Nightsky	Rolls-Royce Phaeton
Toyota Gopher	Gaz P-179, Wuxing Peng You 4x4
GMC Bulldog Step-Van	Renault-Fiat Eurovan, Aztechnology Governor
Rover Modell 2072	Ares Humvee, Toyota Coaster
Ares Roadmaster	Esprit Industries Sororita, Renraku Kamekichi
Samuvani-Criscraft Otter	GMC Outrider, Celebrian Nymph
Yongkang-Gala Trinity	Zemlya-Poltava Crest, Celebrian Dart
Morgan Cutlass	Surfstar Marine Seacop, Messerschmitt-Kawasaki Harbor Sentry
Proteus Lamprey	Kalmaar Seefuchs, Toyota TLM-2
Vulkan Electronaut	Proteus Explorer, Aztechnology Jade Diver
Artemis Industries Nightwing	IFMU Spatz, Suzuki Wingman
Cessna C750	Lear-Cessna Rover
Renault Fiat-Fokker Tundra 9	Airbus JPFB-03, Toyota TX13
Ares Dragon	Hughes Stallion
Northrup Wasp	Lockheed Kestrel, Renraku Dragonfly
Ares Venture	Cascade Skraacha, Zhejiang Shenying Industries Raptor
GMC Banshee	Aztechnology Lobo
Federated-Boeing Commuter	Hughes-Aerospace DaytraderShenying Industries Raptor

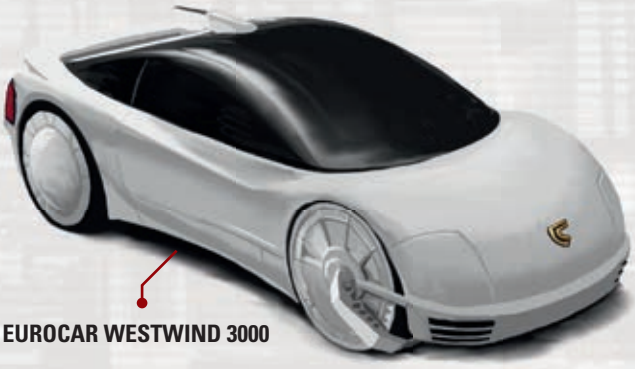
SUZUKI MIRAGE

Yamaha Growler: Dies ist ein unverwüstliches Geländemotorrad, das bei Motocrossrennen und anderen Extremsportevents genutzt wird. Foto- und Videoaufnahmen zeigen das Motorrad und seinen Fahrer meistens staub- und schlammverkrustet. Es ist beliebt bei Leuten, die nach einem Kick suchen, Wildnisfans und Drogenschmugglern, die nur wenig Frachtraum brauchen.

AUTOS

Autos werden mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gefahren. Die meisten werden entweder von Elektromotoren oder Biokraftstoff-Hybridmotoren angetrieben.

Chrysler-Nissan Jackrabbit: Dieser billige, allgegenwärtige Elektrokleinwagen wurde jahrzehntelang in Nordamerika hergestellt. Selbst nachdem die nordamerikanische Produktion eingestellt worden war, wurden Dutzende von generischen Kopien in der ganzen Dritten Welt in Lizenz produziert. Schon die bloße Anzahl von Jackrabbits auf den Straßen bedeutet, dass die Ersatzteilproduktion für das ältere Modell weitergehen muss.



EUROCAR WESTWIND 3000

Eurocar Westwind 3000: Dieser geschmeidige, klassische, tiefliegende Rennwagen ist eine perfekte Mischung aus Geschäft und Vergnügen. Er bedient sowohl das Luxus- als auch das Leistungssegment und bleibt für die meisten Leute, die sich in den Schatten hocharbeiten, ein Wunschtraum. Sein sexy Design und der leistungsstarke Motor sorgen dafür, dass er unter Muscle-Car-Fans gleichbleibend beliebt bleibt.

Ford Americar: Diese viertürige Limousine hat ein kleines Preisschild, einen großen Kofferraum und eine großzügige Sicherheitsausstattung, was sie jahrzehntelang zum meistverkauften Familienauto in Nordamerika machte, bevor sie diesen Titel an den Mercury Comet abgeben musste. Der Americar ist zuverlässig und wirtschaftlich, aber weder schnell noch sexy. Wenn man vier Metamenschen von A nach B transportieren muss, ist ein Ford Americar wahrscheinlich die einfachste und anonymste Methode dafür. Er fällt nicht auf und ist nicht modisch – und manchmal wird man getötet, wenn man auffällt.

Honda Spirit: Dieser geschmeidige dreirädrige Zweisitzer wird von einem Elektromotor angetrieben und ist bei Pendlern sehr beliebt. Der Spirit hat ein blasenförmiges Verdeck für schlechtes Wetter, das mit einer chemischen Beschichtung versehen ist, die „garantiert 89 % des sauren Regens neutralisiert".

Hyundai Shin-Hyung: Diese billige viertürige Sportlimousine ist ein schnelles, PS-starkes Auto für die Konzernjugend, die damit ihren Freunden auf sozial akzeptable und konstruktive Weise ihren Schneid beweisen kann. Der Shin-Hyung ist serienmäßig zu niedrigen Preisen zu haben, wird aber häufig so weit von Tunern und Straßenrennenfans modifiziert, dass er deutlich leistungsstärker und kaum noch wiederzuerkennen ist. Der Shin-Hyung ist erschwinglich, schnell und wendig. Was sonst braucht man noch? Damit ist er sowohl bei Triaden- und Yakuzamitgliedern als auch bei den wohlhabenderen Straßengangs und reichen Söhnchen beliebt geworden, die sich unters gemeine Volk mischen wollen.

MITSUBISHI NIGHTSKY

Mitsubishi Nightsky: Dekadent, sicher und Hightech – diese gepanzerte Limousine ist nicht für Runner. Sie ist für Konzernexecs, Medienstars und Mr. Johnson; nur in ihrer Gesellschaft wird der gemeine Runner das geräumige Innere und die luxuriösen Annehmlichkeiten dieses Autos genießen.

Saeder-Krupp-Bentley Concordat: Diese Luxuslimousine ist elegant, herrschaftlich und beeindruckend. Sie ist schnell und stark, bequem und sicher, opulent ausgestattet und – was am wichtigsten ist – ein echtes Statussymbol. Der SK-Bentley Concordat ist die Art von Auto, die von Simstars und Orxploitation-Rappern gefahren wird; ein Runner hinter dem Steuer eines solchen Autos hat echt das große Los gezogen – oder den Wagen gestohlen.

LKW UND VANS

Lkw und Vans werden mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gefahren. Die meisten werden entweder von Elektromotoren oder Biokraftstoff-Hybridmotoren angetrieben.

Ares Roadmaster: Das ist ein verdammtes Panzerfahrzeug, Chummer, und du solltest dankbar sein, dass man es legal kaufen kann. Der Roadmaster wird legal genutzt, um Güter über Land zu befördern, die einen sicheren Transport benötigen. Er hat die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit eines Panzers und ist auch ähnlich subtil, aber Kleinfeuerwaffen und sogar Granaten machen ihm nichts aus. Für viele Teams ist das ein lohnender Tausch.

ARES ROADMASTER

GMC Bulldog Step-Van: Dieser Dauerbestseller von GM ist ein geräumiger (und gepanzerter!) Lieferwagen, der bei jedem beliebt ist – egal ob legale Fracht- und Logistikfirmen, Sicherheitsbehörden, Mafiacrews oder Shadowrunner. Er hat eine Menge Platz für Passagiere, Ausrüstung oder was auch immer man transportieren muss, und außerdem einen Motor und ein Fahrwerk, die eine Menge aushalten.

FAHRZEUGE

BODENFAHRZEUGE	HANDLING*	GESCHW.*	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Dodge Scoot	4/3	3	1	4	4	1	1	1	–	3.000 ¥
Harley-Davidson Scorpion	4/3	4	2	8	9	1	2	1	–	12.000 ¥
Suzuki Mirage	5/3	6	3	5	6	1	2	1	–	8.500 ¥
Yamaha Growler	4/5	3/4	1	5	5	1	1	1	–	5.000 ¥
Chrysler-Nissan Jackrabbit	4/3	3	2	8	4	1	2	2	–	10.000 ¥
Eurocar Westwind 3000	6/4	7	3	10	8	3	5	2	13	110.000 ¥
Ford Americar	4/3	3	2	11	6	1	2	4	–	16.000 ¥
Honda Spirit	3/2	4	2	8	6	1	2	2	–	12.000 ¥
Hyundai Shin-Hyung	5/4	6	3	10	6	1	2	4	–	28.500 ¥
Mitsubishi Nightsky	4/3	4	2	15	15	3	5	8	16	320.000 ¥
S-K-Bentley Concordat	5/4	5	2	12	12	2	4	4	10	65.000 ¥
Ares Roadmaster	3/3	3	1	18	18	3	3	8	8	52.000 ¥
GMC Bulldog	3/3	3	1	16	12	1	2	6	–	35.000 ¥
Rover Modell 2072	5/5	4	2	15	12	2	4	6	10	68.000 ¥
Toyota Gopher	5/5	4	2	14	10	1	2	3	–	25.000 ¥

* Handling und Geschwindigkeit sind als Straße/Gelände aufgeführt, wenn Schrägstriche genutzt werden.

GMC BULLDOG STEP-VAN

Rover Modell 2072: In Europa aus lizenzrechtlichen Gründen unter dem Namen EMC Celine vertrieben, ist dieses Luxus-SUV das Top-Modell seiner Klasse und genauso ein Statussymbol wie der Bentley. Darüber hinaus ist es furchteinflößend groß und hat all das an Zubehör, was man bei einer Fahrt durch die Wildnis – oder, was viel häufiger vorkommt, durch die hochklassigen Stadtviertel – braucht. Dieses teure Fahrzeug wird wegen seiner Kombination aus Status und Sicherheit bei diskreten Sicherheitsfirmen immer beliebter.

ROVER MODELL 2072

Toyota Gopher: Dies ist ein klassischer Pick-up mit einer guten Geländeaufhängung, hervorragender Manövrierfähigkeit und einem treuen Kundenstamm. Er ist wartungsfreundlich und ein bisschen altmodisch, findet aber in Dritte-Welt-Ländern und ländlichen Regionen, besonders in den NAN, weite Verbreitung. Er ist vielleicht nicht das coolste Auto, das man fahren kann, aber sein leistungsstarker Motor und der große Laderaum sind sicherlich sehr praktisch, wenn man mal schwere Lasten transportieren muss.

BOOTE

Boote werden mit der Fertigkeit Schiffe gefahren.

Morgan Cutlass: Dieses häufig gesehene Patrouillenboot ist mit einem Paar schwerer, manuell bedienter Waffenhalterungen (die gewöhnlich mit LMGs ausgerüstet sind) und einem leistungsfähigen Sensorpaket ausgestattet.

Samuvani-Criscraft Otter: Dieses mittelgroße Boot wird hauptsächlich für Ausflüge, zum Angeln, für leichte Frachttransporte und Wartungsarbeiten verwendet. Das Otter ist fünf Meter lang, hat einen offenen Rumpf aus Fiberglas und ist ein vielseitiges Allzweckboot, das nirgendwo auffällt.

Yongkang Gala Trinity: Diese kleine Schnellboot ist als Schmugglerboot bekannt. Es wird gewöhnlich direkt vor Ort mittels vorgefertigter Komponenten gebaut, wobei die Nutzlast direkt in den Rumpf eingebaut wird. Bei der Ankunft wird das Boot um seine Fracht herum auseinandergenommen, wobei der Gewinn aus der Fracht die Tatsache kompensiert, dass das Boot nur einmal verwendet wurde.

U-BOOTE

U-Boote werden mit der Fertigkeit Schiffe gefahren.

Proteus Lamprey: Dieser Unterwasserschlitten wird für Unterwasserinspektionen und -transporte verwendet. Er bietet Mitnahmemöglichkeiten für bis zu vier mit eigener Sauerstoffversorgung ausgerüstete Taucher (der Lamprey kommt einem U-Boot zwar recht nahe, schützt seine Passagiere aber nicht vor dem Druck der Tiefe). Militärmodelle des Lamprey werden für aquatische Operationen von Marine-Spezialeinheiten – wie den UCAS Navy SEALs – verwendet. Der Lamprey ist außerdem mit einer Drohnenhalterung für eine seetaugliche Drohne von höchstens mittlerer Größe ausgestattet, damit auch Gebiete in Tiefen erkundet werden können, die für die Passagiere nicht mehr sicher sind.

Vulkan Electronaut: Dieses Mini-U-Boot für zwei Personen ist das billigste Modell seiner Klasse und in vielen verschiedenen Ausstattungen für verschiedene Zwecke erhältlich. Es wird häufig für Patrouillen, Kurzstreckenerkundung und Lieferungen verwendet, aber es kann auch wirksam von Shadowrunnerteams eingesetzt, die nach einem unerwarteten Weg in nautische Ziele suchen.

STARRFLÜGLER

Starrflügler werden mit der Fertigkeit Flugzeuge geflogen.

Artemis Industries Nightwing: Der Nightwing ist ein älteres Ultraleichtflugzeug, das den ursprünglichen Modellen von Ende des 20. Jahrhunderts stark ähnelt. Er hat einen gekapselten Elektromotor, um Geräusche und Hitzeemissionen

FAHRZEUGE

SCHIFFE	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Morgan Cutlass	5	4	2	16	10	3	5	6	14E	96.000 ¥
Samuvani Otter	4	3	2	12	6	2	2	8	–	21.000 ¥
Yongkang Gala Trinity	5	6	3	10	6	1	1	3	8	37.000 ¥
Proteus Lamprey	3	2	1	6	6	1	3	4	–	14.000 ¥
Vulkan Electronaut	3	3	1	12	10	4	4	2	10	108.000 ¥

FAHRZEUGE

FLUGZEUGE	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Artemis Nightwing	6	3	1	4	0	1	1	1	8	20.000 ¥
Cessna C750	3	5	3	18	4	2	2	4	8	146.000 ¥
R-F Fokker Tundra-9	3	4	3	20	10	3	3	24	12	300.000 ¥
Ares Dragon	4	4	3	22	8	3	3	18	12	355.000 ¥
Nissan Hound	5	4	3	16	16	2	4	12	13E	425.000 ¥
Northrup Wasp	5	5	3	10	8	3	3	1	12E	86.000 ¥
Ares Venture	5	7	4	16	14	4	4	6	12V	400.000 ¥
Fed-Boeing Commuter	3	3	3	16	8	3	3	30	10	350.000 ¥
GMC Banshee	6	8	4	20	18	4	6	12	24V	2.500.000 ¥

zu reduzieren – das hat den beworbenen Zweck, Lärmbelästigung und Umwelteinflüsse zu minimieren, macht das gleiterähnliche Flugzeug aber auch ziemlich schwer entdeckbar. Der Nightwing ist bei Flugenthusiasten in ländlichen Gebieten, Schmugglern und allen, die ein klassisches heimliches Eindringen bevorzugen, beliebt.

Cessna C750: Dieses zweimotorige Propellerflugzeug kann Passagiere und leichte Fracht transportieren oder als Aufklärungsflugzeug dienen. Sein geringes Gewicht und seine Wirtschaftlichkeit, zusammen mit dem erschwinglichen Preis und der weiten Verbreitung, haben dafür gesorgt, dass es auch bei Schmuggeloperationen Verwendung findet.

