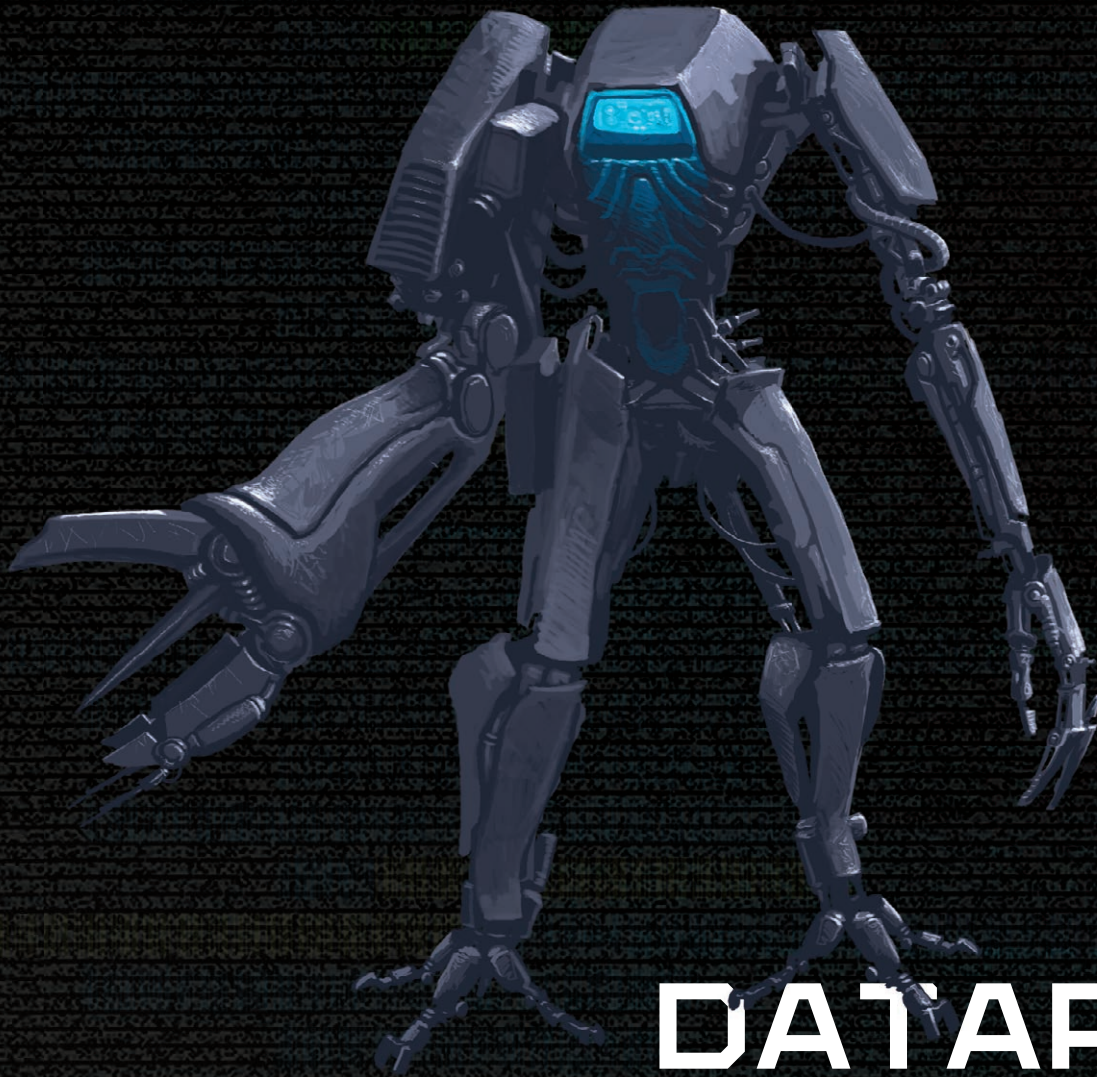




SHADOWRUN®



DATAPULS SOTA 2080

TOPPS

CATALYST
game labs

IMPRESSUM

Texte: Tobias Grunow, Tobias Hamelmann, Jan Helke, Melanie Helke, Christian Paschke, Martin Schmidt, Niklas Stratmann, Andreas „AAS“ Schroth

Redaktion: Tobias Hamelmann

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Deutsche Chefredaktion Shadowrun: Tobias Hamelmann
Illustrationen: Thomas Kruckenberg, Andreas „AAS“ Schroth

Layout: Tobias Hamelmann

Ikonografie: Nigel Sade

Lektorat: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2019 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.shadowrun5.de

www.pegasus.de

www.pegasusdigital.de



Pegasus Press

DATA PULS

DEMEKO ADL :: PERSÖNLICHER NACHRICHTENFILTER EIN

NEWS AKTUELL

WAFFEN AUF DEN STRASSEN

Hanja Rubinski, Professorin für Soziologie an der Ruhr-Universität, zum Thema Gangs und deren Bewaffnung.

NEWS: Frau Rubinski, es gibt immer mehr Waffen auf der Straße.

Prof. Rubinski: Nun, es ist eine Aufrüstungsspirale. Immer mehr Waffen kommen auf den Markt und die kriminellen Elemente benötigen diese Waffen zur Herstellung und Verteidigung ihres Status.

NEWS: Sie meinen also, wenn man eine Gang entwaffnen muss, muss man alle gleichzeitig entwaffnen?

Prof. R.: Ja, das ist sehr wichtig. Schafft man durch die Vernichtung eines Nachschubweges auf der Straße ein Machtvakuum, dann erstarkt sofort eine Gegenpartei. Schießereien

werden nur enden, wenn man konsequent und überall parallel zuschlägt.

NEWS: Und mit einer Entwaffnung würden die Straßen sicherer?

Prof. R.: Nun, ein großer Teil der Macht der Gangs bezieht sich aus modernen Schusswaffen. Früher musste man ein guter Boxer sein oder mit dem Messer umgehen können. Mit einer automatischen Schusswaffe braucht man eigentlich nur noch draufzuhalten, um maximalen Schaden zu verursachen.

NEWS: Also gefährdet der Fortschritt unsere Sicherheit.

Prof. R.: Nur wenn er in falsche Hände gerät. Aber ja, dann ist eine Schusswaffe auf unterschiedliche Arten bedeutend gefährlicher als etwa ein Knüppel.

... Datapuls kontaktiert ...

... kompiliere Informationen ...

... Themenfilterwahl: **Ausrüstung** ...

... Filter arbeitet ...

... Inhalte werden bereitgestellt ...

Stern

RIESIGE ILLEGALE WAFFENLADUNG AUF DEM RHEIN BESCHLAGNAHMT

In der Nacht vom letzten Mittwoch wurde von Sternschutzeinheiten auf dem Rhein ein verdächtiges Schnellboot aufgebracht. Nach einer rasanten Flucht über den Fluss konnte der Sternschutz das Gefährt samt seiner Besatzung auf der Höhe von Maindingfest machen.

Das Boot war als Freizeitboot getarnt, verfügte aber über erhebliche, illegale Ausbauten und Waffen, dank deren Hilfe sich die Crew zunächst einen Weg freischießen konnte und sich erst durch den Einsatz von massiver Luftunterstützung geschlagen gab.

An Bord fand der Sternschutz nach Aussagen einer Pressesprecherin mehrere Kisten automatische Gewehre, Munition und andere Sprengmittel. „Die Ladung bestand hauptsächlich aus eher alten Waffen, die allerdings noch voll funktionstüchtig sind. Auch einige Eigenbauten waren dabei, sogenannte Donnerbüchsen und Kanonenschläge“, so die Sprecherin weiter.

Lieferungen dieser Art kommen in letzter Zeit offensichtlich häufiger vor. Meist führen die Spuren über Frankenthal und Kaiserslautern in die SOX. Wohin die Waffen geliefert werden sollten, ist bisher noch unklar, der Sternschutz geht aber von einen Abnehmer in Norddeutschland aus.

Kaliber

EIN FALLENDER STERN?

Heckler und Koch gilt als einer der Stars am Handfeuerwaffen-Himmel, doch nun befleckt schon wieder etwas den Ruhm der Firma. Die neue neue H&K-City-Serie, noch in der Beta-Testphase, scheint nicht nur weit hinter ihrem Terminplan zu hängen. Offenbar gab es im Testein-satz auch einige Ausfälle und sogar Fehlfunktionen der Waffe, die einen Mitarbeiter fast das Leben gekostet hätten. Schon vor einiger Zeit gab es mit anderen Serien Probleme an Produktionschargen. Während H&K von Sabotage ausgeht, muss man sich fragen, ob der hochgelobte Konzern nicht langsam einfach nachlässt.

MageEye

TANZ UM DEN TURM IN ERFURT

Erneut meldeten Anwohner gestern Nacht am Bismarckturm in Erfurt Erscheinungen und ein merkwürdiges Glühen, das von dem Gebäude ausging. Augenzeugen berichten von „merkwürdig verdrehten Personen“, die um den Turm getanzt haben sollen. Die Polizeidirektion zeigt sich besorgt, nach internen Quellen überlegt man dort, PsiAid zur Aufklärung und Unterstützung zu engagieren. Die Erfurter Erscheinungen sind nicht die einzigen magischen Phänomene an den Bismarcktürmen in der ADL. Bisher scheinen solcherlei astrale Vorkommnisse allerdings unter den Tisch gekehrt worden zu sein.



SUPER-BILD



GARAGENEXPLOSION IM RRP

Das hätte sich Sascha Joost sicherlich nicht träumen lassen, als er am Abend des 16. in sein Bett in Mühlheim ging: Kaum hatte er die Augen zugemacht, riss ihn eine donnernde Explosion aus dem Schlaf: Scheiben klirrten, Metamenschen schrien, Trümmer überall. Joost, Ex-Polizist, zögerte nicht und stürmte sofort aus seinem Haus. „Überall war Rauch und Gestank. Mir war sofort klar: Da muss es gewaltig gekracht haben. Und zwar direkt bei den Garagen hinter den Höfen.“

Der untrügliche Instinkt jahrelanger Polizeiarbeit ließ Joost tatsächlich nicht

im Stich: Wie sich mittlerweile herausgestellt hat, ist auf dem Gelände der Anwohnergaragen eine illegale Munitionswerkstatt in die Luft geflogen. „Wir fanden Überreste diverser Treibmittel für Spezialmunitionsarten, genau wie Kugeln und Patronenhülsen“, so ein Experte der Feuerwehr Mühlheim. Offenbar hatte sich ein illegaler Handwerker für derlei gefährliches Material in dem friedlichen, gutbürgerlichen Viertel eingenistet - heimlich und unerkannt. „Er hat wohl bei der Arbeit nicht aufgepasst - seine Überreste konnten wir nicht mehr identifizieren“, so der Experte weiter.

FAZ



KLINGENTANZ

Am Abend des 17. September kam es laut polizeiinternen Quellen zu einem illegalen Kampf in der Heidelberger Universität, Fachbereich Magie. Offenbar kämpften Studenten mit mittelalterlichen Fechtschwertern gegeneinander und verletzten einander dabei zum Teil stark. Ein Spaziergänger alarmierte die Polizei, die schlimmeres verhindern konnte.

Da es sich bei den Duellanten offenbar um Personen öffentlichen Interesses handelt, konnte die Polizei noch keine Namen herausgeben.

Münchener Pfeil



DROHNE AUF AMOKLAUF

Gerade erst hatten die Bergmanns im Südosten Münchens eine nagelneue Küche in ihr Vorstadt-Eigenheim einbauen lassen - und in Sekunden war alles nur noch Trümmer und Chaos: Heute am frühen Morgen machte sich auf der gegenüberliegenden Baustelle offenbar eine sogenannte „Demolitionman“-Abrissdrohne selbstständig und raste erst über die Straße und dann in das Untergeschoss des Hauses der Bergmanns, wo sie Wände einriss und Möbel pulverisierte. Die Unfallursache ist bisher unklar.

NEWSTICKER



FINGER WEG: Ganger sprengt sich im Ruhrplex mit selbstgebauter Schrotflinte die rechte Hand ab.

SCHWERER SEEGANG: Betrunkener Schiffsführer rammt Hafendrohne im Hamburger Hafen. Senat fordert erhöhte Automatisierung auch bei kleineren Wasserfahrzeugen.

REVIERMARKIERUNG: Aufgebrachter und verwirrter Hundeschamane bepinkelt in Nobelrestaurant seinen Lieblingstisch.

AUSGESPÄHT: Bilder einer gehackten Überwachungsdrohne zeigen Sexakt eines bekannten Hamburgers mit seinem jungen Chauffeur.

EURO-JUWEL: Alte Muskete aus dem Dreißigjährigen Krieg bringt Rekordgewinn auf Münchner Auktion.

FORTSCHRITT HAT FLÜGEL: Neue Ultraleicht-Gleiter ermöglichen halbsbrecherische Fluchtaktion aus dem Gefängnis Borkum.

BLUTIGE NASEN: Auseinandersetzung zwischen zwei Kölner Kampfkunst-Schulen endet mit diversen Nasen- und Rippenbrüchen.

VERLOREN BEI DER POLIZEI: Schon wieder Waffen aus der Asservatenkammer der Polizei in Kaiserslautern spurlos verschwunden.

EISKALT: Ork raubt mit Spielzeugpistole Schmucktransport aus.

BLEIPRÄSENTATION: Größter Waffensammler Norddeutschlands will eigenes Museum gründen.

Kiezfunk



GLÜHENDE GEDÄCHTNISKIRCHE

Gestern Abend kam es zu einem aufsehenerregenden Ereignis in der Berliner CityWest. Zur besten Einkaufszeit leuchteten plötzlich von der Gedächtniskirche diverse Banner von Guerilla-Gruppen und Anti-Konzern-Aktivistinnen in der

AR und machten das Berliner Bauwerk zu einer einzigartigen Werbetafel. Laut Berliner Behörden handelte es sich dabei um eine Rigger-Aktion mit ein paar Dutzend gehackten Media-Wechsel-drohnen, die RFID-Chips auf der Gedächtniskirche verteilt hatten.



SOTA 2080

NAHKAMPF ADL

GEPOSTET VON: KONTERLEUTNANT

TRADITIONSWAFFEN ADL

„Die Geschichte der europäischen Nahkampftraditionen lässt sich in vier Worten beschreiben: ‚Schwarzpulver kam. Kampfkunst verschwand.‘“

Generalleutnant a.D. Julian „Spatentante“ Tantow, anlässlich der 16. Karlsruher Wehrkundetagung, Juni 2077

BEKANNTE FECHT- UND KAMPFKUNSTSCHULEN IN DER ADL

Le Dojo (Düsseldorf): Kenjutsu- und Iaijutsu-Großmeister Remy Peyrou, dessen starker französischer Akzent längst zu seinem Markenzeichen geworden ist, behauptet sich bereits seit einigen Jahren inmitten der japanisch dominierten Stadt.

Zirkel der Neuen Federfechter (Frankfurt): Die größte Fechtschule der ADL, Rivalität zu den Marxbrüdern.

Fight Gym (Hamburg): Traditionsschule an der Elbe, spezialisiert auf Grappling (BJJ) und integrierte Selbstverteidigungssysteme wie Krav Maga oder Wing Tsun.

Asthenologica-Akademie (Heidelberg, Köln und Augsburg): Moderne Kampfkunstschule nach dem gleichnamigen Verteidigungs- und Angriffskonzept.

