10740

SHADOWRUN

V·E·R·S·I·O·N 3·0·1·D

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG 6
WILLKOMMEN IN DEN SCHATTEN 7
Die Grundlagen 8
Was ist neu? 8
Was ist ein Rollenspiel? 8
Es geht los 10
Shadowrun als Rollenspiel 10
Was Runner so tun 10
Runnertypen 11
Schauplätze 11
Schattenaktivitäten 12
SEHT NUR, WIE SIE LAUFEN ... 14
UND ES BEGAB SICH ... 21
Mit Optimismus und Zuversicht in die Apokalypse (1999 - 2010) 22
Rohstoffrausch und Lone Eagle 22
Japan, Inc. 24
VITAS - der neue Schwarze Tod 24
2011 - Das Jahr des Chaos 25
Wenn heute Dienstag ist, dann müssen wir in den UCAS sein (2012 - 2018) 25
Der Indianerkrieg und der Große Geistertanz 26
Der Vertrag von Denver 26
Willkommen in unserer Welt (2018 - 2029) 27
Goblinisierung 27
Weitere Neuigkeiten ... 28
Der Crash von '29 28
Sezession und Krieg (2030 - 2037) 29
Konzern-Machenschaften (2033 - 2048) 30
Menschen und Metas - von Schlimm zu Schlimmer (2036 - 2046) 31
Auf des Messers Schneide (2049 - 2060) 32
Bug City 32
Wahlkampffieber 34
Der Konzernkrieg 34
2060 und die Zukunft 35
SPIELKONZEPTE 36
Wie man Shadowrun spielt 36
Die abstrakte Natur der Regeln 36
Erfolgsproben 38
Würfelwürfe 38
Verschiedene Arten von Proben 39
Zeit 39
Kampfrunden 39
Handlungen 40
Die Zahlen 40
Das Konzept 40
Rasse 40
Attribute *40*
Initiative 42
Magie 42
Fertigkeiten 43
Würfelpools 43
Ausrüstung 44
Connections 45
Lebensstil 46
Zustandsmonitor 46
Karma 46
Der letzte Schliff 46
Die Metamenschheit 46
Zwerge 47
Elfen 48
Menschen 49
Orks 49
Trolle 50
DIE ERSCHAFFUNG EINES SHADOWRUNNERS 52
Beispielcharaktere 52
Wir bauen uns einen Shadowrunner 54
Das Prioritätensystem 54
Rasse 54
Magie 54
Attribute 55
Fertigkeiten 56
Ressourcen 60
Der letzte Schliff 62
Beispielcharaktere 64
Die Verwendung der Beispielcharaktere 64
FERTIGKEITEN 81
Grundfertigkeiten 81
Aktionsfertigkeiten 82
Wissensfertigkeiten 82
Sprachfertigkeiten 82
Fertigkeitenstufen 82
Spezialisierungen 82
Ausweichen 84
Der Ausweichprozeß 84
Einschränkungen beim Ausweichen 85
Kategorien der Aktionsfertigkeiten 85
Bauen/Reparieren-Fertigkeiten 85
Kampffertigkeiten 85
Magiefertigkeiten 86
Körperliche Fertigkeiten 87
Soziale Fertigkeiten 87
Technische Fertigkeiten 88
Fahrzeugfertigkeiten 88
Wissensfertigkeiten 89
Auswahl von Wissensfertigkeiten 89
Straßenwissen 90
Akademisches Wissen 90
Wissen der Sechsten Welt 90
Hintergrundwissen 90
Interessen 90
Sprachfertigkeiten 90
Lingos 91
Lesen und Schreiben *91*
Einsatz von Fertigkeiten 91
Erfolgsproben 91
Sich Zeit lassen 92
Einsatz von Charisma-Fertigkeiten 92
Rassismus 92
Cyberware und soziale Interaktion 92
Panzerung und Gesellschaftsfähigkeit 93
Verhandlung und Führung 93
Verhör und Einschüchterung 93
Gebräuche 94
Unterricht 95
Einsatz von Bauen/Reparieren-Fertigkeiten 95
Einsatz von Heimlichkeit 95
Einsatz von Wissensfertigkeiten 96
Einsatz von Sprachfertigkeiten 97
Ergänzende Fertigkeiten 97
Die Erschaffung neuer Fertigkeiten 97
KAMPF 100
Initiative 100
Bestimmung der Reihenfolge 102
Die Kampfrundensequenz 103
1. Alle Würfelpools werden aufgefrischt 104
2. Bestimmung der Initiative 104
3. Die Charaktere führen ihre Handlungen aus 104
4. Die nächste Kampfrunde beginnt 104
Der Gebrauch von Würfelpools 104
Kampfpool 104
Die Kampfphase 104
Erklärung der Handlungen 104
Freie Handlungen 105
Einfache Handlungen 105
Komplexe Handlungen 107
Bewegung 108
Bewegungsrate 108
Gehen 108
Laufen 108
Abfangen 108
Überraschung 108
Fernkampf 109
Abwicklung von Fernkampf 109
Entfernung und Grundmindestwurf 109
Situationsbedingte Mindestwurfmodifikatoren 110
Erfolgsprobe des Angreifers 113
Ausweichprobe 113
Schadenswiderstandsprobe 113
Ausgang des Angriffs 113
Schadensniveau 113
Schadensanwendung 114
Angesagte Ziele 114
Schadenscodes 114
Feuerwaffen 114
Einzelschußmodus 114
Halbautomatischer Modus *114*
Salvenmodus 114
Vollautomatischer Modus 115
Munition 116
Nachladen von Feuerwaffen 116
Schrotflinten 117
Projektilwaffen 117
Mindeststärke 117
Arten von Projektilwaffen 117

Granaten 118
Raketenwerfer 120
Feuern mit Raketen und Lenkwaffen 120
Nahkampf 120
Nahkampfwaffen 120
Abwicklung von Nahkämpfen 121
Erfolgsprobe des Angreifers 122
Erfolgsprobe des Verteidigers 123
Erfolge vergleichen 123
Schaden ermitteln 123
Schadenswiderstandsprobe 123
Volle Abwehr 123
Niederschlag 123
Schockwaffen 124
Barrieren 124
Hindurchfeuern 124
Durchbrechen 124
Schaden und Heilung 125
Schadensformen 125
Schadensanwendung 125
Zustandsstufen 126
Heilung 126
Einsatz von Biotech 128
Magisch aktive Charaktere und Schaden 129
FAHRZEUGE UND DROHNEN 130
Rigger 130
Fahrzeugattribute 130
Handling 130
Geschwindigkeit 130
Beschleunigung 132
Rumpf 132
Panzerung 132
Signatur 132
Autonav 133
Autopilot 133
Sensor 133
Frachtpunkt 133
Last 133
Sitze 133
Zugänge 133
Spezielle Fahrzeugstufen 133
Steuerprobe 133
Sensoren 135
Systemkomponenten und Sensorstufen 135
Sensorproben 135
Reichweiten von Sensoren und Fernsteuerdecks 136
Elektronische Störsignale 138
Fahrzeugkampf 138
Der Manöverwert 138
Die Fahrzeugkampfsequenz 140
Fahrzeughandlungen 141
Fahrzeugkampf mit mehreren Fahrzeugen 145
Handlungen von Passagieren während des Fahrzeugkampfs 145
Fahrzeugschaden 145
Riggerschaden 145
Fahrzeugschaden durch Aufprall 145
Kollisionen mit Objekten 148
Fahrzeugschaden durch Waffen 149
Reparatur von Fahrzeugen 149
Fahrzeuge und Magie 150
Elementare Manipulationszauber 150
Zaubersprüche gegen Charaktere in Fahrzeugen 150
Fahrzeuge und Geisterdomänen 150
Rigger und Geister 151
Zaubern innerhalb eines Fahrzeugs 151
Astrale Projektion in Fahrzeugen 151
Einsatz von Waffen während der Fahrt 151
Manueller Einsatz von Waffen 151
Sensorgestützter Einsatz von Waffen 152
Einsatz von Drohnen 153
Drohnen 153
Fernsteuernetzwerke 154
Handlungen 156
Die Erteilung von Befehlen 157
MAGIE 158
Mana 158
Das Magieattribut 158
Kraft 160
Zauberer 160
Vollzauberer 160
Aspektzauberer 160
Magische Fertigkeiten 160
Exklusive Handlungen 160
Entzug 162
Wie auffällig ist Magie? 162
Die schamanistische Tradition 162
Totems 162
Die Medizinhütte 167
Die hermetische Tradition 167
Hermetische Bibliotheken 167
Der hermetische Kreis 168
Adepten 168
Adeptenkräfte 168
Die Astralebene 171
Astrale Wahrnehmung 171
Astrale Projektion 173
Astrale Barrieren 174
Astralkampf 175
Astrales Spurenlesen 176
Hexerei 177
Zauber 177
Zauberpool 180
Zauber lernen 180
Spruchzauberei 181
Spruchabwehr 183
Bannen 184
Beschwören 184
Naturgeister 184
Elementare 186
Der Entzug beim Beschwören 188
Die Gestalt des Geistes 188
Geisterkampf 188
Beherrschen 189
Verbannen 189
Astrales Beschwören 189
Foki 189
Form 190
Binden 190
Aktivierung 190
Zauberfoki 190
Geisterfoki 190
Kraftfoki 190
Zauberspeicher 191
Waffenfoki 191
Das Straßengrimoire 191
Heilzauber 191
Illusionszauber 193
Gezielte Illusionszauber 193
Indirekte Illusionszauber 193
Kampfzauber 194
Manipulationszauber 194
Elementare Manipulationen 194
Kontrollmanipulationen 195
Telekinetische Manipulationen 196
Transformations-Manipulationen 196
Wahrnehmungszauber 197
DIE MATRIX 199
Zugang zur Matrix 200
Jackpoints 200
Icons 200
Wahrnehmung der Matrix 202
Gitter und Hosts 202
Regionale Telekommunikationsgitter (RTGs) 202
Lokale Telekommunikationsgitter (LTGs) 202
Private lokale Telekommunikationsgitter (PLTGs) 203
Hosts 203
Topologie der Matrix 203
System Access Nodes 204
Verknüpfte Datenbanken 204
Systemstufen 205
Einstiegsklassen 205
Sicherheitsstufen 205
Sicherheitscodes 205
Subsystemstufen 205
Das Stufenformat 206
Cyberdecks 206
Deckstufen 206
Härte 206
Aktiver Speicher 206
Speicherbank 207
I/O-Geschwindigkeit 207
Reaktionsverstärkung 207
Entdeckungsfaktor 207
Der Hackingpool 207
Cyberterminals 207
Zubehör 207
Decken 208
Bewegung in der Matrix 208
Wahrnehmung in der Matrix 209
Nicht kampfbezogene Handlungen 209
Systemproben 209
Systemproben in Gittern 210
Das Sicherheitskonto 210
Sicherheitstafeln 210
Gitter und Sicherheitskonten 211
Alarmzustände 211
Host-/Gitter-Reset 212
Auslösen von IC 212
Aktiv versus reaktiv 212
IC zum Absturz bringen 212
IC-Stufen 212
IC-Kategorien 214
Systemoperationen 214
Befragungen 214
Anhaltende Operationen 215
Kontrollierte Operationen 215
Operationsbeschreibungen 215
Utilities 220

Operationsutilities 220
Spezialutilities 221
Offensivutilities 221
Defensivutilities 222
Matrixkampf 222
Die Matrixkampf-Sequenz 222
Einleitung des Kampfes 223
Initiative 223
Handlungen 223
Kampfmanöver 224
Durchführung von Angriffen 226
Intrusion Countermeasures 227
Weißes IC 227
Graues IC 228
Schwarzes IC 230
DIE SCHATTEN SEHEN UND ÜBERLEBEN 231
Wahrnehmung 231
Sicherheitssysteme 232
Physische Sicherheit 232
Technische Sicherheit 234
Magschlösser 235
Aktive Sicherheitsmaßnahmen 236
Magische Sicherheit 237
Matrixsicherheit 237
Waffendetektoren 237
Die Beute verhökern 237
Einen Hehler finden 237
Die Beute 237
Das Treffen 238
SINlose Existenzen 238
Was verbirgt sich hinter einer SIN? 238
Credsticks und IDs 238
Gefälschte Credsticks und IDs 239
Lebensstil der Reichen und der Schattigen 239
Luxus 240
Oberschicht 240
Mittelschicht 240
Unterschicht 240
Squatter 240
Auf der Straße 240
Im Krankenhaus 240
Einhaltung laufender Zahlungen 240
Einen Lebensstil kaufen 241
Mehrere Lebensstile 241
Lebensstile von Runnerteams 241
HINTER DEN KULISSEN 242
Karma 242
Die Vergabe von Karma 244
Die Verbesserung der Charaktere 244
Attribute verbessern 244
Fertigkeiten verbessern 244
Neue Fertigkeiten erlernen 245
Training 245
Karmapools 246
Mißlungene Würfe wiederholen 246
Einen Patzer ausbügeln 246
Offene Würfe erhöhen 246
Würfel kaufen 246
Erfolge kaufen 246
Ausgedehnte Handlungen 246
Extrem abartig schlimme Stunts 248
Die Hand Gottes 248
Nichtspielercharaktere 248
Würfelpools 248
Professionalitätsstufen von NSCs 248
Krankheiten und Toxine 249
Toxine 250
Krankheiten 250
Shadowruns 251
Tips für weniger Stress in Ihrem Shadowrun 252
CONNECTIONS 253
Beinarbeit 253
Die Matrix durchstöbern 254
Die richtige Connection für die richtige Info 254
Kontaktstufen 254
Connections der Stufe 1 254
Connections der Stufe 2 256
Connections der Stufe 3 256
Connections ausarbeiten 256
Connections ausspielen 256
Ein Gefallen für einen Freund 256
Vorbereitete Connections 257
Barkeeper 257
Schieber 257
Mechaniker 257
Mr. Johnson 258
Taliskrämer 259
Techniker 259
Beispielcharaktere als Kontakte 259
GEISTER UND DRACHEN 260
Kräfte 260
Astrale Panzerung 262
Bewegung 262
Bindung 262
Einfluss 262
Flammenaura 262
Gesteigerte Sinne 263
Gift 263
Grauen 263
Immunität 263
Magische Fertigkeit 263
Materialisierung 263
Natürlicher Zauberspruch 263
Psychokinese 264
Schutz 264
Suche 264
Tierbeherrschung 264
Übler Atem 264
Unfall 264
Verschleierung 264
Verschlingen 264
Verstärkter Panzer 265
Verwirrung 265
Verwundbarkeit (Schwäche) 265
Kampf 265
Initiative 265
Handlungen und Fertigkeiten 265
Würfelpools 266
Geister 266
Elementargeister 266
Naturgeister 266
Drachen 268
Bekannte Große Drachen 268
AUSRÜSTUNG 270
Stufen und Spielwerte 270
Rassenmodifikationen 272
Aufrüsten 272
Ausrüstung kaufen 272
Verfügbarkeit 272
Straßenindex und Kosten 272
Legalität 273
Legale Käufe 273
Genehmigungen 274
Die Ausrüstung schleppen 274
Nahkampfwaffen 275
Projektilwaffen 276
Feuerwaffen 276
Pistolen 276
Taserwaffen 277
Maschinenpistolen 277
Gewehre 277
Schwere Waffen 279
Munition 279
Feuerwaffen nachladen 280
Feuerwaffenzubehör 280
Sprengstoffe 282
Panzerung 283
Panzerung und Kampfpool 284
Lebensstil 285
Unterbringung 285
Unterhaltung 285
Persönliche Elektronik 286
Werkzeug 288
Überwachungs- und Sicherheitstechnik 288
Sichtgeräte 288
Kommunikationsgeräte 288
ECCM 289
Überwachungsgeräte 289
Anti-Überwachungsgeräte 291
Datenverschlüsselung 291
Sicherheitsgeräte 291
Anti-Sicherheitstechnik 293
Überlebensausrüstung 293
Talentsofts und Chips 293
Source- und Objektcode 294
Cyberware 296
Alphaware 296
Headware 296
Bodyware 299
Cybergliedmaßen 301
Cyberdecks und Programme 301
Biotech 301
Slap-Patches 303
Magische Ausrüstung 304
Fahrzeuge 304
Fahrzeugsteuerungs-Optionen 304
Riggerausrüstung 305
Bodenfahrzeuge 305
Boote 305
Luftfahrzeuge 305
Militärische und kontrollierte Fahrzeuge 305
Drohnen 306
Montierung von Fahrzeugwaffen 306
Fahrzeugwaffen 306
SEATTLE UND DER MODERNE NORDWESTEN 312
Seattle 312
Seattle auf einen Blick 312
Anreise und Verkehr 314
Regierung 314
Gesetzeshüter 314
Konzerne 315
Seattle in den Schatten 316
Medizinische Versorgung 317

Nachrichtensender 317
Stammesländer und andere Gegenden 318
Der Salish-Shidhe Council 318
Salish 318
Sinsearach 318
Makah 318
Cascade Crow 319
Cascade-Orks 319
Vancover 319
Die Cascades 319
Tsimshian 319
Tir Tairngire 320
ANMERKUNG DES ENTWICKLERS 321
QUELLENBUCH-UPDATES 322
DATENBLÄTTER FÜR BEISPIEL-CHARAKTERE 320
INDEX 330

SHADOWRUN 3.01 D CREDITS

Shadowrun-Konzept
Jordan Weisman
Bob Charrette
Paul Hume
Tom Dowd
L. Ross Babcock III
Sam Lewis
Dave Wylie

Entwicklung und Design von SR 3
Michael Mulvihill
und Robert Boyle

Entwicklung und Design von SR 2
Tom Dowd

Design der Erstauflage
Bob Charrette, Paul Hume und Tom Dowd

Zusätzliches Material
Randall Bills
(Original Matrix-Material von Paul Hume)
Diane Piron-Gelman
(Seht nur, wie sie laufen ...)
Steve Kenson (Magie, Geister und Drachen, Seattle und der moderne Nordwesten)
Jon Szeto (Fahrzeuge und Drohnen)

Spieltester und andere Helfer
Zu viele, um sie hier alle einzeln aufzuzählen (sorry)! Aber ein riesiges „Dankeschön" an alle, die mitgeholfen haben!

Shadowrun Line Developer
Michael Mulvihill

HERSTELLUNG FASA
Redaktion
Donna Ippolito
Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron-Gelman
Robert Boyle
Tara Gallagher

Art Director
Jim Nelson
Grafik Design und Layout
Fred Hooper & Jim Nelson
Cover Art
Paul Bonner (Frontcover)
Tom Baxa
Beispielcharaktere
Tom Baxa
Jeff Laubenstein
Jim Nelson
Marc Sasso
Mark Zug
Farbtafeln
Tom Baxa (S. 8)
Peter Bergting (S. 1 & 5)
Clint Langley (S. 2 & 3)
Jeff Laubenstein (S. 6)
Kevin McCann (S. 4 & 7)
Schwarzweiß-Illustrationen
Janet Aulisio, Tom Baxa, Peter Bergting, Paul Bonner, Doug Chaffee, Tom Fowler, Fred Hooper, Mike Jackson, Clint Langley, Jeff Laubenstein, Larry MacDougall, Dave Martin, Jim Nelson, Mark Nelson, Mike Nielsen, Paolo Parente, Steve Prescott, Marc Sasso, Ron Spencer, Karl Waller, Shane White, Matt Wilson.

HERSTELLUNG FANPRO
Redaktion
Guido Hölker

Lektorat
Doris Heinzmann
Guido Hölker
Björn Lippold
Susanne Lork
Anja Stock
Frank Werschke

Übersetzer
Mario Hirdes
Thorsten Meyer
Manfred Sanders

Satz und Layout
Susanne Lork

Dank an:
Carsten Baermann, Boris Kersten, Stefan Geussenhaimer, Timo Gleichmann und an alle, die uns Kritik und Kommentare zugesandt haben

Belichtungsstudio
DTP Studio Meyer, Düsseldorf

Druck
Fuldaer Verlagsanstalt, Fulda

BISHER SIND BEI FANTASY PRODUCTIONS FOLGENDE SHADOWRUN-PRODUKTE ERSCHIENEN:

Shadowrun 2.01 D	10700-6	Brennpunkte	10718-9
Silver Angel 2.01D	10701-4	Seattle-Quellenbuch	10719-7
Straßensamurai-Katalog	10702-2	Kreuzfeuer	10720-0
DNA/DOA	10703-0	Drachenjagd	10721-9
Asphaltdschungel	10704-9	Cybertechnology	10722-7
Mercurial	10705-7	Real Life	10723-5
Grimoire	10706-5	Megakons	10724-3
Flaschendämon	10707-3	Chrom & Dioxin	10727-8
Deutschland in den Schatten	10708-1	Nordamerika-Quellenbuch	10728-6
Schlagschatten	10709-X	Harlekins Rückkehr	10729-4
Virtual Realities 2.01D	10710-3	Schattenlichter	10730-8
Dreamchipper	10711-1	Kompendium	10731-6
Königin Euphoria	10712-X	Almanach der Hexerei	10732-4
Handbuch der Erwachten Wesen 1	10713-8	Walzer, Punks & Schwarzes ICE	10733-2
Shadowtech	10714-6	High Tech & Low Life	10734-0
Harlekin	10715-4	Handbuch Konzernsicherheit	10735-9
Die Universelle Bruderschaft	10716-2	Cyberpiraten	10736-3
Rigger-Handbuch	10717-0	Konzernkrieg	10737-0
Länder der Verheißung	10738-7		

Es handelt sich hierbei um eine Bibliographie und nicht um ein Verzeichnis der lieferbaren Titel; es ist leider unmöglich, alle Titel ständig vorrätig zu halten. Bitte fordern Sie bei Ihrem Händler oder direkt beim Verlag ein Verzeichnis der lieferbaren Shadowrun-Produkte an. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Sollten Sie noch Fragen zu **Shadowrun** haben, kontaktieren Sie uns unter folgender Adresse:
Fantasy Productions GmbH, Postfach 1416, 40674 Erkrath
oder unter **HTTP://WWW.FANPRO.COM/**

Shadowrun und Matrix sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyrights © 1998 by FASA Corporation.
Copyright der deutschen Ausgabe © 1998 by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

ISBN 3-89064-740-5
5. Auflage der Neuausgabe. 2001

EINLEITUNG

Shadowrun Dritte Edition (SR3) ist ein komplettes Rollenspielsystem – dieses Buch allein enthält genügend Quellenmaterial für Spielleiter und Spieler, um mit dem Spielen von *Shadowrun* zu beginnen. Dieses Buch ist eine Überarbeitung der ursprünglichen *Shadowrun*-Regeln, wie sie 1989 veröffentlicht und 1992 schon einmal überarbeitet wurden. SR3 wurde aus Gründen der Klarheit überarbeitet und neugeschrieben, um ein strukturierteres und schnelleres Spiel zu erlauben. Rollenspieler, die die früheren Versionen von *Shadowrun* kennen, werden feststellen, daß sich Konzept, Realisierung und das Herz des Spieles kaum verändert haben. Bei allen Veränderungen wurde sorgfältig darauf geachtet, daß sie mit dem Geist der fiktiven Spielwelt übereinstimmen und die interne Logik einhalten, die *Shadowrun* zu einem der beliebtesten Science Fiction- und Fantasyspiele aller Zeiten gemacht haben. Durch SR3 werden andere *Shadowrun*-Produkte NICHT veraltet.

SR3 enthält neues Material, das zum Teil bestehendes Material näher erläutert, zum Teil bestehende Regeln überarbeitet. In SR3 wurden darüber hinaus Regeln eingebaut, die in früher veröffentlichten Spielerweiterungen wie *Virtual Realities 2.0*, *Rigger 2*, *Shadowrun-Kompendium: Jenseits der Schatten* und anderen, zum Teil noch unveröffentlichten Werken präsentiert werden. Was Sie in Ihren Händen halten, ist eine vollständige Referenz sämtlicher Basisregeln des *Shadowrun*-Spielsystems.

Einige Kapitel dieses Buches sollen Ihnen ein Verständnis für die Ideen und Konzepte von *Shadowrun* vermitteln, bevor Sie sich in das Spiel stürzen. **Willkommen in den Schatten** beschreibt die Welt von *Shadowrun*, insbesondere was sie so einzigartig macht und welche Rolle die Rollenspieler in dieser Welt spielen. **Und es begab sich ...** ist ein historischer Abriß über die Entwicklung der *Shadowrun*-Welt, betrachtet aus dem Blickwinkel von Captain Chaos, einer im *Shadowrun*-Universum höchst respektierten Persönlichkeit. **Spielkonzepte** bietet einen schnellen Überblick über Terminologie, Regeln und Konzepte des Spieles, von der Frage, welche Würfel benutzt werden sollten, bis hin zu den metamenschlichen Rassen, die Sie spielen können. **Seattle und der moderne Nordwesten** skizziert die Umgebung für das grundlegende *Shadowrun*-Spiel.

Wenn Sie sich mit dem Hintergrund vertraut gemacht haben, sollten Sie den Charakter erschaffen, den Sie spielen wollen. **Die Erschaffung eines Shadowrunners** stellt ein Schritt-für-Schritt-Verfahren für das Basteln eines Charakters vor. Wir bieten Ihnen zudem sechzehn fertige Beispielcharaktere. Das sind natürlich nicht die einzigen Charakteroptionen, die Sie spielen können, aber die Beispiele sollen Ihnen helfen, zu experimentieren und eigene Ideen zu realisieren. Außerdem finden sich unter diesen Charakteren Repräsentanten aller metamenschlichen Rassen.

Wenn Sie Ihren Charakter haben, wird es Zeit, sich mit den Regeln auseinanderzusetzen. **Fertigkeiten**, **Kampf**, **Connections** und **Die Schatten sehen und überleben** sind die wichtigsten Regelkapitel für Spielercharaktere. **Fertigkeiten** beschreibt, was Ihr Charakter weiß und kann. **Kampf** umfaßt Kämpfen, Überleben und Heilen, dazu Informationen über Fern- und Nahkampf, diverse Waffen und mehr. **Connections** beschreibt, wen Ihr Charakter kennt und wie er von diesen Leuten Informationen bekommen kann, während **Die Schatten sehen und überleben** unterschiedliche Aspekte des Lebens eines Shadowrunners aufs Korn nimmt, angefangen von seinem Lebensstil bis hin zu den Sicherheitsmaßnahmen, mit denen man sich gelegentlich auseinandersetzen muß, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen.

Einige Charaktertypen benötigen etwas detailliertere Regeln. Für magiebegabte Charaktere bietet das Kapitel **Magie** alles, was Spieler und Spielleiter wissen müssen über Magie, Zaubersprüche, den Astralraum und Geister. In diesen Regeln sind eine Reihe von Klarstellungen und Veränderungen gegenüber der letzten Auflage enthalten. Wenn Sie einen Decker spielen wollen, der sein Hirn in das weltweite Computernetz einstöpselt, dann liefert Ihnen das Kapitel **Matrix** alle lebenswichtigen Informationen, angefangen bei den Programmen, die Sie brauchen, bis hin zu den tödlichen Gefahren, die bei einem Matrixrun auf Sie lauern. Dieses Kapitel gibt einen Einblick in die umfassenderen Regeln des *Shadowrun*-Quellenbuches *Virtual Realities 2.0*. Wenn Sie einen Rigger spielen wollen, der sich in Fahrzeuge oder Drohnen direkt einstöpselt oder sie fernlenkt, dann finden Sie im Kapitel **Fahrzeuge und Drohnen** alles, was Sie dafür brauchen, unter anderem über Drohnen, Fahrzeugkampf, elektronische Sensoren und Fahrmanöver. Dieses Kapitel enthält Regeln des *Shadowrun*-Quellenbuches *Rigger 2*.

Einige Kapitel sind als Hilfestellung für den Spielleiter gedacht. **Hinter den Kulissen** befaßt sich mit dem Dasein als Spielleiter sowie mit Charaktersteigerung und der Erschaffung von Gegnern. **Geister und Drachen** bietet einen vollständigen Überblick über diese einzigartigen Kreaturen, die das *Shadowrun*-Universum bevölkern.

Ausrüstung listet Kosten, Verfügbarkeit und Legalität von Ausrüstungsgegenständen der *Shadowrun*-Welt auf. In dieser Auflistung sind alle Arten von Waffen, Fahrzeugen, Cyberware (Maschinenteile, die menschliches Fleisch ersetzen), Panzerung, Unterhaltungselektronik, Sicherheitsspielzeug und selbst bewaffnete Rettungsdienste enthalten.

Einige Anmerkungen zur Neuauflage finden Sie im Kapitel **Anmerkungen des Entwicklers** am Ende des Buches. **Quellenbuch-Updates** enthält einige Anmerkungen und Modifikationen bezüglich früher veröffentlichter Quellenbücher und Regelerweiterungen, die damit auf den aktuellen *SR3*-Stand gebracht werden. In diesem Kapitel sind auch Optionen enthalten, um Regeln von *Shadowrun Version 2.01D* auf *SR3* zu konvertieren.

Und nur für den Fall, daß es noch einmal gesagt werden muß: **Durch *SR3* werden andere *Shadowrun*-Produkte NICHT überflüssig!**

WILLKOMMEN IN DEN SCHATTEN

Wir schreiben das Jahr 2060. Die Welt hat sich verändert. Manche sagen, sie sei erwacht. Ein Tiefpunkt im Fluß der mystischen Energien ging zu Ende, und die Magie ist in die Welt zurückgekehrt. Elfen, Zwerge, Orks und Trolle haben ihre wahren Gestalten angenommen und ihre menschlichen Verkleidungen abgeworfen. Auch die wilden Tiere haben sich verändert und sich in Gestalten aus Mythen und Legenden verwandelt. Die vielfältigen Traditionen der Magie sind wiederauferstanden, und Schamanen und Magier haben in der neuen Welt eine Nische für sich und ihre Kräfte gefunden. Viele Aspekte des Erwachens bleiben mysteriös, doch die moderne Gesellschaft bemüht sich nach Kräften, die vielen Wege der Magie in eine technologische Welt zu integrieren.

Die Dekaden nach dem Erwachen waren Jahre voller Panik und Aufruhr, als die Vier Apokalyptischen Reiter über die Erde stürmten. Kulturen, die nie den Kontakt mit ihrer mystischen Vergangenheit aufgegeben hatten, begannen die Magie gegen die großen Nationen einzusetzen, die sie so lange unterdrückt hatten. Die weltweiten Telekommunikationsnetze brachen unter der Einwirkung eines mysteriösen Computervirus zusammen. Drachen erschienen am Himmel. Seuchen und Hungersnöte dezimierten die Weltbevölkerung. Zusammenstöße zwischen den neuen Erwachten Rassen und dem Rest der Menschheit waren an der Tagesordnung. Jahrhundertealte Strukturen gerieten ins Wanken, und die Welt schien unaufhaltsam auf den Abgrund zuzusteuern.

Doch der Mensch ist ein anpassungsfähiges Wesen. Aus der Zerstörung und dem Chaos begann sich langsam eine neue zerbrechliche Ordnung zu entwickeln. Die neue Cybertechnologie half, die letzten Überreste des Computervirus auszumerzen, und ersetzte die alten Telekommunikationsnetze durch die virtuelle Realität der Matrix. Indianer, Elfen, Orks und Zwerge gründeten ihre eigenen Staaten. Umweltschäden haben viele Gegenden unbewohnbar gemacht, doch Ökogruppen haben den Umweltsündern den Krieg erklärt und Erwachte Kräfte setzen unvorstellbare Magie ein, um die Erde zu heilen. Die großen Nationalstaaten zerfielen in kleinere Nationen und Stadtstaaten, als die Furcht vor den Veränderungen der Welt Nationen, Regionen und Familien spaltete. Riesige urbane Wucherungen – als Metroplexe bekannt – verunstalten die Landschaft und verschlingen ganze Regionen. Die Polizeigewalt, nicht länger imstande, Verbrechenswellen und Aufstände einzudämmen, wurde privatisiert oder vertraglich an die Konzerne vergeben.

Die Megakonzerne sind die neuen Supermächte dieser Welt, und sie unterstehen ihren eigenen Gesetzen. Der gesamte Planet spricht ihre Sprache, seit der Nuyen zum globalen Währungsstandard wurde. Die Megakons spielen ein tödliches Spiel und schicken ihre gekauften Schachfiguren in die Schatten, um im ewigen Konkurrenzkampf wieder einmal ein bißchen die Nase vorn zu haben. Gleichzeitig verstecken sich die Konzernbosse und ihre Lohnsklaven in ihren eigenen Enklaven, sicher geschützt hinter Mauern aus Stacheldraht und Indoktrination. Außerhalb der Mauern dieser Arcologien und abgeschotteten Gemeinschaften sind ganze Viertel des Sprawls unregierbar geworden.

Gangs beherrschen die Straßen; immer mehr wachsen die Massen der Vergessenen, die nicht einmal eine Systemidentifikationsnummer (SIN) haben, um sich einige Rechte zu erkaufen. Diese Ausgestoßenen, Dissidenten und Rebellen sind der Abschaum der Gesellschaft, sie hausen in verwahrlosten Bruchbuden und überleben nur dank ihrer kriminellen Energien und ihrer Raubtierinstinkte. Viele von ihnen versuchen, ihrem Elend zu entfliehen, indem sie stark suchterzeugende BTL(Better Than Life)-Chips einwerfen und für eine Weile die Welt durch die Sinne anderer wahrnehmen. Andere schließen sich zusammen, teils um zu überleben, teils um auf ihre eigene verdrehte Weise Macht zu erlangen.

Auch die Technologie hat die Menschen verändert. Viele sind nicht mehr länger nur fleischliche Wesen, denn sie haben sich die Errungenschaften der Cyberware zunutze gemacht, um mehr als ein Mensch zu sein. Manche tragen Implantate, die es ihnen gestatten, direkt mit Maschinen zu interagieren, wie die Dekker, die mit ihrem Cyberdeck und ihren Programmen in der Matrix unterwegs sind, oder die Rigger, die sich in Fahrzeuge oder Sicherheitssysteme einstöpseln und eins mit ihnen werden. Andere bemühen sich, die Grenzen ihrer körperlichen Fähigkeiten auszudehnen, um sich in den Straßen mit anderen Straßensamurais zu messen. Der Mensch von 2060 ist stärker, cleverer und schneller als seine Vorfahren.

In der Welt von 2060 werfen die monströsen Metroplexe lange Schatten. Und in den Rissen und Spalten zwischen den gigantischen Konzernstrukturen finden die Shadowrunner ihre Heimat. Ganze Teile der Gesellschaft leben und sterben im Untergrund des Schwarzmarktes, ausgebeutet und mißbraucht, doch auf ihre Weise einflußreich. Mafia, Yakuza und andere kriminelle Organisationen wuchsen explosionsartig, und ihre Netzwerke bieten alles an, was käuflich ist. Shadowrunner sind die Profis in dieser Kultur, in der Selbständigkeit lebenswichtig ist. Wenn die Megakons einen Job zu erledigen haben und sich nicht selbst die Hände schmutzig machen wollen, arrangieren sie einen *Shadowrun*, und sie wenden sich an die einzigen Leute, die dafür in Frage kommen: Shadowrunner. Wenn auch nur die allerschwärzesten Regierungs- oder Konzerndatenbanken überhaupt jemals die Existenz eines Shadowrunners registrieren, so ist die Nachfrage nach ihren Diensten doch enorm. Decker gleiten wie ein Flüstern durch die Computernetze der Konzerngiganten und stehlen das einzige, was in dieser Welt einen realen Wert hat – Informationen. Straßensamurais sind käufliche Muskeln, deren Kampffertigkeiten und Reflexe sie zu ultimativen urbanen Raubtieren machen. Rigger können zu vielerlei Einsatzzwecken Fahrzeuge und Drohnen manipulieren. Magier, mit jener raren Begabung gesegnet, die magischen Energien, die heute die Welt umspannen, zu beschwören und zu formen, sind äußerst gefragt, wenn es darum geht, den Gegner auszuspionieren, dem Feind Zaubersprüche entgegenzuschleudern, magische Sabotage zu begehen, oder für vielfältige andere Einsatzzwecke, die der kranken Fantasie ihres Auftraggebers entspringen mögen. Sie alle verkaufen ihre Fertigkeiten und Talente, um zu überleben, und übernehmen Aufgaben, die anderen zu gefährlich oder zu illegal sind.

DIE GRUNDLAGEN

Shadowrun ist ein Rollenspielsystem. Die apokalyptische nahe Zukunft von 2060 ist eine Welt, in der Cyberpunk auf Magie trifft, wo kriminelle Subkulturen Seite an Seite mit der Konzernelite zu finden sind, wo fortgeschrittene Technologie mit der Macht von Zaubern und Geistern konkurriert. Es ist eine Zeit voller High-Tech und Dreck, voller Gefahren und Geheimnisse, angetrieben von Intrigen und Adrenalin. Wer dabei mitspielt, ist immer auf dem Sprung, steht immer im Schatten des nächsten Abenteuers.

Shadowrun kann von zwei bis acht Spielern gespielt werden. Wie bei vielen anderen Rollenspielen gibt es kein festgelegtes Ende des Spieles – kein Zeitlimit, keine festgelegte Rundenzahl, kein eindeutiges Ziel, das das Ende des Spiels definiert. Anders als bei den meisten Spielen gibt es bei *Shadowrun* keine Gewinner oder Verlierer. Ziel des Spieles ist es, durch Einsatz der Fantasie und Vorstellungskraft möglichst viel Spaß zu haben. Wenn das gelingt, gewinnen alle.

Wer schon Rollenspielerfahrung hat, wird viele der folgenden Bemerkungen schon so oder ähnlich kennen. In dem Falle können Sie dieses Kapitel überspringen und bei **Spielkonzepte** (S. 36) weiterlesen oder sich im Kapitel **Und es begab sich ...** (S. 21) mit Geschichte und Hintergrund des *Shadowrun*-Universums vertraut machen. Wenn das Rollenspiel etwas Neues für Sie ist, wird die folgende Einführung wahrscheinlich nicht alle Ihre Fragen beantworten können, denn Rollenspielen lernt man besser durch erfahrene Rollenspieler als durch ein Buch. Der folgende kurze Überblick soll Ihnen die wichtigsten Konzepte des Rollenspiels vermitteln. Um mehr zu erfahren, sollten Sie sich Spieler suchen, die bereits *Shadowrun* spielen, und von ihnen lernen.

WAS IST NEU?

Shadowrun Dritte Edition (SR3) ist eine Überarbeitung der ursprünglichen *Shadowrun*-Regeln, wie sie 1989 veröffentlicht wurden. Nach intensiver Rücksprache mit Spielern und Spielleitern wurden diese alten Regeln neu strukturiert und überarbeitet, um für mehr Klarheit zu sorgen und ein durchschaubareres und schnelleres Spiel zu ermöglichen. Spieler und Spielleiter, die mit den Regeln der ersten beiden Auflagen vertraut sind, werden feststellen, daß das Prinzip des Spieles nicht angetastet wurde; alle Veränderungen sind vereinbar mit der bestehenden inneren Logik des Systems.

Dieses Buch enthält neues Material und aktualisierte Regeln und Informationen, um den aktuellen Stand neuerer Quellenbücher wie *Shadowrun*-Kompendium, Virtual Realities 2, Rigger 2 und andere zusammenzufassen. Die neubearbeiteten Magieregeln reflektieren eine grundlegende Neubewertung und Umformung der Kernprinzipien des Shadowrun-Magiesystems und machen es dadurch klarer und konsistenter. Das Kapitel Quellenbuch-Updates enthält Hinweise und Regelmodifikationen für viele *Shadowrun*-Quellenbücher und -Erweiterungen, um den Inhalt jener Bücher auf den Stand von SR3 zu bringen. Durch dieses Kapitel sind andere *Shadowrun*-Produkte NICHT etwa veraltet; es handelt sich dabei vielmehr um Vorschläge, wie die Quellenbücher mit SR3 in Einklang gebracht werden können.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Ein Rollenspiel ist teils improvisiertes Theater, teils Geschichtenerzählen und teils Brettspiel. Es wird von einem *Spielleiter* gespielt, der das Spiel koordiniert, und einer Gruppe von Spielern, die die *Charaktere* verkörpern. Diese Charaktere werden definiert durch einen Satz von Zahlen, die Fertigkeiten und Attribute repräsentieren, welche beim Charaktererschaffungsprozeß (siehe S. 52) festgelegt werden. Diesen Zahlen wird durch erfundenen Hintergrund und Persönlichkeit Leben eingehaucht. Der Spielleiter stellt die Umgebung und die Situation vor; durch die Charaktere setzen die Spieler sich mit den Ereignissen auseinander und interagieren mit anderen Charakteren.

Stellen Sie es sich einmal so vor: Wohl jeder hat schon einmal ein Buch gelesen oder einen Film gesehen, in dem der Hauptdarsteller etwas tat, was der Leser oder Zuschauer so unglaublich dumm fand, daß er am liebsten laut aufgeschrien hätte. Doch ganz egal, was wir sagen oder tun, der Hauptdarsteller wird dem Drehbuch folgen; wir sind der Geschichte voll und ganz ausgeliefert. Selbst mit Popcorn zu werfen hilft nichts.

In einem Rollenspiel kontrollieren die Spieler die Aktionen ihrer Charaktere und reagieren auf die Ereignisse des Plot. Wenn der Spieler nicht will, daß sein Charakter durch jene Tür dort geht, dann macht der Charakter das auch nicht. Wenn der Spieler denkt, daß sein Charakter sich lieber aus einer brenzligen Situation herausreden sollte, statt zu seiner treuen Pistole zu greifen, dann kann er losreden. Das Drehbuch, der Plot eines Rollenspieles ist flexibel und ändert sich je nach den Entscheidungen, die die Spieler in der Rolle ihrer Charaktere treffen.

Der Spielleiter kontrolliert die Geschichte. Er behält im Auge, was wann geschehen soll, beschreibt die Ereignisse, wenn sie stattfinden, damit die Spieler (in der Rolle ihrer Charaktere) darauf reagieren, verfolgt die Aktionen anderer Charaktere im Spiel (als *Nichtspielercharaktere* bezeichnet) und löst Aktionen mit Hilfe des Spielsystems auf. Die Spielregeln kommen dann ins Spiel, wenn ein Charakter seine Fertigkeiten einsetzen will oder irgend etwas anderes tun will, für das eine Probe erforderlich wird, um festzustellen, ob er erfolgreich ist oder nicht. Es gibt spezielle Regeln für Situationen, in denen Würfel rollen müssen, um den Ausgang einer Aktion zu bestimmen (siehe **Spielkonzepte**, S. 38).

Der Spielleiter beschreibt die Welt, wie die Charaktere sie sehen, er fungiert als Ihre Augen, Ohren und sonstigen Sinne. Der Spielleiter hat es nicht leicht, aber ein Abenteuer zu erschaffen, das die Vorstellungskraft der Mitspieler fesselt und ihre Rollenspielfähigkeiten und die Fertigkeiten ihrer Charaktere auf die Probe stellt, ist diese Mühe wert. FASA bietet Spielerweiterungen und Abenteuer an, um den Spielleiter bei seinen Bemühungen zu unterstützen, doch ein guter Spielleiter wird das Spieluniversum immer an seinen eigenen Stil anpassen.

Beim Rollenspiel entwickeln sich die Geschichten (die Abenteuer) ähnlich wie bei einem Buch oder einem Film, jedoch innerhalb eines flexiblen Handlungsablaufs, den der Spielleiter erschafft. Die Geschichte ist der allgemeine Handlungsablauf, ein allgemeiner Rahmen für das, was zu bestimmten Zeiten geschehen kann oder als Reaktion auf bestimmte Aktionen. Konkret wird die Geschichte erst, wenn die Spieler daran beteiligt sind. An dem Punkt wird das Abenteuer ebenso faszinierend und dramatisch wie der grandiose Film, den Sie letzte Woche gesehen haben, oder das Buch, für das Sie die ganze Nacht wach geblieben sind, um es zu Ende zu lesen. Manchmal wird es sogar noch besser, da *Sie selbst* es miterschaffen.

ES GEHT LOS

Spezielle Aspekte des Spieles werden in einigen ausführlichen Kapiteln weiter hinten in diesem Buch abgehandelt. Zunächst folgt jedoch ein kurzer Überblick über die Welt von *Shadowrun* und die verschiedenen Spielstile, für die Sie sich entscheiden können. Danach geht es weiter mit dem Kapitel **Seht nur, wie sie laufen ...**, einer Kurzgeschichte, die einen Vorgeschmack auf Atmosphäre, Sprache und Stil von *Shadowrun* vermittelt. Das daran anschließende Kapitel beschreibt die Geschichte des *Shadowrun*-Universums. Der Regelteil beginnt mit dem Kapitel **Spielkonzepte**, S. 36.

Willkommen in den Schatten, Chummer. Halt dich gut fest.

SHADOWRUN ALS ROLLENSPIEL

In *Shadowrun* übernehmen die Spieler die Rollen von Shadowrunnern. Es gibt viele Variationen von Runnern, in allen Rassen, Geschlechtern und Größen, mit ihren eigenen Vorstellungen und Erfahrungen.

WAS RUNNER SO TUN

Shadowrunner begehen Verbrechen, weil sie im Regelfall dafür bezahlt werden. Wenn ein Konzern oder ein anderer Auftraggeber jemanden sucht, der seine Drecksarbeit erledigt, dann sieht er sich in den Schatten um. Als „nichtoffizielle Aktivposten" sind Runner nützliche – und entbehrliche – Werkzeuge.

Runner operieren in der Regel in Teams. Ein Team kann eine beliebige Kombination von Charaktertypen sein, je nachdem, was die Spieler vorhaben. Das Team sollte einen plausiblen Grund dafür haben, daß es zusammenarbeitet, zum Beispiel weil es sich um alte Freunde oder Zellengenossen handelt, weil die Mitglieder ähnliche Interessen haben oder vielleicht auch einfach nur, weil die Umstände sie zur Zusammenarbeit zwingen. Verschiedene Teams haben verschiedene Fähigkeiten, und der Spielleiter sollte seine Planungen darauf ausrichten. Zum Beispiel könnte ein Team besonders gut darin sein, irgendwo einzubrechen, während ein anderes eher ein Haufen von Schlägern ist, die sich am besten als gekaufte Muskeln eignen.

Runner haben Connections in Gestalt anderer nützlicher Leute, die sie kennen. Einige davon werden andere Untergrundtypen sein, wie ein Gangmitglied oder ein Auftragskiller. Andere sind ganz normale Leute, die sich als Informanten oder für „spezielle Arrangements" als nützlich erweisen können – zum Beispiel die Konzernsekretärin, die Sie wissen läßt, wann der Magiewissenschaftler, den Sie kidnappen sollen, das Gebäude verläßt.

Die wichtigste Connection eines Shadowrunners ist der Schieber. Ein Schieber agiert als Mittelsmann und kann einem Runner helfen, an Ausrüstung, andere Connections oder neue Jobs zu kommen – alles gegen eine kleine Gebühr, versteht sich. Ein Konzern- oder sonstiger Auftraggeber, der Shadowrunner anheuern möchte, schickt jemanden zu einem Schieber, um ihn um eine Empfehlung zu bitten. Wenn ein Team von Runnern einen guten Ruf hat und den Erfordernissen des geplanten Jobs entspricht, wird ein Treffen arrangiert, um die Details zu besprechen und die Bezahlung auszuhandeln. Da solche Angelegenheiten höchst delikat sind, ist Anonymität oberstes Gebot, und Auftraggeber dieser Art stellen sich schlicht als „Mr. Johnson" vor.

Mr. Johnson muß nicht unbedingt ein Konzernvertreter sein. Die Welt von *Shadowrun* ist bunt und komplex, und es gibt viele Leute und Gruppierungen, die Shadowrunner benötigen, um bestimmte Ziele zu erreichen. Ein Verbrechersyndikat könnte Runner anheuern, um einer rivalisierenden Organisationen eins auszuwischen, ein Magier kann sie anheuern, um bestimmte seltene Materialien zur magischen Verwendung zu beschaffen, oder Joe Normal will, daß sie die Terroristen finden, die seine Frau entführt haben. Egal, wer der Auftraggeber sein mag, wenn ein Job irgendwelche gefährlichen oder illegalen Akivitäten beinhaltet, ist es ein *Shadowrun*.

Doch Teams von Shadowrunnern können auch selbst die Initiative ergreifen und aus eigenem Antrieb Jobs erledigen. Zum Beispiel mag ein Spielercharakter einen Haß auf einen bestimmten Megakonzern haben, oder es gefällt ihm nicht, wie eine bestimmte Straßengang die Leute in seiner Nachbarschaft behandelt, oder er beschließt, daß es an der Zeit ist, sein Vorstrafenregister zu löschen.

Runner erfüllen ihre Aufgaben, indem sie sich in den Straßen nach Informationen umhören und von ihren Freunden und Connections in den Schatten Ansprüche und Gefälligkeiten einfordern. Sie machen alles, was dieser bestimmte Job erfordert: Spionage, Diebstahl, Einbruch, eventuell sogar Mord.

Runner tun diese Dinge, weil sie Überlebenskünstler sind. Viele von ihnen sind damit aufgewachsen, daß sie sich ihren Lebensunterhalt auf kriminelle Weise beschaffen, oder sie haben irgendwo eine spezielle Ausbildung genossen, die sie einsetzen wollen. Einige haben Familien, die sie versorgen müssen, und keine anderen Einkommensquellen. Viele von ihnen ziehen einfach die Freiheit des Schattenlebens vor und nehmen ihr Schicksal lieber selber in die Hand, statt als Lohnsklave in einem dü-

steren Konzernklotz ihr Dasein zu fristen und den ganzen Tag Füße zu küssen. Wieder andere lieben einfach den Thrill des Shadowrunning und seiner Risiken und Gefahren. Und schließlich gibt es auch welche, die aus einem Gefühl der sozialen Gerechtigkeit heraus Shadowrunner geworden sind; sie bemühen sich, die herrschenden Mächte nach besten Kräften zu schädigen, während sie den Unterprivilegierten helfen. Diese Runner sind wegen ihrer Robin-Hood-Einstellung auch als „Hooders" bekannt.

RUNNERTYPEN

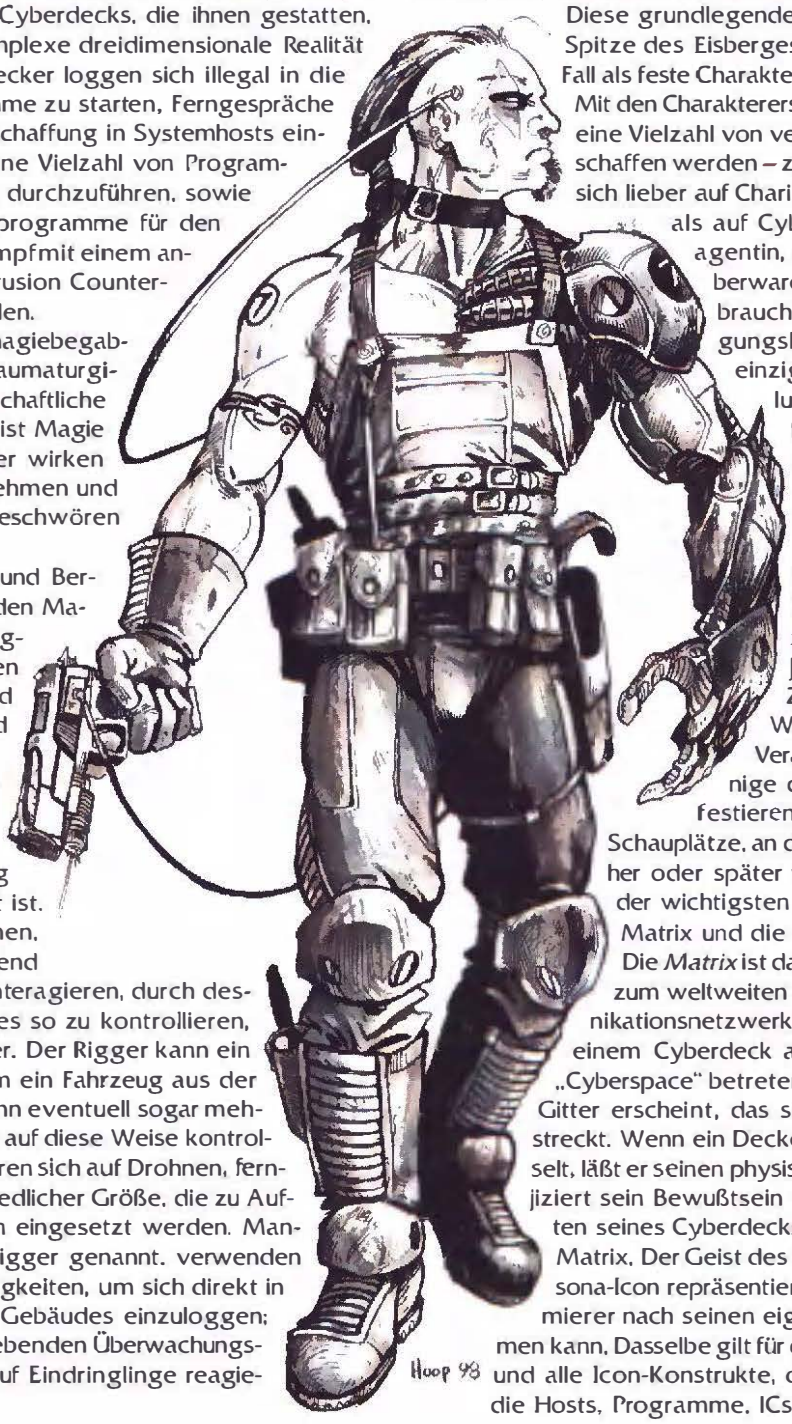
Die folgenden Bezeichnungen beschreiben Runner, die sich auf bestimmte Gebiete spezialisiert haben.

Decker sind darauf spezialisiert, Computer zu programmieren und sich durch die Datenströme in der virtuellen Welt des globalen Telekommunikationsgitters – der sogenannten Matrix – zu manövrieren. Sie benutzen spezielle, sonderangefertigte Computer, die sogenannten Cyberdecks, die ihnen gestatten, ihren Geist direkt in die komplexe dreidimensionale Realität der Matrix zu projizieren. Decker loggen sich illegal in die Matrix ein, um Suchprogramme zu starten, Ferngespräche abzuhören und zur Datenbeschaffung in Systemhosts einzudringen. Sie verwenden eine Vielzahl von Programmen, um diese Operationen durchzuführen, sowie Angriffs- und Verteidigungsprogramme für den Fall, daß sie in einen Cyberkampf mit einem anderen Decker oder einer Intrusion Countermeasure (IC) verwickelt werden.

Magier sind ein Typus von magiebegabten Charakteren, die ihre thaumaturgischen Fähigkeiten auf wissenschaftliche Weise einsetzen. Für Magier ist Magie Wissen und Struktur. Magier wirken Zauber, können astral wahrnehmen und astral projizieren, und sie beschwören Elementargeister.

Ki-Adepten oder die Ninjas und Berserker der Moderne, verwenden Magie, um ihre körperlichen Fähigkeiten zu steigern. *Ki*-Adepten sind in der Regel athletisch und haben gute Heimlichkeits- und Kampffertigkeiten.

Rigger haben sich ein Cyberwarebauteil in ihren Körper implantieren lassen, das als Fahrzeug-Steuereinrichtung oder Riggerkontrolle bekannt ist. Die Riggerkontrolle erlaubt ihnen, direkt mit einem entsprechend ausgestatteten Fahrzeug zu interagieren, durch dessen Sensoren zu sehen und es so zu kontrollieren, als wäre es ihr eigener Körper. Der Rigger kann ein Fernsteuerdeck einsetzen, um ein Fahrzeug aus der Ferne zu bewegen, und er kann eventuell sogar mehrere Fahrzeuge oder Drohnen auf diese Weise kontrollieren. Viele Rigger spezialisieren sich auf Drohnen, ferngelenkte Fahrzeuge unterschiedlicher Größe, die zu Aufklärungs- und Kampfzwecken eingesetzt werden. Manche Rigger, auch Sicherheitsrigger genannt, verwenden ihre Cyberware und ihre Fertigkeiten, um sich direkt in das Sicherheitssystem eines Gebäudes einzuloggen; solche Charaktere werden zu lebenden Überwachungsanlagen, die augenblicklich auf Eindringlinge reagieren können.



Schamanen sind Magiebegabte, die einem bestimmten Totem, einem Tiergeist wie Kojote oder Bär, folgen und dessen Charakteristika übernehmen. Für Schamanen ist Magie Einklang mit den Kräften der Natur. Wie Magier können sie Zauber wirken und astral wahrnehmen und projizieren. Außerdem können sie Naturgeister und Geister des Menschen beschwören.

Straßensamurais sind körpermodifizierte Kampfmonster. Mit ihrer Cyberware und ihren Kampffertigkeiten ist es ihr Ehrgeiz, die schnellste, gnadenloseste und stärkste Tötungsmaschine der Straße zu sein. Die meisten boosten ihre Reflexe, um schneller zu sein, oder lassen ihre Stärke modifizieren, um mehr Schaden anrichten zu können. Viele von ihnen sind hervorragende Schützen, und fast alle haben ein Smartgun-Cyberimplantat, das die Schußpräzision enorm erhöht. Manche kämpfen um der Ehre halber, manche weil sie dafür bezahlt werden (auch Söldner genannt), und wieder andere, weil sie einfach schon durchgedreht genug sind, sich mit allem und jedem anzulegen.

Diese grundlegenden Runnertypen sind nur die Spitze des Eisberges und sollten auf gar keinen Fall als feste Charakterklassen verstanden werden. Mit den Charaktererschaffungsregeln (S. 52) kann eine Vielzahl von verschiedenen Charakteren erschaffen werden – zum Beispiel ein Detektiv, der sich lieber auf Charisma und Fertigkeiten verläßt als auf Cyberware, oder eine Spezialagentin, der alle Ausrüstung und Cyberware zur Verfügung steht, die sie braucht, um elektronische Verteidigungslinien zu durchbrechen. Die einzige Grenze ist Ihre Vorstellungskraft. Weitere Beispiele für Charaktertypen, die Sie spielen können, finden Sie im Kapitel **Beispielcharaktere**, S. 64.

SCHAUPLÄTZE

Die Welt von *Shadowrun* ist zeitlich nur zweiundsechzig Jahre von uns entfernt in der Zukunft angesiedelt, doch die Welt hat inzwischen gewaltige Veränderungen mitgemacht. Einige dieser Veränderungen manifestieren sich in Form bestimmter Schauplätze, an denen sich Shadowrunner früher oder später wiederfinden werden. Zwei der wichtigsten neuen Schauplätze sind die Matrix und die Astralebene.

Die *Matrix* ist das cybertechnische Analogon zum weltweiten Computer- und Telekommunikationsnetzwerk. Nur ein Charakter, der mit einem Cyberdeck ausgerüstet ist, kann diesen „Cyberspace" betreten, der visuell als gigantisches Gitter erscheint, das sich in die Unendlichkeit erstreckt. Wenn ein Decker sich in die Matrix einstöpselt, läßt er seinen physischen Körper zurück und projiziert sein Bewußtsein durch die Simsinn-Fähigkeiten seines Cyberdecks in die virtuelle Realität der Matrix. Der Geist des Deckers wird durch sein Persona-Icon repräsentiert, dessen Form der Programmierer nach seinen eigenen Vorstellungen bestimmen kann. Dasselbe gilt für die gesamte Matrixlandschaft und alle Icon-Konstrukte, die sich in ihr befinden (und die Hosts, Programme, ICs, andere Decker usw. repräs-

sentieren). In der Matrix herrscht ständig ein lebhafter Datenverkehr – Faxe, Telefongespräche, E-Mails, Trideosendungen, Programmframes, kundschaftende und arbeitende Personae und vieles mehr.

In der Matrix geschieht alles mit der Geschwindigkeit des Computerprozessors oder des Gedankens, daher vergeht die Zeit dort viel, viel schneller als in der realen Welt. Ein Decker kann den Globus in Sekunden umkreisen, indem er von lokalen zu regionalen Netzen hüpft oder gar hinauf zu Satellitenverbindungen und wieder herunter. Gewaltige Konstrukte, die Myriaden von Hosts repräsentieren, dominieren die Datensphäre. Viele davon sind öffentlich zugänglich und dienen als Bibliotheken, Clubs, Spielhallen oder Verkaufsräume. Andere sind privat, verrammelt mit IC und anderen Sicherheitsmaßnahmen und beschützt von Konzerndeckern. Diese Hosts enthalten die größten und finstersten Geheimnisse der Konzerne und anderer Entitäten.

Die *Astralebene* ist eine gänzlich andere Realität. Nur ein echter Magiebegabter kann ihre Wirklichkeit wahrnehmen oder sein Bewußtsein dorthin projizieren. Wer über eine Astralgestalt verfügt, kann in Gedankenschnelle durch die Astralebene reisen, doch nur wenige Magier können sich dort länger als ein paar Stunden aufhalten. Die Astralebene ist die Heimat der Geister, Wesenheiten aus Quecksilber und Schatten, ein Reich voller Geheimnisse und Gefahren. Sie liegt in einer anderen Dimension parallel zu unserer Realität und scheint sie auch zum größten Teil widerzuspiegeln. Die Auren lebender Wesen und der Magie werden in die Astralebene reflektiert, wo jene, die der Kunst mächtig sind, sie lesen können. Es gibt eine Theorie, nach der die Astralebene tatsächlich von der Lebensenergie der Erde und ihrer Kreaturen erschaffen wird. Von der Astralebene aus kann ein Magier die emotionalen Rückstände auf vielen Gegenständen erkennen. Besonders starke Emotionen können die Astralebene sogar verschmutzen. Sterile Konzernbüros, der Schauplatz eines Mordes oder eine Giftmülldeponie, um nur einige Beispiele zu nennen, haben alle ihren eigentümlichen (und unangenehmen) astralen „Geschmack".

Shadowrun bietet noch viel mehr interessante Schauplätze, zu viele, um hier mehr als nur ein paar zu nennen. Die Spieler mögen sich in einer der Arcologien wiederfinden, abgeschlossenen und autarken Ministädten, in denen Tausende von Konzernbürgern leben; in Erwachten Ländern, wo Metamenschen und Drachen gemeinsam an der Rettung der vielerorts verseuchten Erde arbeiten; oder am eisigen Rand des Alls, wo die Menschheit allmählich zahlreiche Orbitalhabitate bevölkert und gleichzeitig noch ehrgeizigeren Plänen nachhängt. Und da ist immer wieder der Sprawl, diese urbane Fäulnis, die sich wie ein Schimmelpilz über die Erde ausbreitet. Selbst Konzernschläger und Cops fürchten sich davor, die tieferen Schatten des Sprawls zu betreten.

SCHATTENAKTIVITÄTEN

In der Welt von *Shadowrun* machen die Megakons die Gesetze, und sie neigen verständlicherweise zu Gesetzen, die sie selbst begünstigen. Jeder Shadowrunner weiß, daß die Kons ihre eigenen Gesetze beugen oder auch brechen, wenn es nötig ist. Wenn die Kons beschließen, die Gesetze zu brechen, dann kommen die Shadowrunner als „entbehrliche Aktivposten" ins Spiel. Wenn Runner auf einen Run gehen, neigen sie daher ebenfalls dazu, die Gesetze zu brechen – und nicht zu knapp. Je nach angestrebtem Ziel oder auch durch Zufall oder Aktionen der Gegner kann der Gesetzesbruch viele Formen annehmen. Die meisten Runs beinhalten bestimmte kriminelle Aktivitäten, von denen im Folgenden einige beschrieben werden.

Ein *Datenklau* ist ein Job, bei dem ein Decker in ein Computersystem eindringt und Informationen stiehlt. Das kann oftmals aus der Ferne erledigt werden, obwohl der Decker immer das Risiko eingeht, aufgespürt und von der Polizei oder von Sicherheitskräften kassiert zu werden. Viele Computerhosts sind aus Sicherheitsgründen nicht mit der Matrix verbunden, in solchen Fällen muß der Decker in ein Konzerngelände einbrechen, um direkten Zugang zum Computersystem zu erhalten.

Extraktionen werden häufig von Konzernen arrangiert, die an wertvollem Personal von anderen Konzernen interessiert sind. Top-Wissenschaftler, talentierte Finanzleute und andere Schlipse mit wertvollen Kenntnissen sind heißbegehrte Waren und werden entsprechend beschützt. Die „Opfer" vieler Extraktionen gehen nur zu gerne mit – Angestellte, die beschlossen haben, ihre Konzernzugehörigkeit zu wechseln. Manche Konzerne sehen bestimmte Mitarbeiter als so wertvoll an, daß sie sie lieber tot sehen würden als in den Händen der Konkurrenz; Versuche, solche Leute zu extrahieren, können leicht damit enden, daß man seinem Auftraggeber nur tote Ware übergeben kann.

Kurierruns sind spezielle Auslieferungsjobs. Meistens ist das zu überbringende Objekt von strategischer oder finanzieller Bedeutung, oder es ist von anderweitiger Wichtigkeit und muß vor anderen beschützt werden, die es ebenfalls haben wollen. Runner, die für solche Jobs angeheuert werden, müssen dafür sorgen, daß das Objekt seinen Bestimmungsort sicher und intakt erreicht.

Schmuggel hat gewisse Ähnlichkeit mit Kurierjobs, wobei Schmuggler für gewöhnlich ihre eigenen speziell ausgerüsteten Fahrzeuge haben, mit denen sie Waren über Grenzen verschieben und schneller sind (oder schneller schießen) als der Arm des Gesetzes. Schmuggel kann sehr lukrativ sein, wenn der Runner die Märkte kennt. Diese Arbeit geht oft Hand in Hand mit Piraterie, da Piraten meistens die billigste Quelle für Schmuggelware sind. Schmuggel wird in vielfältigen Varianten betrieben und mit den unterschiedlichsten Fahrzeugen, doch die beste Wahl für den Schmuggler sind zweifellos die Vektorschubmaschinen der Scout-Klasse, die sogenannten Thunderbirds (oder T-Birds).

Wetwork ist schlicht und einfach Auftragsmord. Viele Runner lehnen solche Jobs ab, da sie es als verwerflich betrachten, sich für Geld auf diese Weise die Finger schmutzig zu machen. In der Welt von 2060 gibt es viele Interessensgruppen, die jeweils eine Vielzahl von Feinden haben, deren schlichte Eliminierung oftmals die effektivste und kostengünstigste Problemlösung darstellt. Konzerne oder Unterweltorganisationen setzen oft Kopfgelder auf bestimmte Individuen aus; sich damit seinen Lebensunterhalt zu verdienen, kann profitabel, aber auch riskant sein.