Renault-Fiat Fokker Tundra-9: Dieser amphibische Jet ist gut für den Transport von schwerer Fracht und Passagieren und braucht zum Landen kein Flugfeld. Er wird von Konzernlogistikabteilungen verwendet, um abgelegene Einrichtungen zu versorgen, und von Jägern und Wilderern auf der Jagd nach Erwachten Wesen, um ihre gefährliche Beute zu erreichen. Dieses Flugzeug ist amphibisch und serienmäßig mit Auftriebs- und Schwimmzubehör ausgestattet, sodass es sowohl von Land als auch von Wasser abheben kann.

ROTORMASCHINEN

Rotormaschinen werden mit der Fertigkeit Flugzeuge geflogen.

Ares Dragon: Dieser vielseitige, stabile zweirotorige Frachthelikopter wird in der ganzen Sechsten Welt in städtischer und ländlicher Umgebung für viele verschiedene Zwecke eingesetzt. Er wird häufig für den Transport schwerer Frachten verwendet. Die Firewatch-Teams von Knight Errant setzen ihn gelegentlich auch als Kombination aus Truppentransporter und Gunship ein.

ARES VENTURE

Nissan Hound: Dieser hochmoderne Transporthubschrauber wird von den Kaiserlich-Japanischen Marineinfanteristen und Spezialeinheiten rund um den Globus verwendet. Wenig überraschend ist er auch bei den schnellen Eingreiftruppen der Konzerne beliebt, besonders bei denen, die zu Japanokons gehören, einschließlich der Roten Samurai von Renraku. Der Hound ist mit zwei Waffenhalterungen ausgestattet, um sicherzustellen, dass seine wertvolle Fracht auch die heißesten Starts und riskantesten Landungen überlebt.

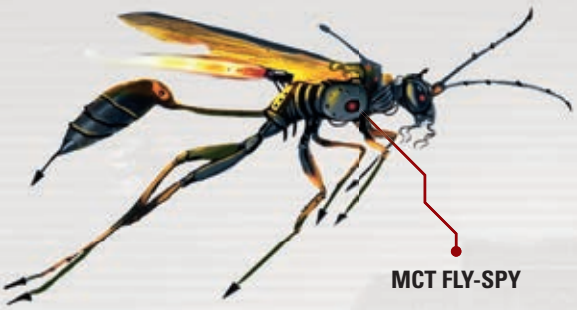
NORTHRUP WASP

Northrup Wasp: Dieser Ein-Mann-Hubschrauber wurde für Polizei und Sicherheitsdienste entwickelt. Ein Wasp – leicht gepanzert und mit einer schweren Waffenhalterung ausgestattet – ist die Standardantwort der Konzernsicherheit auf immer mehr zunehmende Shadowrunnerprobleme.

VTOL/VSTOL

Vektorschubmaschinen und Kippflügler werden mit der Fertigkeit Flugzeuge geflogen.

Ares Venture: Diese kleine, billige Vektorschubmaschine wird aus Standardteilen in umweltfreundlichen Werken hergestellt und weltweit von Schmugglern eingesetzt. Abgesehen davon, dass er bei Schmugglern mit wenig Geld sehr beliebt ist, wird der Venture für eine Vielzahl von legitimen, Sicherheits- und militärischen Zwecken eingesetzt. Er wird häufig als Fracht- oder Passagiertransporter verwendet, und es gibt auch schwer bewaffnete und gepanzerte Varianten für Patrouillenaufgaben. Der Venture verkauft sich gut bei Kunden aus der Dritten Welt.


MCT FLY-SPY

Federated-Boeing Commuter: Dieses Kippflügel-Passagierflugzeug wird häufig als Shuttle zwischen Städten eingesetzt, wo es zwischen konzernkontrollierten Flughäfen verkehrt und Sararimänner um die ganze Welt transportiert. Shadowrunner werden es wahrscheinlich nicht als eigene Ausrüstung verwenden, aber vielleicht treffen sie mal auf eins, besonders wenn sie gerade einen Extraktions- oder Bewachungsjob haben.

GMC Banshee: Dieser überschallschnelle Panzer ist der klassische T-Bird, und er hat die Panzerung, die Bewaffnung und die Sensoren, um es zu beweisen. Diese Vektorschubmaschine wird für Aufklärungs- und Kurierdienste eingesetzt und ist – durch ihre Fähigkeit, unter dem Radar mit hoher Geschwindigkeit durch Canyons zu fliegen – ein Favorit von Eliteschmugglern für dramatische Grenzüberquerungen.

MIKRODROHNEN

Shiawase Kanmushi: Diese vierbeinige „Wanzen"-Krabblerdrohne kann man auf den ersten Blick kaum von einem normalen Insekt unterscheiden. Sie ist ideal für das Eindringen in beengte Bereiche, und ihre mit Geckospitzen ausgestatteten Extremitäten und ihr geringes Gewicht befähigen sie dazu, auch an Wänden oder Decken entlangzukrabbeln. Auf der anderen Seite ist sie ziemlich zerbrechlich und kann schon durch einen RFID-Löscher oder dadurch, dass man auf sie tritt, zerstört werden. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Läufer gesteuert.

Sikorsky-Bell Mikroskimmer: Diese scheibenförmige, geräuscharme und haltbare Schwebedrohne ist kleiner als ein Frisbee und kann sogar über Wasser schweben. Sie bewegt sich auf einem kleinen und recht schwachen Luftkissen. Sie ist leichter zu entdecken als die Kanmushi, aber immer noch sehr klein. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gesteuert; die Spezialisierung Hovercrafts kann verwendet werden.

MINIDROHNEN

Horizon Flying Eye: Diese kugelförmige Flugdrohne verwendet omnidirektionale Schubdüsen, um in der Luft zu bleiben. Sie ist etwa so groß wie ein Augapfel und kann sich selbst auf dem Boden vorwärtsrollen, muss aber fliegen, um Hindernisse wie etwa Treppen und Bordsteine zu überwinden. Eine Version mit einem eingebauten Flash-Pack und einer Rauchgranate kostet 500 ¥ zusätzlich; die Detonation zerstört die Drohne. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

MCT Fly-Spy: Diese Drohne von Mitsuhama hat die Größe und Form eines großen Insekts, kann aber deutlich höher fliegen. Sie kann als „Auge am Himmel" dienen und ist – weil sie ziemlich schwer zu entdecken ist – gut geeignet, um Leute zu beschatten. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

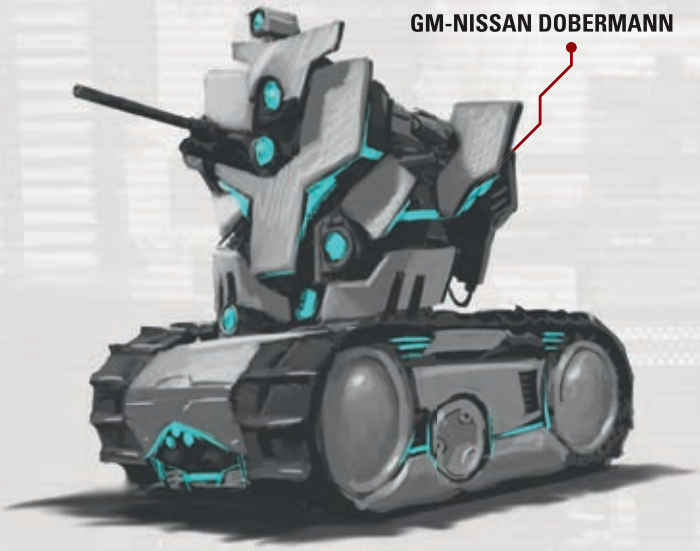
KLEINE DROHNEN

Aztechnology Crawler: Diese kleine Krabblerdrohne kann Treppen und andere Hindernisse ohne Probleme überwinden. Sie wurde als Fernaufklärer für raues ländliches oder städtisches Gelände entwickelt und ist deshalb effizient und robust. Ihr Pilotprogramm ist besser als bei den meisten anderen Drohnen ihrer Klasse. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Läufer gesteuert und kann bei Installation einer Waffenhalterung maximal mit einer pistolengroßen Waffe ausgestattet werden.

Lockheed Optic-X2: Diese VSTOL-Stealthdrohne ist, mit für den Transport eingeklappten Flügeln, nur so groß wie ein Cyberdeck. Mit ausgeklappten Flügeln ist sie so groß wie ein großer Falke. Ihre patentierte signaturreduzierende Technologie macht sie bei Geheimdiensten und Shadowrunnern sehr beliebt. Radarsysteme sowie Wahrnehmungsproben auf Sicht und Gehör erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -3 zum Entdecken der Optic-X2. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

MITTLERE DROHNEN

Ares Duelist: Diese mittelgroße, grob anthromorphe Läuferdrohne wurde entwickelt, um auf ihren zwei Füßen wie ein metamenschlicher Wachposten zu patrouillieren, und ihre Primärbewaffnung besteht aus Klingenarmen. Außerdem wurde sie so designt, dass ihr Äußeres der traditionellen Oyoroi-Samurairüstung der Roten Samurai von Renraku ähnelt – vielleicht als subtiler Stich in Richtung eines konkurrierenden Megas. Als Nischenmodell, das selten eingesetzt wird, hat die Duelist zwei entscheidende Vorteile: Erstens kann ihr humanoides Profil dazu führen, dass sie auf gewisse Entfernung für einen (vielseitigeren) metamenschlichen Wachposten gehalten wird, was sie in Einrichtungen nützlich macht, die nur von einer Rumpfmannschaft betrieben werden. Zweitens sind ihre Klingenarme angeblich etwas wirksamer gegen Geister als die gewöhnliche Drohnenbewaffnung aus Kanonen und


GM-NISSAN DOBERMANN

DROHNEN

DROHNEN	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Shiawase Kanmushi	4	2	1	0	0	3	3	–	8	1.000 ¥
S-B Mikroskimmer	3	3	1	0	0	3	3	–	6	1.000 ¥
Horizon Flying Eye	4	3	2	1	0	3	3	–	8	2.000 ¥
MCT Fly-Spy	4	3	2	1	0	3	3	–	8	2.000 ¥
Aztechnology Crawler	4	3	1	3	3	4	3	–	4	4.000 ¥
Lockheed Optic-X2	4	4	3	2	2	3	3	–	10	21.000 ¥
Ares Duelist	3	3	1	4	4	3	3	–	5E	4.500 ¥
GM-Nissan Dobermann	5	3	1	4	4	3	3	–	4E	5.000 ¥
MCT-Nissan Roto-Drohne	4	4	2	4	4	3	3	–	6	5.000 ¥
C-D Dalmatian	5	5	3	5	5	3	3	–	6E	10.000 ¥
Steel Lynx	5	4	2	6	12	3	3	–	10E	25.000 ¥

noch mehr Kanonen. Diese Drohne ist mit einer einzigartigen Zielerfassung-[Schwerter]-Autosoft der Stufe 3 sowie einem Paar Standardschwerter in speziellen Waffenhalterungen ausgestattet. (Die montierten Schwerter können nicht durch andere Waffen ersetzt werden, aber zusätzliche Waffenhalterungen können gemäß den normalen Regeln installiert werden.) Die Schwerter verursachen einen Schaden von (Rumpf + 3)K, mit DK -2 und Reichweite +1. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Läufer gesteuert.

GM-Nissan Dobermann: Diese auf Ketten fahrende Perimeter-Überwachungsdrohne kann den ihr zugewiesenen Bereich bei Tag und Nacht effektiv sichern. Sie ist mit einer normalen Waffenhalterung ausgestattet. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gesteuert.

MCT-Nissan Roto-Drohne: Die Roto-Drohne ist eine einfache Rotordrohne, die hochmodular und anpassbar ist. Um zu ermitteln, wie viele Waffenhalterungen und sonstige Anpassungen sie aufnehmen kann, gilt ihr Rumpf als 3 höher als angegeben (und ja, das heißt, dass man sie mit einer Schweren Waffenhalterung ausrüsten kann). Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

GROSSE DROHNEN

Cyberspace Designs Dalmatian: Diese große und robuste VTOL-Aufklärungsdrohne kann auf der Stelle schweben und hat für ihr geringes Gewicht einen stabilen Rahmen. Im eingeklappten Zustand ist sie etwa so groß wie ein Rasenmäher, im aktiven Zustand etwa so groß wie ein großer Hängegleiter. Sowohl Lone Star als auch Knight Errant produzieren das Design in Lizenz für urbane Aufklärung und Patrouillen. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Flugzeuge gesteuert.

Steel Lynx: Die Steel Lynx, eine echte Bodenkampfmaschine, hat vier Räder und eine schwere Waffenhalterung. Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge gesteuert.

ZAHL DEN PREIS

„Scheinwerferlicht wirft die schwärzesten Schatten.“ Ich drehe mich zu Piet um, die Einkaufstüten im Arm, und bin vom gleißenden Licht der Videowände an den Außenwänden der Lausitz-Arkaden hinter ihm geblendet. Er grinst. Glaube ich.

Ich knurre und wende mich ab. Ich hasse es, wenn Piet einen auf Mentor macht. Mein Shadowdaddy. Der Typ, der mich aufgenommen hat, als das System sich rebootet und mich mit schwarzen Kampfboots in die Schatten gekickt hat.

An seinem Komet angekommen – ein uraltes, kotzhässliches Ding vom russischen Auto- und AK-Hersteller Izhmasch –, wuchte ich die Tüten aufs Dach und warte, dass Piet aufschließt. Der alte Mann lässt sich Zeit. Stellt ab. Zündet ne Cannabis-Zigo und reißt sich erst mal ein F-Bier auf.

„Hör zu, Küken. Ich weiß, du bist taff. Du hast jede Menge Mini-Runs für irgendwelche Barkeeper aus der Zone gemacht und dich für ganz doll schlau gehalten, dass dein Arbeitgeber dein spezielles Hobby nicht spitzkriegt. Und hey, du warst gar nicht übel.“ Jetzt kommt’s. Die ewige Litanei. „Aber wenn du richtig schlau wärst, würdest du jetzt nicht mit Piet rumhängen, oder?“

Dagegen ist schwer etwas einzuwenden. Ich hatte Piet immer nur für ‘n alten Hauer gehalten, der im Arcanova rumlungert und zu viel Pils kippt. Dabei war Piet mal dick im Geschäft, ehe er dick in der Kneipe wurde. Bestens vernetzt blieb er trotzdem. Und auf der Suche nach Gelegenheiten. Wie mir.

Ich höre mit halbem Ohr zu, während er über die Kontrastregelung von Kameras redet: „Halt dich nicht einfach im Dunkeln, sondern im Kernschatten von Objekten nah am Licht.“ So Zeug halt. Und wie immer fällt er vom Praktischen ins Philosophische.