St.-Michaels-Zirkel (Jena): Fortschrittliche Trainingsmethoden, unterrichtet Langes Schwert und Kreussler, skeptische Haltung gegenüber Drachen.

Fechter der Nacht (Leipzig): Fechtzirkel mit engen Bindungen zur Leipziger Gothic- und angeblich auch zur Sprawlguerilla-Szene.

Ochs & Stier, Schirmmeisterschule (München): Neben dem Langen Schwert wird hier auch Fechten mit einhändigen Traditionswaffen gelehrt.

Wiedergegründete Marxbrüder (Nürnberg): Von den Federfechtern aus Frankfurt verdrängt, besitzt die größte Sammlung an historischen Fechtbüchern.

eSDo (Stuttgart): Die Adresse in der ADL für das Selbstverteidigungssystem.

Bundeswehrgeneral Tantow – nie um einen markigen Spruch verlegen – bringt auf den Punkt, warum die europäischen Kampfkünste ausstarben. Unbeantwortet bleibt hingegen die Frage, warum ebenjene Traditionen momentan eine derartige Renaissance erfahren, deren Ende noch lange nicht abzusehen ist.

Lange Zeit beherrschten die asiatischen Kampfkünste die Szene konkurrenzlos. Die ausgefeilten Nahkampfsysteme, die überall in Europa entwickelt, erprobt und verbessert wurden, sich jahrhundertlang gegenseitig befruchteten und sich gegeneinander behaupten mussten, waren nur spezialisierten Mittelalterexperten geläufig – und auch die hatten nur theoretische Kenntnisse, denn die Waffenmeister, die jene Künste von einst in direkter Linie an ihre Schüler weitergaben, sind längst ausgestorben.

Warum also sehen wir – zumal in den Schatten – immer öfter, immer mehr Traditionswaffen, die wir auf dem Friedhof der Geschichte wähten?

Eine Erklärung mag sein, dass die technische Entwicklung der Schusswaffen stagniert: Die elektromagnetische Beschleunigung von Projektilen hat noch nicht die technische Reife, die sie bräuchte, um die herkömmliche Treibladung komplett abzulösen. Laserwaffen stoßen bei der Energieversorgung (noch) an ihre Grenzen und sind zudem sündhaft teuer in der Produktion – und bei dieser Betrachtung ist der immense Wartungsaufwand für beide Technologien noch nicht berücksichtigt. Dem gegenüber stehen die deutlichen Verbesserungen im Bereich der Körperpanzerungen und anderer Abwehrstrategien gegen Schusswaffen. Bodytech und magische Kräfte verschaffen Verteidigern kleine, aber eben doch entscheidende Zeitvorteile bei der Reaktion auf Feindbeschuss.

Ein weiterer Aspekt mag sein, dass die Traditionswaffen auch gerade Waffen der asiatischen Traditionen verdrängen. Mit fortschreitender Wiederentdeckung und -erforschung europäischer Kampfsysteme nimmt die Zahl kompetenter Lehrer zu, die ihre Kunst weitergeben. Gleichzeitig erkennt man die Grenzen der vermeintlich so überlegenen asiatischen Systeme.

- ◆ ... zum Beispiel, dass sie für kleine, flinke Asiaten gemacht sind, die immer so schnell kaputtgehen.
- ◆ Ruhrork

Der wichtigste Faktor ist aber zweifellos die Magie: Magische Bedrohungen, die gegen Schusswaffeneinsatz



unbesiegbar scheinen, fallen unter den Hieben arkan präparierter Nahkampfwaffen. Erwachte Nahkampfspezialisten beherrschen das Wissen, ihre Waffen als Fokus für ihre Erwachten Fähigkeiten zu benutzen.

Wer magische Bande zu seiner Waffe aufbaut und aufrechterhalten möchte, tut gut daran, sich intensiv im (mundanen) Umgang mit dieser Waffe zu üben. Die Waffe wird zu weit mehr als einem Werkzeug - in ihr bündelt sich der Wille des Kämpfers, und das Praktizieren der Kampfkunst wird zu einer Übung für seinen Geist.

Mit der erwähnten Renaissance der Traditions Waffen wurde auch die Bandbreite der unterrichteten Kampfstile größer. Tatsächlich lässt sich in der ADL eine wachsende Anzahl von Fechtschulen finden. Man kann sich rühmen, dass sich die historischen europäischen Kampfkünste hierzulande in einer weltweit unerreichten Vielfalt erlernen lassen.

KAMPFSTILE ADL

DAS ZIRKELFECHTEN

(ALS VARIANTE ODER ERGÄNZUNG ZUM FECHTEN MIT DEM LANGEN SCHWERT)

Es wurde (und wird) beileibe nicht nur in deutschen Ländern mit dem Langeschwert gefochten - gerade englische und UCAS-Fechter haben sich um die Wiederentdeckung der historischen Kampfkünste Europas verdient gemacht. Nicht zuletzt dank deren Bemühungen sind die bekanntesten mittelalterlichen Fechtbücher (wie die von Thalhoffer, Mayer oder Liechtenauer) ganz leicht in der Matrix auffindbar - inklusive ausführlicher Interpretationen, Lehrtrids und weiterer Unterrichtsmaterialien.

Anfang des 21. Jahrhunderts, in der Zeit gesellschaftlicher Umwälzungen, des Aufstiegs der Konzerne und des gleichzeitigen Niedergangs staatlicher Institutionen, wurde eine Vielzahl von Bibliotheken in öffentlichem und Privatbesitz aufgelöst. Unter den Kleinodien, die in diesem Zusammenhang wiederentdeckt wurden, gehörten etliche - bislang unbekannte - Fechtbücher: das *Curriculum der Marxbrüder* etwa, Adolf Küfners *Huthenlauf* oder - aus einer späteren Epoche - die *Lehrbriefe* Wilhelm Kreusslers.

Um diese Fechtbücher scharten sich die Schwertkampf-Enthusiasten - und da der Erwerb dieser wiederentdeckten Aufzeichnungen und ihre Interpretation

eine hübsche Stange Geld und viel, viel Zeit kosteten, sahen die neu gegründeten Fechtzirkel keinen Anlass, das erworbene Wissen einfach so an Außenstehende weiterzugeben. Stattdessen blieben (und bleiben) diese Techniken das Geheimnis der jeweiligen Fechtschulen.

Den harten Kern dieser Schulen bilden die Vorfechter - junge Frauen und Männer (häufig stark vercybert oder Adepten), die den Schulleiter beim Unterrichten unterstützen und einen Großteil ihres Lebens der Vervollkommnung ihrer Kampffähigkeiten widmen.

- Die restliche Zeit verbringen sie zum Beispiel auf Runs. Vom Schwertkampfunterricht alleine kann man halt nicht leben. Und erst recht nicht den nächsten Besuch beim Schattendoc bezahlen.
- Cynic
- Alles in bester Tradition: Selbst berühmte Fechtmeister wie Thalhoffer verdingten sich als „Lohnkämpfer“ ...
- Konterleutnant

Typischstes (gemeinsames) Merkmal der Schwertkunst, wie sie in diesen Fechtzirkeln gelehrt wird, sind die raffinierten Finten sowie Angriffe, die sich direkt auf die gegnerische Waffe konzentrieren. Deutlicher als bei anderen Schulen des Fechtens mit dem Langeschwert achtet man zudem auf Klingenkontrolle und Technik. Ungestümes Rumgehacke wird verachtet.

Viele Zirkelfechter erhalten ein Basistraining im Fechten mit dem Langeschwert, bevor sie in die tieferen Geheimnisse ihres Zirkels eingeführt werden. Hand in Hand mit der Verpflichtung, das Geheimwissen ihrer Schulen für sich zu behalten, hat sich unter den Zirkelfechtern ein Ehrenkodex etabliert, der - ähnlich wie beim Neo-Bushido der Straßensamurai - eine zeitgemäße Neuinterpretation ritterlicher und fechtzünftischer Ideale darstellt.

Erlernbare Techniken: Angesagtes Ziel (Finte), Angesagtes Ziel (Waffe zerbrechen), Brechen der Zähne, Treiben, Verteidigung gegen mehrere Gegner, Zweiköpfige Schlange

Spezialisierung für: Klingenwaffen (Langeschwert)

FECHTEN NACH KREUSSLER

Johann Wilhelm Kreussler wurde bei den Marxbrüdern in Frankfurt in der Schwertkunst ausgebildet und setzte seine



Ausbildung bei renommierten Lehrern in ganz Europa fort. Als langjähriger Fechtlehrer der Universität Jena war er ein wichtiger Reformator der Fechtkunst in Deutschland und Begründer einer langen Dynastie von Waffenmeistern.

Das Fechten mit Rapier und Degen seiner Zeit war vom reichlich gekünstelten Zeremoniell der französischen Fechtschule geprägt. Kreussler entwickelte einen Stil des reinen Stoßfechtens, der von Zeitgenossen als bestürzend unverspielt und nüchtern empfunden wurde. Gleichwohl galt sein schnörkelloser Stil als verflucht effizient (und Kreussler selbst, der den Beinamen „der Löwe“ trug, als bester Fechter seiner Zeit). Sein Fechtstil degenerierte mit der Zeit zum Mensurfechten der Burschschafter, erst die Freigabe seiner privaten Korrespondenz (der sogenannten „Lehrbriefe“) vor dreißig Jahren ermöglichte den heutigen Meistern dieses Stils, das volle Spektrum des Fechtens nach Kreussler wieder ins Leben zu rufen.

Typisch für diesen Stil ist das blitzschnelle Entwaffnen des Gegenübers. Kommt es doch zum Duell, lassen Kreusslers Schüler ihre Gegner laufen, während sie selbst ruhig und kraftschonend agieren. Eine kaum sichtbare Handbewegung lenkt den gegnerischen Angriff ins Leere, ein knappes Versetzen der Klinge lässt den Feind stolpernd nach dem Gleichgewicht suchen.

Bevorzugte Waffe der Fechter nach Kreussler ist (neben dem Rapier) der Stockdegen. In der Tat lassen sich viele Techniken des Kreusslerschen Fechtstils auch mit einem Gehstock (beziehungsweise einem noch nicht blankgezogenen Stockdegen) ausführen, was optische Ähnlichkeiten zum Bartitsu (s. *Kreuzfeuer*, S. 128) schafft. Eine weitere Gemeinsamkeit mit dem englischen Gehstock-Selbstverteidigungssystem ist, dass auch Fechten nach Kreussler als Kampfkunst des Gentleman gilt.

Erlernbare Techniken: Ballestra, Hammerfaust, Iaijutsu, Knöchelbrecher, Riposte, Weiche Kraft (Riposte)

Spezialisierung für: Klingenwaffen (Rapier, Stockdegen), Knüppel (Gehstock)

ASTHENOLOGICA

Treffen sich eine Gerichtsmedizinerin, eine Orthopädin und eine Neurologin ... was wie der Anfang eines schlechten Witzes klingt, beschreibt die Geburtsstunde eines innovativen Selbstverteidigungssystems, das 2072 in Heidelberg entstand. Als passionierte Kampfsportlerinnen wussten die drei jungen Ärztinnen nur zu gut, dass die meisten Kampfsportsysteme auf Physis und Psyche männlicher Kämpfer zugeschnitten sind. Also warfen die drei kurzerhand ihr berufliches Wissen zusammen und entwickelten einen Kampfstil, der Muskelkraft, körperliche Robustheit und testosterongetriebene Aggressivität neutralisiert, indem kluge Hebelgriffe, Stöße gegen Nervenzentren und ein antizipatives Kampfverständnis eingeübt werden.

- Und für den Fall, dass diese Techniken allein nicht ausreichen, um einem physisch überlegenen Gegner beizukommen, trainiert

dieses System ausgiebig den Einsatz von Schockhandschuhen.

- Red Anya
- ... was das System auch interessant für magisch begabte Kämpfer macht, die ihre Schadensmagie mittels Berührung „an den Mann bringen“ müssen.
- Elwedritsch

Herzstück des ausgeklügelten, psychisch sehr fordernden Trainings sind AR- und VR-Simulationen, die defensive Bewegungsabläufe durch unzählige Wiederholungen im Körpergedächtnis verankern. Das inzwischen mehr als 10.000 Stunden umfassende Curriculum setzt die Schüler unzähligen Angriffssimulationen aus, bis sie Kampfsituationen intuitiv „lesen“ und adäquat reagieren können.

Der anfängliche Spott, den Asthenologica, „die Lehre von den (menschlichen) Schwächen“, in Fachkreisen erntete, ist in den acht Jahren ihres Bestehens einem zerknirschten Respekt gewichen: Das System, auch „Heidelberger Schröpfen“ genannt, hat seine Effizienz längst unter Beweis gestellt.

- Das hat aber auch seinen Preis: Die Damen nehmen in ihren Asthenologica-Akademien 50 Euro pro Trainingseinheit. Um das ganze Curriculum zu durchlaufen, lässt man über die Jahre eine halbe Million Euro liegen.
- Red Anya
- Kein Wunder, dass die Akademien gegen Spionage gesichert sind wie die Hochsicherheitsbereiche der AAA-Konzerne ...
- Deckard

Erlernbare Techniken: Clinch, Dim Mak, Kampf gegen mehrere Gegner, Tanzender Aal, Umhauen, Umkehrgriff

Spezialisierung für: Waffenloser Kampf (Berührungsangriffe, Schockhandschuh)

ARBEITSKREIS INI

(IMPROVISIERTE NAHKAMPFWAFFE INFANTERIE)/GRABENKAMPF

An der Bundeswehr-Infanterieschule in Rastatt findet alle drei Jahre der Lehrgang „Der Infanterist in Neuen Gefahrenlagen (Teil 5)“ statt, der aus Budgetgründen nur von Erwachten Soldaten und IAES-Einsatzkräften belegt werden darf. Der Lehrgang selbst ist, wie so häufig bei der Bundeswehr, eine ziemliche Zeitverschwendung; die Teilnehmer werden jedoch in das informelle, von Lehrgangsabsolventen gegründete Netzwerk „Arbeitskreis INI“ aufgenommen. Auf dieser Plattform findet ein reger Erfahrungsaustausch Erwachter Soldaten über magische Gefahren, Vorgehen im Kampf gegen Geisterwesen und ähnliche Themen statt. Insbesondere erhalten Soldaten Hilfestellung dabei, wie der Standard-Klappspaten der Bundeswehr – die inoffizielle Nahkampfwaffe der Infanterie – effizient als Waffenfokus eingesetzt werden kann.

Natürlich werden auch „normale“ Nahkampftechniken für den Klappspaten weitergegeben: häufig in Eigenregie erstellte Tutorials, die auch bei allen anderen Einheiten der Bundeswehr zirkulieren (in der Tat ist die Waffe, die wie eine Handaxt geführt wird, auch gegen mundane Gegner und unter beengten Umständen eine vorzügliche Wahl). Hieraus hat sich ein separater, rein mündlicher Kampfstil gebildet, der – in Erinnerung an die großen Stellungsschlachten des Ersten Weltkriegs, aber auch augenzwinkernd auf den Spaten bezugnehmend, der ja eigentlich für Erdarbeiten gedacht ist – als „Grabenkampf“ bezeichnet wird.