Einbruch ist bei den meisten Runs auf die eine oder andere Art im Spiel, sei es, um Forschungsergebnisse zu stehlen, Sabotage zu begehen, falsche Beweismittel zu deponieren oder auf sonstige Weise die ruchlosen Pläne des aktuellen Mr. Johnson zu fördern. Sicherheit ist in der Welt von 2060 zu einer Kunstform geworden und reicht von Magschlössern mit Retinascanner über elektrische Ziehharmonika-Drahtzäune bis hin zu patrouillierenden Geistern und hauptberuflichen Sicherheitsriggern. Jedes Runnerteam, das diesen Namen verdient, braucht das Know-how, die Kreativität oder die Detonationskraft, um diese Abwehrreihen zu durchbrechen.

Hooding ist Raub an den Reichen, um den Armen zu geben, eine Bezeichnung, die sich mit der Zeit auf jeden Run ausgedehnt hat, der in erster Linie aus Motiven der sozialen Gerechtigkeit heraus unternommen wird. Beispiele sind die Zerstörung einer umweltschädlichen Produktionsanlage, das Aufmischen einiger Yakuza-Schutzgeldeintreiber, um das Geld an die Geschäftsleute zurückzugeben, oder die Verteidigung einer metamenschlichen Gemeinde gegen Übergriffe menschlicher Rassisten. Manche, vor allem die Konzerne, bezeichnen solche Aktionen als „Terrorismus", während zynischere Leute solch

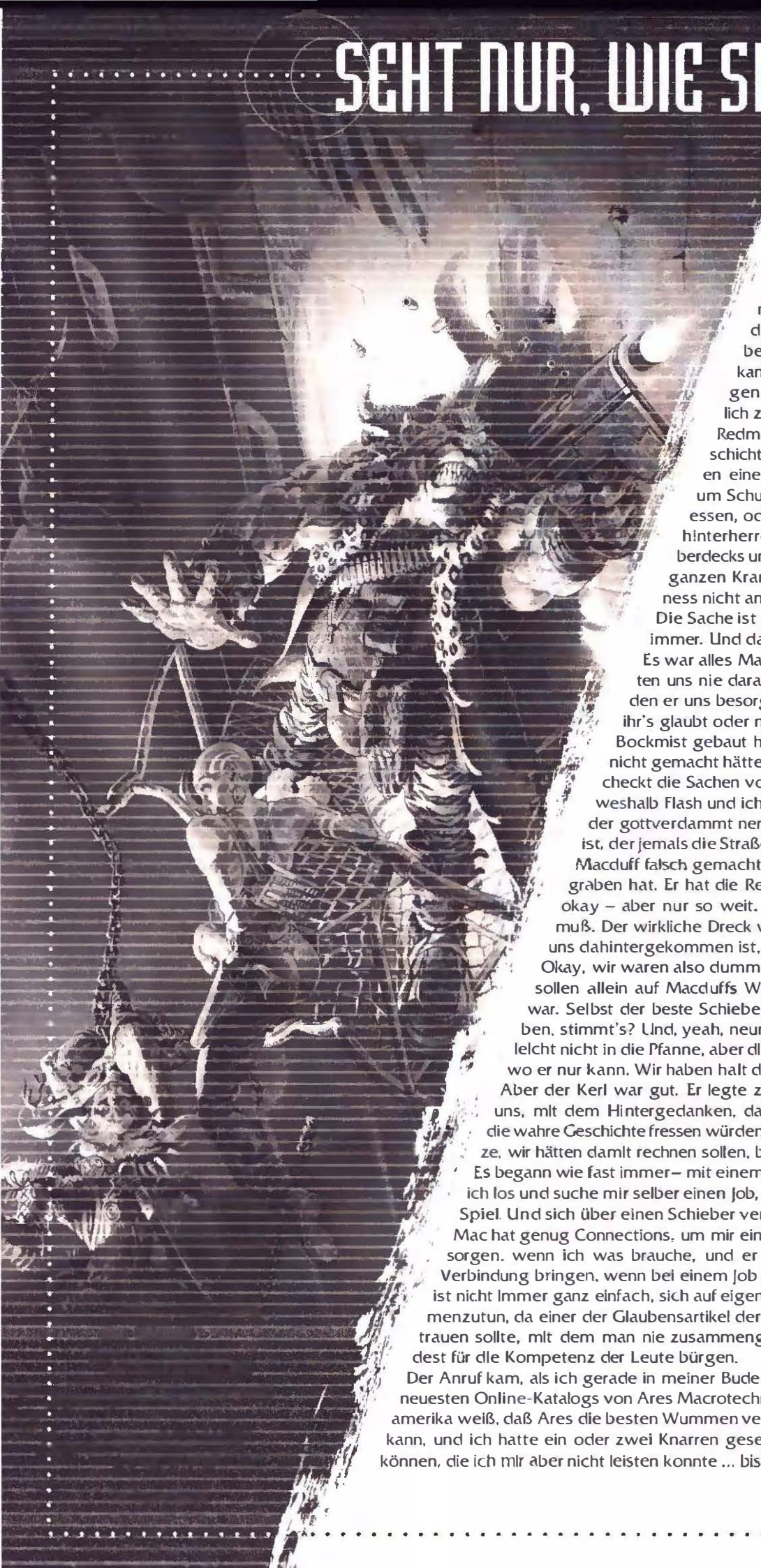
NORDAMERIKA (um 2060)

soziales Engagement als Schwäche ansehen, die man ausnutzen könnte.

Sabotageruns zielen auf die Verursachung von strukturellen Schäden, deren Beseitigung und Reparatur Zeit, Geld, Arbeitskraft und vielleicht noch mehr kostet. Solche Runs umfassen meistens größere Detonationen, was *Sprengstoffe* zu einer durchaus nützlichen Fertigkeit macht. Sabotageruns können auch auf andere Weise erfolgreich sein, indem man zum Beispiel korrodierende Mittel verwendet, Elementargeister auf die Anlage hetzt oder den richtigen Schalter zur falschen Zeit betätigt.

Diese Arten von kriminellen Aktivitäten sind nur der Anfang einer langen Liste möglicher Shadowruns. Manche Runs sind vielleicht nur einfache Nachforschungsjobs oder beinhalten andere kriminelle Aktionen wie BTL-Dealen, Matrix-Bankraub oder bewaffneten Raubüberfall. Gesetzesbruch kann leicht zu einer Alltäglichkeit für Shadowrunner werden. Tatsächlich brechen viele Runner schon durch ihre Existenz das Gesetz, da sie zum Beispiel illegale Cyberware besitzen oder ohne Lizenz Magie praktizieren. Einige Runner haben legale Jobs, doch die meisten besitzen keine SIN, daher arbeiten und leben sie unter falscher Identität. Ein Großteil der Waffen und Ausrüstung, die von Shadowrunnern verwendet werden, ist ebenfalls illegal, daher müssen Runner ihre Ausrüstung gut verstecken und sich Unterschlupfe anlegen.

SEHT NUR, WIE SIE LAUFEN ..



Man sagt, ein guter *Shadowrun* ist einer, nach dem du nach Hause gehst. Ich schätze, das stimmt soweit. Wenn du nach einem Run noch am Leben bist und nicht hinter Gittern oder in einem Konzernknast hockst, dann kannst du dir den nächsten Job suchen und hoffen, daß du dieses Mal einige Creds zu sehen bekommst, die du tatsächlich ausgeben kannst. (Um diese verdammten Rechnungen zu bezahlen, nicht wahr? Ich persönlich zahle keine Miete; die falsche Seite der Redmond Barrens ist nicht gerade ein Oberschichtsviertel, und die örtlichen Gangs hauen einen Troll mit einer dicken Knarre nicht um Schutzgeld an. Aber man muß auch was essen, oder? Und immer dem State-of-the-art hinterherrennen, was Waffen, Cyberware, Cyberdecks und Programme, Magiegedöns und den ganzen Kram angeht. Wenn du in diesem Business nicht am Ball bleibst, bist du tot.)

Die Sache ist nur ... nach Hause gehen reicht nicht immer. Und das könnt ihr mir glauben.

Es war alles Macduffs Schuld. Flash und ich, wir hätten uns nie darauf eingelassen. Sogar der Schamane, den er uns besorgt hat – ein Zwerg namens Biggs, ob ihr's glaubt oder nicht –, mußte zugeben, daß Macduff Bockmist gebaut hat. Nicht, daß er seine Hausarbeiten nicht gemacht hätte. Er ist ein guter Schieber, Macduff; er checkt die Sachen vorher durch. Das ist einer der Gründe, weshalb Flash und ich uns mit ihm abgeben, auch wenn er der gottverdammt nervigste spitzohrige Löwenzahnfresser ist, der jemals die Straßen Seattles verunziert hat. Nein – was Macduff falsch gemacht hat, war, daß er nicht tief genug gegraben hat. Er hat die Referenzen von Mr. Johnson gecheckt, okay – aber nur so weit, wie Mr. Johnson es erwartet haben muß. Der wirkliche Dreck war so tief vergraben, daß keiner von uns dahintergekommen ist, bis es zu spät war.

Okay, wir waren also dumm. Wir hätten den Job nicht annehmen sollen allein auf Macduffs Wort hin, wie gut sein Ruf auch sonst war. Selbst der beste Schieber kann mal einen schlechten Tag haben, stimmt's? Und, yeah, neun von zehn Johnsons hauen dich vielleicht nicht in die Pfanne, aber dieser zehnte Dreckskerl legt dich rein, wo er nur kann. Wir haben halt den zehnten erwischt. Unser Pech.

Aber der Kerl war gut. Er legte zwei falsche Fährten für Macduff und uns, mit dem Hintergedanken, daß wir eine davon wahrscheinlich als die wahre Geschichte fressen würden. Und er hatte recht, verdammt. Schätze, wir hätten damit rechnen sollen, bei dem Konzernkrieg und allem.

Es begann wie fast immer – mit einem Anruf von Macduff. Manchmal gehe ich los und suche mir selber einen Job, doch Macduff hat oft seine Finger im Spiel. Und sich über einen Schieber vermitteln zu lassen, hat seine Vorteile; Mac hat genug Connections, um mir ein paar abgefahrene Spielzeuge zu besorgen, wenn ich was brauche, und er kann mich mit anderen Runnern in Verbindung bringen, wenn bei einem Job ein Straßensamurai benötigt wird. Es ist nicht immer ganz einfach, sich auf eigene Faust mit anderen Runnern zusammenzutun, da einer der Glaubensartikel der Straße besagt, daß man niemandem trauen sollte, mit dem man nie zusammengearbeitet hat. Macduff kann zumindest für die Kompetenz der Leute bürgen.

Der Anruf kam, als ich gerade in meiner Bude hockte und die virtuellen Seiten des neuesten Online-Katalogs von Ares Macrotechnology durchblätterte. Jeder in Nordamerika weiß, daß Ares die besten Wummen verkauft, die man in diesem Biz kriegen kann, und ich hatte ein oder zwei Knarren gesehen, in die ich mich hätte verlieben können, die ich mir aber nicht leisten konnte ... bis ich einen Job an Land ziehen konnte,

bei dem ein netter dicker Credstab für mich heraussprang. Macduffs spitzohrige Elfenfresse, selbst mit diesem Grinsen, das ihm ein Vermögen durch Zahnpastawerbung einbringen könnte, war mir im Moment lieber als ein ganzer Abend Freibier in meiner Stammkneipe.

„Animal, du bekloppter Troll!" rief Macduff. Sein Grinsen schien den gesamten Bildschirm auszufüllen, obwohl ich das Fenster für hereinkommende Anrufe auf ein Viertel der Monitorfläche reduziert hatte. „Mann, ich hab' einen dermaßen guten Job für dich! Wie würde es dir gefallen, einem Megakon mal so *richtig* in die Eier zu treten?"

„Wer zahlt und wieviel?" fragte ich.

„TerraFirst!", antwortete er. Mein Gesicht verriet mich; als mein Finger sich auf den AUS-Knopf zubewegte, verschwand sein Grinsen und wurde durch den Gesichtsausdruck eines Hundes ersetzt, der um einen Keks bettelt. „Bevor du abschaltest, hör erst mal zu. Dieses Mal haben sie Creds – dicke Creds. Und du hast es nicht von mir gehört, aber ich habe Grund zu der Annahme, daß die Nuyen von irgendwo ganz oben in der Nahrungskette kommen ... aus einem Konzernvorstand mindestens. Von jemandem mit ... nennen wir es Sympathien? ... für das, was die TerraFirster erledigt haben wollen."

„Und das ist?" Ich wollte nicht zu interessiert klingen; Macduff war hervorragend darin, meinen Kontostand an meinem Aussehen und meiner Stimme abzulesen, und er war nicht darüber erhaben, sich einen größeren Anteil als üblich einzustecken, wenn er wußte, daß ich Hunger hatte. Daß TerraFirst! dicke Creds zahlen wollte, war ungewöhnlich; militante Umweltschützer wie sie kommen nicht allzu oft an richtig große Haufen Geld. Die meisten Leute, die für sie gearbeitet haben, waren entweder so am Boden, daß sie jeden Job annahmen, oder es waren Sympathisanten der Sache. Das war ich nicht – aber ich wollte mehr hören.

„Sabotage", sagte Macduff, „Shiawase Corporation hat kürzlich sein neuestes Kraftwerk ans Netz angeschlossen, und TerraFirst! will es wieder ausstöpseln. Sie brauchen ein kleines Team, das in den Reaktor eindringt und ihn lahmlegt. Natürlich dachte ich sofort an dich und Flash ... vor allem an dich, im Hinblick auf deine Vergangenheit. Interessiert?"

„Vielleicht." Vielleicht? Drek! Ich bin sogar sehr daran interessiert, Shiawase so übel mitzuspielen wie nur möglich, seit ein verdecktes Shiawase-Sicherheitsteam meine Schwester Tallie mit einer Bombe in ihrer Wohnung umbrachte. Sie haben ihre beiden Kinder mit erwischt. Sie hatte ihnen einige Paydata geklaut, ein paar Jahren, bevor sie sie ermordeten ... irgend so einen geheimen Biogen-Hammer, den sie zusammengebraut hatten, um die Reflexe von Leuten doppelt so schnell zu machen, ohne daß sie Drähte bräuchten. Ist nie auf den Markt gekommen, und der Kon hat einen Haufen Geld verloren. So was mögen Kons gar nicht, vor allem solche wie Shiawase nicht, die groß genug sind, um ein „Mega" als Vornamen zu tragen. Also nahmen sie sich die Zeit, sie aufzuspüren, und legten sie auf möglichst spektakuläre Weise um. (Sie haben den halben Block mit ihr hochgejagt – Beton-, Plastik- und Körperteile über das ganze Viertel verteilt. Die lokalen Trideosender berichteten von einem „unglücklichen Zwischenfall", der Seattle letztlich einen Gefallen getan habe, weil dadurch eines der schlimmsten Drecklöcher der Stadt abgerissen wurde. Stadtsanierung auf die billige Tour, schätze ich. Die Toten wurden nicht erwähnt.) Tja, und seither sorge ich dafür, daß Shiawase diese Sache bereut, ein Forschungslabor oder Top-Secret-Projekt nach dem anderen.

Versteht mich nicht falsch – ich mache diesen Job auch wegen dem Geld. Es gibt nicht allzu viele Berufswege für einen mehr als zwei Meter großen Troggy aus der übelsten Ecke der Redmond Barrens und ohne Grundschulabschluß. (Ich lese viel, aber auf diese Art von Bildung gibt niemand etwas.) Ich würde für so ziemlich jeden arbeiten, der gut zahlt – Megakon, Tante-Emma-Laden, für den fetten Politiker und den reichen Einsiedler und seinen Mistköter. Aber wenn ich kann, haue ich Shiawase in die Pfanne. Nennen wir es Erfüllung im Beruf.

Macduff sagte mir, wo das Treffen mit Mr. Johnson stattfinden sollte, und ich versprach ihm, Flash zu informieren. Wir beide arbeiten schon seit fast fünf Jahren zusammen, eine ziemlich lange Zeit in den Schatten von Seattle. Ich kannte sie schon, als sie noch Haare hatte. Sie war eine hübsche Halbindianerin aus Pueblo ... aber mit Augen, so kalt und hart wie ein optischer Chip. Sie war nach Seattle gekommen, nachdem sie auf die harte Tour erfahren hatte, daß es im Pueblo Corporate Council keinen Platz für ein Kind mit einer indianischen Mutter und einem angelsächsischen Vater gab. Wenn es etwas gibt, was die meisten Indianer noch mehr verachten als Leute, die keine Indianer sind, dann sind es Halbblute. Aber sie ist eine verdammt gute Deckerin und eine hervorragende Kämpferin, der ich mein Leben anvertrauen würde. Man findet nicht oft Leute, die in beiden Disziplinen gut sind. Flash findet viele Jobs.

> Alles an Mr Johnson schrie nach Konzern – Aussehen, Verhalten, Körpersprache.

„Shiawase, hm?" fragte sie mit einem zynischen Lächeln, als ich ihr von dem Job erzählte. „Bäumchenpflanzende Terroristen wollen den neuen Fusionsreaktor lahmlegen?"

Ich nickte. „Johnson versuchte, sich als Gaeatronics-Exec auszugeben, aber Macduff hat ein bißchen herumgeschnüffelt und ist ihm auf die Schliche gekommen." Gaeatronics war ein guter Versuch von Mr. Johnson; das ist ein Seattler Kon mit einem Monopol für die Energieversorgung der Stadt, das Shiawase seit Jahren zu brechen versucht. Der brandneue Reaktor, den wir zerlegen sollten, war Shiawases einziger Erfolg seit etwa einem Jahrzehnt; sie hatten die Baugenehmigung schließlich bekommen, als ein Richter unerwartet in den Ruhestand ging, den Gaeatronics mit Leib und Seele gekauft hatte. Machte ziemlichen Sinn, daß Gaeatronics es jetzt vielleicht mit etwas weniger subtilen Mitteln versuchen würde.

„Wenn er mit der Geldquelle recht hat, dann überrascht es mich nicht, daß sie es mit einem Täuschungsmanöver versuchen." Flash kratzte sich die Haut neben der Datenbuchse in ihrer linken Schläfe. Wahrscheinlich hatte sie sich seit unserem letzten Gespräch eine neue Buchse einsetzen lassen und die Narben waren noch nicht ganz verheilt. Sie hatte sich außerdem goldene Rallyestreifen an die Seiten ihres Kopfes tätowieren lassen, die den Kurven ihres Schädels folgten. Anders als bei den meisten Leuten, die den neuen Techno-Tribal-Look versuchten, sah es bei Flash richtig gut aus. „Wenn du mitmachst, bin ich dabei. Was machen wir mit der magischen Sicherheit? Du weißt, daß sie welche haben."

„Macduff hat da jemanden an der Hand."

Sie nickte. „Wir sehen uns beim Treffen", sagte sie und schaltete ab.

Das Treffen, zwei Tage später in einem Hinterzimmer im Club Penumbra, verlief wie üblich. Alles an Mr. Johnson schrie nach Konzern – Aussehen, Verhalten, Körpersprache. Was perfekt dazu paßte, daß er kein Konzernschieber war, wie Macduff herausgefunden hatte. Niemand in dieser Position konnte es sich leisten, dermaßen nach Konzern auszusehen. (Wie gesagt, der Kerl war gut.) Wir taten so, als würden wir ihm glauben, und er tat so, als wären wir für ihn nicht dreckiger Söldnerabschaum. (Auch das machte er gut.) Wir feilschten ein bißchen um die Bezahlung,

aber nicht zu sehr; Johnsons Eröffnungsangebot lag ziemlich nahe bei dem, was Macduff uns gesagt hatte, und es war verdammt großzügig. Außerdem zahlt es sich in diesem Biz aus, wenn man weiß, über was sich zu feilschen lohnt; wenn du zuviel an der Bezahlung meckerst, geht Mr. Johnson einfach weg. Dann hast du keinen Job und keine Creds, um den Deckel in deiner Stammknelpe zu bezahlen.
Wir fanden später heraus, warum die Bezahlung so gut war. Man erwartete nicht, daß wir lange genug leben würden, um das Geld auszugeben. Die Leute, die unseren Mr. Johnson geschickt hatten, hatten eine kleine Überraschung für uns ...

Wir gelangten ohne Probleme an den Ort des Geschehens – Ich, Flash und Biggs, der Zwergenschamane. Biggs war ein merkwürdiger kleiner Bursche – knallrotes Haar und ein Schnurrbart, so buschig, daß man seinen Mund kaum sehen konnte, Kampfstiefel mit Fransen und eine altertümliche Fliegerkappe mit Schutzbrille, wie man sie vielleicht noch bei T-Bird-Piloten sieht. Er kam mir mächtig klein vor für einen Bärenschamanen – ich hätte erwartet, daß Bär sich jemanden ... ich weiß nicht, bärigeres vielleicht ... gewählt hätte. (Aber was zum Henker weiß ich schon darüber, wie Totems ihre Entscheidungen treffen? Ich schieße mit Blei, nicht mit Zaubersprüchen.) Er trug eine Halskette mit einer Bärenklaue, wahrscheinlich ein Kraftfokus, und hatte, so wahr mir Geist helfe, einen Zauberstab. Er war ungefähr so groß wie ein chinesischer Rückenkratzer, und als solchen benutzte er ihn auch ein paarmal auf unserem Weg nach Auburn, wo sich der Reaktor befand.
Wir versteckten uns zwischen einigen Bäumen, die über die Straße hingen, die zum Haupttor des Kraftwerksgeländes führte. Hier wollten wir auf ein geeignetes Transportmittel warten, und bis zum Ladebereich mitfahren. Bis zum Reaktor mußten wir uns dann irgendwie durchschlagen. Johnson hatte uns mit allen wichtigen Details versorgt – Lieferzeiten, Lageplan, Häufigkeit und geschätzte Abfolge der Wachpatrouillen, der ganze Kram. Er wollte, daß wir reinkamen. Rauszukommen war dann unser Problem.
Der Reaktor sah wie ein Riese aus einem Märchen aus, wie er sich dort hinten gegen den Nachthimmel erhob. Die Lichter auf dem Gelände waren hell genug, um mikrochirurgische Operationen durchzuführen. Ich hoffte, daß Biggs' improvisierter Unsichtbarkeitsspruch funktionierte, sonst würden die Sicherheitsjungs uns auf jeden Fall entdecken. Ich lud meine MP fertig und blickte zum Zwerg hinüber. Er saß da und hatte seine Beine auf eine Weise übereinandergelegt, daß es eigentlich weh tun mußte – doch davon war in seinem Gesicht nichts zu sehen. Er sah so glücklich aus wie ein schlafendes Baby.
Ich wollte ihn schon wach rütteln, überlegte es mir dann aber doch anders. Er kundschaftete das Gelände aus, wie diese Zauberleute es halt tun; am besten ließ man ihn seinen Job auf seine Weise erledigen. Es würde noch genügend Gelegenheiten geben, Blei zu spucken. Trotzdem konnte ich meine Ungeduld kaum im Zaum halten. Ich wollte, daß die Dinge endlich ins Rollen kamen, vielleicht ein bißchen Ärger machen. Nicht zuviel, nur als Ausrede, um ein- oder zweimal so richtig loszuballern. Ein paarvon diesen Konsec-Dreckskerlen an die Wand nageln. Mich ein bißchen amüsieren.
Biggs zuckte zusammen, seufzte und öffnete die Augen. „Lkw ist unterwegs", sagte er, als er sich aufrichtete und seine Beine wieder auseinanderfaltete. „Ist fast an der Kurve."
Ich steckte meine Waffe ein, und Flash rückte das Cyberdeckgehäuse auf ihrem muskulösen Rücken zurecht. Die goldenen Streifen an Kopf und Wangen glühten leicht in der Dunkelheit; sie zog eine Skimaske aus der Tasche und stülpte sie sich über. „Los geht's."
Wir konnten den Lkw hören. Er war noch ein Stück entfernt, kam aber näher. Wir gingen zum Straßenrand. Biggs schwang sich auf einen tiefhängenden Ast und zog sich dann auf einen anderen hinauf, der über die Straße hing. Flash und Ich preßten uns eng an einen Baumstamm und warteten.
Scheinwerferkegel schossen auf uns zu, als der Laster um die Kurve bog. Ich war angespannt; das war nicht zu vermeiden. Es war lange her, seit ich das letzte Mal auf einen Lkw aufgesprungen war. Man muß den Sprung ganz genau timen – sonst springt man vorbei oder landet so hart, daß der Fahrer es merkt. So einen Fehler konnten wir uns nicht leisten. Selbst ich wollte so früh noch keinen Ärger. Geräuschlos rein, geräuschlos raus, hatte Johnson gesagt – also würden wir genau das tun. Wir hatten eine Bezahlung zu verdienen und einen Ruf zu wahren.
Der Laster kam näher. Als er genau an der richtigen Stelle war, sprang ich.
Meine Hände trafen die richtige Stelle am Heck des Lkws. Ich schwang mich auf das Trittbrett der Ladetür und rutschte zur Seite, um Platz für Flash zu machen. Der Laster schaukelte ein bißchen, doch nicht genug, als daß unser Aufprall vom normalen Schaukeln durch Straßenunebenheiten zu unterscheiden gewesen wäre. Ich konnte durch das Motorengeräusch hindurch nicht hören, ob Biggs gelandet war, also blickte ich kurz nach oben und sah das haarige Gesicht des Zwerges über die Dachkante des Lkws lugen. Er gab Flash und mir das Daumen-hoch-Signal, wedelte mit den Fingern zu uns rüber, als er seinen Magiekram machte, und war plötzlich nicht mehr zu sehen.
Ich hatte erwartet, daß ich mich unter dem Unsichtbarkeitszauber irgendwie anders fühlen würde, aber das war nicht der Fall. Flash und ich klammerten uns an beiden Seiten der Ladetür fest, und ich hoffte, daß der Spruch nicht danebengegangen war. Jetzt war es an der Zeit, die Daumen zu drücken; wenn keiner der Wachtposten einen Warnruf ausstieß, wußten wir, daß Biggs' Magie funktionierte. Nur für den Fall, daß es doch nicht klappen sollte, zog ich vorsichtshalber meine MP; ich hörte, wie Flash das Holster ihres Colt Manhunter aufschnappen ließ.
Der Versorgungs-Lkw holperte durch das Tor und auf den Hof des Geländes. Ich sah, wie noch die Enden eines durchgeschnittenen blauen Bandes an beiden Seiten des Tores baumelten. Es tat mir fast leid um die armen Konzernbonzen, denen wir durch unsere Aktion Unannehmlichkeiten bereiten würden. Sie hatten bei der Eröffnungszeremonie, die am Abend vorher im Trideo übertragen worden war, alle so fürchterlich stolz auf ihr hübsches neues Fusionskraftwerk ausgesehen. Und jetzt wollten wir dafür sorgen, daß sie an ihrem neuen Spielzeug nicht lange Freude haben würden.
Der Lkw fuhr in das Lagerhaus. Als er stehenblieb, sprang ich ab und rollte unter das Fahrzeug. Flash machte dasselbe, so schnell, daß wir heftig mit den Schultern aneinanderstießen. Biggs lag planmäßig oben auf dem Lkw und strengte sich an, wie ein Teil des Lasters auszusehen.
Fußpaare kamen und gingen, als der Lkw entladen wurde. „*Kaffee!*" sagte einer der Packer, genauso wie Flash Paydatal sagen würde. „Wurde aber verdammt noch mal Zeit. Wir müssen uns seit einer Woche mit Kakaopulver und miesem Kräutertee behelfen."
„Ihr müßt schließlich wachsam bleiben, vor allem die Techs", antwortete jemand. „Wie sollen die sonst wach bleiben, um diese verdammten Monitore zu überwachen?"
Nach einer Welle entfernten sich die Stimmen und die Füße. Einige Minuten später sahen wir ein anderes Paar Füße: Kampfstiefel mit Fransen. „Alles klar", sagte Biggs leise. „Zeit für den nächsten Stopp auf unserer Tour."
Ich rollte unter dem Laster hervor und stand auf. „Ich habe den Plan im Kopf. Wir gehen nach links, den ersten Korridor entlang

bis zu den nächsten Aufzügen. Davon nehmen wir den mittleren – der bringt uns zu dem Laufsteg, der zum Reaktorgehäuse führt." Ich wandte mich an Biggs. „Was haben wir sicherheitsmäßig zu erwarten?"

Die Finger des Zwerges woben ein Muster, und seine Augen wurden leer. „Wachpatrouille war gerade in der Halle draußen", sagte er, noch schleppender als sonst. „Wird hier mindestens zehn Minuten nicht wieder vorbeikommen. Noch mehr Patrouillen im Kernbereich, auch Paraviecher – Sirenen. Und ein Sicherheitsrigger ist praktisch in die gesamte Anlage eingestöpselt." Er schauderte leicht, und sein Blick wurde wieder klar. „Zeit für den Maskezauber." Er wackelte mit den Fingern, dann berührte er Flash und mich an der Schulter.

„Hey, Animal – diese Konuniform steht dir ja sogar fast", sagte Flash. Manchmal sagt sie solche Sachen, nur um zu sehen, wie ich reagiere. Der Maskierungszauber hatte sie auch in eine Uniform gesteckt, und ich konnte kleine Büschel dunkler Haare unter ihrem Hut hervorlugen sehen. Auch nicht schlecht.

Ich schenkte ihr ein böses Grinsen. „Vielleicht nehme ich eine davon mit nach Hause." Von jedem Run gegen Shiawase nahm ich ein kleines Souvenir mit. Wesentlich befriedigender als kalte, harte Credstäbe ...

Sie sah mich besorgt an, und ich hätte am liebsten aufgelacht. Es ist so leicht, sie hochzunehmen ... „Keine Schießerei, bis wir auf dem Rückweg sind, okay?"

Ich tätschelte meine MP. „Ich kann warten."

„Tut mir leid, daß ich euch unterbrechen muß", sagte Biggs, „aber da ist eine Patrouille, der wir aus dem Weg gehen sollten."

Wir kamen problemlos bis zu den Aufzügen, und dann machte Flash sich an ihren Teil des Jobs – sie drang mit ihrem Deck in das Aufzugnetzwerk ein und brachte einen leeren Aufzug direkt zu uns. Gleichzeitig befahl sie dem System, alle anderen Aufzüge daran zu hindern, Leute auszuspucken, bis Aufzug Nummer 3 – unserer – seine Türen geschlossen hatte. Der Sicherheitsrigger, der jedes System in diesem ganzen verdammten Komplex überwachen mußte, konzentrierte sich mehr auf Bewegungsmelder, Überwachungskameras und andere eindeutigere Sicherheitsmaßnahmen; er würde ein kleines Herumpfuschen an einem internen Aufzugsystem kaum bemerken. In der Zwischenzeit behielten Biggs und ich den Korridor im Auge. Ein Sec-Typ mit Knarre in einem ungünstigen Moment konnte uns die Sache gründlich vermiesen.

Der Aufzug öffnete sich, und wir fuhren damit bis zum Reaktorgehäuse. Er öffnete sich zu einem breiten Laufsteg mit einem Geländer hin, an dem man wahrscheinlich immer noch sehen kann, wo ich mich festhielt; die Aussicht war so spektakulär, daß mir schwindlig wurde.

Wir befanden uns etwa auf zwei Drittel Höhe des größten verdammten Raumes, den ich je gesehen habe. Ich war einmal in der Grand Central Station in New York auf einem auswärtigen Run; die Halle hier war noch größer. Und sie war voller riesiger torpedoförmiger Tanks, die vom Boden bis zur Decke reichten. Dazwischen ein Gewirr von Verbindungsrohren, die dicker waren als meine beiden Arme zusammen, Stahlträgern und Laufstegen und riesigen Flaschenzügen, mit denen man wahrscheinlich Wartungsausrüstung hinauf auf die kleinen krähennestähnlichen Dinger oben an jedem Tank beförderte.

Ich blickte nach oben und machte dann den Fehler, nach unten zu sehen. Decke und Boden verschwanden im Schatten. Ich schluckte schwer und betete, daß ich mein Mittagessen bei mir behalten würde. Ich hatte bisher nie Probleme mit Höhenangst gehabt, und dieser Run war eine ungünstige Gelegenheit, damit zu beginnen. Vielleicht würde es besser werden, wenn wir uns bewegten und mich irgend etwas von dem Gedanken ablenken würde, wie weit der Boden entfernt sein mochte. Ich hatte das Gefühl, wenn ich nur zum Spaß eine Patrone über das Geländer werfen würde, würde ich nie hören, wie sie aufschlug.

Flash deutete mit dem Kopf zum nächsten Tank, der leicht über einen Laufsteg zu erreichen war. Helle Lichter leuchteten wie bunte Sterne an einer kleinen Instrumententafel an der Seite des Tanks, genau in der richtigen Höhe für menschliches Wartungspersonal. „Ich seh' mir den mal an. Vielleicht kann ich mich von hier mit dem gesamten System unterhalten."

Sie ging über den Laufsteg zum Tank, so sorglos und natürlich wie ein Kind, das barfuß durch den Park läuft. Flash verbrachte ziemlich viel Zeit in der Matrix; die Realität interessierte sie nicht besonders. Was sie vorhatte, war einfach – sie wollte dem Wartungssystem des Reaktors befehlen, die Anlage in den nächsten Tagen kontrolliert herunterzufahren. Ein paar Stunden nach dem Herunterfahren würde sich ein kleines hinterhältiges Programm einschalten und das System außer Betrieb halten, bis es jemandem gelang, Flash' Code zu knacken, oder bis die Hölle einfror. Ich tippte darauf, daß das zweite früher passieren würde. Wenn Mr. Johnson uns zuverlässige Informationen über das Wartungssystem gegeben hatte, konnte Flash ihren Job in wenigen Minuten erledigen. Ich rechnete mit nicht mehr als zehn Minuten, und dabei hatte ich schon mögliche Komplikationen berücksichtigt. (Man lernt, sie zu berücksichtigen, sonst läuft man nicht sehr lange in den Schatten.) Wir hatten gerade genug Zeit, den Job auszuführen und uns zu verziehen, bevor die Wachen ihre nächste Runde machten, nötigenfalls würde ich ein bißchen Blei tanzen lassen und Biggs sich mit den Paravlechern und möglichen anderen magischen Gefahren befassen. Yup, wir hatten an alles gedacht.

Abgesehen von den wirklichen Feinden, natürlich.

Wir folgten Flash in das Krähennest und sahen und hörten uns nach Ärger um. Flash kniete bereits vor der Instrumententafel und stöpselte ein kleines Kästchen ein. Dann verband sie das Kästchen mit ihrem Deck und stöpselte das Deck in ihren Kopf ein. Ich hatte schon hundertmal gesehen, wie sie sich einstöpselte, aber es lief mir jedesmal kalt den Rücken herunter. Zuzusehen, wie sich jemand in eine Maschine einstöpselt ... das ist einfach verrückt. Ich weiß, das klingt komisch von einem Straßensam wie mir, der mehr Chrom in seinem Körper hat als ein ganzes Urban-Brawl-Team, aber sich in ein Computersystem einzustöpseln scheint mir doch etwas anderes zu sein, als sich eine Cyberhand oder eine Smartlink-Verbindung zuzulegen. Bei meinen Körpermodifikationen weiß ich, daß ich die Maschine kontrolliere. Was Flash macht, scheint mir eher der umgekehrte Fall zu sein. Flash sagt immer, ich würde zu viele alte Horror-SF-Schinken sehen; vielleicht hat sie recht. Ich weiß es nicht.

> Sie zog das Kabel aus der Datenbuchse in ihrem Schädel, schüttelte den Kopf, um ihn klarzubekommen, und grinste...

Ihr Gesicht war ausdruckslos, wie immer, wenn sie eingestöpselt ist. Wie sie mir einmal erklärt hat, ist sie viel zu sehr damit beschäftigt, sich im Datenstrom zu orientieren und nach potentiellen Gefahren durch IC Ausschau zu halten, um noch die ganzen Schalter zu betätigen, die dem Gesicht sagen, welchen Ausdruck es zeigen soll. Biggs sah genauso abwesend aus; er behielt die Astralebene im Auge, bereit zu reagieren, falls ein

Watchergeist oder Sicherheitsmagier auftauchen sollte. Einen verrückten kurzen Moment lang hatte ich das Gefühl, der einzige zu sein, der wirklich hier war, zusammengekauert auf einem kleinen Laufsteg neben einem großen, großen Metalltank voller radioaktivem Weißnichtwas und bemüht, nicht darüber nachzudenken, ob der Laufsteg mein Gewicht halten konnte.

Die Minuten krochen vorüber. Dann durchlief Flash ein leichtes Schaudern, was bedeutete, daß sie sich ausstöpselte. Sie zog das Kabel aus der Datenbuchse in ihrem Schädel, schüttelte den Kopf, um ihn klarzubekommen, und grinste mich an. „Mission erfolgreich beendet. Zeit zu gehen."

In dem Moment schrillte der Alarm los, und ich wußte, daß wir hereingelegt worden waren.

Wir fanden später heraus, daß die Dreckskerle, die uns angeheuert hatten, Ihren eigenen Decker in das System eingeschleust hatten, der Flash im Auge behielt. In dem Moment, als sie den Job beendete und sich ausstöpselte, löste der Decker einen Systemalarm aus. Der Plan war, daß Shiawases Sec-Boys uns ausradieren sollten; und während sie eifrig damit beschäftigt waren, uns zu jagen, würde ein Doppelagent, der für unseren wahren Auftraggeber arbeitete, alle Spuren unserer Sabotage beseitigen. Sie wollten, daß es so aussah, als wäre der Reaktor von allein ausgefallen; so würde diese Anlage für Shiawase nutzlos *und* sie stellten sicher, daß der Kon nie ein weiteres Kraftwerk errichten dürfte. Flash und Biggs und ich waren die einzigen Schwachstellen im Plan; wir kannten die Wahrheit, da wir die Sabotage betrieben hatten, also mußten sie uns zum Schweigen bringen. Permanent.

In diesem Moment wußten wir das alles jedoch noch nicht. Wir wußten nur, daß wir unseren Arsch retten mußten. Flash zog die Leitungen ihres Decks aus dem Kästchen und schwang das Deck über ihre Schulter; aber bevor wir auf dem Weg zurückgehen konnten, den wir gekommen waren, hörten wir das PING des Aufzuges. Zwei Sekunden später traten vier Sicherheitsgardisten aus dem Aufzug, die Waffen im Anschlag.

Sie gingen jeweils zu zweit nach links und rechts; wir hatten vielleicht ein paar Sekunden, bevor sie nahe genug waren, um uns vor der Silhouette des Tanks zu erblicken. Ich zog meine MP, um auf den ersten Konzerntypen zu ballern, der seinen häßlichen Kopf zeigen würde; dann hielt ich plötzlich inne, als mir ein unangenehmer Gedanke durch den Kopf zog. *Was war, wenn ich einen der Tanks traf und der in die Luft ging?* Ich hatte keine Ahnung, was tatsächlich in diesen Tanks drin war. Ich weiß nicht, wie ein Fusionsreaktor funktioniert; ich weiß nur, daß, *weil* er funktioniert, ich einen Haufen Strom und Licht aus dem Seattler Netz ziehen kann. Wenn ich darauf schoß, würde dieser radioaktive Drek oder was auch immer rausfliegen und metamenschliche Knuspercrossies aus uns machen? Konnte ich darauf hoffen, daß das nicht geschah, während mir Verletzung oder Tod durch das Geschoß eines Sec-Typen sicher war?

Etwas jaulte an meinem Ohr vorbei und durchschlug die Hülle des Tanks, kaum einen Zentimeter neben meinem Kopf. Nichts flog in die Luft, also schoß ich zurück. Ein ersticktes Röcheln sagte mir, daß ich mein Ziel getroffen hatte. Zumindest ein Gardist war schon ausgeschaltet. Flash' Colt bellte neben mir los, und ein weiterer Gardist schrie auf. Zwei erledigt, zwei übrig.

Dann hörten wir wieder den Aufzug, gefolgt von dem Geräusch von wesentlich mehr Füßen, als ich eigentlich hören wollte. Bevor ich um den Tank herum ein paar weitere Salven abfeuern konnte, fuchtelte Biggs mit den Fingern und schleuderte ein unsichtbares *Etwas* in Richtung Aufzug. Ein Stück des Laufstegs explodierte und schickte die vier unglücklichen Gardisten, die dort standen, auf die Reise in Richtung Hallenboden.

Ich starrte auf das Chaos. „Was zum Henker war das?"

„Nur ein kleiner Energieball", keuchte Biggs und wischte sich den Schweiß von der Stirn. Er deutete mit dem Kopf auf das Labyrinth der Laufstege, die die Tanks miteinander verbanden. „Komm hier lang. Wir lenken sie ab und arbeiten uns dann zu den Aufzügen zurück."

Kein schlechtes taktisches Denken für einen Schamanen, dachte ich, als Flash und ich hinter dem Zwerg her rannten. Der Schwindel packte mich wieder, sobald ich auf den Laufsteg kam; ich fühlte mich, als würde ich mitten im Raum hängen, mit nicht mehr als einem schmalen Streifen Metall zwischen mir und dem langen Weg nach unten. Ich schüttelte mich, wich Geschossen aus und rannte weiter. Wir legten so etwa ein Drittel der Strecke durch das Reaktorgebäude zurück, wobei Flash und ich oft anhielten und die Verfolger mit Blei eindeckten. Mit unseren Kanonen und Biggs' Sprüchen gewannen wir langsam, aber sicher einen kleinen Vorsprung.

„Oh, drek!" sagte Biggs plötzlich, und sein Gesicht wurde weiß. „Sie haben den Kampfma-"

Er konnte den Satz nicht beenden. Der Laufsteg unter seinen Füßen zersplitterte in tausend Stücke, als der Konzernmagier einen Spruch wirkte, der nur eine Ramme sein konnte. Biggs fiel, schaffte es aber irgendwie, sich an der schweren Eisenkette festzuhalten, die in der Nähe von der Decke hing. Flash, die dicht hinter ihm gewesen war, schaffte es, sich am Geländer des Krähennestes festzuhalten und sich abzufangen. Sie klammerte sich mit einem Arm am Geländer fest und streckte den anderen in Richtung Zwerg aus. Er sah aus, als würde er sich gleich vor Angst in die Hose machen; sein Gewicht hatte die Kette in Schwingungen versetzt, und er gab eine hervorragende Zielscheibe für jeden Konzernscharfschützen ab. Seine Hände rutschten langsam an der Kette abwärts.

Ich riß meine Knarre herum und feuerte wild auf die Gardisten, um sie so in Deckung zu zwingen. Flash lehnte sich so weit zur schwingenden Kette hinaus, wie sie es wagte. „Nimm meine Hand!" rief sie Biggs zu.

„Wir können nirgends hin", schrie er zurück.

Er hatte natürlich recht. Da der Verbindungssteg in tausend Stükke gegangen war, gab es nur einen Fluchtweg für uns, und der war mit Sicherheitsgardisten übersät. Es sei denn ...

Ich blickte zu Flash hinunter. „Klettert die Kette runter. Das ist unsere einzige Chance."

Flash nickte und drehte sich herum, dann warf sie sich ins Leere. Sie packte die Kette oberhalb von Biggs, der aufkreischte, als seine Hände durch die Erschütterung noch weiter abrutschten. „Umklammere die Kette mit deinen Beinen", rief sie ihm zu. „Dann laß dich langsam runter. Bist du schon mal an einem Seil geklettert?"

„Bär klettert nicht, es sei denn auf einen Baum", antwortete er, doch in seiner Stimme schwang neben dem Zittern auch ein wenig Humor mit. Er würde es schaffen.

Ich wartete, bis Biggs und Flash ein bißchen weiter unten waren. Meine Schulter brannte, als ein Geschoß eine Furche hineinzog. *Zu nahe.* Ich gab noch einen Feuerstoß ab, dann sprang ich.

Die Kette schaukelte wild, als ich sie zu packen bekam. Sobald ich einen einigermaßen sicheren Griff hatte, ließ ich mich, so schnell ich konnte, hinab; ich wollte nicht länger als unbedingt notwendig ein leichtes Ziel abgeben. Über mir spuckten die Kanonen wieder los, doch nichts traf mich. Irgend jemand fluchte; ich riskierte einen Blick nach oben und sah, wie jemand, wahrscheinlich der Kampfmagier, zurücktaumelte und nach einem Schwarm Nichts schlug, das um seinen Kopf schwirrte. Anscheinend hatte Biggs einen Illusionszauber losgelassen; ich hoffte, daß er so lange anhalten würde, bis wir in den Schatten unter-

getaucht und aus der Sichtlinie des Magiers verschwunden waren. Dann wären wir vor ihm sicher – wenn ein Magier dich nicht sehen kann, kann er dir auch nicht weh tun.

Irgend etwas kreischte in der Ferne – ein Tier, nichts Metamenschliches. „Drek!" fluchte Biggs herzhaft von unten. „Ich habe die verdammten Sirenen vergessen!"

Da sah ich sie schon – zwei fliegende Gestalten mit langen Körpern, geschwungenen Flügeln und spitzen Schnäbeln, die zum Zustoßen bereit waren. Ihr Kreischen tat in den Ohren weh. „Keine Panik", rief ich mit einer Zuversicht, die ich eigentlich gar nicht verspürte, und hielt mich so gut es ging mit meinem rechten Arm an der Kette fest. Dann zielte ich.

Die Sirenen stürzten sich mit den Klauen voran auf mich. Ich feuerte. Der Rückstoß der Waffe ließ die Kette wild schaukeln, aber die Sirenen fielen wie ein Paar Backsteine. Ich senkte die Waffe und kletterte weiter nach unten.

Es dauerte ewig, bis wir den Boden erreichten, aber schließlich schafften wir es. Dann rannten wir durch den Komplex, auf dem direktesten Weg in Richtung Ausgang, den wir zu nehmen wagten, wir wichen weiteren Patrouillen aus und schossen uns den Weg frei, wenn es uns nicht gelang. Jetzt konnte ich mich so richtig amüsieren – mehr, als mir lieb war, um ehrlich zu sein. Gebäude um Gebäude flog an uns vorüber, bis schließlich niemand mehr zwischen uns und der Freiheit stand. Aber dann hatten wir erst den richtigen Ärger am Arsch.

Wir dachten zuerst, es sei eine weitere Sicherheitspatrouille, bis wir sie sahen. Sie erwischten uns, als wir durch die Tür kamen – eine Kugel aus dem Nichts erwischte Flash im Hals, während eine andere in Biggs' Schulter steckenblieb und eine dritte über meinen Kopf zischte, als ich mich zu Boden warf. Ich rollte mich in den nächstgelegenen Schatten und wartete, daß diese neue Gefahr in Sichtweite kam, um sie voller Blei zu pumpen.

Ich konnte nur einen Blick auf sie werfen, und der brachte mir nicht viele Informationen. Es waren drei, komplett schwarz gekleidet, nirgends ein Konzernlogo. Ich lag auf meinem Waffenarm: wenn ich mich zu schnell bewegte, um ihn in Schußposition zu bringen, würden sie mich vielleicht hören und wieder mit den Schatten verschmelzen, aus denen sie gekommen waren. Ich begann vorsichtig, meine Position zu verändern.

Jemand rief; dann tauchte ein vierter Schwarzgekleideter auf, der Biggs vor sich herschob, seinen Arm auf den Rücken gedreht. „Ich habe einen", sagte er. „Jetzt müssen wir nur noch den großen Troggy finden."

„Paß auf, was du sagst, Buckley", sagte einer der ersten drei. Es war eine Frau, schlank und etwa von Flash' Größe. *Flash. Verdammt.* In diesem Moment faßte ich den Entschluß, daß diese Dreckskerle für sie bezahlen würden. Irgendwie würde ich herausfinden, wer sie waren – und dann würden einige Leute ganz schön dick in der Scheiße stecken.

„Tut mir leid", sagte der Typ namens Buckley, aber in einem Ton, der deutlich machte, daß es ihm nicht die Bohne leid tat. „Ich habe vergessen, wie empfindlich ihr Elfen sein könnt."

„Haltet die Klappe, ihr beiden", sagte eine dritte Stimme. „Wir haben einen Job zu erledigen. Silver, du und Jones sucht nach dem Troll. Buckley, mach hier weiter."

Die Elfentussi hieß also Silver. Jetzt hatte ich also schon drei Namen als Anhaltspunkte, von denen ich zwei zudem mit Metatypen in Verbindung bringen konnte, um sie einzukreisen. Das war gut. Meine Kanone endlich in Schußposition zu bekommen, wäre noch besser.

Buckley bewegte sich ein wenig, und irgend etwas glitzerte in seiner Hand. Eine Kanone – klein und leicht zu verstecken, wahrscheinlich eine Beretta oder etwas ähnliches. Er hob sie an Biggs' Kopf ...

... und die Welt explodierte in Licht und Lärm.

Einen Moment lang glaubte ich, er hätte tatsächlich geschossen. Dann sah ich durch einen Strudel bunter Lichter, wie Buckley und die anderen Schwarzen stolperten und in die Knie gingen. Biggs packte mein Handgelenk mit seinem unverletzten Arm. „Weg hier, Animal", zischte er. „Solange wir noch können! Mein Chaoszauber wird nicht ewig anhalten!"

Ich hatte schon davon gehört, daß Bärenschamanen zu Berserkern werden konnten, wenn sie verletzt waren. Und nach dem, was Biggs schaffte, muß es wohl stimmen. Verwundet und im Angesicht des Todes fand er die Kraft, einen Zauber zu wirken, der mächtig genug war, alle vier Feinde für einen Moment außer Gefecht zu setzen. Ich sprang auf und rannte hinter ihm her, doch dann drehte ich mich um und eilte zurück. Was ich zu tun hatte, würde nicht lange dauern.

Ich hob Flash's Leiche neben der Tür auf und warf sie mir über die Schulter. Dann rannte ich zum Tor.

Ich ging nicht nach Hause, für den Fall, daß diejenigen, die uns den Hinterhalt gelegt hatten, irgendwie meine Adresse aufgespürt hatten. Statt dessen tauchte ich bei einigen Freunden in Tacoma unter, wo ich mir überlegte, wie ich mit Macduff in Kontakt kommen konnte, ohne daß wir beide dabei draufgingen. Es war natürlich schon eine gewagte Spekulation, daß er überhaupt noch am Leben war; als unser Schieber war er ein weiteres Sicherheitsproblem, das irgend jemand bestimmt aus der Welt haben wollte. Aber ich hatte Glück; Macduff hatte das Weite gesucht, bevor die Problemlöser bei ihm auftauchten. Als ich schließlich mit ihm reden konnte, erzählte ich ihm das bißchen, das ich über die Dreckskerle wußte, und wünschte ihm eine erfolgreiche Jagd. Dann pfiff ich ein paar andere Leute zusammen, die mir einige Gefallen schuldeten, und traf Vorbereitungen für Flash' Begräbnis.

Eine Woche später rief Macduff mich in meiner neuen Wohnung an. Zum ersten Mal in seinem Leben grinste er nicht. „Ich habe herausgefunden, wer unsere mysteriösen Freunde sind", erzählte er mir. „Einen von ihnen habe ich sogar selber einmal gekannt – die Elfin namens Silver. Sie nannte sich damals Lady Grace. Sie und der Rest des Teams arbeiten für Fuchi ... oder arbeiteten."

Ich starrte sein Gesicht auf dem Schirm an. Fuchi existierte nicht mehr, war in den Wirren des Konzernkrieges zerfetzt worden. Fuchi schickte keine Teams mehr los. „Und für wen arbeiten diese Arschlöcher jetzt?"

„Renraku", antwortete er. „Genauer gesagt, für einen Neuankömmling bei Renraku – Shikei Nakatomi, den früheren Chef von Fuchi Asia. Es scheint, und die jüngsten Ereignisse in Seattle scheinen das zu bestätigen, daß Renrakus Obermacker ihren neuen Mitstreiter nicht allzu gut im Griff haben und ihn deshalb auch nicht davon abhalten konnten, seinen persönlichen Rachefeldzug fortzusetzen."

„Rachefeldzug?" Ich war verwirrt. Soweit ich wußte, hatte dieser Nakatomi-Typ keinen besonderen Grund, auf Shiawase oder irgendeinen seiner Bosse zu ballern. „Was für ein Rachefeldzug?"

„Gegen Korin Yamana natürlich", sagte Macduff geduldig, als wäre ich fünf Jahre alt und begriffsstutzig. „Yamana hat neulich bei Shiawase eingeheiratet – oder hast du nicht davon gehört?"

Jetzt erinnerte ich mich. Durch alle Netze waren die hämischen Gerüchte über den mehr als neunzigjährigen CEO von Fuchi Pan-Europa gegangen, der – wortwörtlich – mit Shiawase Corp. ins Bett gegangen ist, indem er die dreißigjährige Nichte des Obermackers geheiratet hat. Angeblich sollen Yamana und Nakatomi kurzfristig zusammengearbeitet haben, um ihren gemeinsamen Rivalen bei Fuchi, Richard Villiers, loszuwerden; sobald er weg war, sind sie anscheinend wieder zum alten Status quo des gegenseitigen Hasses zurückgekehrt. Das dürfte in der nächsten Zeit für einigen interessanten Ärger zwischen Renraku und Shiawase sorgen, wenn Yamana beschloß, zurückzuschlagen. Aber in der Zwischenzeit hatte ich wegen der sinnlosen Machtspielchen eines Konzernbosses einen Chummer verloren. Und ich war nicht einmal dafür bezahlt worden. Und hatte kein Souvenir bekommen.

„Danke, Macduff", sagte Ich langsam und schaltete ab. Dann nahm ich meine MP aus dem Holster und reinigte sie gründlich. Als Ich damit fertig war, wußte ich, was ich zu tun hatte. Ich setzte mich wieder ans Telekom und rief einen Deckerkumpel an.

„Hey, Whisper, ich möchte, daß du etwas für mich herausfindest. Ich brauche den aktuellen Aufenthaltsort einer Elfin namens Silver, arbeitet in den Schatten für Renraku Corporation ..."

UND ES BEGAB SICH ...

Es ist nun neunundvierzig Jahre her, seit sich unsere Welt bis zur Unkenntlichkeit verändert hat.

Fast ein halbes Jahrhundert voller Zeug, das man Fortschritt nennt, und immer noch hängen wir fest in der ewigen Tretmühle von Unterdrückung, Vorurteilen, Zerstörung und Überlebenskampf. Wir erfinden und erschaffen für Geld und nicht aus reiner Freude daran, etwas Neues in die Welt zu bringen. Wir scheinen mehr denn je bereit zu sein, uns auf dem Rücken unserer Mitmenschen an die Spitze des Haufens zu schlagen. Statt die Technologie zu nutzen, um das Los der Menschheit zu verbessern, haben wir zugelassen, daß sie uns noch mehr voneinander entfernt. Wenn wir irgendwann einmal ein goldenes Zeitalter hatten, sind wir irgendwie hindurchgeschlittert, ohne etwas Dauerhaftes oder Wichtiges mitzubekommen.

Mein Name ist Captain Chaos, und ich habe einen schlechten Tag.

Für alle unter euch, die mich nicht kennen – ich bin der Sysop von Shadowland, einem BBS der nächsten Generation mit Basis in Seattle. Wenn euch diese Definition nicht reicht, dann stellt euch Shadowland als Zweigbibliothek des Denver Data Haven vor – des wichtigsten nordamerikanische Knotens für Informationen, Unterstützung und Datenaustausch, frei zugänglich für jeden, der ihn finden kann.

Und genau das ist mein Problem heute. Ich habe jetzt Jahre damit verbracht, die Abenteuer, Ratschläge und Anekdoten anderer in diesem Forum zu präsentieren, und es war eine sehr informative und unterhaltsame Zeit. Wir konnten einem Haufen Leute auf die eine oder andere Weise einen Haufen Ärger ersparen, und das ist etwas, was man sich mit Stolz an die Brust heften darf. Unglücklicherweise versteht nicht jeder, weshalb es uns gibt, und nicht jeder, deres schafft, in den Knoten zu gelangen, kann mit dem, was er hier findet, umgehen. Also muß man gelegentlich das unglückliche Schicksal der Frischlinge hinnehmen, die trotz der Ratschläge erfahrener Mitstreiter einen Weg zur Selbstzerstörung finden – und die beiden Soft-Shells, die vor weniger als zwei Stunden in der Matrix geröstet wurden, sind ein hervorragendes Beispiel dafür, was mit Leuten geschieht, die zu viel Geld und zu wenig Kenntnisse haben.

Daher werde ich heute einmal meine Position schamlos ausnutzen und Shadowland dazu verwenden, mein eigenes Lieblingsgeschwafel loszuwerden, ohne Unterbrechungen. Thema ist die Welt, in der wir leben, und wie sie so wurde. Zur Rechtfertigung könnte ich sagen, daß jene, die sich weigern, aus der Geschichte zu lernen, dazu verdammt sind, sie zu wiederholen – und ich habe die Nase davon voll, daß sie sie im Shadowland wiederholen. Verzeiht mir meine Manieren, aber ich habe keine Lust, mich hier besonders zurückzuhalten.

In der Sechsten Welt ziehen die Megakonzerne sämtliche Fäden, zum Nutzen ihrer Bilanzen – und der Shadowrunner, Leute wie du und ich, die ständig auf des Messers Schneide leben und gegen Bezahlung die Drecksarbeit der Konzerne erledigen. Heutzutage bedeutet Überleben, in den Schatten zu arbeiten: du mußt bereit sein, zu lügen, zu

stehlen und zu töten, um zu überleben. Die Technologie, von der wir abhängen, bringt uns einander nicht näher. Weltweites Kommunikationsnetz? Prima Idee, aber nicht besonders nutzbringend, wenn die eine Hälfte der Weltbevölkerung auf Sim-Sinn-Trips ist und die andere in den Slums, in denen sie gezwungen ist zu leben, kein funktionierendes Datenterminal finden kann. Die Reichen sind reicher geworden und die Armen zahlreicher, also verbarrikadieren sich die Wohlhabenden in bewaffneten Enklaven und überlassen den Rest von uns dem Schicksal. Riesige Teile unseres Planeten sterben, verschlungen vom urbanen Sprawl oder vergiftet von Konzernmüll. An manchen Orten gibt es immer noch Natur und Wildnis, ein großer Teil davon magisch restauriert – aber von dem Sprawl aus, wo ich lebe, kann ich davon nicht allzuviel sehen, und ebensowenig Millionen andere wie ich.

Und dann ist da noch die Rückkehr der Magie, die wirklich alles auf den Kopf gestellt hat. Die destruktive Kraft des Großen Geistertanzes, der Schock, wenn man mitansehen muß, wie sich Familienangehörige in Trolle verwandeln, echte lebende Drachen in den Abendnachrichten auftauchen – all das und noch viel mehr ist zu einem Teil unseres täglichen Lebens geworden. Manche Leute behaupten, wir sind wieder zu unserer alten Lieblingsroutine zurückgekehrt, uns und alles um uns herum zu zerstören. Aber das ist ein Haufen Mist. Glaubt ihr, daß im letzten Jahrhundert irgend jemand auf die Idee gekommen wäre, sich ein direktes neurales Interface implantieren zu lassen, um seinen Job zu sichern, oder sich Sorgen hätte machen müssen, daß Ihn sein Nachbar Im Streit um einen Parkplatz mit einem Feuerball röstet? Glaubt ihr, sie hätten auch nur ein annähernd katastrophales Trauma erleben müssen, wie sich in etwas zu verwandeln, das die eigenen Familienangehörigen als Monster betrachten? Mußten sie Angst davor haben, daß ihr Gehirn geröstet wird, weil sie aus Versehen in die falsche Ecke eines Computersystems geraten sind? Oder daß irgendein astraler Spanner sie im Schlafzimmer belauert? Konnten sie einen verdammten Drachen zum Präsidenten wählen?

Viele Dinge haben sich verändert, aber manches ist gleichgeblieben. Das Big Business nimmt dich immer noch bei jeder sich bietenden Gelegenheit bis aufs Hemd aus, und für diejenigen unter uns, die nicht für die Kons arbeiten, ist das Verbrechen der Weg an die Fleischtöpfe.

MIT OPTIMISMUS UND ZUVERSICHT IN DIE APOKALYPSE (1999–2010)

Es begann alles mit zwei Entscheidungen des Obersten Gerichtshofes, die 1999 bzw. 2001 gefällt wurden und die Bühne frei machten für eine Welt, in der die allesverschlingenden Megakonzerne das Sagen haben und Shadowrunner als Schachfiguren in ihren Spielen einsetzen. Die Entwicklung der Megakonzerne hatte sich bereits in den 1980ern und '90ern abgezeichnet, als das Fusionsfieber alles, von Banken bis zu Rüstungsfirmen, zusammenpappte wie den Schmier auf den Badezimmerfliesen. Aber die ersten echten Nägel im Sarg der alten Welt waren das Seretech- und das Shiawase-Urteil. Das erste Urteil bestätigte Seretech Corporation das Recht, für den Schutz von Personal und Eigentum eine bewaffnete Streitmacht zu unterhalten, wodurch letztlich alle Privatarmeen legitimiert wurden. Das zweite Urteil hatte noch üblere Konsequenzen; es etablierte die Konzern-Extraterritorialität, die multinationalen Konzernen die gleichen Rechte und Privilegien zusicherte, wie ausländische Staaten sie in Form von Konsulaten oder Botschaften in jedem beliebigen Land genießen. (Das Shiawase-Urteil verdankt seine Existenz einem vermurksten Überfall auf ein Kernkraftwerk von Shiawase, Inc. durch die radikalen Ökoterroristen von TerraFirst!. TerraFirst! soll später angeblich Beweise gesammelt haben, daß dieser Überfall in Wirklichkeit von Shiawase inszeniert worden war, doch sie wurden vernichtet, als eine Bombe das kalifornische Büro der Gruppe zerstörte und dabei etliche wichtige Mitglieder tötete. Möglicherweise wurde diese Bombe von Shadowrunnern gelegt. So läuft das nun einmal in der Sechsten Welt.)

ROHSTOFFRAUSCH UND LONE EAGLE

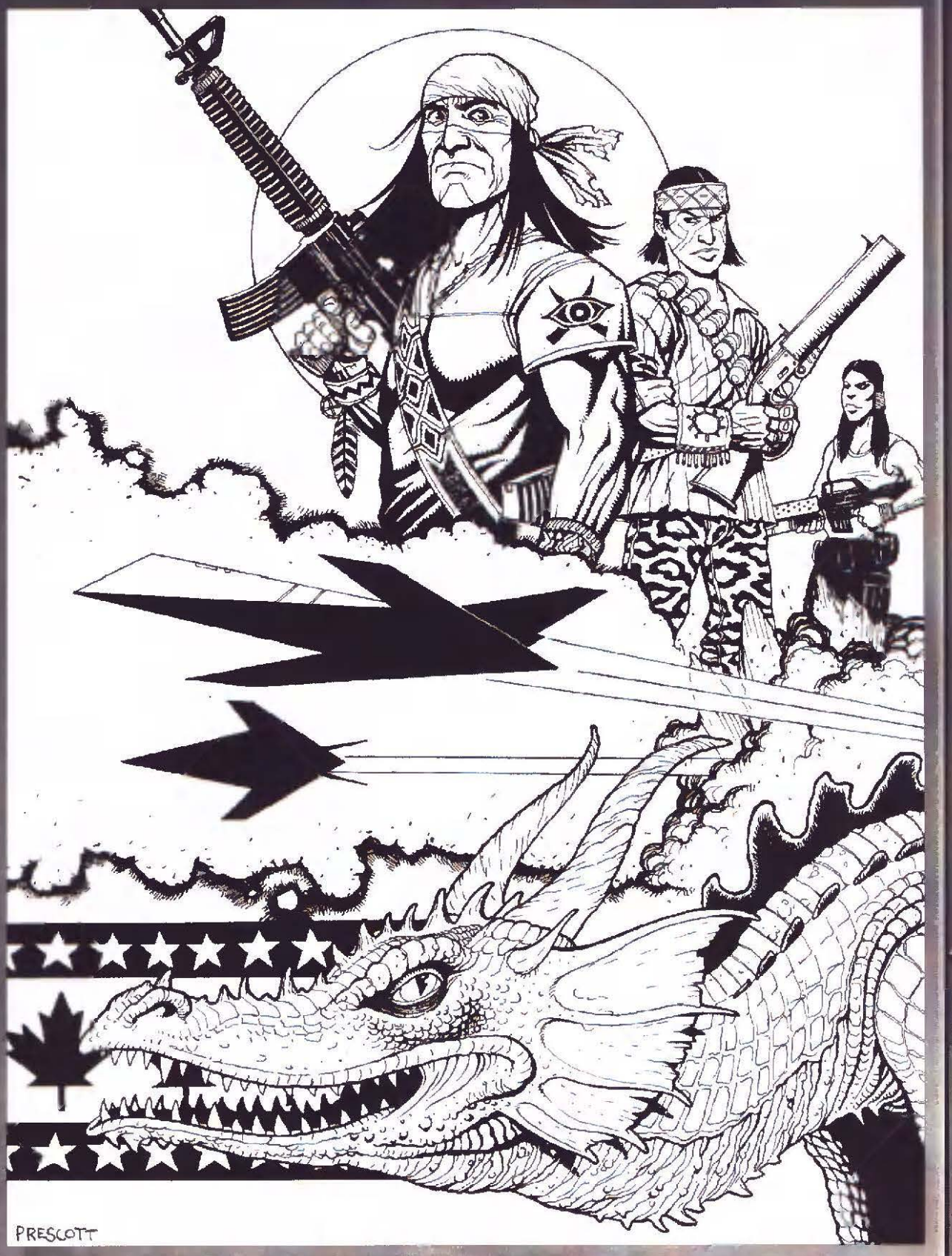
Die Welt bekam die Konsequenzen der neugewonnenen Konzernmacht sehr bald zu spüren, als massive Landaneignungen etliche Indianerstämme vertrieben und die nordamerikanische Landkarte umgestalteten. Kaum ein Jahr nach dem Shiawase-Urteil zettelte die US-Regierung den „Rohstoffrausch" an, einen Landraub der Konzerne in Indianerreservaten und auf Bundesgebiet. Das war wirklich ein lustiger Deal; die Regierung berief sich auf das Enteignungsrecht des Bundes, um das Land unter ihre Kontrolle zu bringen, dann lizenzierte sie seine Ausbeutung an die Konzerne. Der Landraub war für viele amerikanische Ureinwohner der sprichwörtliche Tropfen, der das Faß zum Überlaufen brachte: seit Jahrhunderten hatten wir ihnen alles genommen, was wir kriegen konnten, und jetzt raubte der Große Weiße Vater in Washington ihnen auch noch das wenige, was Ihnen geblieben war. Die radikaler Gesinnten gründeten das Sovereign American Indian Movement (SAIM), um gegen den Landraub der Konzerne zu kämpfen.