„Hier, der Lausitzer Platz. Ist genau, was ich meine: Kernzelle des Neo-Anarchismus. Hotspot für die Maikrawalle. Und was machen die Kons? Bauen eine fette Mega-Mall an den Rand, und über den ganzen verdammten Görli hinweg. Und dann fluten sie alles mit Scheinwerfern und ihren Scheißkameras und ihrem ganzen Mustererkennungsrasterfahndungsbewegungsprofilanalysealgorithmenmist und denken, das hielte Schattenvolk fern.“ Die erste leere Bierdose wirbelt glitzernd im Licht davon. Sekunden später gesellt sich zu ihrem Aufprall das Blinken und Hupen eines Autoalarms. „Wir stehen hier, Karla, mitten im Licht, ein alter Ex-Runner und ein Girl, das so lange die Grauzone surfte, bis sie den verdammten Kontrast hochgeregelt haben. Und? Als das Grau heller und heller wurde, hast du da das Licht gesehen? Bist du wieder ein braves Kongirl geworden?“

Ich greife an seinen Gürtel und drücke auf den Schlüsselclip des Komet. Er kennt meine Story: Der Konzern hätte mich behalten, mit Lohnrückstufung, Streichen von Privilegien und genug „Verdachtsperson“-Markern, dass ich auch noch im dicksten Gewühle geleuchtet hätte wie ein Christbaum. Also bin ich weg. Raus aus dem Licht der Konzernzonen, rein in die Schatten der Anarcho-Bezirke Berlins.

VON ANDREAS "AAS" SCHROTH

„Klemm's dir, Piet", maule ich, als ich die Taschen ins Auto werfe. „Können wir jetzt abhauen? Dein kleiner Stunt gerade dürfte kaum unbemerkt geblieben sein und ..."

Ich höre das vielstimmige Rufen über das Heulen des Autoalarms hinweg. Sehe Bewegungen am Rand des zubetonierten Platzes durch die Unterführung in Richtung M-Bahnhof strömen.

Piet stößt sich vom Auto ab, geht in Richtung Menschenmenge. „Komm, Karla, deswegen sind wir hier." Ich fluche, krame meine Schrotwumme unterm Sitz hervor, stecke sie ein, mein Körper als Sichtschutz gegen die Kameras.

Piet ist ein Stück voraus. Das Licht der Videowalls lässt nach. Immer mehr Details schälen sich heraus. Natürlich sind die Marschierenden Anarchos. Aber das kann viel heißen in Berlin. Ich scanne die Kluft der Leute ab. Autonome. Ein paar Diskordianer. Kommunisten in Kropunin-Shirts. Der Autonomen-Block vom Bündnis75. Bad News, alles zusammen.

Ich schließe zu Piet auf. „Was geht hier ab?" Mindestens vier Krawallgruppen sind hier aktiv. Ich setze mir meine AR-Brille auf. Sehe jetzt die Dutzenden animierten Flaggen, Transparente, Liveblogs. Es geht gegen die neue Matrix. Gegen Totalüberwachung. Gegen das Vorrücken der Baukräne in die autonomen Kieze. „Je mehr die ihren Griff verstärken ...", sagt Piet und grinst wie ein Wolf. Ein extrem fetter und kahlköpfiger Wolf.

Konzernbullen kreuzen auf. Schwarze Panzerwagen. Schwarze Helme. Schwarze Stiefel. Sonderschutztruppe. Waren vermutlich schon in der Gegend. Menschenmengen dieser Größe können sich kaum unbemerkt versammeln.

„Heute Nacht führen wir dich in die Szene ein", sagt Piet im leichten Trab in Richtung Sternschutzsperre. „Was?", rufe ich etwas dümmlich, bemüht, in der Menge nicht zu straucheln. Mit dumpfem Knall geht weiter vorn ein Liefertruck in Flammen auf.

Gasgranaten fliegen. Wasserwerfer zischen. Piet reißt mich von den Beinen und in einen Hauseingang. „Hör zu, Küken. Du brauchst mehr Connections als einen fetten Ork, dessen Tage gezählt sind. Dein Konto ist bei den Leuten hier in den Miesen. Weil du von drüben kommst. Weil du mal 4 von 5 Sternen bei der Denunzianten-App deines Kons hattest. Weil deine schicken Protest-Tattoos nicht reichen, um die von dir zu überzeugen. Es gibt kein Grau. Nur Schwarz und Weiß."

Aus einer Gruppe Autonomer blitzt AK-Feuer auf, während die Werbedisplays auffordern, das Gebiet zu räumen. Piet späht um die Ecke, entdeckt einen isolierten Sternsoldaten. Beobachtet das Blaken seines Mündungsfeuers. Zählt die Feuerstöße.

„Jetzt, Karla", ruft er, und wie betäubt laufe ich voran.

Im Licht der tosenden Flammen scheinen mir die Schatten so schwarz wie nie.

INDEX

A

Abbruchhaus 370
Abdruckscanner 363
Abfangen 169, 193
Abgelegen oder schwer zu finden 374
Abhängen (Fahrzeuge) 203
Abhängigkeit 416
  Entzug 417
Abhängigkeit (Nachteil) 88
Abhängigkeitsart 412
Abhängigkeitsproben 416
Abhängigkeitswert 416
Abhängigkeits-Schwellenwert 416
Ablenkung 32, 340
Abschirmung (Metamagie) 324
Abseilen 134
  Kletterhandschuhe 453
Absolutes Gehör (Adeptenkraft) 309
Absteige 369
Absturz-IC 245
Abweichung 183
  Diagramm 184
Actioneer Geschäftskleidung 440
Adept(en) 70, 308
  Entzug 308
  Metamagie 324
Adeptenkräfte 308
Adeptenzentrierung 324
Adler (Schutzgeist) 320
Adrenalinpumpe 464
Adrenalinschub (Adeptenkraft) 308
Agent(en) 243, 445
Airburst-Verbindung 434
AK-97 431
Akademisches Wissen 149
Akrobatik (Fertigkeit) 132
  Einsatz von 134
Aktionsfertigkeit(en) 128
  Entwurf neuer 147
  Kampf 130
  Körperliche 132
  Liste 148
Aktionssoft 446
Aktiver Sinn 291
Alarmanlagen 363
Alchemie 304
Alchemie (Fertigkeit) 142
Alchemiefokus 319
Alchemische Erzeugnisse 305
Algonkin-Manitu-Rat (AMC) 25
Allergie (Nachteil) 88
Allergie (Schwäche) 402
Allianz Deutscher Länder 27
Alternative Spielniveaus 100
Amazonien 26
Analytischer Geist (Vorteil) 83
Angesagtes Ziel 179, 194
Angreifer
  auf dem Boden 187
  benutzt Nebenhand 179, 187
  feuert aus der Deckung mit Sichtgerät 179
  feuert aus sich bewegendem Fahrzeug 179
  feuert im Salven- oder Halbautomatischen Salvenmodus 190
  feuert im Vollautomatischen Modus 190
  feuert Lange Salve 190
  führt Sturmangriff durch 188
  hat die bessere Position 188
  hat Freunde im Nahkampf 188
  hat längere Reichweite 189
  im Nahkampf 179
  läuft 179
  sagt Ziel an 188
  verletzt 179
Angriff (Matrix) 224
Angriffe auf Fahrzeuge 204
Angriffshandlung (Matrix) 228
Angriffs-Upgrade (Echo) 256
Antidot-Patch 455
Anti-Fahrzeugrakete 438
Antimagie 294
Antimagie (Fertigkeit) 142
Antimagiefokus 319
APDS-Munition 436
Archiv 244
Ares Alpha 431
Ares Antioch-2 433
Ares Crusader II 429
Ares Desert Strike 431
Ares Dragon 471
Ares Duelist 472
Ares Light Fire 70 428
Ares Light Fire 75 428
Ares Macrotechnology 33
Ares Predator V 429
Ares Roadmaster 469
Ares S-III Super Squirt 432
Ares Venture 471
Ares Viper Slivergun 429
AR-Handschuhe 443
Arkana (Fertigkeit) 142
Armbrust 185, 426
ArmTech MGL-12 433
Artemis Industries Nightwing 470
Asamando 29
Askennen 142, 312
  Tabelle 312
  von Foki 307
Aspektzauberer 70
Astrale Akklimatisierung (Vorteil) 87
Astrale Attribute 314
Astrale Bewegung 313
Astrale Entdeckung 314
Astrale Gestalt (Kraft) 395
Astrale Gestalten 311
Astrale Kreuzungspunkte 315
Astrale Projektion 168, 313
Astrale Signatur 311
Astrale Wahrnehmung 312
Astrale Wahrnehmung (Adeptenkraft) 308
Astrales Chamäleon (Vorteil) 83
Astrales Leuchtfeuer (Nachteil) 89
Astrales Limit 276
Astrales Spurenlesen 314
Astralkampf 314
Astralkampf (Fertigkeit) 143
Atem anhalten 136
Atemscanner 363
Atemschutzmaske 453
Äthiomalische Gebiete 29
Athletik (Fertigkeitsgruppe) 152
Atlantean Foundation 37
Atmosphärensensor 450
Attentat 340
Attribut(e) 53
[Attribut] Senken (Zauber) 281
[Attribut] Steigern (Zaubern) 281
Attributsmodifikatoren nach Metatyp (Tabelle) 380
Attributsproben 152
Attributsschub (Adeptenkraft) 308
Ätzender Speichel (Kraft) 395
Audiogeräte 449
Audioverbesserung 449, 459
Audio 459
Audioverstärkungen 449
Auf der Straße (Lebensstil) 372
Auffälliger Stil (Nachteil) 89
Aufgaben für kompilierte Sprites 253
Aufgaben für registrierte Sprites 253
Auf Granate werfen 170
Aufholen (Fahrzeuge) 203
Aufschlagzünder 183
Aufspüren (Programm) 242
Aufspüren-IC 245
Aufstehen 166
Augen-Cyberware 458
Augmented Reality Objects (AROs) 219
Auren 311
Aus der Hand schlagen 195
Ausgedehnte Proben 50
Intervalle 51
Patzer 51
Schwellenwerte 51
Ausgeworfen (Rigger) 266
Auslöser 304
Ausnutzen (Programm) 242
Ausrüstung 418
  bemerken 421
  Checkliste 78
  kaufen 418
  tragen 422
  verkaufen 420
  verbergen 421
  Werte 419
Außergewöhnliches Attribut (Vorteil) 83
Ausstöpseln 234
Ausweichen (Autosoft) 267
Ausweichen 170
Ausweichmanöver 204
Auswurfschock 226
Autodocs 207
Automatikpistolen 429
Automatische Abwehrsysteme 365
Automatischer Dietrich 451
Autos 468
Autosofts 267, 445
Aztechnology 33
Aztechnology Crawler 472
Aztechnology Striker 433
Aztlan 25

B

Babymonitor (Programm) 242
Balanceverstärker 459
Ballistischer Schild 441
Bankkonto 446
Bär (Schutzgeist) 320
Barghest 404
Barkeeper 390
Barriere(n) 196, 362
  Körper als 197
  penetrierende Waffen 197
  schießen durch 196
  Stufen 196
  zerstören 197
Basilisk 405
Bauen 146
Bauen und Reparieren (Tabelle) 146
Beengt 374
Beeinflussen (Zauber) 288
Befehl (Auslöser) 304
Befehl vortäuschen 234
Beglaubigter Credstick 41, 446
Beherrschungsmanipulationen 288
Beidhändigkeit (Vorteil) 83
Beinarbeit 30, 388
Belastung 422
Belebung (Zauber) 288
Beleuchtung 363
Beretta 201T 428
Berg (Schutzgeist) 320
Berüchtigt (Nachteil) 89
Berufswissen 149
Berührungsangriff 188
Berührungszauber 280
Beschleunigte Heilung (Adeptenkraft) 308
Beschleunigung (Fahrzeug) 198
Beschützerin 120
Beschwören 299
Besiegeln (Ritualzauberei) 295
Besitzer 233
Besondere Handlungen 191
Besonders sicher 374
Betäubungsball (Zauber) 286
Betäubungsblitz (Zauber) 286
Betäubungsschlagstock 425
Better-than-Life (BTL) 414
Bewegung 163
Bewegung (Kraft) 395
Bewegungsmelder 364, 450
Bewegungsraten (Tabelle) 163
Bewegungsraten (Fahrzeuge) 201
Bewegungstalent (Vorteil) 84
Bewusstsein (Kraft) 395
Bildverbindung 448, 458
Binden (Fertigkeit) 143
Bindung (Kraft) 395
Bindungsfokus 318
Biofeedback (Programm) 242
Biofeedback-Filter (Programm) 242
Biofeedbackschaden 226
Biometrischer Scanner 443
Biotechnologie (Fertigkeit) 144
Bioware 464
  Kategorien 455
Blackout (Programm) 242
Blaster-IC 245
Blickfeld (BF) 280
Blindes Feuern 179
Bliss 413
Blitzangriff 58
Blitzkompensation 448, 458
Blitzstrahl (Zauber) 286
Blocken 170
Bodenfahrzeuge (Fertigkeit) 147
Bodytech 455
Bodyware 459

Bogen 185, 426
Boote 470
Bpanchamukhee 318
Brecheisen 452
Brechreiz-Gas 411
Bremse-IC 245
Brille 447
Browning Ultra-Power 429
Brute Force 234
BTL-Chips 414
BTL-Downloads 415
BTL-Preise 415

C

Camouflageseil 454
Cavalier Arms Crockett EBR 431
Ceska Black Scorpion 430
Cessna C750 471
Chamäleonanzug 440
Chaos (Zauber) 285
Chaotische Welt (Zauber) 285
Charaktererschaffung 64
  Attribute 66
Checkliste 101
Connections 98
  Fertigkeiten 71
  Karma ausgeben 98
  Lebensstil 79
  Letzte Berechnungen 100
  Magie und 69
  Metatyp 66
  Resonanz und 69
  Ressourcen 78
  Startkapital 79
  Vor- und Nachteile 82
  Wissens- und Sprachfertigkeiten 75
Charakterlimits 49
Charisma 54
Chemie (Fertigkeit) 144
Chemische Detektoren 364
Chemische Isolierung 441
Chemische Versiegelung 441
Chemoanzug 453
Chem-Patch 455
Chemsniffer 364
Choke-Einstellungen (Schrotflinten) 182
Chrysler-Nissan Jackrabbit 468
Clearsight (Autosoft) 267
Colt America L36 428
Colt Cobra TZ-120 430
Colt Government 2066 429
Colt M23 431
Computer (Fertigkeit) 144
  Einsatz von 223
Connections 29, 386
  Beinarbeit 388
  Einfluss 387
  Gefallen 389
  Gefallen für einen Freund 390
  Handel 389
  Loyalität 387
  Netzwerken 388
  Patzer 390
Cookie (Spritekraft) 254
Cortexbombe 456
Cracken (Fertigkeitsgruppe) 152
Cram 413
Credo des Assassinen (Nachteil) 90
Credsticks 446
Critter 393
  Attribute und Fertigkeiten 394
  Bewegung 394
  Dracoformen 408
  Kampf 403
  Kräfte 394
  mundane 403
  Schwächen 402
Critterkräfte 394
CS-/Tränengas 411
Cyberarm-Gyrostabilisator 462
Cyberaugen 458
Cyberchirurgie und Erholungszeit 456
Cyberdeck (Headware) 456
Cyberdecks 224, 442
  Konfigurierung 225
  Umkonfigurierung 225
Cybergliedmaßen 461
  Verstärkungen 462
  Zubehör 462
Cyberguns 463
Cyberholster 462
Cyberimplantatwaffen 463
Cyber-Nahkampfwaffen 463
Cyberohren 459
Cyberprogramme 445
  Rigger 267
Cyberspace Designs Dalmatian 473
Cyber-Springarm 462
Cyberware 455
  Kategorien 455
Cyberwarescanner 365, 450