Erlernbare Techniken: Finishing Move, Halbschwert, Hammerfaust, Jiao Di, Knöchelbrecher, Voller Angriff

Spezialisierung für: Klingenwaffen (Klappspaten)

NAHKAMPFWAFFEN ADL

SCHWERTVARIANTEN IN DER ADL

Schwerter in allen Formen erleben derzeit eine Renaissance. Grund genug für die kleine unabhängige Solinger Klingenmanufaktur (SKM), die Ahnen-Serie ins Leben zu rufen: Klingenwaffen, die in der deutschen Geschichte eine bedeutende Rolle gespielt haben, neu aufgelegt mit den Möglichkeiten des Jahres 2080. Der Katalog ist derart umfangreich, dass man sich fast jedes historische Modell aussuchen kann.

Die Klingen der Waffen werden vor Ort in der heimischen Schmiede mit den modernsten Verfahren atomarer Verdichtung und Schärfung hergestellt. Der Zusammenbau erfolgt von Hand, auf Kundenwunsch werden für Waffenfoki besondere Metalle verwendet und die Klingen von Hand geschmiedet. Auch beim Zubehör können fast alle Wünsche erfüllt werden: Griffe aus der Haut Erwachter Rochen sind ebenso möglich wie Gravuren und Intarsien aller Arten.

Im Sortiment findet sich der **Katzbalger**, auch als Landsknechtsschwert bekannt. Als Kurzschwert eignet er sich hervorragend für den Nahkampf in beengten Situationen, ist doch der Waffename abgeleitet vom Kampfverhalten der Katzen, der „Balgerei“. Deutlich mehr Raum für den Kampf benötigt der klassische **Säbel**, der wiederum in verschiedenen Klingenformen und Krümmungen erhältlich ist.

- ❖ Man mag den Kopf darüber schütteln, doch in puncto Schärfe nehmen es die Klingen aus Solingen locker mit jedem Monoschwert auf. Seid also vorsichtig, wenn ihr mal einer antik wirkenden, aber sehr neu aussehenden Klinge gegenübersteht.
- ❖ Zwieblblootz

WALTHER SCHLACHTSCHWERT

Stellt das Schwert den Adel unter den europäischen Klingenwaffen dar, so gebührt die Königskrone zweifellos dem Langen Schwert (nicht zu verwechseln mit dem

Langschwert): Mit einer Gesamtlänge von 1,20 Metern wird die Waffe beidhändig geführt und ist lang genug für raffinierte Hebel. Gleichzeitig kann man mit der Klinge so filigran wie mit einem Degen fechten. Die berühmten Fechtbücher des Spätmittelalters räumen den Techniken mit dem Langen Schwert den meisten Raum ein (oder konzentrieren sich gar ausschließlich darauf). Einen versierten Duellisten mit dieser eleganten Waffe kämpfen zu sehen, ist ein Augenschmaus und der japanischen Schwertkampfkunst mindestens ebenbürtig.

Der Waffenhersteller Walther ist hauptsächlich für seine Handfeuerwaffen bekannt, dabei produziert er auch Klingenwaffen von allererster Güte. Besonders das Schlachtschwert sticht heraus: Die Waffe ist optimal ausbalanciert und profitiert von den neuesten Erkenntnissen der Werkstofftechnik. Die Klinge besteht aus molekular verschweißtem Damast. Der 640-fach gefaltete Stahl enthält Titan-, Karbonverbund- und sogar Meteoreisenlegierungen.

Wie bei Walther-Klingen üblich ist die Klinge geschwärzt. Die Parierstangen entfalten und verschränken sich automatisch, wenn die Waffe aus ihrer Karbonscheide gezogen wird.

- ❖ Huch! Hört sich an wie ein Waffenporno.
- ❖ Cynic
- ❖ Ist es auch, das Ding ist der absolute Hit. Gut, die Waffe kostet so viel wie ein Kleinwagen. Aber der Blick, wenn der Yakuza-Leutnant auf den zersplitterten Schaft seines uralten Familienschwerts blickt – unbezahlbar.
- ❖ Ruhrork
- ❖ Für den schmaleren Geldbeutel gibt es auch andere Hersteller von Schlachtschwertern. Szabladin aus Hamburg-Wildost stellt beispielsweise seine „Gassenhauer“ her, die zwar klobiger aussehen und aus recyceltem Schiffsstahl hergestellt sind, aber ihren Zweck mehr als nur erfüllen.
- ❖ Red Anya

RHEINMETALL ABRISSEBIRNE

(STREITKOLBEN/MORGENSTERN)

Die Abrissbirne ist eine der beiden brandneuen Kombinationswaffen aus dem Hause Rheinmetall. Ursprünglich die Eigenkreation eines Spielers der Ruhrmetall Leviathane aus der Deutschen Stadtkriegsliga, fand die von den Fans liebevoll Abrissbirne getaufte Waffe schnell den Weg zur Marktreife. In der Grundform gleicht sie einem verstärkten Streitkolben, mit dessen Schlagkopf sich schon alleine verheerende Schäden zufügen lassen. Doch die Abrissbirne kann noch mehr: Mittels eines Befehls via WiFi löst sich der Schlagkolben vom Schaft und hängt an einem dünnen Stahlseil. Innerhalb von Sekundenbruchteilen wird aus dem Streitkolben ein moderner Morgenstern. Das Seil von einem halben Meter Länge reicht mehr als aus, um Schutzschilde und andere Verteidigungsmechanismen zu umgehen – ein Grund, wes-



halb verschiedene Polizeibehörden bereits ein Verbot der Waffe beantragt haben.

- Die Waffe hat zwar eine riesige Fangemeinde, aber es gibt recht wenige, die mit der Abrissbirne umgehen können. Mehr als ein Möchtegern hat sich mit dem Morgenstern schon selbst den Schädel eingeschlagen.
- Boomstick

RHEINMETALL ABRÄUMER

(TELESKOP-HELLEBARDE)

Auch die zweite Kombinationswaffe fand ihren Weg aus dem Fundus einer Stadtkriegsmannschaft auf den Waffenmarkt. Durch taktische Paradigmenwechsel in den frühen 70ern begann die Position des Stürmers auf seinem Motorrad bekanntlich, die Spielverläufe stark zu dominieren. Auf der Suche nach einer „handfesten“ Waffe, die den Stürmer neutralisieren kann, wurde aus den Tiefen der Kriegsgeschichte die Hellebarde hervorgekramt. Tatsächlich erwies sich die Waffe als sehr effizient – aber mit ihren zwei Metern Länge leider auch als ziemlich unhandlich, wenn man sich durch trümmerübersätes Stadtkriegsterrain bewegt.

Die Ingenieure von Rheinmetall fanden eine Lösung: Der Holm wurde durch eine stabile Teleskopstange ersetzt. In eingefahrenem Zustand ist die Teleskop-Hellebarde wie eine Handaxt zu führen, wobei das hohe Eigengewicht des Teleskopholms der Waffe eine ordentliche Schlagkraft verleiht. Zur Hellebarde ausgefahren zeigt sie ihre Stärken vor allem im Kampf gegen Go-Ganger (oder sehr große Gegner).

- Ein geschickt geführter Abräumer kann in einer schmalen Seitenstraße eine ganze Go-Gang zu Fußgängern machen.
- Boomstick
- Ich habe von findigen (und ziemlich boshaften) Runnern gehört, die ihren Abräumer an engen Wegpassagen verkeilen. Sobald

ein Gegner heranstürmt, muss der Waffenbesitzer nur noch das richtige Timing wählen, um die Teleskopstange per Gedankenbefehl im Netzwerk auszufahren und das Axtblatt der Hellebarde ihr Werk verrichten zu lassen. Echt mal ein „einschneidendes Erlebnis“ für den Gegner.

- Cynic

KLAPPSPATEN DER BUNDESWEHR

Die traditionelle – wenn auch inoffizielle – Nahkampfwaffe deutscher Soldaten ist nicht etwa das Kampfmesser, sondern der Klappspaten. Die Bundeswehr übernahm das Werkzeug – liebevoll „Handbagger“ genannt – aus der Tradition von Wehrmacht und Reichswehr.

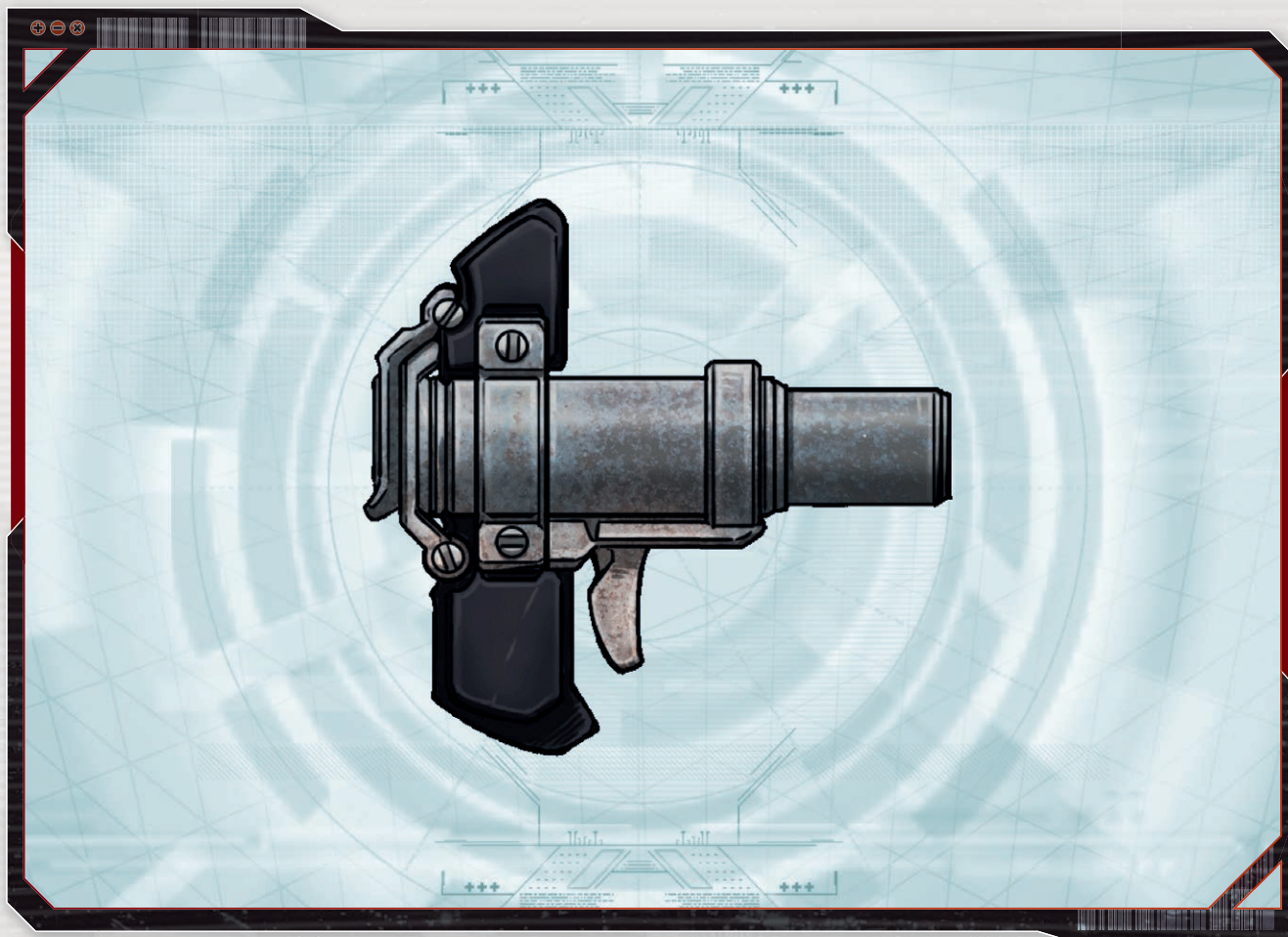
Soldaten statten in den ersten paar Monaten ihrer Dienstzeit der Werkzeughalle einen Besuch ab und schärfen mit dem Schleifgerät eine oder beide Seitenkanten des Spatens zu einer Schneide, wodurch das Werkzeug wie eine handaxtartige Waffe führbar ist. Manche Soldaten lassen gar zusätzliche Sägezähne hineinfräsen, um den Spaten zu einem noch vielseitigeren Gerät zu machen. Der stabile Klappmechanismus am Schaft ermöglicht es, den Spaten zusammenzufalten und in einer vergleichsweise unauffälligen Hartplastikschale am Gürtel zu tragen. Dank der guten Tarnbarkeit hat der Klappspaten auch einen Platz in den Schatten der ADL gefunden.

- Vor allem aber aus nostalgischen Gründen – es gibt so manchen Ex-Bundi in den deutschen Schatten.
- Cynic
- Diese Nostalgie manifestiert sich auch astral: Etliche Adepten innerhalb der Bundeswehr benutzen den Klappspaten als Waffenfokus. Die geradezu mythische Verehrung, die diese Waffe genießt, scheint sich irgendwie positiv auf ihre Manastruktur niederzuschlagen.
- Elwedritsch

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	PRÄZISION	REICHWEITE	SCHADEN	DK	VERF.	PREIS	FERTIGKEIT
Abräumer	5	0/2	(STR + 3)K	-2	7E	850 €	Klingenwaffe
Katzbalger	7	–	(STR + 3)K	-1	8E	2.000 €	Klingenwaffe
Klappspaten	5	1	(STR + 2)K	-2	4	100 €	Klingenwaffe
Säbel	5	1	(STR + 3)K	-2	7E	2.500 €	Klingenwaffe
Walther Schlachtschwert	8	2	(STR + 4)K	-4	10E	8.600 €	Klingenwaffe
Abrissbirne*	5/4	1/2	(STR + 4)K/ (STR + 3)K	-2	8E	1.000 €	Knüppel

* Die Werte vor dem Schrägstrich gelten für die Streitkolben-, die Werte hinter dem Schrägstrich für die Morgenstern-Variante. Als Morgenstern wird die Waffe mit der Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe (Morgenstern) geführt.



KANONENSCHLAG

HOLDOUT-PISTOLE

Der Kanonenschlag ist weniger eine Fernkampf-Waffe als vielmehr ein Meinungsverstärker im Nahkampf oder der zusätzliche Wumms bei einem Hinterhalt. Nicht viel mehr als ein kurzes Metallrohr, wird er entweder auf den Handrücken geschnallt und über einen Druckknopf am Lauf ausgelöst oder komplett verborgen in der Handfläche gehalten, wobei der Lauf zwischen den Fingern hervorschaut. Der Schuss wird hierbei durch das Ballen der Faust ausgelöst, üblicherweise bei einem Schlag. Mit einiger Anstrengung kann man die Druckfeder aber auch direkt auslösen und so einen, wenn auch sehr unpräzisen, Schuss aus kurzer Entfernung abgeben. Kugeln sind in der SOX Mangelware, als Geschosse werden daher oft Nägel, Schrauben, Steine oder Glassplitter eingesetzt. Einige verzichten gleich ganz auf Projektile und verlassen sich bei den aufgesetzten Schüssen einfach auf den austretenden Gasdruck. Als Treibladung wird dabei alles

eingesetzt, was schnell genug expandiert – von Druckluft bis zu Sprengstoffen aller Art.