Das SAIM engagierte sich stark, hatte jedoch keine besonders großen Chancen gegen kaltes, hartes Konzerngeld, bis im Jahre 2009 United Oil Industries die Ausbeutungsrechte der petrochemischen Ressourcen in einem Zehntel der verbliebenen Indianergebiete erwarb. Das war der entscheidende Funke, der schließlich zur Explosion führte. Das SAIM reagierte, indem es ein Raketensilo der Shiloh-Starteinrichtung der U.S. Air Force im nordwestlichen Montana kaperte und drohte, die Raketen zu starten, falls die US-Regierung und die Konzerne nicht das gesamte Indianerland, das sie sich unter den Nagel gerissen hatten, zurückgaben.

Erwartungsgemäß versuchte niemand wirklich, die Sache beizulegen. Statt dessen taten die US-Oberhonchos zehn Tage lang so, als würden sie mit den Besetzern verhandeln, und schickten dann ein Delta-Antiterrorteam los. Die „good boys" eroberten das Silo zurück, doch vorher konnte noch jemand eine Lone-Eagle-Interkontinentalrakete zünden, die auf direktem Zielkurs auf die Russische Republik lag. Wir standen an der Schwelle zum Dritten Weltkrieg – und dann geschah das Unmögliche. Die Sprengköpfe schlugen niemals im Ziel ein. Bis heute hat niemand herausgefunden, warum nicht. Waren die Abfangraketen der Rußkis erfolgreich, oder haben wir schlicht und einfach ein Wunder erlebt? Wer weiß?

Während die Ereignisse noch heiß waren, ließen die Führer der freien Welt natürlich die Leute, die sie gewählt hatten, im Unwissen über die drohende Zerstörung des Planeten. Sobald sich die Aufregung jedoch etwas gelegt hatte, erwies sich der Lone-Eagle-"Zwischenfall" (wie sie es nannten – Ich liebe Untertreibungen) zu einem willkommenen Propagandamittel in der Auseinandersetzung mit dem SAIM. Als die Öffentlichkeit von der Krise erfuhr, wurden Indianer fast überall zu Ausgestoßenen. Dank etwas Unterstützung der konzerneigenen PR-Abteilungen und einer bis zur Hysterie aufgeputschten Presse wurden alle amerikanischen Ureinwohner zu Sympathisanten des SAIM und damit zu Sündenböcken erklärt. Innerhalb kürzester Zeit kam es bundesweit zu Ausschreitungen gegen Indianer.

Der US-Kongreß, nur zu bereit, sich Umfrageergebnisse zu eigen zu machen, nach denen Indianer noch weniger vertrauenswürdig seien als Gebrauchtwagenhändler, schürte die Atmo-


PRESCOTT

sphäre des Völkerhasses noch zusätzlich durch den Erlaß des Umerziehungs- und Umsiedlungsgesetzes (Relocation Act) Ende 2009. Das Gesetz forderte die Internierung aller, die in Irgendeiner Weise mit dem SAIM in Verbindung gebracht werden konnten. Am gleichen Tag erließ Kanadas Parlament das Nepean-Gesetz, das Internierungslager für amerikanische Ureinwohner legitimierte. Es überrascht nicht besonders, daß der Mißbrauch beider Gesetze weite Kreise zog. Bis 2010 wurden Tausende von unschuldigen Indianern in „Umerziehungszentren" verfrachtet (mein persönlicher Lieblingseuphemismus für Konzentrationslager). Viele von ihnen kehrten nie zurück.

Im gleichen Jahr kam es auch in Texas zu einem interessanten Zwischenfall – übrigens dem einzigen, bei dem die wahren Schuldigen an der ganzen Misere zumindest fast einen drüber bekamen. Eine Bande arbeits- und wohnungsloser Arbeiter stürmte das Dallas-Hauptquartier von United Oil Industries und verlangte, daß die „faschistischen Konzerne" für die finanziellen und kriminellen Probleme der Stadt Dallas zur Verantwortung gezogen werden sollten. Die texanische Regierung schickte Spezialeinheiten der Texas Rangers los, und nachdem sich der Staub gelegt hatte, erließ der Staat Texas Gesetze, die konzerneigenen Sicherheitskräften freie Hand im Umgang mit bewaffneten Eindringlingen gaben. (Also dankt allen Texanern, die ihr kennt, dafür, daß sie uns die Ära des „Erst schießen, dann fragen" als gesetzlich verankerte Operationsprozedur gebracht haben.) Auf der ganzen Welt wurden Gesetze mit ähnlichem Inhalt erlassen, die die Errichtung von städtischen Milizen mit militärischer Bewaffnung gestatteten und den Bürgern das Recht gaben, privaten Sicherheitsorganisationen den Schutz ihrer Kommunen mit tödlicher Feuerkraft zu übertragen. Das machte den Weg frei für Lone Star und seine Mietcops, die so viele Shadowrunner voller Begeisterung hassen.

JAPAN, INC.

Das erste Jahrzehnt des neuen Jahrhunderts sah Japan als neue Großmacht aus seiner langen Rezessionsphase erstehen, hauptsächlich dank seiner reichen und habgierigen Konzerne. (Yup, es gibt sie immer noch, die modernen Raubritter.) 2005 erklärte Südkorea, unterstützt von japanischen Konzerninteressen, Nordkorea den Krieg. Anfang 2006 feuerte Nordkorea in einem verzweifelten Versuch, Japan gewaltsam aus dem Konflikt zu drängen, Nuklearraketen auf die Inseln ab. Die Raketen detonierten jedoch nicht, und bis zum Ende des Jahres war Nordkorea überrannt. Ermutigt von diesem militärischen Erfolg, rief Japan sich kurzerhand zum Japanischen Kaiserreich aus. Kurz darauf wurden die ersten einer ganzen Flotte von Sonnenkollektor-Satelliten in den Orbit geschossen, die Mikrowellenenergie zu Empfangsstationen auf der Erde schickten. Mit dieser relativ billigen Methode der Energieversorgung in isolierten Gebieten begann Japan (lies: die Japskons) mit der ökonomischen Übernahme der Dritten Welt. Das Wiedererstarken Japans als militärische Macht folgte kurz darauf, wie die Bewohner der Philippinen, San Franciscos und anderer Regionen bald herausfinden sollten. Doch dazu kommen wir noch.

VITAS – DER NEUE SCHWARZE TOD

All das verblaßte jedoch angesichts der VITAS-Seuche. Die ersten Fälle des Virusinduzierten Toxischen Allergie-Syndroms traten 2010 in Indien auf; bis zum Ende des Jahres hatte die Krankheit nahezu ein Viertel der Weltbevölkerung dahingerafft. Panik

brach aus; selbst die Reichen und Gutversorgten konnten an dieser Heimsuchung sterben, und wer noch gesund war, versuchte mit allen denkbaren Mitteln, gesund zu bleiben. Mexiko City erlitt eine der weltweit schlimmsten Heimsuchungen, die von den Einwohnern „Terror Time" genannt wurde; als sich die Toten in den Straßen häuften, brannten selbsternannte Bürgerkomitees ganze Stadtviertel als „hygienische Vorsichtsmaßnahme" ab.

2011 – DAS JAHR DES CHAOS

So brutal VITAS auch zuschlug, es sollte noch schlimmer kommen. Das Jahr 2011 – von den Maya als das Jahr vorhergesagt, in dem die Welt enden und eine neue Welt erstehen sollte – sah bizarrere und unglaublichere Umwälzungen als jedes andere Jahr vorher oder nachher. Es begann mit einer eher gewöhnlichen Art von Chaos – mit Rassenunruhen in Texas, als die Auflösung der mexikanischen Regierung im Januar Tausende von Flüchtlingen über die texanische Grenze trieb. Und dann wurde es ziemlich schnell richtig verrückt. In der ganzen Welt gebaren „normale" Eltern anscheinend mutierte Kinder – Elfen und Zwerge, die ersten Metamenschen. Die Wissenschaftler nannten dieses furchterregende Phänomen *Ungeklärte Genetische Expression* oder UGE. Ich schätze, sie dachten sich, daß ein wissenschaftlich klingender Name für diesen Horror die Leute beruhigen würde („Ihr Kind ist kein Monster, sondern ein UGE-Baby.") oder sie zumindest von der beunruhigenden Tatsache ablenken würde, daß die moderne Medizin nicht die Spur einer Idee hatte, was da überhaupt los war. Niemand ahnte, daß die UGE die erste Manifestierung der Magie in der Welt war; niemand wußte damals, wie Magie überhaupt aussah.

Weitere magische Zwischenfälle folgten, die sich allmählich auftürmten wie Autos auf einem Schrottplatz. Am 24. Dezember wurden Hunderte von Japanern in einem Hochgeschwindigkeitszug nahe dem Fudschijama Zeuge des ersten Erscheinens des Großen Drachen Ryumyo. Exakt im selben Moment führte Daniel Howling Coyote – der indianische Schamane und spätere Prophet des Großen Geistertanzes, der Initiator des Guerillakrieges gegen die US-Regierung, der schließlich zur Gründung der Native American Nations (NAN) führte – seine Gefolgsleute aus dem Umerziehungszentrum in Abilene, Texas. Augenzeugen unter den Wachtposten des Lagers berichteten, daß keiner der Schüsse, die auf Howling Coyote abgefeuert wurden, ihn verletzte; mehrere Wachtposten bestehen darauf, daß ihre Kugeln von einem „Glühen" aufgehalten wurden, das den Schamanen umgab, als er den ersten Schritt für die Freiheit seines Volkes tat.

Die Magie veränderte vielerorts Wetterverhältnisse und Landschaften. In Australien wütete der erste einer ganzen Reihe von „Manastürmen" im Outback und forderte Hunderte von Todesopfern, in Irland begannen die Wälder ohne erkennbaren Grund mit irrsinniger Geschwindigkeit zu wachsen, und die uralten Sighe-Straßen, Hochmoore und Cairnlinien erhoben sich wieder aus dem Land. In ganz Großbritannien brachen Steinkreise und Menhire aus dem Boden und bildeten Muster heiliger Stätten entlang bekannter Leylinien.

Wir hatten keinen blassen Schimmer, was da los war, bis zum 27. Januar 2012, als der Große Drache Dunkelzahn zum ersten Mal in der Nähe des Cherry Creek Lake in Denver erschien. Reporter aus der ganzen Welt schlugen sich um einen Exklusivbericht, selbst als das Militär versuchte, den Bereich abzuriegeln. Die Siegerin hieß Holly Brighton, eine Quotenkönigin des samstäglichen Vorabendprogramms. Das anschließende Interview – über zwölf Stunden und sechzehn Minuten – gab der Welt den ersten Eindruck vom Ausmaß der Wiedererstehung der Magie, die von nun an das Erwachen genannt wurde.

WENN HEUTE DIENSTAG IST, DANN MÜSSEN WIR IN DEN UCAS SEIN ... (2012–2018)

Die Welt hatte kaum Zeit, zu Atem zu kommen, als sie schon die Welle der Sezessionen traf. Die erste und wichtigste für die Menschen der Vereinigten Staaten und Kanadas war die Gründung der Native American Nations durch Daniel Howling Coyote im Jahre 2014. Der neugewählte Präsident Mexikos wollte da nicht zurückstehen, nannte 2015 sein Land in Aztlan um und forderte alle Hispanics auf, „an der Rückbesinnung auf unser glorreiches kulturelles Erbe mitzuarbeiten". Diese rhetorischen Floskeln sollten nur die nüchterne Wahrheit verschleiern, daß Aztlan nichts weiter als ein neues Spielzeug der ORO Corporation war, denn ORO hatte den mexikanischen Präsidenten und seine Regierung komplett in die Tasche gesteckt. (Aus ORO sollte später Aztechnology werden, einer der meistgefürchteten Megakons unserer Zeit, dem Aztlan als hundertprozentige Tochtergesellschaft gehört.)

KLEINE KATASTROPHEN-CHRONIK

Wer hat uns übler mitgespielt – Mensch oder Natur? Entscheidet selbst.

2003: Eine Sturmflut an der deutschen Nordseeküste überschwemmt das Land mit verseuchtem Wasser. Hamburg wird vom Dreckwasser überschwemmt, und mehrere Kernkraftwerke gehen durch Notabschaltung vom Netz.

2004: In Kent in Großbritannien verseucht eine nukleare Kernschmelze ein riesiges Gebiet und fordert 6.000 Todesopfer.

2005: Ein schweres Erdbeben erschüttert New York, tötet 200.000 Einwohner und verursacht Schäden in Milliardenhöhe.

2008: Ein Meteor kollidiert mit der Raumstation Mir II (die kurz zuvor von den Russen an den Konzern Harris-3M verkauft wurde) und tötet zwei Crewmitglieder. Die übrigen sterben kurze Zeit später, da Harris-3M es nicht geregelt bekommt, eine Rettungsmission zu starten. (Netter Haufen, diese 3M-Jungs.)

2009: Im französischen Kernkraftwerk Cattenom nahe der deutschen Grenze kommt es zum Super-GAU, der Luxemburg, Lothringen und das Saarland kontaminiert.

2011: Der Höhepunkt. Winde von Hurrikanstärke drücken verseuchtes Wasser in Elbe und Rhein hinein, wo bald viele Dämme und Deiche brechen. Die Flut verschlingt fast die gesamten Niederlande und begräbt große Teile Belgiens, Dänemarks und Deutschlands unter giftigen Wassermassen. Schwere Springfluten treffen Westengland, Erdrutsche begraben Wales, und in Zentralschottland kommt es zu schweren Erdbeben. Die Naturkatastrophen werden gefolgt von Giftlecks in atomaren und chemischen Anlagen, die die letzten Flüsse verseuchen. Und um allem die Krone aufzusetzen, kommt es noch in zwei weiteren Kernkraftwerken in Großbritannien zur Kernschmelze, der Tausende zum Opfer fallen.

2016: Eine Terroristenbande verursacht eine Ölverseuchung der Nordsee, die sich über 20 Meilen ins Landesinnere erstreckt und so die schottische Toxische Randzone schafft.

2028: Ein schweres Erdbeben erschüttert Los Angeles und zerstört den Flughafen LAX.

2039: Ein Chemieunfall im Teeside-Distrikt von London fordert über 70.000 Todesopfer.

2042: Die Zeta-Impchem Corporation wird im Polydopa-Skandal angeklagt; anscheinend hat sie in den letzten vier Jahren neurotoxischen Giftmüll im zentralen Afrika abgeladen. Nettoergebnis: 4.000 Tote und 35.000 Fälle irreparabler Hirnschäden.

2051: Ein schweres Erdbeben sucht die San Francisco Bay heim.

2053: Ein Tanker von United Oil verliert im Hafen von Boston einige Millionen Gallonen Petrochemikalien. Das wenige überlebende Meeresleben ist bis zur Unkenntlichkeit mutiert.

WYRM-HIGHLIGHTS

Hier ein paar Daten über den Einstieg der Großen Drachen in die Weltpolitik:

2012: Der Große Drache Lofwyr erscheint in Deutschland und ergreift die ersten Maßnahmen, in der Konzernwelt mitzumischen.

2020: Als Reaktion auf die Erklärung des Jihad gegen die metamenschlichen Rassen durch den regierenden Ayatollah des Iran zerstört der Drache Aden die Stadt Teheran.

2039: Der zweite Dolmetscher des Großdrachen Dunkelzahn geht in den Ruhestand und wird ersetzt durch Nadja Daviar, über deren privaten Hintergrund keine Aufzeichnungen existieren. (Und ich meine *keine*. Ein Haufen Leute hat danach gesucht.)

2041: Der EuroAir-Flug 329 von London nach Atlanta wird über dem Atlantik zerstört. Der verstümmelte letzte Funkspruch und geborgene Bänder des Flugschreibers deuten darauf hin, daß das Flugzeug von einem Drachen angegriffen wurde (der später als möglicherweise identisch mit Sirrurg identifiziert wurde) und daß ein heldenhafter Passagier das Ungetüm einige Minuten lang durch Zauberei aufhielt, bevor der Flieger sein Ende fand.

2042: Dunkelzahn ruft „Wyrm Talk" ins Leben, eine halbjährliche Talkshow. Die Themen reichen von Interviews mit berühmten Persönlichkeiten bis zu tiefsinnigen Kommentaren zu Kultur und Gesellschaft. (Verpaßt nicht die Wiederholungen auf Kanal 62 in Seattle.)

2053: Tir Tairngire versucht den Shasta-Stausee in Nordkalifornien zu erobern, doch der Große Drache Hestaby zwingt die elfischen Truppen, sich zurückzuziehen. Hestaby übernimmt den Stausee und das umliegende Land.

DER INDIANERKRIEG UND DER GROSSE GEISTERTANZ

Die NAN, eine Koalition von Stämmen unter der Führung des sogenannten Souveränen Stammesrates, beanspruchte ganz Nordamerika und befahl allen Anglos unter Androhung schwerster magischer Vergeltung, den Kontinent zu verlassen. (Mit „Anglos" meinte sie natürlich auch alle Afrikaner und Asiaten, nicht nur Amerikaner angelsächsischer Abstammung. Ich schätze, daß wir Nichtindianer für sie alle gleich aussehen ...) Trotz des bizarren magischen Dreks, von dem die Welt bereits heimgesucht worden war, glaubte niemand daran, daß die Drohung ernst gemeint sei ... bis der Redondo Peak in New Mexico ausbrach und Los Alamos verschüttete. Fast unmittelbar danach erschien Howling Coyote in einer Fernsehübertragung aus einem nahegelegenen Zuni-Reservat und nahm für sich die Ehre in Anspruch, „unsere Mutter Erde dazu gebracht zu haben, diejenigen ihrer Kinder, die sich gegen SIE versündigt haben, zu bestrafen". Weniger als eine Stunde nach der Sendung hob das Sixth Air Cavalry Battalion in Fort Hood, Texas, ab, nur um kurz darauf von plötzlichen, mächtigen Tornados vernichtet zu werden. Dieser Zwischenfall markierte den offiziellen Beginn des NAN-Guerillakrieges.

Der NAN-Konflikt entwickelte sich bald zu einem Debakel für die US-Regierung, die mit der erwarteten Härte reagierte. Präsident Garrety war kein Freund der Indianer, und sein Nachfolger war noch schlimmer. 2016 legte ein Desperado namens William Springer Garrety um und gab dessen Vize William Jarman damit die Gelegenheit, seinen fetten Arsch in den Big Chair zu bugsieren. Jarman feierte seine unerwartete Erhebung ins höchste Amt mit der berüchtigten Verfügung 17-321, die die Vernichtung aller Indianerstämme forderte. Einen Monat später ratifizierte der Kongreß diese Verfügung mit dem Entschließungsgesetz (Resolution Act) von 2016. Die Fronten waren geklärt, und es gab nicht den geringsten Anlaß, auf eine friedliche Beilegung des Konfliktes zu hoffen.

Howling Coyote antwortete mit der effektivsten Waffe in seinem Arsenal: Magie. Im folgenden Jahr begannen Coyote und seine Leute – und später Indianer auf dem gesamten Kontinent – das magische Ritual, das als der Große Geistertanz berühmt wurde. Der Tanz förderte ungeahnte Mengen magischer Energie zutage, die die Indianer gegen ihre Feinde einsetzten. Als die US-Regierung sich anschickte, das Entschließungsgesetz in die Tat umzusetzen, führten anomales Wetter und andere unheimliche Zwischenfälle zu Störungen in Militärbasen und Versorgungslagern. Das Chaos erreichte seinen Höhepunkt am 17. August 2017, als gleichzeitig der Mount Hood, der Mount Rainier, der Mount St. Helens und der Mount Adams mit kataklysmischer Gewalt ausbrachen. Die Plötzlichkeit und das Ausmaß der Verwüstungen überzeugten schließlich auch den letzten dickköpfigen Skeptiker, daß die Magie real war und die Indianer es ernst meinten. Um es mit einem vielzitierten Spruch aus jener Zeit zu sagen: „Mutter Erde ließ uns spüren, auf wessen Seite sie stand, und es war nicht unsere."

DER VERTRAG VON DENVER

Die Frage war: Was sollte als nächstes geschehen? Die Indianer auszurotten, sah auf einmal nicht mehr ganz so einfach aus, also mußten die Regierungen der USA und Kanadas sich etwas anderes einfallen lassen – zum Beispiel reden. 2018 trafen sich die Führer der beiden Staaten widerwillig in Denver mit Vertretern der NAN, um über einen Frieden zu verhandeln. Die Gästeliste umfaßte auch Aztlan, das als Gegenleistung für Unterstützung und Bereitstellung von Zufluchtsorten für NAN-Truppen einen Sitz im Souveränen Stammesrat erhalten hatte.

WISSENSWERTES ÜBER MAGIE

Einige interessante Informätiönchen über Magie:

2021: Sheila Blatavska gründet die Atlantean Foundation, die „eine Rückkehr zu den erleuchteten Tagen von Atlantis" propagiert (was auch immer das bedeuten mag).

2025: An der UCLA gibt es zum ersten Mal die Möglichkeit, offiziell Magie zu studieren. Innerhalb von drei Jahren gibt es ähnliche Studiengänge an der Texas A&M, der Universität von Chicago, dem MIT (dem ein „&M" angehängt wurde für „& Magie"), in Oxford, Edinburgh und an mehreren Universitäten in Deutschland.

2039: In Charleston, South Carolina, wird ein Serienmörder gefaßt, nachdem der Detektiv-Magier, der den Fall bearbeitet, den Geist eines der Opfer untersucht hat. Die Aktionen des Geistes enthüllen einige Beweisquellen, die schließlich zur Verhaftung und Überführung des Mörders führen. (Und, yeah, die Beweise halten vor Gericht stand.)

2053: Neue magische Theoreme beschreiben die Verankerungsfertigkeit, die es einem Magier erlaubt, einen Spruch zu wirken, der erst dann aktiv wird, wenn er durch bestimmte Umstände aktiviert wird.

2054, Teil 1: In Boston berichtet ein Team von Gelehrten und Archäologen über einen bedeutenden archäologischen Fund 130 Meilen vor der Küste von Kreta. Die Expedition, unterstützt von der Atlantean Foundation, entdeckt eine Fundgrube von Artefakten in einem Gebiet, das der Historie als Position der Insel Thera bekannt ist, die vielleicht gleichbedeutend ist mit dem verlorenen Atlantis (oder vielleicht einfach nur ein Felsen im Wasser). Experten weisen Behauptungen zurück, daß die Artefakte magischer Natur seien.

2054, Teil 2: Ein wunderbares Jahr in Tir Tairngire. Zuerst erklärt irgendeine komische Figur namens Lacrima – selbsternannter „Magie-Historiker" –, daß das exakte Datum des Vulkanausbruchs, der den Crater Lake in Tir Tairngire formte, der 22. Juli 3454 v. Chr. war. Einige Wochen später riegelt das Tir-Militär den Crater Lake ab. Ein in der Sioux Nation registrierter Airbus, der sich in das Gebiet verirrt, erleidet einen Totalausfall aller Motoren und stürzt ab, keine Überlebenden.

Nach drei langen Monaten hitziger Debatten brachten die Teilnehmer schließlich den Vertrag von Denver zustande, der die Oberhoheit der NAN über den größten Teil des westlichen Nordamerikas anerkannte. Die Bedingungen umfaßten die Einrichtung von Reservaten für Nichtindianer und Konzerne, die Anerkennung von Städten wie Seattle als extraterritoriale Exklaven bestimmter Staaten und das Verbleiben von Kalifornien bei den Vereinigten Staaten. Denver wurde zur „Vertragsstadt" unter gemeinsamer Regierung der unterzeichnenden Parteien. Mit diesem Arrangement war so ziemlich niemand glücklich, auch wenn es in den Folgejahren Denver zu einem wahren Paradies für Schmuggler machte. (T-Bird-Jockeys lieben den Ort. So viele Grenzen, so viel, was man hinüberschmuggeln kann ... was will man mehr?)

WILLKOMMEN IN UNSERER WELT (2018–2029)

In den heiligen Hallen der Wissenschaft jedoch kamen all diese Erschütterungen bestenfalls als leichte Vibrationen an. Während das ganze Land seine Sachen packte und umzog oder sich damit abfinden mußte. Kinder großzuziehen, die einem Tolkien-Roman entsprungen zu sein schienen, waren die Techfreaks eifrig damit beschäftigt, zwei Erfindungen zu kreieren, die eine größere Auswirkung auf die Sechste Welt haben sollten als fast alles andere sonst: Simsinn und Cyberware.

Im gleichen Jahr, in dem die Politikos den Vertrag von Denver unterzeichneten, entwickelte Dr. Hosato Hikita von ESP Systems, Inc. in Chicago die erste Generation der ASIST-Technologie (Artificial Sensory Induction System – künstliches Sinnes-Induzierungs-System). Die Unterhaltungsindustrie war kaum zu halten bei den Aussichten auf die kommerzielle Verwertung dieser Entwicklung und brachte uns damit auf den Weg in eine Welt, in der Leute häufiger von Simsinn-Chips als von chemischen Hirnröstern abhängig werden. Andere Forscher sahen in der neuen Technologie eine Möglichkeit, die Datenexplosion in den Griff zu bekommen, die seit den letzten beiden Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts ununterbrochen in Gang war.

Nicht ganz ein Jahr später gab Transys Corporation die erfolgreiche Implantierung des ersten Cybergliedes an einem Menschen bekannt – genauer gesagt, handelte es sich um die linke Hand einer Violinvirtuosin, die ihre natürliche linke Hand bei einem unglücklichen Unfall beim Ausstieg aus einem Hochgeschwindigkeitszug verloren hatte. Transys hatte gerade mit einer ganz neuen sensomotorischen Prothesentechnik experimentiert, einer Cyberhand, deren elektronische Komponenten direkt mit dem Nervensystem verbunden werden konnten und so eine bessere feinmotorische Kontrolle als andere künstliche Gliedmaßen erlaubten. Weniger als zwei Jahre nach ihrem Unfall war Leonora Bartoli wieder die Attraktion der großen Bühnen der Welt. Die Cyberware-Revolution hatte begonnen.

Unter weiteren wichtigen Entwicklungen gegen Ende des zweiten Jahrzehnts sind zu nennen das Engagement von Lone Star Security Services in Corpus Christi, Texas, das die erste Stadt war, die sämtliche stadtweiten Polizei- und Sicherheitsaufgaben an einen privaten Konzern vergab; die Transformation der alten US-Raumstation *Freedom* in das Zürich-Orbital-Weltraumhabitat; die offizielle Gründung des Seattle Metroplex, mit Seattles Bürgermeister Charles C. Lindstrom als erstem Gouverneur. Die Konflikte und das Chaos schienen hinter uns zu liegen, und jeder atmete erleichtert auf, als das neue Jahrzehnt heraufzog. Wir wußten ja nicht, was uns noch alles erwartete.

GOBLINISIERUNG

Am 30. April 2021 verwandelten sich plötzlich auf der ganzen Welt etwa jeder zehnte Erwachsene in ein grauenhaftes Zerrbild

seiner menschlichen Gestalt. Schnell griff das Phänomen auch auf Kinder über: manche wurden schon als „Monster" geboren, andere verwandelten sich kurz nach der Pubertät. Die Presse, mit ihrem unfehlbaren Instinkt für sensationelle Schlagworte, nannte den Prozeß „Goblinisierung". Bald wurden die Betroffenen „Orks" oder „Trolle" genannt, nach den Fantasy-Gestalten, an die sie erinnerten.

Die frühere Welle der UGE war schon furchteinflößend genug gewesen; nach der Goblinisierung war in fast allen Menschen nur noch nackte Angst oder blinder Haß auf die Betroffenen übrig. Aus Angst, es könnte ansteckend sein, wurden auf der ganzen Welt Metamenschen und ihre Familien isoliert. In Nordamerika wurden die Massen dieser Unglücklichen in die gleichen Lager abgeschoben, die für die Indianer gebaut worden waren, und es erging ihnen dort ähnlich gut. Das Japanische Kaiserreich übertrumpfte uns noch und deportierte alle Metamenschen auf die gottverlassene Insel Yomi auf den Philippinen. Rassenunruhen erschütterten den Planeten wie nie zuvor. Die klügeren oder glücklicheren unter den Metamenschen der Welt versteckten sich – unterirdisch, in der Wildnis oder in ihren eigenen Gemeinden. Die weniger Glücklichen starben in Massen. Die US-Regierung erklärte für einige Monate das Kriegsrecht, in einem vergeblichen Versuch, die Kontrolle wiederzugewinnen, doch die Lage beruhigte sich in keiner Weise, bis schließlich 2022 eine neue Welle von VITAS den Planeten heimsuchte. Diese Krankheitswelle forderte noch einmal zehn Prozent der Weltbevölkerung und vereinte Menschen und Metamenschen kurzzeitig in ihrer Angst.

WEITERE NEUIGKEITEN ...

Die Ruhe währte natürlich nicht lange. Das tut sie nie. Ein Warnzeichen für das, was kommen sollte, war die Gründung des Humanis Policlub 2023, einer Zusammenrottung von anti-metamenschlichen rassistischen Fanatikern, wie sie schlimmer nicht sein könnte – im gleichen Jahr, in dem der Oberste Gerichtshof der USA den metamenschlichen Rassen gleiche Rechte vor dem Gesetz zusicherte (soweit irgend jemand, der nicht über Meganuyen verfügt, diese Rechte überhaupt beanspruchen kann, versteht sich). Bis 2046 hatte Humanis eine gewaltige Anhängerschaft gewonnen, und leider ist sie immer noch ziemlich stark. Doch für den Moment hatte sich der Rassenhaß zu einem leisen Sieden beruhigt, und wir hatten endlich Zeit, über all die anderen Wunder zu staunen, die das dritte Jahrzehnt des neuen Jahrtausends für uns bereithielt.

Lone Star übernahm 2025 die Polizeigewalt im Seattle Metroplex, nachdem das Seattle Police Department den dummen Fehler beging, in den Streik zu treten. Die Regierung erklärte den Streik für ungesetzlich, feuerte alle Cops und heuerte den Konzern als Freund und Helfer an. Lone Star steht dort seither ständig unter Kontrakt, darüber hinaus in Dutzenden weiterer Städte in Nordamerika, stetig bemüht, dem ehrlichen Gauner das Leben so schwer wie möglich zu machen. An der politischen Front zog ein Haufen Elfen aus dem Salish-Sidhe-Gebiet zum Mount Rainier und erklärte sich zu einem souveränen Stamm, der sich Sinsearach nannte. Dieses Ereignis sollte innerhalb weniger Jahre zu weitreichenden Konsequenzen führen, doch im Moment nahm kaum jemand davon Notiz, außer vielleicht ein paar, die den scheidenden Metamenschen ein „Kommt bloß nicht zurück!" nachriefen.

Und dann kam die Techno-Revolution. Die Mitte der 2020er sah den Verkauf des ersten Simsinn-Spielers, der dem Benutzer einfache Sinneseindrücke vermittelte. Das experimentelle „Fernwahlsystem" wurde erstmals bei den US-Präsidentschaftswahlen von 2024 eingesetzt, auch wenn Gegner des durch einen erdrutschartigen Wahlsieg wiedergewählten Präsidenten Jarman

MODERNE ZEITEN

Einige der Techno-Durchbrüche, die unsere Welt gestalteten:

2002: Der erste optische Chip zur elektromagnetischen Pulsverarbeitung wird konstruiert. Willkommen bei der Datenrevolution!
2025: Cyberware dringt in den Profisport ein; die ersten vercyberten Spieler kommen in der NFL zum Einsatz. (Ihre Teams verlieren.)
2026: Nerps kommt auf den Markt. Müssen wir dazu mehr sagen?
2037: Neue verbesserte Simsinn-Ausrüstung kann Gefühlssignale übertragen. Hallo Chipheads und BTL-Dealer! Es ist Better-Than-Life, es muß gut sein!
2037: Der Denver Data Haven wird aus der Schublade geholt und in die Schatten gebracht. Und mehr sagen wir dazu nicht, da es uns möglicherweise belasten könnte. Nun denn.
2052: Neuigkeiten in der Neue-und-bessere-Methoden-sich-selbst-den-Rest-zu-geben-Abteilung: 2XS – ein Chip, der noch intensiver und stärker suchterzeugend ist als BTL – gelangt auf die Straße. Dieser Dreck wirkt sich durch das, was er dem Hirn antut, auf den Körper aus. Übel.

ihre Zweifel an der Korrektheit und Funktionsfähigkeit des Systems äußerten. Niemand nahm jedoch große Notiz von den Betrugsvorwürfen. Niemand wollte etwas davon hören; nach all dem, was wir durchgemacht hatten, wollten die meisten Leute einfach, daß sich die Welt beruhigte und alles okay war.

Der Durchbruch, der am meisten dazu beitrug, unsere heutige vollverdrahtete Welt zu dem zu machen, was sie ist, kam zwischen 2026 und 2029, als Sony Cybersystems, Fuchi Industrial Electronics und RCA-Unisys die Prototypen von Cyberterminals entwickelten, die dem Benutzer erlaubten, über ihr zentrales Nervensystem direkt mit dem weltweiten Datennetzwerk zu interagieren. Ihr abgefahrenen Elektronenjockeys heute, die ihr mit euren Cyberdecks, die kaum die Größe einer altmodischen Computertastatur haben, durch die Datenströme surft, ihr würdet die Urgroßväter eurer Lieblingsspielzeuge nicht wiedererkennen. Die ersten Cyberterminals waren riesige isolierte Kammern mit Multi-Kontakt-Elektroden und Multi-Computer-Verbindungen für den Benutzer und speziell für den Einsatz von Superhackern militärischer und konzerneigener Geheimdienste entwickelt. Die ersten Freiwilligen wurden wahnsinnig, was für Konzerne und Militär eine skandalöse Verschwendung von Ausbildungsinvestitionen bedeutete. In den nächsten Jahren verfeinerten etliche F&E-Gurus die Technologie und machten sie sicherer, sehr zur Freude einiger „Agencies" der US-Regierung. CIA, NSA und IRS warfen ihre Ressourcen zusammen, um die Cyberterminals so schnell wie möglich weiterzuentwickeln und ein „Cyber-Kommando" zu rekrutieren und auszubilden, das unter dem Codenamen Echo Mirage firmierte.

Nicht einen Moment zu früh, wie sich zeigte.

DER CRASH VON '29

Am 8. Februar 2029 schlug in Computersystemen auf der ganzen Welt scheinbar wahllos ein Virus zu, übler als alles, was je einen Prozessor heimgesucht hat. System über System stürzte ab, wobei sämtliche Daten verlorengingen und sogar die Hardware geröstet wurde. Als sich das Killerprogramm verbreitete, gerieten Regierungen ins Wanken und die Weltökonomie an den Rand des Abgrunds. Der Virus zerschmetterte das Gitter, das Datennetzwerk, das die Welt zusammenhielt. Und wieder waren wir auf dem Weg zur Apokalypse, dieses Mal über die virtuelle Welt – wenn nicht jemand den Virus aufhalten konnte. Echo Mirage schritt auf Präsidentengeheiß fast sofort zum Einsatz, doch die psychologischen Anforderungen eines Kampfes

Im Cyberspace waren zuviel für die größtenteils geradlinigen, in festen Bahnen denkenden Agenten. Also rekrutierten die Verantwortlichen die brillantesten Computerfreaks aus Industrie und Forschung und jagten sie durch ein brutales Trainingsprogramm. Zweiunddreißig Männer und Frauen überstanden die Ausbildung bei gesundem Verstand.

Im August startete das neue Echo-Mirage-Team, ausgerüstet mit verbesserter Cybertech, einen konzentrierten Angriff auf das Killerprogramm. Achtzehn Minuten nach Beginn des Kampfes waren vier Mitglieder von Echo Mirage tot. Die Datenaufzeichnungen zeigten, daß einerseits das Virusprogramm ein tödliches Biofeedback in Menschen, die mit der Matrix gekoppelt waren, auslöste und daß andererseits keine bestehenden Computer-Sicherheitsmaßnahmen jemanden aufhalten konnten, der ein Cyberterminal benutzte. Entsetzt von der Leichtigkeit, mit der Echo Mirage in ihre sichersten Computersysteme eingedrungen war, begannen die Konzerne geheime Forschungen zur Entwicklung neuer Sicherheitssoftware – unter anderem natürlich an Programmen, die die tödlichen Auswirkungen des Virus duplizieren konnten. Diesen hart arbeitenden Lohnsklaven verdanken wir die wunderbare Welt der modernen Matrix ... auch solch herrliche Dinge wie Teerbaby-Programme, die sich auf *deine* Programme legen und sie zu unbrauchbarer Schlacke verdampfen, und wirklich tödliche Intrusion Countermeasures („Schwarzes Eis"), die allen Unvorsichtigen das Hirn rösten. (Yep, es ist eine wundervolle virtuelle Welt.)

Doch zurück zu Echo Mirage. Ausgerüstet mit neuen Kampfprogrammen und moderneren Cyberterminals, die Hardware von schon handlicherer Größe hatten und keine Sinnesentzugstanks mehr benötigten, begann das restliche Echo-Mirage-Team, das Gitter von der Infektion zu befreien. Ende 2031 vernichtete Echo Mirage die letzte bekannte Konzentration des Viruscodes. Kurze Zeit später zogen sich vier der überlebenden sieben Mitglieder in das Privatleben zurück, nicht ohne die Geheimnisse der neuen Technologie mit sich zu nehmen. Bis heute weiß niemand mit Sicherheit, was aus ihnen geworden ist (auch wenn einige von uns so ihre Vermutungen haben).

SEZESSION UND KRIEG (2030–2037)

Der Crash destabilisierte einen Großteil der Welt, die fast das gesamte folgende Jahrzehnt brauchte, um sich (mal mehr, mal weniger) gewaltsam neu zu strukturieren. Die Fusion der USA und Kanadas verlief reibungsloser als die meisten Veränderungen; der Crash hatte in beiden Staaten so großen ökonomischen Schaden angerichtet, daß es für sie sinnvoll erschien, sich zusammenzutun, und die wenigen Proteste wurden einfach überhört. Am 5. Oktober 2030 wurden aus den Überresten der USA und Kanadas – ohne die NAN-Länder, versteht sich – offiziell die United Canadian and American States (UCAS). Die einzige Gegend, in der Gegner der Vereinigung ernsthaft Gehör fanden, war Kalifornien, wo es zu einem Volksentscheid über eine Sezession von den UCAS kam. Dem ersten von vielen, wie sich zeigen sollte. Es dauerte nicht lange, bis die Sezessionisten ihren Willen bekamen, wenn auch nicht ganz in dem Sinne, wie sie es sich vorgestellt hatten. Es ist eine Sache, in gerechtem Zorn zu gehen, doch etwas ganz anderes, mit einem Arschtritt hinausbefördert zu werden. (Viele UCASser waren froh, Kalifornien los zu sein; in ihren Augen war das Land sowieso immer viel zu verrückt, um sich damit vernünftig abgeben zu können. Doch ich greife vor.)

An anderen Schauplätzen der Welt verliefen die Ereignisse nicht ganz so friedlich. Erwachte Kräfte übernahmen die Kontrolle über Sibirien, sehr zum Verdruß der Rußkis. Rußlands westliche Nachbarn schienen diesen Schachzug jedoch zu begrüßen, und Weißrußland und die Ukraine versuchten 2031, sich selbständig zu machen. Die Russen, die von der sibirischen Magie mächtig einen verpaßt bekamen und nach neuen Ressourcen hungerten, überlegten sich, daß sie unbedingt die Kontrolle über ihre Westgrenze wiedergewinnen müßten, und ließen ihre Truppen einmarschieren. Unvermeidlich gerieten die Polen mit in den Schlamassel, und als die Russen über sie hinwegtrampelten, taten es ihnen andere Nationen gleich. All das explodierte in einem Konflikt, der mehr als ein Dutzend Jahre andauerte und erwartungsgemäß als „Eurokriege" Eingang in die Geschichtsbücher gefunden hat. Die tatsächlichen Kämpfe dauerten jedoch nur bis 2033, als sich einer der merkwürdigsten Zwischenfälle dieses Jahrhunderts ereignete.

In der Nacht des 23. Januar 2033 entdeckten schwedische Radarstationen diverse Staffeln britischer *Nightwraith*-Bomber, die mit unterschiedlichen Zielen über Nordeuropa flogen. Innerhalb kürzester Zeit vernichteten die Bomber wichtige Kommunikations- und Kommandozentralen aller Kriegsbeteiligten. In derselben Nacht ermordeten unbekannte Attentäter über ein Dutzend wichtige Militäroffiziere. Die Kombattanten vereinbarten am folgenden Tag einen Waffenstillstand. (Weder die Briten noch sonst jemand übernahm die Verantwortung für den *Nightwraith*-Schlag; tatsächlich hat jede Regierung, die irgendwie plausibel in die Sache hätte verwickelt sein können, öffentlich jede Beteiligung an der Aktion dementiert. Die Verantwortlichen bleiben bis heute unbekannt.)

Amerika war 2034 wieder an der Reihe, als eine Armee Erwachter Wesen und Metamenschen unter der Führung dreier Großer Drachen in das Amazonasbecken einfiel. Nach einem kurzen blutigen Konflikt überließen die brasilianischen Truppen den Invasoren den Großteil das Beckens. Zwei Tage später beanspruchte der neugegründete Staat Amazonien, selbsternannter Beschützer der Ökosphäre, fast den gesamten Rest von Brasilien. Seitdem ist es da unten relativ still geworden (zu still, wenn man einigen regelmäßigen Besuchern dieses BBS Glauben schenken darf). Auch nördlich des Äquators kam es zu Unruhen, als Aztlan sich aus Protest gegen die ständigen internen Zankereien der Mitglieder aus dem Souveränen Stammesrat zurückzog. Das brachte dem Staat verständlicherweise keine Freunde in den NAN, die Aztlan wegen der schlechten Behandlung seiner Ureinwohner verurteilten. Der texanische Staat witterte in diesem Familienstreit eine hervorragende Gelegenheit und begann, für

NEUE NATIONEN

Die folgenden Ereignisse trugen zum kollektiven Nervenzusammenbruch der weltweiten Atlantenhersteller in den mittleren Jahrzehnten dieses Jahrhunderts bei:

2018: China zerbricht im Bürgerkrieg, wobei die Staaten Mandschurei, Xijiang, Guangxi, die Kanton-Konföderation und viele andere entstehen.

2022: Kuba, Jamaika, Grenada, die Bermudas und die Jungferninseln schließen sich zur Karibischen Liga zusammen.

2030: Ghule aus ganz Afrika wandern ins nördliche Ghana, wo sie die Ghul-Nation Asamando gründen. (Der neueste Touristiktip?)

2040: Südafrika einigt sich schließlich auf die heutige Allianz Azania, bestehend aus der Kaprepublik, dem Oranje-Vrystaat, der Trans-Swazi-Föderation und der Zulu Nation.

2045: Nach jahrzehntelangen internen Querelen und Auseinandersetzungen gründen mehr als vierzehn Staaten die Allianz deutscher Länder.

eine Militäraktion zur Rückgewinnung der an Aztlan verlorenen Gebiete Werbung zu machen.
Und dann waren da noch die Südstaatler. Viele von ihnen hatten niemals die kurze Episode des Südens als unabhängiger Staat vergessen, und die 2030er boten den Fans der guten alten Konföderation eine großartige Gelegenheit, es noch einmal zu versuchen. 2033 verließen die Repräsentanten der Südstaaten, angeführt von den Senatoren von Alabama und Georgia, den Kongreß und gefährdeten damit die laufende Verschmelzung der USA und Kanadas. Delegierte aus zehn Südstaaten trafen sich, um über eine Sezession zu beraten, und obwohl sie sich zunächst dagegen entschieden, war die Saat gesät. Ein Jahr später lösten diese Staaten sich aus Protest gegen angebliche Bevorteilung nordstaatlicher Sprawls aus den UCAS und gründeten die Confederated American States (CAS).
Jeder rechnete mit einem zweiten amerikanischen Bürgerkrieg, doch wir hatten Glück. Obwohl auf beiden Seiten die Emotionen hochkochten, hatten die meisten militärischen Truppen genug mit ihren internen Loyalitätsproblemen zu kämpfen, wobei viele Einheiten sich einfach auflösten und die Soldaten zu dem Land ihrer persönlichen Vorliebe überliefen. Interessanterweise beschloß der Unabhängige Staat Südflorida, lieber der Karibischen Liga beizutreten als den CAS.
Und dann kamen die Elfennationen – Tir na nÓg und Tir Tairngire in Europa bzw. Nordamerika. Einige weitere metamenschliche Rassen haben später ebenfalls ihre eigenen kleinen Staaten gegründet, doch die Elfen waren die ersten und die gründlichsten. (Fragt mal einen Zwerg oder Ork oder Troll, wie schwierig es ist, eine Besuchserlaubnis der beiden Tirs zu bekommen; er wird eine Woche lang reden und immer noch nicht alle Formalitäten beschrieben haben.) Die irischen Elfen gaben den Weg vor, als sie die Gründung einer neuen Nation bekanntgaben, nachdem der irische Präsident wegen eines Korruptionsskandals seines Amtes enthoben worden war. In einer emotionsgeladenen Weihnachtssendung 2034 erklärte der Vollblutpolitiker Seamus O'Kennedy die Umwandlung des guten, alten Irland in Tir na nÓg, eine Elfennation, „durchdrungen von der Würde der Magie, unserem keltischen Erbe und unserer Bestimmung in der Sechsten Welt" (um ihn einmal wörtlich zu zitieren).
Die Sinsearach-Elfen – ihr erinnert euch? – folgten dem Vorbild ihrer irischen Vettern und gaben 2035 die Geburt von Tir Tairngire (Land der Verheißung) bekannt. Nachdem sie die Salish-Sidhe-Truppen vertrieben hatten, machten sie sich daran, ihr Elfenparadies zu ordnen. Sie schufen den Rat der Prinzen, der den Laden schmeißen sollte, mit Lugh Surehand als Hochprinzen. Der Rat war zunächst rein elfisch, ließ in den folgenden zwei Jahren jedoch auch andere Metamenschen als Mitglieder zu, unter anderem auch den Großen Drachen Lofwyr. (Wenn man bedenkt, daß die meisten Elfen einem Drachen gerade mal so weit trauen würden, wie sie ihn werfen können, muß man sich die Frage stellen, wie viele Leichen Lofwyr wohl aus wessen Kellern auszugraben gedroht haben muß. Doch das ist eine andere Geschichte.)
Die Sezesslonswelle kam 2037 endlich zum Ende, als Kalifornien zum sogenannten Freistaat Kalifornien wurde. Diese historische Komödie voller Fehler und Dummheit begann 2036, als Präsident McAllister Kalifornien aus den UCAS rausschmiß und alle Bundestruppen in Reaktion auf dessen jüngste Sezessionsdrohungen aus dem Staat abzog. Tir Tairngire verlor keine Zeit und startete einen Überraschungsangriff auf Nordkalifornien, überrollte dabei das gesamte Gebiet bis südlich von Redding mit Infanterie und Luftunterstützung durch paranormale Wesen, darunter wahrscheinlich mindestens zwei Drachen. Die siegreiche Tir-Armee verlangte, daß alle Nichtelfen innerhalb von drei-

FREISTADT GEFÄLLIG?

Die folgenden Sprawls sehen sich selbst als unabhängige geopolitische Entitäten. Manche sind in den Händen der Anarchisten, manche in denen der der Konzerne:

Freistadt Hamburg: 2011 schwer überflutet, doch die Kons und die Schmuggler haben sie wieder aufgebaut und am Leben erhalten.
Freie Unternehmenszone Hongkong: Unabhängig von China im Jahre 2015, dank Unterstützung durch Triaden und Konzerne.
Freie Stadt Sekondi: Wurde 2023 extraterritoriale Konzernenklave, die von mehreren Kons als Stützpunkt für die Ausbeutung Westafrikas verwendet wird.
Freistadt Kronstadt: 2034 übernahm eine Koalition von Kriminellen, Anarchisten und meuternden Militäroffizieren die Kontrolle über diese russische Stadt und schaffte es tatsächlich, sie zu behalten.
Berlin: Von der deutschen Regierung während schwerer Unruhen fallengelassen; Anarchisten übernahmen 2037. 2056 folgten Aufstände; seitdem ist die Stadt größtenteils in Konzernhand.
New York: Von Mama Erde 2005 mächtig durchgeschüttelt, aber von den Kons wiederaufgebaut als Gegenleistung für etliche Konzessionen, die die Stadt effektiv in ihre Hände legten.
Freistadt Königsberg: Im Chaos der Eurokriege kauften die Kons sich irgendwie diese Stadt und genug Umland, um einen kleinen Staat zu gründen, den sie sich seither hübsch ausgebaut haben.
Los Angeles: Der CalFree State und LA beschlossen 2046, daß sie nichts mehr miteinander zu tun haben wollten, und LA ging seinen eigenen Weg. Seither tanzen verschiedene Marionetten-Gouverneure nach der Pfeife der Megakons.

ßig Tagen die eroberten Gebiete verlassen sollten, wozu die braven Bürger von Nordkalifornien schlicht „Leck mich!" sagten. Guerillaaktivitäten verbreiteten sich wie ein Buschfeuer und zwangen die Tir-Truppen bald, sich bis Yreka zurückzuziehen. Das Land zwischen Yreka und Redding ist seitdem eine Pufferzone, die von beiden Seiten beansprucht wird.
Doch Kaliforniens Ärger war damit noch nicht vorüber. Gleichzeitig mit dem Tir-Angriff drang Aztlan nordwärts in den Freistaat vor und eroberte San Diego. Der Gouverneur von Kalifornien versuchte es daraufhin mit dem unglaublich schwachsinnigen Schachzug, die Japaner um militärische Hilfe zu bitten, in der Hoffnung, die CAS oder UCAS so sehr zu beschämen, daß sie Truppen schickten. Doch die Japaner schickten tatsächlich selbst Unterstützung – in Form der Kaiserlich Japanischen Marines, die die Kontrolle über San Francisco übernahmen, um im Bereich der Bay „japanisches Leben und japanische Wirtschaftsinteressen zu schützen". Ein Rat japanischer Megakonzerne übernahm bald die Kontrolle über die Stadt und machte San Fran zum Bay-Tokio.

KONZERN-MACHENSCHAFTEN (2033–2048)

Als die dreißiger Jahre langsam den vierzigern wichen, kristallisierte sich allmählich die Konzernlandschaft heraus, wie wir sie heute kennen und lieben. Der erste unserer heutigen Hauptdarsteller, der auf die Bühne trat, war Damien Knight, der sein Debüt mit dem berühmten Nanosekunden-Buyout von Ares Industries 2033 gab. Vor dem Buyout hatte nie jemand von dem Kerl gehört; hinterher redete jeder über ihn, hauptsächlich darüber, wie er den Coup wohl gedreht haben mochte. Mit Hilfe von mehreren Expertensystemen in Stockholm, Schweden, führte Knight eine Reihe von Transaktionen durch, die so kompliziert waren, daß nur ein anderer Computer sie verstehen konnte. Am Ende der Minute, die der gesamte Deal beansprucht

SAG MIR, WO DIE MÄUSE SIND

Keine Geschichte des 21. Jahrhunderts wäre vollständig ohne eine Geschichte der Konzernaktivitäten – in guten wie in schlechten Zeiten.

2005: Die Ostküstenbörse zieht nach dem großen Erdbeben in New York von NYC nach Boston um. (Was niemanden großartig interessieren würde, würde Boston nicht in Kürze die Heimatstadt eines Konzernhais namens Richard Villiers sein ...)
2015–2016: Die Umlaufbahn der US-Raumstation *Freedom* verkleinert sich allmählich. Wissenschaftler sagen voraus, daß sie innerhalb von zwei Jahren in der Erdatmosphäre verglühen wird. 2016 kauft Ares Industries den USA die NASA ab, stabilisiert die Umlaufbahn der *Freedom* und baut die Station aus. Der Konzern arbeitet mit Lloyd's of London zusammen und beginnt, unbrauchbar gewordene Satelliten zu bergen.
2020: Die Weltbank, die an schweren finanziellen Problemen leidet, wird durch Global Financial Services ersetzt, einen Finanzkonzern aus Zürich. (Da kommt noch was nach. Wartet ab.)
2020: Ares Industries weiht seine neue Raumstation *Apollo* ein.
2032–2033: Der Konzern-Gerichtshof übernimmt Global Financial Services. Er verlegt GFS in das Zürich-Orbital-Habitat und nennt es in Zürich-Orbital Gemeinschaftsbank um. (Ich sagte doch, da kommt noch was.)
2036: Fuchi wird der erste große Kon, der sein eigenes Cyberdeck der dritten Generation, das desktopgroße CDT-1000, vermarktet.
2037: DocWagon wird in Atlanta, Georgia, gegründet. Der Konzern verspricht bessere medizinische Soforthilfe, indem er auf Notrufe wesentlich schneller reagiert als andere Rettungsdienste. (Beste Gesundheitsversorgung, die man für Geld kaufen kann.)
2039: Fuchi sponsert die Konferenz über Universelle Matrix-Spezifikation in Tokio. Über 7.000 Menschen und Metamenschen treffen sich für drei Monate, um die Details der Matrixprogrammierung festzulegen. (Die haben uns diese ganzen langweiligen Standardicons eingebrockt.)
2040: Der Bau der Renraku-Arcologie in Seattle beginnt.
2046: Drei Megakonzerne – Aztechnology, Shiawase und Universal Omnitech – geben bekannt, daß sie die nichtmagischen Segmente des menschlichen Genoms komplett entschlüsselt haben.
2048: Der Konzern-Gerichtshof tut endlich was für sein Geld. Nachdem die Aztlan-Regierung alle ausländischen Firmen nationalisiert hat, schlagen die Kons mit der Operation Gegenseitigkeit zurück, einem kombinierten Militärschlag auf Aztechnology-Truppen in Ensenada. Kurz darauf erklärt sich Aztlan mit der Veracruz-Einigung einverstanden, die die anderen Kons für Aktivposten entschädigt, die sie bei der Enteignung verloren haben, und ihnen erlaubt, in Aztechnologys Sandkasten zu spielen, solange die Hauptaktionäre „ausländischer" Tochterfirmen Aztlanbürger sind. Im gleichen Jahr wird der Panamakanal zur Pan-Konzern-Zone unter Oberhoheit des Konzern-Gerichtshofes.
2052: In einem Versuch, eine Kontrollmehrheit der Fuchi-Aktien aufzukaufen, spielt die Yamana-Familie einige Trumpfkarten aus, um den Aktienpreis in den Keller fallen zu lassen. Als sie Aktien in unglaublichen Mengen aufkauft, bricht mitten in den Verkäufen die virtuelle Börse in Chiba, Japan zusammen. Der Übernahmeversuch schlägt fehl.
2053: Der Proteus-Konzern stellt in Japan zwei „Arcoblocks" fertig (Offshore-Arcologien), gefolgt von vier weiteren in der verseuchten Nordsee.
2057: Proteus stellt einen weiteren Nordsee-Arcoblock fertig, sowie eine für Orbitalprojekte vorgesehene Arcologie auf der Teufelsinsel in Französisch-Guyana.

hatte, hatten drei Konzerne aufgehört zu existieren, zwei Multimillionäre ihr Vermögen verloren, drei andere Leute waren zu Multimillionären geworden, und Damien Knight hatte 22 Prozent von Ares erworben. Das brachte ihn kontrollmäßig in die gleiche Größenordnung wie den CEO Leonard Aurelius. Die beiden konnten sich vom ersten Moment an nicht riechen, und die Ares-Geschichte der letzten siebenundzwanzig Jahre ist eine lange Liste von Versuchen, sich gegenseitig loszuwerden.
Etwa zur gleichen Zeit erwarb die Firma, die später zum nordamerikanischen Zweig von Fuchi Industrial Electronics werden sollte, einen der wichtigsten Teile ihres zukünftigen Imperiums, und zwar unter entschieden mysteriösen Umständen. Im Mai 2034 brachte eine Zwei-Personen-Firma namens Matrix Systems aus Boston das erste kommerziell verwertbare Cyberterminal auf den Markt. Sechs Wochen später stürzte der Hauptcomputer der Firma ab, und die beiden Firmengründer starben bei anscheinend zusammenhanglosen Unfällen. Nun wollte es der Zufall, daß Richard Villiers, ein Konzerngeier mit dem Ruf absoluter Skrupellosigkeit, gerade einen 49-Prozent-Anteil an Matrix Systems gekauft hatte und sich auch nur deswegen damit zufriedengab, weil die Besitzer ihm nicht mehr verkaufen wollten. Nach den Todesfällen kaufte Villiers die Firma für Kleingeld. Nur einen Monat nach dem Computerabsturz war es wiederum zufällig dieser Richard Villiers, der sich an Fuchi wandte – das damals zwei Japanern gemeinsam gehörte – mit genau den Forschungsdateien von Matrix Systems, die man schon als für immer verloren eingestuft hatte. Die Daten erlaubten es ihm, sich in Fuchi hineinzukaufen und schließlich zu einem Mitglied des Konzern-Triumvirats zu werden.
Der dritte, der in die heutige Liste der Konzern-Hauptdarsteller aufstieg, war der Große Drache Lofwyr, der 2037 überraschend bekanntgab, daß er 63 Prozent der Aktien von Saeder-Krupp besaß (dem Rückgrat des BMW-Konzernimperiums). Der Wurm nutzte die Anteile, um sich selbst in den Vorsitz des Konzerns zu wählen und schließlich zum Präsidenten und CEO von BMW zu machen. Er änderte den Konzernnamen in Saeder-Krupp Corporation, und der Rest ist (wie man so schön sagt) Geschichte.
Die letzte Mannschaft in der Topliga war Yamatetsu Corporation, das es erst 2041 schaffte, in den Club der (bis dahin) „Großen Sieben" einzudringen. Dieser „Emporkömmling", wie ihn einige der älteren Kons hartnäckig nennen, unternahm in jenem Jahr große Anstrengungen, sich einen Sitz im Konzern-Gerichtshof und in der Zürich-Orbital Gemeinschaftsbank zu sichern. Trotz starken Widerstandes schaffte sich Yamatetsu bis 2042 seine Nische und machte aus den Großen Sieben die Großen Acht.

MENSCHEN UND METAS – VON SCHLIMM ZU SCHLIMMER (2036–2046)

Während die Kons ihre oben erwähnten Faxen machten, wurde das Leben für die einfachen Leute zur sprichwörtlichen Hölle – wieder einmal. Die Beziehungen zwischen Menschen und Metamenschen, in guten Zeiten bestenfalls schlecht, erreichten einen absoluten Tiefpunkt. Das Jahr 2036 begann mit der Napalm-Bombardierung einer Kleinstadt im ländlichen Ohio, die zwanzig Todesopfer forderte, vor allem Metamenschen. Eine Gruppe, die sich Alamos 20.000 nannte, bekannte sich zu dem Anschlag; in den nächsten fünfzehn Jahren wurde Alamos mit dem Tod von über tausend Metamenschen und Menschen, die Alamos' fanatischen Ansichten nicht teilten, in Verbindung gebracht. Eine ähnliche Einstellung, wenn auch weniger gewaltsam zum Ausdruck gebracht, manifestierte sich in der 14. Verfassungsergänzung zur UCAS-Verfassung. Diese Verfassungsergänzung,

2036 ratifiziert, führt die System-Identifikationsnummer (SIN) ein und befiehlt die Registrierung jedes UCAS-Bürgers. Leute ohne SIN gelten als „Bürger auf Probe" mit stark eingeschränkten Rechten. (Yup, Mr. Bubi Möchtegern-Shadowrunner, damit bist du gemeint.) Die Verfassungsergänzung gestand anderen Spezies als *dem homo sapiens* zunächst nur – ihr ahnt es – die Bürgerschaft auf Probe zu. Die volle Bürgerschaft konnte diesen „Unerwünschten" nur durch direkte Entscheidung des Kongresses verliehen werden. (Was jedoch kein einziges Mal tatsächlich vorkam, bis 2056 der leider verstorbene Herr Dunkelzahn den Zuschlag bekam.)

In den folgenden drei Jahren eskalierten die rassistischen Übergriffe gegen Metamenschen. Sie erreichten ihren bisherigen Höhepunkt am 7. Februar 2039, der als „Nacht des Zorns" in die Geschichte einging. Tausende von Metamenschen, Meta-Freunden und Möchtegern-Metas (ah, die Wunder der plastischen Chirurgie!) starben bei weltweiten Ausschreitungen. In vielen Städten wurden Metamenschen zusammengetrieben und „zu ihrem eigenen Schutz" vom Militär umzingelt. In Seattle wurden die Lagerhäuser im Hafen, die als Verwahrungslager dienten, von Terroristen der Hand of Five angegriffen und in Brand gesetzt. Die Metroplexgarde unternahm nichts, um die Feuersbrunst einzudämmen, und Hunderte starben.

Drei Tage später zerstörten einige Fanatiker von Alamos 20.000 mittels Magie und Sprengstoff während der Mittagszeit die Fundamente des Sears Tower in Chicago, der daraufhin einstürzte. Die Trümmer zerstörten mehrere Straßenblocks, erschlugen einige tausend Menschen und rissen Gasleitungen auf. Das Gelände wurde nie geräumt; angeblich sollen die Geister der Verstorbenen den Bereich heimsuchen, und die zunehmende Zahl der dort ansässigen Ghule brachte der Gegend den Namen „Shattergraves" ein. Der Rest des als „Loop" bekannten Stadtviertels wurde ebenfalls dem Verfall überlassen und wurde nach und nach zu einem wahren Unterweltparadies.

In Boston kam es wenig später zu weiteren Gemetzeln, gemeinhin als „Blutiger Dienstag" bekannt. Während eines Marsches zum St. Patrick's Day brachten die Knight of the Red Branch in einem elfischen Restaurant entlang der Marschroute eine Bombe zur Detonation, die vierundzwanzig Todesopfer und Dutzende von Verletzten forderte. Der Marsch eskalierte zu einem Rassenaufruhr, der den gesamten Bostoner Metroplex umfaßte. Bis die städtischen Autoritäten die Situation zumindest etwas unter Kontrolle hatten, waren Hunderte von Leuten tot oder verletzt.

Der einzige wahre Lichtblick der 2040er schien zu sein (mehr darüber später), daß die Universelle Bruderschaft ihren Dienst aufnahm: 2042 in Kalifornien und 2045 in Seattle. Als humanitäre Organisation, die Gruppenbewußtsein und Liebe zu anderen fühlenden Wesen – Menschen, Metamenschen und sonstigen – predigte, schien die UB die einzige Stimme im Dunkeln zu sein, die für Toleranz, Mitgefühl und ähnliche hohe Gefühle sprach. Manche mißtrauten ihr von Anfang an, einfach aus Gewohnheit; diejenigen unter uns, die in der schönen neuen Sechsten Welt aufgewachsen waren, hatten früh gelernt, niemandem zu vertrauen. Doch die meisten Leute, wenn sie überhaupt darüber nachdachten, sahen die Bruderschaft als harmlosen Haufen menschenfreundlicher Spinner.

Sie hatten natürlich unrecht. Wir sollten erst ein Jahrzehnt nach dem ersten Auftauchen der Bruderschaft feststellen, was an dieser Organisation faul war.

AUF DES MESSERS SCHNEIDE (2049–2060)

Als das 21. Jahrhundert auf die Halbzeit zutaumelte, nahmen alle Trends, die die neue Welt charakterisierten, schärfere Konturen an. Die Technologie entwickelte sich schneller, als man es aufschreiben kann, der Krieg erhob sein häßliches Haupt auf dem ganzen Globus, und jedesmal, wenn wir glaubten, diesen Maglekram endlich halbwegs kapiert zu haben, gaben sich neue magische Phänomene ein Stelldichein.

Technmäßig entwickelte Renraku 2049 den ersten semiautonomen Knowbot (SK), ein Expertensystem mit einem hochentwickelten holographischen neuralen Netzwerk. Cyber- und Biotechnologie entwickelten sich in den 50ern kontinuierlich weiter, als immer mehr Leute beschlossen, sich nicht länger mit den Unzulänglichkeiten des menschlichen Fleisches abzugeben. Bis 2052 war Bioware – organische Implantate mit weniger Auswirkungen auf den Körper als Cyberware – auf den öffentlichen Markt gelangt und wurde unter denen, die es sich leisten konnten, schnell populär. (Straßenpöbel wie der, der dieses Forum liest und der abgefahrene 'Ware fürs Business braucht, sich aber keine wirklich guten Sachen leisten kann, muß sich dann halt oft mit Secondhand-Bottichjobs begnügen und die Risiken und Nebenwirkungen dieses Billigkrams in Kauf nehmen.)