D

Dämpfer 459
Das war knapp (Edge) 58
Datei cracken 235
Datei editieren 235
Datei(en) 216
  Matrixattribute und 224
Datenbombe
  entschärfen 235
  legen 236
Datenbuchse 456
Datenchip 444
Datenklau 31, 338
Datenschloss 456
Datensoft 445
Datenspike 236
Daten-Sprite 255
Datenverarbeitung
  Matrix 224
  Rigger 265
Datenverarbeitungs-Upgrade (Echo) 256
Datenwanze 444
Dauer
  von Drogen 412
  von Zaubern 280
Decker 220
  Rigger und 264
Deckerin 65, 121
Deckung 191
  in Deckung gehen 167
Deepweed 413
Defiance EX-Shocker 427
Defiance T-250 432
Dekompilieren (Fertigkeit) 143
Dem Tod von der Schippe (Edge) 59
demiGODs (Halbgötter) 218
Denver 25
Denver-Nexus 40
Dermalpanzerung 459
Desorientierung 410
Diagnose (Spritekraft) 254
Die Grenzen sprengen (Edge) 58
Die Initiative ergreifen (Edge) 58, 162
Diener 295
Dienste (Geister) 301
Dienste gebundener Geister 301
Dienste ungebundener Geister 301
Dietrich-Set 452
Digitales Territorium (Vorteil) 87
Direkte Kampfzauber 286
Direktes Neuralinterface (DNI) 219
Direktverbindungen 229
DMSO-Gelpacks 436
DNA-Scanner 363
DocWagon-Vertrag 454
Dodge Scoot 467
Donnervogel (Schutzgeist) 321
Drachen 408
  gefiederte Schlangen 408
  östliche 409
  westliche 409
Drachensprache (Kraft) 395
Drachentöter (Schutzgeist) 321
Draco Foundation 37
Dracoformen 408
Dreamchips 415
Dreibein 434
Drogen 412
Drogenmissbrauch 416
Drogenpreise 413
Drohnen 267, 472
  Geschütze 186
Drohnenriggerin 124
Drucker 443
Druckgeflecht 364
Druckpolster 364
Druckwelle (Zauber) 287
Dualwesen (Kraft) 396
Dunkelzahn-Institut für Magische Forschung (DIMF) 37
Durchbruch (Edge) 59
Durchdringung (Toxine) 410
Durchschlagskraft 172, 419
Durchsetzungskraft (Vorteil) 84

E

Echos 256
Edge 54, 58
  ausgeben 58
Geister und 302
  Initiative und 162
  verheizen 59
  zurückgewinnen 58
Editieren (Programm) 242
Editor (Komplexe Form) 250
Ehrenkodex (Nachteil) 89
Eiliges Hacken 236
Einbruch 31
Einbruchswerkzeug 451
Einfache Handlungen 166
  Fahrzeug 201
Einfluss (Kraft) 396
Einfluss 387
Einflussfertigkeiten 141
Einflussstufen (Tabelle) 387
Eingeschränkt (Verfügbarkeit) 421
Einnahmetoxine 410
Einschleusung 340
Einschüchtern (Fertigkeit) 138
Einweg-Spritze 454
Einzelschussmodus (EM) 180
Einzelsensor 449
Eisdecke (Zauber) 288
Elektrische Isolierung 441
Elektrizitätsschaden 173
Elektrochromische Kleidung 439
Elektronensturm (Spritekraft) 254
Elektronik 442
  Zubehör 443
Elektronische Kriegsführung 144
  Autosoft 267
  Einsatz von 223
  Rigger 266
Elektronisches Papier 443
Elementare Kampfzauber 286
Elementarer Angriff (Kraft) 396
Elfen 52
Elfenposer (Nachteil) 90
Elite-Konzernsicherheit 384
Elite-Spezialeinheit 384
Endoskop 448
Energieaura (Kraft) 396
Energieball (Zauber) 287
Energieblitz (Zauber) 287
Energieschlag (Zauber) 287
Enfield AS-7 432
Enterhakenkanone 454, 459
Entdecken (Matrix) 232
Entfesseln (Fertigkeit) 133
  Einsatz von 135
Entgiftung (Zauber) 281
Entschlüsselung (Programm) 242
Entzaubern 307
Entzaubern (Fertigkeit) 143
Entzauberungsfokus 319
Entzug 276, 281
  Adepten 307
  Alchemie 305
  Fokusherstellung 306
  Herbeirufen 299
Entzugswiderstandsprobe 276
Entzünden (Zauber) 289
Erdgeist 302
Erfolge 47
  kaufen 47
Erfolgsprobe 49
  Schwellenwerte 47
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit (Vorteil) 84
Erhöhte Präzision (Adeptenkraft) 308
Erhöhtes Potenzial (Adeptenkraft) 309
Erinnerungsvermögen 153
Ersatzladestreifen 434
Erschöpfungsschaden 174
Erste Hilfe 204
Erste Hilfe (Fertigkeit) 144
Erweiterte Realität (AR) 56, 219, 226
Erzwungener Schlaf (Schwäche) 402
Essenz 54
Essenzentzug (Kraft) 396
Essenzkosten 419
Essenzverlust (Schwäche) 402
Eurocar Westwind 3000 468
Evo 33
Exotische Fernkampfwaffe (Fertigkeit) 130
Exotische Nahkampfwaffe (Fertigkeit) 130
Exotisches Fahrzeug (Fertigkeit) 147
Explosivmunition 436
Exterritorialität 21
Extraktion 31, 340

F

Fahrzeug steuern 201
Fahrzeuge 198, 467
  Fahrzeugkampf 201
  Geschwindigkeit 198, 199
  Modifikationen 467
  Schaden 204
  Sperrfeuer und 198
Fahrzeugfertigkeiten 147
Fahrzeugkampf 201
Fahrzeugmechanik (Fertigkeit) 144
Fahrzeugmodifikatoren 200
Fahrzeugprobe 198
  ablegen 202
  Schwellenwerte 199
Fahrzeugwaffe abfeuern 202
Fallen 357
Fallschaden 174
Fälschen (Fertigkeit) 144
  Einsatz von 146
Federated-Boeing Commuter 472
Feedback-Kleidung 439
Feinde Entdecken (Zauber) 291
Feinde Entdecken, Erweitert (Zauber) 291
Feindliche Geister (Nachteil) 90
Fenster 362
Fernaufgabe (Sprite) 253
Ferndienst (Geist) 301
Fernglas 447
Fernkampf 175
Fernkampfadept 123
Fernwahrnehmung (Ritual) 296
Fernzauber (Ritual) 296
Fertigkeiten 55, 128
  Aktionsfertigkeiten 128
  Arten von 128
  einsetzen 168
  ersetzen 130
Fertigkeitsgruppen 129
  improvisieren 55, 130
  Karmakosten (Tabelle) 107
  Spezialisierungen 129
  Sprachfertigkeiten 128, 151
  Stufen 129
  Tabelle 152
  Wissensfertigkeiten 128, 148
Fessel (Programm) 242
Festhalten 194
Feuerball (Zauber) 287
Feuerbringer (Schutzgeist) 321
Feuergeist 302
Feuermodi 180
  Tabelle 181
Feuerresistenz 441
Feuerschaden 174
Feuerwaffen 180
  nachladen 165
  Zubehör 434
Fichetti Pain Inducer 432
Fichetti Security 600 428
Fichetti Tiffani Needler 427
Fingerfertigkeit (Fertigkeit) 133
Fingerkuppenbehälter 459
Firewall
  Matrix 224
  Rigger 265
Firewall-Upgrade (Echo) 257
Fixierung (Metamagie) 324
Flächenzauber 279
Flammenwerfer (Zauber) 287
Flash-Pack 437
Flechette
  in enger Streuung 182, 190
  in mittlerer Streuung 182, 190
  in weiter Streuung 182, 190
Flechettemunition 436
Flexible Signatur (Metamagie) 324
Fluch (Ritual) 296
Flugzeuge (Fertigkeit) 147
Flugzeuge 470
FN HAR 431
FN P93 Praetor 430
Fokus (Foki) 317
  aktivieren 166, 317
Fokusabhängigkeit 319
Fokusarten 318
Fokusformel 306
Fokusherstellung 305
Fokusherstellung (Fertigkeit) 143
Fokussierung 228
Ford Americar 468
Formungsfokus 318
Fotografisches Gedächtnis (Vorteil) 84
Freie Handlungen 165
Fahrzeuge 201
Freifall (Fertigkeit) 133
Freistaat Kalifornien 25
Freunde im Nahkampf 188
Freundliche Geister (Vorteil) 84
Führung (Fertigkeit) 138
  Einsatz von 141
  Modifikatoren 140

G

Gabel (Programm) 242
Gamma-Skopolamin 412
Ganger 382
Ganzkörperpanzerung 440
Gasgranate 437
Gasmaske 453
Gassysteme 365
Gasventilsystem 434
Gebräuche (Fertigkeit) 138
  Einsatz von 141
  Modifikatoren 140
  Patzer 142
Gebundene Geister 300
  Dienste 301
Geckotape-Handschuhe 453
Gedanken Beherrschen (Zauber) 289
Gefahrensinn (Adeptenkraft) 309
Gefährliche Gegend 374
Gefallen 389
  für einen Freund 390
  Stufen (Tabelle) 389
Gefälschte Lizenz 447
Gefälschte SIN 446
Gefechtsentfernungen 202
Gefiederte Schlange 408
Gefütterter Mantel 440
Gegenmittel (Zauber) 282
Gegenstand aufheben/ablegen 166
Gegenstand benutzen 166, 201
Gegenstand fallen lassen 165
Geheime Forschungsstation 368
Gehen 163
Geigerzähler 450
Geist aktivieren 166
Geist befehligen 166
Geist des Menschen 303
Geist des Tiers 303
Geist entlassen 167
Geist herbeirufen 169
Geist verbannen 169, 300
Geister 300
Geister binden 300
Geister und Edge 302
Geisterdienste 301
Geisterdienste (Tabelle) 301
Geisterfoki 318
Geistessonde (Zauber) 292
Geistige Attribute 53
Geistiger Schaden 172
Geistiger Zustandsmonitor 54
Geländemodifikatoren (Tabelle) 200
Gelmunition 436
Genau beobachten 167
Genesung 205
  Patzer und 206
Gerät Analysieren (Zauber) 292
Gerät(e) 216, 231
  formatieren 236
  Gerätestufen 231, 423
  Modus ändern 167
  neu starten 236
  steuern 237
Geruchsbooster 456
Geruchsscanner 364, 450
Geschärfter Sinn (Adeptenkraft) 309
Geschärfter Tastsinn (Adeptenkraft) 309
Geschicklichkeit 53
Geschmacksbooster 457
Geschossparade (Adeptenkraft) 309
Geschütze 186
Geschütze (Fertigkeit) 147
Geschwindigkeit (Fahrzeuge) 198
Geschwindigkeit (Toxine) 410
Gesichtserkennung 363
Gesteigerte Reflexe (Adeptenkraft) 309
Gesteigerte Sinne (Kraft) 397
Gesteigertes Körperliches Attribut (Adeptenkraft) 309
Gestikulieren 165
Gewehre (Fertigkeit) 130
Gezeichnet (Nachteil) 90
Ghul 406
Gift (Kraft) 397
Gifthauch (Kraft) 397
Gitter 218, 230
  Wechsel 237
Globale Gitter 231
Glück (Vorteil) 84
GMC Banshee 472
GMC Bulldog Step-Van 469
GM-Nissan Dobermann 473
Goblinisierung 20
Go-Gang 37
Granaten 182, 437
Granatwerfer 433
Grauen (Kraft) 397
Gremlins (Nachteil) 91
Gremlins (Spritekraft) 254
Grid Overwatch Division (GOD) 218
GridGuide 45
Große Drohnen 473
Große Zehn (Megakonzerne) 32
Größenanpassung 422
Großer Schmuggelbehälter 462
Großer-Kreis-Liga 35
Großkatze 404
Gruppenbefehl (Rigger) 265
Gummigelenke (Vorteil) 84
Gussform für Abdruckhandschuh 452
Gute Bekannte (Vorteil) 87
Gyrostabilisator 434

H

Ha Thaew 318
Hacker 232
Hacking 222
Hacking (Fertigkeit) 144
  Einsatz von 223
Hackingprogramme 242
Hai 404
Hai (Schutzgeist) 321
Halbautomatischer Modus 180
Halbautomatische Salve (HS) 169, 180
Halbgötter (demiGODs) 218
Halterungen 419
Hammer (Programm) 242
Hand Gottes 386
Hand of Five 39
Handel 389
Händezittern (Nachteil) 91
Handklinge 463
Handling 198
Handlung(en) 52
  ansagen 159
  bei Fahrzeugen 201
  durchführen 159
  verzögern 162
Handlungen Beherrschen (Zauber) 289
Handlungsphase 158, 164
Handschellen 451
Handwerk (Fertigkeit) 144
Hardware (Fertigkeit) 144
  Einsatz von 223
Harley-Davidson Scorpion 467
Härterer Treffer 195
Hash (Spritekraft) 254
Hausregeln 332
Hauttasche 464
Hazmat-Anzug 453
Headkom-Blocker 444
Headware 456
Heben und Tragen 153
Heilen (Zauber) 282
Heilung 204
  Modifikatoren (Tabelle) 206
Heilzauber 281
Heimlichkeitsfertigkeiten 135
Heißes Sim 227
Hellhören (Zauber) 292
Hellsicht (Zauber) 292
Helm 441
Herbeirufen 299
Herbeirufen (Fertigkeit) 143
Herbeirufungsfokus 318
Hermetische Magier 277
Hermetische Tradition 277
Herrschaft (Ritual) 296
Herzstück 304
Hexerei 279
High Threat Response 355
High-Threat-Response-Team (HTR) 355
Hilfsalchemie 301
Hilfshexerei 301
Hineinspringen 264
Hinterhalt 192
HK-227 430
Hobbywissen 150
Hochleistungsgelenke 464
Hohe Schmerztoleranz (Vorteil) 84
Hohlspitzmunition 436

Holdout-Pistolen 427
Höllenhund 406
Homunkulus (Ritual) 297
Honda Spirit 469
Hongkong 26
Horizon 33
Horizon Flying Eye 472
Host(s) 216, 244
  Archive 244
  Attribute 244
  betreten/verlassen 237
  Fokussierung 244
  IC 244
  Stufen 244
Humanis Policlub 39
Hund 404
Hund (Schutzgeist) 321
Hüter (Ritual) 297
Hyperschilddrüse 464
Hyundai Shin-Hyung 469