Standardupgrades/-zubehör: -

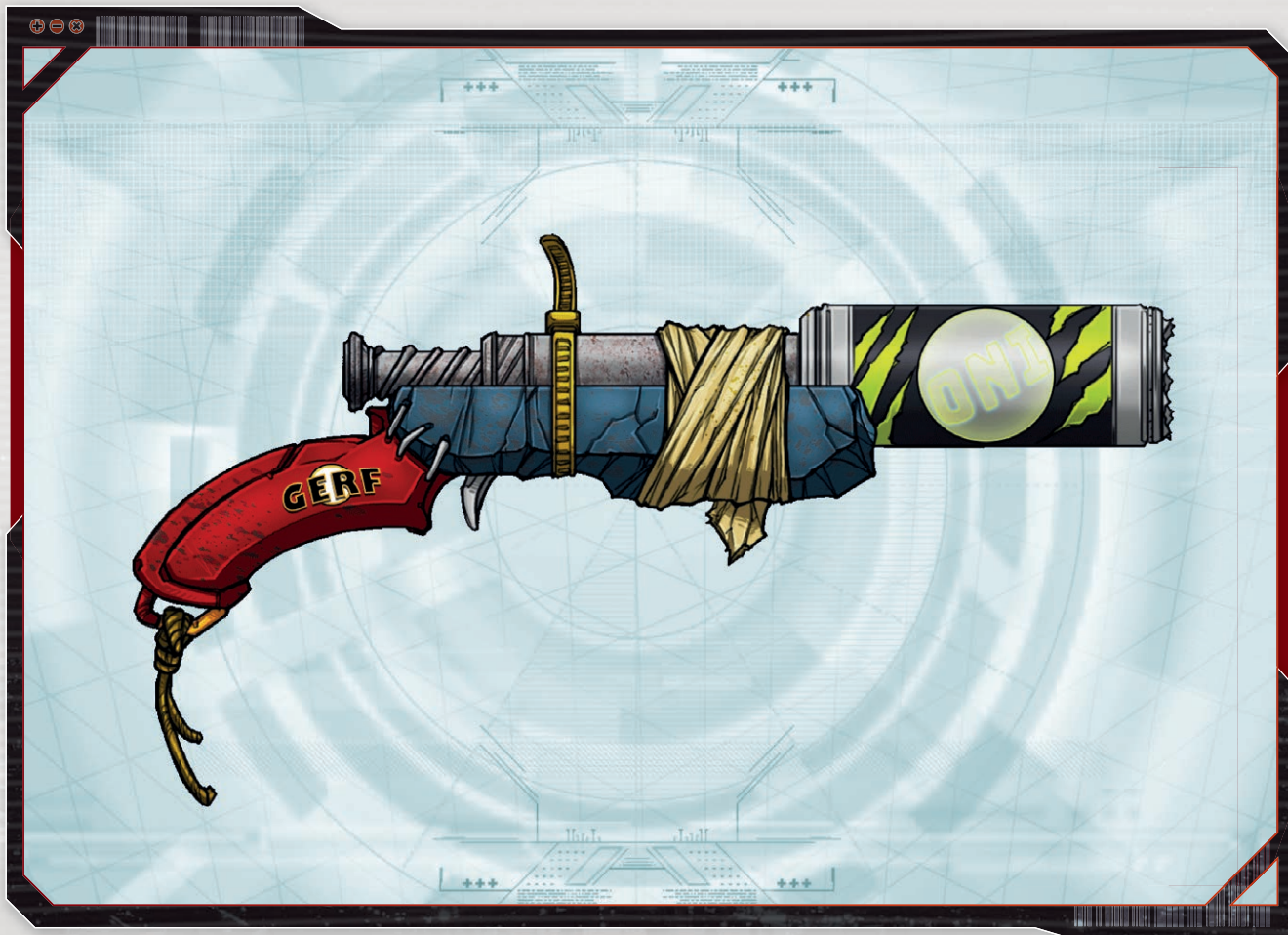
- Die Drachenfaust, wie die Waffe von den Jüngern des Reinigen- den Feuers auch genannt wird, ist ein fieser Begleiter und auf praktisch allen Märkten der SOX anzutreffen – vor allem dann, wenn man es am wenigsten erwartet. Sie ist klein und wird leicht übersehen. Eine eben noch freundschaftlich zum Geschäftsab- schluss entgegengestreckte Hand beendet die Reise nicht selten am Haken eines Ghulmetzgers.
- Becquerel
- Nach ein bis zwei Schüssen zerlegen sich die Teile meist selbst. Wenn man Pech hat, mitsamt der Hand, die sie hält. Oder mit dem halben Arm. In Saarbrücken findet man Warchester, einen recht fähigen Waffenschmied, der gegen entsprechende Entloh- nung auch haltbarere Kanonenschläge anfertigt, gerne auch in Schlagringe oder Handschuhe eingearbeitet.
- Grabratte

KANONENSCHLAG

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kanonenschlag	Körperlich / (2)	9K	-3	EM	–	1(k)	6V	100 €

Anmerkung: Der Kanonenschlag wird ähnlich wie ein Schlagring mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf geführt. Der Wert in Klammern gilt für den Einsatz als Fernkampf-Waffe, wenn der Schuss nicht direkt aufgesetzt wird. Dann wird die Fertigkeit Pistolen verwendet.





DONNERBÜCHSE

SCHROTFLINTE

Der Name ist Programm - Donnerbüchsen machen kaum mehr als Lärm, aber das nicht zu knapp. Der reicht aus, um die meisten Critter zumindest kurzzeitig zu verscheuchen, Ghule auf Abstand zu halten oder Unterstützung zu alarmieren. Diese selbstgebauten, ein- bis zweiläufigen Schrotflinten sind keine wirklichen Distanzwaffen. Damit etwas zu treffen oder irgendetwas anderes als sich selbst zu verletzen, ist auch auf kurze Entfernung reine Glücksache. Einkreist von einer Strahlenpunkgang in Dutzende von diesen rostigen Blechdosen zu schauen, treibt einem dennoch den Schweiß auf die Stirn - und sei es nur, weil man Löcher im Strahlenschutzanzug befürchtet.

In jeder Zentpel-Siedlung gibt es mindestens einen handwerklich Begabten, der schnell mal eine Donnerbüchse oder „Schrotterflinte“ aus Abfall zusammenschustert. Einwegkanonen aus grob geschnitzten Holzlatten werden mit Klebeband oder Seilen zusammengehalten, der

Schlagbolzen wird über Gummibänder aus zerschnittenen Reifenschläuchen ausgelöst. Für bessere Teile aus Blech, Eisenfedern und Metallrohren, Draht und Nieten muss man schon etwas mehr aufbringen. Einige „Premiummodelle“ verfügen sogar über einen elektrischen Auslöser mit Blockbatterie oder Akkupack. Schwieriger ist da schon die Beschaffung von geeigneten Treibladungen. Im besten Fall bekommt man DIY-Schwarzpulver, das bei Feuchtigkeit nicht zündet - im schlechtesten gibt es überdosierten Militärsprengstoff, und der Schrott fliegt einem um die Ohren.

Standardupgrades/-zubehör: -

- Preisangaben für Waffen sind in der SOX obsolet. Üblicherweise wird hier Tauschhandel betrieben. Meist muss man etwas hergeben, das man selbst gerade dringend benötigt: Wasser, Medikamente, Sprit. Je nach Situation bekommst du die Wummen also entweder hinterhergeworfen oder musst sie teuer „erkaufen“. Oft liegen sie aber auch einfach in der Gegend herum ... unbenutzt, nur einmal fallen gelassen ... neben einem toten Strahlenpunk.
- Becquerel

DONNERBÜCHSE

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Donnerbüchse	3	9K(f)	-1	EM	—	1-2(k)	4V	150 €

Anmerkung: Aufgrund der primitiven Bauart haben Donnerbüchsen immer nur eine feste Choke-Einstellung, üblicherweise mit mittlerer oder weiter Streuung.



BLASER R11 CONQUEROR

JAGDGEWEHR

Größere Critter brauchen größere Kaliber! Mit diesem Slogan hat Blaser sein neuestes Jagdgewehr eingeführt. Die R11-Serie basiert auf dem legendären R8-Modell, das über hundert Jahre lang zur weltweiten Spitze der Jagdwaffen gehörte. Das R11 Conqueror bietet dank seines ergonomisch perfekten Lochschafts eine besonders entspannte Haltung von Schießhand und Arm. Der integrierte Schalldämpfer sorgt bei jedem Schuss für den Schutz des Gehörs des Jägers und macht gleichzeitig das Beutewild nicht auf ihn aufmerksam. Das R11 besteht aus einem Carbon-Kompositmaterial, was zu einem vergleichsweise geringen Gewicht und einer hohen Festigkeit führt. Die gesamte Oberfläche ist mit einer Schutzschicht versehen und damit vor beinahe sämtlichen Umwelteinflüssen geschützt. Dank der über den gesamten Lauf verteilten Masse und der Kick-

stop-Rückstoßdämpfung im Schaft weist das R11 trotz seines leichten Gewichts eine überragende Balance und Führgkeit auf.

Das R11 ist zudem extrem pflegeleicht und lässt sich in Sekundenschnelle zerlegen und zusammensetzen. Die ohnehin schon hohe Schussgenauigkeit wird durch das serienmäßig montierte Zielfernrohr aus dem Hause Schmidt & Bender gesteigert.

Standardupgrades/-zubehör: Leicht zerlegbar (manuell), Schalldämpfer, Schockpolster, Smartgunsystem, Zielfernrohr

❖ Das R11 ist ein Scharfschützengewehr für den zivilen Markt. Das ist auch den Polizeibehörden nicht entgangen. Jeder Käufer wird gesondert überprüft und in einer eigenen Datenbank gespeichert. Macht also nicht den Fehler und nehmt das R11 für einen Job, nur weil ihr schneller daran herankommt als an ein anderes Gewehr.

❖ Zwieblblootz

BLASER R11 CONQUEROR

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Conqueror	7(9)	12K	-3	HM	1	5(s)	9E	8.500 €





HK URBAN ASSASSIN

SCHWERE PISTOLE

Die Assassin ist der Versuch von Heckler & Koch, die Urban-Reihe um die neuesten Technologien zu erweitern. Sie wird in einem Stück hergestellt, der Schalldämpfer ist integriert.

Die Waffe verwendet die adaptive Magazintechnik (s. *Tödliche Schatten*, S. 79). Aufgrund von Bedenken bezüglich der Verwendung von Naniten im Magazin ist dieses integraler Bestandteil der Waffe und damit versiegelt. Wie alle Waffen der Urban-Reihe ist diese schwere Pistole vollständig aus nichtmetallischen Materialien hergestellt und durch Sensoren praktisch nicht zu entdecken. Der adaptive Griff lässt sich an die Hand des Trägers anpassen und kann sogar mehrere Profile speichern.

Die Waffe kann kein weiteres Zubehör aufnehmen.

Standardupgrades/-zubehör: Adaptives Magazin, Angepasster Griff, Plastik-Komponenten 6, Schalldämpfer, Smartgunsystem

- ❖ Eine Waffe, die nach 10 Schuss weggeworfen werden muss, weil man das Magazin nicht wechseln kann? Wofür braucht man so was?
- ❖ Deckard
- ❖ Die Waffe ist recht praktisch für Attentäter, da sie nirgendwo wieder auftauchen kann und eigentlich als Wegwerf-Waffe konzipiert wurde. Dafür ist der Preis allerdings etwas hoch.
- ❖ Daisy Fix
- ❖ Gerüchten zufolge arbeitet HK an einem Spray auf Nanitenbasis, das die Waffe rückstandslos auflöst. Noch ist allerdings unklar, was der Markt dazu sagt. Naniten sind nicht gerade verkaufsfördernd.
- ❖ König

HK URBAN ASSASSIN

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Assassin	6(8)	7K	-1	HM	—	10(s)	16V	3.400 €

Anmerkung: Das Magazin gilt die ganze Zeit als versiegelt.



ONTARIO ARMS SLING-SHOT

SCHLEUDER (UNTERLAUFWAFFE)

Eigentlich ein simples, aber nützliches Design. Ein Behälter unter der Waffe kann bis zu zehn Kapseln aufnehmen. Ein mechanisches System befüllt den Schleuder-Mechanismus beim Spannen mit einer neuen Kapsel. Aufgrund des Zwillen-Prinzips verschießt die Waffe die Kapseln völlig lautlos. Die Montageschiene ist mit einem Drehgelenk ausgestattet, sodass man damit prinzipiell sogar um Ecken schießen kann – der Hersteller empfiehlt dazu eine Waffenkamera.

Standardupgrades/-zubehör: Montageschiene

Munition (je 10 Schuss): Farbe 10 €, Säure 100 €, Gift 520 €

Säurekapseln: Schaden 6K (Säureschaden, s. SR5, S. 175)

Giftkapseln: Vektor: Kontakt, Geschwindigkeit: Sofort, Durchdringung: 0, Kraft: 15, Wirkung: Geistiger Schaden (wie Narcoject, SR5, S. 412)

- ❖ Die Waffe ist lautlos und kann um Ecken feuern: ideal, um Wachleute und Kameras auszuschalten.
- ❖ Boomstick
- ❖ Die Säure ist recht effektiv gegen technische Geräte und blendet sie nachhaltig innerhalb eines Wimpernschlags. Allerdings fällt die Elektronik nach einigen Minuten ganz aus, was meist zu einer Fehlermeldung im System führt.
- ❖ 24

ONTARIO ARMS SLING-SHOT

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Sling-Shot	6	spez.	-	HM	-	10(m)	-	150 €

Anmerkung: Unterlaufwaffe. Es wird die Fertigkeit Projektilwaffen verwendet.





RUHRMETALL SFW-30

SCHWERE FAHRZEUGWAFFE

Die neueste schwere Fahrzeugwaffe von Ruhrmetall ist das erste Produkt, das unter der neuen Firmenleitung herauskommt. Die SFW wird auf Waffenhalterungen für Fahrzeuge oder große Drohnen montiert und ist auf das Durchdringen von Fahrzeugpanzerung ausgelegt. Das Design ist extrem unhandlich. Aus diesem Grund ist die Waffe auch nicht als tragbare Version erhältlich, selbst wenn ein vercyberter Ork oder Troll die fast 80 kg schwere Waffe sicherlich bewegen könnte.

Die Munition ist eine smarte Munitionsart (*Tödliche Schatten*, S.78), die in Kombination mit einem Ortergeschoss das Trefferbild deutlich verbessert. Hierzu wird aus dem unteren Lauf der Waffe ein Ortergeschoss gefeuert, das am Ziel oder in der Panzerung haften bleibt.

Danach wird mit der Anti-Fahrzeug-Munition das Ziel beschossen, die Munition peilt dabei das Signal des Ortergeschosses an.

Standardupgrades/-zubehör: Ausgebauter Abzug, Smartgunsystem, Unterlauf-Waffe

Munition (je 10 Schuss): „Ortergeschoss“ 410 €, Verfügbarkeit 12V; Smartmunition 600 €, Verfügbarkeit wie Waffe.

- ❖ Die 30 steht übrigens für das Kaliber.
- ❖ Hazardeur
- ❖ Der untere Lauf stammt aus einem Jagdgewehr. Es ist erstaunlich, wie gut die beiden Läufe aufeinander abgestimmt sind. Die Verbindungen sind extra stark, als wäre beides aus einem Guss. So verzieht sich das Schussbild nicht mal nach sehr harten Stößen.
- ❖ Boomstick

RUHRMETALL SFW-30

WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
SFW-30	6(8)	14K	-10	SM	–	100(gurt)	24V	60.000 €
Unterlaufwaffe	6(8)	12K	-4	HM	–	10(m)	–	–

Anmerkung: Die panzerbrechende Munition ist in den Werten bereits eingerechnet. Die Waffe kann gleichzeitig Kugeln in Höhe der Gerätestufe des Fahrzeugs/der Drohne abfeuern. Es wird die Fertigkeit Geschütze verwendet.