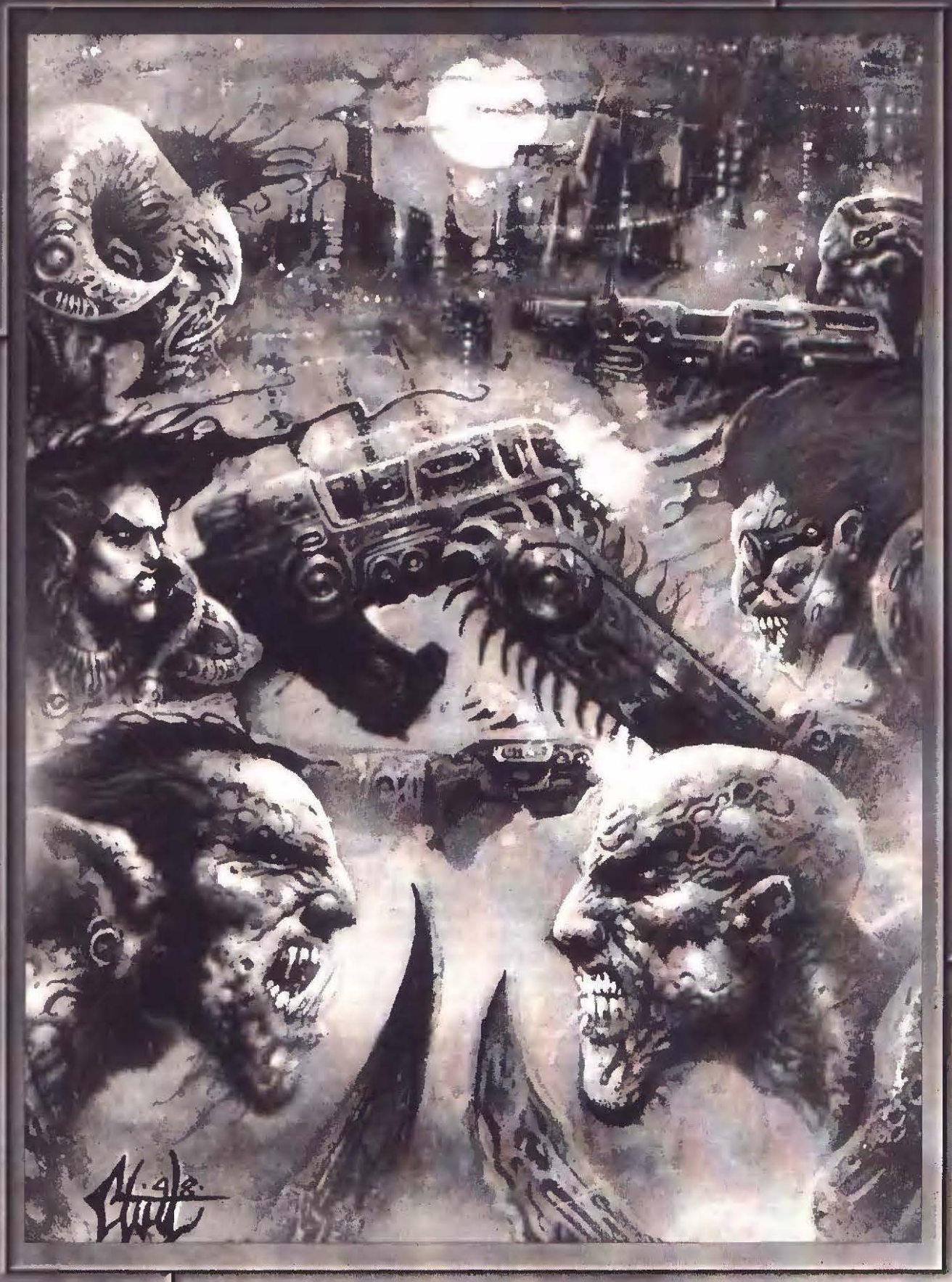
An der Kriegsfront ist über den Aufstand von 2050 im Campeche-Distrikt von Aztlan zu berichten. Aztechnology beschloß, den Rebellen eine Lektion zu erteilen, und befahl der Konzernsicherheit, Hunderte von unbewaffneten Zivilisten zu massakrieren. Es war eine Lektion, in der Tat, aber nicht die von den Kon-/Regierungs-Honchos vorgesehene. Das Blutbad führte zu einer richtigen Rebellion, die immer noch stark im Gange ist und vielen Runnern, die an Söldnerjobs interessiert sind, lukrative (wenn auch äußerst gefährliche) Arbeit verschafft. Die Kämpfe begannen 2051 mit erfolgreichen Schlägen gegen strategisch wichtige Stützpunkte auf der Yucatan-Halbinsel, die eine Hochburg der Rebellen ist.

Es war jedoch nicht alles schlecht. 2052 erlebte Seattle einen mächtigen finanziellen Zustrom, als Tir Tairngire einen Vertrag über die Benutzung der Häfen abschloß und haufenweise Handelsgüter durch den Metroplex hindurchschickte. Gegen Ende des Jahres starb UCAS-Präsident Adams unerwartet, und Vizepräsi Thomas Steele zog ins Big Office um. Was eigentlich keinen besonders interessierte, abgesehen davon, daß Steeles Technocratic Party gut für die Wirtschaft zu sein schien (zumindest für alle mit SIN). Und die Universelle Bruderschaft – ihr erinnert euch? – erlebte einen rasanten Aufstieg und eröffnete Niederlassungen in der ganzen Welt. Yep, es sah ganz gut aus.

Aber nicht lange.

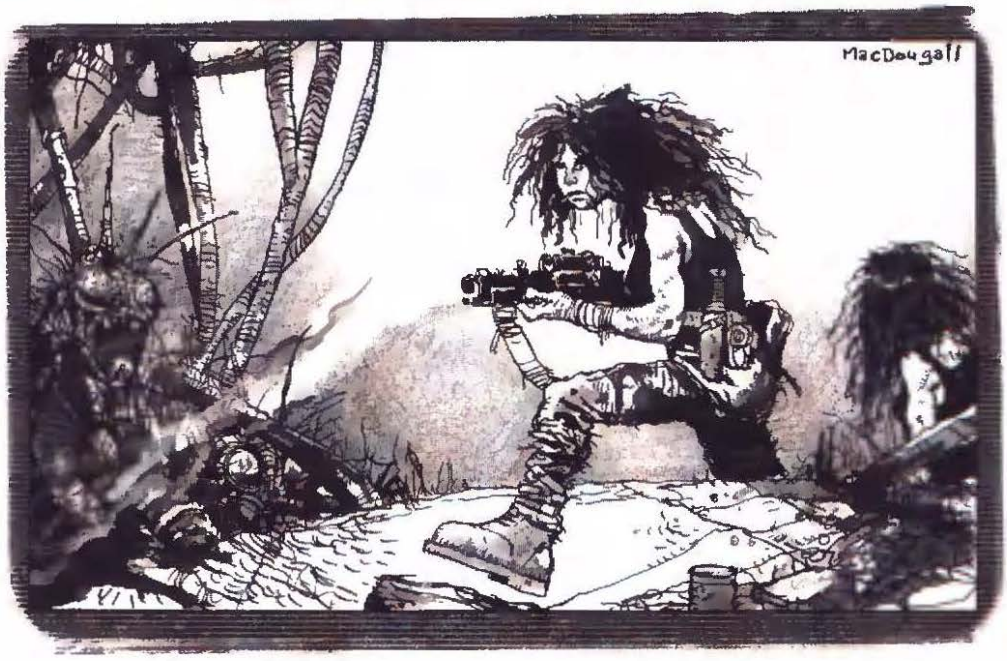
BUG CITY

Okay, wer von euch hat noch nie von Insektengeistern gehört – diesen häßlichen Riesenkäfern mit mächtigen magischen Kräften, die wir alle kennen- und hassen gelernt haben? Hebt eure virtuellen Hände, Kids. Niemand? Dachte ich mir. 2055 fand das FBI der UCAS heraus, daß die Käfer die UB in Seattle als Deckorganisation benutzten, um Wirtskörper zu rekrutieren und neue Käfergeister zu beschwören. Unnötig zu sagen, daß die Regierung die UB-Niederlassungen schneller dichtmachte, als ein hyperverdrahteter Straßensam eine Ceska Scorpion mit Smartlink abfeuern kann. Aber erzählten sie uns, was los war? Natürlich nicht. Sie konnten doch keine Panik unter ihren Schäfchen riskieren, oder? Statt dessen fütterten sie die Presse mit Desinformationen über Korruption innerhalb der UB. Die Verwaltungen etlicher anderer Großstädte schlossen sich bald den Seattler Maßnahmen an, als die Berichte über verschwundene Personen im Bodensatz der Stadtbevölkerung zu sehr zunahmen, um sie noch ignorieren zu können. Anschließende Untersuchungen erbrachten, daß die Insektengeister in wesentlich mehr Städten als nur in Seattle ihre Nester errichtet hatten. Die UB-Offiziellen wurden in der Öffentlichkeit wegen irgendwel-



cher erfundener illegaler Aktivitäten angeklagt und verhaftet, während geheime Kommandounternehmen in Nacht-und-Nebel-Aktionen die Stökke ausrotteten. Fälle von „terroristischen Anschlägen unbekannten Ursprungs" gegen UB-Niederlassungen nahmen drastisch zu, bis die Organisation 2056 weltweit ihre Pforten schloß.

Unglücklicherweise war es für die Stadt Chicago schon zu spät. Ein Untersuchungsteam von Ares Macrotechnology entdeckte in der Stadt ein riesiges Nest, möglicherweise das größte in Nordamerika, und eine kleine Armee von Knight Errant Security wurde losgeschickt, sich dieses Problems anzunehmen. KE vermasselte die Sache und scheuchte die Insektengeister über die ganze Stadt auseinander. Die UCAS-Regierung riegelte einen großen Teil Chicagos ab, die sogenannte „Containment Zone", und servierte der Presse eine Lügengeschichte über einen möglichen Ausbruch von VITAS. Wilde Gerüchte – die sich als wahr herausstellen sollten – kursierten im Cyberspace, daß ein Ares-Trupp, der in der Containment Zone festsaß, einen subtaktischen Nuklearsprengkopf innerhalb des Hauptstockes in der Cermak Street zur Detonation gebracht haben sollte. Zum Glück für die überlebenden Chicagoer (oder auch nicht, wie man's nimmt) wurde der Cermak-Blast (wie die Explosion später genannt wurde) auf mysteriöse Weise auf einen sehr geringen Radius beschränkt. Für die nächsten drei Jahre war Chicagos Schicksal jedoch besiegelt, Schwärme von Insektengeistern terrorisierten die Stadt, während diverse Opportunisten mit schweren Waffen sich als Kriegsherren etablierten und ihre eigenen Machtbereiche innerhalb der Zone schufen.



WAHLKAMPFFIEBER

Die Wahlen von 2056 brachten Präsident Steele wieder in das Weiße Haus, doch nicht für lange. Anfang 2057 kamen Beweise ans Licht, daß die Wahlen von '56 getürkt waren. Der Skandal erschütterte die UCAS, Steele und sein VP Booth wurden des Amtes enthoben, und die Übergangs-Präsidentin Betty Jo Pritchard rief neue Wahlen aus. All dies wäre für den durchschnittlichen Shadowrunner ohne weitere Bedeutung, da wir sowieso alle keine SIN haben und höchstens mit einer gefälschten Identität wählen gehen könnten. Doch dann gab der Große Drache Dunkelzahn seine Kandidatur bekannt, und plötzlich wurde die große Politik wirklich interessant. Sie wurde noch interessanter, als der Präsidentschaftskandidat General Franklin Yeats in einem Hotelzimmer ermordet aufgefunden wurde. Untersuchungen ergaben später, daß sein Mörder ein von einem Wespengeist besessener FBI-Agent war.

Nach acht Monaten harten Wahlkampfs gewann Dunkelzahn tatsächlich die Wahl. Irgend jemand fühlte sich dadurch mächtig auf den Schlips getreten, und dieser Jemand beschloß, zur Tat zu schreiten. In der Nacht seiner Amtseinführung fiel der Präsident einem Anschlag zum Opfer, als seine Limousine von einer gewaltigen Explosion zerrissen wurde. Die Detonation schuf einen astralen Riß über dem Explosionsort, der immer noch dort ist. Alle Versuche, diesen Riß zu untersuchen, sind fehlgeschlagen; die beteiligten Magier endeten tot oder wahnsinnig. Unruhen erschütterten die UCAS nach Bekanntgabe von Dunkelzahns Tod; wir haben immer noch mit den Nachwirkungen zu kämpfen. Bei seinem Amtseid als Präsident nominierte der gewählte Vize Kyle Haeffner die „Stimme Dunkelzahns", Nadja Daviar, zu seiner Vizepräsidentin. Kurz nach ihrem eigenen Amtseid enthüllte Daviar auf einer großen Pressekonferenz die Existenz und den Inhalt von Dunkelzahns Testament. Der Letzte Wille beinhaltete die Gründung der Draco Foundation mit Daviar als Vorstandsvorsitzender, die sich um alle Belange des Testaments kümmern sollte, sowie die Einrichtung des Dunkelzahn-Instituts für Magische Forschung, in dessen Vorstand die besten magischen Köpfe der Welt sitzen sollten. Das Testament war ein Meisterstück der Manipulation über das Grab hinaus; es brachte zwei brandneue, überaus liquide Hauptfiguren auf die Weltbühne und erschütterte den Status quo mit etlichen individuellen Vermächtnissen, die in der Regel mächtig viel Ärger erregten.

Eines der wichtigsten Vermächtnisse war eine Aktienerbschaft für einen wichtigen Konzernmann – Miles Lanier von der Inneren Sicherheit bei Fuchi. Lanier erhielt einen Sitz im Vorstand von Renraku, Fuchis größtem Konkurrenten. Als er Fuchi verließ und zu Renraku ging, gab es die wildesten Spekulationen, welchen der beiden Kons er denn letztlich verraten würde. Laniers Schachzug erwies sich schließlich als das erste größere Vorbeben des Konzernkrieges.

DER KONZERNKRIEG

Laniers Frontenwechsel im Jahre 2058 war nur der Anfang der Probleme für Renraku und Fuchi. Die Spannungen nahmen rapide zu, nicht nur zwischen Renraku und Fuchi, sondern auch zwischen den drei Fraktionen innerhalb Fuchis. Der Fuchi-Bürgerkrieg eskalierte, als Renraku nur wenige Monate nach Laniers Überlaufen einige erstaunliche technologische Entwicklungen auf den Markt brachte. Der Fuchi-Renraku-Konflikt schien sich als zündender Funke für den offenen Ausbruch anderer Konzernstreitereien zu erweisen. Die Großen Acht taten ihr Bestes, all die kleineren Kons zu fressen, die größere Brocken von Dunkelzahns Vermögen geerbt hatten; sie wollten nicht, daß ein weiterer Emporkömmling in ihre Reihen eindrang, also unternahmen sie konzentrierte Schritte, so etwas zu verhindern (mit vielen daraus resultierenden Jobs für Shadowrunner). Konzerne der zweiten Liga, wie zum Beispiel Cross Applied Tech-

nologies, das in Québec ganz groß war und sich gerne in die UCAS ausbreiten wollte, lernten schnell den Preis für ihre Versuche kennen, mit den Großen spielen zu wollen. Lucien Cross, der Boß von CAT, überlebte alleln 2058 drei Mordanschläge.

Der Tod von Tadamako Shibanokuji, Vorstandsvorsitzender von Yamatetsu, im jahre 2059 verursachte noch mehr Ärger. Seine Aktlen erbte sein Sohn Yuri, der sich als Ork herausstellte. Na ja, die Japaner halten nicht viel von Metamenschen – tatsächlich sehen viele Japaner sie nicht einmal als Leute. Daher war es natürlich unmöglich, einen dreckigen Ork als obersten Boß eines Megakonzerns zu akzeptieren. Yamatetsu wurde unter Druck gesetzt, Yuri rauszuschmeißen, verlegte jedoch statt dessen sein Hauptquartier nach Wladiwostok, Rußland.

Inzwischen spitzte sich die Fuchi-Renraku-Angelegenheit zu. Mitte 2059 beschuldigte Fuchi Renraku offiziell der Industriespionage mit Unterstützung durch Miles Lanier. Die Anklage wurde schließlich fallengelassen, doch nicht bevor Lanier Renraku verlassen und seine Aktien an die Zürich-Orbital Bank verkauft hatte. Etwa zur gleichen Zeit gründete Richard Villiers von Fuchi den Konzern Novatech Incorporated, über den er klammheimlich einen Großteil der Besitzungen von Fuchi North America aufkaufte. (Er wußte, daß seine internen Konkurrenten vorhatten, Ihn aus dem Kon zu drängen, also bereitete er sich darauf vor, seinerseits rechtzeitig von Bord zu gehen.) Und – Überraschung! – er bot seinem alten Kumpel Miles Lanier den Posten des Sicherheitschefs an.

Und dann waren zwei Mitglieder des Konzern-Gerichtshofes so freundlich, zu einem günstigen Zeitpunkt tödlich zu verunglücken, der eine bei einem Flugzeugabsturz, der andere bei einem Bombenanschlag. 2059 stürzte der Suborbitalflug 1118 aus Tokio in den Redmond Barrens in Seattle ab und forderte fast zweihundert Todesopfer, darunter Fuchis Vertreter im Konzern-Gerichtshof David Hague. Seine Position wurde jedoch von keinem Repräsentanten der Großen Acht eingenommen. Stattdessen ging diese Ehre an einen Exec von Wuxing, Incorporated – einen Tante-Emma-Konzern, der durch eine kräftige Bargeldinfusion des allseits betrauerten Dunkelzahn in die oberste Liga katapultiert wurde. (Da fragt man sich doch, wo die Leichen begraben lagen ...) 2060 verlor Renraku seinen Vertreter im Konzern-Gerichtshof bei einem Terroranschlag in Neu-Delhi. Cross Applied Technologies bekam den Zuschlag für den freien Sitz (was Damien Knight mächtig die Galle hochgetrieben haben dürfte). Im gleichen Jahr forderte der Konzernkrieg sein erstes Opfer – Fuchi Industrial Electronics. Fuchi zerbrach, als Richard Villiers seinen Anteil am Konzern bei Novatech in Sicherheit brachte. Die verbliebenen beiden Fraktionen kauften bzw. heirateten sich bei Renraku resp. Shiawase ein; diese beiden Konzerne verschlangen schnell die Überreste von Fuchi Industrial Electronics, bis Fuchi schließlich offiziell aufgelöst wurde.

BLEIBT ALLES IN DER FAMILIE ...

Vom Konzernkrieg zum Unterweltkrieg; hier ein Überblick über wichtige Ereignisse in der kriminellen Subkultur, in der so viele von uns ihre Soybrötchen verdienen:

2030: In Seattle bricht ein Krieg zwischen Mafia und Yakuza aus, nachdem die Führer beider Syndikate ermordet wurden. Nach blutigen Kämpfen einigen sich die erschöpften Organisationen auf einen Waffenstillstand.

2032: Der Oyabun der Yakuza in Chiba, Japan, schickt koreanische Bosse aus, um die Seattler Organisation neu aufzubauen.

2042: Der Oyabun in Chiba hat die Nase davon voll, daß die koreanischen Yakuza-Bosse in Seattle ständig koreanische Interessen über japanische stellen, und ordnet eine blutige Säuberungsaktion an. Die meisten Koreaner werden getötet; die wenigen Überlebenden gründen später die Seoulpa-Ringe.

2044: Hanzo Shotozumi wird zum Kopf der Seattle-Yakuza ernannt. Seine Politik der Stärke schürt neue Feindseligkeiten zwischen den Yaks und der Mafia. Don James O'Malley kehrt aus dem Ruhestand zurück, um sich mit der neuen Yakuza-Gefahr auseinanderzusetzen.

2058: Die Ermordung Don O'Malleys vor seiner Seattler Wohnung facht einen totalen Unterweltkrieg an, als Mafia, Yakuza, Triaden und Seoulpa-Ringe sich gegenseitig auszurotten versuchen.

2060 UND DIE ZUKUNFT

Nun haben wir also 2060, und die Sechste Welt hat sich wieder einmal verändert. Aus den Großen Acht Megakons wurden die Großen Wer-weiß-wie-viele, und die Straßen summen vor Schattenaktivitäten. Chicago ist anscheinend von den Insektengeistern befreit, dank Ares Inc., und die Mauer ist gefallen ... doch niemand weiß sicher, ob die Käfer wirklich endgültig weg sind, sei es in Chicago oder anderswo. Die Magie entdeckt immer wieder neue Merkwürdigkeiten, die sie uns um die Ohren hauen kann, und niemand weiß, was eigentlich in der Matrix los ist. Wir wissen nur, daß da etwas ist und daß es wahrscheinlich nichts Gutes ist. Die Otaku waren ja schon seltsam genug, als sie 2055 zum ersten Mal auftauchten, vor allem mit ihrem Gerede über die „Tiefenresonanz" und die „Geister der Maschine". Wir wissen immer noch nicht genau, was die Otaku sind oder woher sie kommen. Doch eines wissen wir sicher – sie sind fast alle jung, oftmals noch Kinder, und können in der Matrix surfen, ohne ein Cyberdeck zu benutzen. Und sie sind dabei verdammt gut. Und jetzt fragen sich einige von uns allmählich, ob die Geister, von denen sie manchmal murmeln, vielleicht wirklich existieren könnten.

Im Dezember 2059 isolierte sich die Renraku-Arcologie in Seattle aus bislang unbekannten Gründen. Der Kon riegelte das Gebäude sofort komplett ab, und die Pressesprecher des Kons verweigern bisher jeden Kommentar. Das UCAS-Militär hat sich im Januar 2060 eingeschaltet, und wir fragen uns natürlich, was da eigentlich los ist.

Was auch immer das dunkle Geheimnis sein mag, manche Dinge werden sich nie ändern. Die Welt wird immer unfair sein, und die Leute mit den Creds werden immer die Regeln machen. Und Leute wie wir – Shadowrunner, die notfalls alles tun, um Essen auf dem Tisch, ein Dach über dem Kopf und die neueste topaktuelle Cyberware in ihrem fleischlichen Körper zu haben – werden immer die Regeln brechen. Weil wir es müssen. Schließlich wollen wir überleben.

SPIELKONZEPTE

Dieses Kapitel behandelt die wichtigsten Konzepte und Begriffe, die in *Shadowrun* verwendet werden. Bei manchen handelt es sich um allgemeine Begriffe aus dem Rollenspielbereich, andere sind spezifisch für dieses Spielsystem. Ob Sie nun ein erfahrener Rollenspieler sind oder ganz neu in dieser Welt – sobald Sie verstehen, wie diese Regeln im *Shadowrun*-System funktionieren, wird der Rest einfach zu verstehen sein.
Einige der Erklärungen in diesem Kapitel tauchen in späteren spezielleren Kapiteln wieder auf. Wenn ein Begriff in diesem Kapitel zum ersten Mal auftaucht, erscheint er **fett** gedruckt.

WIE MAN SHADOWRUN SPIELT

Shadowrun ist ein Rollenspiel, und ein Rollenspiel ist (meistens) eine spannende Sache. Für ein Rollenspiel benötigt man einen oder mehrere Spieler und einen Spielleiter. Die Spieler kontrollieren die Hauptcharaktere der Geschichte, die Protagonisten einer Handlung, deren Ausgang ungewiß ist. Der Spielleiter dirigiert die Handlungsabläufe der Geschichte und kontrolliert die Bösewichte, die Requisiten, das Umfeld und alles Weitere, mit dem die Spieler zu tun bekommen mögen. Das Spiel ist aber natürlich kein Wettkampf zwischen den Guten (den Spielern) und den Bösen (dem Spielleiter).
Der Spielleiter kontrolliert zwar all die Bösewichte, die im Spiel auftauchen, doch eigentlich steht er auf der Seite der Heiden. Spieler und Spielleiter müssen zusammenarbeiten, wenn sie ein spannendes und aufregendes Abenteuer erschaffen und erleben wollen.
Charaktere repräsentieren die Spieler in der Welt von *Shadowrun*. Als Spieler kontrollieren Sie den Charakter. Alles, was Sie über Ihren Charakter wissen, wird auf Ihrem **Charakterbogen** verzeichnet. Hier werden die Fähigkeiten des Charakters, seine Besitztümer, sein körperliches Erscheinungsbild und andere Fakten über ihn festgehalten. Im Verlauf des Spieles wird der Spielleiter Ihnen Ereignisse oder Situationen beschreiben; mit dem Charakterbogen als Richtlinie werden Sie darauf reagieren mit dem, was Ihr Charakter in der gegebenen Situation tun würde. Der Spielleiter wird Sie wahrscheinlich irgendwann bitten, einige Würfel zu rollen, und die Würfelergebnisse werden die Aktionsversuche Ihres Charakters repräsentieren. Der Spielleiter benutzt die Regeln des Spieles, um die Würfelergebnisse zu interpretieren und das Ergebnis der Aktion Ihres Charakters festzulegen.

DIE ABSTRAKTE NATUR DER REGELN

Shadowrun ist ein Spiel, und Spiele haben Regeln. Das klingt nicht besonders ungewöhnlich; schließlich haben Sie Ihre schwer verdienten Nuyen auf den Tisch gelegt, um dieses Regelwerk zu kaufen und unser Spiel zu spielen. Doch Sie haben dieses Buch auch gekauft, um in eine fiktive Welt einzutauchen. Die Welt von *Shadowrun* – so sehr sie auch darauf basieren mag – ist nicht die reale Welt. Und weil das so ist, macht es Sinn, wenn wir Regeln entwerfen, die dieses fiktive Universum reflektieren. In manchen Fällen mag das dazu führen, daß bestimmte Spielmechanismen mehr auf eine Erleichterung

oder auf das Gleichgewicht des Spieles abzielen als auf eine detailgetreue Simulation der Realität. Diese Regeln reflektieren nicht nur unsere „künstlerische Freiheit", sondern müssen oft wohl oder übel Dinge abstrahieren, die im täglichen Leben für uns selbstverständlich sind. Es gibt keine „Regeln" dafür, wie gut Sie Basketball spielen oder eine Webpage einrichten können. In dieser Spielwelt erwartet man jedoch von uns, daß wir tatsächlich Regeln entwerfen, die diese Unterschiede widerspiegeln – eine entmutigende Aufgabe. Wir haben versucht, soweit wie irgend möglich Konzepte aus der Realität zu übernehmen und in Spielmechanismen zu abstrahieren.

Die Mechanismen, nach denen im *Shadowrun*-System Sachen getan werden, sind abstrakte Richtlinien für alle Aktionen eines Individuums, wie zum Beispiel Kampf, Fahrzeugbewegung und sogar wie dieses Individuum denkt und reagiert. Diese Regeln sollen keine direkte Kopie der realen Welt sein. Das können sie gar nicht. Wir versuchen, Bedingungen und Situationen der Realität soweit wie möglich zu approximieren, doch das geht nur bis zu einer bestimmten Grenze. Und nachdem das gesagt ist, möchten wir Sie bitten, die *Shadowrun*-Regeln für das zu würdigen, was sie leisten, und es nicht zu eng zu sehen, wenn sie die Realität nicht perfekt simulieren oder bestimmte Faktoren oder Sonderfälle nicht berücksichtigen.

Oder, anders gesagt: Wenn irgend etwas an diesen Regeln Ihnen nicht paßt oder keinen Sinn macht, dann ändern Sie es einfach. Wenn Ihnen ein Spielmechanismus einfällt, der Ihnen besser paßt – dann verwenden Sie ihn!

ERFOLGSPROBEN

Shadowrun steckt voller Abenteuer, Gefahren und Risiken, und die Charaktere landen in der Regel mittendrin. Sie entscheiden, was Ihr Charakter in einer bestimmten Situation macht und wie gut er es macht, indem Sie eine **Erfolgsprobe** ablegen – indem Sie würfeln und die Konsequenzen daran ablesen, wie gut oder schlecht Sie gewürfelt haben. Es gibt viele Situationen, in denen der Spielleiter Sie um eine Erfolgsprobe bitten wird, um festzustellen, wie gut sich Ihr Charakter anstellt, sei es um ein Alarmsystem zu überbrücken, einen Attentäter zu erschießen oder einen Konzerngardisten zu überzeugen, daß die Anwesenheit einer schwerbewaffneten Einsatztruppe in dieser Konzernanrichtung völlig in Ordnung geht.

WÜRFELWÜRFE

Im *Shadowrun*-System werden sechsseitige Würfel verwendet, um mit Herausforderungen fertig zu werden, die sich einem Charakter stellen. Der Spielleiter wird keine Erfolgsprobe verlangen, um festzustellen, ob ein Charakter eine Tür öffnen kann, wird den Spieler aber wahrscheinlich um den einen oder anderen Würfelwurf bitten, um zu sehen, ob sein Charakter tatsächlich einen Salto durch das Glasdach machen, auf seinen Füßen landen und dem Terroristen den Bombenauslöser aus der Hand schlagen kann – und das, ohne sich alle Knochen zu brechen oder selber die Bombe zur Detonation zur bringen.

Der Spielleiter nennt dem Spieler einen **Mindestwurf**, gegen den die Würfelprobe geworfen wird. Der Spieler rollt die angegebene Anzahl an Würfeln und vergleicht dann jedes Würfelergebnis *einzeln* mit dem Mindestwurf. Anders als bei den meisten Spielen werden die Würfelaugen NICHT addiert. Jeder *einzelne* Würfel, dessen Augenzahl gleich oder größer dem Mindestwurf ist, ist ein **Erfolg**. Je mehr Würfel Erfolge erbringen, desto besser ist das Ergebnis.

Nik wirft vier Würfel gegen einen Mindestwurf von 4. Die vier Würfel zeigen 2, 3, 4 und 6 Augen. 4 und 6 sind größer oder gleich dem Mindestwurf, damit hat Nik zwei Erfolge erzielt.

Mindestwürfe

Der Spielleiter legt den Mindestwurf fest, der bei einer Probe für einen Erfolg erforderlich ist. Die **Fertigkeiten-Erfolgstabelle** auf S. 92 im Kapitel **Fertigkeiten** bietet eine Liste von Mindestwürfen je nach Schwierigkeit einer Aktion – 4 für durchschnittliche, 10 für nahezu unmögliche Aufgaben usw. In den meisten Fällen geben die Regeln einen bestimmten Mindestwurf für bestimmte Anwendungen von Fertigkeiten vor. Besondere Umstände (schlechtes Wetter, Streß, in Bewegung handeln usw.) können den Mindestwurf verändern.

Der Mindestwurf kann nicht kleiner sein als 2. Wenn der Mindestwurf durch Modifikatoren unter 2 sinken sollte, gilt für Erfolgsproben immer die 2 als Mindestwurf.

Modifikatoren

Die *Shadowrun*-Regeln wenden oft Modifikatoren auf Erfolgsproben an. Diese Modifikatoren können zum Beispiel aus Verletzungen resultieren oder aus situationsbedingten Faktoren, die Auswirkungen auf das haben, was der Charakter gerade versucht. Wenn nicht anders angegeben, gelten diese Modifikatoren immer für den Mindestwurf. Ein Modifikator von –3, der auf einen Mindestwurf von 5 angewendet wird, führt also zu einem modifizierten Mindestwurf von 2 (5 – 3 = 2).

Wenn die Regeln von +2 Würfeln oder –1 Würfel reden, so reduziert oder erhöht der Spieler die Anzahl der Würfel für diese Probe um diese Zahl. Ein Schamane, der +2 Würfel für die Beschwörung bestimmter Naturgeister hat, nimmt also zu der üblichen Anzahl von Würfeln, die er für eine solche Probe verwenden kann, 2 zusätzliche hinzu.

Die Regel der Eins

Wenn ein Würfel eine 1 zeigt, ist dieser Würfel ein automatischer Mißerfolg, ganz egal, wie hoch der Mindestwurf ist. Die Probe kann allerdings immer noch gelingen, solange die anderen Würfel genügend Erfolge erbringen.

Wenn ALLE Würfel einer Probe Einsen zeigen, so hat der Charakter einen katastrophalen Fehler begangen. Das Ergebnis kann lustig, peinlich oder tödlich sein. Der Spielleiter entscheidet, was er der Situation, den Spielern oder der Dramatik des Augenblicks zumuten kann.

Die Anwendung der Regel der Eins kann im Zusammenwirken mit bestimmten anderen Regeln besondere Effekte hervorrufen.

Die Regel der Sechs

Die Regel der Sechs ermöglicht es, daß Erfolgsproben gegen einen Mindestwurf größer als 6 gelingen können (und da ein Würfel nur sechs Seiten hat, ist es wohl ganz gut, daß es diese Regel gibt). Wenn ein Spieler eine Probe gegen einen Mindestwurf von mehr als 6 wirft, kann er alle Würfel, die eine 6 zeigen, noch einmal werfen, und das neue Ergebnis zur 6 hinzuaddieren. Angenommen, ein Würfel zeigt eine 6 bei einer Probe gegen einen Mindestwurf von mehr als 6. Der Spieler wirft diesen Würfel noch einmal und erhält eine 5. Wenn er die beiden Ergebnisse addiert, erhält er als neues Würfelergebnis eine 11 (6 + 5). Der Spieler kann auch weitere Sechsen neu würfeln, solange das Gesamtergebnis immer noch unter dem Mindestwurf liegt. Um beispielsweise einen Mindestwurf von 14 zu schlagen (*wirklich* hart), müßte der Spieler eine 6 werfen, dann mit demselben Würfel noch eine 6 und schließlich noch eine 2 oder mehr (6 + 6 + 2 = 14). Denken Sie jedoch daran, daß es egal ist, um wieviel ein einzelner Würfel den Mindestwurf übertrifft, Hauptsache, es gelingt überhaupt. Sobald Sie den Mindestwurf erreichen oder überschreiten, können Sie aufhören zu würfeln.

Die Regel der Sechs kommt bei Initiativewürfen nicht zur Anwendung.

VERSCHIEDENE ARTEN VON PROBEN

Im *Shadowrun*-System sind vier verschiedene Arten von Proben üblich, die jeweils ihre eigenen Regelmechanismen haben: **Erfolgsproben, vergleichende Proben, Erfolgswettstreite und offene Proben**.

Erfolgsproben

Eine Erfolgsprobe ist die Standardprobe, um festzustellen, ob und wie gut ein Charakter eine gegebene Aufgabe erledigen kann. Die Anzahl der verwendeten Würfel ist gleich der entsprechenden **Attributs-** oder **Fertigkeitsstufe** (siehe unten) des Charakters, der die Probe ablegen muß. Diese Stufe gibt also an, wie viele sechsseitige Würfel für die Probe geworfen werden müssen. Wenn Sie zum Beispiel zu einer Pistolenprobe aufgefordert werden, so sehen Sie nach, welche Stufe Ihr Charakter in der Fertigkeit Pistolen hat, und benutzen dann die entsprechende Anzahl an sechsseitigen Würfeln. Für eine Willenskraftprobe nehmen Sie die Stufe des Willenskraftattributes Ihres Charakters, um die Anzahl der Würfel zu bestimmen.

Die Regeln geben die Mindestwürfe für viele Proben vor. Für andere Proben legt der Spielleiter den Mindestwurf fest. Jedes Würfelergebnis, das gleich oder größer dem Mindestwurf ist, ist ein Erfolg. Ein einziger Erfolg zeigt an, daß der Charakter die Aufgabe erledigt hat, doch je mehr Erfolge, desto besser. In den meisten Situationen bedeuten mehrere Erfolge, daß der Charakter mehr Informationen bekommt, mehr Schaden anrichtet oder schwierige, komplizierte Aktionen wie ein Kinderspiel aussehen läßt.

In *Shadowrun*-Produkten wird diese Standard-Erfolgsprobe oft in abgekürzter Form angegeben, wie zum Beispiel Willenskraft(5)-Probe, was nichts anderes bedeutet als „eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 5".

Vergleichende Proben

Eine vergleichende Probe tritt auf, wenn zwei Charaktere im direkten Konflikt miteinander stehen. In diesem Fall hängen die Erfolgsaussichten weniger von der Situation als vielmehr vom Gegner ab. Die Stufe, die der eine Charakter verwendet, steht direkt der Stufe des anderen Charakters gegenüber.

Bei einer vergleichenden Probe wirft jeder Charakter eine Anzahl Würfel, die seiner eigenen Attributs- oder Fertigkeitsstufe entspricht, gegen einen Mindestwurf gleich der Attributs- bzw. Fertigkeitsstufe des Gegners. Der Charakter, der dabei die meisten Erfolge erzielt, erreicht dabei normalerweise sein angestrebtes Ziel.

Bei gleich vielen Erfolgen geschieht in der Regel nichts.

Max hält die Tür zu, während ein Sicherheitsgardist versucht, sie aufzudrücken. Max hat eine Stärke von 4, der Gardist eine Stärke von 5. Max wirft vier Würfel gegen einen Mindestwurf von 5 (die Stärke des Gardisten) und erhält 5, 5, 6, 6 – vier Erfolge! Der Gardist wirft fünf Würfel gegen einen Mindestwurf von 4 (Max's Stärke) und erhält 1, 2, 2, 5, 6 – nur zwei Erfolge! Wundersamerweise schafft Max es, die Tür zuzuhalten und seinem Team die Flucht zu ermöglichen.

Erfolgswettstreite

Ein Erfolgswettstreit wird ebenfalls bei einem Konflikt zweier Charaktere ausgetragen, jedoch dann, wenn noch verschiedene andere Faktoren ins Spiel kommen. Normalerweise bedeutet das, daß nicht *eine* Fertigkeit oder *ein* Attribut eines Charakters direkt gegen die entsprechende Fertigkeit oder das Attribut des Gegners antritt, sondern daß mehr als eine Fertigkeit oder ein Attribut bei der Probe verwendet werden. Im Grunde besteht ein Erfolgswettstreit aus zwei einfachen Erfolgsproben, wobei der Charakter, der die meisten Erfolge erzielt, sein Ziel in der Regel erreicht. Anders als bei einer vergleichenden Probe machen die Charaktere bei einem Erfolgswettstreit ihre Proben oft auf verschiedene Attribute oder Fertigkeiten, und ihre Mindestwürfe sind nicht unbedingt die Attribute oder Fertigkeiten, die gegen sie eingesetzt werden.

Da Erfolgswettstreite als zwei einfache Erfolgsproben interpretiert werden können, werden sie oft in der gleichen abgekürzten Form angegeben.

Bei Gleichstand der Erfolge geschieht in der Regel nichts.

Dodger hackt sich seinen Weg in ein Konzern-Mainframe. Dodger hat eine Computerfertigkeit von 8 und einen Entdeckungsfaktor von 8. Der Computerhost hat einen Sicherheitswert von 4 und eine Zugangsstufe von 6. Um Zugang zum Computerhost zu bekommen, muß Dodger einen Erfolgswettstreit gewinnen. Dodger macht eine Computer(6)-Probe, um hineinzugelangen (seine Computerfertigkeit gegen die Zugangsstufe des Hosts), während der Host eine Sicherheit(8)-Probe ablegt (Sicherheitsstufe gegen Entdeckungsfaktor), um ihn fernzuhalten. Dodger schafft drei Erfolge, der Computer nur einen, und Dodger ist drinnen!

Offene Proben

Anders als die üblichen Erfolgsproben oder vergleichenden Proben, bei denen die Spieler versuchen, mit ihren Würfelwürfen einen bestimmten Mindestwurf zu erreichen, gibt es bei offenen Proben keinen Mindestwurf. Statt dessen kann das Ergebnis der offenen Probe als Mindestwurf für weitere Proben dienen oder sonstige Ergebnisse zeitigen.

Bei einer offenen Probe wirft der Spieler eine Anzahl Würfel, die der Attributs- oder Fertigkeitsstufe entspricht, die er für die Probe einsetzt. Als Ergebnis der offenen Probe gilt dann das höchste Ergebnis, das mit einem Würfel erzielt wird. Bei offenen Proben gilt die Regel der Sechs.

Sue wirft fünf Würfel bei einer offenen Probe. Sie erzielt 1, 3, 4, 6, 6. Sie wirft die beiden Sechsen noch einmal und erhält 2 und 6. Als sie den letzten Würfel noch einmal wirft, erhält sie eine 4. Das bringt ihrein Ergebnis von 16 (6 + 6 + 4) für ihren höchsten Wurf.

ZEIT

In den meisten Situationen eines *Shadowrun*-Spieles ist es nicht erforderlich, den Zeitablauf besonders genau nachzuvollziehen, solange Spielleiter und Spieler eine klare Vorstellung von der Kontinuität und Reihenfolge der Ereignisse haben. Auch wenn es manchmal notwendig erscheinen mag, in bestimmten Phasen die Zeit innerhalb des Spieles genau zu verfolgen (wenn sich die Runner zum Beispiel mit dem Mafia-Don zum Mittagessen treffen müssen und er Unpünktlichkeit haßt), so sollte man ansonsten möglichst flexibel und locker mit der Zeit umgehen.

KAMPFRUNDEN

In bestimmten Situationen, zum Beispiel im Kampf oder bei Verfolgungsjagden, wird die Zeit jedoch zu einem kritischen Faktor. In solchen Fällen läuft die Zeit im *Shadowrun*-Universum in Runden ab. Die Charaktere handeln nacheinander in einem festgelegten Zeitablauf, der als Kampfrunde bezeichnet wird. Jede Kampfrunde ist etwa drei Sekunden lang. Je nachdem, wie schnell ein Charakter reagieren kann – wie seine Initiative aussieht –, kann ein Charakter in einem oder mehreren **Initiativedurchgängen** handeln (s. **Kampf**, S. 102). Der Zeitpunkt in einem Initiativedurchgang, zu dem ein Charakter handeln kann, heißt **Kampfphase**.

HANDLUNGEN

Innerhalb einer Kampfphase kann ein Charakter eine oder mehrere Handlungen ausführen, je nach Komplexität. In jeder Phase kann ein Charakter eine **Komplexe Handlung** ODER zwei **Einfache Handlungen** ausführen (s. S. 105–108 mit einer kompletten Auflistung, welche Handlungen in welche Kategorie fallen). Zusätzlich hat jeder Charakter in seiner Kampfphase oder der eines anderen Charakters eine **Freie Handlung** zur Verfügung.

Verzögerte Handlungen

Wenn ein Charakter in einer Kampfphase an der Reihe ist, kann er erklären, daß er seine Handlung bis zu einer Kampfphase später in dieser Kampfrunde oder im nächsten Initiativedurchgang verzögern möchte (siehe **Hinauszögern von Handlungen**, S. 103). Während der Charakter auf die angekündigte Kampfphase wartet, kann er nichts machen, außer die üblichen Freien Handlungen ausführen. Wenn später in der Kampfrunde etwas geschieht, auf das der Charakter reagieren möchte, so kann er eingreifen und seine Handlungen wie üblich ausführen.

DIE ZAHLEN

Ein Charakter wird durch seinen Charakterbogen definiert. Er enthält alle Informationen und Elemente, die einen Spielercharakter ausmachen. Dieser Abschnitt führt die verschiedenen Komponenten eines Charakters ein und erklärt sie.

DAS KONZEPT

Ein Charakter im *Shadowrun*-System ist ähnlich einem Charakter in einem Film oder einem Buch, mit dem Unterschied, daß der Spieler seine Aktionen kontrolliert. Der Charakter besteht aus einer Reihe von Attributen und Fertigkeiten und besitzt eine Persönlichkeit, die der Spieler ihm einhaucht. Ohne diese Persönlichkeit bleibt der Charakter ein *Es*. Nur durch entsprechende Ausarbeitung kann ein Charakter ansatzweise zu einer *Sie* oder einem *Er* werden und, bei guter Charakterisierung und gutem Rollenspiel, zu jemandem, an den man sich erinnert.

RASSE

Die *Shadowrun*-Charaktere können einer von fünf Untergruppen des *Homo sapiens* angehören: den vorherrschenden **Menschen** (*Homo sapiens sapiens*), den **Elfen** (*Homo sapiens nobilis*), den **Zwergen** (*Homo sapiens pumilionis*), den **Orks** (*Homo sapiens robustus*) oder den **Trollen** (*Homo sapiens ingentis*). Nichtmenschen werden als **Metamenschen** bezeichnet, während die fünf Gruppen zusammen (inklusive Menschen) als **Metamenschheit** bezeichnet werden. Sie alle sind menschliche Wesen, zumindest nach Ansicht der Genetiker. Rassisten sind da anderer Meinung.

Anfang der 2060er bilden die Menschen immer noch die zahlreichste der metamenschlichen Gruppen, die den Planeten bevölkern. Die anderen Rassen sind etwa gleich häufig vertreten, jedoch sehr unterschiedlich über den Globus verteilt. In manchen Gegenden stellen die Menschen eine verschwindende Minderheit dar, doch das sind in der Regel Gegenden, in denen sich die anderen Rassen aus Sicherheits-, Schutz- und sonstigen Gründen bewußt isoliert haben.

Menschen sind der Standard. Als Charaktere haben sie keine speziellen Attributsmodifikationen oder spezielle Fähigkeiten.

Zwerge sind zäher (etwas höheres Konstitutionsattribut), stärker (höheres Stärkeattribut) und willensstärker (höheres Willenskraftattribut) als Menschen. Sie verfügen zudem über Infrarotsicht, was ihnen erlaubt, gleichzeitig Wärmestrahlung und das normale sichtbare Spektrum wahrzunehmen. Sie sind langsamer als die anderen Rassen, sind jedoch auch weniger anfällig für Krankheiten. Und, hm, ja, sie sind klein.

Elfen sind agiler (höhere Schnelligkeit) und charismatischer (höheres Charisma) als Menschen. Sie haben Lichtverstärkeraugen, die ihnen gestatten, in fast völliger Dunkelheit klar zu sehen.

Orks sind widerstandsfähiger (viel höhere Konstitution), stärker (höhere Stärke), weniger charismatisch (niedrigeres Charisma) und weniger scharfsinnig (niedrigere Intelligenz) als Menschen. Auch sie haben Lichtverstärkeraugen.

Trolle sind groß und häßlich. Sie sind *wesentlich* zäher (viel höhere Konstitution), langsamer (niedrigere Schnelligkeit), viel stärker (höhere Stärke), weniger charismatisch (niedrigeres Charisma) und weniger clever (niedrigere Intelligenz) als Menschen. Sie verfügen über Infrarotsicht, mächtig lange Arme, die ihnen einen Vorteil im Nahkampf verschaffen, und eine extrem zähe Haut mit Knochenablagerungen, die ihnen einen hohen Schadenswiderstand gibt.

Ein Spieler, der einen menschlichen Charakter erschaffen will, muß dafür nichts extra zahlen. Wenn er einen metamenschlichen Charakter spielen möchte (Zwerg, Elf, Ork oder Troll), so kostet ihn das ein kleines bißchen für dieses Privileg.

ATTRIBUTE

Im *Shadowrun*-System hat jeder Charakter acht Attribute, oder neun, wenn es sich um einen magiebegabten Charakter handelt. Es gibt drei körperliche Attribute, drei geistige Attribute und zwei (oder drei) spezielle Attribute.

Attribute kommen bei diversen Proben ins Spiel, und ihre Attributsstufe gibt die Anzahl der Würfel an, die Sie bei solch einer Probe werfen dürfen.

Die körperlichen und geistigen Attribute eines Charakters – Konstitution, Stärke, Schnelligkeit, Charisma, Intelligenz und Willenskraft – repräsentieren das Rohmaterial, aus dem der Charakter besteht: seinen Körper, was er mit seinem Körper gemacht hat und was in seinem Inneren vorgeht und ihn einzigartig macht. Da Attribute während des Lebens eines Charkters gesteigert werden können, bedeuten sie etwas mehr als genetisch vorgegebene Bedingungen.

Körperliche Attribute

Das Attribut **Konstitution** repräsentiert die Widerstandsfähigkeit eines Charakters gegen äußere Einflüsse. Es steht für die kardiovaskuläre Fitneß und Ausdauer des Charakters, sein Immunsystem, wie gut seine Wunden heilen, wie gut er sich an Bioware anpassen kann, seine Toleranz gegenüber Drogen und Alkohol und bis zu einem gewissen Punkt auch seine Muskeln, Knochenstruktur und sein Gewicht. Ein niedriges Konstitutionsattribut könnte bedeuten, daß der Charakter schmächtig und zerbrechlich ist oder sich ungesund ernährt und verhält. Ein Charakter, der sich von einer schweren Krankheit oder einer komplizierten Cyberware-Implantation erholt, kann auch eine niedrige Konstitution haben. Eine hohe Konstitution kann bedeuten, daß ein Charakter sich gesund ernährt, zäh wie Leder ist, starke und flexible Knochen hat und über ein Immunsystem verfügt, das sich so schnell nicht aus der Ruhe bringen läßt.

Schnelligkeit repräsentiert die motorischen Reflexe, den Gleichgewichtssinn, den Metabolismus, die Laufgeschwindigkeit, die Flexibilität und die Körperbeherrschung eines Charakters. Ein Charakter mit niedriger Schnelligkeit könnte ein Stubenhocker sein, einen Innenohrschaden haben oder einfach nur dazu neigen, in brenzligen Situationen starr vor Schreck zu sein. Hohe Schnelligkeit bedeutet, daß ein Charakter Gelenkigkeit, Geschmeidigkeit und Anmut entwickelt hat, vielleicht durch ausgiebiges Training im Laufen, Kampfsport oder sogar Maschinenschreiben (was die Beweglichkeit der Finger fördert).

Stärke gibt an, was die Muskeln eines Charakters können. Stärke hängt zu einem gewissen Grad von Größe und Metatyp ei-

nes Charakters ab. Wenn Ihr Charakter eine 1,55 m große und 58 kg schwere Frau ist, so würde ein unmodifiziertes Stärkeattribut von 6 kaum zu ihr passen. Auf der anderen Seite haben Zwerge eine Muskeldichte, die der von Reptilien nahekommt (daher haben Zwergencharaktere von Beginn an einen Stärkebonus von +2). Charaktere mit niedriger Stärke können klein, schmächtig oder zierlich sein oder einfach keine Zeit für Krafttraining haben. Ein Charakter mit hoher Stärke kann zäh und drahtig sein, wissen, wie er seinen Körper am besten einsetzt, oder einfach nur verdammt GROSS sein.

MENSCHLICHE ATTRIBUTSSTUFEN

Wert	Beschreibung
1	Schwach
2	Unterentwickelt
3	Typisch
4	Gesteigert
5	Hervorragend
6	Maximum für unmodifizierte Menschen

Geistige Attribute

Charisma ist ein nebulöses Attribut. Es meint mehr als nur das Aussehen und repräsentiert die persönliche Aura eines Charakters, sein Selbstbild, sein Ego, seine Fähigkeit herauszufinden, was andere Leute wollen, und es ihnen zu geben, seine Fähigkeit zu erkennen, was er aus anderen Leuten herausholen kann und was nicht. Krieherisches Verhalten, eine egoistische Einstellung oder die Unfähigkeit, Körpersprache oder andere subtile Andeutungen zu lesen, sind nur einige Hinweise auf ein niedriges Charismaattribut eines Charakters. Ein Charakter mit hohem Charisma liebt es vielleicht, andere zu unterhalten, ist ehrlich daran interessiert, anderen zu helfen und Freundschaften zu schließen, oder kommt einfach mit allen und jedem gut aus. Ein Charakter mit hohem Charisma bringt den richtigen Witz zur richtigen Zeit, kann sich so richtig sexy präsentieren oder verschafft sich dadurch Respekt, daß sein Timing einfach immer richtig ist.

Intelligenz reflektiert die Wahrnehmungs- und analytischen Fähigkeiten eines Charakters, seine Gedächtnisleistung und die reine Gehirnpower. Das Attribut gibt an, wie schnell ein Charakter lernt, wie gut er sich anpaßt und wie gut er etwas behält. Niedrige Intelligenz ist nicht unbedingt gleichbedeutend mit Dummheit; sie könnte einen Charakter bezeichnen, der Dinge zu schnell abtut, statt sich zu überlegen, wie er sie für sich nutzen könnte. Solch ein Charakter denkt vielleicht nicht über den Augenblick hinaus, läßt sich leicht ablenken oder verläßt sich mehr auf seine Instinkte als auf seinen Intellekt. Hohe Intelligenz andererseits kann einen Charakter bezeichnen, der gleichzeitig auf mehrere Dinge achten kann, frühere Erlebnisse auf aktuelle Situationen anwenden kann oder in der Lage ist, allgemeine Prinzipien auf spezielle Probleme zu übertragen. Solche Charaktere registrieren kleine Details und lernen schnell – sie sind vielleicht nicht jahrelang zur Schule gegangen, doch wenn man ihnen etwas vernünftig erklärt, kapieren sie es schnell.

Die **Willenskraft** hält einen Charakter bei der Stange, wenn er eigentlich aufgeben möchte, oder erlaubt es ihm, seine Gewohnheiten und Gefühle im Zaum zu halten. Die Willenskraft bestimmt, ob ein Charakter sein Leben in die Hand nimmt. Ein Charakter mit niedriger Willenskraft könnte sich zum Beispiel bei wichtigen Entscheidungen anderen unterordnen, während ein Charakter mit hoher Willenskraft selbstsicher ist und nicht so schnell das Heft aus der Hand gibt. Er ist willensstark und prinzipientreu.

Spezielle Attribute

Essenz ist ein Maß für die Lebenskraft, die Ganzheit des Körpers. Sie repräsentiert die Gesamtheit des Körpers und seine holistische Stärke. Dinge, die dem Körper fremd sind, wie zum Beispiel Cyberware, reduzieren die Essenz. Wenn ein Charakter seinen Körper über lange Zeit wiederholt mit Chemikalien, Toxinen oder einfach nur Nachlässigkeit quält, so kann das die Essenz ebenfalls reduzieren. Langzeit-Drogenabhängige und Chipheads, die ihrem Körpersystem permanenten Schaden zugefügt haben, haben Essenz verloren. Wenn das Essenzattribut sinkt, sinkt das Magieattribut im selben Maße.

Magie ist ein Maß für die Fähigkeit, Magie zu wirken, und für die Abstimmung des Körpers auf das Mana, das unsere Welt durchfließt. Wer über eine hohe Magiestufe verfügt, kann mächtige Magie wirken und das Mana manipulieren. Wer eine niedrige Magiestufe hat, muß sich auf schwächere Magie beschränken und einen stärkeren Entzug akzeptieren. Wer über gar kein Magieattribut verfügt, der hat keine magischen Fähigkeiten und dem bleibt das magische Reich verschlossen. Schwere Schäden des Körpers und körperfremde Modifikationen wie Cyberware reduzieren die Magiestufe.

Reaktion legt fest, wie schnell und oft ein Charakter unter Druck reagieren kann. Ein Charakter mit guten Reflexen hat eine hohe Reaktion. Die Reaktionsstufe ergibt sich aus dem Durchschnittswert der Attribute Schnelligkeit und Intelligenz, wobei das Ergebnis auf den nächsten ganzzahligen Wert abgerundet wird.

Sam hat einen Charakterrahmen im Kopf, muß jedoch noch die Details ausarbeiten. Er beschließt, daß er einen orkischen Enthüllungsreporter spielen will. Da Journalisten sehr von ihren sozialen Fähigkeiten abhängig sind, könnte die Charismaeinbuße, die Orks automatisch haben, die Sache etwas schwierig machen, doch das bedeutet andererseits auch, daß charismatische Orks ziemlich selten sind, was den Charakter zu etwas Besonderem machen könnte. Und wenn er mit seinem Charme einmal nicht mehr weiterkommt, ist der Charakter doch immer noch ein zäher Ork, der auch einmal kräftige Arschtritte austeilen kann.

Attributsstufen

Man sollte sorgfältig zwischen *natürlichen*, unmodifizierten Attributsstufen und durch Magie oder Cyberware *gesteigerten* unterscheiden. Im allgemeinen werden gesteigerte Stufen in Klammern hinter den natürlichen Stufen angegeben, wie zum Beispiel 4 (6).

Bei der Charaktererschaffung haben die körperlichen und geistigen Attribute eine Maximalstufe von 6 plus oder minus der Rassenmodifikatoren, die vom Metatyp abhängen. Das absolute Maximum der Attributsstufe beträgt für jeden Metatyp das 1,5fache dieser Zahl, siehe Tabelle **Attributsgrenzen nach Rassen**, S. 245. Diese Maximalwerte beziehen sich auf unmodifizierte Attribute – Cyberware oder Magie können ein Attribut über das Rassenmaximum hinaus steigern.

Die Attributssteigerungen, die ein Adept durch seine Kraft **Verbessertes Körperliches Attribut** (S. 171) oder andere Kräfte erhält, werden wie natürliche, nichtgesteigerte Stufen behandelt.

Ein Spieler kann Karma investieren, um die Attribute oder Fertigkeiten seines Charakters zu steigern (**Die Verbesserung der Charaktere**, S. 244). Die Steigerung eines Attributs erhöht sowohl die natürliche als auch die modifizierte Stufe.

Alle Charaktere haben einen Startwert des Essenzattributs von 6. Cyberwareimplantate und schlecht verheilte Wunden können diese Stufe reduzieren. Kein Charakter kann mit einem Essenzwert größer als 6 beginnen. Nach den *Shadowrun*-Grundregeln kann ein Charakter *niemals* seine Essenz von 0 oder weniger haben. Wenn das geschieht, so stirbt der Charakter.

Reaktions- oder Initiativemodifikatoren (außer verletzungsbedingten, siehe S. 126).

Beim Riggen erhält ein Rigger *nur* die Modifikationen, die ihm die Fahrzeug-Steuereinrichtung (siehe **Fahrzeuge und Drohnen**, S. 130), die er verwendet, liefert. Charaktere mit einer Datenbuchse, die ein Fahrzeug mit einer entsprechenden Einrichtung fahren, erhalten beim Fahren einen Reaktionsbonus von +1. Andere Reaktions- oder Initiativemodifikatoren, außer verletzungsbedingten, kommen nicht zur Anwendung.

Im Astralraum entspricht die grundlegende Reaktion eines Magiers seiner Intelligenz. Astral projizierende Charaktere erhalten im Astralraum einen Initiativewürfel sowie einen Initiativebonus von +20. Andere Reaktions- oder Initiativemodifikatoren, außer verletzungsbedingten, kommen nicht zur Anwendung.

MAGIE

Es wird wohl nur wenige geben, die der Meinung sind, daß irgendein anderes Ereignis der bekannten Weltgeschichte eine größere Bedeutung gehabt haben mag als die Rückkehr der Magie. Eines Morgens wachte die Welt auf, und die Regeln hatten sich geändert. Die Grenzen der Existenz verschoben sich, und das Leben mußte neu erlernt werden. Die Welt war Erwacht. Manche haben die Gabe, die Kräfte der Erwachten Welt anzuzapfen und sie zu verwenden, um Magie zu wirken (siehe **Magie**, S. 158).

Im *Shadowrun*-System ist jeder Charakter mit einem Magieattribut von 1 oder mehr ein **Erwachter**. Jene ohne Magiebegabung (mit einem Magieattribut von 0) werden von den Magiebegabten **Weltliche** genannt. Erwachte Charaktere, die magische Fertigkeiten einsetzen, werden **Zauberer** genannt. Erwachte Charaktere, die ihre Kräfte nach innen fokussieren, um ihre körperlichen Fähigkeiten zu verbessern, werden ***Ki*-Adepten** genannt.

Es gibt zwei Arten von Zauberern. **Vollzauberer** können den gesamten Umfang der Fähigkeiten ihrer gewählten Tradition ausnutzen, während **Aspektzauberer** sich auf einen bestimmten Teilbereich ihrer gewählten Tradition konzentrieren.

Wenn ein Charakter magiebegabt ist, hat sein Magieattribut einen Startwert von 6, wird jedoch nach oben durch seine Essenzstufe (abgerundet) begrenzt. Ein Magier mit einem Essenzattribut von 4.5 hat also eine Magiestufe von 4. Ein Charakter, der keine Magie anwenden kann, hat auch kein Magieattribut.

Zauberer sind Charaktere, die bei der Charaktererschaffung ihre Priorität A der Magie zugeordnet haben. *Ki*-Adepten und Aspektzauberer haben der Magie die Priorität B zugeordnet. Mehr darüber finden Sie unter **Wir bauen uns einen Shadowrunners**, Seite 54.

Zauberer verwenden oft **Hexerei**, um das Mana zu manipulieren und Sprüche zu formen (siehe **Spruchzauberei**, S. 181), und **Beschwörung** (S. 184), um Geister und Elementare herbeizurufen (siehe **Geister und Drachen**, S. 260). Spruchzauberei und Beschwörung, ebenso wie alle anderen magischen Aktivitäten, erschöpfen einen Zauberer, verursachen **Entzug.**

Zauberer folgen einer von zwei magischen Traditionen. Und dem Pfad, den ein Charakter wählt, folgt er sein Leben lang. Es gibt keine Umkehr.

Ein Charakter, der sich für die *schamanistische* Tradition entscheidet, ist ein **Schamane** (siehe S. 162). Schamanen empfangen ihre magischen Kräfte durch ihre Verbindung mit der äußeren Welt der Natur und der inneren Welt von Gefühl, Willen und Glaube. Ihre Verbindung mit der Natur wird durch eine Geisterfigur, das sogenannte Totem, personifiziert, das die Glaubensvorstellungen des Schamanen verkörpert.

Ein Charakter, der sich für die *hermetische* Tradition entscheidet, ist ein **Magier** (siehe S. 167). Magier sehen das Universum als ein Muster von Kraft und Energie, das sie mit ihren komplizierten Symbolen und Machtformeln kontrollieren können. Her-

INITIATIVE

Mittels der Initiative wird bestimmt, in welcher Reihenfolge die Handlungen innerhalb einer Kampfrunde stattfinden. Die Initiative eines Charakters ergibt sich aus seinem Reaktionsattribut (modifiziert) und seinen **Initiativewürfeln**. Zur Bestimmung der **Gesamtinitiative** werden diese Würfel geworfen und das Wurfergebnis zur Reaktion hinzuaddiert. Die resultierende Zahl legt fest, in welcher Reihenfolge die Charaktere in einem Initiativedurchgang (s. **Kampf**, S. 102) an der Reihe sind. Dies ist keine Probe, daher gilt die Regel der Sechs nicht für diese Würfelwürfe. Jeder Charakter beginnt mit einer Basisinitiative von 1W6. Durch Magie oder Cyberware kann die Anzahl der Initiativewürfel erhöht werden. Die Gesamtzahl der Initiativewürfel steht auf dem Charakterbogen in Klammern hinter der Basisinitiative, z. B. 1W6 (2W6). Dieser Charakter hat also zwei Initiativewürfel, einen mehr als nach seiner Basisinitiative.

In der Matrix werden Reaktion und Initiative eines Deckers *nur* durch die Reaktionsverstärkung seines Cyberdecks modifiziert (siehe S. 207). Auf den Charakter wirken in der Matrix keine anderen

metische Magie ist intellektueller und verläßt sich mehr auf Beobachtung, Theorie, Übung und präzise Ausführung als auf Intuition und Improvisation. Magier sind Gelehrte und besitzen oft umfangreiche Bibliotheken und sonstige Ausrüstung, die sie für ihre Arbeit benutzen.

Ki-Adepten folgen ihrem eigenen Pfad, der der *Weg des Körpers* genannt wird. *Ki*-Adepten bemühen sich um die Harmonie und Perfektion von Körper und Geist und konzentrieren ihre magischen Fähigkeiten auf dieses Ziel. *Ki*-Adepten können nur weniges, bei dem nicht direkt der Körper beteiligt ist, doch in der Regel reicht das voll aus.

Der Pfad der Magie, dem ein Charakter folgt, bestimmt, wie er Sprüche lernt und welche Arten von Geistern er beschwören kann. Er kann sogar Verhaltensregeln für den Charakter beinhalten. Die Wahl des Pfades hat großen Einfluß auf das Auftreten des Charakters, auf seine Beziehungen zu anderen Personen und seine Motive für das Studium der Magie.

Jeder Zauberspruch oder Geist hat eine bestimmte **Kraftstufe**, die bei 1 beginnt und mit der Macht des Spruches oder Geistes steigt, was festgelegt wird vom Zauberer und beschränkt von seinen Fähigkeiten, seiner Zeit und seinem Geld. Die Kraftstufe funktioniert bei Proben wie eine Fertigkeits- oder Attributsstufe.

FERTIGKEITEN

Bereiche besonderen Wissens oder besonderer Fähigkeiten werden als **Fertigkeiten** bezeichnet, die Stufen aufweisen, welche bei Erfolgsproben zur Anwendung kommen. Die Fertigkeiten definieren, was ein Charakter kann und weiß. Sie reichen von **Aktionsfertigkeiten** wie zum Beispiel Waffenlosem Kampf bis hin zu **Wissensfertigkeiten** wie zum Beispiel Biologie. Eine komplette Auflistung finden Sie im Kapitel **Fertigkeiten** auf S. 81. Die Fertigkeitsstufe eine Charakters bestimmt die Anzahl Würfel, die er bei einer Erfolgsprobe auf diese Fertigkeit benutzen kann.

Die Fertigkeiten folgen einer Skala ähnlich der der Attribute, wobei eine Stufe von 3 einer grundlegenden Ausbildung in der betreffenden Fertigkeit entspricht. Neuerschaffene Charaktere können keine Fertigkeitsstufen über 6 haben.

Eine **Spezialisierung** bezeichnet eine besondere Ausbildung oder besonderes Training in einem bestimmten eingegrenzten Bereich der **Grundfertigkeit**. Zum Beispiel kann sich ein Charakter mit der Fertigkeit Pistolen auf die Remington Roomsweeper spezialisieren, wodurch seine Fähigkeiten im Umgang mit dieser bestimmten schweren Pistole verbessert werden, doch seine Fertigkeit hinsichtlich anderer Arten von Feuerwaffen wird dadurch vergleichsweise schlechter werden. Ein Charakter muß sich nicht spezialisieren. Weitere Informationen finden Sie auf S. 82 unter **Spezialisierungen**. Neuerschaffene Charaktere können keine Spezialisierungen über 7 haben.

Bestimmte Fähigkeiten, **ergänzende Fertigkeiten** genannt, gestatten es, daß eine zweite Fertigkeit eine Probe auf eine andere Fertigkeit erleichtert. Weitere Einzelheiten dazu auf S. 97.

WÜRFELPOOLS

Wenn es wirklich zur Sache geht und die Fertigkeiten und Attribute eines Charakters nicht ausreichen, ihn den nächsten Sonnenaufgang erleben zu lassen, dann braucht er Hilfe. Dann kommen die **Würfelpools** ins Spiel.

Ein Würfelpool ist eine Anzahl von Würfeln, die ein Spieler zu denen hinzunehmen kann, die er normalerweise für eine Probe benutzen kann. Jeder Pool leitet sich aus einer bestimmten Quelle ab, üblicherweise von Fertigkeiten und Attributen. Der Steuerpool zum Beispiel entspricht der durch eine Fahrzeug-Steuereinrichtung gesteigerten Reaktion eines Charakters und kann für nahezu alle im Riggeralltag fälligen Proben verwendet werden. Andere Pools können andere Proben unterstützen. Der Zauberpool hilft bei Hexereiproben, der Kampfpool bei Kampfproben, der astrale Kampfpool bei Astralkampfproben, und der Hackingpool erhöht die Chancen bei Computerproben.

Die Würfelpools sind zum ersten Mal voll verfügbar zu Beginn der ersten Kampfrunde einer Auseinandersetzung. Der Charakter kann die Poolwürfel dann während dieser Kampfrunde in vorgesehener Weise benutzen. Sobald die Würfel aus dem Pool entnommen sind, können sie nicht mehr verwendet werden, bis der Pool zu Beginn der nächsten Kampfrunde aufgefrischt wird. Es kann mehr als ein Würfel benutzt werden, um eine Probe zu unterstützen, es müssen jedoch die Einschränkungen des Würfelpools beachtet werden.

Wenn Würfel aus einem Pool verwendet werden, um bei einer Probe die Chancen zu erhöhen, so werden die Poolwürfel direkt mit denen zusammen geworfen, die normalerweise für die Probe zur Verfügung stehen. Wenn also ein Charakter beispielsweise normalerweise vier Würfel bei einer bestimmten Erfolgsprobe werfen würde, aber drei Würfel aus dem für diese Probe passenden Pool hinzunimmt, so wirft er nun insgesamt sieben Würfel.

Manche Pools unterliegen Einschränkungen darüber, wie viele Würfel zu einer einzelnen Probe hinzuaddiert werden dürfen. Dazu finden Sie weitere Informationen bei der ausführlichen Beschreibung der einzelnen Pools.