I

Icon 216
  aufspüren 237
  verändern 237
Identifizierung 365
Illusionszauber 283
Im Krankenhaus (Lebensstil) 372
Immunabstoßung (Nachteil) 92
Immunität (Kraft) 398
Improvisieren 55, 130
In ein Gerät springen 238
In ein geriggtes Fahrzeug springen 169
Indirekte Kampfzauber 286
Individuum Entdecken (Zauber) 292
Induktionsmelder 364
Industriechemikalien 452
Industriemechanik (Fertigkeit) 145
Infektion (Kraft) 398
Infiltrator-Sprite 255
Infrarotsicht 448, 458
Ingram Smartgun X 430
Ingram Valiant 433
Inhalationstoxine 410
Initiatenkräfte 324
Initiation 324
Initiative 54, 160
  Blitzangriff 58, 162
  Die Initiative ergreifen 58
  Drohnen 268
  Ergebnis 161
  Tabelle 161
  Würfel 54
Initiativedurchgang 158, 161
Initiativeprobe 158
Initiativewert 160
Injektionspfeil 436
Injektionspfeil/-bolzen 426
Injektionstoxine 410
Inkompatibilität 424
Inkompetenz (Nachteil) 92
Insassen
  Fahrzeugschaden und 204
  Handlungen 203
Intensivierung (Metamagie) 324
Interfacemodus wechseln 237
Interner Lufttank 459
Intervall 51
Intrusion Countermeasures (IC) 244
  Arten von 245
Intuition 54
IR-Rauch 176
IR-Rauchgranate 437
Irreführung (Programm) 242

J

JackPoint 40
Japanisches Kaiserreich 26
Jazz 413

K

Kabellose Smartgun 179
Kaltes Sim 227
Kälteschaden 175
Kamera 447
Kamikaze 413
Kampagnen 352
  alternative 353
  Datenmanagement 353
  Handlung 352
  Tempo 352
  Zeit und Charaktersteigerung 353
Kampf 158
  Critter 403
  Drohnen 267
  Kampfrunden 52
  Überraschung im 193
Kampfaxt 424
Kampffertigkeiten 130
Kampflähmung (Nachteil) 92
Kampfmagier 116
Kampfmesser 424
Kampfrunde 52, 158
Kampfsequenz 159
Kampfsinn (Adeptenkraft) 309
Kampfsinn (Zauber) 293
Kampfzauber 286
Kao Yord 318
Kapazität 419
Karma 377
  bei der Charaktererschaffung ausgeben 98
  Kosten für Attribute 107
  Kosten für Fertigkeiten 107
Kartenleser 363
Kartensoft 445
Katalysatorstab 454
Katana 424
Katze (Schutzgeist) 322
Katzenaugen 464
Katzenhaft (Vorteil) 84
Killer-IC 245
Kiste 447
Kleber-Lösungsmittel 452
Kleidung 439
Kleine Drohnen 472
Kletterausrüstung 453
Kletterhandschuhe 453
Klettern 134
Klingenwaffen 424
Klingenwaffen (Fertigkeit) 131
Knight Errant Security 39
Knochenverstärkung 464
Knüppel 425
Knüppel (Fertigkeit) 131
Kommcode 213
Kommerzieller Sprengstoff 439
Kommlink (Headware) 457
Kommlink 219, 442
  Matrixattribute 220
Kommunikation 444
Kommunikationsgegenmaßnahmen 444
Kompilieren (Fertigkeit) 143
Komplexe Form(en) 250
  abschießen 248, 250
  aufrechterhalten 252
  lernen 250
  verwenden 250
  weben 248
Komplexe Handlungen 168
  Fahrzeug 201
Kompositknochen 460
Konfigurator (Programm) 242
Konföderation Amerikanischer Staaten (CAS) 25
Königreiche von Nigeria 29
Konstitution 53
Kontakt (Auslöser) 304
Kontaktgifte 410
Kontaktlinsen 447
Konzernbüro 369
Konzerngerichtshof 22
Konzernsicherheit 382
Kopfgeldjäger 127
Kopfhörer 449
Körperliche Attribute 53
Körperliche Fertigkeiten 132
Körperlicher Schaden 172
  überschüssiger 172, 207
Körperlicher Zustandsmonitor 54
Körpersprache (Adeptenkraft) 309
Koshari 36
Kraft (Toxin) 410
Kraftfokus 318
Kraftpunkte 276
Kraftstufe 276
Krankenhaus 370
Krankheit Heilen (Zauber) 282
Kreis der Heilung (Ritual) 297
Kriegerkodex (Nachteil) 90
Krime Cannon 433
Kriminelle Organisation 383
Kritischer Patzer 48
Kritischer Schlag (Adeptenkraft) 310
Kugelblitz (Zauber) 286
Kultivierte Bioware 466
Kumulativer Rückstoß 177
Kunstmuskeln 460
Kunstschuss 195
Kurier-Sprite 256
Kybernetik (Fertigkeit) 145

L

Laden 447
Ladestreifen
  einschieben 167
  herausnehmen 167
Lagerhalle 370
Lähmende Berührung (Kraft) 398
Lähmendes Heulen (Kraft) 398
Lahmlegen 225
Lähmung 410
Landschaftsgestaltung 361
Lange Salve (LS) 169, 180
Laser-Entfernungsmesser 450
Lasermarkierer 434
Lasermikrofon 449
Laufen 163, 166
Laufen (Fertigkeit) 133
  Einsatz von 136
  Erschöpfung durch 174
  Modifikatoren 164
Läufer (Fertigkeit) 147
Lauf um dein Leben 170
Leben Entdecken (Zauber) 293
Leben Entdecken, Erweitert (Zauber) 293
Lebende Persona 249
  neu starten 249
[Lebensform] Entdecken (Zauber) 293
[Lebensform] Entdecken, Erweitert (Zauber) 293
Lebensstil 372
  kaufen 375
  Kosten (Tabelle) 79
  Optionen 374
Lederjacke 439
Ledermantel 439
Lehrsoft 445
Leichte Pistolen 428
Leichter Körper (Adeptenkraft) 310
Leiser Schritt (Zauber) 283
Lenkraketen 438
Lernhilfe 253, 301
Letzte Berechnungen 100
  Tabelle 101
Leuchtspur-IC 245
Leuchtspurmunition 437
Leuchtstab 453
Levitieren (Zauber) 289
Licht (Zauber) 289
Lichtschranke 363
Limits 49
  Astral 276
  Die Grenzen sprengen 58
Lingos 151
Linguasoft 446
Linksperre 226
Lkw und Vans 469
Lockheed Optic-X2 472
Logik 54
Lokale Gitter 231
Lone Star Security Services 39
Long Haul 414
Loyalitätsstufe 387
  Tabelle 387
Luftfahrtmechanik (Fertigkeit) 145
Luftgeist 303
Luftröhrenfilter 465
Luxus (Lebensstil) 372
Luxusdomizil 370

M

MAD-Scanner 450
Mafia 35
Mafia-Consigliere 391
Mage-Sight-Brille 448
Magie 276
  Attribut 54
  Grundlagen 276
Magie Analysieren (Zauber) 293
Magie Entdecken (Zauber) 293
Magie Entdecken, Erweitert (Zauber) 293
Magieradepten 70
Magieresistenz (Vorteil) 85
Magieresistenz (Adeptenkraft) 310
Magische Ausrüstung 467
Magische Ermittlerin 114
Magische Fertigkeiten 142
Magische Güter 325, 467
Magische Heilung 207
Magische Tradition 277
Magisches Refugium 278
  temporär 278

Magnesiumfackel 453
Magnetanomaliedetektor (MAD) 365
Magnetkarten-Kopierer 452
Magschloss 451
Magschlösser 362
Magschlossknacker 452
Maleficium 275
Manaball (Zauber) 287
Manabarriere(n) 315
  Tabelle 315
  überwinden 315
  zerstören 315
Manabarriere (Zauber) 289
Manablitz (Zauber) 287
Manaillusion 283
Manakräfte 394
Manazauber 280
Manifestieren 313
Manipulationszauber 288
Manövrieren (Autosoft) 267
Marke Einladen 238
Marke Löschen 238
Marken 217, 232
Marker-IC 245
Markierungssysteme 365
Maschinenbeherrschung (Echo) 257
Maschinengewehre 433
Maschinenpistolen 430
Maschinen-Sprite 256
Maske (Zauber) 283
Maskierung (Metamagie) 325
Maskierungsfokus 318
Massachusetts Institute of Technology and Thaumaturgy (MIT&T) 37
Maßanfertigung (Cybergliedmaßen) 461
Massenbelebung (Zauber) 288
Massenschmerz (Zauber) 283
Massenverwirrung (Zauber) 285
Maßgeschneiderte Pheromone 465
Master 230
Materialisierung (Kraft) 398
Materielle Verbindung 295
Matrix 213
  Grundlagen 214
  Hacking 222
  Interfacemodi 226
  Lebende Persona 249
Matrix authentication recognition key (Marke) 217, 232
Matrixattribute 224
[Matrixattribut]-Senkung 250
[Matrixattribut]-Steigerung 250
Matrixfertigkeiten 223
Matrixhandlungen 234
  für Nicht-Hacker 220
  nach Funktion 240
  nach Limit 240
Matrixkampf 223
Matrixkampf (Fertigkeit) 145
  Einsatz von 223
Matrixloch 228
Matrixschaden 225
Matrixsignatur löschen 238
Matrixsuche 238
Matrixwahrnehmung 232, 239
MCT Fly-Spy 472
MCT-Nissan Roto-Drohne 473
Mechanik (Fertigkeitsgruppe) 152
Mechaniker 391
Medizin 206
Medizin (Fertigkeit) 145
Medizinhütte 278
Medkit 207, 454
Meer (Schutzgeist) 322
Megakonzerne 21
Mehrfachangriffe 166, 195
Menschen 52
Menschenkenntnis 153
Menschliche Waage (Adeptenkraft) 309
Menschliches Aussehen (Vorteil) 85
Menschlich-Metamenschliches Vampirisches Virus (MMVV) 44
Messer 424
Metaebenen 316
Metagitter (Komplexe Form) 250
Metamagie 324
Metamagiefoki 318
Microwire 454
Mikrodrohnen 472
Mikrofon 449
Mikro-Transceiver 444
Millimeterwellen-Detektorsysteme 365
Mimikry (Kraft) 398
Minidrohnen 472
Mini-Schweißgerät 452
Mini-Signalraketenkanone 453
Mitsubishi Nightsky 469
Mitsuhama Computer Technologies 34
Mittelschicht (Lebensstil) 372
Mittlere Drohnen 472
Mnemoverstärker 466
Mob-Bewusstsein (Zauber) 289
Mob-Kontrolle (Zauber) 289
Modus eines verlinkten Geräts ändern 166, 201
Modus 419
Monofilamentkettensäge 452
Monofilamentpeitsche 425
Monokel 448
Monosensorische Illusion 283
Montierte o. Fahrzeugwaffe abfeuern 169
Moodchips 415
Morgan Cutlass 470
Motorräder 467
Mr. Johnson 30, 391
Munition 436
  zu wenig 181
Muskelstraffung 465
Muskelverstärkung 465
Mut (Vorteil) 85
Myomerisches Seil 454
Mystischer Panzer (Adeptenkraft) 310
Mystischer Panzer (Kraft) 399

N

Nachricht übermitteln 239
Nachteile 88
Nagelmesser 463
Nahkampf 187
  Angriff 169
  Modifikatoren 187
  Niederschlag 195
  Schaden 188
  Teamwork 188
  Verteidigung 189
Nahkampfadeptin 117
Nahkampfwaffen 424
Nahrungsbedarf (Schwäche) 402
Narcoject 412
Native American Nations (NAN) 25
Natur (Fertigkeitsgruppe) 152
Natürliche Härte (Vorteil) 85
Natürliche Immunität (Vorteil) 85
Natürliche Immunität (Adeptenkraft) 310
Natürliche Waffe (Kraft) 399
Natürlicher Zauberspruch (Kraft) 399
Navigation (Fertigkeit) 145
  Einsatz von 147
Nebelgestalt (Kraft) 399
NEEC 27
NeoNET 34
Nettoerfolge 47
Netzwerken 388
Neue Revolution 40
Neurofilter (Echo) 257
Neuro-Stun 412
Nichtspielercharaktere (NSC) 343, 378
  Beschreibung 343
  Beweggründe 344
  Hintergrund 344
  Persönlichkeit 343
  Rollenspiel 346
  Werte 345
Niederschlag 194
Niedrige Schmerztoleranz (Nachteil) 92
Nissan Hound 471
Nitro 414
Northrup Wasp 471
Novacoke 414
Novaheißer Club 368
Nuyen 15
  Startkapital 79

O

O'Malley, Dona Rowena 35
O'Malley-Syndikat 35
Oberschicht (Lebensstil) 372
[Objekt] Entdecken (Zauber) 293
Objektschutz 340
Objektwiderstand (Tabelle) 290
Offensichtliche Cybergliedmaßen 461
Offensichtliche Illusion 283
Öffentliches Gitter 231
Ohren-Cyberware 459
Ohrstöpsel 449
Okulardrohne 458
Onotari Interceptor 434
Optionale Regeln 59
Optische Geräte 448
Organisierte Kriminalität 35
Orichalkum 316
Ork Rights Committee 39
Orkposer (Nachteil) 92
Orks 52
Orthoskin 465
Östlicher Drache 409
Overwatch-Wert bestimmen 239

P

Paed Tidt 318
PANs 216, 230
Panther XXL 434
Panzer (Kraft) 399
Panzerjacke 440
Panzerkleidung 440
Panzerung 171, 440
Panzerung (Fahrzeuge) 198
Panzerung (Programm) 242
Panzerung (Zauber) 290
Panzerung und Belastung 171
Panzerungsmodifikationen 172, 441
Panzerweste 440
Paracritter 404
Parashield 39
Parashield Pfeilgewehr 433
Parashield Pfeilpistole 432
Parieren 170
Passiver Sinn 291
Pathogen- und Toxinresistenz (Vorteil) 85
Pathogenabwehr 466
Pathogenresistenz (Vorteil) 85
Patrouillen-IC 245
Patzer 47
  Alchemie 305
  Ausgedehnte Proben 51
  Connections 390
  Gebräuche 142
  Genesung 206
  Herbeirufen 299
  Ritualzauber 295
  Spruchzauberei 280
  Wahrnehmungszauber 291
Pepper Punch 412
Permanente Kräfte 394
Periskop 434, 448
Persona(s) 216, 231
Personafix 415
Personal Area Network (PAN) 230
Personenschutz 340
Petrovski Security 39
Petze (Komplexe Form) 250
Pfeil abschießen 167
Pferd 404
Pheromonscanner 364
Physische Barriere (Zauber) 290
Physische Illusion 283
Physische Kräfte 394
Physische Maske (Zauber) 283
Physische Zauber 280
Pilot (Fahrzeuge) 198
Pilotprogramme 267
Pistolen (Fertigkeit) 131
PJSS Modell 55 432
Plastiksprengstoff 439
Poltergeist (Zauber) 290
Powryejhda 35
Präzision 171, 419
Prioritätensystem 66
Prioritätentabelle 67
Probe 49
Professionalitätsstufe 379
Programm abstürzen lassen 239
Programme 241
Programmiergenie (Vorteil) 85
Programmierniete (Nachteil) 92
Projektilwaffen 426
Projektilwaffen (Fertigkeit) 131
Prominenz 371
Prophylaxe (Zauber) 282
Proteus Lamprey 470
Psyche 414
Psychokinese (Kraft) 399
Pueblo-Konzernrat 25
Puppenspieler (Komplexe Form) 251