BMW GGX „SANDLEOPARD“

QUAD

Ob auf rauen Schotterpisten in den Alpen, Waldpfaden im Harz oder in der norddeutschen Heide: Der Sandleopard nimmt unwegsames Gelände mit Bravour. Seine hochgerüstete Maschine und seine speziell angepasste Geländegängigkeit machen das Quad des bayrischen Fahrzeugherstellers zu einem Spitzenprodukt, wenn es wieder mal um die Frage geht: Wie komme ich von A nach B, wenn zwischen den Punkten gar kein Weg existiert?

Als Freizeitgefährt mit hohem Komfort konzipiert, findet der Sandleopard seine Abnehmer vor allem unter Abenteuer Touristen und Go-Gangs außerhalb größerer Metropolen. Zudem sind die spezielle Lackierung und die Metalllegierung, aus der Motor, Räder und Gestänge bestehen, besonders resistent gegen toxische Umwelteinflüsse. BMW garantiert sogar, dass das GGX

nach mehreren Fahrten durch das Watt der verseuchten Nordsee ohne größere Wartung in gleich gutem Zustand funktioniert.

Ähnliche Modelle: Toyota X-Spring, Evo Offroad 2X

Standardausstattung: Diebstahlsicherung 1, Geländeaufhängung, Multifuel-Motor

- ❖ Kein Wunder also, wenn der Sandleopard vor allem bei Wattkommunen beliebt ist. Meist findet man dort allerdings etwas ältere Maschinen, die gebraucht gekauft oder geklaut wurden – das GGX ist nämlich ganz schön teuer.
- ❖ Labskaus
- ❖ Das GGX ist zwar im Gelände toll, dafür auf der Straße behäbig. Stark motorisiert, aber keine atemberaubende Beschleunigung. Außerdem ist es groß, selbst für ein Quad. Vorteil: Es hat ein paar Staufächer für Ausrüstung, die sogar wasserdicht sind.
- ❖ Wattegel

BMW GGX "SANDLEOPARD"

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
BMW GGX	3/5	4	2	8	9	2	3	2	–	15.000 €



EUROCAR ESCAPE THWV-AUSFÜHRUNGEN

GELÄNDE-LKW

Auf Basis des Eurocar Escape sind beim Technischen Hilfswerk gleich mehrere Modellvarianten mit Sonderausstattung im Einsatz. Der **Führungs- und Kommunikationskraftwagen (FüKomKW)** dient als mobile Kommandozentrale für Großlagen und verfügt über eine große Bandbreite an Sensoren und Kommunikationstechnik. Mit Löschkanone, Wasserstrahlschneider und Werkzeugfächern für Rettungsgerät ausgerüstet, kommt der **Mehrzweckkraftwagen Typ D (MzKW D)** in Krisensituationen an vorderster Front zum Einsatz. Neben mehreren aufmontierten Wasserspritzen verfügt der **De-**

kontaminationskraftwagen (DeKW)

über eine komplette ABC-Ausrüstung inklusive sich selbst aufrichtender Entseuchungs- und Quarantänezelte. Diese Spezialanfertigung wird nahezu baugleich auch an die Bundeswehr und das Zonen-Entseuchungsteam (ZET) des SOX-Kontrollrats ausgeliefert. Alle Modelle für den Katastrophenschutz sind serienmäßig mit einer Drohnenhalterung, Seilwinde und Suchscheinwerfer ausgestattet.

Ähnliche Modelle: GMC Rescue XI, Ares EMV

Standardausstattung (alle): Diebstahlsicherung 2, Drohnenhalterung (Klein), Geländeaufhängung, Innenausstattung (Minimal), Multifuel-Motor, Satellitenverbindung, Seilwinde (Einfach), Suchscheinwerfer

Standardausstattung (FüKomKW): Relaiseinheit, Spe-



zialausrüstung (Kommandozentrale mit eigenem Matrixknoten), Verbesserte Bildschirme, Zusätzliche Sitze (2)

Standardausstattung (MzKW D): Extremumgebungsmodifikation (extreme Hitze), Lebenserhaltungssystem 1, Schwere Waffenhalterung (extern, Turm, ferngesteuert), Spezialausrüstung (Löschkanone, Räumschaufel, Wasserstrahlschneider, Rettungsgerät), Spezielle Panzerungsmodifikation (Feuerresistenz)

Standardausstattung (DeKW): Lebenserhaltungssystem 2, Schwere Waffenhalterung (extern, Turm, ferngesteuert), Spezialausrüstung (Löschkanone, Räumschaufel, ABC-Ausrüstung), Spezielle Panzerungsmodifikation (chemische Isolierung, Strahlenschutz)

KRUPP MUNITIONS 3E LÖSCHKANONE

Die speziell für Sonderfahrzeuge entwickelte Löschkanone 3E schießt mit weniger Druck als ein vergleichbarer Wasserwerfer. Dem Wasser können Speziallöschflüssigkeiten und Schaumbildner zugesetzt werden (Kosten: 500 € pro 50 Einheiten), die bei Kontakt mit der Haut ähnliche Wirkungen wie Tränengas hervorrufen

können (s. SR5, S. 411). Mit Zusätzen wird der Schaden auf 5G reduziert. Die Löschkanone verwendet die Reichweiten von Maschinenpistolen und wird im vollautomatischen Modus mit Langer Salve verschossen (s. SR5, S. 190).



WAFFE	PRÄZISION	SCHADEN	DK	MODUS	RK	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Löschkanone	3	6G	2	AM	–	250(gurt)	8	6.500 €

EUROCAR ESCAPE THW

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
FüKomKW	3/4	3	2	16	12	2	4	10	10	145.000 €
MzKW D	3/4	3	3	18	14	3	2	6	8	165.000 €
DeKW	3/4	3	2	18	14	3	2	6	14	225.000 €



BMW X INFINITY THW-AUSFÜHRUNG

SUV

Der Mehrzweckkraftwagen Typ C (MzKW C) ist fester Bestandteil der First-Response-Teams des Technischen Hilfswerks. Ob Aufklärung, Rettung oder Absicherung eines Gefahrenbereichs, der modifizierte BMW X Infinity enthält alles, was die schnelle Eingreiftruppe zur ersten Lagenbewältigung im Katastrophenfall benötigt. Bei Bedarf kann das SUV auch als Führungskraftwagen (FüKW) eingesetzt werden, etwa als Relais- und Repeaterstelle oder zum Transport von Führungspersonal in unbefestigtem Gelände. In der Regel bestehen die Besatzungen aus drei Mann, wobei Notsitze im hinteren Teil der Kabine Raum für zwei zusätzliche Passagiere bieten.

Die versiegelte Fahrerkabine erlaubt eine zumindest kurzzeitige Nutzung auch in schwer kontaminierten Gebieten, weshalb das Fahrzeug in ähnlicher Konfiguration auch beim Zonen-Entseuchungsteam (ZET) in der SOX zum Einsatz kommt. Das Wageninnere ist spartanisch und funk-

tional gehalten. Die Sitze sind groß genug, um auch mit Strahlenschutzanzügen und Atemgerät Platz nehmen zu können. Eine drehbare Montagehalterung an der Dachluke erlaubt es, schweres Gerät wie Strahlrohre zur Brandbekämpfung oder Dekontamination oder auch Suchscheinwerfer, Lichtmasten und Funktürme zu montieren.

Ähnliche Modelle: Ares Commando H8-R, Toyota Responder

Standardausstattung THW: Diebstahlsicherung 2, Geländeaufhängung, Innenausstattung (Minimal), Lebenserhaltungssystem 1, Multifuel-Motor, Relaiseinheit, Schwere Waffenhalterung (extern, drehbar montiert, manuell), Spezielle Panzerungsmodifikation (chemische Isolierung, Strahlenschutz), Zusätzlicher Ein-/Ausstieg (Dachluke)

Standardausstattung ZET: Diebstahlsicherung 2, Geländeaufhängung, Innenausstattung (Minimal), Lebenserhaltungssystem 1, Multifuel-Motor, Relaiseinheit, Schwere Waffenhalterung (extern, Turm, ferngesteuert), Spezielle Panzerungsmodifikation (chemische Isolierung, Strahlenschutz)

BMW X INFINITY THW

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
THW MzKW C	5/5	4	2	14	10	3	5	5	8	125.000 €
ZET Kommando	3/4	4	3	16	14	4	4	5	12E	170.000 €





PORSCHE-DORNIER AQUA 503

SPORTBOOT

Wer schon immer mal über die Wellen fliegen wollte, ohne dazu ein Flugzeug zu benutzen, der ist im Aqua 503 richtig aufgehoben. Das luxuriöse und geräumige Rennboot mag auf den ersten Blick wie eine typische Freizeit-Familienkutsche fürs Wasser wirken, hat es aber faustdick unter der Motorenabdeckung: Gleich zwei Maschinen treiben den Boliden auf eine Höchstgeschwindigkeit, dass den Fahrgästen die Ohren wackeln und der Schampus durch die Gegend fliegt – nur möglich durch zwei Vorderkufen, auf die sich das Boot bei entsprechender Geschwindigkeit aus dem Wasser erhebt.

Zusammen mit einer leichten Außenpanzerung, genug Stauraum für Gepäck und Picknickkörbe sowie einer kleinen Kabine im vorderen Teil des Boots ist es sogar für längere Ausflüge geeignet und ein beliebtes Ausflugsboot für reichere Kundschaft auf Flüssen und unverseuchten Gewässern. Umbauten des Bootes werden auch bei der

Polizei im Rhein-Ruhr-Plex für Wasserüberwachungen eingesetzt – diese Varianten der Aqua 503 sind allerdings meist weniger gut motorisiert und ausgestattet als die normale, teure Werksvariante.

Ähnliche Modelle: Messerschmitt-Kawasaki Schwertfisch, Evo Runaway

Standardausstattung: Innenausstattung (minimal), Riggerinterface

- ❖ Muss man sich mal vorstellen: Die Polizei kauft geile Boote in Sonderedition mit weniger Power, weil sie sich die guten Dinger von der Stange nicht leisten kann. So weit ist es schon gekommen.
- ❖ Ruhrork
- ❖ Die Aqua 503er sehen wirklich harmlos aus und sind echte Kraftmaschinen. Daher sind sie bei Schmugglern beliebt, auch wenn sie ziemlich teuer sind. Einziger Nachteil: Sie sind zwar schnell und kommen weit, bei hohen Geschwindigkeiten lässt sich aber jede Waschmaschine besser lenken.
- ❖ Labskaus

PORSCHE-DORNIER AQUA 503

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
Aqua 503	5	5	3	8	6	2	3	6	–	40.000 €



RUHRMETALL HOVAWART

VERKEHRSÜBERWACHUNGSDROHNE (KLEINE DROHNE)

Als der Sternschutz die Hovawart von Ruhrmetall bauen ließ und einführte, war die Drohne aufgrund ihrer exzellenten Sensoren ziemlich teuer in der Anschaffung. Die Erfolge allerdings, die der Sternschutz damit in der Region Stuttgart erzielen konnte (effektive Verkehrsüberwachung und tatsächlich die eine oder andere nennenswerte Verhaftung), sorgten dafür, dass sich die Hovawart schnell zu einer der beliebtesten Überwachungsdrohnen im privaten Sicherheitssektor mauserte. Und da mit dem Erfolg die Stückzahlen stiegen und der Preis sank, stiegen auch die Kommunen auf den Drohnenzug auf, so dass selbst kleine Randgemeinden inzwischen über eine oder zwei Drohnen verfügen. Selbst wenn es im Thüringer Wald keinen nennenswerten Verkehr gibt, eignet sich die Drohne bestens, um Knöllchen zu generieren. Aus großer Höhe werden potenzielle Raser analysiert, die

dann in vermeintlich verlassenem Waldgebieten mitten in der Haarnadelkurve geblitzt werden. Dass diese Drohnen dann bei der serienmäßigen Kennzeichenerfassung auch mal einen echten Fisch fangen, überrascht da nicht. Wo bei die dann alarmierte Dorfpolizei diesem fetten Fang nicht ansatzweise gewachsen ist.

Ähnliche Modelle: Shiwase Radar, Renraku TEB-X4

Standardausstattung: -

- ♦ Da das Modell derartig verbreitet ist, findet sich eigentlich in jeder Stadt ein Fixer, der mit dem entsprechenden Toolset aufwarten kann, mit dem man sich so eine Drohne vom Himmel hacken kann.
- ♦ Daisy Fix
- ♦ Ausrangierte Drohnen finden sich an den seltsamsten Orten wieder. Neulich habe ich im Schwarzwald mit Umweltschützern gesprochen, die mit den IR-Sensoren nach Wärmeerscheinungen suchen. Das kann auf Borkenkäfer, Waldbrände oder magische Anomalien hindeuten.
- ♦ Zwieblblootz

RUHRMETALL HOVAWART

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Hovawart	3	3R	3	2(2)	2	2	4	8E	14.000 €





SHIAWASE KURINA 162

MÜLLDROHNE (MITTLERE DROHNE)

Dreck und Müll stapeln sich am Fahrbahnrand und auf dem Gehsteig? Nach einer Veranstaltung muss man knietief in den Wegwerfbechern der Fans herumwaten? Auf der Straße hat ein Transport eine Wagenladung Azzo-SoyCreamcakes verstreut? Kein Problem für die Kurina, eines der neuesten Stadtreinigungsprodukte von Shiawase. Die Drohne verfügt über eine Straßenkehrereinheit, die bei Bedarf zwischen den Achsen abgesenkt werden kann, und über einen großen Sammelbehälter, in den der einklappbare Greifarm nach und nach alles reinwerfen kann, was der Autopilot als Müll identifiziert.

Die Kurina ist vor allem in Berlin, aber mittlerweile auch in vielen anderen größeren und kleineren Städten im Einsatz und wird meist im Autopilot-Modus auf die Reise geschickt. Dank hervorragender Radaufhängung schafft sie es auch problemlos kleinere Treppen hinauf oder über etwas unebeneres Gelände. Zudem fällt sie dank extral-

eisem E-Antrieb kaum auf – höchstens, wenn sie an den Seiten mit Werbeeinblendungen bestückt wird.