Würfel, die zu einem Pool gehören, sollten eine andere Farbe haben als die normalen Würfel, die bei dieser Probe verwendet werden.

Ellen Whiteface, die schwere Pistole mit festem Griff auf das Ziel gerichtet, hat keine große Wahl: Wenn sie den anrollenden Mafiatroll direkt vor ihr nicht sofort ausknipst, wird sie nie wieder die Qual der Wahl haben. Ihr Spieler kann sich dafür entscheiden, keinen, einige oder alle der Würfel in Whiteface' Kampfpool einzusetzen, um ihrer Pistolenprobe größere Chancen zu verschaffen. Alle Würfel, die zur Unterstützung dieser Probe eingesetzt werden, können danach erst in der NÄCHSTEN Kampfrunde wieder eingesetzt werden. Whiteface hat einen Kampfpool von sechs Würfeln. Ihr Spieler, der weiß, daß der Troll um jeden Preis gestoppt werden muß, beschließt, alle sechs Würfel zu verwenden. Damit verbleiben im Kampfpool des Charakters bis zur nächsten Kampfrunde keine Würfel mehr. Wenn der Spieler zum Beispiel beschlossen hätte, nur vier Würfel zu verwenden, so stünden noch zwei Würfel in späteren Kampfphasen zur Verfügung. Whiteface' Spieler hat sich dafür entschieden, voll auf Risiko zu gehen, um den Troll aufzuhalten. Wenn Whiteface den Troll jetzt nicht umpustet, könnte er sie vielleicht anschließend angreifen, während sie keine Poolwürfel mehr zu Verteidigungszwecken zur Verfügung hat.

Zu Beginn jeder Kampfrunde werden alle Würfelpools auf ihren ursprünglichen Wert aufgefrischt. Wenn ein Charakter also einen Kampfpool mit acht Würfeln hat, so wird der Pool zu Beginn einer Kampfrunde jeweils wieder auf acht Würfel aufgefüllt. Unbenutzte Poolwürfel können nicht von einer Kampfrunde auf die nächste übertragen werden.

Es gibt einen zusätzlichen Würfelpool, den alle Charaktere erhalten und der **Karmapool** heißt. Der Karmapool ist ein Maß für Erfahrung und Glück des Charakters und unterliegt speziellen Regeln (siehe S. 242).

Kampfpool

Ein Spieler kann die Würfel des Kampfpools für alle offensiven oder defensiven kampfbezogenen Proben verwenden, wie zum Beispiel auf Pistolen, Bögen, Wurfwaffen, Knüppel, Waffenlosen Kampf oder andere offensive Kampffertigkeitenproben (siehe

Kampffertigkeiten, S. 85). Er kann die Würfel des Kampfpools auch zum Ausweichen oder für den Schadenswiderstand bei normalen Angriffen verwenden (siehe **Ausweichprobe**, S. 113 und **Schadenswiderstandsprobe**, S. 113).

Der Kampfpool eines Charakters ergibt sich aus der Summe seiner Schnelligkeit, Intelligenz und Willenskraft, dividiert durch 2 und abgerundet. Zaubersprüche, Kräfte oder Cyberware, die sich auf Schnelligkeit, Intelligenz oder Willenskraft auswirken, haben auch Auswirkungen auf den Kampfpool. Der Kampfpool wird nach den Standardregeln für Würfelpools aufgefrischt.

Die Maximalzahl an Würfeln, die ein Spieler bei einer offensiven Probe hinzunehmen kann, ist gleich der Stufe seines Charakters in der Fertigkeit, auf die die Probe abgelegt wird. Zum Beispiel kann ein Charakter mit Pistolen 5 bei einer Pistolenprobe bis zu fünf Würfel aus seinem Kampfpool hinzufügen. Für eine defensive Ausweich- oder Schadenswiderstandsprobe kann jede beliebige Anzahl an Würfeln aus dem Kampfpool entnommen werden.

Ein Spieler kann seinen Kampfpool nur dann dazu einsetzen, magiebezogene Proben zu unterstützen, wenn es um elementare Manipulationszauber geht. Der Spieler benutzt diese Würfel für Ausweich- oder Schadenswiderstandsproben gegen solche Zaubersprüche genauso wie bei normalen Fernkampfproben (siehe **Elementare Manipulationen**, S. 194).

Das Ausweichen auf verwandte Fertigkeiten (siehe **Ausweichen**, S. 84) schränkt die Anzahl der Poolwürfel, die ein Charakter verwenden kann, unter bestimmten Umständen ein.

Kampfpoolwürfel können ein Fernkampf- oder Nahkampfergebnis beeinflussen. Wenn ein Charakter bei einem Fern- oder Nahkampf Schaden erleidet, so kann er Poolwürfel verwenden, um dem Angriff entweder auszuweichen oder um den Schaden zu reduzieren. Wenn ein Charakter, der einem solchen Angriff ausweicht, alleln mit seinen Poolwürfeln mehr Erfolge erzielt als der Angreifer, dann gilt der Angriff als kompletter Fehlschlag. Unter **Abwicklung von Fernkampf**, S. 109, und **Ausweichprobe**, S. 113, finden Sie weitere Einzelheiten zu Ausweichproben.

Ein Charaker muß einen Angriff bemerken, um seinen Kampfpool zur Verteidigung benutzen zu können. Überraschte Charaktere (s. S. 108) können keine Poolwürfel verwenden, um sich zu verteidigen.

Ein Charakter, der schwere Panzerung trägt, verringert seinen Kampfpool um jeweils einen Würfel pro 2 Punkte, um die die Stufe der ballistischen und Stoßpanzerung sein Schnelligkeitsattribut übertrifft. Siehe **Panzerung und Kampfpool**, S. 284.

Astraler Kampfpool: Zauberer können eine Variante des Kampfpools, den astralen Kampfpool, verwenden. Dieser Pool ähnelt dem Kampfpool, mit dem Unterschied, daß er nur für Kampfproben im Astralraum benutzt werden kann (s. S. 175). Da das körperliche Attribut Schnelligkeit im Astralraum nicht existiert, ergibt sich der astrale Kampfpool aus der Summe von Intelligenz, Willenskraft und Charisma, geteilt durch 2 und notfalls abgerundet.

WÜRFELPOOLS

Würfelpool	Formel (jeweils abrunden)
Astralkampf	(INT + CHA + WIL)/2
Kampf	(SCH + INT + WIL)/2
Steuer	Reaktion (modifiziert durch Riggerkontrolle)
Hacking	(INT + MPCP)/3
Zauber	(INT + WIL + MAG)/3

Steuerpool

Der Steuerpool wird von Riggern verwendet, um Proben zu unterstützen, die mit der Kontrolle eines *geriggten* Fahrzeuges zu tun haben, wie zum Beispiel eine Manöverprobe oder der Widerstand gegen Schäden aus Angriffen gegen das geriggte Fahrzeug eines Charakters. Wenn ein Charakter ein Fahrzeug fährt oder fliegt, mit dem er nicht über eine Fahrzeug-Steuereinrichtung (oder Riggerkontrolle) verbunden ist, kann er den Steuerpool nicht für Proben, die mit dem Fahrzeug zu tun haben, verwenden. Siehe **Fahrzeuge und Drohnen**, S. 130.

Der Steuerpool eines Riggers ist gleich seiner Reaktion, modifiziert nur durch seine cybertechnische Fahrzeug-Kontrolleinrichtung. Reaktionsboni aus anderen Quellen kommen nicht zur Anwendung.

Der Steuerpool wird nach den Standardregeln für Würfelpools aufgefrischt. Unter **Fahrzeugkampf**, S. 138, finden Sie spezielle Regeln für die Zuweisung von Steuerpoolwürfeln zur Manöverwert-Probe.

Die Maximalzahl an Steuerpoolwürfeln, die ein Charakter bei Fahrzeugproben verwenden kann, entspricht der Stufe, die der Charakter in der betreffenden Fertigkeit hat.

Nur Charaktere mit einer Riggerkontrolle (siehe S. 301) können einen Steuerpool haben.

Hackingpool

Um den Hackingpool eines Deckers zu bestimmen, addieren Sie das Intelligenzattribut des Deckers und die MPCP-Stufe seines Decks (siehe **Cyberdecks**, S. 206), teilen das Ergebnis durch 3 und runden ab. Modifikatoren der Intelligenz des Deckers haben auch Einfluß auf seinen Hackingpool, ob sie nun durch Cyberware oder Magie verursacht werden.

Allgemein können Hackingpoolwürfel bei allen Proben in der Matrix verwendet werden – Systemproben, Angriffs- oder Verteidigungsproben, Proben auf Manöver, Programmierung und sogar Proben auf Attribute (s. **Decken**, S. 208). Hackingpoolwürfel können jedoch nicht bei Konstitutions- oder Willenskraftproben gegen die Auswirkungen von Grauem oder Schwarzem IC verwendet werden (s. **Intrusion Countermeasures**, S. 227), die dem Decker Schaden zufügen. Der Hackingpool kann auch nicht bei Proben auf Gebräuche(Matrix) eingesetzt werden.

Der Hackingpool wird nach den Standardregeln aufgefrischt.

Die Maximalzahl an Hackingpoolwürfeln, die bei einer Probe eingesetzt werden können, entspricht der Stufe des Charakters in der Fertigkeit, auf die die Probe abgelegt wird.

Nur Charaktere mit einem Cyberdeck können einen Hackingpool haben.

Zauberpool

Ein Zauberer kann die Würfel seines Zauberpools verwenden, um Hexereiproben zu unterstützen. Würfel aus dem Zauberpool können für Sprucherfolgsproben und Entzugswiderstandsproben bei der Spruchzauberei (S. 183), der Bannung (S. 184) und der Spruchabwehr (S. 183) eingesetzt werden. Zauberpoolwürfel können *nicht* für Beschwörung oder andere magische Proben hinzugezogen werden.

Der Zauberpool eines Charakters ergibt sich aus der Summe von Intelligenz, Willenskraft und Magie, geteilt durch 3 und, falls erforderlich, abgerundet.

Der Zauberpool wird nach den Standardregeln für Würfelpools aufgefrischt.

Die Maximalzahl an Zauberpoolwürfeln, die ein Charakter bei einer Hexereiprobe hinzufügen darf, entspricht der eingesetzten Stufe seiner Fertigkeit Hexerei. Die Anzahl der Würfel, die ein Charakter für Entzugswiderstandsproben aus dem Zauberpool entnehmen darf, ist nicht eingeschränkt.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstung ist der Kram, der einem Charakter gehört. Ausrüstung umfaßt die treue Seitenwaffe eines Runners, seine Disko-

Klamotten und Konzernsklaven-Verkleidung, seinen Mikroempfänger, der auf die verschlüsselte Frequenz des Teams eingestellt ist, seinen verbeulten Eurocar, den er von der örtlichen Gang als Fluchtfahrzeug erstanden hat, sein antikes keltisches Armband aus Orichalkum, das als Spruchfokus dient, und den unverzichtbaren Taschensekretär mit Kurzwahlnummern aller seiner Connections. Eine Liste erhältlicher Ausrüstung finden Sie im Kapitel **Ausrüstung** ab S. 270. Neuerschaffene Charaktere können sich Ausrüstung mit ihrem Startgeld besorgen, das sie nur bei der Charaktererschaffung erhalten. Sobald das Spiel einmal begonnen hat, muß ein Charakter alles, was er kaufen will, mit dem Geld bezahlen, das er sich selbst *verdient*. Willkommen im Leben, Chummer.

Manche Ausrüstungsgegenstände haben Stufen, die bei 1 beginnen und mit den Fähigkeiten und der Ausgeklügeltheit des Gegenstandes zunehmen. Neben den Kosten weist Ausrüstung gewöhnlich auch eine **Verfügbarkeit** auf, einen Mindestwurf, mit dem bestimmt wird, wie schnell und einfach das Teil besorgt werden kann. Dazu gibt es noch einen **Straßenindex**, der ein Multiplikator für den Preis auf dem Schwarzmarkt ist. Die meisten Gegenstände haben ein **Gewicht**, mit dem die Belastung des Charakters bestimmt wird, und eine **Tarnstufe**, einen Mindestwurf für Wahrnehmungsproben zur Entdeckung des mitgeführten Gegenstandes.

Waffen haben einen **Schadenscode**, der dem Spieler sagt, was sie so anrichten können. Der Code besteht aus einer Zahl und einem Buchstaben. Die Zahl bezeichnet das **Powerniveau**, das die Schwierigkeit angibt, dem Schaden aus dieser Waffe zu widerstehen. Der Buchstabe ist das **Schadensniveau** (**Leicht**, **Mittel**, **Schwer** und **Tödlich**), also der Schaden, den die Waffe anrichtet. Weitere Informationen über die Verwendung dieses Schadenscodes unter **Kampf** auf S. 114.

Wie bei den Attributen und Fertigkeiten sollte auch hier der biographische Hintergrund Ihres Charakters zur Auswahl passender Ausrüstung führen, wenn Sie die Ressourcen verteilen. Ein Charakter kann keine Ausrüstung oder Finanzmittel aus dem Ärmel schütteln – er sollte nur Sachen besitzen, die er sich auf plausible Weise beschafft haben kann.

Cyberware

Diverse technologische Implantate, Organmodifikationen und strukturelle Verstärkungen des metamenschlichen Körpers, die zusammengefaßt unter dem Begriff Cyberware bekannt sind, können die Attribute und sonstigen Fähigkeiten eines Charakters steigern. Manche Cyberware versetzt den Charakter in die Lage, außergewöhnliche Dinge zu tun, zum Beispiel durch die globale Matrix zu huschen, ein Fahrzeug durch seine Gedankenkraft zu lenken oder sich dank seiner geboosteten Reflexe dreimal so schnell zu bewegen wie normalerweise.

Da die Implantation von Cyberware in den Körper ein schwerer Eingriff ist, fallen dabei **Essenzkosten** an. Der metamenschliche Körper hat seine Grenzen, und daher kann nur eine bestimmte Menge an Cyberware implantiert werden, bevor der Körper seine Essenz verliert und stirbt. Cyberware ist besonders schädlich für magisch Aktive, da ihre Magiestufe von ihrer Essenz abhängt. Manche ausgebrannten Magier, die einen Teil ihrer Magie durch Unfälle, Drogen oder tödliche Wunden verloren haben, versuchen, ihre geschwächten magischen Kräfte durch Cyberware zu kompensieren. Dieser Weg führt jedoch in einer immer schneller werdenden Spirale nach unten, und mehr als einer dieser armseligen Runner ist schließlich nicht mehr in der Lage, mehr als nur noch den schwächsten Zauber zu wirken.

Je mehr Cyberware ein Charakter hat, desto „nichtmenschlicher" wird er. Übermäßig vercyberte Charaktere neigen dazu, ziemlich unnahbar zu werden, was für die Beziehungen zwischen ihnen und anderen Metamenschen nicht gerade förderlich ist. Viele Cyberimplantate sind so verbreitet, daß sie kaum jemand beachtet (Cyberaugen, Datenbuchsen), doch allzu deutlich sichtbare Cyberware wirkt immer noch auf die meisten Leute abschreckend, vor allem, wenn es sehr viel davon gibt. Das hat negative Auswirkungen auf die soziale Interaktion schwer vercyberter Charaktere. Siehe **Cyberware und soziale Interaktion**, S. 92.

Viele Cyberware-Produkte sind speziell auf den Einsatz durch Militär oder Sicherheitskräfte beschränkt und daher nicht ohne weiteres öffentlich erhältlich oder sogar schlicht illegal. Das umfaßt die meisten Cyberimplantatwaffen, besonders hochstufige Reflexbooster usw. Präsentiert ein Charakter solche Cyberware in der Öffentlichkeit, kann ihm das Bußgelder, Haftstrafen oder Übleres einbringen. Dadurch wird das Verreisen für manche Leute zu einem Problem, da an den meisten Flughäfen und Grenzkontrollen nach Cyberware gescannt wird. Sicherheitskonzerne haben einige effektive Methoden entwickelt, Vercyberte notfalls gewaltsam am Einsatz verschiedener Implantate zu hindern.

Cyberware kann ganz schön teuer sein, vor allem wenn sie illegal ist. Schattenkliniken in der ganzen Welt bieten Cyberware und ihre Installation zu deftigen Preisen an. Viele von ihnen bieten gebrauchte Cyberware an und zahlen gut für Leichen, die noch brauchbare Implantate enthalten. Konzerne und Regierungen betreiben ihre eigenen hochkarätigen Kliniken, außer Sicht der neugierigen Öffentlichkeit, versteht sich. In der Biographie eines Charakters sollte es eine Erklärung dafür geben, wie er an seine Cyberware gekommen ist, was er dafür tun mußte und wem er vielleicht noch etwas dafür schuldet. Es sollte angemerkt werden, daß manche, hm, Arbeitgeber keine Skrupel kennen, installierte Cyberware aus früheren Arbeitnehmern zu entfernen.

Eine qualitativ hochwertigere Art von Cyberware, bekannt als **Alphaware**, ist öffentlich erhältlich. Alphaware ist essenzfreundlicher als herkömmliche Cyberware, aber natürlich auch teurer. Eine Auflistung diverser Cyberware und ihrer Auswirkungen finden Sie unter **Ausrüstung** auf S. 296.

CONNECTIONS

Connections sind Nichtspielercharaktere (NSCs), mit denen ein Spielleiter seine *Shadowrun*-Welt für die Spieler reicher, bunter und aufregender machen kann.

Connections sind in *Shadowrun* lebenswichtig. Bei ihnen handelt es sich um die Leute, die ein Charakter kennt und die ihm viele für seine Arbeit wichtige Informationen beschaffen können, legale oder illegale. Connections handeln mit dem wahrscheinlich wichtigsten Gut der 2060er: *Informationen*. Wollen Sie wissen, wer wem was antut? Wie die neuesten Straßengerüchte lauten? Wo Sie ein bestimmtes Ausrüstungsstück finden können? Fragen Sie eine Connection.

Bei der Charaktererschaffung können Connections mit dem Geld, das zu dem Zeitpunkt zur Verfügung steht, „gekauft" werden. Das Geld repräsentiert die Beinarbeit, die es normalerweise kostet, Connections aufzutreiben, eine funktionierende Beziehung herzustellen und ein gewisses Vertrauensniveau aufzubauen. Diese Connections sind in vernünftigen Grenzen zuverlässig. Behandeln Sie sie gut, bezahlen Sie sie zügig, und Sie können Ihnen vertrauen. Ein Charakter wird in der gefahrvollen Welt von *Shadowrun* nicht weit kommen, wenn er *niemandem* vertraut, also kann man von einem neuerschaffenen Charakter annehmen, daß er ein gutes Verhältnis zu mindestens einer Connection hat.

Connections haben Stufen. Eine Stufe-1-Connection ist ein normaler Bekannter, der nützlich sein mag oder auch nicht. Eine Stufe-2-Connection ist schon mehr ein Freund; sie wird wahrscheinlich einige Dinge für den Runner tun und möglicherweise sogar ein kleines bißchen den Kopf hinhalten. Eine Stufe-3-Con-

nection ist ein dicker Freund, der für den Runner notfalls in den Tod gehen würde.
Jeder Charakter beginnt mit zwei kostenfreien Stufe-1-Connections, bei der Charaktererschaffung können jedoch noch weitere gekauft werden. Auch während des Spieles ist es möglich, sich Connections aufzubauen, doch nur durch *Rollenspiel*. Ein Charakter kann keine Connections mehr „kaufen", sobald das Spiel begonnen hat; er muß sie sich auf die harte Tour verdienen.
Weitere Informationen unter **Connections**, S. 253.

LEBENSSTIL

Bei der Charaktererschaffung muß der Spieler einen Lebensstil für seinen Charakter „kaufen". Der Lebensstil bestimmt, wie gut der Charakter lebt, und sorgt dafür, daß der Spieler sich nicht um die täglichen Angelegenheiten wie Essen, Wäsche, Telefonrechnungen usw. kümmern muß. Um einen Lebensstil beizubehalten, sobald das Spiel begonnen hat, muß der Charakter monatlich einen bestimmten Geldbetrag zahlen (abhängig vom Lebensstil). Wenn der Charakter diesen Betrag nicht zahlt, findet er sich auf dem nächstniedrigeren Lebensstil-Niveau wieder. Der Lebensstil wird auf S. 239 detailliert beschrieben.
Es ist für einen Charakter möglich, mehr als einen Lebensstil zu erwerben, und das könnte sogar durchaus clever sein. Die zusätzlichen Lebensstile repräsentieren dann die Investitionen des Charakters in den Unterhalt von Schlupfwinkeln, Beuteverstekken usw. Für einen Shadowrunner im Einsatz können ein alternativer Unterschlupf oder ein paar zusätzliche Ingram Smartguns in einem guten Versteck den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

ZUSTANDSMONITOR

Auf dem Charakterbogen befindet sich der **Zustandsmonitor**, der aus zwei Leisten besteht. Der **Körperliche Schaden** zeichnet Verletzungen auf und zeigt, wann der Charakter stirbt. Der **Geistige Schaden** verzeichnet Müdigkeit und Betäubungsschaden und zeigt an, wann der Charakter bewußtlos wird. Weitere Informationen dazu unter **Schaden und Heilung**, S. 125.
Auch Fahrzeuge und Cyberdecks haben einen Zustandsmonitor, der den Schaden verzeichnet, den das Teil erleidet.

KARMA

Es gibt im *Shadowrun*-System noch einen weiteren Begriff für die Beschreibung von Charakteren. Dieser Begriff ist das **Karma**, die numerische Repräsentation der Leistungen eines Charakters (siehe **Karma**, S. 242). Es ist so etwas wie ein Äquivalent für Erfahrung und wird dem Charakter am Ende eines Abenteuers als Belohnung zuteil. Karma zerfällt in zwei Werte: **Gutes Karma** und den **Karmapool**. Wenn ein Charakter mit Karma belohnt wird, fließt ein gewisser Prozentsatz davon in das Gute Karma, das dazu verwendet werden kann, Fertigkeiten und sogar Attribute zu steigern. Der Rest geht in den Karmapool. Diesen Karmapool kann ein Charakter dazu verwenden, die Chancen bei Proben zu erhöhen oder sich aus tiefstem Ärger zu retten.
Gutes Karma ist so etwas ähnliches wie kosmische Rabattmarken, mit denen der Charakter für gute Taten und die Investierung von Zeit und Energie in seine persönliche Entwicklung belohnt wird. Gleichermaßen ist der Karmapool ein Maß für das angesammelte Glück eines Charakters. Dieses System begünstigt eine heroische Einstellung bei Charakteren und Spielern, auch wenn das *Shadowrun*-System natürlich genug Platz für opportunistische oder amoralische Charaktere hat.

DER LETZTE SCHLIFF

Ein Charakter erhält seinen letzten Schliff durch seinen biographischen Hintergrund, der alle historischen und sonstigen Einzelheiten, die Sie sich für Ihren Charakter ausgedacht haben, umfaßt. Erzählen Sie dem Spielleiter soviel wie möglich über Ihren Charakter. Hier können Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Es ist Ihr Charakter, also kann er jede Biographie haben, die Sie sich nur ausdenken können – ohne sich über Regeln, Prioritäten oder Zahlen den Kopf zerbrechen zu müssen.

Rasse und Magie

Einer metamenschlichen Rasse anzugehören oder magiebegabt zu sein, hat auf jeden Charakter großen Einfluß, daher sollte der Hintergrund jedes metamenschlichen oder magischen Charakters diesen Einfluß reflektieren. Wenn Sie einen solchen Charakter spielen, überlegen Sie sich, wie diese Umstände das Leben Ihres Charakters geprägt haben. Wann hat Ihr Charakter zum ersten Mal gemerkt, daß er anders ist als die anderen? Wurde der Charakter in einer vorwiegend menschlichen Umgebung geboren oder in Seattles Orkgemeinde? Wenn der Charakter ein Magier oder Schamane ist, wie sieht er die Magie? Erleidet er Entzug, weil die Kanalisierung der Energien ihn ausbrennt oder weil sein Totem der Meinung ist, daß er nicht so oft mit Energiebällen um sich werfen sollte? Ist seine Todeskralle wirklich der Haß seiner Vorfahren, der sich auf seine Feinde richtet? Die Antworten auf diese und ähnliche Fragen helfen Ihnen zu bestimmen, welchen Platz Ihr Charakter im Spiel einnimmt.

DIE METAMENSCHHEIT

> Für den Durchschnittsmenschen war die auffälligste Veränderung, die das Erwachen brachte, das Auftauchen der metamenschlichen Rassen. Viele Menschen werden ihr ganzes Leben lang keinen Magier oder Schamanen treffen, doch die meisten von uns kennen Angehörige anderer Rassen, oft in der eigenen Familie. Für all die, die immer noch Probleme damit haben – oder die ein bißchen Hilfeleistung beim Verständis anderer Rassen als der unseren brauchen –, habe ich mit Hilfe einiger Freunde ein paar Mini-Abhandlungen über die Varianten der Menschheit im 21. Jahrhundert zusammengestellt.
Der erste Text stammt aus einem (der Himmel sei mit uns) Sensibilitäts-Trainingshandbuch. Okay, er ist ziemlich bekloppt – aber es führt uns zumindest in die großen Fragen ein. Danach folgen ein paar kurze Abrisse einiger Chummer von mir, die einen kleinen Einblick geben, wie für die Angehörigen jeder Rasse das Leben auf diesem Planeten aussieht. Lest es und lernt daraus, Leute. Lest es und lernt.
> Captain Chaos

Transmitted: 1 May 2060; 22:07:44 (EST)
– Auszug aus: Für mehr Verständnis – ein Arbeitsheft für Sensibilität

Was ist Rasse? Bis zu diesem Jahrhundert bezog sich „Rasse" auf ethnische Gruppen mit unterschiedlichen Hautpigmentierungen. Diese vage Unterscheidung wurde gegenstandslos, als das Erwachen Leute hervorbrachte, die sich wirklich stark unterschieden: Zwerge, Elfen, Orks und Trolle. Wissenschaftler bezeichnen die verschiedenen Formen der Metamenschheit als „Sub-Spezies". Die verschiedenen Typen sind allesamt Angehörige der Spezies *Homo sapiens*, weisen jedoch bestimmte physische Merkmale auf, die sie voneinander unterscheiden.
Warum handeln diese Leute anders? Angehörige unterschiedlicher rassischer Gruppen können neben ihren körperlichen Merkmalen bestimmte allgemeine Verhaltensmerkmale zeigen. Nicht jedes Mitglied einer Rasse wird sich gleich verhalten, doch ebenso, wie verschiedene ethnische Gruppierungen dazu neigen, ihre eigenen Werte, Künste und Verhaltensweisen zu entwickeln, trifft dies auch auf die metamenschlichen Rassen zu. Manche dieser Verhaltensweisen mögen von biologischen oder physischen Cha-

rakteristika herstammen, manche mögen sich entwickelt haben, als die Angehörigen der Gruppe miteinander arbeiteten, und manche mögen eine Reaktion auf die Behandlung durch andere Gruppen sein. (Zum Beispiel lebt eine rassische Gruppe möglicherweise ohne Kontakt zu anderen, weil sie es vorzieht, sich zu isolieren, oder um der Verfolgung durch andere zu entgehen.)

METAMENSCHLICHE CHARAKTERISTIKA (DURCHSCHNITTSWERTE)

	Größe	Gewicht	Hautfarbe	Lebenserwartung
Zwerg	1,2 m	54 kg	Rosa-Weiß bis Schwarz	über 100 Jahre
Elf	1,9 m	72 kg	Rosa-Weiß bis Schwarz	mehrere 100 Jahre
Mensch	1,7 m	70 kg	Rosa-Weiß bis Schwarz	55 Jahre (weltweit)
Ork	1,9 m	95 kg	Blaßrosa bis Schwarz	35–40 Jahre
Troll	2,8 m	225 kg	Rosa-Weiß bis Braun	50 Jahre

Hier einige auffällige Beispiele kultureller Unterschiede zwischen den Rassen: Zwerge neigen dazu, in unterirdischen Quartieren zu leben, und sind für ihre Fertigkeiten im Umgang mit Maschinen und Werkzeugen bekannt. Elfen haben oft eine natürliche Affinität zum Wachstum von Dingen, und bei ihnen scheinen magische Fähigkeiten stärker verbreitet zu sein als bei anderen Rassen. Orks neigen dazu, in großen Gemeinschaften zu leben, oftmals unterirdisch, und sind sehr stolz auf ihre rassische Identität. Trolle, die seltensten Vertreter der Metamenschheit, ziehen das Leben in der Wildnis oft dem Leben in übervölkerten Städten vor; sie können oft unberechenbar sein, wenn sie erregt sind, zeigen aber häufig überraschende Feinfühligkeit.

Können wir miteinander Babies haben? Viele Leute fragen nach der Vermischung der Rassen. Der sicherste Beweis dafür, daß wir alle einer gemeinsamen Art angehören, ist die Tatsache, daß wir uns untereinander fortpflanzen können – d. h. man kann mit einem Angehörigen einer anderen metamenschlichen Rasse Kinder zeugen. Die Kinder von gemischtrassigen Paaren gehören der Rasse eines der beiden Elternteile an. Zum Beispiel wäre das Kind eines Elfen und eines Orks entweder ein Elf oder ein Ork, kein Mischling. Da die Magie, die die Entstehung der neuen Rassen veranlaßt hat, immer noch neu ist, mögen auch gleichrassige Paare eine Überraschung erleben, wenn sie ihr Neugeborenes sehen. Menschliche Paare können ein Kind einer anderen Rasse haben; ebenso können andere gleichrassige Paare, zum Beispiel zwei Zwerge oder zwei Trolle, ein menschliches Kind zeugen. Mit der Zeit werden diese Babies, die eine andere Rasse aufweisen als ihre Eltern, jedoch immer seltener. Die meisten gleichrassigen Paare zeugen Kinder ihrer Rasse.

Was macht die Rasse eigentlich aus? Individuen sollten nicht auf der Basis ihrer Zugehörigkeit zu einer Sub-Spezies beurteilt werden. Es gibt unter den Individuen einer rassischen Gruppe genauso viele Unterschiede wie zwischen den einzelnen Rassen. Die meisten Leute, auch wenn sie auf die Zugehörigkeit zu ihrer Rasse stolz sein mögen, ziehen es doch vor, als einzigartige Individuen betrachtet zu werden, und nicht als, sagen wir, „typischer Zwerg", vor allem von Angehörigen anderer Rassen. Das Wichtigste, das man bedenken sollte, ist die Tatsache, daß alle Rassen *Metamenschen* sind, eine gleiche Behandlung verdienen und daß jedes Individuum jeder Rasse einzigartig ist.

ZWERGE

von Thaddeus, Trideoprat und Gelegenheitsdecker

Das auffallendste Merkmal, wenn man ein Zwerg ist, ist die Größe. Yeah, wir sind einfach kleiner als alle anderen. Also müssen wir uns unser ganzes Leben lang mit einer Welt herumschlagen, die für größere Leute geschaffen ist, Leute, die oft im wörtlichen wie im übertragenen Sinne auf uns herabblicken.

„Halbe Portionen" sind wir allerdings nicht. Die meisten von uns haben, verglichen mit anderen Rassen, relativ kurze Beine im Verhältnis zum Oberkörper, was bedeutet, daß wir von Kopf bis Hüfte nicht viel kleiner sind als Normalos. Wir könnten eure T-Shirts tragen. Aber trotzdem kommen wir in den Läden oft nicht an die Regale und bekommen in Museen nicht viel zu sehen. Und versucht einmal, in einer überfüllten Kantine zur Mittagszeit bedient zu werden, wenn ihr nicht einmal über den Tresen schauen könnt! Andererseits können wir uns in kleine Hohlräume zwängen (was bei meiner Arbeit immer wieder von Nutzen ist) und stoßen uns nicht die Köpfe an niedrigen Balken. Paß auf, Großer, daß dich keine Zwerge in einen tiefhängenden Hinterhalt locken!

Die Leute, die lange vor dem Erwachen als Zwerge bezeichnet wurden, hatten Gliedmaßen, die im Verhältnis zu ihrem Torso klein gewachsen waren, doch sie waren nicht die Zwergenrasse, die wir heute kennen. Wahrscheinlich weil es schon immer Kleinwüchsige gab, existieren so viele alte Geschichten über Zwerge. Und ich sage euch, diese Geschichten stellen für die Zwerge der modernen Welt ein echtes Problem dar. Zu viele Leute glauben zu wissen, was wir sind, weil sie *Grimms Märchen* oder irgendein Fantasy-Epos gelesen haben; sie sind überrascht, wenn sie erfahren, daß wir nicht alle in Bergwerken buddeln, nach Gold gieren oder in niedlichen Hütten im Wald leben.

Und was noch schlimmer ist: wegen unseres kleinen Wuchses sehen uns viele Leute als Kinder. Kapiert das endlich, ja? Ein Zwerg, der älter ist als 18, ist ein Erwachsener. Einem Zwerg den Kopf zu tätscheln, ihn in die Wange zu zwicken oder seine Kleidung zurechtzurücken ist eine der schlimmsten Beleidigungen, die ihr ihm antun könnt. Oder wenn ihr in einem süßlichen Singsang mit ihm redet, der normalerweise für Kleinkinder reserviert ist.

Wenn ihr mich fragt, so ist diese Behandlung der Grund dafür, daß viele Zwerge sich Angehörigen anderer Rassen gegenüber kalt und mürrisch geben. Viele junge Zwerge müssen kämpfen, um sich zu beweisen oder um lästige Kopf-Tätschler loszuwerden. Daher stammt das stereotype Bild vom „hitzköpfigen Halbling". Laßt ihr euch mal einen ganzen Tag lang tätscheln und zwicken, dann wollen wir mal sehen, wie ruhig ihr bleibt! Natürlich hat es manchmal auch ein

paar Vorteile, wie ein niedliches Kind behandelt zu werden (so sehr ich auch hasse, es zugeben zu müssen). Andere Leute unterschätzen uns oft. Vom Geschäftsmann bis zum Straßenschläger hat schon so mancher Zwerg den anderen Typen im Glauben gelassen, er könne diesen süßen, kleinen Halbling mit links einstekken, und ihn dann – bäng! – sein blaues Wunder erleben lassen. Viele andere „typisch zwergische Verhaltensweisen" werden ebenfalls von außen hervorgerufen. Nehmen wir einmal die Vorstellung, Zwerge würden unter der Erde leben, in Höhlen und Kellergewölben. Tatsache ist, daß wir Zwerge uns in kleineren Räumen wohler fühlen –was für eine Überraschung. Also kann ein Zwerg mehr mit kleineren und damit billigeren Kellerapartments anfangen als andere, oder er lebt in einer Höhle, weil sie gemütlich und noch billiger ist. (Ein Haus, das die Natur gebaut hat – was will man mehr?) Und was das Vorurteil angeht, daß alle Zwerge von Natur aus hervorragende Mechaniker sind – ich habe keine Ahnung, woher das stammt. Vielleicht aus diesen ganzen Märchen. Das ist so etwas wie eine selbsterfüllende Prophezeiung – viele Zwergenkinder bekommen als erstes Spielzeug kleine Werkzeugkästen, und in der Schule werden wir in mathematische und naturwissenschaftliche Richtungen gedrängt. Tatsächlich haben Zwergenmechaniker auf vielen Gebieten einen natürlichen Vorteil, da sie sich in kleinere Zwischenräume zwängen können. Vielleicht gibt es ja sogar tatsächlich genetische Unterschiede in den Intelligenzarten der verschiedenen Rassen, die dafür sorgen, daß wir besonders begabt dafür sind, Sachen zusammenzubasteln. Aber wenn das so ist, dann habe ich nichts davon abbekommen. Ich weiß nicht einmal, wie mein Toaster funktioniert. Ihr solltet mal die Blicke sehen, die die Leute mir zuwerfen, wenn ich ihnen sage, daß ich nicht die leiseste Ahnung habe, warum ihr Auto nicht läuft ...

ELFEN
von Roweena, Riggerin

Für die meisten Leute, vor allem Angehörige anderer metamenschlicher Rassen, gelten die Elfen als die Metamenschen, die am meisten vom Schicksal begünstigt sind. Wir sind so schön, sagen sie, so edel. Manche Menschen versuchen, etwas von diesem Glanz abzubekommen, indem sie sich als Elfen ausgeben – es würde ihnen niemals in den Sinn kommen, Orks oder Trolle zu imitieren. Ja, und wir Elfen haben unsere eigenen Nationen! Ein Elf zu sein, muß unglaublich aufregend sein. Niemals Langeweile bei diesem Volk der Schönen – so oder ähnlich lauten die gängigen Vorurteile.

Na ja, ich kann euch da ein paar andere Sachen erzählen. Ich bin stolz, eine Elfin zu sein, und ich kann mich nicht allzu sehr über mein Leben beklagen. Aber ich lebe nicht diesen glamourösen Lebensstil, den euch die Trideoprogramme als das Geburtsrecht eines jeden Elfen weiszumachen versuchen. Den meisten Elfen, die ich kenne, geht es nicht anders. Und was dieses Vorurteil von wegen Für-die-Bäume-singen, Wo-ist-ENTER-auf-der-Tastatur angeht ... mein T-Bird und ich sind ein lebendes Beispiel dafür, wie falsch es ist!

Es mag viele überraschen, aber es gibt tatsächlich arme Elfen, häßliche Elfen und langweilige, spießige Elfen. Sozial benachteiligt zu sein ist hart, doch für Elfen ist es besonders hart, da es ihren Erwartungen und denen der anderen widerspricht. Wenn ein Ork in einer heruntergekommenen Bruchbude haust, interessiert das niemanden (was traurig genug ist). Aber ein Elf ... da muß irgendwas mit ihm *absolut* nicht stimmen. Jeder weiß, daß Elfen für bessere Gegenden gemacht sind. Ein Elf in einer Umgebung, die nicht wenigstens luxuriös ist, ist ein besonders tragischer Versager, zumindest in der Vorstellung der meisten Leute.

Armes Kind, denkt ihr jetzt vielleicht. Wie schrecklich, nicht so schön und aufregend zu sein, wie die Leute es von dir denken. Ihr hättet auch gerne solche Probleme, nicht wahr? Aber es *ist* ein Problem, wenn niemand deine wahren Probleme ernst nimmt – oder wenn die Leute dich mehr dafür verurteilen, daß du sie hast, anstatt Angehörige einer anderen Rasse, von denen man *erwartet*, daß es ihnen schlecht geht.

Zugegeben, unsere Last mag nicht so schwer wiegen wie die anderer Rassen wie Orks oder Trolle, die von vielen offen verachtet werden. Doch der Glanz des Elfentums ist kein Schutz gegen subtilere Arten von Vorurteilen. Ich zähle die Leute nicht mehr, die uns als naturverbundene Löwenzahnfresser sehen, die mit der modernen Technik nicht zurechtkommen. Könnte bitte jemand dem armen Elfenmädel helfen, dieses große, komplizierte Matrixterminal zu benutzen? Oder mal der süßen kleinen Elfin eine kleine Portion welken Salat bringen, damit sie ihre Lippen nicht mit Fleisch beschmutzen muß? Wir Elfen kennen den Stich des Vorurteils, doch anders als von unseren orkischen oder trollischen Vettern erwartet man von uns nicht, daß wir unseren Zorn zum Ausdruck bringen. Wütende Elfen sind nicht lieblich oder ätherisch. Manche Elfen, die gerne so „tough" und gefürchtet wären wie Angehörige anderer Rassen, verletzen so *richtig* das Vorurteil – sie werden Gangmitglieder oder bis über die Ohren vercyberte Straßensamurais. Andere, wie ich zum Beispiel, versuchen unser Bestes, die Erwartungen zu ignorieren, die an uns gestellt werden, und unserem Herzen zu folgen.

Es ist wahr, daß wir es leichter hatten als andere, uns in die menschliche Gesellschaft einzufügen, was viele von uns auch getan haben. Andere sind in die Stammesländer gegangen oder in die Elfennationen Tir Tairngire und Tír na nÓg. Das Wegziehen der Elfen, die unter ihresgleichen leben wollten, hat uns, die wir zurückgeblieben sind, wieder neue Probleme be-

schert; je weniger von uns noch hier sind, desto auffälliger sind wir. Außerdem stärkt das die Überzeugung mancher Leute, daß Elfen hochnäsig sind und unbedingt einen Dämpfer brauchen. Normalerweise haben wir keine besonderen Probleme, Arbeit oder Wohnungen zu finden, doch immer wieder wird uns von denjenigen, die uns nicht mögen, vorgeschlagen (mit unterschiedlichem Grad an Schroffheit), daß wir doch bitte in unser Land gehen sollen.

Manchen Leuten sind Elfen auch noch aus einem Grund suspekt, den andere Rassen nicht mit uns teilen: unsere Kultur. Die Sperethiel-Sprache, unsere überlieferten Riten, unser allgemeines Talent für Magie, die legendären uralten Elfen, all dies und noch mehr erscheint vielen Leuten verdächtig. Sie verbreiten dunkle Gerüchte über eine Elfenverschwörung mit dem Ziel der Weltherrschaft. Also, wenn es so was gibt, dann hat mich nie jemand dazu eingeladen – und ich wünschte, es würde tatsächlich eines Tages passieren. Ich bin es leid, für meinen Lebensunterhalt zu arbeiten!

MENSCHEN
von Jason, Straßensamurai

Vielleicht glaubt ihr, daß menschlich gleichbedeutend ist mit langweilig. Vielleicht stimmt das auch. Aber langweilig zu sein ist nicht das schlimmste Handicap, mit dem man herumlaufen kann. Na gut, wir haben also keine spitzen Ohren und tonnenweise Magie wie die Elfen, und keine besondere Begabung, uns durch Motoren zu wühlen, wie die Zwerge, und keine paar tausend Orkkumpel, die uns unsere Haut retten, nur weil wir genauso aussehen wie sie, und auch nicht die gewaltige Größe und Stärke eines Trolls (sehr nützlich in dunklen Seitenstraßen!). Was wir haben, ist eine lange Geschichte als die einzige Rasse in der Gegend ... und die Vorteile, die damit einhergehen.

Bis vor etwa fünfzig Jahren waren die Menschen die einzige Rasse in der bekannten Geschichte der Welt, und es gibt immer noch mehr von uns als von jeder anderen Rasse. Das macht uns zur „Norm", nach der alle anderen Rassen beurteilt werden. Zum Beispiel sind Zwerge kleiner als Menschen und andere Rassen größer. Wenn Trolle die Norm wären, würden wir alle als klein gelten. Menschen sind der Vergleichsmaßstab, was uns automatisch eine privilegierte Stellung gibt. Wir sind nicht „besser" als andere Rassen, aber viele Leute – Menschen und andere – glauben das. Das ist in mancher Hinsicht eine gute Sache, in anderer aber ziemlich daneben.

Gut ist (zumindest vom praktischen Standpunkt aus), daß Mensch zu sein bedeutet, daß ich fast überall, wo ich hingehe, wie die Mehrheit der Leute aussehe. Alles ist auf Leute wie mich zugeschnitten: Gebäude, Klamotten, Autos, Tastaturen, Cyberware usw. Wenn ich mich nicht gerade in der Ork-Unterwelt oder in Tir Tairngire aufhalte, wo Menschen nur eine kleine Minderheit sind, wird mir keiner die Fresse polieren wollen, nur weil ich anders aussehe. Wenn ich mit einer dicken Kanone in der Tasche über die Straße gehe, werden mich die Bullen eher in Ruhe lassen, als wenn ich ein Troll wäre.

Schlecht ist, daß die Leute mehr daran gewöhnt sind, menschliche Gesichter zu sehen als andere, und sich daher leichter bestimmte Individuen merken können – nicht gut, wenn man in einem Business tätig ist, wo es besser ist, daß sich *niemand* an dein Gesicht erinnert. Und dann ist da noch die Sache mit den Vorurteilen. Zu viele Leute sagen „Leute" und meinen damit nur Menschen. Die anderen Rassen werden „Metamenschen" genannt, um sie von uns zu unterscheiden; ihr Name ist unser Name mit einer kleinen Vorsilbe, was die Vorstellung impliziert, daß wir das Standardmodell sind und die anderen nur billige Kopien. Wenn du versuchst, dieses Vorurteil abzulegen und dich davon zu distanzieren, steht dir eine schwere Zeit bevor. Viele Metamenschen werden dir nicht trauen, weil sie von deinen Mitmenschen zuviel Drek erlebt haben und denken, daß du auch nur wieder einer von diesen Heuchlern bist. Sprich dich öffentlich für Metamenschenrechte aus, und selbst einige Menschen, die du für Freunde gehalten hast, werden dir den Rücken zukehren, weil du „die Deinen verrätst". Und die Leute, für die du ein gutes Wort einlegst, werden dir auch nicht unbedingt danken; sie sind viel zu sehr damit beschäftigt, hinter deine wahren Motive zu kommen.

Da die anderen Rassen ursprünglich von Menschen geboren wurden oder sich aus Menschen verwandelt haben, sind viele Menschen mit Angehörigen anderer Rassen verwandt. Man sollte meinen, daß uns das helfen sollte, sie besser zu akzeptieren, doch in der gesamten Weltgeschichte hatten wir immer große Probleme damit, Andersartigen gegenüber tolerant zu sein. Das ist seit Jahrhunderten so, und das wird sich wahrscheinlich nicht so bald ändern.

ORKS
von Stella for Star, Magierin

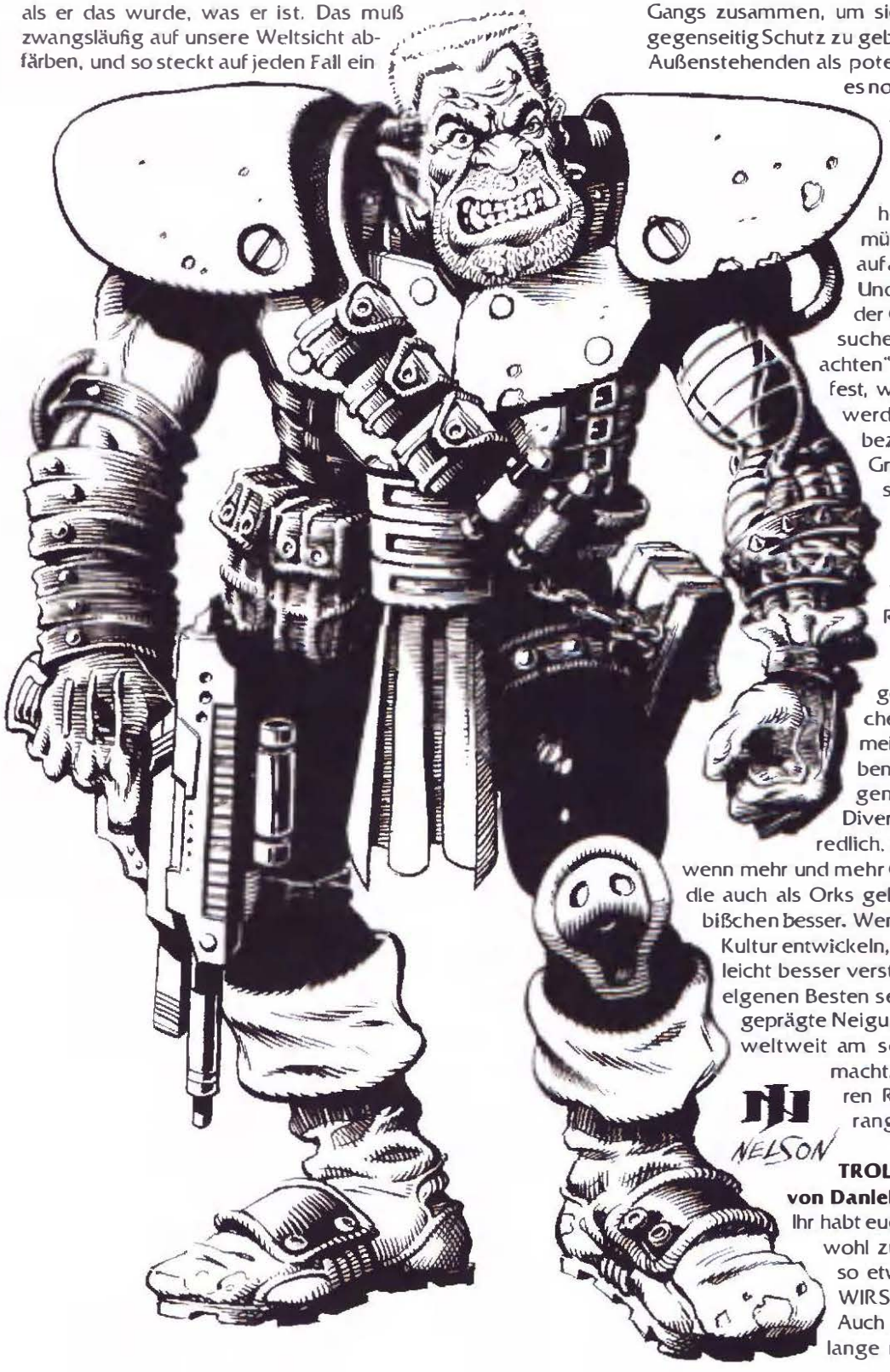
Orks sind die zahlenmäßig stärkste und gleichzeitig die am wenigsten respektierte metamenschliche Rasse. Diese beiden Tatsachen hängen möglicherweise ursächlich zusammen. Wir sind größer als Menschen und schwerer als Elfen und werden oft allein wegen unserer Größe gefürchtet (ganz zu schweigen von unseren Hauern). Das macht es ziemlich schwierig, Bekanntschaften zu schließen, was wiederum zur Furcht vor Orks beiträgt, da niemand weiß, wie wir wirklich sind.

Es gibt viele Mißverständnisse, was Orks angeht. Zum Beispiel behaupteten die Wissenschaftler jahrelang, Orks wären nachtaktiv, aber niemand hat sich die Mühe gemacht herauszufinden, ob unsere Vorliebe für die Dun-

kelhelt biologische Ursachen hat oder einfach daher kommt, daß wir in einer Gesellschaft leben müssen, die uns während des Tages nicht sehen will.

Die Orkidentität wird maßgeblich von dem Trauma der plötzlichen genetischen Expression geprägt, die im allgemeinen Sprachgebrauch als Goblinisierung bezeichnet wird. Alle Orks, die älter sind als vierzig, wurden nicht als Orks geboren, sondern haben sich verwandelt, entweder bei der Massenverwandlung im April 2021 oder später während ihrer Pubertät. So oder so hat fast jeder heute lebende erwachsene Ork die Ablehnung von Familie, Freunden und Gesellschaft zu spüren bekommen, als er das wurde, was er ist. Das muß zwangsläufig auf unsere Weltsicht abfärben, und so steckt auf jeden Fall ein Körnchen Wahrheit in der Behauptung, wir würden Anti-Ork-Gesinnungen sehen, wo gar keine sind. Nur ein Körnchen allerdings – viele der anderen Rassen würden es vorziehen, wenn wir gar nicht existieren würden, und bemühen sich nach Kräften, uns aus ihrem Leben herauszuhalten.

In den meisten Gegenden haben Orks Probleme, Arbeit zu finden, Grundbesitz zu kaufen oder sich sonst irgendwie innerhalb der größeren Gemeinschaft zu etablieren. Weitverbreitete Diskriminierung treibt viele Orks in die Kriminalität, da sie nur so sicher sein können, sich ein Dach über dem Kopf und Essen auf dem Tisch leisten zu können. Junge Orks schließen sich oft zu Gangs zusammen, um sich in einer gnadenlosen Umgebung gegenseitig Schutz zu geben, und viele von ihnen greifen jeden Außenstehenden als potentielle Bedrohung an. Und dann gibt es noch solche wie mich, deren seltene magische Begabung sie zu einem wertvollen Aktivposten machen würde, wenn sie nur eine andere äußere Form als die orkische hätten. Doch wir gehören zu den „goblinischen" Rassen und müssen zusehen, wie wir unsere Talente auf andere Weise gewinnbringend nutzen. Und all das verstärkt nur das negative Bild der Orks in der Gesellschaft. Orks, die versuchen, „hart zu arbeiten und die Regeln zu achten", wie es so schön heißt, stellen schnell fest, wie schwer es für sie ist, akzeptiert zu werden. Orks finden hauptsächlich schlecht bezahlte Knochenarbeit, bei der unsere Größe und Stärke gefragt ist. Da wir fast so stark sind wie Trolle, aber längst nicht so groß, sind wir beweglicher und passen besser in Umgebungen, die für Menschengröße gemacht sind. Wir neigen dazu, uns von anderen Rassen abzusondern, da die anderen uns verstoßen. Zuerst wollten die meisten Orks da leben, wo sie es immer getan hatten, mitten in der menschlichen Gesellschaft. Heutzutage ziehen die meisten es vor, unter ihresgleichen zu leben. Manche wollen, daß wir unseren eigenen Staat gründen, so wie die Elfen. Diverse Ork-Organisationen bemühen sich redlich, das Los unserer Rasse zu verbessern; wenn mehr und mehr Orks das Erwachsenenalter erreichen, die auch als Orks geboren wurden, wird es vielleicht ein bißchen besser. Wenn wir unsere eigenen Gebräuche und Kultur entwickeln, werden die anderen Rassen uns vielleicht besser verstehen lernen. Und das wird zu ihrem eigenen Besten sein; Orkfrauen haben eine relativ ausgeprägte Neigung zu Mehrfachgeburten, was uns zur weltweit am schnellsten wachsenden Population macht. Früher oder später werden die anderen Rassen sich zwangsläufig mit uns arrangieren müssen.



NELSON

TROLLE

von Daniel, Bärenschamane

Ihr habt euch wahrscheinlich gefragt, was ihr hier wohl zu lesen bekommt. Vielleicht habt Ihr so etwas wie „BITTE TROLLE LIEBHABEN. WIR SIN NICH BÖSE." erwartet. Sorry, Folks. Auch wenn ich ein Troll bin, bin ich noch lange nicht hirntot, was auch immer viele

Leute glauben mögen. Wenn Trolle wirklich so blöd wären, wie wir oft dargestellt werden, dann gäbe es nicht allzuviele Troll-Runner. Wir wären mittlerweile alle unserer eigenen Idiotie zum Opfer gefallen.

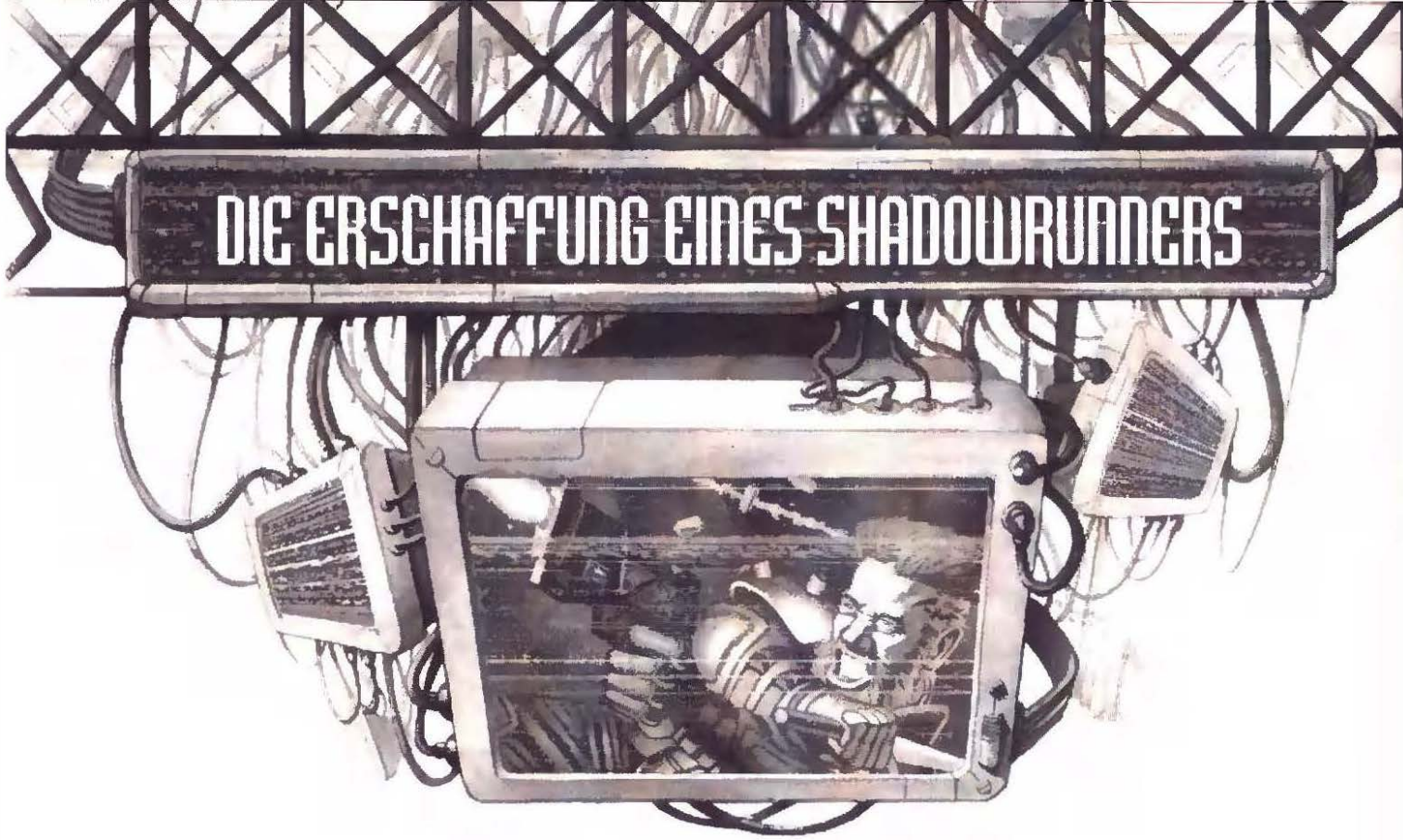
Die meisten Leute setzen Größe mit Dummheit gleich und glauben, daß wir Trolle doof sind, weil wir groß sind. Eine jahrhundertealte Komödientradition, wo der clevere kleine Schwächling den großen, starken Dumpfbeutel übers Ohr haut, hat in den meisten Leuten ziemlich niedrige Erwartungen bezüglich unserer Intelligenz geweckt. Ein anderer Faktor, der zu unserem Dumm-wie-eine-Betonwand-Image beiträgt, sind vielleicht unsere Zähne. Trolle haben wie Orks Hauer, und unsere anderen Zähne sind alle unterschiedlich geformt. Das führt dazu, daß unsere Sprechweise für menschliche und andere Ohren flach, undeutlich und damit „dumm" klingt. Die meisten Trolle, die so sprechen, daß Menschen es einigermaßen angenehm finden, haben diese Akzeptanz mit extensiven Zahnbehandlungen erkauft.

Unsere Größe bringt auch noch andere Probleme mit sich. Trolle finden oft das tägliche Leben physisch und sozial unbequem. Alles ist für kleinere Leute gemacht; wir passen nicht in kleine Autos oder Sarghotels. Wir kommen nicht in Stühle und hinter Tische von Standardgröße, was der Grund dafür ist, daß so wenige von uns Bürojobs haben. In vielen Gegenden können Trollkinder nicht einmal in die örtliche Schule gehen. Was die soziale Seite angeht, so ist die Reaktion der meisten Leute, wenn sie zum ersten Mal einen Troll treffen: „Nicht schlagen!" Tatsächlich ist es weniger wahrscheinlich, daß wir gewalttätig werden, als bei Angehörigen anderer Rassen; unsere Größe reicht meistens aus, uns Ärger vom Hals zu halten. Wir haben einigermaßen Glück gehabt, den übelsten Pogromen aus dem Weg zu gehen, hauptsächlich deswegen, weil es immer noch nicht so wahnsinnig viele von uns gibt. Es gibt wesentlich mehr Orks, die man hassen kann, als Trolle.

Nicht, daß wir Trolle nicht auch unseren Anteil an Rassenhaß mitbekämen. Es leben mehr von uns in der Wildnis als in der Stadt, zum Teil, weil wir dort wenigstens richtig Platz haben, zum Teil aber auch wegen der Vorurteile und Verdächtigungen durch andere. Einen Vermieter zu finden, der uns eine Wohnung vermietet, ist ein echter Kraftakt, ganz zu schweigen von einem, der nicht das Doppelte der üblichen Kaution verlangt, weil er fürchtet, daß der Fußboden unser Gewicht nicht aushält. Und selbst wenn wir tatsächlich so jemanden finden sollten, sind die meisten Wohnungen schlichtweg zu klein, um eine Trollfamilie aufzunehmen.

Die in der Wildnis lebenden Trolle haben eine eigene kulturelle Identität entwickelt – einen rauhen, primitiven Lebensstil, der eine vage Ähnlichkeit mit dem Zurück-zur-Natur-Getue hat, wie es bei manchen Elfen populär ist. Manche menschlichen Stadtbewohner romantisieren dieses Trollbild, was dem durchschnittlichen Stadttroll und seinen Träumen von Integration in die Gesellschaft nicht gerade hilft. Euer durchschnittlicher Stadttroll verdient sich seinen Lebensunterhalt durch einen Job, der Kraft und Muskeln erfordert – zum Beispiel als Rausschmeißer in deiner Stammkneipe. Andere sind zum organisierten Verbrechen abgewandert, wo sie sich zumindest ein bißchen Anerkennung verschaffen können als die härtesten Vollstrecker des Business. Trolle, denen das „Großer, dummer Troggy"-Stereotyp zum Hals heraushängt, neigen oft dazu, überzukompensieren, und geben sich übermäßig kultiviert in ihrem Bemühen, sich nicht trollmäßig zu verhalten. Trolle, die winzige Teetassen halten oder in feine Abendanzüge gekleidet sind, sind heutzutage gerngesehene Gäste bei allen Comedyshows. Doch ich glaube, ich möchte lieber so etwas sehen als einen neuen Aufguß der alten Geschichte vom großen Dummbeutel, der von dem kleinen Schlaumeier aufs Kreuz gelegt wird.

DIE ERSCHAFFUNG EINES SHADOWRUNNERS



Bewaffnet mit Ihrer Fantasie und einer grundlegenden Vorstellung davon, was Sie in *Shadowrun* tun und spielen wollen, machen Sie sich nun daran, einen Charakter zu erschaffen. Charaktere sind nur Zahlen auf einem Blatt Papier, bis Sie ihnen Leben einhauchen. Daher ist es sinnvoll, sich vor dem Spiel zu überlegen, was für einen Charakter Sie gerne spielen würden. Fangen Sie einfach an: Mögen Sie Trolle? Klingen Decker interessant? Glauben Sie, ein magischer Charakter wäre der Renner? Vielleicht möchten Sie einen zwanghaften Lügner spielen, der den Leuten das Blaue vom Himmel herunterlügen kann? Oder vielleicht sind Ihnen die Charakterdaten eigentlich scheißegal, solange Sie nur mit der am tödlichsten aussehenden Waffe im ganzen Spiel herumfuchteln können? Oder vielleicht wollen Sie ja einen athletischen, künstlerisch begabten Trollmagier spielen, der mit dieser tödlichen Waffe herumfuchtelt ...?

Sobald Sie eine ungefähre Vorstellung davon haben, was für einen Charakter Sie spielen wollen, können Sie entweder einen der vorgefertigten Beispielcharaktere verwenden oder sich einen eigenen Charakter erschaffen. Einen Beispielcharakter zu verwenden, mag die beste Wahl sein, wenn Sie neu in der *Shadowrun*-Welt sind und so schnell wie möglich ins Spiel einsteigen möchten. Einen eigenen Charakter zu erschaffen, erfordert mehr Zeit, gibt Ihnen aber die Befriedigung, sich Ihren ureigenen Charakter nach Ihren exakten Vorstellungen kreiert zu haben.

BEISPIELCHARAKTERE

Die Beispielcharaktere sind ab S. 65 aufgelistet. Dort finden Sie Beschreibungen und Biographien derverbreitetsten Charaktertypen, die in den Schatten leben. Diese Charaktere verkörpern stereotype Vorstellungen über die Welt von *Shadowrun* und sind auf keinen Fall die einzigen Charaktertypen, die Sie spielen können. So, wie sie dort stehen, sind sie nur Zahlen auf dem Papier; Sie können Ihnen eine beliebige Persönlichkeit oder Biographie geben, um sie zum Leben zu erwecken.

Die Beispielcharaktere wurden mit Hilfe des Standard-Charaktererschaffungsverfahrens erschaffen, das in diesem Kapitel beschrieben wird. Jedes Beispiel umfaßt die Rasse des Charakters, seine Attribute und Ausrüstung (inklusive Cyberware und Magie, falls vorhanden) , sowie einige Vorschläge für das Rollenspiel dieses Charakters. Wenn Sie nicht wissen, welche Vielfalt an Charakteren Sie spielen können, geben diese Beispielcharaktere Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Typen von Shadowrunnern.

Die **Beispielcharakterbögen** am Ende des Buches beziehen sich auf die Beispielcharaktere auf den Seiten 65–80. Diese Datenbögen enthalten alle notwendigen Informationen über die Charaktere und ihre Ausrüstung, Connections, Lebensstile und Würfelpools. Mit den Beispielcharakteren und ihren Datenbögen können Sie sofort in die Welt von *Shadowrun* einsteigen.

Wenn ein Beispielcharakter Ihnen interessant erscheint, jedoch in Rasse oder Fertigkeitenauswahl nicht ganz Ihren Vorstellungen entspricht, dann mag es einfacher sein, sich einen eigenen Charakter aufzubauen, als einen Beispielcharakter zu modifizieren.

RAGNAR
PRESCOTT

WIR BAUEN UNS EINEN SHADOWRUNNER

Wenn Sie sich Ihren eigenen Charakter erschaffen, dann bauen Sie Ihn mit Hilfe des Prioritätensystems von Grund auf zusammen. Dieses einfache System erlaubt Ihnen, einen Charakter zu kreieren, den Sie auch wirklich spielen wollen. Sie können die Beispielcharaktere verwenden, um sich inspirieren zu lassen oder als Schablonen, die Sie nur leicht verändern (vielleicht wollen Sie lieber einen Trollschamanen spielen oder sind der Meinung, daß elfische Gangmitglieder das einzig Wahre sind).