Q

Québec 25
Qi-Fokus 318

R

Rabe (Schutzgeist) 322
Radiosignalscanner 450
Raketen 438
Rammen 202, 203
Ranger Arms SM-5 431
Ratte (Schutzgeist) 322
Rauch 176
Rauchgranate 438
Raumfahrzeuge (Fertigkeit) 147
Rauschen 227, 264
Rauschunterdrückung 227, 265
Reagenzien 316
  ausgeben 316
  sammeln 317
Reaktion 53
Reaktionsverbesserung 460
Realistische Illusion 283
Reduzierte Sinne (Schwäche) 402
Reflexbooster 460
Reflexe Steigern (Zauber) 282
Reflexrekorder 466
Regel der Sechs 58
Regeln, optionale 59
Regeneration (Kraft) 399
Registrieren (Fertigkeit) 143
Reichweite 187, 419
Reiniger (Komplexe Form) 251
Remington 950 432
Remington Roomsweeper 429
Renault-Fiat Fokker Tundra-9 471
Rennpilot (Vorteil) 85
Renraku Computer Systems 34
Reparieren 146
  Drohnen 268
Reputation 371
Requisiten 337
Resonanz 54, 248
Resonanzbibliothek 250
Resonanzfertigkeiten 143
  Einsatz von 224
Resonanzhandlungen 248
Resonanzillusion (Komplexe Form) 251
Resonanzkanal (Komplexe Form) 251
Resonanznebel (Komplexe Form) 251
Resonanz-[Programm] 257
Resonanzräume 256
Resonanzsignatur 248
Resonanzspike (Komplexe Form) 251
Resonanzverbindung 257
Restlichtverstärkung 448, 458
Retinaduplikat 458
RFID-Chips 444
RFID-Löscher 445
Richtmikrofon 449
Richtungsdetektor 449, 459
Richtungssinn (Adeptenkraft) 309
Rigger 65, 263
  Cyberprogramme 267
Riggerinterface 467
Riggerkonsole 264, 444
Riggerkontrolle 457
Rituale 295
Ritualfokus 319
Ritualplatz 295
Ritualzauberei 294
Ritualzauberei (Fertigkeit) 143
Rotormaschinen 471
Rover Modell 2072 470
RPK SMG 433
Rückstoß 177
  kumulativer 177
Rückstoßkompensation (RK) 419
Ruger 101 432
Ruger Super Warhawk 429
Rumpf (Fahrzeuge) 198
Runden 50
Russland 26

S

Saeder-Krupp Heavy Industries 34
Saeder-Krupp-Bentley Concordat 469
Salish-Shidhe-Rat (SSC) 25
Salvenmodus (SM) 180
Samuvani-Criscraft Otter 470
Sasquatch 406
Satellitenverbindung 443
Satz sprechen/übermitteln 166
Sauerstoffmaske (Zauber) 282
Säure-IC 245
Säureschaden 175
Säurestrahl (Zauber) 287
Säurewelle (Zauber) 287
Schaden 172
  besondere Arten 173
  Fahrzeugschaden 204
  Fallschaden 174
Schadensart ändern 187
Spruchzauberei 280
Schaden teilen 195
Schadenscode 419
Schadenskompensator 466
Schalldämpfer 435
Schalldetektor 364
Schamane 277
Schamanische Tradition 277
Scharfschützengewehre 431
Schatten (Zauber) 290
Schauspielerei (Fertigkeitsgruppe) 152
Schergen 379
  Anführer 380
  Gruppenedge 380
  Professionalitätsstufe 379
  Zustandsmonitor 379
Schieber 29, 391
Schießen in den Nahkampf 191
Schiffe (Fertigkeit) 147
Schild (Programm) 242
Schilde 441
Schlaflosigkeit (Nachteil) 92
Schlafregulator 466
Schlag (Zauber) 287
Schläger 381
Schlagring 426
Schlange (Schutzgeist) 323
Schlechter Ruf 371
Schleichen (Fertigkeit) 133
Schleicher 224
Schleicherhandlung 228
Schleicher-Upgrade (Echo) 257
Schleichfahrt 232
Schleuder (Zauber) 290
Schloss 451
Schlösser 362
Schlosser (Fertigkeit) 145
Schmerz (Zauber) 283
Schmerzeditor 466
Schmerzresistenz (Adeptenkraft) 310
Schmerzresistenz (Zauber) 282
Schmöker (Programm) 242
Schmuggelbehälter 461
Schmuggler 125
Schmutzige Tricks 195
Schneiden (Fahrzeuge) 203
Schnellfeuerwaffen (Fertigkeit) 132
Schnellheilung (Vorteil) 85
Schnelllader 435
Schnellzaubern 167, 279
Schnellziehen 167
Schnellziehholster 435
Schockermunition 437
Schockgranate 438
Schockhand 463
Schockhand (Zauber) 286
Schockhandschuhe 426
Schockpolster 435
Schockstreifen 441
Schockwellenreiter 40
Schreckhahn 407
Schrotflinten 182, 432
Schutz (Kraft) 400
Schutzgeist(er) 319
  Archetypen 320
Schutzgeist (Vorteil) 86
Schutzkreis (Ritual) 297
Schutzschild 442
Schutzschirm (Programm) 242
Schwaches Immunsystem (Nachteil) 93
Schwarm (Zauber) 285
Schwarze Loge 40
Schwarzes IC 246
Schwarzmarktwaren 420
Schweigen (Zauber) 284
Schwellenwerte 47
Schwere Pistolen 429
Schwere Waffen (Fertigkeit) 132
Schwert 424
Schwimmen (Fertigkeit) 133
  Einsatz von 136
Schwund 250
SCK Modell 100 430
Scrip 41
Seefahrtmechanik (Fertigkeit) 145
Selbstbeherrschung 153
Selbstschussanlagen 365
Selektiver Geräuschfilter 449, 459
Sensor (Fahrzeuge) 198
Sensorangriff 186
Sensorarray 449
Sensoren 449
Sensoren einsetzen 201
Sensorfunktionen 450
Sensorgehäuse 450
Sensor-RFID 444
Sensorverteidigung 186
Sensor-Zielerfassung 186
Sequencer 452
Seven-7 412
Shiawase 34
Shiawase Kanmushi 472
Shopsoft 446
Shotozumi-rengo 35
Shuriken 182, 426
Sich hinwerfen 166
Sicherheit 32, 355
Sicherheitsgeräte 451
Sicherheits-RFID 444
Sicherheitstechnik 361
Sichtgerät 448
Sichtgeräte 447
Sichtverbesserung 448, 458
Sichtvergrößerung 448, 458
Sichtverstärkungen 448
Signal stören 239
Signalreiniger (Programm) 242
Signalschleier (Komplexe Form) 252
Signalsturm (Komplexe Form) 252
Signaturschleier 318
Sikorsky-Bell Mikroskimmer 472
Sim-Modul 442
Simrig 443
SimSinn 42
SimSinn-Desorientierung (Nachteil) 93
SIN (Systemidentifikationsnummer) 365
SINlos 24
SIN-Mensch (Nachteil) 93
Sioux-Nation 25
Sip Tidt 318
Situationsmodifikatoren 178
Slap-Patches 455
Slave 230
Smart-Feuerplattform 435
Smartgunladestreifen auswerfen 166
Smartgunsystem 435
Smartlink 448, 458
Sofortige Kräfte 394
Software (Fertigkeit) 145
  Einsatz von 223
Söhne Saurons 39
Soziale Fertigkeiten 137
  Einsatz von 139
  Sprache und 152
Soziale Fertigkeitsproben 141
Soziale Modifikatoren 139
Soziales Chamäleon (Vorteil) 86
Sozialstress (Nachteil) 94
Späher 296
Spam-Zone 228
Sparky-IC 246
Späte Rache 58, 196
Spelunke 367
Sperrfeuer 180
  Fahrzeuge 198
Spezialattribute 54, 66
Spezialisierungen 129
  Wissensfertigkeiten 149
Spezialistin für verdeckte Operationen 113
Spezieller Arbeitsbereich 374
Spielleiter 330
  Kampagnen 352
  Lagepläne 337
  Musik 337
  Nichtspielercharaktere 343
  Requisiten 337
Spielleitung 347
Spielniveaus, alternative 100
Spinne(n) 214, 265
Spionage-RFID 444
Splittergranate 438
Splitterrakete 438
Splitterschutz (Programm) 243
Sporn 463
Sprachfertigkeiten 151
  Einsatz von 151
Soziale Fertigkeiten und 152
  Tabelle 151
Sprawlganger 126
Sprenggranate 438
Sprengkapsel 439
Sprengrakete 438
Sprengschaum 439

Sprengstoffe (Fertigkeit) 145
Sprengstoffe 438
Sprengwirkung 184, 419
  gleichzeitige Explosionen 184
  innerhalb von Räumen 184
Springarm 436
Springen 134
Sprinten 163, 169
Sprite(s) 252
Sprite aktivieren/deaktivieren 248
Sprite befehligen 248
Sprite dekompilieren 248, 253
Sprite kompilieren 249, 253
Sprite registrieren 249, 253
Sprite-Datenbank 255
Spritekräfte 254
Spruchzauberei 279
Spruchzauberei (Fertigkeit) 143
Sprühkleber 452
Sprunghydraulik 462
Spurenlesen (Fertigkeit) 133
  Einsatz von 136
Spurloser Schritt (Adeptenkraft) 310
Squatter (Lebensstil) 372
Stab 425
Stabilisieren 207
Stabilisieren (Zauber) 282
Stabilität (Spritekraft) 254
Standard-Bioware 464
Standardmunition 437
Standardprogramme 242
Standardwaren 418
Stangenwaffe 424
Stärke 53
Starrflügler 470
Startkapital (Tabelle) 79
Stealth (Autosoft) 267
Steel Lynx 473
Streiftreffer 172
Sternschutz 39
Steuerungshierarchie 263
Steyr TMP 430
Stille (Zauber) 284
Stimmenmodulator 457
Stimmerkennung 363
Stimmkontrolle (Adeptenkraft) 310
Stim-Patch 455
Stolperdraht 363
Stoner-Ares M202 433
Störer-IC 246
Störsender 445
Stör-Sprite 256
Stoß (Zauber) 287
Straßendoc 392
Straßengang 36
Straßenpolitik (Vorteil) 87
Straßenruf 371
Straßensamurai 65, 112
Straßenschamane 115
Straßenwissen 150
Streetline Special 427
Streifenpolizist 383, 392
Stunt (Fahrzeuge) 203
Sturmgewehre 431
Sturmkanonen 433
Sturmkanonenmunition 437
Subvokales Mikrofon 443
Suche (Kraft) 400
Suchmodifikatoren 400
Superbombe (Programm) 243
Survival (Fertigkeit) 133
  Einsatz von 136
  Kit 453
  Proben (Tabelle) 137
Suzuki Mirage 467
Symbionten 466
Synapsenbeschleuniger 466
Synthacardium 466
Synthetische Cybergliedmaßen 461
Systemidentifikationsnummer (SIN) 365
  gefälscht 366
  gefälschte prüfen 367
  Lizenzen 366
  verbrannt 367
  Vorgenommene Überprüfungen 367

T

Taktischer Fahrzeugkampf 201
Talentbuchse 457
Talentiert (Vorteil) 86
Talentleitungen 461
Talentsofts 446
Taliskrämer 392
Tarnholster 436
Tarnkappe (Programm) 243
Tarnmodifikator 422
Tarnung (Spritekraft) 254
Taschenlampe 453
Taser 427
Taserpfeile 437
Tasken (Fertigkeitsgruppen) 152
Tastatur 362
Tauchen (Fertigkeit) 133
Taucherausrüstung 453
Taurus Omni-6 428
Team-Lebensstil 375
Teamworkproben 51
Technische Fertigkeiten 144
Technisches Improvisationstalent (Vorteil) 86
Technomancer 65, 122, 221, 246
Teerbaby-IC 246
Telepathie (Zauber) 293
Teleskopschlagstock 425
Teleskopstab 425
Telesma 306
Teufelsratte 407
Thermische Isolierung 441
Thermit-Brennstab 452
Thrombozytenfabrik 466
Tierbeherrschung (Kraft) 400
Tierführung (Fertigkeit) 146
Tír Tairngire 25
Todeshand (Zauber) 287
Todeskralle (Adeptenkraft) 310
Toolbox (Programm) 242
Top-Runner 385
  Erschaffung 385
  Hand Gottes 386
  Steigerung 385
Totschläger 425
Toxine 410
  Preise 411
  Widerstand 411
Toxinextraktor 466
Toxinresistenz (Vorteil) 85
Toxinwiderstandsprobe 411
Toyota Gopher 470
Tragen 153, 422
Tragkraft 422
Tränengas 411
Tranq-Patch 455
Transformationsmanipulation 288
Transponderschlüssel 362
Transport 31, 341
Transporter (Vorteil) 87
Trauma-Patch 455
Trennen 307
Triaden 36
Trideo 42
Trideoprojektor 443
Trideo-Trugbild (Zauber) 284
Trideo-Unterhaltung (Zauber) 285
Tripchips 415
Troden 443
Trolle 53
Trugbild (Zauber) 284
Tsimshian-Protektorat 25
Türen 362

U

Übelkeit 410
Überdosis 417
Überfall (Programm) 243
Überlebensausrüstung 453
Überlebensmesser 424
Überlebenswille (Vorteil) 86
Überraschung 191
  Auswirkungen von 193
  im Kampf 193
  Proben 192
  Wahrnehmung und 191
Überreden (Fertigkeit) 138
Übertakten (Echo) 257
Übertragung abfangen 241
Überwachungskamera 364
U-Boote 470
Ultraschall 176
Ultraschallsensor 450, 457
Umgebungsmanipulation 288
Umweltmodifikatoren 175, 188
  Kompensation 176
Unauffälligkeit (Vorteil) 86
Unauffindbar (Vorteil) 87
Unfall (Kraft) 400
Unfälle 200
Ungebildet (Nachteil) 94
Ungebildet (Schwäche) 403
Ungehobelt (Nachteil) 95
Ungeklärte Genetische Expression (UGE) 20
Unglück (Nachteil) 95
Universal-Datenport 229
Unsichtbarkeit (Zauber) 284
Unterarmschnappklingen 425
Unterbrechungshandlungen 169
Unterdrücken (Spritekraft) 254
Unterhaltung (Zauber) 285
Unterhändler 65, 119
Unterricht (Fertigkeit) 138
Einsatz von 142
Unterschicht (Lebensstil) 372
Urban Explorer Overall 441
Uzi IV 431