Ähnliche Modelle: Renraku X4V, Ares Clean-Maschine

Standardausstattung: Greifarm

- ❖ Sie ist nicht schnell, sie ist nicht wendig, aber sie ist verdammt unauffällig. Außerdem kann man sie hervorragend umrüsten: Eine Waffe an den Greifarm, die Beseneinheit gegen einen Ölwerfer ausgetauscht, und schon ist das Ding die perfekte Wegsperre.
- ❖ Ruhrork
- ❖ Man kann kleinere Drohnen im Sammelbehälter. Und die Standardvariante hat sogar eine gewisse Panzerung – vermutlich, weil das Ding in Berlin gerne mal Zielscheibe für Ganger wird.
- ❖ Russenrigger
- ❖ So ein Ding hat mal bei einer Übergabe einen abgestellten Koffer voller Datenchips eingesammelt und dann durch die Gegend kutschiert. War nicht so lustig, das dem Schmidt zu erklären.
- ❖ Ivan

SHIAWASE KURINA 162

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Kurina 162	3	2B	1	5(3)	8	3	3	8	8.500 €



CATERPILLAR DEMOLITIONMAN

ABRISSDROHNE (GROSSE DROHNE)

Der Demolitionman macht seinem Namen alle Ehre: Diese schwere Baudrohne mit Planierschild und extraschwerem Greifarm ist hauptsächlich zur Zerstörung gut. Während die drei Meter hohe Drohne durch Wände fährt, Stahlgeflecht aus dem Putz reißt und kleinere Häuser einfach plattwalzt, sitzt der Baurigger in aller Ruhe beim Frühstück und überwacht die eindrucksvolle Arbeit des Autopiloten dieses kleinen Monsters. Kleinere Abrissbetriebe und automatisierte Baustellen haben fast immer einen Demolitionman im Fuhrpark – die Drohne gilt als nahezu unzerstörbar, selbst wenn ein Haus auf sie fällt, weil sie versehentlich eine tragende Säule vaporisiert hat.

Ähnliche Modelle: Krupp Automotive Krawall, EMC Destruction

Standardausstattung: Geländeaufhängung, Greifarm, Multifuel-Motor, Spezielles Gerät (Planierschild, omnidirektionaler Antrieb)

- ♦ Irgendwo wurde mal gesagt: Jeder Runner braucht hin und wieder eine Baumaschine. Vergesst das. Jeder braucht dieses Ding! Ja, es ist schwer an den Einsatzort zu transportieren. Es ist nicht besonders schnell oder unauffällig. Aber wenn man mit dem Demolitionman erst mal in ein Gang-Hauptquartier gefahren ist, nachdem die Drohne sämtliche Motorräder davor in Wellblech verwandelt hat, weiß man sie wirklich zu schätzen.
- ♦ König
- ♦ Zudem ist sie ein echtes Kraftpaket. Selbst der Greifarm kann Stahlrohre durchkneifen wie Strohhalme – dasselbe gilt für Autosäulen, Laternenpfähle oder Sturmgewehre.
- ♦ Ruhrork
- ♦ Aber kauft euch keine. Wenn ihr sie einsetzt, dann meist bei Gelegenheiten, bei denen ihr sie nie wieder aus dem Gefahrengebiet herausbekommen werdet. Klagt euch also eine bei einer Großbaustelle – und dann: Let's rock!
- ♦ König

CATERPILLAR DEMOLITIONMAN

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Demolitionman	3	2B	1	8(0)	12	3	2	8	24.000 €





AGC RESILIENT

KATASTROPHENHILFSDROHNE (ANTHROPOMORPHE DROHNE)

Dass die AGC nun auch Drohnen baut, ist neu. Und tatsächlich hat sie mit der Resilient alles richtig gemacht. Die trollgroße, humanoide Drohne ist mit Multifunktionsarmen ausgestattet, die schneiden, schweißen und schrauben können. Und weil die AGC Ahnung von giftigen Dingen hat, ist dieses Kunstwerk der Ingenieurskunst tatsächlich vollumfänglich getestet. Und zwar nicht, indem die Drohne 500 Meter auf einer Straße entlanglaufen musste, sondern in verschiedensten toxischen Sonderzonen. Die Krallenfüße halten die Drohne sicher bei Unterwassereinsätzen verankert, und das Chassis ist in den Ludwigshafener Werken ausgiebig durch verschiedene Säurebäder und anderes ungesundes Zeug geschwommen. Den Vogel hat die AGC abgeschossen, als sie die Resilient bei einer technischen Demonstration in die Bibliothek von Thionville geschickt hat, um eine Erstaussage von Rémy Belleaus *La bergerie* zu bergen.

Ähnliche Modelle: -

Standardausstattung: Extremumgebungsmodifikation, Spezielles Gerät (Schweißgerät, Werkzeugarm, Chemischer Detektor), Tastsensoren, Autosofts: Fahrzeugmechanik 3, Industriemechanik 3, Survival 3

- ❖ Was? Diedenhofen ist doch nur ein paar Kilometer von Cattenom entfernt. Das bedeutet, von Frankreich aus etwa 50 Kilometer ins Zentrum der SOX laufen, am wahrscheinlich radioaktivsten Punkt in einer verfallenen Bücherei nach einem Haufen altem Papier suchen und dann die 50 Kilometer zurück?
- ❖ Ouzo
- ❖ Der Test wurde von der Ruhrmetall-Ark in Merzig aus gestartet. Das sind dann nur 35 Kilometer. Aber zusätzlich mussten die Mosel und die Saar überquert werden.
- ❖ Becquerel
- ❖ Ruhrmetall, weil ein Großteil der Ingenieurskunst (und Fertigungsteile) von dort eingekauft sind.
- ❖ Zwieblbloomz

AGC RESILIENT

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
AGC Resilient	4	2B	2	5(0)	8	3	3	14E	129.000 €



JENA ROBOTIK MEWERO

MEDIEN-WECHSEL-DROHNE (MINIDROHNE)

Jena Robotik hat im Auftrag der DeMeKo eine ganz spezielle Werbedrohne entwickelt: Auf Basis der Tegenaria hat man eine Minidrohone gebaut, die nicht nur überall hinkommt und ohne viel Belästigung arbeiten kann, sie kann auch bis zu 20 RFIDs transportieren und ist ab Werk darauf programmiert, nach einer bestimmten Route an festgelegten Punkten alte oder kaputte Werbe-RFIDs für AROs zu ersetzen.

Aufgrund der Größe und Unauffälligkeit der Drohne trug man den Sicherheitsbedenken der Behörden durch

eine auffällige Neonlackierung Rechnung, damit man die MeWeRo sofort entdeckt, sollte sie an Orten auftauchen, wo sie nichts zu suchen hat.

Ähnliche Modelle: Horizon Changer, Renraku Wally

Standardausstattung: Geckofüße, Spezielles Gerät (RFID-Wechsler)

- ✦ Mit den vier statt acht Beinen der Tegenaria manövriert sie sich ziemlich clunky, aber mit einer anständigen Neulackierung könnt ihr selbst in Sicherheitsbereichen Spionage-RFIDs anbringen. Im öffentlichen Raum interessiert sich niemand für die Originale, sodass Überwachung auf der Straße ebenfalls gut funktioniert.
- ✦ Brandkind

JENA ROBOTIK MEWERO

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
MeWeRo	3	1B	1	1(0)	0	2	3	6	2.500 €





RENRAKU LOTSE

HAFENDROHNE (GROSSE DROHNE)

Diese Drohne wurde als Hafenleitsystem und Seenotrettung in einem erfunden. Sie ist auch bei starkem Seegang schwimmfähig und wird am Meeresgrund verankert (deswegen ist sie besser für Häfen geeignet als für die offene See). Ihr minimalistischer Antrieb wird fast nur für Positionsänderungen eingesetzt.

Sie ist mit einem Leitsystem verbunden, fungiert als Relaisstation und kann somit schon frühzeitig Schiffen eine Verbindung ermöglichen. Sie besitzt Positionslichter auf der Spitze und ist in der AR markiert. Zusätzlich gibt es für Schiffbrüchige eine isolierte Rettungskapsel, die genügend Platz für mehrere Schiffbrüchige bietet. Bei Öffnung der Luke wird automatisch ein Notsignal über das Leitsystem abgesetzt und die Küstenrettung informiert.

Angeblich gibt es schon Pläne für einen Einsatz im Hamburger Hafen: Renraku erhofft sich damit, einen neuen Markt für seine dazu passenden SeaGuide-Systeme zu erschließen.

Ähnliche Modelle: Ruhrmetall Planscher, Proteus Ankerwacht

Standardausstattung: Extremumgebungsmodifikation, Spezielles Gerät (Ankermechanismus, Rettungskapsel)

- ❖ Sie hätten das Ganze natürlich auch groß genug für Trolle machen können, aber diese Rassisten lassen uns lieber absaufen.
- ❖ Betonmade
- ❖ Wenn man einen Hacker dabei hat, der das Signal abfangen kann, ist das ein wirklich guter Platz, um Schmuggelgut zwischenzulagern. Die Drohnen warten sich selbst und werden nur bei Signalausfall oder Meldung durch das Drohnensystem physisch überprüft.
- ❖ Labskaus

RENRAKU LOTSE

FAHRZEUG	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERF.	PREIS
Renraku Lotse	1	1W	1	8(0)	8	2	3	10	30.000 €

MAGISCHE TRADITIONEN 2.0

TRADITIONEN DER ADL – UPDATE

FAUSTIANER

Wenn es um die universitäre Magie geht, sind Anhänger dieser Tradition, die sich auf Goethes Helden beruft, vielen anderen mehr als nur einen Schritt voraus. An den Hochschulen und wissenschaftlichen Instituten der ADL sind Faustianer (*Universitäre Faustianer*) stark vertreten. Denn wie ihrem Namensvetter ist ihnen das Streben nach Wissen und das Erforschen des Unbekannten das wichtigste Ziel. Sie sind ehrgeizig, umfassend geschult nicht nur in der Magie, sondern auch in gesellschaftlicher Etikette, Alchemie, Kultur und Astrologie. Mehr als andere Zauberer sind Faustianer gewillt, für ihre Forschung große Wagnisse einzugehen oder ihr Leben einzusetzen (*Paktierende Faustianer*).

Passende Schutzgeister: Faustianer haben nicht alle denselben oder überhaupt einen Schutzgeist, manche halten das Konzept an sich bereits für unlogisch und einschränkend. Akzeptierte Schutzgeister – wie beispielsweise Feuerbringer – werden als psychologische Avatare gesehen, traditionelle schamanische Tierschutzgeister abgelehnt.

Ideale: Erkenntnisgewinn und persönliche Vervollkommenung durch Studium und Fleiß sind die angestrebten Ideale aller Faustianer. Magie ist für sie ein Handwerk, und der sprichwörtliche Meister seines Fachs – ganz nach Goethes Faust – kann nur durch Anstrengung und Wiederholung zum Ziel kommen.

Hexerei: Faustianer folgen streng dem hermetischen Pfad der Zauberei und sehen ihre Hexerei als Handwerk, das festen Regeln folgt. Jeder Handgriff muss sitzen, jedes Wort die richtige Intonation besitzen, um den gewünschten Erfolg zu erreichen. Und bis der Zauberer dort angelangt ist, muss er viel lernen, noch mehr üben und alle Fehlschläge ohne Verzagen durchleben.

Beschwören: Die Geister der Faustianer sind Diener – gerufen, um den Willen des Meisters auszuführen. Gute Vorbereitung und eine minutiös geplante Durchführung sind einem Faustianer dabei höchst wichtig, da er glaubt, dass jeder Geist – so nicht richtig gebunden – nur Böses im Schilde führt und seinen Beschwörer betrügen will.

Verzaubern: Traditionelle Alchemie und die Herstellung von Artefakten gehören zu den Grundpfeilern der Ausbildung von Faustianern. Schüler werden streng in diesem Handwerk unterrichtet, wobei unter anderem auf mittelalterliche Texte und altgriechische Philosophen Bezug genommen wird.

Regeln für Faustianer (optional):

Ein *Universitärer Faustianer* ...

- muss Ritualzauberei erlernen.

FAUSTIANER

Heilung: Ratgeber

Illusion: Wasser

Kampf: Feuer

Manipulation: Mensch

Wahrnehmung: Erde

Entzug: Willenskraft + Logik

BEVORZUGTE ZAUBER

Beeinflussen, Handlungen Beherrschen, Hellsicht, Maske, Wahrheit Prüfen

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Astrale Wahrnehmung, Geschärfter Sinn, Magieresistenz, Stimmkontrolle

- muss, sobald er initiiert, Fortgeschrittene Alchemie als erste Metamagie auswählen.
- erhält +2 Würfel für alle Sozialen Proben, bei denen sein eigener Ruf eine Rolle spielt.

Ein *Paktierender Faustianer* ...

- muss Ritualzauberei erlernen.
- muss, um einen Initiatengrad von 3 oder höher zu erreichen, einen Geisterpakt eingegangen sein.
- erhält den Vorteil Geisterwärter (*Verbotene Künste*, S. 36) gratis.

BROCKENHEXEN

Anhänger dieser Hexentradition sind sich in Wesen und Handeln sehr ähnlich. Die meisten Brockenhexen wählen ein Leben in der Zurückgezogenheit des Harzes, zwischen Erwachter und wilder Fauna und Flora. Sie verehren die weibliche Urkraft, und wer sie missachtet, hat die Brockenhexe schnell zum Feind. Nur wenige von ihnen finden den Weg in größere Plexe; außerhalb ihrer bekannten Umgebung verhalten sie sich besonders vorsichtig und abweisend gegenüber allem Fremden. *Helsmägde* – Brockenhexen, die aktiv und oft kämpferisch ihre Lebensweise und Mutter Natur nach außen verteidigen – sind noch am häufigsten außerhalb des Harzes anzutreffen, kehren jedoch meist regelmäßig wieder in den Schutz ihrer gewohnten Umgebung zurück.

Passende Schutzgeister: Fast jede Brockenhexe hat einen Schutzgeist, und bei der Auswahl geht es nicht sehr abwechslungsreich zu: Mondin und Große Mutter stehen sehr hoch im Kurs, daneben finden sich sehr selten noch etwas weniger feminine Prinzipien wie zum Beispiel Sonne, Eiche oder Berg.

Ideale: Dem Wandel der Jahreszeiten folgend und nahe an der Natur, als erwähltes Kind der Großen Mutter stolz den Kopf erhoben – so möchte eine Brockenhexe leben. Wichtig sind neben dem Schutz der Natur die Feiern der Jahreszeitenfeste, ganz besonders das große Fruchtbarkeitsfest Beltane, die Walpurgisnacht.



BROCKENHEXEN

Heilung: Pflanze

Illusion: Wasser

Kampf: Tier

Manipulation: Feuer

Wahrnehmung: Luft

Entzug: Willenskraft + Intuition

BEVORZUGTE ZAUBER

Entgiftung, Heilen, Leben Entdecken, Licht

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Geschärfter Sinn, Kampfsinn, Mystischer Panzer

Hexerei: Zauberei von Brockenhexen ist intuitiv, emotional und urtümlich. Bodenständige Alltagsmagie ist wichtiger als das Verwenden von poetischen Sprüchen, komplizierten Gesten und Symbolen oder genereller Aufwand. Ihre Zauberei muss fließen, weswegen jeder rituelle Aufwand außerhalb der großen Sonnenwendfeiern (Hexensabbat) abgelehnt wird.

Beschwören: Die Geister der Brockenhexen sind Emanationen ihrer Umwelt. Es sind die Geister des Berges, der wilden Landschaft und ebenso wilder Tiere, die sie rufen. Auch die Geister der Gewässer und Mutter Erde selbst gehören dazu. Außerhalb ihrer bekannten Umgebung und besonders in den großen Plexen verzichten die Anhänger dieser Tradition weitestgehend auf die Beschwörung astraler Wesenheiten.

Verzaubern: Das Handwerk der Verzauberung gehört fest zur Magie einer Brockenhexe. Besonders die (meist älteren) *Kesselweisen* haben sich ganz der Herstellung von Fetischen und anderen magischen Gegenständen verschrieben. Dabei nutzen sie kaum das hermetische Wissen der klassischen Alchemie. Ihr Handwerkzeug sind vielmehr alte Sagen, Volksbrauch und Kräuterkunde. Daraus ergibt sich eine sehr emotionale und intuitive Art der Herstellung, die selten ohne den traditionellen Kessel auskommt.