Sie sollten für Ihren Charakter schon einige konkrete Ideen im Kopf haben. Das Prioritätensystem überläßt nichts dem Zufall; vielmehr wählen *Sie* die Prioritäten aus, die Ihr Charakter haben soll, von wichtig bis unwichtig. Um die Möglichkeiten dieses Systems voll ausschöpfen zu können, sollten Sie sich zumindest einen Teil von Biographie und Persönlichkeit Ihres Charakters vorher schon überlegen. Was macht Ihr Charakter und warum? Zum Beispiel könnten Sie sich einen Charakter ausdenken, der früher als Konzernwissenschaftler arbeitete, aber gekidnappt wurde. Statt ihn zu befreien, versuchte der Konzern, für den er gearbeitet hat, ihn zu töten. Er entkam seinen Entführern und dem Killerkommando und überlebt nun in den Straßen, indem er Schattenjobs annimmt. Seine wissenschaftliche Qualifikation bedeutet, daß er sich mit Elektronik und Sprengstoff auskennt und auch einige grundlegende Computerfertigkeiten hat (auch wenn er kein Decker ist). Außerdem hat er tonnenweise Connections und weiß aus (ehemals) beruflichen Gründen über einige der tödlichsten Gifte Bescheid, die die Metamenschheit kennt. Unglücklicherweise ist er nicht besonders gut im Umgang mit Waffen.

Eine andere gute Idee kann sein, einen Charakter zu erschaffen, der auf Ihrem Lieblings-Comic oder einem Filmheld basiert. Benutzen Sie Ihre Fantasie. Je mehr Biographie Sie schon haben, desto einfacher und schneller wird die Charaktererschaffung.

Sie können sich diese Optionen natürlich auch offenhalten und die Biographie und Persönlichkeit Ihres Charakters erst im Verlauf der Erschaffungsprozedur entwickeln. In dem Falle überlegen Sie sich vielleicht erst nur die grundlegendsten Strukturen Ihres Charakters – zum Beispiel, daß Sie gern einen Magier spielen würden. Einen Charakter auf diese Weise zu erschaffen, erfordert einige Flexibilität, und Sie sollten sich darauf einstellen, einige spontane Entscheidungen zu treffen und dann auch daran festzuhalten. Diese Methode kann zu interessanten und vielfältigen Charakteren führen, da einem manchmal unvorhergesehene Kombinationen von Eigenschaften einfallen.

CHARAKTER-MASTERTABELLE

Priorität	Rasse	Magie	Attribute	Fertigkeiten	Ressourcen
A	–	Vollzauberer	30	50	1.000.000 ¥
B	–	Adept/ Aspektzauberer	27	40	400.000 ¥
C	Troll/Elf	–	24	34	90.000 ¥
D	Zwerg/Ork	–	21	30	20.000 ¥
E	Mensch	–	18	27	5.000 ¥

DAS PRIORITÄTENSYSTEM

Im Prioritätensystem weist man bei der Charaktererschaffung mehreren Kategorien eine Priorität zu. Die Prioritäten werden mit Buchstaben von A (für die wichtigste Kategorie) bis E (die unwichtigste) bezeichnet. Die Kategorien sind die grundlegenden Bausteine eines Charakters: Rasse, Magie, Attribute, Fertigkeiten und Ressourcen. Es ist nun Ihr Job, diesen Kategorien Prioritäten in der Reihenfolge, wie sie für Ihren Charakter wichtig ist, zuzuweisen. Wenn Sie zum Beispiel den Wissenschaftler aus dem obigen Beispiel erschaffen wollen, dann würde Magie eine niedrige Priorität erhalten (D oder E) und die Fertigkeiten die höchste (A).

Die wichtigsten Entscheidungen, die Sie zu treffen haben, betreffen die Rasse Ihres Charakters und die Frage, ob er magiebegabt ist oder nicht. Diese Entscheidungen werden einen großen Einfluß auf Ihre weiteren Überlegungen haben.

Jede der fünf Prioritäten (A, B, C, D und E) muß einer der fünf Kategorien zugeordnet werden. Sie können in jeder beliebigen Reihenfolge zugewiesen werden. Wenn Sie zum ersten Mal einen Charakter erschaffen, ist es ratsam, die Prioritäten in der in diesem Kapitel beschriebenen Reihenfolge zuzuweisen. Eine Übersicht, was Sie für die jeweiligen Prioritäten in den Kategorien bekommen, finden Sie in der Charakter-Mastertabelle.

RASSE

Die Kategorie Rasse bezieht sich auf die Metarasse Ihres Charakters (Mensch, Elf, Zwerg, Ork oder Troll). Jede Rasse hat ihre eigenen Vor- und Nachteile. Wenn Sie eine Rasse für Ihren Charakter wählen, müssen Sie ihr die entsprechende Priorität zuordnen (E für Menschen, D für Zwerge und Orks, C für Elfen und Trolle). Auch wenn zu den Prioritäten C und D jeweils zwei Rassen gehören, wählen Sie natürlich nur eine davon für Ihren Charakter. Für einen metamenschlichen Charakter gelten bestimmte Modifikatoren für einige Attribute sowie besondere Fähigkeiten. Siehe Tabelle **Modifikatoren nach Rasse**, S. 56.

Bei der Erschaffung zweier unserer Beispielcharaktere, der elfischen Spezialagentin und dem Troll-Kampfmagier, weisen wir zunächst der Rasse die entsprechende Priorität zu. Als Troll und Elf wird beiden Charakteren Priorität C der Rasse zugeteilt.

MAGIE

Ist Ihr Charakter ein Erwachter (ein magisch Aktiver) oder nicht? Wenn Ihr Charakter kein Erwachter ist, können Sie der Magie jede beliebige Priorität zuweisen, die noch nicht von der Rasse belegt ist. In der Regel wird es natürlich sinnvoll sein, der Magie die niedrigstmögliche Priorität zuzuweisen, um so in anderen Kategorien größere Vorteile zu erlangen.

Wenn Sie einen Erwachten Charakter spielen wollen, hängt die Priorität, die Sie der Magie zuweisen, davon ab, ob Sie einen Vollzauberer, einen Aspektzauberer oder einen *Ki*-Adepten spielen wollen.

Vollzauberer

Vollzauberer können Sprüche wirken (Hexerei), Geister herbeirufen (Beschwörung), magische Foki verwenden, astral wahrnehmen und sich in den Astralraum projizieren. Eine ausführlichere Beschreibung finden Sie auf S. 160. Unter den Beispielcharakteren finden Sie Beispiele für Vollzauberer.

Als neuerschaffene Charaktere erhalten Vollzauberer 25 Spruchpunkte. Mit Spruchpunkten können Zaubersprüche gekauft werden, zum Preis von 1 Spruchpunkt pro Kraftstufe des Spruches. Neuerschaffene Vollzauberer haben darüber hinaus die Möglichkeit, bei der Charaktererschaffung Foki zu binden, indem sie

ihre Spruchpunkte statt Karma verwenden (wieder zum Preis von 1 Spruchpunkt pro Karmapunkt). Nach Beginn des Spieles müssen Zauberer Karma aufwenden, um neue Sprüche zu lernen oder Foki zu binden. Weitere Informationen über die Auswahl der Sprüche finden Sie unter **Ressourcen**, S. 60.
Zusätzliche Spruchpunkte können bei der Charaktererschaffung gekauft werden, und zwar für 25.000 ¥ pro Punkt bis zu einem Maximum von 50 Spruchpunkten. Spruchpunkte können nicht für Nuyen verkauft werden.
Ein Spieler kann auch Spruchpunkte investieren, um das Spiel mit beschworenen Geistern zu beginnen, wobei jede Kraftstufe des Gelstes wiederum 1 Spruchpunkt kostet und jeder Dienst, den der Geist dem Charakter schuldet, 2 Spruchpunkte. Wenn der Spieler zum Beispiel mit einem Luftelementar beginnen will, der Kraft 4 hat und ihm vier Dienste schuldet, so würde dieser Geist 4 Spruchpunkte für seine Kraft und 8 Spruchpunkte für seine Dienste kosten, insgesamt also 12 Spruchpunkte. Weitere Informationen über Geister und Dienste unter **Beschwören**, S. 184.
Neuerschaffene Vollzauberer können keine Sprüche, Foki oder Geister mit einer Kraftstufe über 6 haben. Zudem darf ein Zauberer nicht mit mehr als 6 Geistern in das Spiel starten, und kein Geist darf ihm mehr als 6 Dienste schulden.
Vollzauberer müssen der schamanistischen oder der hermetischen Tradition folgen (siehe unten: **Magier oder Schamane?**).

Aspektzauberer
Aspektzauberer haben sich auf einen bestimmten Teilbereich ihrer Tradition spezialisiert und unterliegen daher bestimmten Einschränkungen ihrer Fähigkeiten. In gewissem Maße können sie Sprüche wirken (Hexerei), Geister herbeirufen (Beschwörung) und magische Foki benutzen. Sie beherrschen die astrale Wahrnehmung, können jedoch nicht astral projizieren. Eine vollständige Beschreibung der Aspektzauberer finden Sie auf S. 160.
Ein Spieler, der daran interessiert ist, einen Aspektzauberer zu spielen, sollte sich die Einschränkungen und Bonusse, denen diese Charaktere bei der Erschaffung unterliegen, genau notieren und diese Einschränkungen auch gut überdenken, bevor er sich für einen solchen Charakter entscheidet.
Alle Aspektzauberer beginnen mit 35 Spruchpunkten. Zusätzliche Spruchpunkte können für 25.000¥ pro Punkt gekauft werden, bis zu einem Maximum von 50 Punkten. Wie bei Vollzauberern können Spruchpunkte nur während der Charaktererschaffung gekauft und nicht wieder gegen Nuyen verkauft werden.
Aspektzauberer können bei der Charaktererschaffung Spruchpunkte verwenden, um Foki zu binden oder mit beschworenen Geistern in das Spiel zu starten, später müssen sie jedoch Karma aufwenden, um neue Sprüche zu lernen und Foki zu binden (siehe **Die Verbesserung der Charaktere**, S. 244). Während des Spieles müssen Geister nach den regulären Spielregeln beschworen werden (siehe **Beschwören**, S. 184).
Genauso wie Vollzauberer können auch Aspektzauberer nicht mit Sprüchen, Foki oder Geistern mit einer Kraftstufe über 6 beginnen. Sie dürfen nicht mehr als sechs beschworene Geister haben, und kein Geist darf ihnen mehr als sechs Dienste schulden. Aspektzauberer müssen der schamanistischen oder der hermetischen Tradition folgen.

***Ki*-Adepten (oder Adepten)**
Ki-Adepten verwenden ihre magischen Fähigkeiten auf radikal andere Weise als andere magische Charaktere. Sie kanalisieren ihre Kräfte durch ihren Körper und ihren Geist; sie wirken keine Zauber und beschwören keine Geister, und sie haben auch keinen Zugang zum Astralraum (es sei denn, ein *Ki*-Adept erwirbt die Kraft Astrale Wahrnehmung). Dafür haben Adepten Kräfte, die ihre körperlichen und geistigen Fähigkeiten steigern. Jede Kraft kostet eine bestimmte Anzahl an Kraftpunkten, die bei der Charaktererschaffung bezahlt werden müssen (die Kosten bestimmter Adeptenkräfte finden Sie ab S. 169). Alle neuerschaffenen *Ki*-Adepten erhalten eine Anzahl Kraftpunkte, die ihrem Magieattribut entspricht – in den meisten Fällen 6 Punkte. Zusätzliche Kraftpunkte können NICHT erworben werden.
Da *Ki*-Adepten keine Zauber wirken können, erhalten sie auch keine Spruchpunkte. *Ki*-Adepten können Waffenfoki erwerben, sie jedoch erst dann binden, wenn sie genügend Karmapunkte dafür haben (weitere Informationen über Waffenfoki auf S. 191).
Adepten folgen ihrer eigenen Tradition, die als der Weg des Körpers oder der somatische Weg bekannt ist.
Der *Ki*-Adept wird auf S. 168 des Kapitels **Magie** ausführlich beschrieben; unter den Beispielcharakteren gibt es einen *Ki*-Adepten.

Magier oder Schamane?
Wenn Sie beschlossen haben, einen Vollzauberer oder einen Aspektzauberer zu spielen, dann müssen Sie sich noch für die magische Disziplin entscheiden, der Ihr Charakter folgen soll: der hermetischen Tradition (Magier) oder der schamanistischen Tradition (Schamanen). Der Unterschied zwischen den beiden Traditionen liegt in ihrer unterschiedlichen Sichtweise von der Natur der Magie, was auf den Seiten 162 und 167 genauer beschrieben wird. Magier sehen Magie eher wie ein theoretisches Puzzle: Formeln, Muster und Vorhersagbarkeit dominieren in ihrer Tradition. Schamanen sehen Magie als eine lebendige Kraft, mit der sie über ein höheres Wesen, ihr Totem, in Verbindung treten können. Wenn Sie einen Schamanen spielen wollen, müssen Sie sich für ein Totem entscheiden; mehr darüber finden Sie auf S. 162. Jedes Totem bietet bestimmte Vor- und Nachteile; der Spieler sollte sie beachten, vor allem wenn es um die Auswahl der Zaubersprüche geht (siehe **Ressourcen**, S. 60).

Der elfischen Spezialagentin eine Priorität für Magie zuzuweisen ist einfach. Sie ist nicht magisch aktiv, also erhält die Magie die niedrigstmögliche Priorität: E. Die Spezialagentin hat nun schon die Prioritäten C (Rasse) und E (Magie).
Der Troll-Kampfmagier ist magisch aktiv. Er soll ein Vollzauberer sein, also erhält er Priorität A für Magie. Der Kampfmagier hat damit die Prioritäten A (Magie) und C (Rasse). Außerdem soll der Troll der hermetischen Tradition folgen (wir müssen also kein Totem für ihn aussuchen). Als Vollzauberer hat der Troll 25 Spruchpunkte, mit denen er Zaubersprüche kaufen kann.

ATTRIBUTE
Attribute sind die wichtigsten Zahlen, die Ihren Charakter definieren. Die Priorität, die Sie für die Attribute wählen, legt fest, wie viele Punkte Sie auf sechs der neun Attribute verteilen können: auf Konstitution, Schnelligkeit, Stärke (die körperlichen Attribute), Intelligenz, Willenskraft und Charisma (die geistigen Attribute). Die anderen drei Attribute – Essenz, Magie und Reaktion – werden durch äußere Faktoren bestimmt. Je höher die zugewiesene Priorität ist, desto mehr Punkte können Sie verteilen. Kein Attribut darf mehr als 6 oder weniger als 1 Punkt erhalten.
Die Rasse eines Charakters hat Auswirkungen auf seine Attribute, wie in der Tabelle **Modifikatoren nach Rasse**, S. 56, festgehalten. Menschen haben keine rassischen Boni oder Abzüge. Kein Charakter darf mit einem Attribut über 6 beginnen (vor Anwendung der Rassenmodifikatoren), und keines seiner körperlichen und geistigen Attribute darf kleiner sein als 1. Essenz, Magie und Reaktion folgen ihren eigenen Regeln, die weiter unten beschrieben werden.

MODIFIKATOREN NACH RASSE

Rasse	Modifikatoren
Zwerg	+1 Konstitution, +2 Stärke, +1 Willenskraft Infrarot-Augen, Widerstand (+2 Konstitution) gegen Krankheiten oder Gifte
Elf	+1 Schnelligkeit, +2 Charisma Lichtverstärkeraugen
Ork	+3 Konstitution, +2 Stärke, –1 Charisma, –1 Intelligenz Lichtverstärkeraugen
Troll	+5 Konstitution, –1 Schnelligkeit, +4 Stärke, –2 Intelligenz, –2 Charisma Infrarot-Augen, +1 Reichweite auf Bewaffneten/Waffenlosen Kampf, Dermalpanzerung (+1 Konstitution)

Die Zahlen, die Sie schließlich nach Anwendung der Rassenmodifikatoren erhalten, sind die natürlichen Attribute Ihres Charakters und werden auf dem Charakterbogen notiert. Alle Veränderungen dieser Attribute durch Cyberware oder Magie resultieren in den sogenannten gesteigerten Attributen. Die gesteigerten Attribute werden in Klammern hinter den natürlichen Attributen notiert.

Essenz, Magie und Reaktion unterliegen den folgenden Regeln:

Essenz: Alle Charaktere starten mit einer Essenz von 6. Dieser Wert sinkt, wenn Sie Cyberware in Ihren Charakter implantieren. (Die Essenz kann noch auf andere Weise sinken, doch das trifft nicht auf neuerschaffene Charaktere zu.) Essenz kann nicht auf 0 oder niedriger sinken, kann jedoch einen Wert kleiner als 1 annehmen. Eine Essenz von 0 bedeutet, daß man tot ist, und wer will schon einen toten Charakter spielen?

Magie: Magie ist das einzige Attribut, das einen Wert von 0 annehmen kann, was bedeutet, daß Sie sich für einen nichtmagischen Charakter entschieden haben. Wenn Sie der Magie eine hohe Priorität zugewiesen haben, dann entspricht die Magiestufe Ihres Charakters seiner abgerundeten Essenz. Cyberware reduziert die Essenz und damit auch die Magie; wenn Sie zum Beispiel genug Cyberware installieren, um die Essenz Ihres Charakters auf 4.5 zu senken, dann beträgt seine Magiestufe 4. Dieser Effekt ist ein besonders wichtiger Grund, weshalb Magier Cyberware meiden.

Reaktion: Die Reaktion ergibt sich aus der Summe von Intelligenz und Schnelligkeit, geteilt durch 2 und wenn nötig abgerundet. Ein Charakter mit Schnelligkeit 5 und Intelligenz 4 würde zum Beispiel eine Reaktion von 4 haben (5 + 4 = 9; 9 : 2 = 4.5; abgerundet 4).

Unsere Spezialagentin braucht eher Fertigkeiten und Ressourcen als nackte Attribute, um ihren Job effektiv erledigen zu können, also entscheiden wir uns dafür, die niedrigste noch verfügbare Priorität den Attributen zuzuteilen. Das ist Priorität D, die uns 21 Punkte für die Attribute bringt. Da der Charakter eine Elfin ist, erhält sie automatisch einen Bonus von +1 auf Schnelligkeit und einen Bonus von +2 auf Charisma, was uns natürlich günstig gelegen kommt.

Wir überlegen uns zunächst, daß die Spezialagentin ein hohes Charismaattribut braucht, um sich in wichtige Orte hinein- und aus Ärger herauszureden, also geben wir dem Charisma 4 Punkte. Zusammen mit dem Rassenmodifikator von +2 als Elfin erhalten wir Charisma 6. Als nächstes überlegen wir, daß Intelligenz und Schnelligkeit für sie wichtiger sind als Konstitution und Stärke, und belegen beide Attribute mit 4 Punkten. Wieder können wir einen Rassenmodifikator nutzen: Der Bonus von +1 auf Schnelligkeit erhöht dieses Attribut auf einen Wert von 5. Als nächstes setzen wir noch Konstitution und Stärke auf 3. Bis jetzt haben wir 18 Punkte verbraucht, was uns noch 3 für die Willenskraft läßt.

Es fehlen noch die Zahlen für Essenz, Magie und Reaktion. Die Essenz beginnt mit 6; da wir der Elfin (noch) keine Cyberware eingepflanzt haben, bleibt es zunächst dabei. Die Magie ist auf 0, da wir einen nichtmagischen Charakter erschaffen haben, indem wir der Magie die Priorität E zugewiesen haben. Reaktion ist die Summe von Schnelligkeit und Intelligenz, geteilt durch 2 und abgerundet. Das ist leicht: 5 + 4 = 9 und 9 : 2 = 4,5, abgerundet zu einer Reaktion von 4.

Beim Kampfmagier liegen die Schwerpunkte etwas anders. Da die Rassenmodifikatoren für Trolle Abzüge auf geistige Attribute (die gerade für Zauberer besonders nützlich sind) und hohe Boni auf die körperlichen Attribute bringen, entscheiden wir uns dafür, so viele Attributspunkte wie nur möglich zu verteilen, um die geistigen Attribute hochzutreiben. Also weisen wir den Attributen die höchste noch verfügbare Priorität zu, Priorität B, wofür wir 27 Punkte erhalten. Da wir unbedingt einige satte Attribute für die Zauberei brauchen, setzen wir Willenskraft, Charisma und Intelligenz jeweils auf 6 Punkte. Da Trolle automatisch einen Abzug von –2 auf Intelligenz und Charisma hinnehmen müssen, hat unser Trollcharakter schließlich Charisma 4 und Intelligenz 4.

Als nächstes sind die körperlichen Attribute an der Reihe. Trolle erhalten automatisch einen Bonus von +5 auf Konstitution, also erhält dieses Attribut nur 1 Punkt, was uns insgesamt Konstitution 6 einbringt. Stärke wird mit einem Bonus von +4 modifiziert, also verteilen wir 2 Punkte auf die Stärke, was insgesamt in 6 Punkten resultiert. Bleiben noch 6 Punkte für die Schnelligkeit, mit dem Modifikator von –1 hat unser Troll eine Schnelligkeit von 5.

Da der Kampfmagier natürlich magisch aktiv ist, beträgt sein Magieattribut 6, ebenso wie seine Essenz. Die Reaktion des Trolls beträgt 4 (5 + 4 = 9; 9 : 2 = 4,5; abgerundet 4).

Die elfische Spezialagentin sieht nun folgendermaßen aus:

	Attribute	verteilte Punkte (21)
Konstitution	3	3
Schnelligkeit	5	4
Stärke	3	3
Charisma	6	4
Intelligenz	4	4
Willenskraft	3	3
Essenz	6	–
Magie	0	–
Reaktion	4	–

Der Troll-Kampfmagier sieht nun folgendermaßen aus:

	Attribute	verteilte Punkte (27)
Konstitution	6	1
Schnelligkeit	5	6
Stärke	6	2
Charisma	4	6
Intelligenz	4	6
Willenskraft	6	6
Essenz	6	–
Magie	6	–
Reaktion	4	–

Der Spezialagentin haben wir bis jetzt die Prioritäten C (Rasse), D (Attribute) und E (Magie) zugeordnet. Für den Kampfmagier haben wir die Prioritäten A (Magie), B (Attribute) und C (Rasse) verbraucht.

FERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten repräsentieren das, was Ihr Charakter weiß und kann. In den Schatten ist Können oftmals wichtiger als Wissen. Daher werden die Fertigkeitenpunkte, die Sie bei der Charaktererschaffung für Ihren Charakter erhalten, nur auf Aktionsfertig-

kelten verteilt. Wie bei den Attributen erhalten Sie auch hier für eine höhere Priorität mehr Fertigkeitenpunkte, mit denen Sie Ihrem Charakter Fertigkeiten kaufen können.

Arten von Fertigkeiten

Im *Shadowrun*-System gibt es drei Arten von Fertigkeiten – Aktionsfertigkeiten, Wissensfertigkeiten und Sprachfertigkeiten. Athletik, Pistolen, Motorrad, Hexerei, Verhandlung, Gebräuche oder andere Fertigkeiten, die etwas repräsentieren, was Ihr Charakter *tut* (auch Bauen/Reparieren-Fertigkeiten), fallen unter die Aktionsfertigkeiten. Eine Auflistung der grundlegenden Aktionsfertigkeiten finden Sie ab S. 85 im Kapitel **Fertigkeiten**. Wissensfertigkeiten bezeichnen das, was Ihr Charakter weiß. Dieses Wissen kann aus Büchern, Beschäftigung mit Hobbies oder Erfahrung herstammen. Wissensfertigkeiten geben dem biographischen Hintergrund Ihres Charakters Gestalt und hauchen den Zahlen Leben ein. Die Sprachfertigkeiten verkörpern die Sprachen, die Ihr Charakter spricht.

Ein Charakter kann im Verlauf des Spiels neue Fertigkeiten lernen und bestehende verbessern.

Aktionsfertigkeiten erwerben

Sie können sich für beliebige Aktionsfertigkeiten aus dem Kapitel *Fertigkeiten* entscheiden. Am besten machen Sie sich zunächst eine Liste der Fertigkeiten, die Ihr Charakter haben soll, und überlegen sich dann, wie gut er in den einzelnen Fertigkeiten sein soll. Je mehr Punkte Ihr Charakter in einer bestimmten Fertigkeit hat, desto mehr Würfel können Sie bei Proben auf diese Fertigkeit werfen.

Die Kosten für Fertigkeiten finden Sie in der Tabelle **Fertigkeitenkosten** unten auf der Seite. Da jeder Punkt einer Fertigkeitenstufe für sich erworben wird, können verschiedene Stufen unterschiedlich viel kosten, je nach Wert des zu dieser Fertigkeit zugehörigen Attributes (siehe S. 82). Für Fertigkeitenstufen kleiner oder gleich dem gehörigen Attribut kostet jeder Punkt der Fertigkeitenstufe einen Fertigkeitenpunkt. Für Fertigkeitenstufen über dem Wert des zugehörigen Attributes kostet jede Fertigkeitenstufe über der Attributsstufe 2 Fertigkeitenpunkte.

Folgende Einschränkungen gelten zudem bei der Wahl der Fertigkeiten:

- Magische Fertigkeiten (Hexerei, Beschwörung) können nur von Charakteren erworben werden, die eine Maglestufe von mindestens 1 haben.
- Kein Charakter kann in einer der Grundfertigkeiten einen Startwert von mehr als 6 haben (7 bei Spezialisierungen).
- Keine Grundfertigkeit kann mit einem Wert unter 1 erworben werden. Eine Stufe von 0 in einer Fertigkeit würde bedeuten, daß der Charakter diese Fertigkeit nicht hat.
- Man kann keine Fertigkeitenpunkte „aufsparen... Alle Punkte, die nicht bei der Charaktererschaffung zugewiesen werden, gehen verloren.
- Fertigkeitenpunkte für Aktionsfertigkeiten und Wissensfertigkeiten können nicht untereinander ausgetauscht werden.

Dave möchte für seinen Charakter die Fertigkeit Athletik erwerben. Athletik ist dem Konstitutionsattribut zugeordnet (siehe Tabelle Fertigkeiten und zugehörige Attribute, S. 82). Daves Charakter hat Konstitution 3, und er möchte, daß er Athletik 6 bekommt. Jede Athletikstufe bis zur 3 kostet 1 Fertigkeitenpunkt. Die restlichen 3 Athletikstufen kosten jeweils 2 Fertigkeitenpunkte. Dave gibt somit insgesamt 9 Fertigkeitenpunkte für Athletik 6 aus (3 Fertigkeitenpunkte für die ersten drei Stufen, 6 für die letzten).

Spezialisierung

Fertigkeiten sind allgemeine Fähigkeiten – Ihr Charakter kann mit seiner Pistolenfertigkeit jede beliebige Pistole abfeuern oder mit seiner Motorradfertigkeit jedes beliebige Motorrad fahren. Wenn Sie Ihren Charakter ein bißchen aus der Masse herausheben und ihm eine besondere Fertigkeit geben wollen, in der er ein wenig besser ist als alle anderen, dann geben Sie ihm eine *Spezialisierung*. Für Spezialisierungen fallen keine zusätzlichen Kosten an; für jede Fertigkeit kann bei der Charaktererschaffung jedoch nur eine Spezialisierung gewählt werden.

Für jede Grundfertigkeit, die Ihr Charakter beherrscht, können Sie einen Teilbereich wählen, auf den der Charakter sich spezialisiert. Zum Beispiel hat Ihr Charakter die Pistolenfertigkeit, und Sie wollen ihm eine spezielle Waffe geben – eine bestimmte Art von Pistole, mit der er besser umgehen kann als mit anderen. Also beschließen Sie, daß Ihr Charakter Pistolen als Grundfertigkeit hat und sich auf die Benutzung der Ares Predator spezialisiert.

Um den Wert einer Spezialisierung und der entsprechenden Grundfertigkeit zu bestimmen, müssen Sie zunächst die Grundfertigkeit erwerben. In der Spezialisierung hat der Charakter dann eine um +1 höhere Stufe als in der Grundfertigkeit. Die Stufe der Grundfertigkeit sinkt jedoch gleichzeitig um 1 Punkt, da die Spezialisierung bedeutet, daß Ihr Charakter sich nicht mehr so ausgiebig um den Rest der Fertigkeit kümmern kann. Beide Werte können im Verlauf des Spieles gesteigert werden. Weitere Informationen über Spezialisierungen finden Sie im Kapitel **Fertigkeiten** auf S. 82.

Wir weisen bei unserer Spezialagentin den Fertigkeiten die Priorität A zu, womit wir 50 Fertigkeitenpunkte für den Kauf von Aktionsfertigkeiten erhalten. Wir wissen, daß eine Spezialagentin oft irgendwo eindringen und entkommen muß, und zwar schnell, leise und mit einem gewissen Stil. Daher entscheiden wir uns für die folgenden Fertigkeiten: Heimlichkeit, Athletik, Elektronik (um Alarmanlagen auszuschalten), Waffenloser Kampf, Knüppel (um Wachtposten auszuschalten), Pistolen (zur Selbstverteidigung in einem Feuergefecht) und Verhandlung (um an Informationen zu kommen, die sie braucht). Wenn wir noch Punkte überhaben, wäre irgendeine Fahrzeugfertigkeit nicht schlecht; die Computerfertigkeit könnte sich auch als nützlich erweisen.

Wir beschließen, Heimlichkeit, Athletik, Waffenlosen Kampf und Knüppel auf das Maximum von 6 zu setzen. Das zugehörige Attribut der Heimlichkeit ist Schnelligkeit (Stufe 5), Athletik ist der Konstitution (3) zugeordnet und Waffenloser Kampf und Knüppel der Stärke (3).

Die gewünschte Heimlichkeitsstufe von 6 kostet uns 7 Punkte: 1 Fertigkeitenpunkt für jede der ersten fünf Stufen, 2 Punkte für die sechste Stufe. Athletik, Waffenloser Kampf und Knüppel kosten uns jeweils 9 Fertigkeitenpunkte. Die vier Fertigkeiten kosten uns insgesamt 34 Fertigkeitenpunkte, was uns dann doch ein bißchen zu viel ist. Also senken wir die Kampffertigkeiten und entschließen uns statt dessen für einige Spezialisierungen. Wir senken die Stufen von Waffenlosem Kampf

FERTIGKEITENKOSTEN

Fertigkeitenstufe ist:	Kosten pro Fertigkeitenstufe
Kleiner oder gleich der Stufe des zugehörigen Attributes	1 Fertigkeitenpunkt
Größer als die Stufe des zugehörigen Attributes	2 Fertigkeitenpunkte

WISSENSFERTIGKEITEN NACH KLASSEN

Klasse	Art des Wissens
Straße	Informationen, die für Charaktere mit Straßenconnections verfügbar sind. Diese Fertigkeiten beschränken sich auf eine bestimmte Gegend oder Stadt. Beispiele umfassen Gang-Identifizierung, Kriminelle Organisationen, Schmuggelrouten oder Randgruppen.
Akademie	Diese Klasse umfaßt Buch- und Schulwissen, das von Naturwissenschaften bis zu Geschichte, Literatur und den schönen Künsten reichen kann. Beispiele: Biologie, Medizin, Chemie, Politik, Philosophie, Poesie, Geschichte, Musik.
Sechste Welt	Wissen, das von allen erworben werden kann, die in der Erwachten Welt leben, und das in vielen *Shadowrun*-Quellenbüchern beschrieben wird. Beispiele sind Cybertechnologie, Metamenschheit, Magie, Drachen, Paranormale Wesen.
Hintergrund	Jede Aktionsfertigkeit hat eine zugehörige Wissensfertigkeit, die die theoretische Seite der Aktion abhandelt. Beispiele: Computer, Elektronik, Hexerei, Beschwören, Sprengstoffe.
Interessen	Dies sind die Hobbies der Charaktere oder anderes Wissen, das sie interessant macht. Benutzen Sie Ihre Fantasie!

und Knüppel auf jeweils 4: nun kosten sie nur noch jeweils 5 Fertigkeitenpunkte, und wir geben insgesamt 26 Punkte aus. Wir wollen, daß sich unser Charakter auf Fußtritte spezialisiert, eine Unterkategorie des Waffenlosen Kampfes. Diese Spezialisierung hat dann eine Stufe von 5 (4 + 1), während die Grundfertigkeit Waffenloser Kampf um 1 Punkt auf 3 reduziert wird. Außerdem soll die Elfin sich auf Betäubungsschlagstöcke spezialisieren, eine Unterfertigkeit der Grundfertigkeit Knüppel. Auch in dieser Spezialisierung hat sie dann eine Stufe von 5, während Knüppel auf 3 sinkt.

Als nächstes wollen wir der Elfin noch einige Fertigkeiten aus der Charisma-Gruppe verleihen. Wir entscheiden uns für Verhandlung auf Stufe 6 (kostet 6 Fertigkeitenpunkte) und Gebräuche, ebenfalls auf 6 (weitere 6 Fertigkeitenpunkte). In beiden wählen wir eine Spezialisierung. Unter der Fertigkeit Verhandlung entscheiden wir uns dabei für Überreden, das unserer Elfin gestattet, sich aus brenzligen Situationen herauszureden. Überreden hat dann eine Stufe von 7 (6 + 1), während Verhandlung auf 5 sinkt. Wir spezialisieren uns außerdem auf Gebräuche(Konzern) – unsere Elfin soll sich bei ihren Spezialeinsätzen ja schließlich einigermaßen zu Hause fühlen. Damit hat unser Charakter dann Gebräuche 5, Gebräuche(Konzern) 7. Wir haben jetzt 38 Fertigkeitenpunkte ausgegeben.

Wir kaufen Elektronik und Computer mit jeweils Stufe 4. Da die Intelligenz der Elfin ebenfalls 4 beträgt, kosten diese Fertigkeiten jeweils 4 Fertigkeitenpunkte, was die Gesamtinvestition auf 46 bringt. Da der Charakter des öfteren irgendwo einbrechen werden muß, spezialisieren wir uns unter Elektronik auf Magschlösser. Immerhin sind Magschlösser die verbreitetsten Schließmechanismen in dieser Welt. Damit haben wir Elektronik 3 und Magschlösser 5. Die letzten 4 Fertigkeitenpunkte geben wir für Pistolen 4 aus; diese Fertigkeit kostet uns 4 Fertigkeitenpunkte, da ihre Stufe unter der des zugehörigen Attributes liegt (Schnelligkeit 5).

Der Troll-Kampfmagier braucht nicht so viele Fertigkeiten wie unsere Spezialagentin. Vor allem braucht er gute magische Fertigkeiten und einige Kampffertigkeiten, die seiner Rolle angemessen sind. Die Charakter-Mastertabelle bietet uns die Auswahl zwischen 27 und 30 Fertigkeitenpunkten, je nachdem, welche Priorität wir für die Fertigkeiten wählen. Wir glauben, daß wir das, was wir brauchen, auch mit 27 Fertigkeitenpunkten erwerben können und lieber ein paar mehr Ressourcen hätten, also weisen wir den Fertigkeiten die Priorität E zu. Wir wollen, daß der Troll maximale magische Fertigkeiten hat, also kaufen wir Beschwörung und Hexerei auf Stufe 6 für jeweils 6 Fertigkeitenpunkte (beide Fertigkeiten sind dem Attribut Willenskraft zugeordnet, das der Troll auf Stufe 6 hat). Unser Troll ist ein Kampfmagier, also spezialisieren wir ihn auf Spruchzauberei, damit hat er Spruchzauberei 7 und Hexerei 5. Um die hohe Stärke des Trolls und seinen Reichweitenbonus zu nutzen, geben wir ihm Klingenwaffen 5 (Stärke 6 zugeordnet) zum Preis von 5 Fertigkeitenpunkten. Wir spezialisieren ihn auf Schwerter, was in Schwerter 6 und Klingenwaffen 4 resultiert. Dazu geben wir ihm noch Maschinenpistolen 3 (Schnelligkeit 5), was 3 Fertigkeitenpunkte kostet. Damit haben wir bisher 20 Fertigkeitenpunkte ausgegeben, bleiben noch 7. Es wäre nicht schlecht, eine brauchbare Gebräuchefertigkeit mit einer Straßenspezialisierung zu haben, also kaufen wir Gebräuche 3, was wir auf Gebräuche 2 und Straße 4 spezialisieren. Das kostet 3 Punkte, bleiben noch 4. Wir überlegen uns, daß ein Troll, der mit Blei, Magie und Schwertern um sich schlägt, gut noch die Fertigkeit Einschüchterung auf Stufe 4 (Charisma 4) haben könnte, womit unsere Fertigkeitenpunkte aufgebraucht sind.

Die Aktionsfertigkeiten der Spezialagentin sehen folgendermaßen aus:

Athletik	*6*
Knüppel (Betäubungsschlagstock)	*3 (5)*
Computer	*4*
Elektronik (Magschlösser)	*3 (5)*
Gebräuche (Konzern)	*5 (7)*
Verhandlung (Überreden)	*5 (7)*
Pistolen	*4*
Heimlichkeit	*6*
Waffenloser Kampf (Fußtritte)	*3 (5)*

Die Aktionsfertigkeiten des Kampfmagiers sehen folgendermaßen aus:

Beschwören	*6*
Klingenwaffen (Schwerter)	*4 (6)*
Gebräuche (Straße)	*2 (4)*
Einschüchterung	*4*
Hexerei (Spruchzauberei)	*5 (7)*
Maschinenpistolen	*3*

Wir haben jetzt also die Prioritäten A (Fertigkeiten), C (Rasse), D (Attribute) und E (Magie) für die Spezialagentin zugewiesen. Beim Kampfmagier haben wir die Prioritäten A (Magie), B (Attribute), C (Rasse) und E (Fertigkeiten) verteilt.

Wissens-Fertigkeitenpunkte

Die Wissens-Fertigkeitenpunkte berechnen Sie, indem Sie die Intelligenz Ihres Charakters mit 5 multiplizieren. Diese Punkte können Sie ausgeben, um für Ihren Charakter Wissensfertigkeiten zu erwerben. Wissensfertigkeiten gibt es in fünf Kategorien: Straßenwissen, Akademisches Wissen, Wissen über die Sechste

Welt, Hintergrundwissen und Interessen. (Genauere Definitionen dazu auf S. 90 im Kapitel **Fertigkeiten**.) Sie können aus jeder Kategorie so viele Fertigkeiten wählen, wie Sie wollen. Seien Sie kreativ! Alles, was Sie wissen, von Science-Fiction-Filmen über Grundlagen der Chemie bis hin zu Popmusik, kann eine Wissensfertigkeit sein. Die einzigen Einschränkungen sind Ihre Vorstellungskraft und die Toleranz des Spielleiters.
Intelligenz ist das zugehörige Attribut für alle Wissensfertigkeiten. Wissensfertigkeiten werden zu den gleichen Kosten erworben wie Aktionsfertigkeiten – siehe Tabelle **Fertigkeitenkosten**, S. 57. Sie können sich genauso wie bei Aktionsfertigkeiten in jeder Wissensfertigkeit spezialisieren. Darüber hinaus können Sie Wissens-Fertigkeitenpunkte dafür aufwenden, Sprachfertigkeiten zu kaufen, siehe Abschnitt **Sprachfertigkeiten**.
Kein neuerschaffener Charakter kann eine Wissensfertigkeit mit einer Stufe über 6 haben oder Spezialisierungen über Stufe 7. Keine Basis-Wissensfertigkeit darf unter 1 sinken. Sie können Wissens-Fertigkeitenpunkte nicht „aufsparen" – alle, die nach der Charaktererschaffung noch übrig sind, verfallen. Im Verlauf des Spieles können Sie neue Wissensfertigkeiten erlernen oder bestehende verbessern.

Sprachfertigkeiten
Alle Charaktere starten damit ins Spiel, daß sie mindestens eine Sprache kennen. Sprachfertigkeiten repräsentieren die Sprachen, die Ihr Charakter gelernt hat, als er aufgewachsen ist, in der Schule oder in der Nachbarschaft. Jeder Charakter erhält eine Anzahl Sprach-Fertigkeitenpunkte, die seiner Intelligenz mal 1,5 (abgerundet) entspricht. Diese Punkte können auf eine oder mehrere Sprachfertigkeiten verteilt werden. Ein Spieler kann auch, wenn er möchte, Wissens-Fertigkeitenpunkte dafür aufwenden, Sprachfertigkeiten zu steigern.
Spezialisierungen von Sprachfertigkeiten heißen Lingos. Lingos sind die Sprachen von Untergruppen: Deckern, Magiern, Anwälten, Konzern-Lohnsklaven, Straßengangs, Stämmen usw. Weitere Informationen dazu finden Sie auf S. 91 im Kapitel **Fertigkeiten**.
Jeder Charakter hat eine Lesen/Schreiben-Fertigkeit in der oder den Sprache(n), die er kennt, und zwar mit der halben Stufe der Sprachfertigkeit, abgerundet. Der Spielleiter kann diese Stufe je nach biographischem Hintergrund des Charakters erhöhen oder senken. Da Lesen/Schreiben-Fertigkeiten auf den Sprachen basieren, die Ihr Charakter kennt, können sie nicht spezialisiert werden.
Alle Einschränkungen und Kosten für Aktionsfertigkeiten gelten auch für Sprachfertigkeiten (siehe S.57). Informationen darüber, wie ein Charakter neue Sprachen lernen oder seine Fähigkeit, eine Sprache zu sprechen, zu lesen oder zu schreiben, verbessern kann, finden Sie im Kapitel **Fertigkeiten**.

Die Spezialagentin hat eine Intelligenz von 4. Damit erhalten wir 20 Wissens-Fertigkeitenpunkte, mit denen wir unserem Charakter etwas mehr Gestalt verleihen können. Da der Job unseres Charakters es erfordert, sich gelegentlich irgendwo einzuschleichen und andere zu täuschen, wäre ein gewisser Konzern-Hintergrund nicht schlecht. Wir beschließen, daß die Elfin Konzernpolitik und Konzernfinanzen jeweils mit Stufe 4 bekommt. Da viele Konzerne ihre Wurzeln in der japanischen Kultur haben, erhält sie Japanische Kultur als Wissensfertigkeit, ebenfalls auf Stufe 4. Außerdem geben wir ihr noch Psychologie 4, damit sie die Leute, mit denen sie sich herumärgern muß, besser einschätzen kann. Damit haben wir bis jetzt 16 Fertigkeitenpunkte verbraucht.
Der Spezialagentin stehen 6 Sprach-Fertigkeitenpunkte zur Verfügung (1,5 x Intelligenz 4). Wir entscheiden uns für Englisch 4 (kostet 4 Punkte), und sie sollte außerdem Japanisch können. Sie hat jetzt allerdings nur noch 2 Sprach-Fertigkeitenpunkte zur Verfügung, also investieren wir noch 2 Wissens-Fertigkeitenpunkte, um ihr Japanisch auf Stufe 4 zu verbessern. Die Lesen/Schreiben-Versionen dieser Fertigkeiten haben jeweils Stufe 2.
Jetzt haben wir 18 der 20 Wissens-Fertigkeitenpunkte ausgegeben. Da unser Charakter immer auf dem laufenden sein sollte, was die neuesten Trends der Konzernwelt angeht, geben wir der Elfin noch die Fertigkeiten Elfische Weine und Moderner Jazz, jeweils mit Stufe 1. Damit sind die 20 Punkte verbraucht.
Der Troll-Kampfmagier hat ebenfalls Intelligenz 4, was uns auch hier 20 Wissens-Fertigkeitenpunkte bringt. Wir überlegen uns, daß der Troll ein autodidaktischer Straßenmagier sein soll, also sollten seine Wissensfertigkeiten diesen Straßenaspekt widerspiegeln. Er erhält drei urbane Fertigkeiten, jeweils auf Stufe 4: Gang-Identifizierung (er weiß, wer welche Gang ist und wo sie ihr Revier hat), Redmond Barrens (er ist dort aufgewachsen und weiß, wo man sich gut verstecken kann und wo man besser nicht hingeht) und Seattler Ork-Unterwelt (wie man rein- und wieder rauskommt). Die Magie wurde ihm von einem chinesischen Magier nähergebracht, daher kennt er sich ein bißchen mit Triadenpolitik aus; wir geben ihm Triadenpolitik mit einer Stufe von 2. Damit haben wir 14 Punkte verbraucht.
Wir überspringen die Akademischen Fertigkeiten, da unser Troll kaum Gelegenheit gehabt haben dürfte, sich welche anzueignen. Er kennt sich jedoch gut in der Sechsten Welt aus, also bekommt er Magietheorie 4. Das bedeutet, daß er grundlegend darüber Bescheid weiß, was Magie ist und was sie leisten kann. (Diese Fertigkeit hat keinen Einfluß darauf, wie gut er zaubern kann – das fällt unter die entsprechenden Aktionsfertigkeiten, die er ja bereits hat.) Wir überlegen uns, daß er auch ein bißchen was über Paranormale Wesen (Stufe 2) wissen sollte, mit einer Spezialisierung auf Urbane Varianten (Stufe 3, was die Grundfertigkeit auf 1 senkt). Damit haben wir alle 20 Punkte ausgegeben.
Der Troll hat 6 Sprach-Fertigkeitenpunkte, also bekommt er Englisch 4 und Chinesisch 2. Wir spezialisieren ihn auf Stadtsprache, eine Lingo, die von Gangmitgliedern und Straßenkids verwendet wird, und Triaden, eine Lingo, die von der geheimen chinesischen Unterwelt benutzt wird. Der Troll kann Englisch nur mit Mühe und Stufe 1 lesen und schreiben (er hat es sich selbst beigebracht, um sich über magische Formeln und Zaubersprüche zu informieren). Stadtsprache und Triaden sind ausschließlich mündliche Sprachen.

Die Wissensfertigkeiten der Spezialagentin sehen folgendermaßen aus:

Konzernfinanzen	*4*
Konzernpolitik	*4*
Elfische Weine	*1*
Englisch	*4*
Lesen/Schreiben	*2*
Japanische Kultur	*4*
Japanisch	*4*
Lesen/Schreiben	*2*
Moderner Jazz	*1*
Psychologie	*4*

Die Wissensfertigkeiten des Kampfmagiers sehen folgendermaßen aus:

Chinesisch (Triaden)	*1 (3)*
Englisch (Stadtsprache)	*3 (5)*
Lesen/Schreiben	*1 (NA)*

Gang-Identifizierung	*4*
Magietheorie	*4*
Paranormale Wesen (Urban)	*1 (3)*
Redmond Barrens	*4*
Seattler Ork-Unterwelt	*4*
Triadenpolitik	*2*

RESSOURCEN

Die letzte Kategorie stellt Ihrem Charakter das Bargeld zur Verfügung, mit dem er sich seine Ausrüstung für den Straßenkrieg beschaffen kann. Wie bei allen Kategorien gilt auch hier, daß eine höhere Priorität dem Charakter auch mehr Nuyen zur Verfügung stellt, von mageren 5.000 ¥ bei Priorität E bis hin zu unglaublichen 1.000.000 ¥ bei Priorität A. Dieses Geld kann dazu verwendet werden, dem Charakter Ausrüstung zu beschaffen, wie zum Beispiel Cyberware, Waffen, Connections, Foki und magische Gegenstände, Cyberdecks, Fahrzeuge und eine Vielzahl weiterer Spielzeuge. Die meisten erhältlichen Ausrüstungsgegenstände werden im Kapitel **Ausrüstung** ab S. 270 beschrieben. Sie können Ausrüstung in jeder beliebigen Reihenfolge erwerben. Wenn Sie bei der Charaktererschaffung Ausrüstung besorgen, wird der Straßenindex-Multiplikator (siehe S. 272) nicht auf den Preis angewendet. Neuerschaffene Charaktere müssen genug Geld haben, um den vollen Preis eines Gegenstandes zu zahlen (noch kein Kredit, Chummer – du mußt dich erst auf der Straße beweisen!). Jede Ausrüstung benötigt zudem die Zustimmung des Spielleiters. Nur weil Sie etwas bezahlen könnten, heißt das noch nicht, daß es Ihnen auch erlaubt sein sollte, es zu Beginn des Spieles zu besitzen. Schließlich darf kein Ausrüstungsgegenstand, der bei der Charaktererschaffung gekauft wird, eine Stufe über 6 und eine Verfügbarkeit über 8 haben (Näheres zur Verfügbarkeit unter **Ausrüstung**, S. 272).

Ein Tip: Vergessen Sie nicht, Muni und Ladestreifen für Ihre Kanonen zu kaufen. Nichts ist unangenehmer, als mit leeren Waffen in sein erstes Feuergefecht zu stolpern!

Jeder Charakter MUSS bei der Charaktererschaffung einen Lebensstil kaufen (siehe **Lebensstil**, S. 62). Einige andere Sachen, wie zum Beispiel Connections (siehe **Connections**, S. 61), können nur bei der Charaktererschaffung gekauft werden. Spezielle Regeln gelten für den Erwerb von magischer Ausrüstung und Cyberware (siehe **Magische Ausrüstung und Sprüche**, etwas weiter unten, und **Cyberware**, S. 61).

Die Startressourcen müssen nicht bis zum letzten Nuyen ausgegeben werden. Vorschläge, was Sie mit übriggebliebenem Geld anfangen können, finden Sie unter **Der letzte Schliff**, S. 62.

Magische Ausrüstung und Sprüche

Die Regeln für den Kauf von Ausrüstung bei der Charaktererschaffung gelten auch für magische Ausrüstung. Die meiste magische Ausrüstung kostet nur Geld, abgesehen von Foki. Foki kosten zudem Spruchpunkte. Diese Ausrüstungsgegenstände helfen einem Charakter dabei, die Magie zu manipulieren, und müssen daher an den Charakter gebunden werden, damit sie funktionieren, was für gewöhnlich Karma kostet (siehe **Binden**, S. 190). Ein Zauberer kann bei der Charaktererschaffung Foki binden, indem er die Bindungskosten in Form von Spruchpunkten zahlt. Ein Charakter kann bei der Charaktererschaffung einen Fokus erwerben, ohne ihn zu binden, doch ein Fokus ist nutzlos, solange er nicht gebunden ist. Wenn Sie einen Fokus kaufen, ohne ihn zu binden, müssen Sie trotzdem vorher entscheiden, mit welcher Kraftstufe Sie ihn erwerben wollen.

Da *Ki*-Adeptencharaktere bei der Charaktererschaffung keine Spruchpunkte bekommen, können sie auch noch keine Waffenfoki binden. Sie können jedoch Waffenfoki mit ihren Ressourcen kaufen und die anfallenden Karmakosten für die Bindung im Verlauf des Spieles aufwenden.

Vollzauberer und Aspektzauberer können weitere Spruchpunkte erwerben, indem sie sie für 25.000 ¥ pro Punkt kaufen. Kein Zauberer darf bei der Charaktererschaffung mehr als 50 Spruchpunkte (kostenfreie und gekaufte) haben.

Um sich für Zaubersprüche für Ihren Charakter zu entscheiden, sollten Sie sich das **Straßengrimoire** auf den Seiten 191–198 durchlesen. Schreiben Sie sich die Zauber auf, die interessant für Ihren Charakter sind. Dann verwenden Sie die Spruchpunkte, um die Sprüche mit einer von Ihnen gewünschten Kraftstufe zu kaufen. Exklusive oder fetischabhängige Zauber (s. **Eingeschränkte Zauber**, S. 180) können gekauft werden, um den Entzugscode oder die Spruchpunkt-Kosten eines Spruches zu senken.

Die folgenden Regeln gelten für die Verwendung der Spruchpunkte:

- Jeder Spruchpunkt kauft einen Kraftpunkt. Außerdem entspricht jeder Spruchpunkt für Bindungszwecke einem Punkt Karma.
- Kein Spruch, Fokus oder Geist kann bei der Charaktererschaffung mit einer Kraftstufe von über 6 gekauft werden, und es dürfen nicht mehr als sechs Geister erworben werden.
- Wenn Sie einen Schamanen spielen, schreiben Sie sich die Boni und Abzüge auf, die zum Totem Ihres Charakters gehören. Sie werden Ihnen dabei helfen, sich für die Zaubersprüche zu entscheiden.

Der Kampfmagier hat 25 Spruchpunkte, mit denen wir ihm Zaubersprüche kaufen können. Er hat noch die Priorität D für Ressourcen über, was 20.000 ¥ bringt. Da zusätzliche Spruchpunkte 25.000 ¥ kosten, kann der Kampfmagier sich leider keine weiteren Punkte leisten. Die meisten Foki sind teuer, also sieht es wohl so aus, als sollten wir auch ohne diese Dinger auskommen müssen.

Da unser Kampfmagier sich auf Spruchzauberei spezialisiert hat, beschließen wir, dem Troll einige Kampfzauber zu spendieren. Wir stehen auf Manaball und Energieball, zwei beeindruckende flächenwirksame Zauber. Wir nehmen beide mit Kraft 5. Wir nehmen noch den Betäubungsblitz mit Kraft 4, um unsere Gegner auch auf nichttödliche Weise ausschalten zu können. Unser Charakter wird des öfteren in Kampfsituationen stecken; es wäre nützlich, wenn er sich ein bißchen schneller bewegen könnte, also bekommt er noch Reaktion steigern mit Kraft 3. Das macht 17 Spruchpunkte für vier Zaubersprüche. Wir beschließen, ihm noch einen elementaren Manipulationszauber zu geben, damit er ein bißchen Auswahl hat, wenn er seinen Gegnern Magie um die Ohren haut, also kaufen wir ihm Blitzstrahl mit Kraft 4. Damit haben wir 21 Spruchpunkte verbraucht. Mit den verbliebenen 4 Punkten kaufen wir Heilen; bei diesen ganzen Zaubern, mit denen unser Troll um sich schmeißt, wird sich bestimmt irgendwann mal irgend jemand weh tun.

Wenn wir uns die Zaubersprüche unseres Kampfmagiers noch einmal ansehen, stellen wir fest, daß wir ihm gar keinen zielgerichteten Kampfzauber gegeben haben. Also beschließen wir, Manaball und Energieball zu einem Exklusiven Zauber zu machen, womit ihre Kosten von 5 auf jeweils 3 Spruchpunkte reduziert werden. Damit haben wir noch 4 weitere Spruchpunkte, mit denen wir einen Manablitz kaufen können.

Nun hat der Kampfmagier folgende Zaubersprüche:

Heilen	*4*
Reaktion steigern	*3*
Blitzstrahl	*4*

Manaball	*5*
Manablitz	*4*
Energieball	*5*
Betäubungsblitz	*4*

Zum Schluß kaufen wir dem Troll noch ein bißchen magische Ausrüstung. Unser Magier braucht Beschwörungsmaterialien mit Kraftstufe 5, die 5.000 ¥ kosten. Wir beschließen, einige Verbrauchsfoki für Kampfzauber zu kaufen. Der Kampfmagier muß dafür keln Karma (und damit Spruchpunkte) aufwenden, um sie zu binden, also können wir sie kaufen und direkt benutzen. Wir entscheiden uns für zwei Foki mit jeweils Kraft 2 zum Preis von 6.000 ¥ pro Stück. Damit haben wir schließlich 17.000 ¥ und alle Spruchpunkte ausgegeben.

Cyberware

Neben den monetären Kosten weist jedes Cyberware-Produkt noch zusätzlich Essenzkosten auf. Diese Essenzkosten sind der Betrag, um den die Essenz des Charakters sinkt, wenn dieses Stück Cyberware implantiert wird. Neuerschaffene Charaktere dürfen keine Essenz von 0 oder weniger haben, doch jeder Bruchteil über 0 ist in Ordnung. Manche Cyberware kann man im „Paket" mit anderer Ware bekommen, wodurch die Essenzkosten verringert werden, oder sie erlaubt es, gewisse Zusatzmodifikationen ohne zusätzliche Kosten zu installieren (bei Cyberaugen zum Beispiel). Cyberware wird im Kapitel **Ausrüstung** ab S. 296 beschrieben.

Man sollte sich für den gewünschten Grad der Cyberware entscheiden, bevor man sie kauft. Cyberware gibt es für neuerschaffene Charaktere in zwei Graden: Basis und Alpha. Basis-Cyberware ist billig, aber nicht besonders essenzfreundlich. Den meisten Leuten ist es egal, welche Marke ihre Cyberware hat, Hauptsache, sie funktioniert – Datenbuchsen, Cyberaugen und andere „normale" Modifikationen haben ohnehin so niedrige Essenzkosten, daß es keine Rolle spielt. Alpha-Cyberware zielt mehr auf die Jungs und Mädels ab, die Cyberware fürs Überleben brauchen. Alphaware ist teurer, aber auch besser für Körper und Essenz. Wenn Sie Alpha-Cyberware kaufen wollen, so multiplizieren Sie den Listenpreis des gewünschten Produktes mit 2. Die Essenzkosten von Alphaware betragen das 0.8fache der originalen Essenzkosten. Siehe auch **Alphaware**, S. 296.

Unsere Spezialagentin hat nur noch eine Priorität zur Verfügung – Priorität B, die ihr 400.000 ¥ bringt. Als weltlicher Charakter benötigt sie keine magische Ausrüstung, doch sie braucht unbedingt einiges an Cyberware, um bei ihren Undercover- und Infiltrationsaktivitäten erfolgreich zu sein. Wir fangen mit vier Implantaten an, die ihr bei der Datenbeschaffung helfen werden – Cyberohren, Cyberaugen, eine Datenbuchse und ein Headware-Memory.

Cyberohren ersetzen die natürlichen Ohren und bieten ohne zusätzliche Essenzkosten Raum für weitere Modifikationen im Wert von 0.5 Essenzpunkten. Wir entscheiden uns für Alphaware, die zwar die Kosten verdoppelt, aber die Essenzkosten senkt (8.000 ¥, 0,24 Essenz). Da die Ohren Alphaware sind, müssen die Zusatzmodifikationen ebenfalls Alphaware sein. Wir fügen einen Dämpfer hinzu (7.000 ¥, 0,08 Essenz), einen Recorder (14.000 ¥, 0,24 Essenz) und einen Audioverstärker (7.000 ¥, 0,16 Essenz). Die Gesamtkosten für Cyberohren und Zubehör betragen 36.000 ¥, die Essenzkosten bleiben bei 0.24, da die gesamten Essenzkosten der Zusatzmodifikationen mit 0,48 gerade unter der Essenzkosten-Freigrenze von 0.5 liegen.

Cyberaugen erlauben ebenfalls essenzkostenfreie Modifikationen im Wert von 0,5 Essenzpunkten. Wir wählen Alpha-Cyberaugen (10.000 ¥, 0.16 Essenz) und fügen die folgenden Modifikationen vom gleichen Grad hinzu: Restlichtverstärker (6.000 ¥, 0,16 Essenz), Infrarotsicht (6.000 ¥, 0,16 Essenz), Retinakopie 5 (125.000 ¥, 0,08 Essenz), Blitzkompensation (4.000 ¥, 0.08 Essenz) und eine Kamera (10.000 ¥, 0,32 Essenz). Die Gesamtkosten der Cyberaugen betragen 161.000 ¥. Die gesamten Essenzkosten der Zusatzmodifikationen liegen über 0,5; alles bis auf die Kamera ist essenzkostenfrei. Wir addieren ihre 0.32 Essenzkosten zu den Kosten für Cyberohren und Cyberaugen und sehen, daß wir bisher lediglich 0,72 Essenzpunkte verbraucht haben (0,24 Ohren + 0,16 Augen + 0,32 Kamera). Außerdem haben wir insgesamt 197.000 ¥ ausgegeben (36.000 + 161.000 = 197.000).

Wir kaufen eine Alphaware-Datenbuchse, die 0,16 Essenzpunkte und 2.000 ¥ kostet. Dann besorgen wir uns noch einen 150 Megapulse großen Headware Memory, der 150 ¥ pro Mp kostet. Da wir wieder Alphaware haben wollen, kostet der Memory also 45.000 ¥ (150 x 150 x 2 = 45.000). Die Essenzkosten entsprechen der Anzahl an Megapulsen geteilt durch 300, x 0,8 für Alphaware, was uns auf Essenzkosten von 0,4 bringt. Bis jetzt haben wir insgesamt 244.000 ¥ ausgegeben und 1,28 unserer ursprünglichen 6 Essenzpunkte verloren.

Wir haben bereits über die Hälfte unseres Geldes ausgegeben, aber wir wollen doch lieber bei Alphaware bleiben, um die Essenz zu schonen. Wir beschaffen unserem Charakter eine Alpha-Smartgunverbindung, die 5.000 ¥ und 0,4 Essenzpunkte kostet. Wir kaufen eine interne Funkverbindung mit Stufe 6 für 24.000 ¥ und 0,6 Essenz. Damit sind wir bei Ausgaben von 273.000 ¥ und 2,28 Essenzpunkten.

Schließlich kaufen wir noch Verstärkte Reflexe mit Stufe 1. Dieses Mal entscheiden wir uns dafür, lieber ein bißchen Geld zu sparen und Standard-Cyberware zu kaufen, daher kosten uns die Verstärkten Reflexe 15.000 ¥ und 0,5 Essenzpunkte. Insgesamt haben wir jetzt 288.000 ¥ und 2,78 Essenzpunkte ausgegeben.

Connections

Connections sind die Chummer, Freunde und sonstigen Straßeninformanten Ihres Charakters. Jeder Charakter beginnt mit zwei kostenfreien Connections der Stufe 1: Leuten, die den Charakter kennen, aber keine sonderlich enge Beziehung zu ihm haben. Sie haben ihre eigenen Interessen, und wenn es in ihrem Interesse liegt, Ihrem Charakter nicht zu helfen, dann lassen sie es eben sein. Weitere Stufe-1-Connections können zu dem Preis erworben werden, der in der Tabelle **Extras für neuerschaffene Charaktere** auf S. 62 aufgelistet ist.

Sie können sich auch Connections der Stufen 2 oder 3 kaufen. Stufe-2-Connections sind Kumpel, also Leute, zu denen der Charakter eine persönliche Beziehung hat. Sie helfen ihm, soweit sie können, und decken ihn, wenn es hart auf hart kommt. Eine Stufe-3-Connection ist ein Freund fürs Leben; er wird alles stehen- und liegenlassen, um dem Charakter behilflich zu sein. Freunde fürs Leben sind selten und bei der Charaktererschaffung ziemlich teuer; Stufe-3-Connections erwirbt man sich in der Regel im Laufe der Zeit durch Rollenspiel.

Bei der Charaktererschaffung können Sie sich so viele Connections kaufen, wie Sie sich leisten können. Einige Beispiele für Connections und was sie so tun finden Sie ab S. 257.

Unser Kampfmagier hat nicht mehr viel Knete über, also müssen wir uns auf die zwei kostenfreien Stufe-1-Connections beschränken. Wir entscheiden uns für einen Taliskrämer, damit er immer gut an magische Ausrüstung herankommt, und einen Triadenschläger, damit er jemanden hat, der ihn mit Informationen versorgt. Als kostenfreie Connections der Spezialagentin wählen wir einen Schieber und einen Lone Star

Cop. Wir überlegen uns, daß die Agentin außerdem einige Leute in diversen Megakonzernen im Seattle-Sprawl kennen sollte. Für 10.000 ¥ kaufen wir zwei weitere Stufe-1-Connections – eine im Hauptquartier von Novatechs Niederlassung in Seattle, eine bei Yamatetsu. Wie sie genutzt werden können und wo genau sie arbeiten, muß der Spielleiter entscheiden. Diese Connections erhöhen unsere bisherigen Gesamtausgaben für den Charakter auf 298.000 ¥.

Lebensstil

Jeder muß irgendwo leben, und wenn es die dritte Mülltonne von links ist. Der Lebensstil eines Charakters, der in Monatspaketen gekauft werden kann, repräsentiert dieses Erfordernis. Lebensstil ist jedoch mehr als der Ort, wo man schläft, Simspiele spielt und sich den Dreck abschrubbt. Er umfaßt auch die Lebensbedingungen und Besitztümer eines Charakters. Mit anderen Worten, Lebensstil umfaßt die alltäglichen Aufgaben und Kosten wie Nahrung, Wäsche, täglicher Kleinkram usw. Je höher der Lebensstil ist, desto weniger Sorgen braucht sich ein Charakter zu machen und desto größer sind die Vorteile.

Es folgen einige grobe Charakterisierungen der verschiedenen Lebensstile. Nähere Informationen darüber finden Sie auf S. 239 im Kapitel **Die Schatten sehen und überleben**.

Straße: Auf der Straße leben; minimale oder gar keine Ausgaben; Müll essen.

Squatter: Eine Stufe über der Straße; selbstgebastelte Behausung, verlassenes Gebäude oder ähnliches.

Unterschicht: Eine Wohnung, aber nichts zum Angeben. Nur ein Charakter in der Masse.

Mittelschicht: Hübsches Haus oder Apartment, vielleicht sogar gesunde Nahrung!

Oberschicht: Teure Luxuswohnung, Gebäude-Sicherheitsdienst und gutes Essen auf Bestellung.

Luxus: Träum davon, Chummer, träum davon.

Ein Charakter kann mehr als einen Lebensstil zur gleichen Zeit unterhalten, was sogar recht clever sein kann. Die zusätzlichen Lebensstile repräsentieren die Investitionen des Charakters in Schlupfwinkel, Geheimdepots usw. Für Shadowrunner kann ein zusätzlicher Unterschlupf oder ein geheimes Waffenlager im Ernstfall den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Bei der Charaktererschaffung muß jeder Charakter für sich einen Lebensstil erwerben. Lebensstile, die ein Team kauft, um sich Verstecke und Depots zuzulegen, werden auf S. 241 im Kapitel **Die Schatten sehen und überleben** abgehandelt.

EXTRAS FÜR NEUERSCHAFFENE CHARAKTERE

Zusätzliche Connection	Preis
Connection (Stufe 1)	5.000 ¥
Kumpel (Stufe 2)	10.000 ¥
Freund fürs Leben (Stufe 3)	200.000 ¥

Lebensstil	Kosten pro Monat
Straße	0 ¥
Squatter	100 ¥
Unterschicht	1.000 ¥
Mittelschicht	5.000 ¥
Oberschicht	10.000 ¥
Luxus	100.000 ¥

Magie	Kosten pro Punkt
Spruchpunkte	25.000 ¥

Wir haben für unseren Troll-Kampfmagier nur noch 3.000 ¥ zur Verfügung, und wir haben ihm noch nicht mal die Standard-Ausrüstung besorgt. Wir beschließen, ihm einen Unterschicht-Lebensstil für einen Monat zu kaufen, was bedeutet, daß er sich einen Monat lang nicht um Miete oder Essen kümmern muß. Damit verbleiben uns noch 2.000 ¥, die reichen müssen, um die letzten notwendigen Kleinigkeiten des Shadowrunner-Lebens einzukaufen ... eine Waffe, Munition, Klamotten usw.