V

Vampir 407
Vans 469
Vektor (Toxine) 410
Veraltete Geräte 230, 424
Verankerte Rituale 296
Verbannen (Fertigkeit) 143
Verbannungsfokus 318
Verbesserte Fertigkeit (Adeptenkraft) 311
Verbesserte Unsichtbarkeit (Zauber) 285
Verbesserte Wahrnehmung (Adeptenkraft) 311
Verboten (Verfügbarkeit) 421
Verbundenes Attribut 55, 128
Verdrängung 301
Vereinigte Kanadische und Amerikanische Staaten (UCAS) 24
Verfolgungshandlungen (Fahrzeug) 203
Verfolgungsjagd (Fahrzeug) 202
Verfolgungswerte (Fahrzeug) 202
Verfügbarkeit 419
Verführer (Schutzgeist) 323
Vergleichende Proben 50
Verhandlung (Fertigkeit) 139
Verkleiden (Fertigkeit) 133
  Einsatz von 135
Verkörperung (Fertigkeit) 139
  Einsatz von 135
Verletzliche Stelle 195
Verletzungsmodifikatoren 172
Verpflichtungen (Nachteil) 95
Verschleierung (Kraft) 401
Verschlingen (Kraft) 401
Verschlingen durch Erde 401
Verschlingen durch Feuer 401
Verschlingen durch Luft 401
Verschlingen durch Wasser 401
Verschlüsselung (Programm) 242
Verstärkter Mystischer Panzer (Kraft) 401
Verstärkter Panzer (Kraft) 401
Verstecken 241
Versteinerung (Kraft) 401
Verteidiger
  am Boden 189
  bemerkt Angriff nicht 189
  Gegenangriff gegen Sturmangriff 189
  hat längere Reichweite 190
  hat sich bereits gegen andere Angriffe verteidigt 190
  im Nahkampf 190
  in Guter Deckung 190
  in sich bewegendem Fahrzeug 190
  in Teildeckung 190
  läuft 190
  verletzt 190
Verteidigung
  im Fernkampf 189
  im Nahkampf 189
  Modifikatoren (Tabelle) 191
Vertrautes Terrain (Vorteil) 87
Vertreiben 195
Verunsichert (Nachteil) 96
Verwahrungssysteme 365
Verwandlung (Programm) 243
Verwirrung (Kraft) 402
Verwirrung (Zauber) 285
Verwundbarkeit (Schwäche) 403
Verzaubern 304
Verzauberungsfokus 319
Verzögerte Handlung 162
Vibrationsdetektor 364
Viecher 285
Virtuelle Maschine (Programm) 242
Virtuelle Realität 56, 227
Virus-Induziertes Toxisches Allergiesyndrom (VITAS) 44
Vitalmonitor 454
Vollautomatischer Modus (AM) 180
Volle Abwehr 170
Volle Deckung 170

Volle Matrixabwehr 241
Vollsensorische Illusion 283
Vorführung (Fertigkeit) 139
  Einsatz von 142
Vorteile 83
Vorurteile (Nachteil) 96
Vory v Zakone 36
VTOL/VSTOL 471
Vulkan Electronaut 470

W

Wächter der Schwelle 316
Waffe abfeuern 167, 169
Waffe bereitmachen 167
Waffe nachladen 169
Waffen nachladen (Tabelle) 165
Waffenbau (Fertigkeit) 146
Waffenfokus 319
Waffenhalterungen 467
Waffenloser Kampf (Fertigkeit) 132
Waffenreichweiten (Tabelle) 185
Waffenspezialistin 118
Wahrheit Prüfen (Zauber) 294
Wahrnehmung (Fertigkeit) 133
  Drohnen 268
  Einsatz von 137
  Magie 278
  Überraschung und verlagern 191 168
Wahrnehmungszauber 291
Walther Palm Pistol 428
Wandlaufen (Adeptenkraft) 311
Wandlung 256
WANs 230
Wanzenscanner 445
Wärmedämpfung 441
Wasser treten 136
Wassergeist 303
Wasserzeichen (Spritekraft) 254
Watcher (Ritual) 297
Weben 249
Weiser Krieger (Schutzgeist) 323
Werfen 168
Werfer 183
Minimalreichweite 183
Werkstatt 447
Werkzeuge 447
Westlicher Drache 409
Wetterbeherrschung (Kraft) 402
White-Noise-Generator 445
Wide Area Network (WAN) 230
WiFi-Vorteile 423
WiFi-Zünder 183
Willenskraft 53
Wind 176
Wirbel-IC 246
Wirksamkeit 305
Wirkung (Toxine) 410
Wissensfertigkeiten 148
  Einsatz von 150
  Kategoriebeispiele 149
  Schwellenwerte 150
  Spezialisierungen 149
Wissenssoft 446
Wolf 404
Wolf (Schutzgeist) 323
Würfelpools 46
Wurfmesser 182, 426
Wurfwaffen 182, 426
Wurfwaffen (Fertigkeit) 132
Wuxing Incorporated 35

Y

Yakuza 36
Yamaha Growler 468
Yamaha Pulsar 427
Yamaha Raiden 431
Yantra-Tattoos 318
Yongkang Gala Trinity 470
Yord Mongkut 318

Z

Zähigkeit (Vorteil) 87
Zahnbehälter 458
Zaibatsu 15
Zauber aufrechterhalten 302
Zauber bannen 294
Zauber binden 302
Zauber lernen 298
Zauber wirken 169
Zauberabwehr 294
Zauberer 65, 70
Zauberfinger 290
Zauberfoki 319
Zauberformung (Metamagie) 325
Zauberspeicher 319
Zauberspruchfokus 319
Zäune 362
Zeitzünder 183
Zeitzünder (Auslöser) 304
Zellscanner 363
Zen 414
Zentrierung (Metamagie) 325
Zentrierungsfokus 318
Zerebralbooster 466
Zerstörung 31, 340
Ziel(e), angesagt 194
Ziel ansagen 166
Zielen 168, 179
Zielerfassung
  aktiv 186
  Autosoft 267
  passiv 186
Zielfernrohr 448
Zufällige Runs 342
Zugangsbeschränkung 357
Zugriff 265
Zusammenflicken (Komplexe Form) 252
Zustandsmonitor 54
  Überschreiten von Schergen 172 379
Zwang (Kraft) 402
Zweibein 436
Zweisprachig (Vorteil) 87
Zweite Chance 58
Zweiter Versuch 51
Zwerge 53
Zylinderschloss 362

KAMPFHANDLUNGEN

S. 164

FREIE HANDLUNGEN	
Gegenstand fallen lassen	Satz sprechen/übermitteln
Gestikulieren	Sich hinwerfen
Laufen	Smartgunladestreifen auswerfen
Mehrfachangriffe	Ziel ansagen
Modus eines verlinkten Geräts ändern	
EINFACHE HANDLUNGEN	
Aufstehen	Ladestreifen einschieben
Fokus aktivieren	Ladestreifen herausnehmen
Gegenstand aufheben/ablegen	Pfeil abschießen
Gegenstand benutzen	Schnellzaubern
Geist aktivieren	Schnellziehen
Geist befehligen	Waffe abfeuern (EM, HM, SM, AM)
Geist entlassen	Waffe bereitmachen
Genau beobachten	Wahrnehmung verlagern
Gerätemodus ändern	Werfen
In Deckung gehen	Zielen
KOMPLEXE HANDLUNGEN	
Astrale Projektion	Montierte oder Fahrzeugwaffe abfeuern
Fertigkeit einsetzen	Nahkampfangriff
Geist herbeirufen	Sprinten
Geist verbannen	Waffe im Vollautomatischen Modus (AM) abfeuern
In ein geriggtes Fahrzeug springen	Waffe nachladen (s. Tabelle)
Lange oder Halbautomatische Salve abfeuern	Zauber wirken
UNTERBRECHUNGSHANDLUNGEN	
Abfangen	Parieren
Ausweichen	Volle Abwehr
Blocken	Volle Deckung

SCHWELLENWERTE VON ERFOLGSPROBEN

S. 47

SCHWIERIGKEIT	SCHWELLENWERT
Leicht	1
Durchschnittlich	2
Schwierig	4
Sehr Schwierig	6
Extrem Schwierig	8–10

SCHWELLENWERTE BEI AUSGEDEHNTEN PROBEN

S. 51

SCHWIERIGKEIT	SCHWELLENWERT
Leicht	6
Durchschnittlich	12
Schwierig	18
Sehr Schwierig	24
Extrem Schwierig	30+

NAHKAMPFMODIFIKATOREN

S. 188

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Angreifer auf dem Boden	-1
Angreifer benutzt Nebenhand	-2
Angreifer führt Sturmangriff durch	+2
Angreifer hat die bessere Position	+2
Angreifer hat Freunde im Nahkampf	+1 oder Teamwork
Angreifer sagt Ziel an	-4
Angreifer verletzt	-Verletzungsmodifikator
Angriff gegen liegenden Verteidiger	+1
Berührungsangriff (z.B. für Zauber)	+2
Charakter greift mehrere Ziele an	Würfelpool teilen
Umweltmodifikatoren	Nur Beleuchtung und Sichtverhältnisse

INTERVALLE FÜR AUSGEDEHNTE PROBEN

S. 51

ZEITRAHMEN	INTERVALL
Extrem kurz	1 Kampfrunde
Sehr kurz	1 Minute
Kurz	10 Minuten
Durchschnittlich	30 Minuten
Lang	1 Stunde
Sehr lang	1 Tag
Extrem lang	1 Woche
Mammutprojekt	1 Monat

INITIATIVEWERTE UND -WÜRFEL

S. 161

ART DER INITIATIVE	ATTRIBUTE	INITIATIVEWÜRFEL
Physisch	Reaktion + Intuition	1W6
Astral	Intuition x 2	2W6
Matrix: AR	Reaktion + Intuition	1W6
Matrix: VR mit kaltem Sim	Datenverarbeitung + Intuition	3W6
Matrix: VR mit heißem Sim	Datenverarbeitung + Intuition	4W6
Rigger: AR	Reaktion + Intuition	1W6
Rigger: VR mit kaltem Sim	Datenverarbeitung + Intuition	3W6
Rigger: VR mit heißem Sim	Datenverarbeitung + Intuition	4W6
Rigger: Direktverbindung	Reaktion + Intuition	4W6

MATRIXHANDLUNGEN

S. 165

FREIE HANDLUNGEN*	EINFACHE HANDLUNGEN	KOMPLEXE HANDLUNGEN		
Programm laden	Ausstöpseln	Befehl vortäuschen	Host betreten/verlassen	Sprite dekompilieren
Zwei Matrixattribute austauschen	Icon verändern	Brute Force	Icon aufspüren	Sprite kompilieren
Zwei Programme austauschen	Interfacemodus wechseln	Datei cracken	In ein Gerät springen	Sprite registrieren
Programm entfernen	Marke einladen	Datei editieren	Komplexe Form abschießen	Übertragung abfangen
	Nachricht übermitteln	Datenbombe entschärfen	Komplexe Form weben	Verstecken
VARIABLE HANDLUNGEN	Overwatch-Wert bestimmen	Datenbombe legen	Marke löschen	
Gerät steuern	Sprite aktivieren/ deaktivieren	Eiliges Hacken	Matrixsignatur löschen	
Matrixsuche	Sprite befehligen	Gerät formatieren	Matrixwahrnehmung	
UNTERBRECHUNGSHANDLUNGEN		Gerät neu starten	Programm abstürzen lassen	
Volle Matrixabwehr		Gitterwechsel	Signal stören	

* Dies sind regeltechnisch keine Matrixhandlungen, sie werden hier nur der Vollständigkeit halber mit aufgeführt (siehe S. 225).

PROBEN MIT SOZIALEN FERTIGKEITEN

S. 141

HANDELNDER CHARAKTER WÜRFELT MIT:	ZIEL WÜRFELT MIT:
Einschüchtern + Charisma [Sozial]	Charisma + Willenskraft
Führung + Charisma [Sozial]	Führung + Willenskraft [Sozial]
Gebräuche + Charisma [Sozial]	Wahrnehmung + Charisma [Sozial]
Überreden + Charisma [Sozial]	Überreden + Charisma [Sozial]
Verhandlung + Charisma [Sozial]	Verhandlung + Charisma [Sozial]
Verkörperung + Charisma [Sozial]	Wahrnehmung + Intuition [Geistig]
Vorstellung + Charisma [Sozial]	Charisma + Willenskraft

SOZIALE MODIFIKATOREN

S. 140

ALLGEMEINE MODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	ALLGEMEINE MODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Die Einstellung des NSCs gegenüber dem Charakter ist:			
Freundlich	+2	Neutral	+0
Misstrauisch	-1	Voreingenommen	-2
Abgeneigt	-3	Feindselig	-4
Das gewünschte Resultat ist:			
Vorteilhaft für den NSC	+1	Unbedeutend für den NSC	+0
Lästig für den NSC	-1	Gefährlich für den NSC	-3
Katastrophal für den NSC	-4	Zauber Gedanken/Gefühle Beherrschen liegt auf dem NSC	-1 pro Erfolg†
Charakter hat einen (bekannten) Straßenruf	+(Straßenruf, S. 371)	Ziel hat einen (bekannten) Straßenruf	–(Straßenruf, S. 371)
Ziel hat ein „Ass im Ärmel“	+2†	Ziel ist vom Charakter romantisch angezogen	+2
Charakter ist berauscht	-1§		

ÜBERREDENMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	ÜBERREDENMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Charakter liefert plausibel scheinende Beweise	+1 oder 2	Ziel ist abgelenkt	+1
Ziel kann in Ruhe über die Situation nachdenken	-1		

GEBRÄUCHEMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	GEBRÄUCHEMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Charakter ist falsch angezogen oder sieht unpassend aus	-2	Charakter ist offensichtlich nervös, unruhig oder aufgewühlt	-2
Ziel ist abgelenkt	-1†		

EINSCHÜCHTERNMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	EINSCHÜCHTERNMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Charakter ist körperlich imposant	+1 bis +3	Ziel ist körperlich imposant	-1 bis -3
Charaktere sind in der Überzahl	+2	Ziele sind in der Überzahl	-2
Charakter hat eine Waffe oder beherrscht offensichtlich Magie	+2	Ziel hat eine Waffe oder beherrscht offensichtlich Magie	-2
Charakter verletzt (oder quält) das Ziel oder hat das getan	+2	Ziel ist sich der Gefahr nicht bewusst oder glaubt, der Charakter würde „nicht so etwas Dummes machen“	+2†

FÜHRUNGSMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	FÜHRUNGSMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Charakter hat höheren Rang	+1 bis +3	Ziel hat höheren Rang	-1 bis -3
Charakter besitzt offensichtlich Autorität	+1	Charakter gehört nicht der gesellschaftlichen Schicht des Ziels an	-1 bis -3
Ziel ist dem Charakter ergeben oder ein Fan	+2		

VERHANDLUNGSMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*	VERHANDLUNGSMODIFIKATOREN	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR*
Charakter hat nicht genug Informationen über die Lage	-2§	Charakter hat Material für Erpressung oder ein starkes Druckmittel	+2§

** Wenn nicht anders angegeben, gelten die Modifikatoren für den Würfelpool des handelnden Charakters.* *† Diese Modifikatoren gelten für den Würfelpool des Ziels.*

§ Diese Modifikatoren können für den Würfelpool beider Parteien gelten.

ASKENNEN

S. 312

ERFOLGE	INFORMATIONEN
0	Keine
1	Der Gesundheitszustand des Ziels (gesund, verletzt, krank usw.). Die allgemeine Gefühlslage des Ziels (glücklich, traurig, wütend usw.). Ob das Ziel Erwacht oder mundan ist.
2	Vorhandensein und Lage von Standard-Cyberware. Die Kategorie eines magischen Ziels (Feuergeist, Manipulationszauber, Kraftfokus, Fluch usw.). Wenn man die Aura des Ziels bereits gesehen hat, kann man es wiedererkennen, auch wenn es körperlich anders aussieht.
3	Vorhandensein und Lage von Alpha-Cyberware. Ob Essenz und Magie des Ziels höher, niedriger oder gleich der des Askennenden sind. Ob die Kraftstufe des Ziels höher, niedriger oder gleich der Magie des Askennenden ist. Eine allgemeine Diagnose über Gifte und Krankheiten, unter denen das Ziel leidet. Astrale Signaturen, die auf dem Ziel liegen.
4	Vorhandensein und Lage von Bioware und Beta-Cyberware. Genaue Höhe der Essenz, Magie und Kraftstufe des Ziels. Die allgemeine Ursache von astralen Signaturen (Kampfzauber, Alchemischer Kampfzauber, Luftgeist usw.)
5+	Vorhandensein und Lage von Delta-Cyberware, Genbehandlungen und Nanotech. Genaue Diagnose von Krankheiten und Giften. Ob das Ziel ein Technomancer ist.