Regeln für Brockenhexen (optional):

Kesselweise ...

- erlernen keine Spruchzauberei.
- erhalten +1 Würfel für alle Proben auf Fokusherstellung.
- zahlen nur die Hälfte der angegebenen Kosten für Reagenzien.

Helsmägde ...

- erlernen Spruchzauberei.
- erhalten +1 Würfel auf alle Kampfzauber.
- erlernen keine Ritualzauberei.
- müssen, wenn sie initiieren, als erste Metamagie Maskierung erlernen.

FRIESENMAGIE

Diese Tradition ist fast ausschließlich in den nassen Ebenen der Nordsee von der Küste der Vereinigten Nieder-

lande bis zu den nördlichen Ausläufern des toxischen Wattenmeeres zu Hause. Selten finden sich Anhänger außerhalb ihrer engen Gemeinschaft aus geborenen und zugezogenen Friesen, die sich dort zusammen gegen die Gewalt von Wasser und Wetter stemmen. Wie ihre Umgebung und das Leben ist auch die Tradition ständig im Wandel, bereit, nach vorne zu sehen und Aufwand und Ergebnis ständig neu abzuwägen – mit einem großen Stück norddeutschem Pragmatismus.

Die oft mitten in ungemütlicher oder gar toxischer Umgebung gebauten friesischen Dorfgemeinschaften halten und arbeiten zusammen. Die Siedlungen helfen sich gegenseitig im schwierigen Alltag. Je abgelegener das Dorf, desto fremder erscheinen Außenstehenden die Sitten und Gebräuche, die stets den Umständen angepasst werden. Deshalb gibt es in kaum zwei Dörfern dieselben Angewohnheiten. Die Festlegungen dazu trifft die jeweilige Gruppe, oft unter der Führung eines Oberhauptes, zum Beispiel eines Deichgrafen – meistens ein magischer *Frijskwart*, ein Friesenzauberer, der seine Gabe ganz in den Dienst der Gemeinschaft stellt.

Das Verbreitungsgebiet der Friesenmagie beherbergt tödliche Gefahren in Form von mundanen Kriminellen, Erwachten Ungeheuern oder der generellen toxischen und wilden Umgebung. Einige wenige Zauberer wählen einen Weg *mit* der Gefahr und stellen sich ihr nicht mehr entgegen. Ausgeschlossen aus den meisten Gemeinschaften leben sie als sogenannte *Meermönche* inmitten der Unbill und können für andere Tod oder Rettung bedeuten. Einige Dörfer werden unter der Führung solcher Zauberer zu verrückten Kulturen, die von harmlosen Esoterikgläubigen bis zu gefährlichen Sekten reichen können.

Passende Schutzgeister: Kaum ein Friesenzauberer hat einen Schutzgeist. Denn das wäre eine für ewig festgelegte Eigenheit, die sich nicht ändern ließe. Und wer weiß, ob sich die Umstände nicht so wandeln, dass eben dies nötig werden würde?

Ideale: Friesenzauberer sehen ihre Gabe als Pflicht: Sie wurde ihnen gegeben, um damit ihre Gemeinschaft und ihr Land zu schützen und allen ein besseres Leben zu ermöglichen. Was jedoch nicht heißt, dass es nicht Auslegungssache sein kann, was „das Beste“ für alle zu sein hat.

Hexerei: Die Zauberei der Friesen ist schnörkellos und ohne viele Worte – ganz so wie das nordische Temperament. Die Wirkung ist es, die wichtig ist, nicht die Art der Durchführung. Anhänger dieser Tradition sind es gewohnt, dem stärksten Wind ihre Sprüche entgegenzuschleudern und fest auf den Beinen zu bleiben.

Beschwören: Die Geister des toxischen Watts sind gefährlich und unberechenbar. Kaum ein Friesenmagier würde es wagen, so eine Wesenheit nahe an sich und seine Leute heranzubringen. Das führt dazu, dass die meisten Anhänger dieser Tradition Beschwörungen generell ablehnen.

Verzaubern: Die Feinheiten der Herstellung alchemischer Erzeugnisse sind für einen durchschnittlichen Friesenmagier nur Zeitverschwendung. Entzaubern ist

FRIESENMAGIE

Heilung: Ratgeber

Illusion: Luft

Kampf: Wasser

Manipulation: Pflanze

Wahrnehmung: Erde

Entzug: Willenskraft + Logik

BEVORZUGTE ZAUBER

Ernährung, Feinde Entdecken, Leben Entdecken, Umgebungssinn

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Geschärfter Sinn, Kalte Entschlossenheit, Magieresistenz, Spurloser Schritt

jedoch eine gern genutzte Fähigkeit: Man ahnt nicht, was alles für Dinge an Land gespült werden, die für die Gesellschaft Probleme verursachen könnten.

Regeln für Anhänger der Friesenmagie (optional):

Ein *Frijskwart* ...

- kann die Fertigkeiten Herbeirufen und Binden Beschwören nicht erlernen.
- erhält +2 Würfel für alle Sozialen Proben, wenn es darum geht, seinen eigenen Willen durchzusetzen.

Meermönche ...

- können die Fertigkeiten Herbeirufen und Binden nicht erlernen.
- müssen mindestens zwei Heilzauber beherrschen.
- dürfen einen Punkt (für sie nachteiliger) Hintergrundstrahlung ignorieren.
- erhalten +2 Würfel für alle Navigationsproben.

DIE TRADITION DER FREUDIANER

Es gibt keine Magie. Jeder angebliche Zauber ist ein Ausdruck des unbewussten Geistes von Beobachter wie Wirker, ganz nach den psychologischen Lehren von Sigmund Freud. Freudianer, wie sie wegen der Bezugnahme auf den Vater der Psychotherapie genannt werden, erkunden ihr Unterbewusstsein und trainieren ihren Geist, um sich gegen die Massensuggestionen zu schützen, denen die normale Bevölkerung aufsitzt. Wer sich jedoch wirklich selbst erkennt, so glauben die Freudianer, der kann diese Klarheit nutzen und den eigenen Gedanken zur Manifestation verhelfen. Der menschliche Geist ist zu vielem fähig.

Kein Anhänger dieser Tradition wird jemals davon überzeugt werden können, dass es wirkliche Magie gibt. Alles, was übernatürlich erscheinen mag, ist für ihn die Ausprägung des Bewusstseins eines Individuums. Und als eine Art Massenhysterie oder -hypnose kann das schließlich durchaus räumliche Wirkung haben. Im Gegenzug sehen es Freudianer durchaus als ihre Pflicht an, den verirrtten Geistern anderer angeblich magischer Tra-

ditionen zu einem klareren Bewusstsein zu verhelfen – was ihnen nicht immer Freunde einbringt.

Passende Schutzgeister: Da sie nicht an Geister glauben, haben Freudianer keine Schutzgeister – zumindest nicht offiziell. Es kann vorkommen, dass ein Anhänger dieser Tradition einer Idealvorstellung folgt, die er als seinen „Archetypen“ versteht (beispielsweise Lichtbringer).

Ideale: Erkenne dich selbst, erkunde dein Unterbewusstsein und stelle dich allem, was sich dort an Abgründen auftut – das ist es, wonach Freudianer streben. Sich selbstbewusst und mit einem starken Geist dem Leben entgegenstellen und die Kraft in sich finden, Visualisierungen in Realität zu wandeln.

Hexerei: Die Zauber der Freudianer sind Geistesübungen und Meditationen. Sie besitzen eine Vielzahl an Strategien – wie das Aufsagen von Texten, Atemtechnik oder Gesang –, um sich selbst zu zentrieren. Die meisten ihrer Zauber erzeugen wenig Aufmerksamkeit: verbessern oder manipulieren von Lebewesen, Sinne täuschen und das „Bauchgefühl“ verstärken. Spektakulärere Auswirkungen gelten als großer Konzentrationsaufwand und gefährlich, wenn man nicht über ein gut trainiertes Bewusstsein verfügt.

Beschwören: Es ist eher selten, dass ein Anhänger dieser Tradition die Fähigkeit zum Beschwören von Geistern besitzt. Freudianer zweifeln die Existenz solcher übernatürlicher Wesen generell an. Wer allerdings zum Beschwören fähig ist, sieht in dem Ergebnis einen visualisierten Ausdruck seines innersten Bewusstseins, der wie ein unabhängiges Individuum wirkt.

Verzaubern: Das Handwerk des Verzauberns ist etwas, das Freudianer als Arbeit von Scharlatanen bezeichnen. Allerdings ist es in ihrer Überzeugung durchaus möglich, dass Gegenstände zum Träger eines psychologischen Effekts oder zum Schlüssel für eine Emotion werden können – das Kuscheltier eines Kindes etwa, das Hufeisen über der Tür oder der Lieblingsschlüsselanhänger. Man kann also seinen Geist mittels eines Gegenstandes konditionieren, diesen als geistigen Fokus für das Unterbewusste zu verwenden. Freudianer nutzen also durchaus Verzauberungen anderer Zauberer, stellen sie jedoch niemals selbst her.

TRADITION DER FREUDIANER

Heilung: Mensch

Illusion: Wasser

Kampf: Feuer

Manipulation: Luft

Wahrnehmung: Erde

Entzug: Willenskraft + Logik

BEVORZUGTE ZAUBER

Beeinflussen, Hellhören, Prophylaxe, Schmerzresistenz, Verwirrung

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Adrenalinschub, Gesteigerte Reflexe, Todeskralle



Regeln für die Tradition der Freudianer:*Ein Freudianer ...*

- verfügt über den Vorteil Arkaner Blitzableiter 1.
- kann die Fertigkeiten der Verzaubern-Gruppe nicht erlernen.
- kann erst ab Initiatengrad 3 die Fertigkeiten der Beschwören-Gruppe erlernen.

DIE TRADITION DES WÄCHTERORDENS

Die kleinste Erwachte Gemeinschaft der ADL hat zwei harte, nicht verhandelbare Aufnahmekriterien, die sie gleichzeitig zur exklusivsten und am wenigsten bekannten Magietradition hierzulande machen: Erstens – und kaum überraschend – hat der Proband eine magische Begabung aufzuweisen. Und zweitens muss er einem Adelsgeschlecht angehören (wobei dieses Kriterium durch Adoption umgangen werden kann).

Wer diese beiden Voraussetzungen erfüllt, mag aus Sicht eines Außenstehenden zu den privilegiertesten Menschen der Sechsten Welt zählen – tatsächlich jedoch ist das Leben eines „Wächtermagiers“ von vielen Verpflichtungen erfüllt, die von der Tradition eingefordert werden und aus denen ein Magiewirker, der jener Tradition folgt, sein Selbstverständnis schöpft – „Noblesse oblige“ („Adel verpflichtet“). Regeln der Etikette und der Ritterlichkeit sowie ein hoher Selbstanspruch an das eigene Verhalten bilden nur den Anfang der Liste jener Verpflichtungen. In der Essenz handelt es sich um ein tiefgehendes Verantwortungsgefühl, das sich auf alles erstreckt, was den Wächtermagier umgibt: das Heimatland, dessen Gesellschaft und Kultur im Allgemeinen; die Familienländereien, die Menschen in der unmittelbaren

Umgebung – insbesondere Schutzbefohlene – sowie bestimmte Kulturgüter und Artefakte im Speziellen. Es ist also im doppelten Wortsinne passend, bei dieser Magieausrichtung von einer Tradition zu sprechen.

Auch jenseits des Kontrasts von privilegierter Geburt und selbstauferlegter Verpflichtung scheint die Wächtertradition von Widersprüchen durchsetzt zu sein: So ist der theoretische Unterbau der Tradition archaisch und intuitiv, der Roten und Grünen Magie nicht unähnlich. Die Wächter selbst sind jedoch meist hochgebildete und -kultivierte Leute. Man pflegt eine territorial geprägte Weltsicht und den Wunsch, die heimatliche Natur zu schützen – und doch grenzt man sich gerade von den Naturmagierzirkeln klar ab (die Armanen werden sogar aktiv bekämpft). Und anders als etwa Druiden oder Hexen leiten die Wächter aus dem selbstauferlegten Dienst keinen eigenen Sonderstatus ab. Und auch wenn die Kriterien für die Aufnahme in den Orden von Geburt an bestehen, haben für einen Wächter andere in die Wiege gelegte Aspekte wie Geschlecht, Hautfarbe, Herkunft oder Metaethnie keine Bedeutung; einzig das Verhalten seiner Mitmenschen bestimmt, wie er ihnen gegenübertritt.

Die Ursprünge des Wächterordens liegen im Dunkel der Geschichte verborgen und sind einzig einigen höheren Mitgliedern bekannt, die sich insgesamt wenig auskunftsfreudig zeigen. Überhaupt halten die Mitglieder mit ihren Erwachten Fähigkeiten hinter den Berg oder verschweigen sie ganz.

Nur wirklich gut informierten Kreisen ist bekannt, dass die sogenannten Bismarcktürme – wachturnartige Bauten, die Ende des 19. Jahrhunderts im Zuge der Verehrung des ersten Reichskanzlers in ganz Mitteleuropa errichtet wurden – in enger Verbindung zum Wächterorden stehen. Es wird gemunkelt, dass die Türme dem Wächterorden ganz profan als Verstecke für Waffen oder andere Ressourcen dienen oder Relaisstationen eines Kommunikationsnetzwerkes sind. Welche Funktion die Gebäude darüber hinaus oder tatsächlich ausüben, bleibt selbst den meisten Mitgliedern verborgen – so wie der Zweck des Wächterordens selbst. Den Wächtern ist nur bekannt, dass sie sich „bereithalten“ sollen, und ihre Aufgabe „ersichtlich“ werde, „sobald die Zeit gekommen“ sei.

Es mag nicht überraschen, dass sich gerade die jungen Ordensmitglieder von diesen vagen Aussagen alleingelassen fühlen und auf eigene Faust losziehen, um einen Sinn in ihrem Leben zu finden – nicht selten führt sie ihr Weg in die Schatten, von wo aus sie einen Kampf gegen jene führen, die den Idealen des Ordens entgegenstehen: verantwortungslose Konzerne, selbstsüchtige Politclubs, Umweltfrevler und magische Bedrohungen der Metamenschheit. Ältere Mitglieder haben im Laufe der Jahre zu ihrer Lebensaufgabe gefunden und bewachen einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person von spiritueller, gesellschaftlicher oder arkaner Bedeutung.

Meist sind Wächtermagier Nahkampfadepten oder kämpferisch orientierte Magieradepten und Zauberer.