Die Spezialagentin braucht eine gute Tarnidentität, wenn möglich sogar mehr als eine. Also kaufen wir ihr drei Lebensstile – einen Oberschicht-Lebensstil für zwei Monate (20.000 ¥) und zwei Mittelschicht-Lebensstile, die wir ebenfalls für jeweils zwei Monate im voraus bezahlen (insgesamt weitere 20.000 ¥). Mit diesen drei Lebensstilen hat sie eine Behausung, mit der sie die Konzernschlipse beeindrucken kann, und zwei weitere, in denen sie unterkriechen kann, wenn es einmal schlecht läuft. Sie wird allerdings bald ein paar gute Jobs finden müssen, um sich ihre Lebensstile weiterhin leisten zu können ... Die ausgegebenen 40.000 ¥ ergeben mit den bisherigen Investitionen Ausgaben in Höhe von 338.000 ¥. Damit bleiben noch 62.000 ¥, um Ausrüstung für die Spezialagentin zu kaufen.

Nuyen verschieben

Wenn Sie bei den Ressourcen anlangen, sollte Ihr Charakter bereits einigermaßen gut durchdacht sein. Die Probleme kommen, wenn Sie alles, was Sie brauchen oder haben wollen, zu kaufen versuchen und feststellen, daß Sie es nicht können. Wenn das geschieht, mag es sich als erforderlich erweisen, einen Schritt zurückzugehen und einige Änderungen vorzunehmen. Denken Sie daran, daß ein Charakter nicht fertig ist, wenn Sie mit ihm nicht vollauf zufrieden sind. Wenn Sie der Meinung sind, daß Sie zuviel für Cyberware oder Lebensstil ausgegeben haben, dann fangen Sie damit noch einmal an. Wenn Sie der Meinung sind, daß Sie bei einigen Entscheidungen zu zurückhaltend waren, dann scheuen Sie sich nicht, die Sachen zu ändern und ihrem Charakter ein paar neue Ecken und Kanten zu geben.

Wenn Sie einfach nicht genug Nuyen haben und vielleicht noch ein paar Prioritäten verschieben wollen, so haben Sie nun die letzte Gelegenheit dazu. Sie kontrollieren den Charakter, den Sie erschaffen; Sie können ihn nach Belieben verschieben, rangieren, mixen und verändern, solange der Charaktererschaffungsprozeß noch nicht beendet ist. Nichts ist endgültig, bis der Spielleiter sein Okay für die Zahlen und Beschreibungen auf Ihrem Charakterbogen gibt und das Spiel beginnt. Und keine Angst – Geld und Karma werden schon fließen, sobald das Spiel einmal im Gange ist, und Sie werden genügend Gelegenheiten haben, Ihren Charakter und seine Ausrüstung zu verbessern.

DER LETZTE SCHLIFF

Es folgen nun noch einige letzte Schritte, mit denen Sie Ihren Charakter vervollständigen. Sehen Sie die folgenden Abschnitte als eine Art Checkliste an, die Sie durchgehen können, bevor das Spiel beginnt.

Endgültige Werte

Wenn Sie Ihrem Charakter Cyberware spendiert haben, werden sich vermutlich einige Attribute geändert haben. Wenn das der Fall ist, so schreiben Sie die gesteigerten Attributsstufen in Klammern hinter die natürlichen Werte, was etwa folgendermaßen aussehen sollte: Konstitution 4 (6). Die erste Zahl ist die natürliche Konstitutionsstufe des Charakters, die zweite die gesteigerte. In den meisten Situationen wird Ihr Charakter die gesteigerte Stufe einsetzen, soweit nicht ausdrücklich anders angegeben.

An diesem Punkt sollten Sie die Basisinitiative Ihres Charakters bestimmen. Die Initiative entspricht dem Reaktionsattribut des Charakters + 1W6. Bestimmte Cyberware oder Zaubersprüche können Reaktion oder Initiative erhöhen. Über den Einsatz der Initiative siehe S. 100.

Für Zauberer im Astralraum, in Fahrzeuge eingestöpselte Rigger und Decker in der Matrix gibt es zusätzlich besondere Initiativewerte. Regeln für die astrale Initiative finden Sie auf S. 175, für Riggerinitiative auf S. 140 und Initiative in der Matrix auf S. 223.

Überraschenderweise ist das einzige Attribut, das sich bei unserer Spezialagentin ändert, die Essenz. Keines ihrer Cyberware-Implantate hat Auswirkungen auf ihre übrigen Attribute. Ihre Verstärkten Reflexe geben ihr einen zusätzlichen 1W6 für ihren Initiativewurf. Ihre endgültigen Werte sind:

Konstitution	*3*
Schnelligkeit	*5*
Stärke	*3*
Charisma	*6*
Intelligenz	*4*
Willenskraft	*3*
Essenz	*3,22*
Magie	*0*
Reaktion	*4*

Initiative: 4 + 1W6 (2W6)

Da der Kampfmagier ein Troll ist und daher eine überaus zähe Haut hat, deren Eigenschaften denen von Dermalpanzerung ähneln, bekommt er noch einen Bonus von +1 auf Konstitution. Im Astralraum beträgt die Initiative (Intelligenz + 20) + 1W6, was wir zu unseren endgültigen Werten hinzufügen. Die Zahlen des Trolls sehen dann folgendermaßen aus:

Konstitution	*6 (7)*
Schnelligkeit	*5*
Stärke	*6*
Charisma	*4*
Intelligenz	*4*
Willenskraft	*6*
Essenz	*6*
Magie	*6*
Reaktion	*4*

Initiative: 4 + 1W6
Astrale Initiative: 24 + 1W6

Würfelpools

Im nächsten Schritt müssen Sie die Würfelpools Ihres Charakters berechnen. Genauere Informationen über die Verwendung der Würfelpools finden Sie auf S. 43 im Kapitel **Spielkonzepte**. Alle Charaktere haben einen Kampfpool. Nur Zauberer mit einer Hexereifertigkeit haben einen Spruchpool. Vollzauberer, die der astralen Projektion mächtig sind, haben einen astralen Kampfpool. Decker haben einen Hackingpool und Rigger einen Steuerpool. Wie die Würfelpools bestimmt werden, können Sie der Tabelle **Würfelpools** entnehmen. Brüche werden immer abgerundet.

Der einzige Würfelpool, den unsere Spezialagentin erhält, ist der Kampfpool. Ihr Kampfpool enthält sechs Würfel (5 + 4 + 3 = 12; 12 : 2 = 6). Der Kampfmagier erhält einen Kampfpool, einen Zauberpool und einen astralen Kampfpool. Sein Kampfpool beträgt 7 (4 + 5 + 6 = 15; 15 : 2 = 7,5; abgerundet 7), sein Zauberpool 5 (4 + 6 + 6 = 16; 16 : 3 = 5, abgerundet), sein astraler Kampfpool 7 (4 + 6 + 4 = 14; 14 : 2 = 7).

WÜRFELPOOLS

Würfelpool	Formel
Astralkampf	(Intelligenz + Charisma + Willenskraft) geteilt durch 2, abrunden
Kampf	(Schnelligkeit + Intelligenz + Willenskraft) geteilt durch 2, abrunden
Steuer	Reaktion (modifiziert durch Riggerkontrolle)
Hacking	(Intelligenz + MPCP-Wert des Cyberdecks) geteilt durch 3, abrunden
Zauber	(Intelligenz + Willenskraft + Magie-Attribut) geteilt durch 3, abrunden

Karma

Jeder Charakter erhält bei der Charaktererschaffung 1 Punkt Karma für seinen Karmapool. Nähere Informationen zum Karmapool unter **Hinter den Kulissen** auf S. 246.

Startgeld

Mittlerweile sollten Sie alle Nuyen Ihres Charakters ausgegeben oder nichts mehr gefunden haben, was zu kaufen sich lohnt. Wenn Sie von der Charaktererschaffung noch Nuyen übrig haben, so teilen Sie diesen Betrag durch 10 und notieren sich das Ergebnis als Startgeld Ihres Charakters. Wenn Sie nach der Charaktererschaffung beispielsweise noch 5.000 ¥ übrig haben, so erhält Ihr Charakter als Startgeld 500 ¥ (5.000 : 10 = 500).

Doch keine Sorge – Sie müssen Ihren ersten Tag in den Schatten nicht arm wie eine Kirchenmaus verbringen. Werfen Sie 3W6 und multiplizieren Sie die Augensumme mit 100 ¥. Dieser Betrag plus die aus der Charaktererschaffung herübergeretteten Nuyen (durch 10) ergeben das endgültige Startgeld Ihres Charakters.

Startgeld kann in beliebiger Form auftreten – als Credstäbe, zusätzlicher Lebensstil, Wertpapiere, Konzernaktien, geheimes Bankkonto, eine Tüte voller Bargeld usw. Startgeld kann *nicht* in Form von Ausrüstung (magischer oder sonstiger), Waffen, Cyberware, Connections oder sonstigen Sachen, die gekauft werden müssen (außer Lebensstil), auftreten. Ein Charakter kann mit seinem Startgeld unmittelbar nach Spielbeginn zusätzliche Ausrüstung kaufen, doch diese unterliegt den Modifikatoren Verfügbarkeit und Straßenindex sowie der Willkür des Spielleiters.

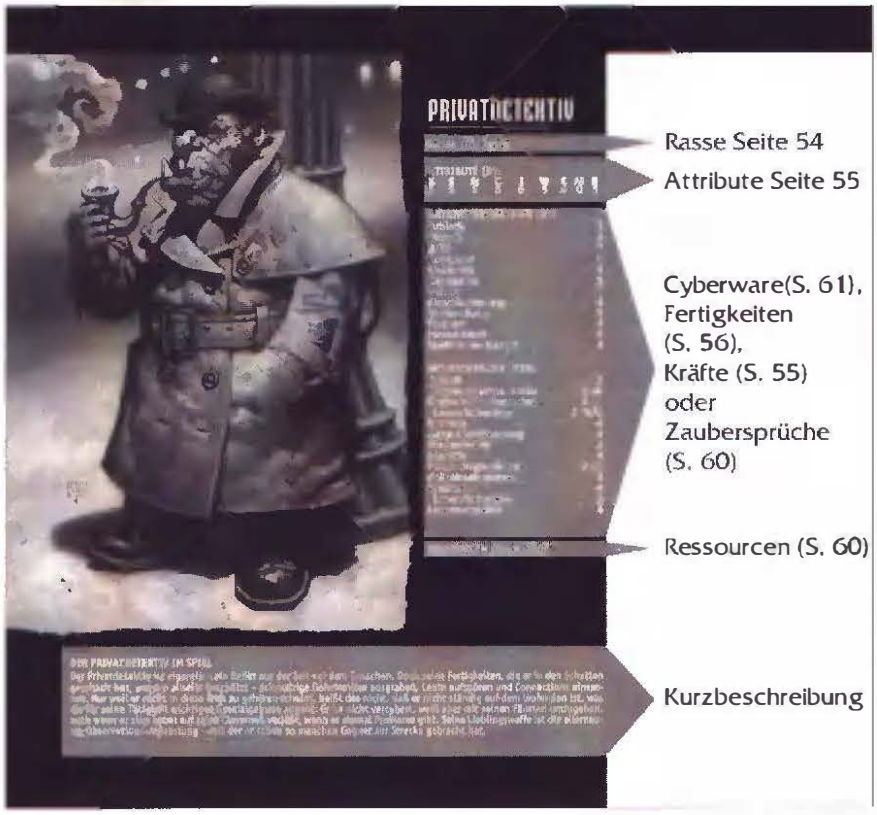
Die Zustimmung des Spielleiters

Sie denken wohl, wir hätten den Spielleiter vergessen, was? Der Spielleiter ist die letzte Kontrollinstanz darüber, ob ein Charakter auf die Schatten losgelassen werden darf oder nicht. Das scheint ziemlich viel Macht für eine einzige Person zu sein, doch die Charaktererschaffung sollte von Spielleiter und Spielern gemeinsam durchgeführt werden, die daran zusammenarbeiten, Charaktere zu entwickeln, die zum angestrebten Spielstil und -niveau passen. Wenn Sie mit einem vollvercyberten, waffenstarrenden Monster-Ork in ein Szenario einsteigen wollen, das auf mysteriöse Elfenzauberer zugeschnitten ist, dann wird das wahrscheinlich einiges Stirnrunzeln verursachen, also einigen Sie sich zuerst mit dem Spielleiter und versuchen Sie, mit ihm zusammen ein Gleichgewicht zwischen den Erfordernissen der Story und der Charaktergruppe und ihren eigenen Wünschen zu erreichen.

Biographischer Hintergrund

Wahrscheinlich haben Sie sich schon bei der Charaktererschaffung über die Biographie Ihres Charakters Gedanken gemacht. Wie sieht sie aus? Warum macht er das, was er macht? Woher hat sie diesen Cyberarm? Wieso lautet sein Straßenname Lucky Louie? Warum läuft sie in den Schatten? Woher hatte er sein erstes Cyberdeck? Dies ist jetzt der Zeitpunkt, an dem Sie die persönliche Geschichte Ihres Charakters ausarbeiten. Je nach Erfordernissen der Story können Sie dies in detaillierter Form oder in groben Abrissen machen. Versuchen Sie es mit folgenden Vorschlägen:

• Notieren Sie sich einige Zitate, die Ihr Charakter von sich geben könnte. Drei oder vier sollten reichen. Die Literatur steckt voller Figuren, die durch ein einziges Zitat charakterisiert werden können – von „Gebt mir Freiheit oder gebt mir den Tod!" bis hin zu „Kleines Tänzchen gefällig, Ratte?" Fesseln Sie unsere Vorstellungskraft und geben Sie uns etwas, an dem wir ihren Charakter festmachen können.
• Schreiben Sie einen kurzen Absatz über Ihren Charakter, so als würde ein Außenstehender ihn beschreiben. Holen Sie sich dafür in den kurzen Beschreibungen der Beispielcharaktere Anregungen.
• Notieren Sie sich einen kurzen Lebenslauf Ihres Charakters. Das gibt der gewählten Prioritätenverteilung Ihres Charakters einen fiktiven Hintergrund.
Blättern Sie zurück und lesen Sie sich noch einmal die Abschnitte über unsere Beispielcharaktere in der Charaktererschaffung durch. Wir haben die ganze Zeit über Entscheidungen getroffen und dabei der Biographie des Kampfmagiers und der Spezialagentin immer mehr Form gegeben. Mit dieser Methode können Sie die Wesenszüge und magischen Fähigkeiten Ihres Charakters beschreiben und erklären, wie und wo er an seine Ressourcen, seine Ausbildung und seine Ausrüstung gekommen ist.



Machen Sie Ihr Spiel!
Jetzt ist es soweit: Nehmen Sie Ihre Würfel und gehen Sie auf ein paar Shadowruns!

BEISPIELCHARAKTERE

Das folgende Kapitel enthält sechzehn vorgefertigte Beispielcharaktere, die Sie als Startcharaktere oder als Grundlage für die Erschaffung neuer Charaktere verwenden können. Ab S. 326 finden Sie jeweils viertelseitengroße Datenbögen, auf denen die Ausrüstung jedes Beispielcharakters sowie seine Würfelpools, Connections, sein Lebensstil und sein Startgeld verzeichnet sind.
Diese Charaktere wurden mit den in diesem Kapitel erklärten Regeln der Charaktererschaffung kreiert. Die Prioritäten (A, B, C, D, E), die jeder Kategorie zugewiesen wurden, sind auf den Charakterbögen in Klammern angegeben. Wir haben zum Beispiel dem *Ki*-Adepten bezüglich der Rasse die Priorität E zugewiesen, was sich auf dem Bogen als **Rasse (E): Mensch** liest. Die anderen Kategorien, deren Prioritätenzuweisung wir auf dem Charakterbogen notiert haben, sind Attribute, Fertigkeiten und Ressourcen.
Die Priorität, die wir der Magie zugewiesen haben, ist nicht auf dem Datenbogen angegeben, kann jedoch leicht bestimmt werden. Der *Ki*-Adept hat Priorität B auf Magie, bei allen anderen magiebegabten Charakteren muß der Magie die Priorität A zugewiesen werden. Alle nichtmagischen Charaktere weisen der Magie die niedrigste verfügbare Priorität zu. Bei Metamenschen ist dies Priorität E, bei Menschen Priorität D (bei einem menschlichen Charakter muß die Priorität E der Rasse zugeordnet werden).

DIE VERWENDUNG DER BEISPIELCHARAKTERE

Die im Folgenden beschriebenen Charaktere sind nur einige der Charaktertypen, die Sie in *Shadowrun* spielen können. Sie wurden nach Gesichtspunkten erschaffen, die eine möglichst große Variationsbreite und möglichst interessante Biographien demonstrieren sollen. Dieses Kapitel ist in keinster Weise eine vollständige Auflistung, ebensowenig soll es suggerieren, daß bestimmte Charaktertypen nur von bestimmten Rassen gespielt werden können. Das Kapitel soll vielmehr zeigen, daß alle Rassen mit allen Charaktertypen kombiniert werden können. Wenn Ihnen ein Beispielcharakter gefällt, Sie jedoch lieber eine andere Rasse haben wollen, dann können Sie sich einen entsprechenden Charakter nach den angegebenen Prioritätenrichtlinien erschaffen. Da die Fertigkeiten jedoch mit den Attributen zusammenhängen, ist es in der Regel einfacher, einen ganz neuen Charakter zu erschaffen, als einen Beispielcharakter an eine neue Rasse anzupassen.
Andererseits, wenn Ihnen Rasse und „Beruf" eines Beispielcharakters gefallen, Sie ihn aber lieber mit anderen Fertigkeiten sehen würden, dann ist es relativ leicht, die angegebenen Fertigkeiten durch andere zu ersetzen, insbesondere bei den Wissensfertigkeiten.
Und schließlich, da das Geschlecht eines Charakters im *Shadowrun*-System keinerlei Vor- oder Nachteile mit sich bringt (außer irgendwelchen, die der Spieler durch Rollenspiel zum Ausdruck bringt), steht es Ihnen jederzeit frei, das Geschlecht eines Beispielcharakters zu ändern – wenn Sie einen männlichen Spezialagenten oder einen weiblichen *Ki*-Adepten spielen wollen, dann tun Sie es!

Ihr Charakter im Spiel
Bei jedem Beispielcharakter haben wir einen Abschnitt „... Im Spiel" hinzugefügt, der Ihnen eine kleine Biographie für die Figur liefert und mit dessen Hilfe Sie die Persönlichkeit Ihres Charakters aufbauen können. Die Unterschiede mögen teilweise klein sein, doch jeder Charakter ist verschieden von jedem anderen. Betrachten Sie diese Beschreibungen als Grundlage für und Einblick in den jeweiligen Charakter und die Gründe, warum er so ist, wie er ist. Der Unterschied zwischen einem Waffenspezialisten und einem Söldner maggering erscheinen; beide sind hochgerüstete, schwerbewaffnete Kampfveteranen. Der Unterschied ist, daß der Waffenspezialist mehr ein Künstler ist, während der Söldner voll und ganz ein Kämpfer ist – ein Unterschied, der sich im Rollenspiel als bedeutsam erweisen kann. Und natürlich gibt es noch viele weitere Variationen jedes Charaktertyps als die, die wir hier beschrieben haben.

KI-ADEPT

RASSE (E): Mensch

ATTRIBUTE (A):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	6	6(7)	3	6	4	6	6	6(8)

AKTIONSFERTIGKEITEN (C):

Athletik	6
Knüppel (Rattanstäbe)	5 (7)
Gebräuche	3
Heimlichkeit	6
Wurfwaffen	6
Waffenloser Kampf	6 (8)

WISSENSFERTIGKEITEN:

Chinesisch	4
Lesen/Schreiben	2
Englisch	5
Lesen/Schreiben	2
Filipino	4
Lesen/Schreiben	2
Legendäre Kämpfer	3
Magietheorie	4
Medizin	4
Meditation	4
Philosophie	4
Professionelle Leibwache	4
Bildhauerei	3

***KI*-ADEPTENKRÄFTE:**

Gesteigerte Stärke	(1)
Gesteigerter Waffenloser Kampf	(2)
Gesteigerte Reflexe	(1)
Todeskralle	(M)
Schmerzresistenz	(3)

RESSOURCEN (D): 20.000¥

DER *KI*-ADEPT IM SPIEL

Der *Ki*-Adept ist ein magisch aktiver Charakter, der dem Weg des Körpers folgt. Statt aufwendige Sprüche zu wirken, verwendet er seine Magie innerlich, um seinen Körper und seinen Geist bis zu ihrem vollen Potential zu entwickeln, sowohl physisch als auch mental und spirituell. Er kann seinen Körper perfekt als Waffe einsetzen und ist in der Lage, einiges einzustecken, ohne ins Wanken zu geraten. Seine Magie hat außerdem seine Schnelligkeit und Reflexe gesteigert. In Kombination mit seiner Beweglichkeit, Heimlichkeit und Atlethik erlaubt dies dem *Ki*-Adepten, mit Leichtigkeit in die Rolle eines Ninjas, Spions oder Diebes zu schlüpfen.

Der *Ki*-Adept ist jedoch mehr als nur eine lautlose Tötungsmaschine; er ist auch ein begabter Schüler der Magie, Philosophie, Kunst und Sprachen. Er übt sich in der Kontrolle über seinen Geist ebenso oft wie in der Kontrolle über seinen Körper, indem er sich mit Meditation und Bildhauerei beschäftigt. Neben seiner Schattenarbeit betätigt er sich noch als Leibwächter, wo seine Geduld, Aufmerksamkeit und Selbstkontrolle ständig auf die Probe gestellt werden.

KAMPFDECKER

RASSE (D): Ork

ATTRIBUTE (C):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
6	4	5(7)	2	5	5	1,54	0	4(6)

AKTIONSFERTIGKEITEN (B):

Motorrad	4
Computer	6
Computer B/R	4
Cyberimplantatwaffen (Sporn)	4 (6)
Elektronik B/R	4
Gebräuche (Matrix)	1 (3)
Pistolen	5
Heimlichkeit	4
Waffenloser Kampf	4

WISSENSFERTIGKEITEN:

Data Havens	5
Englisch (Decker)	3 (5)
Lesen/Schreiben	2 (NA)
Jackpoint-Ortung	4
Japanisch	3
Lesen/Schreiben	1
Matrixgangs	4
Konzernhosts in Seattle	4
Zwielichtige Ork-Kneipen	4
Comics aus dem 20. Jhd.	4

CYBERWARE:

- 2 Datenbuchsen (Alphaware)
- Headware Memory (Alphaware, 200 Mp)
- Headware-Funk (Alphaware, Stufe 5)
- Offensichtlicher Cyberarm (mit eingebauter Smartgunverbindung, erhöhte Stärke [Stufe 2] und einziehbarem Sporn)
- Reflexbooster (Alphaware, Stufe 1, mit Reflextrigger)

RESSOURCEN (A): 1.000.000 ¥

DER KAMPFDECKER IM SPIEL

Während die meisten Decker es vorziehen, aus einigen Kilometern Entfernung in das Geschehen einzugreifen, um ihrem Team in der Matrix mit Unterstützung, Beinarbeit und Anti-Sicherheits-Maßnahmen zur Seite zu stehen, steckt der Kampfdecker lieber mitten in der Action. Er ist der ideale Mann für Runs, bei denen ein direkter Zugang zu einem Computersystem erkämpft werden muß. Sicher, er kann sich einschleichen, elektronische Sicherheitssysteme überbrücken und das Hacken schnell und effektiv erledigen, doch wenn es hart auf hart kommt, kann er es mit den meisten Schlägertypen und Sicherheitsgardisten aufnehmen.

Daß er groß und für Schnelligkeit und Nahkampf verchromt ist, heißt noch lange nicht, daß er ein schlechter Decker sein muß. Er lebt für den Kick der Matrix, und zwar so sehr, daß er sich eine zweite Datenbuchse implantieren ließ, damit er sich nicht ausstöpseln muß, um Zugang zu anderen Geräten zu bekommen. Wenn der Kampfdecker nicht auf einem Run ist, hält er Augen und Ohren in den Schatten offen, um sich und seine Teamkollegen auf dem laufenden zu halten.

KAMPFMAGIER

RASSE (C): Troll

ATTRIBUTE (B):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
6(7)	5	6	4	4	6	6	6	4

AKTIONSFERTIGKEITEN (E):

Beschwören	6
Gebräuche (Straße)	3 (5)
Einschüchterung	4
Klingenwaffen (Schwerter)	4 (6)
Hexerei (Spruchzauberei)	3 (7)
Maschinenpistolen	3

WISSENSFERTIGKEITEN:

Chinesisch (Triaden)	1 (3)
Englisch (Stadtsprache)	3 (5)
Lesen/Schreiben	1 (NA)
Gang-Identifizierung	4
Magietheorie	4
Paranormale Wesen (Urban)	1 (3)
Redmond Barrens	4
Seattler Ork-Unterwelt	4
Triadenpolitik	2

ZAUBERSPRÜCHE:

Heilen	4
Reaktion steigern	3
Blitzstrahl	4
Manaball	(E) 5
Manablitz	4
Energieball	(E) 5
Betäubungsblitz	4

RESSOURCEN (D): 20,000¥

DER KAMPFMAGIER IM SPIEL

Der Daseinszweck des Kampfmagiers ist es, Tod und Zerstörung zu säen, sei es physisch oder magisch. Er ist groß, laut und einschüchternd und besonders nützlich dafür, seinen Teamgefährten aus der Patsche zu helfen. Der Kampfmagier ist kein schwächlicher Bücherwurm von einem Zauberer. Er liebt die Erregung des Kampfes und kämpft mit Feuerwaffen, Schwert oder seinem Repertoire an zielgerichteten oder flächenwirksamen Zaubern. Er kann einem genauso leicht das Genick brechen, wie er einem das Gehirn mit der vollen Power seines Blitzstrahls röstet.

Zum Schattenlaufen gehört jedoch mehr, als Leute umzulegen, daher ist er auch in der Lage, Opfer auszuschalten, ohne sie gleich umzubringen (manchmal braucht man Informationen dringender als noch eine Leiche), und er kann im Kampf verwundete Teamgefährten magisch heilen. Wenn Zaubersprüche nicht das richtige Mittel zum Erfolg sind, kann der Kampfmagier auch Einschüchterung und seine Straßenfertigkeiten einsetzen, um die Situation zu klären.

SPEZIALAGENTIN

RASSE (C): Elf

ATTRIBUTE (D):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
3	5	3	6	4	3	3,22	0	4

AKTIONSFERTIGKEITEN (A):

Athletik	6
Knüppel (Betäubungsschlagstock)	3 (5)
Computer	4
Elektronik (Magschlösser)	3 (5)
Gebräuche (Konzern)	5 (7)
Verhandlung (Überreden)	5 (7)
Pistolen	4
Heimlichkeit	6
Waffenloser Kampf (Fußtritte)	3 (5)

WISSENSFERTIGKEITEN:

Konzernfinanzen	4
Konzernpolitik	4
Elfische Weine	1
Englisch	4
Lesen/Schreiben	2
Japanische Kultur	4
Japanisch	4
Lesen/Schreiben	2
Moderner Jazz	1
Psychologie	4

CYBERWARE:

Verstärkte Reflexe (Stufe 1)
Cyberohren (Alphaware [mit Dämpfer, Audioverstärkung, Recorder])
Cyberaugen (Alphaware [mit Kamera, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Retinakopie (Stufe 3) und Infrarotsicht])
Datenbuchse (Alphaware)
Headware Memory (150 Mp)
Funk (Alphaware, Stufe 6)
Smartgunverbindung (Alphaware)

RESSOURCEN (B): 400.000¥

DIE SPEZIALAGENTIN IM SPIEL

Die Spezialagentin ist eine Meisterin in der Kunst der Infiltration und des unberechtigten Zugangs. Ihre Fertigkeiten und ihre Ausrüstung ermöglichen es ihr, ihre Zielobjekte und -personen zu überwachen und Informationen zu sammeln. Mit ihrer Elektronikfertigkeit, der passenden Ausrüstung und ihrer Retinakopie kann sie Sicherheitssysteme umgehen wie ein Megakonzern die Steuern. Physische Hindernisse werden durch den Einsatz ihrer Athletikfertigkeit überwunden, und Wachtposten können überredet oder notfalls ausgeschaltet werden. Wenn sie einmal drinnen ist, kann sie sich lautlos bewegen, lautlos über ihren Headware-Funk kommunizieren und mit ihren vercyberten Sinnen und ihren Scannern nach Ärger Ausschau halten. Alles, was sie mit ihren gesteigerten Sinnen hört oder sieht, kann in ihrem Headware Memory aufgezeichnet und gespeichert werden. Die Agentin pflegt konsequent ihre Tarnidentität, mit der sie ihre wahre Identität und ihre Ziele verbirgt und nichtsahnende Opfer in Sicherheit wiegt. Sie arbeitet am liebsten allein, doch kann sie auch als Teil eines größeren Teams tätig werden, das sich auf Undercoveraktivitäten spezialisiert hat.

DROHNENRIGGER

RASSE (D): Zwerg

ATTRIBUTE (C):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	5	5	3	5	5	1,43	0	5(9)

AKTIONSFERTIGKEITEN (A):

Auto	5
Auto B/R	3
Computer	3
Elektronik	5
Elektronik B/R	4
Gebräuche	3
Geschütze	6
Pistolen	4
Rotormaschinen	5
Rotormaschinen B/R	3
Vektorschubmaschinen	5
Vektorschubmaschinen B/R	3

WISSENSFERTIGKEITEN:

Computertheorie	4
Englisch	6
Lesen/Schreiben	3
Mafiafinanzen	4
Oper	3
Trideo-Piratensender	5
Verstecke	4
Schrottplätze in Seattle	5

CYBERWARE

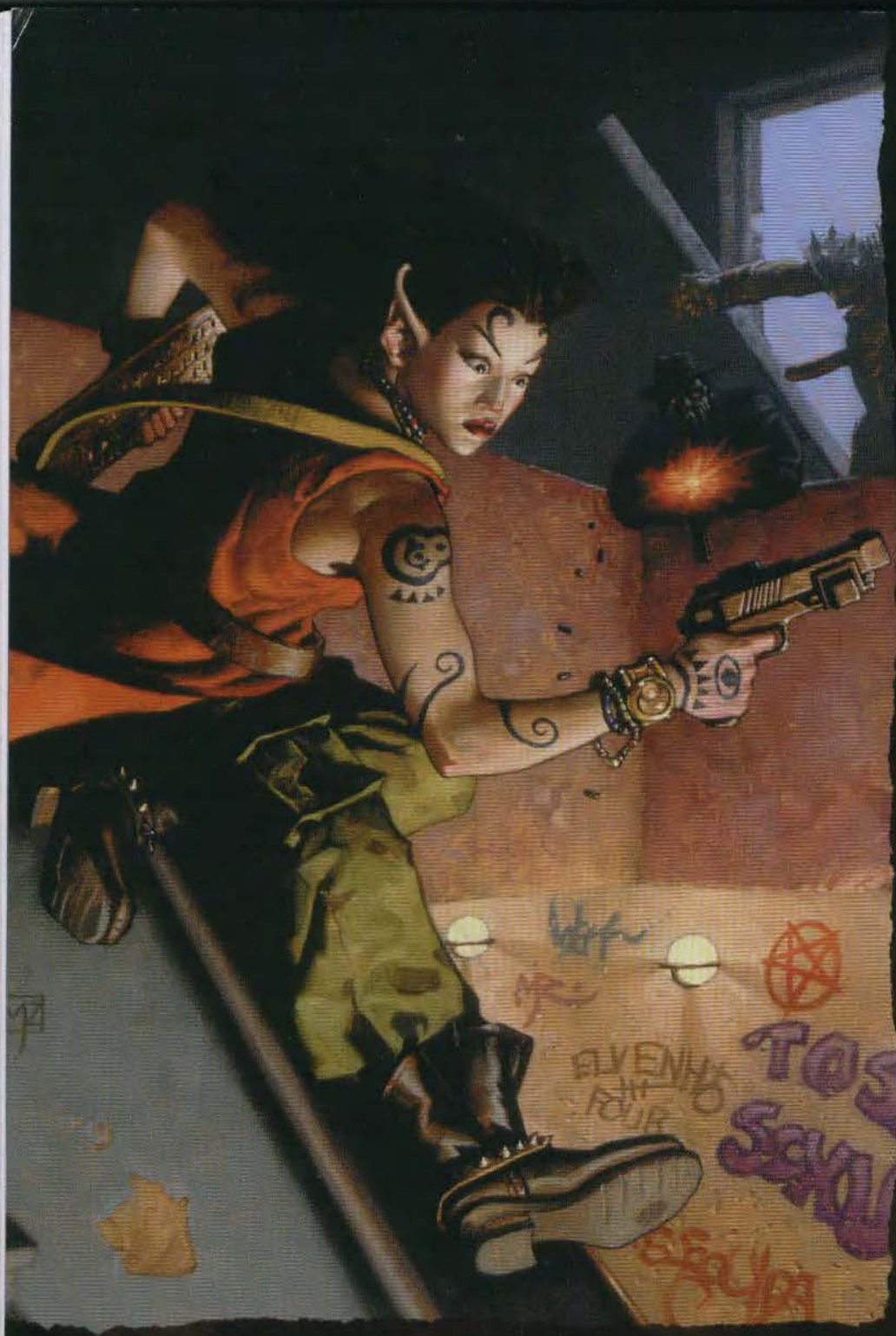
- Cyberaugen (Alphaware [mit Bildverbindung, Infrarotsicht und Blitzkompensation])
- Kommleitung 5
- 2 Datenbuchsen (Alphaware)
- Headware Memory (Alphaware, 100 Mp)
- Headware-Funk (Alphaware, Stufe 5)
- Wissenssoftverbindung (Alphaware)
- Smartverbindung (Alphaware)
- Fahrzeug-Steuereinrichtung (Alphaware, Stufe 2)

RESSOURCEN (B): 400.000¥

DER DROHNENRIGGER IM SPIEL

In der paranoiden Ultrasicherheits-Gedankenwelt des 21. Jahrhunderts sind die Dienste des Drohnenriggers sehr gefragt. Dank seiner Fertigkeiten und Maschinen bietet er eine anonyme und oft unentdeckbare Methode für Überwachung, Schutz und Angriff. Jeder, vom Sensationsreporter und Trideopiraten bis hin zum Detektiv und Shadowrunner, braucht den Drohnenrigger. Auch Konzernschlipse, die nach Dreck suchen, mit dem sie einen Konkurrenten beschmeißen können, werden gute Creds für seine Überwachungsdienste zahlen.

Doch der Drohnenrigger ist nicht nur ein Informationsbeschaffer. Er ist bereit und in der Lage, sich in jede Kampfsituation zu stürzen. Er lenkt seine Drohnen, als wären es zusätzliche Runner auf einer Mission. Er kann den Feinden mehrere Feuergefechte gleichzeitig liefern und dem Team den Rücken decken. Er kann Fluchtfahrzeuge für den schnellen Rückzug steuern. In seiner „Freizeit" findet man ihn auf allen bekannten Schrottplätzen der Stadt, wo er nach Ersatzteilen für seine „Babies" sucht.



DAS CHAMÄLEON

RASSE (C): Elf

ATTRIBUTE (B):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
3	6	3	8	6	4	4,26	0	6

AKTIONSFERTIGKEITEN (D):

Auto	2
Gebräuche	6
Verhör	6
Verhandlung	6
Pistolen (Fichetti Security)	2 (4)
Heimlichkeit	4
Waffenloser Kampf (Judo)	2 (4)

WISSENSFERTIGKEITEN:

Elfische Gesellschaft	4
Englisch	5
Lesen/Schreiben	2
Esoterisches Wissen	4
Literatur	3
Megakonzernpolitik	5
Moderne Kunst	4
Sperethiel	4
Lesen/Schreiben	2
Seattler High Society	5
Unterweltpolitik	5

CYBERWARE:

- Datenbuchse (Alphaware)
- Displayverbindung (Alphaware-Retinamodifikation)
- Ohrrecorder (Alphaware)
- Headware Memory (Alphaware, 150 Mp)
- Wissenssoftverbindung (Alphaware)
- Retinauhr (Alphaware-Retinamodifikation)
- Retinakopie (Stufe 5)
- Selektiver Geräuschfilter (Stufe 5)
- Stimmenmodulator mit Playback und Zweitmuster (Stufe 6)

RESSOURCEN (A): 1.000.000¥

DAS CHAMÄLEON IM SPIEL

Das Chamäleon ist die Schattenkämpferin mit der güldenen Zunge. Bei ihr geht es nicht um Waffen, Cyberware oder Magie. Es geht um Stil und Charisma. Ob sie gerade die Aufgabe hat, einen Vertrag auszuhandeln, einen Gefangenen zu verhören oder sich an einem Wachtposten vorbeizureden – sie ist das perfekte soziale Chamäleon. Nichts kann sie erschüttern. Sie kommt mit Straßenkids genauso gut zurecht wie mit High-Society-Persönlichkeiten.

Sie kann sich stundenlang über Politik, Literatur und Kunst unterhalten oder ihr Gegenüber mit bizarrem Wissen verblüffen. Es wäre jedoch ein Fehler, sie nur als Maulheldin abzutun. Ihre Fähigkeiten, andere zu täuschen und zu imitieren (vor allem mit ihrem Stimmenmodulator und ihrer Retinakopie), machen sie zu einer idealen Spezialistin für Undercoveraktionen. Dazu hat sie eine Unzahl von Connections und zahlreiche Schlupfwinkel, in denen sie untertauchen kann, ohne eine Spur zu hinterlassen, was immer nützlich ist, wenn es mal nicht nach Wunsch läuft.

PRIVATDETEKTIV

RASSE (D): Ork

ATTRIBUTE (B):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	5	5	5	6	5	6	0	5

AKTIONSFERTIGKEITEN (A):

Athletik	3
Biotech	3
Auto	3
Computer	5
Elektronik	5
Gebräuche	5
Verhör	5
Einschüchterung	4
Verhandlung	5
Pistolen	4
Heimlichkeit	5
Waffenloser Kampf	4

WISSENSFERTIGKEITEN:

Chemie (Pharmazeutika)	2 (4)
Englisch (Stadtsprache)	4 (6)
Lesen/Schreiben	2 (NA)
Forensik	4
Gang-Identifizierung	4
Magietheorie	2
Medizin	4
Polizeimaßnahmen	4
Spanisch	3
Lesen/Schreiben	1
Unterweltpolitik	4

RESSOURCEN (C): 90.000¥

DER PRIVATDETEKTIV IM SPIEL

Der Privatdetektiv ist eigentlich ein Relikt aus der Zeit vor dem Erwachen. Doch seine Fertigkeiten, die er in den Schatten geschärft hat, werden allseits geschätzt – schmutzige Geheimnisse ausgraben, Leute aufspüren und Connections einsetzen. Nur weil er nicht in diese Welt zu gehören scheint, heißt das nicht, daß er nicht ständig auf dem laufenden ist, was die für seine Tätigkeit wichtigen Spezialgebiete angeht. Er ist nicht vercybert, weiß aber mit seinen Fäusten umzugehen, auch wenn er sich lieber auf seine Cleverneß verläßt, wenn es einmal Probleme gibt. Seine Lieblingswaffe ist die allerneuste Observations-Ausrüstung – mit der er schon so manchen Gegner zur Strecke gebracht hat.

Der Privatdetektiv vertritt die kleinen Durchschnittsbürger in den Schatten – diejenigen, die sich nicht selbst zu helfen wissen. Der Privatdetektiv nimmt ihre Aufträge an, auch wenn die Bezahlung eher mager ausfällt, und bringt sie mit einer an Sturheit grenzenden Hartnäckigkeit zu Ende. Er balanciert auf dem schmalen Grat zwischen Gesetz und Unterwelt, und wenn die Autoritäten keine Gerechtigkeit walten lassen, so sorgt er selbst dafür, indem er schnell ein paar brisante Dateien in eine Schatten-Database, ein Mediennetz oder noch schlimmeres herablädt.

SÖLDNER

RASSE (C): Troll

ATTRIBUTE (A):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
10(13)	5(7)	9(11)	2	4	4	1,02	0	4(5)

AKTIONSFERTIGKEITEN (D):

Sturmgewehre	5
Gebräuche (Söldner)	1 (3)
Schwere Waffen	6
Raketenwaffen	4
Pistolen	4
Heimlichkeit (Schleichen)	2 (4)
Waffenloser Kampf	6

WISSENSFERTIGKEITEN:

Wüstenkriege	4
Elektroniktheorie	4
Englisch	5
Lesen/Schreiben	2
Söldner-Brennpunkte	4
Söldnergruppen	4
Gewichtheben	4

CYBERWARE:

Verstärkte Reflexe (Alphaware, Stufe 2)
Elektronische Sichtvergrößerung (Retinamodifikation)
Blitzkompensation (Alphaware-Retinamodifikation)
Kunstmuskeln (Alphaware, Stufe 2)
Smartverbindung (Alphaware)
Titan-Kompositknochen (Alphaware)

RESSOURCEN (B): 400.000¥

DER SÖLDNER IM SPIEL

Der Söldner kann mit zwei Worten beschrieben werden: „Professioneller Kämpfer". Er hat seine eigenen Glaubensvorstellungen und Ziele, doch im Endeffekt hat er die Ausbildung, Fähigkeiten und Erfahrung, jederzeit jeden Job anzunehmen – und das wird er auch tun, wenn die Bezahlung stimmt. Er ist ein Veteran aus zahlreichen Kriegen und Scharmützeln, vom Guerillakrieg der Yucatanrebellen in Aztlan bis hin zu den Wüstenkriegen in verheerten Regionen Afrikas, in denen die Megakonzerne ihren Truppen Kampftraining verschaffen, indem sie sie aufeinanderhetzen. Von seiner bisherigen Arbeit und seinen Reisen hat er zahlreiche gute Connections mitgebracht, die ihm Zugang zu militärischer Ausrüstung, Informationen und medizinischer Versorgung geben.

Der Söldner ist hervorragend im Umgang mit schweren Waffen ausgebildet – dem Militärkram, den man nicht an jeder Straßenecke findet. Als schneller und verstohlener Troll ist er der ideale Mann für jedes Team, das gute mobile Feuerkraft braucht.

GANGMITGLIED

RASSE (C): Troll

ATTRIBUTE (A):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
11(13)	5	10	2	3	3	5,25	0	4

AKTIONSFERTIGKEITEN (B):

Athletik	4
Motorrad	3
Knüppel	6
Cyberimplantatwaffen (Handklinge)	3 (5)
Gebräuche (Straße)	1 (3)
Einschüchterung (körperlich)	3 (5)
Pistolen	4
Waffenloser Kampf	6
Peitschen (Ketten)	4 (6)

WISSENSFERTIGKEITEN:

BTL-Dealer	3
Billigen Synthahol trinken	3
Englisch (Stadtsprache)	3 (5)
Lesen/Schreiben	1 (NA)
Gang-Identifizierung	3
Gang-Reviere	3
Prostitutionsringe	3

CYBERWARE:
Dermalpanzerung (Stufe 1)
Einziehbare Handklinge

RESSOURCEN (D): 20.000¥

DAS GANGMITGLIED IM SPIEL

Der Sprawl ist die Heimat der Gangs – jede Seitenstraße, jede Kneipe, jedes verlassene Gebäude, jedes brennende Auto. Das Gangmitglied ist das, was man als Straßenmuskeln kennt, und es hat die entsprechenden Chummer, das Vorstrafenregister und die Narben. Sein Leben ist voller Gewalt und Machtgehabe. Solange er derjenige ist, der die Schläge verteilt, bleibt er an der Spitze des Straßenabschaums – ein kleiner Fehltritt, und er rutscht mit dem restlichen Müll ab. Ob er nur ein kleines Schutzgeldgeschäft betreibt oder mit den richtig "schweren Jungs" des organisierten Verbrechens zusammenarbeitet, seine Stärke, seine Fertigkeiten und seine einschüchternde Erscheinung machen ihn sehr nützlich. Er benutzt selten seine Waffe – für ein Gangmitglied sind Kanonen eine gute Rückendeckung; doch wenn du nicht in der Lage bist, den Schädel deines Gegners mit bloßen Fäusten zu knacken (yeah, Implantate, Fahrradketten und Bleirohre gelten dabei auch), dann gehörst du nicht in die Straßen.

STRASSENMAGIERIN

RASSE (C): Elf

ATTRIBUTE (D):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
2	4	1	6	5	6	6	6	4

AKTIONSFERTIGKEITEN (E):

Auren Lesen	5
Beschwören	6
Gebräuche	4
Pistolen	3
Hexerei	6
Heimlichkeit	4

WISSENSFERTIGKEITEN:

Englisch	4
Lesen/Schreiben	2
Magietheorie	5
Magische Gruppen	3
Magische Bedrohungen	4
Geisternamen	5
Parapsychologie	5
Sperethiel	3
Lesen/Schreiben	1
Tir Tairngire-Politik	3

ZAUBERSPRÜCHE:

Panzer	5
Feinde aufspüren	4
Beeinflussen	5
Heilen	5
Levitieren	5
Manablitz	6
Physische Maske	4

RESSOURCEN (B): 400.000¥

DIE STRASSENMAGIERIN IM SPIEL

Die Straßenmagierin ist der ausgewogenste Charakter unter den Zauberern, die in den Schatten laufen. Sie liebt den Thrill des Lebens auf der Straße, kann sich jedoch leicht in die normale Gesellschaft integrieren. Ihre Fertigkeiten und Zaubersprüche reflektieren diese Ausgewogenheit und umfassen ein weites Gebiet magischer Fähigkeiten, vom Kampf über die Illusion bis zur Heilung.

Die Magie ist der Mittelpunkt ihres Lebens, und ihre vielfältigen Aspekte faszinieren sie, doch das steht ihrer Arbeit als Shadowrunnerin nicht im Weg. Sie erfüllt zuverlässig ihren Anteil an der Teamarbeit, der in astraler Überwachung, um Überraschungen zu vermeiden, oder dem Aufrechterhalten eines Maskierungszaubers für ein Infiltrationsteam bestehen kann. Wenn es brenzlig wird, kann sie immer auf ihre Elementargeister zurückgreifen, die ihr den Rücken decken. Magische Bedrohungen und Zauberer, die sich der „Schwarzen Kunst" verschrieben haben, interessieren sie ebenfalls, und sie ist manchmal sogar bereit, Risiken einzugehen, um ein Exemplar einzufangen oder einen genaueren Blick auf eine astrale Verunreinigung zu werfen.

STRASSENSAMURAI

RASSE (E): Mensch

ATTRIBUTE (A):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4(6)	6	5(7)	3	6	3	0,01	0	6(11)

AKTIONSFERTIGKEITEN (C):

Athletik	4
Cyberimplantatwaffen (Sporn)	4 (6)
Klingenwaffen	3
Gebräuche (Straße)	2 (4)
Führung	3
Pistolen	6
Heimlichkeit	4
Maschinenpistolen	6

WISSENSFERTIGKEITEN:

Bushido-Philosophie	5
Englisch	5
Lesen/Schreiben	2
Gang-Identifizierung	4
Japanisch	4
Lesen/Schreiben	2
Japanische Gesellschaft	3
Megakonzern-Sicherheit	4
Sicherheitsprozeduren	4
Shadowrunner-Treffpunkte	4
Taktik kleiner Einheiten	6

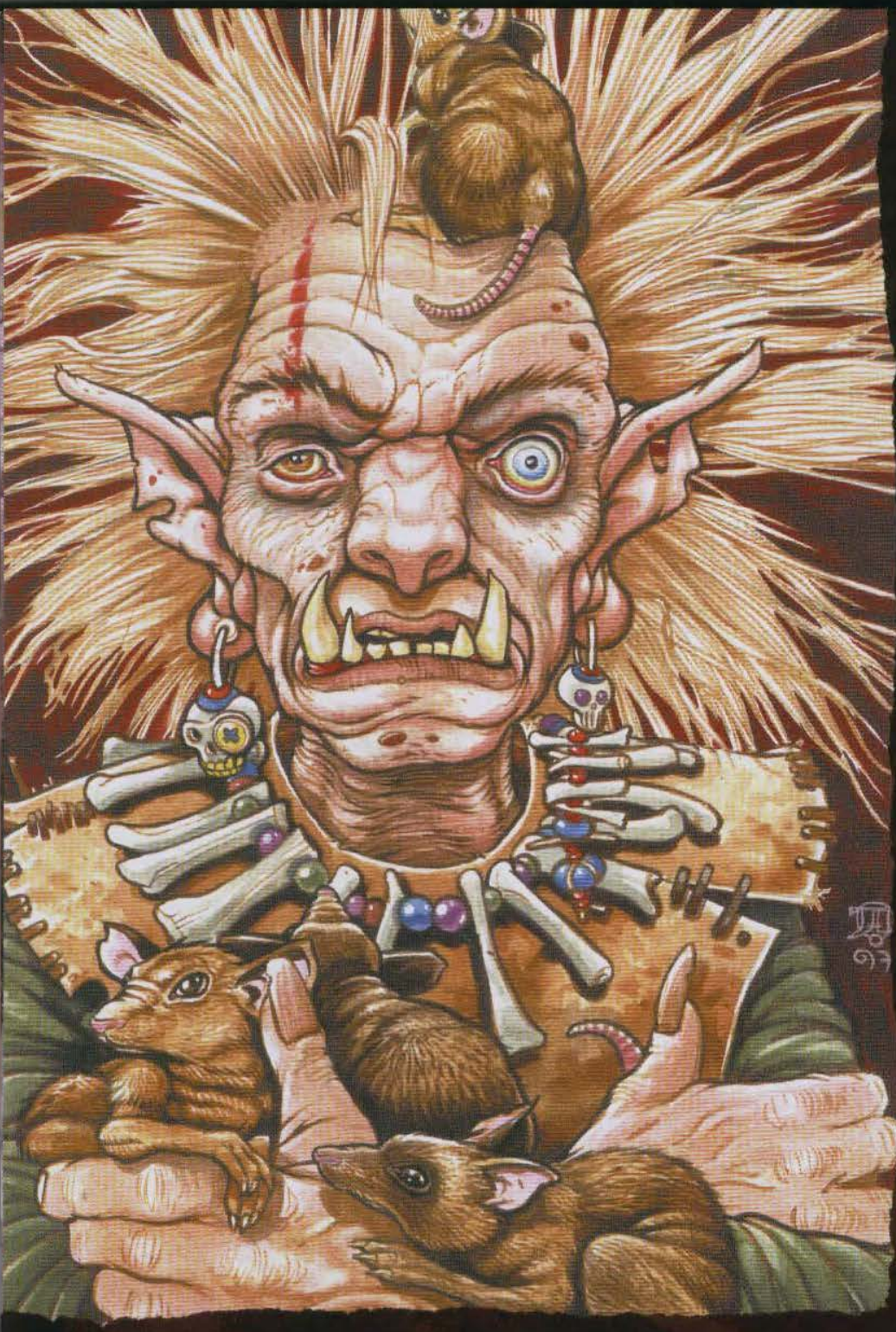
CYBERWARE:

Cyberaugen (Alphaware [mit Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Schutzdeckel, Infrarotsicht, und Bildverbindung])
Dämpfer (Alphaware)
Datenbuchse (Alphaware)
Dermalpanzerung (Alphaware, Stufe 1)
Audioverstärker (Alphaware)
2 Offensichtliche Cyberarme [mit Smartverbindung, 2 Einziehbaren Spornen und Erhöhter Stärke (Stufe 3)]
Smartverbindung (Alphaware)
Reaktionsverbesserung (1)
Reflexbooster (Stufe 2)

RESSOURCEN (B): 400.000¥

DER STRASSENSAMURAI IM SPIEL

Der Straßensamurai ist mehr als ein urbanes Raubtier oder ein Teil-Cyborg, er ist ein Freiberufler mit einem strikten Ehrenkodex. Er kennt sich mit Samuraitraditionen genauso gut aus wie mit modernen Sicherheitsprozeduren. Der Samurai versucht immer, dem ehrlosen Abschaum der Straße einen Schritt voraus zu sein, indem er seinen Körper mit der allerneusten Cyberware modifiziert, immer dicht am Abgrund des Wahnsinns, während er mehr und mehr Fleisch unter dem Messer des Cyberchirurgen verliert.
Er verkauft seine Fertigkeiten, seine Ausbildung und Cyberware, doch er ist kein unmoralischer Killer und lehnt unehrenhafte Jobs ab. Seine Erfahrung und seine Führungsqualitäten lassen ihn oft die Verantwortung in Shadowrunnerteams übernehmen, da er eine fundierte Ausbildung in der Ausarbeitung detaillierter Einsatzpläne und Missionsziele genossen hat. Seine Cyberware gibt ihm einen Vorteil gegenüber dem Feind; wer ihn als primitiven Straßenpunk unterschätzt, wird diesen tödlichen Fehler bald bereuen.



STRASSENSCHAMANIN

RASSE (D): Ork

ATTRIBUTE (B):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	5	4	5	5	6	6	6	5

AKTIONSFERTIGKEITEN (C):

Beschwören	6
Elektronik B/R	4
Gebräuche (Straße)	4 (6)
Pistolen	3
Hexerei	6
Heimlichkeit	6
Waffenloser Kampf (Bisse)	2 (4)

WISSENSFERTIGKEITEN:

Ökologie (Kanalisation)	3 (5)
Englisch (Stadtsprache)	5 (7)
Lesen/Schreiben	2 (NA)
Magietheorie	5
Mechanische Fallen	4
Schnorren	5
Seattler Ork-Untergrund	3
Toxische Gefahren	4

ZAUBERSPRÜCHE:

Gerät analysieren (F)	4
Chaotische Welt	5
Leben aufspüren	4
Zauberfinger	4
Gesteigerte Unsichtbarkeit	5
Stille	4

RESSOURCEN (E): 5.000¥

DIE STRASSENSCHAMANIN IM SPIEL

Die Straßenschamanin folgt Ratte und lebt von den Abfällen der Gesellschaft, in der Kanalisation und der berüchtigten Ork-Unterwelt. Die Rattenschamanin braucht nur wenig zum Leben, und das kann sie sich zusammensuchen. Sie bewacht die Abwasserkanäle, verwendet Zaubersprüche, Geister und ihre Heimlichkeit, um Eindringlinge zu entdecken, und belästigt sie mit Magie und Fallen, bis sie wieder verschwinden. (Natürlich wird sie vorher versuchen, ihnen mittels ihrer Fähigkeiten alles Wertvolle abzunehmen.)

Für die meisten ist die Kanalisation nichts anderes als Matsch, Gift und Dreck, doch die Rattenschamanin kennt die Ökosysteme der Abwasserkanäle besser als sonst jemand auf der Welt. Durch ihren Müll erfährt sie viel über die Menschen auf der Straße, auch über ihre Stärken und Schwächen. Zusammen mit ihrer Heimlichkeit und Magie macht sie das zu einer natürlichen Expertin für das Durchbrechen von Sicherheitsbarrieren und das Eindringen in Konzernanlagen und damit zu einem wichtigen Aktivposten für jedes Shadowrunnerteam.

TECHFREAK

RASSE (E): Zwerg

ATTRIBUTE (C):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	5	5	3	6	5	4,72	0	5

AKTIONSFERTIGKEITEN (A):

Motorrad B/R	4
Biotech	3
Auto B/R	4
Computer	6
Computer B/R	6
Sprengstoffe	4
Elektronik	5
Elektronik B/R	6
Gebräuche (Matrix)	2 (4)
Schwere Waffen B/R	3
Pistolen	3
Heimlichkeit	3

WISSENSFERTIGKEITEN:

Verschwörungstheorien	4
Cybertechnologie	5
Ingenieurwissenschaften	4
Englisch	6
Lesen/Schreiben	3
Japanisch	3
Lesen/Schreiben	1
Matrix-Topographie	4
Megakonzernforschung	4
Metallurgie	4
Physik	5

CYBERWARE:

Chipbuchse (Alphaware)
Datenbuchse (Alphaware)
Headware Memory (Alphaware, 300 Mp)
Bildverbindung (Alphaware-Retina-modifikation)

RESSOURCEN (B): 400.000¥

DER TECHFREAK IM SPIEL

Der Techfreak ist eine neue Art von Decker, einer, der nicht nur Zugang zur Matrix hat, sondern sich auch mit allen elektronischen Sachen auskennt. Er kann durch die Matrix huschen und dem Team aus der Ferne helfen, oder er kann selbst mit auf den Run gehen und die neuesten elektronischen Sicherheitsgeräte aus dem Verkehr ziehen, die der Konzern gerade erst installiert hat. Er hat das Wissen, das Werkzeug und den technischen Verstand, um alle Elektronikprobleme des Teams zu lösen.

Der Techfreak vertraut allen Maschinen und versteht sie möglicherweise besser als die Leute, mit denen er herumhängt. Er ist nicht anti-sozial, aber Leuten gegenüber mißtrauisch – und die Zeit, die er mit dem Durchstöbern von Dateien über Verschwörungstheorien verbringt, macht das nicht gerade besser. Doch wenn er erst mal jemandem vertraut, dann kann der Techfreak hervorragende strategische Tips geben und zu vielerlei Problemen eine Lösung finden, vor allem wenn dabei irgendwelche Maschinen im Spiel sind.

STAMMESSCHAMANIN

RASSE (D): Zwerg

ATTRIBUTE (C):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	4	4	5	4	7	6	6	4

AKTIONSFERTIGKEITEN (B):

Athletik	3
Auren Lesen	4
Biotech (Erste Hilfe)	2 (4)
Beschwören	6
Gebräuche (Stamm)	2 (4)
Verhandlung (Betrug)	3 (5)
Projektilwaffen (Bogen)	3 (5)
Hexerei	6
Heimlichkeit	4
Waffenloser Kampf	3

WISSENSFERTIGKEITEN:

Anthropologie	4
Kochen	4
Englisch	5
Lesen/Schreiben	2
Magietheorie	4
Stammespolitik	4
Zoologie (Wildnis)	3 (5)

ZAUBERSPRÜCHE:

Verwirrung	5
Heilen (F)	5
Entzünden	4
Blitzstrahl	4
Physische Barriere	4
Beeinflussen	4

RESSOURCEN (E): 5.000¥

DIE STAMMESSCHAMANIN IM SPIEL

Die Stammesschamanin folgt dem Ruf von Rabe und lebt in der Wildnis unter freiem Himmel. Ihr Verständnis der Welt entstammt ihren Erfahrungen mit dem Fluß der Natur. Manchmal wird sie in die politischen Entscheidungen ihres Stammes einbezogen, doch sie zieht es vor, Probleme mit Witz und Streichen statt durch hohe Politik zu lösen, denn Rabe ist der Schalk und der Vorbote des Chaos. Ihre Stärken spielt sie am besten unter freiem Himmel aus, wenn das Mondlicht der Vorstellungskraft Streiche spielt.

Viele Runner unterschätzen die Stammesschamanin im Sprawl. Ihre Magie dreht sich um das Chaos, und was kann chaotischer sein als das urbane Durcheinander des Sprawls? Sie zieht natürlich Runs unter freiem Himmel vor, vor allem solche in heruntergekommenen oder verlassenen Gegenden. Sie kann verwundeten Teamgefährten helfen und die Gegenseite ablenken und täuschen. Und sie erwartet, für ihre Dienste gut entlohnt zu werden, was in der Regel ein gutes Essen beinhalten sollte.

FAHRZEUGRIGGER

RASSE (D): Zwerg

ATTRIBUTE (C):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	5	5	3	6	5	0,44	0	5(11)

AKTIONSFERTIGKEITEN (B):

Auto	5
Auto B/R	3
Elektronik B/R	4
Gebräuche	3
Hovercraft	3
Geschütze	5
Rotormaschinen	5
Rotormaschinen B/R	5
Schrotflinten (Enfield)	3 (5)
Vektorschubmaschinen	3

WISSENSFERTIGKEITEN:

Englisch (Stadtsprache)	4 (6)
Lesen/Schreiben	2 (NA)
Gang-Identifizierung (Go-Gangs)	4 (6)
Hardcore-Punkbands	3
Ingenieurwissenschaften	4
Militärflugzeuge	3
Schmuggelrouten	5
Schmugglerverstecke	5
Sioux	4
Lesen/Schreiben	2
Taktiken der NAN-Grenzpatrouillen	4

CYBERWARE:

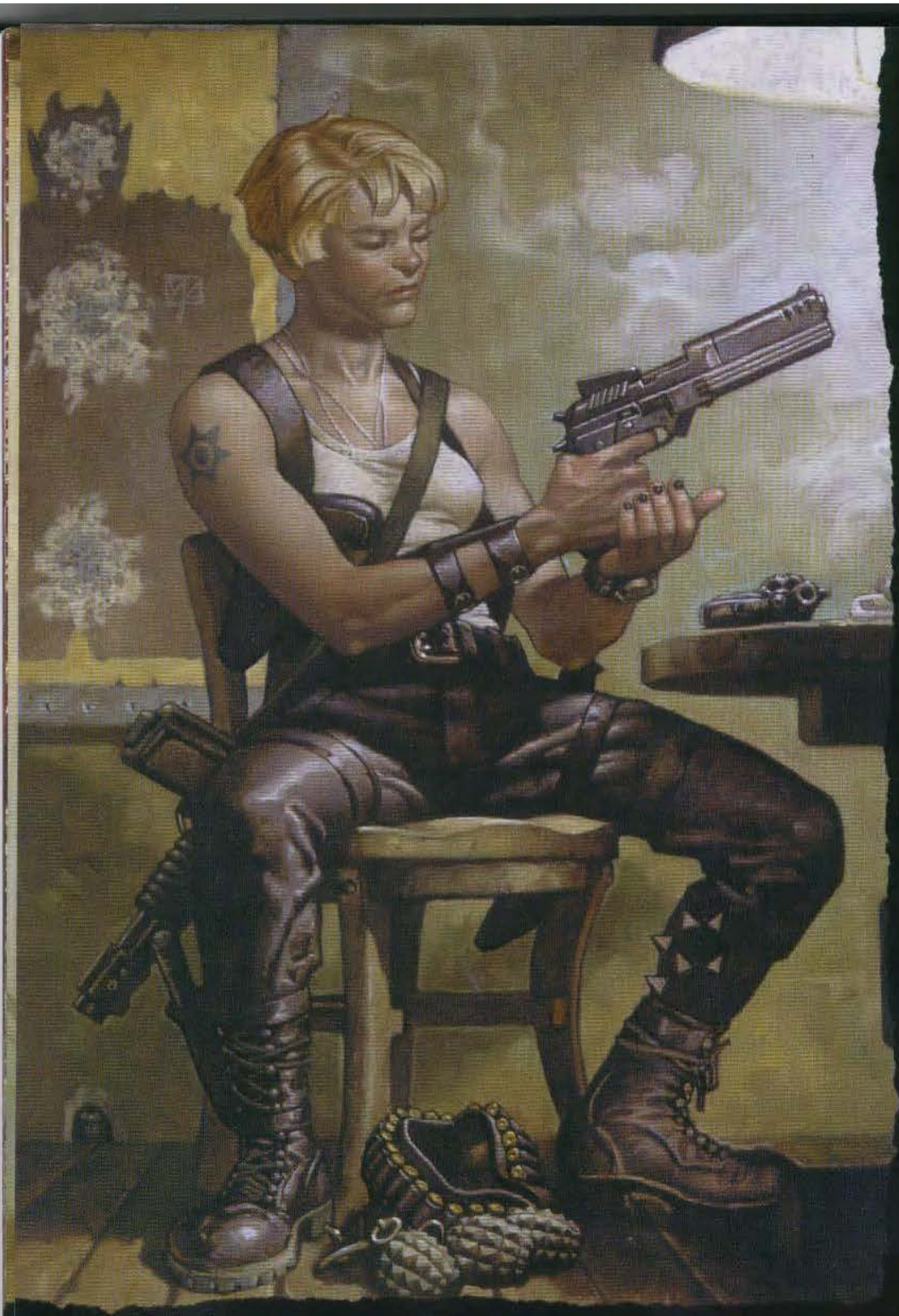
Datenbuchse (Alphaware)
Smartverbindung (Alphaware)
Fahrzeug-Steuereinrichtung (Stufe 3)

RESSOURCEN (A): 1.000.000¥

DER FAHRZEUGRIGGER IM SPIEL

Wenn etwas gefahren oder geflogen werden kann, dann kann es der Fahrzeugrigger fahren oder fliegen. Und wenn er einmal nicht weiß, wie man etwas steuert, so wird er es trotzdem probieren. Er ist zum Teil Showflieger, zum Teil Testpilot und zum Teil Mechaniker. Wenn gerade kein Fahrzeug zur Verfügung steht, dann kann er fast immer irgendwo ein kleines aufgepepptes Geschoß auftreiben, das bewaffnet und gepanzert und bereit für eine Testfahrt ist. Und keine Angst, wenn es einmal liegenbleibt – er hat das Werkzeug und die Kenntnisse, um es wieder flottzumachen.

Der Fahrzeugrigger ist ein Experte im Fahrzeugkampf, sei es eine Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagd durch die Innenstadt, ein Luftkampf in den Stammesländern oder das sichere Entkommen mit einem Fluchtfahrzeug. Wenn seine schweren Geschütze und Raketen nicht ausreichen, kann er noch eine oder zwei Drohnen zur Verstärkung herbeirufen. Der Fahrzeugrigger ist sehr nützlich auf Schmuggel-Runs, da er weiß, welche Grenzübergänge heiß sind und wo man während des Runs verschnaufen und notwendige Reparaturen vornehmen kann.