SITUATIONSMODIFIKATOREN

S. 179

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR FÜR DEN ANGREIFER
Angesagtes Ziel	-4
Angreifer benutzt Nebenhand	-2
Angreifer feuert aus der Deckung mit Sichtgerät	-3
Angreifer feuert aus sich bewegendem Fahrzeug	-2
Angreifer im Nahkampf	-3
Angreifer läuft	-2
Angreifer verletzt	-Verletzungsmodifikator
Blind Feuern	-6
Einfache Handlung Zielen	+1 Würfelpool oder +1 Präzision
Kabellose Smartgun	+1 (Ausrüstung)/ +2 (implantiert)

RAUSCHEN UND MATRIXVERKEHR

S. 227

PHYSISCHE ENTFERNUNG ZUM ZIEL	RAUSCHENWERT
Direktverbindung (jede Entfernung)	0
bis 100 m	0
101 bis 1.000 m (1 km)	1
1.001 bis 10.000 m (10 km)	3
10.001 bis 100.000 m (100 km)	5
über 100 km	8

UMGEBUNGSBEDINGUNGEN	RAUSCHENWERT
Dichtes Laubwerk	1 pro 5 m
Faradayscher Käfig	kein Signal – keine Handlung
Süßwasser	1 pro 10 cm
Störsender	1 pro Erfolg bei der Handlung Signal Stören
Metallüberzogene Erde oder Mauer	1 pro 5 m
Salzwasser	1 pro cm
Spam-Zone oder Matrixloch	Stufe
WiFi-Abschirmung (z. B. Tapete oder Farbe)	Stufe

WAFFENREICHWEITEN

S. 185

WÜRFELPOOLMODIFIKATOR	KURZ +0	MITTEL -1	LANG -3	WEIT -6
PISTOLEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Taser	0–5	6–10	11–15	16–20
Hold-Out Pistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Leichte Pistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Schwere Pistole	0–5	6–20	21–40	41–60
SCHNELLFEUERWAFFEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Automatikpistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Maschinenpistole	0–10	11–40	41–80	81–150
Sturmgewehr	0–25	26–150	151–350	351–550
GEWEHRE		**REICHWEITE IN METERN**		
Schrotflinte (Flechette)	0–15	16–30	31–45	45–60
Schrotflinte (Massivgeschoss)	0–10	11–40	41–80	81–150
Scharfschützengewehr	0–50	51–350	351–800	801–1.500
SCHWERE WAFFEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Leichtes MG	0–25	26–200	201–400	401–800
Mittleres/Schweres MG	0–40	41–250	251–750	751–1.200
Sturmkanone	0–50	51–300	301–750	751–1.500
Granatwerfer	5–50*	51–100	101–150	151–500
(Lenk-)Raketenwerfer	20–70*	71–150	151–450	451–1.500
PROJEKTILWAFFEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Bogen	0 bis STR	bis STR x 10	bis STR x 30	bis STR x 60
Armbrust, leicht	0–6	7–24	25–60	61–120
Armbrust, mittel	0–9	10–36	37–90	91–150
Armbrust, schwer	0–15	16–45	46–120	121–180
WURFWAFFEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Wurfmesser	0 bis STR	bis STR x 2	bis STR x 3	bis STR x 5
Shuriken	0 bis STR	bis STR x 2	bis STR x 5	bis STR x 7
HANDGRANATEN		**REICHWEITE IN METERN**		
Standard	0 bis STR x 2	bis STR x 4	bis STR x 6	bis STR x 10
Aerodynamisch	0 bis STR x 2	bis STR x 4	bis STR x 8	bis STR x 15

** s. Kasten *Minimalreichweite von Werfern*, S. 183

UMWELTMODIFIKATOREN

S. 176

SICHTVERHÄLTNISSE	BELEUCHTUNG	WIND	ENTFERNUNG*	MODIFIKATOR
Freie Sicht	Gute Beleuchtung/Keine Blendung	Windstille oder leichte Brise	Kurz	–
Leichter Regen/Nebel/Rauch	Teilbeleuchtung/Schwache Blendung	Leichter Wind	Mittel	-1
Mittlerer Regen/Nebel/Rauch	Schwache Beleuchtung/Mittlere Blendung	Steife Brise	Lang	-3
Starker Regen/Nebel/Rauch	Völlige Dunkelheit/Starke Blendung	Sturm	Maximal	-6
Zwei oder mehr Modifikatoren der Kategorie -6				-10

* s. Tabelle *Waffenreichweiten*, S. 185

VERTEIDIGUNGSMODIFIKATOREN

S. 191

SITUATION	WÜRFELPOOLMODIFIKATOR
Angreifer hat längere Reichweite	-1 pro Nettopunkt Reichweitenvorteil des Angreifers
Gegenangriff gegen Sturmangriff	+1
Verteidiger am Boden	-2
Verteidiger bemerkt Angriff nicht	keine Verteidigung möglich
Verteidiger hat längere Reichweite	+ 1 pro Nettopunkt Reichweitenvorteil des Verteidigers
Verteidiger hat sich bereits gegen andere Angriffe verteidigt	-1 pro vorangegangenem Angriff
Verteidiger in sich bewegendem Fahrzeug	+3
Verteidiger verletzt	–Verletzungsmodifikatoren

SITUATION	WÜRFELPOOLMODIFIKATOR
Angreifer feuert im Vollautomatischen Modus (Komplex)	-9
Angreifer feuert Lange Salve oder im Vollautomatischen Modus (Einfach)	-5
Angreifer feuert im Salven- oder Halbautomatischen Salvenmodus	-2
Angreifer feuert mit Flechette in enger Streuung	-1
Angreifer feuert mit Flechette in mittlerer Streuung	-3
Angreifer feuert mit Flechette in weiter Streuung	-5
Verteidiger befindet sich im Nahkampf	-3
Verteidiger läuft	+2
Verteidiger sprintet	+4
Verteidiger/Ziel in Guter Deckung	+4
Verteidiger/Ziel in Teildeckung	+2

FINANZIELLE BELOHNUNG

S. 376

BASISVERGÜTUNG	3.000 ¥
SITUATION	**MODIFIKATOREN**
Höchster gegnerischer Würfelpool	+(Würfelpool/4)
Runner waren in einem Kampf zahlenmäßig 1 zu 3 unterlegen	+1
Runner waren in einer Kampfsituation mit NSCs der Professionalitätsstufe 4 oder höher im Verhältnis 1 zu 2 unterlegen (nicht mit dem vorigen Multiplikator kumulativ)	+1
Runner wurden von einem Rudel Critter (mindestens ein halbes Dutzend) angegriffen	+1
Runner hatten es in einer einzelnen Szene mit mindestens drei verschiedenen Geistern (außer Watchern) zu tun	+1
Runner haben ihre Aufgabe mit beeindruckender Schnelligkeit und/oder Raffinesse erledigt	+1
Runner mussten zur Erledigung des Runs zwangsläufig riskieren, die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit oder des Gesetzes auf sich zu ziehen*	+1
Job bringt Runner in direkten Kontakt mit einem bekannten und besonders gefährlichen Element der Sechsten Welt (z.B. den Roten Samurai, einer Mitsuhama-Nullzone usw.)	+1

**Dazu zählen keine Aktionen, die die Runner aus eigener Initiative unternehmen, und keine Fehler, die sie begehen. Die Aufmerksamkeit von Öffentlichkeit oder Gesetz muss ein integraler Bestandteil des Jobs sein, etwa Entführung oder Ermordung einer Person des öffentlichen Lebens.*

VERGÜTUNGSMODIFIKATOREN	
Standardrun	0%
(nichts Besonderes, normale Arbeit für Runner)	
Job für kaltherzige Bastarde	+10–20%
(Wetwork, Konzerne bei Ausbeutung helfen, Drogenschmuggel, Menschenhandel)	
Job, bei dem ein gutes Gefühl Teil der Belohnung ist	-10–20%
(einer guten Sache dienen, den Reichen nehmen und den Armen geben, die Welt ein Stück besser machen)	

SHADOWRUN®

ZUFALLSRUN-GENERATOR

Würfeln Sie auf jede der Tabellen wie angegeben und füllen dann die entsprechenden Leerstellen aus – fertig ist der Sofortrun!

Weitere Informationen zum Entwurf von Shadowruns finden Sie unter **Spielleiterhinweise**, S. 333.

Die Runner gehen zu einem Treffen in _____TREFFPUNKT_____ für ihren nächsten Job. Sie werden von _____AUFTRAGGEBER_____ für ein/e/n _____ART DES JOBS_____ gegen _____OBJEKT DER BEGIERDE_____ angeheuert. Der Run wird kompliziert, als _____KOMPLIKATIONEN_____!

TREFFPUNKT

1W6 WÜRFELN

1	Bar, Club oder Restaurant
2	Lagerhaus, Dock, Fabrik oder anderer wenig frequentierter Ort
3	Barrens oder irgendein anderes urbanes Dreckloch
4	Fahrendes Fahrzeug
5	Matrixhost
6	Astralraum

AUFTRAGGEBER

2W6 WÜRFELN

2	Geheimgesellschaft (z.B. *Schwarze Loge*, *Human Nation*)
3	Politische Gruppierung oder Aktivisten (z.B. *Humanis Policlub*, *Mothers of Metahumans*)
4	Regierungsmitarbeiter oder -behörde
5-6	Kleinerer Konzern (*A-Konzern* oder kleiner)
7-8	Megakonzern (*AA-Konzern* oder größer)
9	Verbrechersyndikat (z.B. *Yakuza*, *Mafia*)
10	Magische Gruppe (z.B. *Illuminates of the New Dawn*)
11	Privatperson
12	Exotisches oder mysteriöses Wesen (z.B. *Freier Geist*, *Drache*, *KI*)

ART DES JOBS

1W6 WÜRFELN

1	Datenklau
2	Attentat oder Zerstörung
3	Extraktion oder Einschleusung
4	Ablenkung
5	Personen- oder Objektschutz
6	Transport

OBJEKT DER BEGIERDE

1W6 WÜRFELN

1	Wichtiger Mitarbeiter
2	Ein Prototyp
3	Revolutionäre Forschungsergebnisse
4	Genmanipulierte Lebensform
5	Magisches Objekt
6	Stadtgebäude, ländlicher Schauplatz oder Infrastrukturobjekt

KOMPLIKATIONEN

1W6 WÜRFELN

1	Die Sicherheit ist massiver als erwartet.
2	Eine dritte Partei ist ebenfalls interessiert.
3	Zielobjekt/-person ist nicht das, was es/sie zu sein scheint (Team wurde angelogen).
4	Für den Job wird ein ungewöhnlicher Ausrüstungsgegenstand benötigt.
5	Zielobjekt/-person wurde oder wird gerade verlegt.
6	Auftraggeber haut die Runner übers Ohr.

© 2015 The Topps Company, Inc. Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Version © 2015 Pegasus Spiele – Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

SHADOWRUN®

CHARAKTER _____

SPIELER _____

ANMERKUNGEN _____

PERSÖNLICHE DATEN

NAME / STRASSENNAME

Metatyp | Ethnie

Alter | Geschlecht | Größe | Gewicht

Straßenruf | Schlechter Ruf | Prominenz

Karma | Gesamtkarma | Sonstiges

ATTRIBUTE

Konstitution		Essenz	
Geschicklichkeit		Magie / Resonanz	
Reaktion		Initiative	
Stärke		Matrix-Initiative	
Willenskraft		Astrale Initiative	
Logik		Selbstbeherrschung	
Intuition		Menschenkenntnis	
Charisma		Erinnerungsvermögen	
Edge		Heben / Tragen	
Edgepunkte	⬡⬡⬡⬡⬡⬡⬡	Bewegung	

Körperliches Limit: | Geistiges Limit: | Soziales Limit:

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Art	Fertigkeit	Stufe	Art
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W
		A / W			A / W

WICHTIGE KAMPFWERTE

Rüstung | Panzerungswert

Fernkampfwaffe

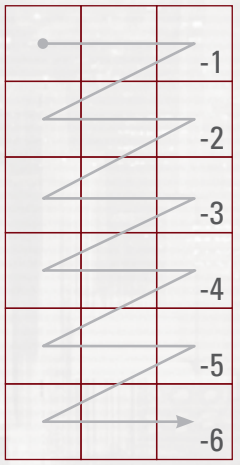
Schaden | Präz. | DK | Modus | RK | Munition

Nahkampfwaffe

Reichweite | Schaden | Präz. | DK

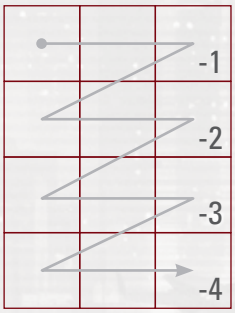
ZUSTANDSMONITOR

Körperlicher Zustandsmonitor



Charaktere haben 8 + (Konstitution ÷ 2, aufgerundet) Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor; überzählige Kästchen schwärzen

Geistiger Zustandsmonitor



Charaktere haben 8 + (Willenskraft ÷ 2, aufgerundet) Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor; überzählige Kästchen schwärzen

Überzähliger Schaden _____

Pro 3 Kästchen Schaden auf einem Zustandsmonitor erhält der Charakter einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf Proben; diese Modifikatoren sind kumulativ; siehe Verletzungsmodifikatoren, S. 172.

VOR- UND NACHTEILE

Vor- / Nachteil	Anmerkungen	Art
		V / N
		V / N
		V / N
		V / N
		V / N
		V / N
		V / N
		V / N
		V / N
		V / N
		V / N
		V / N
		V / N

IDS / LEBENSSTILE / GELD

Hauptlebensstil

Nuyen | Lizenzen

Gefälschte IDs / Weitere Lebensstile / Vermögen / Lizenzen

CONNECTIONS

Name	Loyalität	Einfluss	Gefallen

© 2015 The Topps Company, Inc. Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Version © 2015 Pegasus Spiele – Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

SHADOWRUN®

CHARAKTER _____

SPIELER _____

ANMERKUNGEN _____

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Schaden	Präz.	DK	Modus	RK	Munition

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Reichweite	Schaden	Präz.	DK

PANZERUNG

Panzerung	Panzerungswert	Anmerkungen

CYBERDECK

Modell	Angriff	Schleicher
Gerätestufe	Datenverarbeitung	Firewall

Programme

Matrix-Zustandsmonitor 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

BODYTECH

Bodytech	Stufe	Anmerkungen	Essenz

FAHRZEUG

Fahrzeug	Handling	
Beschleunigung	Geschwindigkeit	
Pilot	Rumpf	
Panzerung	Sensor	

Anmerkungen

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Stufe

SHADOWRUN
DATENUPLOAD
NEU IN DER PRODUKTPALETTE
VON SHADOWRUN BEI PEGASUS:
DIE BÜCHER ALS PDF.
ERHÄLTLICH UNTER:
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE
WWW.SHADOWRUN5.DE
topps
CATALYST game labs
Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
You Tube /pegasusspiele
Pegasus Press