Passende Schutzgeister: Die Wächter wählen sich fast durchgehend Schutzgeister, die sinnbildlich für die Ideale des Ordens stehen: Adler, Drachentöter, Weiser Krieger

BISMARCKTÜRME

Nachdem Kaiser Wilhelm II. seinen unbequemen Reichskanzler entließ und Bismarck einige Jahre später verbittert verstarb, brandete in Deutschland eine Welle der Verehrung für den verstorbenen Architekten des neuen Deutschen Kaiserreichs auf. Getragen wurde diese Welle von der Studentenschaft, aber auch einer breiten bürgerlichen Bewegung, die sich als stille Protestbewegung gegen das nationalistische, unberechenbar-allürenhafte Gehabe des jungen Kaisers verstand. Als Fanal der Bismarckverehrung wurden Hunderte von Türmen an verschiedensten Orten des Kaiserreichs, aber auch in Frankreich, Österreich und der Schweiz errichtet, die die Wacht des Reichskanzlers über „sein“ Deutsches Kaiserreich symbolisieren sollten. Etwa 160 Türme von grob ähnlicher Bauweise haben dem Zahn der Zeit und dem Erwachen der Welt getrotzt. Sie werden von lokalen Vereinen oder den zuständigen Stadtverwaltungen instand gehalten, ohne dass sie einen ersichtlichen Zweck erfüllen oder gar große Beachtung erfahren. Kurioserweise wurden alle Türme an Orten errichtet, die sich in der Sechsten Welt als magisch oder von arkaner Relevanz entpuppten.



TRADITION DER WÄCHTER

Heilung: Erde
Illusion: Wasser
Kampf: Beschützer
Manipulation: Helfer
Wahrnehmung: Ratgeber
Entzug: Willenskraft + Charisma

BEVORZUGTE ZAUBER

Druckwelle, Feinde Entdecken, Manabarriere, (Objekt) Zerstümmern

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Attributschub, Erhöhte Präzision (Klingenwaffen), Gesteigerte Reflexe, Kalte Entschlossenheit

oder (mit Ausnahme von Rotkäppchen) die in diesem Kapitel vorgestellten Schutzgeister.

Ideale: Ein Anhänger dieser Tradition kann seine Verbundenheit zu Mutter Erde und Vater Kosmos auch am Kamin des heimischen Landgutes verspüren und muss dafür nicht zwingend wadentief im Schlamm stehen oder sich seinen adligen Allerwertesten abfrieren. Tadelloses Verhalten, die Unversehrtheit seiner Schutzbefohlenen, Verfolgung aller, die für selbstsüchtige Interessen das Wohl der Gemeinschaft opfern – dies sind die Ideale, nach denen er sein Handeln ausrichtet. Seine Aufgabe sieht er als Dienst an der Metamenschheit, für den er keinen Dank erwartet. Allerdings wird ein Wächtermagier niemandem verwehren, seine Dankbarkeit zu zeigen – Spenden zum Bestreiten des Lebensunterhalts und zur Fortführung der eigenen Agenda werden akzeptiert.

Hexerei: Die in dieser Tradition praktizierten Zaubersprüche sind überwiegend Wahrnehmungs- und Kampfszauber. Außerhalb von unvermeidlichen Kampfsituationen wird, mit Blick auf die Außenwahrnehmung, auf „dezent“ Zaubern wirken geachtet.

Beschwören: Geister werden in der Gestalt archaischer Wächtergestalten gerufen. Es gilt in der Tradition als verpönt, die Geister mit selbstsüchtigen Aufgaben oder für den eigenen Schutz zu betrauen, was sich auf die Struktur des manifestierten Wesens auswirkt und dazu führen kann, dass der Geist eine Aufgabe verweigert (Spilleiterentscheid). Typische Aufgaben sind der Schutz von Gruppenmitgliedern, die Verteidigung von Schutzbefohlenen oder der Kampf gegen feindliche Geister. Vom Wächtermagier selbst wird erwartet, dass er sich mundaunen wie Erwachten Gefahren für seine Person selbst erwehrt; ein unprovoked Angriff auf einen mundanen Gegner wird rundheraus verweigert.

Verzaubern: Nur ausgewählte Zauberer dieser Tradition verwenden Alchemie oder Fokusherstellung, um Waffen für ihre Ordensbrüder und -schwestern herzustellen.

Regeln für die Tradition der Wächter:

- Die Mitglieder des Wächterordens folgen einem Ehrenkodex (ohne sich dafür die Karmapunkte aus dem gleichnamigen Nachteil gutzuschreiben); das Nichtbe-

folgen dieses Kodex wirkt sich direkt auf ihre Fähigkeit aus, Magie zu wirken.

- Alle (Magier-)Adepten müssen die Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung erlernen.
- Die Fertigkeiten der Fertigungsgruppe Verzaubern können nicht erlernt werden.
- Alle Wächtermagier beherrschen von Anfang an die Metamagie Maskierung.

NEUE SCHUTZGEISTER

ARCHITEKT

Akribische Planung, Antizipation aller Eventualitäten, vor allem aber das Streben nach absoluter Kontrolle über eine Situation – all dies kennzeichnet das Vorgehen eines Anhängers von Architekt. Spontaneität und übereiltes Handeln kann man ihm wirklich nicht nachsagen, doch mögliche Defizite in diese Richtung kann er durch Ruhe, Übersicht und seine methodische Herangehensweise meist ausgleichen.

Ähnliche Archetypen: General/Admiral, Meisterstrategie (Sun Tsu, Clausewitz)

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Proben auf Führung

Zauberer: +2 Würfel für Zaubern, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Manipulation

Adepten: 2 Stufen Analytik gratis

NACHTEILE

Ein Anhänger dieses Schutzgeistes behält gerne die Initiative. Immer dann, wenn die Umstände eines Runs ihn in die Defensive drängen, muss ihm eine Probe auf Willenskraft + Intuition (3) gelingen. Misslingt die Probe, erhält der Anhänger von Architekt einen Würfelpoolmalus von -2 auf seine Proben, bis er das Heft wieder in der Hand hält.

DER SCHUTZGEIST HUND IN DER ADL

Kein Schutzgeist erfährt eine solche Verehrung in der ADL wie Hund. Noch immer rätseln Magietheoretiker darüber, ob er dort aus diesem Grund in unterschiedlichen Ausprägungen vorkommt.

Deutscher Schäferhund erscheint als die Personifikation von Hund in der ADL, verkörpert er doch alle begehrten Tugenden: aufmerksam, intelligent, belastbar und selbstsicher. Er beschützt sein Rudel ohne Vorbehalte, erwartet aber auch Gefolgschaft und mag es nicht, wenn man ihn zu lange warten lässt.

Dobermann ist ein verlässlicher und fähiger Kämpfer, der bereit ist, sein Leben für seine Schutzbefohlenen zu geben. Seine Anhänger sind ebenso stolz und selbstbewusst wie ihr Schutzgeist und geben gerne die Richtung vor – es gibt in ihren Augen nur wenige, die an ihre Fähigkeiten heranreichen und deren Anweisungen sie bedingungslos folgen.





Den feinen Sinnen des **Weimaraners** entgeht fast nichts. Er ist für die Jagd geboren, die Form der Beute ist ihm dabei egal. Seine Anhänger sind nicht selten Kopfgeldjäger oder professionelle Zielfahnder, deren Dienste mehr als gefragt sind. Gepaart mit seiner Ausdauer bringt Weimaraner jede Beute zur Strecke. Einzig Langeweile ist ihm ein Graus.

DEUTSCHER SCHÄFERHUND

VORTEILE

Allgemein: +1 Würfel für Proben auf Führung und Wahrnehmung

Zauberer: +1 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorien Kampf und Wahrnehmung

Adept: 2 Stufen Gefahrensinn gratis

NACHTEILE

Bisweilen bricht die Ungeduld bei Schäferhund durch. Wird die Geduld eines Anhängers von Schäferhund auf die Probe gestellt (nach Spielleiterentscheid), muss ihm eine Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um nicht scharf zu reagieren.

DOBERMANN

VORTEILE

Allgemein: +1 Würfel für Proben auf Wahrnehmung und *eine* Waffenfertigkeit nach Wahl

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Kampf

Adept: 1 Stufe Kampfsinn gratis

NACHTEILE

Dobermann ist sehr selbstbewusst. Um sich anderen unterzuordnen bzw. fremden Plänen zu folgen, muss einem Anhänger von Dobermann eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen.

WEIMARANER

VORTEILE

Allgemein: +1 Würfel für Proben auf Laufen und Spurenlesen

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Wahrnehmung

Adept: 1 Stufe Verbesserte Wahrnehmung gratis

NACHTEILE

Kann ein Anhänger von Weimaraner seine Fähigkeiten länger als zwölf Stunden nicht einsetzen, muss ihm eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, sonst erleidet er einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Handlungen, bis er wieder seine Fähigkeiten einsetzt.

HÜTER- UND WÄCHTERSCHUTZGEISTER

Dachs ist ein Hüter des Waldes, der die Geschehnisse aus der Entfernung genau beobachtet und sein Revier unerbittlich verteidigt. Selten handelt er aktiv, sondern schaltet sich immer erst dann ein, wenn es unumgänglich ist. Mancher macht den Fehler und hält Dachs für passiv und träge, doch wehe dem, der ihn bestiehlt oder gar in die Enge treibt. Seine Anhänger tragen oft Sorge für bestimmte Gebiete oder besondere Gegenstände wie wertvolle Antiquitäten, die sie mit ihrem Leben beschützen.

Ähnliche Archetypen: Bewahrer, Cerberus, Hirte

VORTEILE

Allgemein: Vorteil Aufmerksamkeit Stufe 2 (*Schattenläufer*, S. 123)

Zauberer: +1 Würfel für Proben auf Antimagie und +1 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Kampf

Adept: 2 Stufen Gefahrensinn gratis

NACHTEILE

Dachs beschützt sein Revier unerbittlich. Dringen Feinde in das Gebiet ein, das ein Anhänger von Dachs beschützt (zum Beispiel ein Gebäude), oder entwenden einen Gegenstand, der unter dem Schutz eines Anhängers von Dachs steht, muss ihm eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um nicht sofort mit allen Mitteln gegen die Eindringlinge bzw. Diebe vorzugehen.

Beschützt der Schutzgeist Dachs vornehmlich Orte oder Gegenstände, ist der **Mystische Wächter** ein uner müdlicher Verteidiger und aufopferungsvoller Beschützer eines abstrakten Ideals oder lebender Schutzbefohlener. Seine Treue ist genauso legendär wie seine Kampfkraft. Anhänger des Mystischen Wächters definieren sich sehr stark über ihre Aufgabe und schöpfen einen Großteil ihres Selbstbewusstseins aus der Ehre des Dienstes, den sie verrichten.

Der Schutzgeist erfreut sich großer Beliebtheit – etwa bei trollischen Animisten, aber auch in der Leibwächter- und Türsteherszene.

Ähnliche Archetypen: Falke, Leibwächter, Schutzengel

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Proben auf *eine* Nahkampffertigkeit

Zauberer: +2 Würfel für das Herbeirufen von Beschützer- oder Tiergeistern

Adepten: Magiegespür gratis

NACHTEILE

Was macht ein Mystischer Wächter, wenn es nichts zu bewachen gibt? Solange ein Anhänger des Mystischen Wächters keinen konkreten Auftrag, Auftraggeber oder



Schutzbefohlenen hat (beziehungsweise seinen selbst-auferlegten Pflichten nicht nachkommt), erleidet er einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Proben.

ROTKÄPPCHEN

Das naive kleine Mädchen aus dem Märchen hat mehr in sich, als auf den ersten Blick zu sehen ist. Es ist frei, abenteuerlustig und ohne Angst, als es in den Wald zur Großmutter geht. Neugier ist daher der treibende Faktor für die Anhänger des Rotkäppchens. Was unbedarft scheinen kann, ist in Wirklichkeit eine wilde Urkraft, ein ungestümer Optimismus und eine Freude auf das Leben in all seinen Facetten. Rotkäppchen kümmert sich nicht um die Worte anderer, macht seine eigenen Erfahrungen und Fehler und lernt aus allem, was gelingt oder fehlschlägt. Es ist immer geneigt, jemandem eine Chance zu geben oder das Gute in einer Person zu sehen.

Die scheinbare Naivität darf aber nicht mit Dummheit verwechselt werden! Nicht wenige, die einen Anhänger von Rotkäppchen für leichte Beute hielten, haben das hinterher bereut.

VORTEILE

Allgemein: + 2 Würfel für Proben auf Überreden

Zauberer: +2 Würfel für das Besiegeln von Kontrakturen

Adept: Sprachtalent kostenlos

NACHTEILE

In ihrer ungezügelten Neugier übersehen Anhänger von Rotkäppchen manchmal das Offensichtliche und Wichtige. Sie erhalten einen Würfelpoolmalus von -1 bei Wahrnehmungsproben in unbekannten Gebieten.

SCHATZJÄGER

Ein Anhänger dieses Schutzgeistes ist ein Suchender, ein Getriebener. Ob nun eine besondere Jagdbeute, ein legendäres Artefakt oder eine bestimmte Mission das Objekt seiner Begierde ist: Stets liegt darauf das Hauptaugenmerk, das Streben und Handeln. Ist das Tier erledigt, das Artefakt geborgen oder die Mission erfüllt, tritt - nach einer Phase der Unruhe und Rastlosigkeit - ein neues Objekt an seine Stelle. Nach der Jagd ist vor der Jagd.

Ähnliche Archetypen: Questenritter (z.B. Parzival), Großwildjäger

VORTEILE

Allgemein: +1 Würfel für Proben auf Navigation und Schlosser

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Wahrnehmung

Adepten: Dreidimensionales Gedächtnis gratis

NACHTEILE

Ein Anhänger dieses Schutzgeistes ist so sehr auf das Objekt seines Strebens fixiert, dass er Aufgaben, die nichts damit zu tun haben, lustlos und halbherzig angeht: Nach dem Briefing mit Schmidt muss ihm eine Probe auf Willenskraft + Willenskraft (3) gelingen, damit er bei der Erledigung eines Runs, der nichts mit dem Objekt seines Strebens zu tun hat, keinen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben erleidet.

WAFFENBRUDER

Fast alle Organisationen - vom Wirtschaftsunternehmen über Behörden, Armeen bis hin zu Verbrechersyndikaten und Geheimlogen - kennen Mentorensysteme, in denen Neulinge unter die Fittiche eines erfahrenen Veteranen genommen werden. Die Beziehung zwischen Schützling und Mentor ist häufig von Dankbarkeit auf der einen und Verantwortungsgefühl auf der anderen Seite geprägt; es entstehen enge und dauerhafte Bande.

Manchmal besteht dieses Band über den Tod hinaus: Viele Zauberkundige haben bereits berichtet, dass ihr verstorbener Mentor als Schutzgeist zurückkehrte und sie weiterhin durchs Leben begleitet. Andere wiederum halten das Ideal der unverbrüchlichen Freundschaft und des blinden Vertrauens zwischen Kameraden in hohen Ehren und beziehen daraus die Stärke, um sich den Gefahren des Lebens zu stellen.

Ähnliche Archetypen: Verstorbener Mentor, Freundschaft

VORTEILE

Allgemein: +1 Würfel für Proben auf Gebräuche und Unterricht

Zauberer: +2 Würfel für das Herbeirufen von Beschützergeistern, Helfergeistern oder Geistern des Menschen

Adepten: 1 Stufe Mystischer Panzer gratis

NACHTEILE

Anhänger von Waffenbruder erwählen in jedem Run drei Personen mit direkter Plot-Relevanz - das können Spielercharaktere sein, aber auch wichtige NSC - als diejenigen Leute, denen während der Mission ihre Loyalität gilt. Ihnen muss eine Probe auf Willenskraft + Intuition (3) gelingen, bevor sie diesen Personenkreis übervorteilen, anlügen oder gar im Stich lassen können. Selbst wenn sie sich dazu überwinden können, erleiden sie einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Proben, bis sie ihre Verfehlung wieder ausgebügelt haben.