WAFFENEXPERTIN

RASSE (E): Mensch

ATTRIBUTE (B):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	6	5	3	6	3	4,15	0	6(7)

AKTIONSFERTIGKEITEN (A):

Biotech (Erste Hilfe)	1 (3)
Klingenwaffen	5
Gebräuche	3
Geschütze	6
Schwere Waffen	5
Schwere Waffen B/R	3
Pistolen	6
Pistolen B/R	4
Projektilwaffen	4
Maschinenpistolen	6
Heimlichkeit (Schleichen)	1 (3)
Wurfwaffen	4

WISSENSFERTIGKEITEN:

Waffenhändler	4
Herstellung von Körperpanzerung	3
Sprengstofftheorie	4
Englisch	5
Lesen/Schreiben	2
Kartenspiele	4
Deutsch	4
Lesen/Schreiben	2
Waffenbau	5
Hersteller von Miltech	3
Physik (Ballistik)	2 (4)
Taktiken von SWAT-Teams	4

CYBERWARE:

Verstärkte Reflexe (Stufe 2)
Cyberaugen (mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, elektronischer Sichtvergrößerung [Stufe 3])
Smartverbindung (Alphaware)

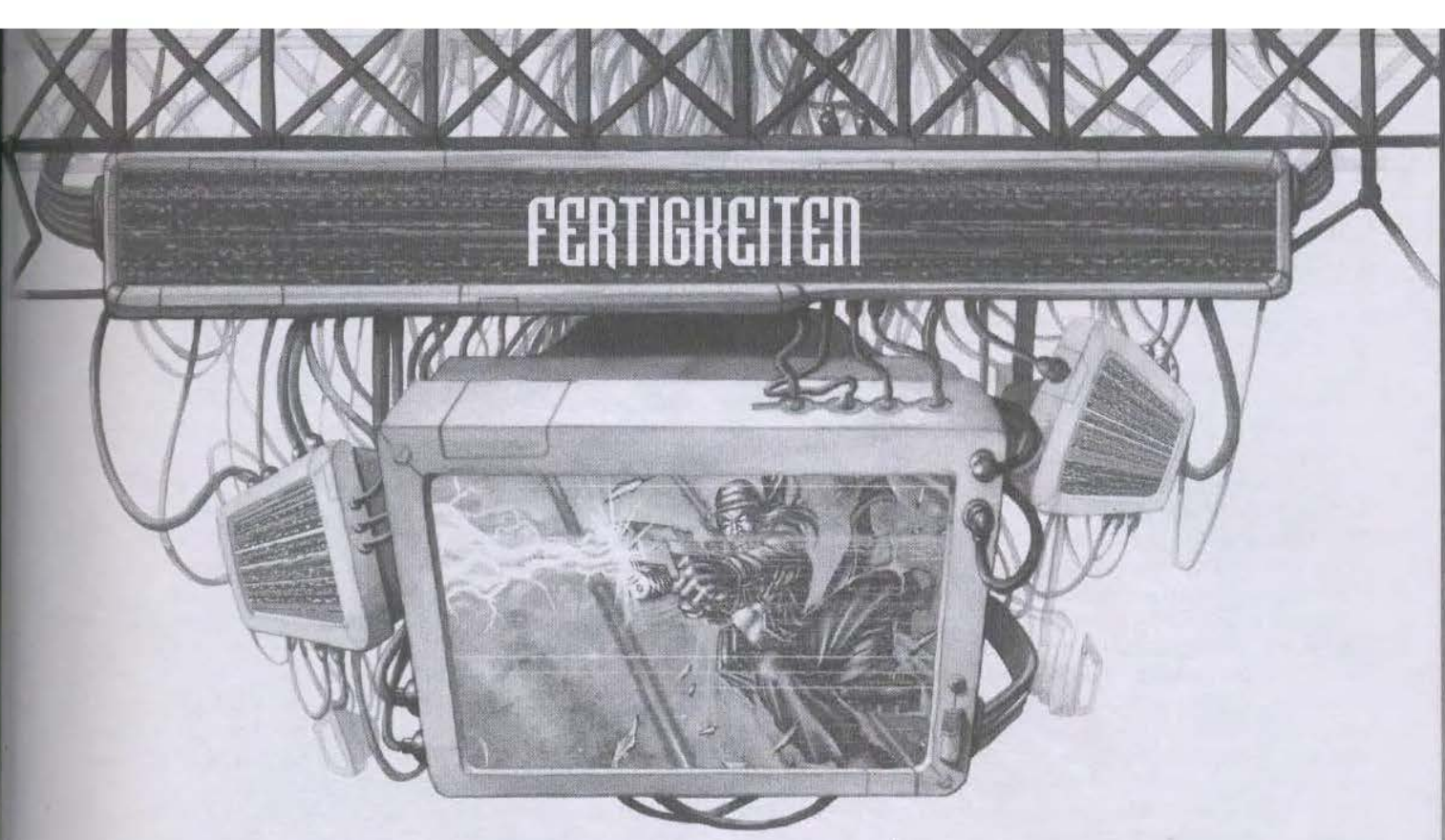
RESSOURCEN (C): 90.000¥

DIE WAFFENEXPERTIN IM SPIEL

Die Waffenexpertin ist dazu ausgebildet, so ziemlich jede Waffe zu benutzen und zu reparieren, die Sie jemals gesehen haben, und noch einige mehr, von denen Sie wahrscheinlich noch nie gehört haben. Sie ist ideal für Runs, bei denen es auf Vielseitigkeit, Fertigkeiten und Improvisation ankommt. Sie weiß instinktiv, welche Waffe in welcher Situation angebracht ist. Und wenn sie diese Waffe einmal nicht zur Hand hat, dann kann sie etwas improvisieren, das ihr nahe genug kommt, oder kennt einen Waffenhändler, der sie ihr beschafft.

Ihre Fertigkeiten und ihre Waffensammlung gehen Hand in Hand mit ihrer tödlichen Präzision, doch es ist ihr taktisches Gespür, das ihr den entscheidenden Vorteil gibt. Als Veteranin vieler Kriegsschauplätze braucht sie nicht zum Straßensamurai zu werden, um ihren Job zu erledigen. Sie wird sich nie ohne einen detaillierten Plan oder klare taktische Vorteile in eine Auseinandersetzung stürzen. Sie bleibt immer auf dem laufenden, was die neuesten Entwicklungen der Waffentechnologie angeht, und ist eine wertvolle Informationsquelle, wenn es um Militärtechnologie geht.

FERTIGKEITEN



Wenn Sie wollen, daß Ihr Charakter an der Action teilnimmt und auch einmal etwas anderes macht, als nur zu atmen, zu reden oder herumzustehen, dann müssen Sie seine Fertigkeiten einsetzen. Fertigkeiten repräsentieren das Wissen und die Fähigkeiten, die ein Charakter erworben hat. Im *Shadowrun*-System sind Fertigkeiten allgemeine Techniken und Wissensgrundlagen und keine engen, eingegrenzten Handlungsoptionen. Dadurch kann ein Spieler seinen Charakter auf seine eigenen Vorstellungen zuschneiden, so daß selbst Charaktere, die den gleichen biographischen Hintergrund und die gleiche berufliche Betätigung haben, Fertigkeiten besitzen können, die sich vom Stil her stark voneinander unterscheiden. Allgemeine Fertigkeiten verringern zudem den Aufwand im Umgang mit den Werten einer Figur, den man als Spieler betreiben muß, da man nicht mit so vielen Zahlen herumhantieren muß. Um spezielle Wissensbereiche oder Fähigkeiten seines Charakters zu definieren, kann ein Spieler auf die *Spezialisierungen* zurückgreifen (siehe **Spezialisierungen**, S. 82).

GRUNDFERTIGKEITEN

Die Grundfertigkeiten sind die grundlegenden Fertigkeiten im *Shadowrun*-System. Die Attribute repräsentieren die Eigenschaften, mit denen ein Charakter geboren wird; Fertigkeiten sind Fähigkeiten, die ein Charakter erst später erwirbt. Jede Fertigkeit steht für die Ausbildung und die Methoden, die ein Charakter aufgeschnappt hat, um seine natürlichen Attribute auf bestimmte Weise einzusetzen. Deshalb steht jede Fertigkeit zu einem zugehörigen Attribut in Relation. Eine Auflistung von Fertigkeiten und ihren zugehörigen Attributen finden Sie in der Tabelle **Fertigkeiten und zugehörige Attribute**, S. 82.

Das Fertigkeitensystem von *Shadowrun* ist ein offenes System, d. h. Spieler, Spielleiter, FASA und FanPro haben die Möglichkeit, jederzeit neue Fertigkeiten zu entwerfen und bestimmten Attributen zuzuordnen. Ein Charakter kann eine beliebige Anzahl an Fertigkeiten erlernen, und in zukünftigen *Shadowrun*-Produkten werden zu den in diesem Buch präsentierten Fertigkeiten noch neue hinzukommen. Spielleiter und Spieler sollten sich nicht scheuen, ihre eigenen Grundfertigkeiten zu entwerfen, wenn sie der Meinung sind, daß diese benötigt werden, um bestimmte Aspekte des Rollenspiels abzudecken. Die Grundfertigkeiten für *SR3* sind ab S. 85 detailliert beschrieben.

Fertigkeiten gibt es in drei großen Kategorien: Aktionsfertigkeiten, Wissensfertigkeiten und Sprachen. Ein neuerschaffener Charakter hat eine Auswahl dieser Fertigkeiten, die der Spieler frei wählen darf (siehe **Die Erschaffung eines Shadowrunners**, S. 52). Im Verlauf des Spieles kann ein Charakter seine Fertigkeiten verbessern oder spezialisieren oder neue hinzulernen. Die Fertigkeit/Attribut-Verbindung erlaubt es einem Charakter, Fertigkeiten ohne großen Aufwand zu erlernen oder zu verbessern, solange die Stufe der Fertigkeit kleiner oder gleich der Stufe des zugehörigen Attributes ist. Sobald die Fertigkeitenstufe über die angeborenen Fähigkeiten des Charakters hinausgeht (bzw. seine Attributsstufe übersteigt), wird es schwieriger, die Fertigkeit weiter zu steigern. Siehe dazu **Fertigkeiten verbessern**, S. 244.

AKTIONSFERTIGKEITEN

Aktionsfertigkeiten sind die Fertigkeiten, die ein Charakter einsetzt, um etwas zu tun, irgend etwas zu beeinflussen oder sonst irgendwie aktiv zu werden. Das sind die Fertigkeiten, die für die meisten Shadowrunner besonders wichtig sind – eine Waffe abfeuern, diesen neuen Ver rag aushandeln, ein Hovercraft lenken usw. Aktionsfertigkeiten umfassen auch Bauen/Reparieren-Fertigkeiten und Gebräuche. Eine vollständige Beschreibung der Aktionsgrundfertigkeiten und ihrer Spezialisierungen finden Sie ab S. 85.

WISSENSFERTIGKEITEN

Die Wissensfertigkeiten stehen für alles, was ein Charakter über bestimmte Themenbereiche weiß. Die Wissensfertigkeiten neuerschaffener Charaktere beruhen auf deren Intelligenzattribut. Ein Charakter kann eine beliebige Anzahl von Wissensfertigkeiten haben, die Vielfalt bleibt der Fantasie des Spielers überlassen. Wissensfer igkeiten sind besonders nützlich dafür, einem Charakter Leben einzuhauchen, da sie mit seiner persönlichen Geschichte und seinen Interessen zusammenhängen. Sie können von Wissensbereichen, die im Spieluniversum nützlich sind –solche Sachen wie Konzernfinanzen, Politikgeschichte, Cyberwareforschung oder Magietheorie –, bis hin zu eher esoterischen, bizarren oder weltlichen Interessen reichen wie Sim-Starlets, Troll-Thrash-Metal-Bands in Seattle oder Elfische Weine.

Wissensfertigkeiten gibt es in fünf Kategorien: Straße, Akademie, Sechste Welt, Hintergrund und Interessen. Eine vollständige Beschreibung der Wissensgrundfertigkeiten finden Sie unter **Wissensfertigkeiten**, S. 89.

SPRACHFERTIGKEITEN

Die Sprachfertigkeiten repräsentieren die Sprachen, die ein Charakter kennt, und wie gut er sie spricht, liest und schreibt. Weitere Informationen über Sprachfertigkeiten unter **Sprachfertigkeiten**, S. 90.

FERTIGKEITSSTUFEN

Die Fertigkeitsstufe ist der Zahlenwert, der jeder Fertigkeit bei der Charaktererschaffung oder wenn sie im Verlauf des Spieles erlernt wird zugewiesen wird. Fertigkeitsstufen werden üblicherweise als der Name der Fertigkeit, gefolgt von der Stufe, notiert. Zum Beispiel bedeutet „Heimlichkeit 5", daß der Charakter eine Stufe von 5 in der Fer igkeit Heimlichkeit besitzt. Die Fertigkeitsstufe steht für die Anzahl der Würfel, die benutzt werden dürfen, wenn eine Probe auf diese Fertigkeit ansteht. Zum Beispiel würde der Charakter mit Heimlichkeit 5 bei einer Heimlichkeitsprobe fünf Würfel werfen dürfen.

Alle Fer igkeitsstufen beginnen bei 1. Wenn ein Charakter in einer Fertigkeit nicht eine Stufe von 1 oder mehr hat, dann besitzt er die fragliche Fertigkeit gar nicht. Der Charakter kann immer noch Handlungen durchführen, die diese Fertigkeit erfordern, muß dabei jedoch einige Nachteile in Kauf nehmen (s. **Ausweichen**, S. 84). Fertigkeitsstufen haben nach oben keine Grenze, doch wird es immer schwieriger, eine Fertigkeit weiter zu steigern, wenn ihre Stufe deutlich größer ist als die des zugehörigen Attributes (s. **Fertigkeiten verbessern**, S. 244). Die Fertigkeitsstufen geben an, wie gut ein Charakter darin ist, Aufgaben auszuführen, die diese Fertigkeit erfordern. Die Tabelle **Fertigkeitsstufen** auf S. 98 beschreibt das Niveau des Wissens oder Könnens, das mit jeder Stufe einer Fertigkeit identifiziert werden kann.

FERTIGKEITEN UND ZUGEHÖRIGE ATTRIBUTE

KÖRPERLICHE ATTRIBUTE

Konstitution
- Athletik
- Tauchen

Stärke
- Klingenwaffen
- Knüppel
- Stangenwaffen/Stäbe
- Cyberimplantatwaffen
- Waffenloser Kampf
- Wurfwaffen
- Projektilwaffen
- Schwere Waffen
- Unterwasserkampf

Schnelligkeit
- Pistolen
- Maschinenpistolen
- Gewehre
- Sturmgewehre
- Schrotflinten
- Laserwaffen
- Pei schen
- Heimlichkeit

GEISTIGE ATTRIBUTE

Intelligenz
- Auren Lesen*
- Sprengstoffe
- Geschütze
- Raketenwaffen
- Computer
- Elektronik
- Biotech
- Bauen/Reparieren
- Wissensfertigkeiten
- Sprachfertigkeiten

Charisma
- Gebräuche
- Unterricht
- Verhör
- Einschüchterung
- Führung
- Verhandlung

Willenskraft
- Beschwören*
- Hexerei*

SPEZIELLE ATTRIBUTE

Reaktion
- Motorrad
- Auto
- Hovercraft
- Motorschiff
- Schiff
- Segelschiff
- Flugzeug
- Rotormaschinen
- Vektorschubmaschine
- Luftschiff
- Unterseeboot

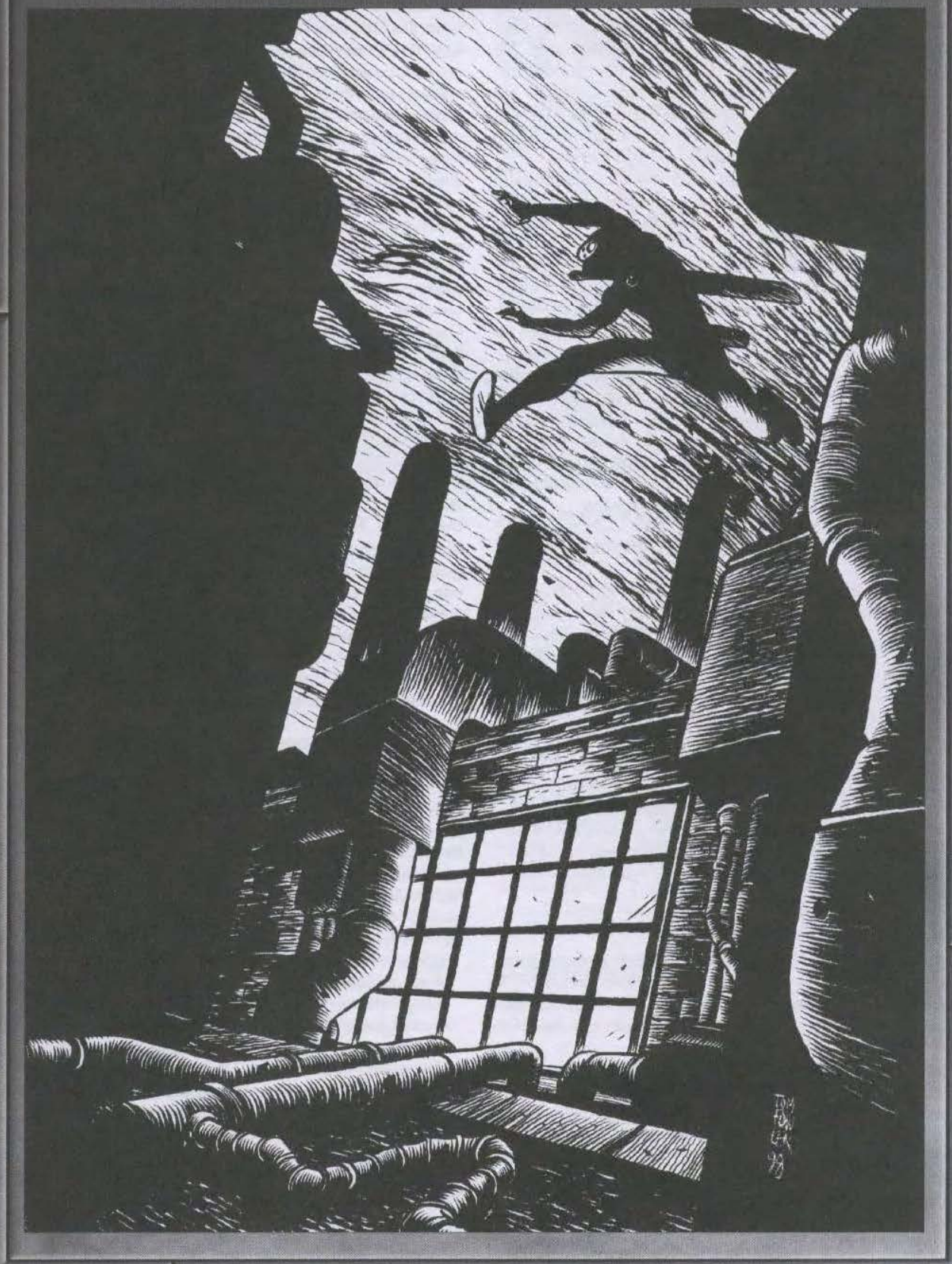
*Für Auren lesen, Hexerei und Beschwören gibt es keine Ausweichmöglichkeit. Diese Fertigkeiten können nicht verwendet werden, wenn man sie nicht besitzt.

SPEZIALISIERUNGEN

Ein Spieler kann sich dafür entscheiden, seinen Charakter auf eine Sonderform, eine Stilrichtung oder einen Teilbereich einer Grundfertigkeit zu spezialisieren. Spezialisierung bedeutet, daß der Charakter eine Menge Lernaufwand oder Übung in diesen bestimmten Telibereich der Fertigkeit gesteckt hat, die Grundfertigkeit als Ganzes dafür jedoch weniger stark ausgeprägt hat. Indem ein Charakter sein Betätigungsfeld solcherart einschränkt, wird er in diesem Spezlaigebiet der Fertigkeit besser als in der allgemeinen Fertigkeit.

Eine Spezlalisierung wird in der Regel in Klammern hinter der entsprechenden Grundfertigkeit angegeben. Wenn sich zum Beispiel ein Charakter unter der Grundfertigkeit Pistolen auf die Ares Predator spezlalisiert hat, dann wird das als „Pistolen (Ares Predator)" notiert.

Wenn Sie Ihren Charakter bei der Charaktererschaffung in einer Fertigkeit speziallsieren wollen, dann müssen Sie natürlich zunächst die Spezialisierung wählen. In der Auflistung der Aktionsfertigkeiten ab S. 85 finden Sie einige Beispiele von Spezlalisierungen. Als nächstes



erhält die Spezialisierung eine Stufe, die um 1 über der Stufe der Grundfertigkeit liegt. Die Grundfertigkeit wird anschließend um eine Stufe gesenkt. Die resultierenden Zahlen sind die neuen Stufen in der Grundfertigkeit und der Spezialisierung. Die Erhöhung der Spezialisierung und das Senken der Grundfertigkeit um 1 Punkt reflektiert die Annahme, daß der Charakter bei seinen stärkeren Bemühungen, die Spezialisierung zu erlernen, die Fertigkeit als Ganzes ein wenig vernachlässigt hat. Beide Stufen können im Verlauf des Spieles gesteigert werden.
Ein neuerschaffener Charakter darf unter jeder Grundfertigkeit nur eine Spezialisierung haben. Mehr zu Spezialisierungen bei der Charaktererschaffung finden Sie unter **Die Erschaffung eines Shadowrunners**, S. 57.
Im weiteren Verlauf des Spieles ist es möglich, daß ein Charakter zu einer Grundfertigkeit zusätzliche Spezialisierungen erwirbt. Wenn Sie während des Spieles eine Spezialisierung erwerben wollen, müssen Sie nur die etwas günstigeren Karmakosten für die Steigerung einer Spezialisierung aufwenden (siehe **Fertigkeiten verbessern**, S. 244). Wenn Sie Ihren Charakter während des Spiels spezialisieren, so reduziert das nicht die Grundfertigkeit. Die Stufe einer Spezialisierung darf nicht höher sein als das Doppelte der Stufe der Grundfertigkeit, mit Ausnahme einer Stufe-1-Fertigkeit und der dazugehörigen Stufe-3-Spezialisierung, in dem Fall muß der Spieler zunächst die Grundfertigkeit steigern, bevor er die Spezialisierung erhöhen kann.
Ein Charakter darf zu einer Grundfertigkeit nicht mehr Spezialisierungen haben, als der Stufe des zugehörigen Attributes entspricht.

Sioux City, eine Riggerin, begann das Spiel mit einer Autofertigkeit auf Stufe 6. Unglücklicherweise hatte sie zu Beginn nicht genug Nuyen, um sich einen Jackrabbit leisten zu können. Sie spezialisierte sich bei der Charaktererschaffung auf den Jackrabbit, um dieses Auto für ihr Team bis zum Limit einsetzen zu können. Damit hat sie die folgenden Fertigkeitsstufen: Auto 5 (Jackrabbit 7). Nach einem Monat Spielzeit konnte Siouxs Team von einigen Konzerntypen einen Ares Roadmaster „konfiszieren", der im weiteren Verlauf für Shadowruns eingesetzt werden soll. Sioux will ihre Fähigkeiten maximieren und beschließt, zu ihrer Autofertigkeit eine Spezialisierung auf den Ares Roadmaster zu erwerben. Ihre Stufe in der neuen Spezialisierung beträgt 6: Ihre momentane Stufe in der Grundfertigkeit Auto plus 1 (5 + 1 = 6). Ihre Autofertigkeit bleibt auf 5.

AUSWEICHEN

Manchmal möchte ein Charakter eine bestimmte Handlung versuchen, hat jedoch nicht die dafür erforderliche Fertigkeit. In dem Fall kann er die Handlung trotzdem ausführen, wird aber größere Schwierigkeiten haben als ein Charakter, der die erforderliche Fertigkeit besitzt.
Die Regel, die in diesem Fall Abhilfe schafft, wird als *Ausweichen* bezeichnet. Das Ausweichen gestattet einem Charakter, für eine Fertigkeitenprobe eine verwandte Fertigkeit oder ein verwandtes Attribut zu verwenden. Die Anzahl der Würfel, die Sie bei der Probe werfen dürfen, und die Modifikatoren, die auf den Mindestwurf angewandt werden, hängen davon ab, für welche Ausweichmethode Sie sich entscheiden.

DER AUSWEICHPROZESS

Ein Charakter kann von einer Fertigkeit auf eine andere ausweichen, auf eine Spezialisierung oder auf ein Attribut. Jede Ausweichmethode folgt der gleichen Prozedur: Gehen Sie von der fehlenden Fertigkeit aus und welchen Sie auf eine Fertigkeit aus, die der Charakter hat, bzw. auf ein Attribut. Diese Fertigkeit bzw. dieses Attribut wird *Ausweichfertigkeit* bzw. *Ausweichattribut* genannt. Die Fertigkeit, *von* der aus Sie ausweichen, legt fest, auf welche Fertigkeiten oder Attribute ausgewichen werden kann. Ein Charakter hat manchmal mehrere Möglichkeiten, dann kann der Spieler den Weg wählen, der ihm am vorteilhaftesten erscheint. Der gewählte Weg bestimmt die Modifikatoren, die auf den Grundmindestwurf zur Anwendung kommen. In der Tabelle **Ausweichen** sind die drei Ausweichmethoden zusammengefaßt, mitsamt Mindestwurfmodifikatoren und verwendbaren Würfelpools.
Ein Charakter kann nicht auf eine Fertigkeit oder ein Attribut ausweichen, die oder das außerhalb der Attributskategorie liegt, die mit der ursprünglichen Fertigkeit verbunden ist. Zum Beispiel kann von einer Fertigkeit, die mit dem Stärkeattribut verbunden ist, nicht auf ein anderes körperliches, geistiges oder spezielles Attribut ausgewichen werden, ebensowenig auf Fertigkeiten, die mit ihnen verbunden sind. Außerdem kann ein Charakter *nicht* von einem Attribut oder einer Spezialisierung ausweichen; man kann nur von einer Fertigkeit ausweichen.
In den meisten Fällen hat der Ausweichweg mit den wenigsten Schritten die wenigsten Modifikatoren und sonstigen Nachteile aufzuweisen. Verwenden Sie die Tabelle **Ausweichen**, wenn Sie Ihre Entscheidung treffen.

Zur Benutzung der Tabelle *Fertigkeiten und zugehörige Attribute*

Die Tabelle **Fertigkeiten und zugehörige Attribute** auf S. 82 listet Fertigkeiten unter ihren zugehörigen Attributen auf und gruppiert die Fertigkeiten nach Arten. Diese Fertigkeitengruppen sind jeweils in einem Kasten zusammengefaßt. Ein Charakter kann nur zwischen Fertigkeiten innerhalb eines Kastens ausweichen. Er kann nicht auf eine Fertigkeit in einem anderen Kasten ausweichen; falls das erforderlich sein sollte, so muß auf das zugehörige Attribut ausgewichen werden. Siehe **Kategorien der Aktionsfertigkeiten**, S. 85.

Von Fertigkeit auf Fertigkeit

Wenn Sie von einer Fertigkeit auf eine andere in derselben Fertigkeitengruppe ausweichen wollen, so werfen Sie so viele Würfel, wie Ihrer Stufe in der Ausweichfertigkeit entsprechen. Durch das Ausweichen erhöht sich der Mindestwurf um 2. Wenn ihnen für die Ausweichfertigkeit ein Würfelpool (siehe S. 43) zur Verfügung steht, so beträgt die Maximalzahl der Poolwürfel, die Sie für diese Probe verwenden können, die Hälfte ihrer Stufe in der Ausweichfertigkeit (abgerundet).

Ratchet besitzt die Grundfertigkeit Schrotflinte mit Stufe 5. Unglücklicherweise hat er gerade ein bißchen Ärger, und die einzige Waffe, die in greifbarer Nähe ist, ist ein Sturmgewehr. Ratchet hat leider nicht die Fertigkeit Sturmgewehre, also beschließt er, auf seine Schrotflintenfertigkeit auszuweichen. Der Mindestwurf sollte 3 sein; durch das Ausweichen erhält er einen Modifikator von +2, was den Mindestwurf auf 5 anhebt. Ratchet wirft fünf Würfel (seine Stufe in der Ausweichfertigkeit) plus zwei Würfel aus seinem Kampfpool (Ausweichfertigkeit Stufe 5, geteilt durch 2, ergibt 2.5, abgerundet 2).

Von Fertigkeit auf Spezialisierung

Wenn Sie von einer Grundfertigkeit auf eine Spezialisierung innerhalb derselben Fertigkeitengruppe ausweichen wollen, so werfen Sie eine Anzahl Würfel, die Ihrer Stufe in der Spezialisierung entspricht. Durch das Ausweichen wird der Mindestwurf um 3 erhöht. Wenn für die Ausweichfertigkeit ein Würfelpool zur Verfügung steht, so entspricht die Anzahl der erlaubten Poolwürfel der halben Stufe des Charakters in der zur Spezialisierung gehörenden Grundfertigkeit. Ein Charakter kann nicht von

einer Grundfertigkeit auf eine Spezialisierung in derselben Fertigkeit ausweichen.

Ratchet hat keine Muni mehr, und nun greift ihn auch noch einer seiner Yakuza-Gegner mit einem Schwert an. Ratchet verteidigt sich, indem er das Sturmgewehr wie einen Knüppel benutzt. Er hat die Fertigkeit Knüppel leider nicht, besitzt jedoch die Fertigkeit Klingenwaffen 4 (Schwert 6), also beschließt er, auf seine Spezialisierung Schwert auszuweichen. Der Mindestwurf sollte 4 sein, erhält aber durch das Ausweichen einen Modifikator von +3, wodurch er auf 7 steigt. Ratchet wirft sechs Würfel für seine Schwert-Spezialisierung und kann bis zu zwei Würfel seines Kampfpools benutzen (die Hälfte von Klingenwaffen 4).

Von Fertigkeit auf Attribut

Wenn Sie von einer Fertigkeit auf das zugehörige Attribut ausweichen, so werfen Sie eine Anzahl Würfel, die der Stufe des Ausweichattributs entspricht. Das Ausweichen auf ein Attribut erhöht den Mindestwurf um 4. Bei dieser Probe können keine Poolwürfel eingesetzt werden. Denken Sie daran, daß ein Charakter nur auf das zugehörige Attribut ausweichen kann, nicht auf ein anderes.

Ratchet hat keine Biotechfertigkeit, würde sie jetzt aber dringend benötigen, um seinen Chummer wieder auf die Beine zu bringen. Er wirft seine Waffen beiseite und weicht auf seine Intelligenz aus, um seinem Kumpel Erste Hilfe zu leisten. Der Mindestwurf von 7 wird durch den Ausweichmodifikator von +4 auf 11 erhöht. Ratchet hat Intelligenz 5, darf also fünf Würfel werfen. Dieses Mal darf er keine Poolwürfel verwenden, um seine Chancen zu erhöhen. Viel Glück, Ratchet!

EINSCHRÄNKUNGEN BEIM AUSWEICHEN

Wenn bei einer Probe ein modifizierter Mindestwurf von 8 oder höher, bevor der Ausweichmodifikator angewendet wurde, erzielt werden muß, so ist es nicht möglich, von dieser Fertigkeit auszuweichen. Manche Dinge kann man ohne entsprechende Ausbildung einfach nicht tun. Das bedeutet, daß ein Charakter mit einer Stufe von 1 immerhin noch eine minimale Chance hat, die Aufgabe zu meistern, während ein Charakter ohne die Fertigkeit es gar nicht erst versuchen darf.

Wenn eine offene Probe auf eine Ausweichfertigkeit erforderlich ist, so wird der Ausweichmodifikator vom höchsten Würfelergebnis der offenen Probe abgezogen. Siehe **Offene Proben**, S. 39.

Ratchet muß eine Wand hinaufklettern, um dem Kugelhagel zu entkommen. Der Spielleiter bestimmt, daß der Mindestwurf für diese Wand 8 beträgt. Ratchet hat keine Athletikfertigkeit, müßte also ausweichen. Er kann jedoch nicht auf sein Konstitutionsattribut ausweichen, weil der Mindestwurf zu hoch ist. Ratchet braucht also einen anderen Plan. Er beschließt, sich statt dessen in der Straße zu verstecken. Er hat keine Heimlichkeitsfertigkeit, daher weicht er auf sein Schnelligkeitsattribut aus. Er wirft sechs Würfel (Schnelligkeit 6) und erhält 1, 4, 4, 4, 8 und 9. Ratchet erhält einen Modifikator von +4 für das Ausweichen auf ein Attribut, aber da die Heimlichkeitsfertigkeit eine offene Probe erfordert, wird der Modifikator vom höchsten Würfelergebnis abgezogen, statt dem Mindestwurf aufgeschlagen zu werden. Das Ergebnis von Ratchets offener Probe ist damit 5 (9–4). Dieses Ergebnis ist der Mindestwurf, den die Yakuzaschläger erzielen müssen, um ihn zu entdecken.

KATEGORIEN DER AKTIONSFERTIGKEITEN

Die Aktionsfertigkeiten sind in mehrere Kategorien unterteilt: Kampf-, Magie-, körperliche, soziale, technische und Fahrzeugfertigkeiten. Die im weiteren beschriebenen Grundfertigkeiten werden in folgendem Format aufgelistet:

Grundfertigkeit (zugehöriges Attribut)

Definition der Fertigkeit, mit der Angabe (B/R), wenn es eine entsprechende Bauen/Reparieren-Fertigkeit gibt (siehe **Bauen/Reparieren-Fertigkeiten**)

Ausweichfertigkeiten

Spezialisierungen. Die Angabe „Spezielle Waffe" bedeutet, daß ein Charakter sich auf jede bestimmte Waffe spezialisieren kann, die unter diese Fertigkeit fällt. Die Spieler können sich selbst weitere Spezialisierungen ausdenken, die aber vom Spielleiter genehmigt werden müssen.

AUSWEICHEN

Ausweichen auf:	Mindestwurfmodifikator	Würfelpool
Spezialisierung	+3	1/2 der Grundfertigkeit der Spezialisierung
Fertigkeit	+2	1/2 der Fertigkeit
Attribut	+4	Keine Würfelpools erlaubt

BAUEN/REPARIEREN-FERTIGKEITEN

Zu vielen Aktionsfertigkeiten gehört eine korrespondierende Bauen/Reparieren-Fertigkeit (B/R). Diese B/R-Gegenstücke stehen dafür, daß der Charakter Zugriff auf die für diesen Bereich benötigten Werkzeuge und sonstigen Ausrüstungsteile hat. Zum Beispiel erlaubt die Fertigkeit Klingenwaffen (B/R) einem Charakter, Schwerter oder Äxte zu bauen oder zu reparieren, während er mit Pistolen (B/R) jede beliebige Pistole reparieren kann. Von B/R-Fertigkeiten kann auf das Intelligenzattribut ausgewichen werden, und ein Charakter kann sich in diesen Fertigkeiten auch auf eine bestimmte Waffe oder ein bestimmtes Gerät spezialisieren.

Ein Charakter braucht natürlich Zeit, Werkzeug und Material, um irgend etwas zu bauen. Selbst ein Charakter mit einer überlegenen Fertigkeit kann nichts machen, wenn er nicht die notwendige Ausrüstung hat. Wenn ein Charakter etwas Neues bauen will, braucht er zudem theoretisches Wissen, um das Gerät entwerfen zu können, es sei denn, jemand anders verschafft ihm die Konstruktionspläne. Zur Bestimmung von Mindestwürfen und zu Auswirkungen von Erfolgen siehe **Einsatz von Bauen/Reparieren-Fertigkeiten**, S. 95, und **Ergänzende Fertigkeiten**, S. 97.

KAMPFFERTIGKEITEN

Sturmgewehre (Schnelligkeit)

Sturmgewehre umfaßt die Benutzung aller automatischen Gewehre. (B/R)

Ausweichen: Gewehr, Schrotflinte, Maschinenpistole, Pistole

Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Knüppel (Stärke)

Knüppel umfaßt die Benutzung von Nahkampf-Handwaffen, die keine Klinge haben und weniger als einen Meter lang sind. Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter jeden kurzen, schweren Gegenstand als Waffe verwenden, von Baseballschlägern über Wagenheber bis zu Stuhlbeinen. (B/R)

Ausweichen: Klingenwaffen und Stangenwaffen/Stäbe

Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Cyberimplantatwaffen (Stärke)

Diese neue Kampfdisziplin hat sich seit dem Aufkommen von kampfonentierter Cyberware entwickelt. Als Kombination der

schnellen Schläge von Klingenwaffen mit dem Mitten-ins-Gesicht-Stil des Waffenlosen Kampfes erlaubt diese Fertigkeit denjenigen, die die richtige Cyberware haben, diese auch optimal einzusetzen. (B/R)
Ausweichen: Waffenloser Kampf
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Klingenwaffen (Stärke)
Klingenwaffen umfassen alle Nahkampf-Handwaffen mit einer Klinge oder Spitze. Diese Fertigkeit erlaubt einem Charakter, effektiv unterschiedliche Messer, Schwerter und Äxte zu verwenden, solange sie kürzer sind als einen Meter. (B/R)
Ausweichen: Knüppel und Stangenwaffen/Stäbe
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Geschütze (Intelligenz)
Unter diese Fertigkeit fallen alle fahrzeugmontierten Waffen auf Stativen, Lafetten oder Türmen. Sie umfaßt manuelle und sensorunterstützte Geschützbedienung. (B/R)
Ausweichen: Raketenwaffen
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Schwere Waffen (Stärke)
Diese Fertigkeit gibt dem Charakter das Know-how für die Handhabung aller Feuerwaffen, die größer sind als Sturmgewehre, also auch große Waffen, die auf Dreibeinen, Stativen, Gyrostabilisatoren oder festen Installationen angebracht sind (aber nicht in oder auf Fahrzeugen). (B/R)
Ausweichen: Stärkeattribut
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Laserwaffen (Schnelligkeit)
Diese Fertigkeit gestattet dem Charakter, Laserwaffen zu handhaben und abzufeuern. (B/R)
Ausweichen: Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Raketenwaffen (Intelligenz)
Diese Fertigkeit erlaubt die Benutzung jeder Waffe, die eine Lenkwaffe, eine Rakete oder ein anderes Explosivprojektil (wie zum Beispiel Granaten) verschießt, inklusive Mörser (jedoch nicht in oder auf Fahrzeugen). Die Fertigkeit umfaßt manuelles und sensorunterstütztes Feuern sowie spezielle Granatwerfer und Unterlaufmodelle. Die Späher-Spezialisierung kann für Zielproben verwendet werden. (B/R)
Ausweichen: Geschütze. Wenn ein Charakter eine Waffe mit einem unterlaufmontierten Granatwerfer hat, kann der Spieler auf die Fertigkeit in dieser Waffe ausweichen, als wäre es eine Grundfertigkeit in der gleichen Fertigkeitengruppe (Modifikator von +2 auf Mindestwurf, 1/2 Kampfpool).
Spezialisierungen: Spezielle Rakete oder Lenkwaffe, Granatwerfer, Späher

Pistolen (Schnelligkeit)
Diese Fertigkeit umfaßt die Benutzung aller Arten von Handfeuerwaffen wie Hold-out Pistolen, Leichte, Schwere Pistolen und Taser. (B/R)
Ausweichen: Sturmgewehr, Gewehr, Schrotflinte, Maschinenpistole
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Stangenwaffen/Stäbe (Stärke)
Mit dieser Fertigkeit können Nahkampf-Handwaffen, die länger als einen Meter sind, benutzt werden. (B/R)
Ausweichen: Klingenwaffen, Knüppel
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Projektilwaffen (Stärke)
Diese Fertigkeit erlaubt den Einsatz muskelbetriebener Projektilwaffen. (B/R)
Ausweichen: Stärkeattribut
Spezialisierungen: Bogen, Armbrust

Gewehr (Schnelligkeit)
Diese Fertigkeit umfaßt die Verwendung aller Sport- und Scharfschützengewehre. (B/R)
Ausweichen: Sturmgewehr, Pistole, Schrotflinte, Maschinenpistole
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Schrotflinte (Schnelligkeit)
Genau das. (B/R)
Ausweichen: Sturmgewehr, Pistole, Gewehr, Maschinenpistole
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Maschinenpistole (Schnelligkeit)
Diese Fertigkeit umfaßt den Einsatz von halbautomatischen und automatischen Waffen, die von Schulter oder Hüfte aus abgefeuert werden. (B/R)
Ausweichen: Sturmgewehr, Pistole, Gewehr, Schrotflinte
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

Wurfwaffen (Stärke)
Diese Fertigkeit umfaßt den Einsatz jedes Gegenstandes, der von einem Charakter geworfen wird. (B/R)
Ausweichen: Stärkeattribut
Spezialisierungen: Spezielle Waffe (zum Beispiel Darts, Granaten, Messer, Shuriken)

Waffenloser Kampf (Stärke)
Unter diese Fertigkeit fallen alle Kampftechniken, die einzig auf dem Einsatz des eigenen Körpers des Charakters beruhen. Neben Boxen umfaßt das auch solche Kampfstile wie asiatische Kampfsportarten oder die brasilianische Capoeira.
Ausweichen: Cyberimplantatwaffen
Spezialisierungen: Überwältigen, Kampfsportarten oder nach Körperteilen (Fäuste, Kopfstöße, Fußtritte)

Unterwasserkampf (Stärke)
Unterwasserkampf ist äußerst schwierig. Diese Fertigkeit umfaßt die Techniken, die benötigt werden, um in Nahkampfsituationen unter Wasser zu manövrieren und einen Gegner zu schlagen.
Ausweichen: Stärkeattribut
Spezialisierungen: Waffenloser Angriff, Bewaffneter Angriff

Peitschen (Schnelligkeit)
Diese Fertigkeit umfaßt den Einsatz von Peitschen und peitschenähnlichen Waffen. (B/R)
Ausweichen: Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: Spezielle Waffe

MAGIEFERTIGKEITEN

Auren Lesen (Intelligenz)
Auren Lesen ist die Kunst der Psychometrie, die Fertigkeit, Informationen aus Aura, astraler Form und Signatur anderer abzulesen. Auren Lesen kann als ergänzende Fertigkeit für Askennen-Proben verwendet werden.

Ausweichen: Nicht möglich. Entweder man hat diese Fertigkeit oder nicht.
Spezialisierungen: Auren, Signaturen, Hexerei, Beschwören

Hexerei (Willenskraft)
Die Hexereifertigkeit beinhaltet die Kontrolle magischer Energie, normalerweise in der Form von Zaubersprüchen. Nur Charaktere miteinem Magieattributvon mindestens 1 können diese Fertigkeit besitzen.
Ausweichen: Nicht möglich. Entweder man hat diese Fertigkeit oder nicht.
Spezialisierungen: Spruchzauberei, Spruchabwehr, Bannung, Astralkampf, Spruchkategorie

Beschwören (Willenskraft)
Diese Fertigkeit umfaßt das Herbeirufen und das Bannen von Geistern. Nur Charaktere mit einem Magieattribut von mindestens 1 können diese Fertigkeit besitzen. Magier können Elementargeister beschwören; Schamanen können Naturgeister herbeirufen.
Ausweichen: Nicht möglich. Entweder man hat diese Fertigkeit oder nicht.
Spezialisierungen: Herbeirufen, Verbannen, Kontrolle

KÖRPERLICHE FERTIGKEITEN

Athletik (Konstitution)
Die Athletikfertigkeit reflektiert das Training und die Ausbildung des Körpers, die notwendig sind, um extreme körperliche Aktivitäten auszuüben. Kann zur Erhöhung von Laufdistanzen eingesetzt werden (siehe S. 108).
Ausweichen: Konstitutionsattribut
Spezialisierungen: Laufen, Klettern, Heben, Springen, Entfesselung, Schwimmen oder spezielle Sportart

Tauchen (Konstitution)
Diese Fertigkeit umfaßt Unterwasser-Schwimmtechniken sowie die Verwendung von Atemgeräten und sonstiger Unterwasser-Ausrüstung. (B/R)
Ausweichen: Konstitutionsattribut
Spezialisierungen: Tiefseetauchen, Mischgastauchen

Heimlichkeit (Schnelligkeit)
Diese Fertigkeit umfaßt Herumschleichen, Fingerfertigkeit und Abschütteln von Verfolgern. Auch Tarnung und Verkleidung gehören dazu. In den meisten Fällen erfordert Heimlichkeit eine offene Probe. Siehe **Einsatz von Heimlichkeit**, S. 95.
Ausweichen: Schnelligkeitsattribut
Spezialisierungen: Wachsamkeit, Verstecken, Schleichen, Diebstahl

SOZIALE FERTIGKEITEN

Gebräuche (Charisma)
Die Gebräuchefertigkeit gestattet einem Charakter, sich in einer bestimmten Subkultur frei zu bewegen, ohne deplaziert zu wirken. Sie ermöglicht ihm zudem, prominente Angehörige dieser Subkultur zu erkennen und einige allgemeine Vorstellungen über deren Stärken, Schwächen, Vorlieben und Abneigungen zu haben. Siehe **Gebräuche**, S. 94.
Ausweichen: Charismaattribut
Spezialisierungen: Gebräuche ist eine breitgefächerte Fertigkeit. Ein Charakter kann sich auf praktisch jede Subkultur spezialisieren, die er sich vorstellen kann, mit Einverständnis des Spielleiters, versteht sich. Beispiele sind Matrix, Konzern, Magische Gruppen, Stamm oder andere Gruppen oder Subkulturen, an denen der Spieler interessiert ist. Viele Spieler werden vielleicht mit einer allgemeinen Konzernspezialisierung zufrieden sein, während andere die Spezialisierung noch weiter eingrenzen wollen – auf japanische Konzerngebräuche zum Beispiel. Gebräuchespezialisierungen gelten im allgemeinen für das lokale Umfeld des Charakters. Gebräuche (Gangs) würde sich zum Beispiel auf lokale Stadtgangs beziehen und nicht auf Gangs in der ganzen Welt. Der Spielleiter sollte bei der Verwendung von Gebräuchespezialisierungen Mindestwürfe entsprechend modifizieren.

Unterricht (Charisma)
Die Unterrichtsfertigkeit erlaubt einem Charakter, einem anderen Charakter einen Lernstoff effektiver beizubringen. Siehe **Unterricht**, S. 95.
Ausweichen: Charismaattribut
Spezialisierungen: Spezielles Thema

Verhör (Charisma)
Die Verhörfertigkeit ermöglicht die Extraktion von Informationen aus einem nichtkooperativen Subjekt. Eine offene Probe auf diese Fertigkeit führt zu einem Mindestwurf, den das Opfer bei einer Willenskraftprobe erreichen oder übertreffen muß, um dem Verhör zu widerstehen. Ein Charakter, der verhört wird und ebenfalls diese Fertigkeit besitzt, kann sie als ergänzende Fertigkeit für seine Willenskraftprobe gegen das Verhör verwenden. Siehe **Einsatz von Charisma-Fertigkeiten**, S. 92, zu Modifikatoren für Verhörproben.
Ausweichen: Einschüchterung
Spezialisierungen: Verbal, Lügendetektor, Stimmstreßanalyse, Folter, Wahrheitsdrogen

Einschüchterung (Charisma)
je nach Sichtweise ist die Einschüchterungsfertigkeit entweder eine schwächere Version der Verhörfertigkeit oder eine stärkere Version der Fertigkeit Verhandlung. Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Leute dazu bringen, Dinge zu tun, die sie normalerweise nicht tun würden, einfach indem er ihnen durch seine Erscheinung oder sein Verhalten Angst einjagt. Eine offene Probe auf diese Fertigkeit erzeugt einen Mindestwurf, den das Opfer erreichen oder übertreffen muß, um gegen die Einschüchterung Widerstand zu leisten. Ein Charakter, der diese Fertigkeit besitzt, kann sie als ergänzende Fertigkeit für die Willenskraftprobe einsetzen, wenn er eingeschüchtert oder verhört wird. Siehe **Einsatz von Charisma-Fertigkeiten**, S. 92, zu Modifikatoren für Einschüchterungsproben.
Ausweichen: Verhör
Spezialisierungen: Körperlich, Mental

Führung (Charisma)
Diese Fertigkeit beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, mittels gutem Beispiel und Autorität andere dazu zu bringen, seinen Anweisungen zu folgen. Sie umfaßt den Aspekt der Problemlösungskompetenz, kann jedoch nicht klares Denken und gutes Planen seitens des Spielers ersetzen. Die Führungsfertigkeit verwendet die Intelligenz der Zielperson als Mindestwurf. Siehe **Einsatz von Charisma-Fertigkeiten**, S. 92, zu Modifikatoren für Führungsproben.
Ausweichen: Charismaattribut
Spezialisierungen: Politik, Militär, Wirtschaft, Strategie, Taktik, Moral

Verhandlung (Charisma)
Die Verhandlungsfertigkeit deckt alle Interaktionen ab, bei denen jede Seite einen Vorteil erringen möchte, entweder durch sorgfältiges und besonnenes Feilschen oder durch Überredung.

Das Intelligenzattribut des Verhandlungsgegners wird dabei als Mindestwurfverwendet. In manchen Fällen kann der Spielleiter eine offene Probe auf diese Fertigkeit verlangen, um einen Mindestwurf zu erhalten, mit dem durch eine entsprechende Probe festgestellt werden kann, ob jemand eine Lüge oder Halbwahrheit erkennt. Siehe **Einsatz von Charisma-Fertigkeiten**, S. 92, über Modifikatoren zu Verhandlungsproben.
Ausweichen: Charismaattribut
Spezialisierungen: Feilschen, Bestechung, Konzern, Überreden

TECHNISCHE FERTIGKEITEN

Biotech (Intelligenz)
Biotech umfaßt grundlegende medizinische Eingriffe und Erste Hilfe. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit beherrscht die Medizin in einem eher handwerklichen Sinne, mehr wie ein Sanitäter als wie ein Arzt. Auch wenn der Charakter mit den Techniken und Materialien von Cyberware grundlegend vertraut ist, so braucht er doch die Zusammenarbeit mit einem Computerexperten, um sich an Interface-Systeme heranwagen zu können.
Ausweichen: Intelligenzattribut
Spezialisierungen: Cyberimplantation, Nachsorge, Erste Hilfe, Organkultur, Chirurgie, Transimplantatchirurgie

Computer (Intelligenz)
Die Computerfertigkeit umfaßt den Einsatz und das Verständnis von Computertechnologie und Programmierung. Diese Fertigkeit ist existentiell wichtig für jeden Charakter, der sich in den Cyberspace einstöpseln und durch die Matrix laufen will. (B/R)
Ausweichen: Elektronik
Spezialisierungen: Hardware, Decking, Programmierung, Kybernetik

Sprengstoffe (Intelligenz)
Diese Fertigkeit umfaßt Herstellung, Einschätzung und Benutzung von chemischen Sprengstoffen.
Ausweichen: Intelligenzattribut
Spezialisierungen: Kommerzielle Sprengstoffe, Plastiksprengstoffe, Improvisierte Sprengstoffe

Elektronik (Intelligenz)
Diese Fertigkeit beinhaltet Verwendung und Verständnis von elektronischen Geräten, was in den 2060ern so ziemlich alles umfaßt, was in einer Stadt zum Einsatz kommt.
Ausweichen: Computer
Spezialisierungen: Kontrollsysteme, Elektronische Kriegsführung, Magschlösser, Netzwerke, Diagnostik, Cybertechnologie

FAHRZEUGFERTIGKEITEN

Motorrad (Reaktion)
Hierunter fällt das Fahren aller Motorräder, Trikes und Motorräder mit Seitenwagen. (B/R)
Ausweichen: Reaktionsattribut
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

Auto (Reaktion)
Umfaßt alle Motorfahrzeuge mit vier oder mehr Rädern. (B/R)
Ausweichen: Reaktionsattribut
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

Flugzeug (Reaktion)
Die Flugzeugfertigkeit beinhaltet die Kontrolle über Flugzeuge mit festen oder Schwenkflügeln (Jets, Propeller- oder Turbopropmaschinen) sowie alle antriebslosen Flugzeuge. (B/R)

Ausweichen: Rotormaschinen, Vektorschubmaschinen, Luftschiff
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

Hovercraft (Reaktion)
Diese Fertigkeit umfaßt alle Luftkissenfahrzeuge, unabhängig von ihrem Verwendungszweck. (B/R)
Ausweichen: Reaktionsattribut
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

Luftschiff (Reaktion)
Diese Fertigkeit umfaßt den Einsatz aller Luftfahrzeuge, die mittels Gas (meistens Helium oder Heißluft) in der Luft bleiben können. Darunter fallen Zeppeline und Ballone. (B/R)
Ausweichen: Flugzeug, Rotormaschinen, Vektorschubmaschinen
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

Motorschiff (Reaktion)
Unter diese Fertigkeit fällt die Bedienung jedes motorgetriebenen Wasserfahrzeuges. (B/R)
Ausweichen: Schiffe
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

Rotormaschine (Reaktion)
Diese Fertigkeit bezieht sich auf den Einsatz von Luftfahrzeugen mit Fest- oder Kipprotoren. (B/R)
Ausweichen: Flugzeug, Vektorschubmaschinen, Luftschiff
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

Segelschiff (Reaktion)
Bezieht sich auf alle durch Segel angetriebenen Wasserfahrzeuge. (B/R)
Ausweichen: Reaktionsattribut
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

Schiff (Reaktion)
Diese Fertigkeit umfaßt Führung, Navigation und Handling großer Überwasser-Schiffe. (B/R)
Ausweichen: Motorschiff
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

Unterseeboot (Reaktion)
Diese Fertigkeit bezieht sich auf die Bedienung aller Wasserfahrzeuge, die in der Lage sind, unter Wasser zu operieren. (B/R)
Ausweichen: Reaktionsattribut
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

Vektorschubmaschinen (Reaktion)
Diese Fertigkeit umfaßt Luftfahrzeuge, die beim Aufsteigen und bei der Vorwärtsbewegung Vektorschub einsetzen. Das umfaßt Schweber (umgangssprachlich als Thunderbirds bezeichnet) sowie Militärflugzeuge, die auf diese Antriebsart zurückgreifen, aber wegen ihrer schweren Zuladung, ihrer Panzerung und Bewaffnung in der Regel nicht in großer Höhe operieren. (B/R)
Ausweichen: Flugzeug, Rotormaschinen, Luftschiff
Spezialisierungen: Spezielles Fahrzeug, Fernlenkung

WISSENSFERTIGKEITEN

Ein Spieler kann die Wissensfertigkeiten seines Charakters aus fünf Kategorien auswählen: Straße, Akademie, Sechste Welt, Hintergrund und Interessen. Viele Wissensfertigkeiten geben einem Charakter die theoretische Grundlage für Aktionen in einem bestimmten Wissensgebiet sowie die Voraussetzungen für neue Entwicklungen auf diesem Gebiet. Bei der Charaktererschaffung erhält ein Charakter eine bestimmte Anzahl Punkte, mit denen Wissensfertigkeiten gekauft werden können; danach muß jede Wissensfertigkeit genauso wie jede andere Fertigkeit erworben werden, selbst wenn das Intelligenzattribut eines Charakters steigt.

Von allen Wissensfertigkeiten kann auf das Intelligenzattribut ausgewichen werden. Alle Wissensfertigkeiten werden als eigenständige Fertigkeiten behandelt, die nicht mit anderen Fertigkeiten zu einer Gruppe gehören, aber manche Fertigkeiten mögen in speziellen Fällen gewisse Gemeinsamkeiten mit anderen aufweisen, daher kann der Spielleiter nach eigenem Ermessen das Ausweichen von Grundfertigkeit auf Grundfertigkeit in solchen Fällen gestatten. Wenn zum Beispiel ein Charakter die akademische Fertigkeit Zoologie besitzt und das Shadowrunnerteam einen neuen Paracritter identifizieren muß (was normalerweise mittels der Sechste-Welt-Fertigkeit Paranormale Wesen erfolgen müßte), so kann der Spielleiter dem Charakter gestatten, auf seine Zoologiefertigkeit auszuweichen, und ihm nur einen Mindestwurfmodifikator von +2 auferlegen, statt ihn zu zwingen, auf seine Intelligenz auszuweichen (was einen Modifikator von +4 bringen würde).

AUSWAHL VON WISSENSFERTIGKEITEN

Die Wissensfertigkeiten sind die Joker in *SR3*. Unten sind eine ganze Reihe von Wissensfertigkeiten aufgelistet, doch Spieler und Spielleiter können jederzeit andere erfinden, die sie nützlich, sinnvoll oder amüsant finden, und sie auf ihre Kampagnen zuschneiden. Wissensfertigkeiten können Charakteren und Situationen zusätzliche Realität und Tiefe geben, vor allem, wenn Spieler und Spielleiter bei ihrer Kreation zusammenarbeiten. Keine Wissensfertigkeit sollte jemals wirklich nutzlos sein, nicht einmal Troll-Thrash-Metal-Bands (um ein Beispiel zu nennen). Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kennt vielleicht Mitglieder einer solchen Band, oder er arrangiert seine geschäftlichen Besprechungen mit Vorliebe in Kneipen, wo solche Musik gespielt wird. Möglicherweise wird der Charakter sich sogar auf einen Shadowrun einlassen, nur um das Geld für die Karten zum nächsten Trollapalooza-Festival zu beschaffen.

Der Spielleiter sollte sich möglichst hüten, Wissensfertigkeiten zuzulassen, die zu breitgefächert sind. Manche Fertigkeiten können so allumfassend sein, daß sie das Spielgleichgewicht gefährden, oder andererseits so allgemein, daß sie kaum noch von Nutzen sind. Politik wäre ein Beispiel für allzu breitgefächertes Wissen. Politik gibt es in allen Farben und Formen. Diese Fertigkeit würde einem Charakter Wissen über politische Themenbereiche geben, die wenig miteinander zu tun haben, wie zum Beispiel Mafiapolitik, UCAS-Politik und Politik des Tir Tairngire-Rates. Jede dieser Unterkategorien würde dagegen eine wohlausgewogene Wissensfertigkeit ergeben: Mafiapolitik zum Beispiel wäre eine hervorragende Straßenwissensfertigkeit, da sie dem Charakter Informationen darüber gibt, was in der lokalen Mafiaszene vorgeht und wer die Fäden zieht.

Ebenso können zu allgemeine Wissensfertigkeiten sich über mehrere Kategorien erstrecken. Konzernpolitik zum Beispiel könnte akademisches Wissen sein (allgemeine Wirtschaftsstrategien der Megakonzerne), Straßenwissen (mit wem muß ich ins Bett gehen, um an die benötigten Informationen zu kommen?) oder Wissen der Sechsten Welt (Damien Knight und Richard Villiers waren gestern beide in Seattle). In diesem Fall muß der Spieler die Kategorie angeben, auf der die Fertigkeit seines Charakters basiert. Sie alle sind für sich interessant, doch von ihrem Hintergrund her grundverschieden.

Da die Wissensfertigkeiten im *Shadowrun*-System offen sind, mag eine Fertigkeit, die der eine Charakter als Grundfertigkeit hat, für einen anderen eine Spezialisierung sein. Dieser scheinbare Widerspruch deutet auf unterschiedliche Schwerpunkte und Tiefen des Wissens in diesem Themenbereich hin. Nehmen wir

an. Crash hat eine Grundfertigkeit Elfische Weine: er weiß einen Dreck über andere Alkoholika, doch er kennt seine elfischen Weine. Cheetah andererseits hat Alkoholika als Grundfertigkeit, mit einer Spezialisierung auf elfische Weine. Beides geht in Ordnung. Crash weiß wahrscheinlich etwas mehr über Jahrgänge und Weingüter elfischer Weine als Cheetah, aber Cheetah kann jedem, der sich dafür interessiert, erklären, wie sich elfische Weine von anderen Weinen unterscheiden.
Die Spieler sollten sich gründlich Gedanken über die Wissensfertigkeiten Ihrer Charaktere machen und sich überlegen, woher ein Charakter welches Wissen hat. Wissensfertigkeiten können einem Spieler helfen, eine engere Beziehung zu seinem Charakter herzustellen und seiner Biographie und seiner persönlichen Geschichte mehr Gestalt zu geben.
Jeder Spieler kann sich eigene Spezialisierungen seiner Wissensfertigkeiten überlegen, wenn sie sinnvoll sind.

STRASSENWISSEN

Wissensfertigkeiten der Straßenkategorie sind Fertigkeiten, die man sich im Überlebenskampf in den Straßen des Sprawls aneignet. Diese Art von Wissen kann man sich nur aneignen, wenn man im Bodensatz der Gesellschaft lebt, lernt und überlebt. Diese Fertigkeiten reflektieren die Fähigkeit eines Charakters, einen gewissen Kontakt mit der Straße aufrechtzuerhalten. Straßenfertigkeiten sind in der Regel lokalitätsbezogen: Der Seattler Sprawl unterscheidet sich deutlich vom Denver Sprawl oder Berlin. Wenn ein Spieler die gleichen Fertigkeiten in verschiedenen Gegenden haben will, so muß er sich entweder auf eine Lokalität spezialisieren (zum Beispiel ist „Schlupfwinkel Finden" die Grundfertigkeit und Redmond Barrens die Spezialisierung) oder die Fertigkeit für jede neue Gegend neu erwerben, wenn er sich bereits spezialisiert hat.
Beispiele für Fertigkeiten: mafia-kontrollierte Etablissements, Schlupfwinkel Finden, Gang-Identifizierung, Yakuza-Territorium, Lone Star-Taktiken, Kriminelle Organisationen, Schmuggelrouten, Prostitutionsgewerbe, Randgruppen, BTL-Herstellung, Polizei-/Sicherheitsprozeduren

AKADEMISCHES WISSEN

Diese Wissensfertigkeiten werden im allgemeinen durch eine reguläre Ausbilung erlernt und meistens von Professionellen und Akademikern eingesetzt. Sie umfassen die Grundlagen der natürlichen Welt, der Natur- und Sozialwissenschaften, Geschichte, Philosophie und die schönen Künste.
Beispiele für Fertigkeiten: Kunst, Biologie, Zoologie, Botanik, Literatur, Medizin, Parazoologie, Parabotanik, Ingenieurwissenschaften, Physik, Chemie, Geologie, Psychologie, Anthropologie, Archäologie, Politik, Philosophie, Ökonomie, Geschichte, Musik

WISSEN DER SECHSTEN WELT

Diese Kategorie beinhaltet das spezielle Wissen über die Besonderheiten dieser Welt, in die die Magie zurückgekehrt ist. Spieltechnisch gesehen umfaßt diese Fertigkeitenkategorie die Informationen, die in den diversen *Shadowrun*-Quellenbüchern enthalten sind. Wissen über die Sechste Welt kann sich auf bestimmte Individuen beziehen, wenn ein Charakter mehr über jemanden wissen will, der ihm keine Ruhe läßt.
Beispiele für Fertigkeiten: Cybertechnologie, Paranormale Wesen, Elfische Gesellschaftsformen, Megakonzernstrategien, Metamenschheit, Magietheorie, Drachen, Atlantis-Forschung, Data Havens, Legendäre Decker, Humanis Policlub

HINTERGRUNDWISSEN

Hintergrundwissensfertigkeiten basieren auf Aktionsfertigkeiten. Zu jeder Aktionsfertigkeit gibt es eine Theoriefertigkeit. Zum Beispiel kann ein Charakter die Hintergrundfertigkeit Elektroniktheorie haben, ohne jemals praktisch mit Elektronik gebastelt zu haben. Diese Art von Wissensfertigkeiten stehen für das Verständnis der Grundprinzipien, Gesetze und Fakten hinter einer Aktionsfertigkeit. Zum Beispiel liefert die Fertigkeit Computertheorie einem Charakter die theoretischen Grundlagen des Deckings. Er versteht vielleicht sogar die Prinzipien der Ikonographie. Das bedeutet allerdings nicht, daß er sich jemals eingestöpselt haben muß (vor allem, wenn er die Aktionsfertigkeit Computer nicht hat). Hintergrundfertigkeiten sind nützlich für Charaktere, die eine bestimmte Aktionsfertigkeit nicht ausüben können (oder wollen), aber soviel wie möglich über ihre Feinde und deren Arbeitsweise wissen wollen.
Jede Fertigkeit kann als Hintergrundfertigkeit erworben werden. Charaktere ohne Magieattribut wählen oft die Hintergrundfertigkeit in Beschwören oder Hexerei, und Charaktere, die keine Datenbuchse haben oder niemals decken, entscheiden sich oft für die Hintergrundfertigkeit Computer.
Diese Wissensfertigkeiten folgen den üblichen Spezialisierungen der entsprechenden Aktionsfertigkeiten. Zum Beispiel kann sich ein Charakter mit der Hintergrundfertigkeit Beschwörungstheorie auf Bannung spezialisieren.
Wenn ein Charakter in einer Aktionsfertigkeit immer besser wird, erwirbt er sich damit auch ein gewisses theoretisches Hintergrundwissen in diesem Bereich. Um das zu reflektieren, kann der Spielleiter den Spielern gestatten, bei der Charaktererschaffung oder während des Spieles ohne zusätzliche Kosten ihrem Charakter eine Hintergrundfertigkeit mit einer Stufe, die um 3 unter der der entsprechenden Aktionsfertigkeit liegt, zu geben. Wenn ein Charakter zum Beispiel Sprengstoffe 5 hat, so hat er dazu Sprengstofftheorie 2. Solange die Hintergrundfertigkeit um 3 unter der Aktionsfertigkeit bleibt, muß der Spieler diese Wissensfertigkeit nicht steigern: sie steigt automatisch bei einer Erhöhung der Aktionsfertigkeit an. Wenn der Spieler will, daß die Hintergrundfertigkeit eine höhere Stufe hat als Aktionsfertigkeit minus 3, so muß er sie wie jede andere Wissensfertigkeit steigern.

INTERESSEN

In dieser Kategorie können Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen, um Ihrem Charakter einen biographischen Hintergrund und einige Hobbies zu beschaffen. Die einzige Einschränkung ist Ihre Vorstellungskraft und natürlich das letzte Wort des Spielleiters.
Beispiele für Fertigkeiten: Oper, Troll-Thrash-Metal-Bands, Elfische Weine, Sim-Starlets, Sci-Fi-Simchips, Poesie, Verschwörungstheorien, Combat Biking, Urban Brawl, Tischlerei, Rollenspielsysteme des späten 20. Jahrhunderts, 2-D-Filme

SPRACHFERTIGKEITEN

Sprachfertigkeiten sind weder Aktionsfertigkeiten noch Wissensfertigkeiten, aber von beidem etwas. Sprachfertigkeiten sollten nur dann eingesetzt werden, wenn die Sprache bei der Kommunikation ein Problem darstellen könnte, wenn also eine Übersetzung oder eine Nachricht in einer Fremdsprache besonders wichtig ist. Es würde den Charakteren nicht sonderlich viel nützen, wenn ihr Dolmetscher versehentlich den Yakuza-Oyabun beleidigt oder wenn sie das für sie vorbereitete Versteck nicht finden, weil sie die Adresse nicht richtig mitgekriegt haben, als ihre Connection sie ihnen auf chinesisch zugeflüstert hat. Es ist nicht notwendig, bei der alltäglichen Konversation auf Sprachfertigkeiten zu würfeln. Die Charaktere sollten eigentlich in der Lage sein, sich gegenseitig zu verstehen, ohne ständig Proben zu würfeln.
Bei der Charaktererschaffung erhält jeder Charakter eine Anzahl Punkte für seine Sprachfertigkeiten, die dem 1,5fachen seiner

Intelligenz entspricht. Diese Punkte stehen für die Sprache(n), mit der oder denen er aufgewachsen ist, oder für die Sprache(n) seines Hauptumfeldes. In den meisten Fällen wird ein Charakter die Sprache, die am Hauptschauplatz des Spieles gesprochen wird, als seine Muttersprache besitzen. Wie alle Fertigkeiten können auch Sprachfertigkeiten im Verlauf des Spieles gesteigert und neue erlernt werden. Siehe **Fertigkeiten verbessern**, S. 244.

Von allen Sprachfertigkeiten kann auf die Intelligenz ausgewichen werden, wobei ein Modifikator von +4 auferlegt wird. Wenn der Spielleiter der Meinung ist, daß zwei Sprachen ähnlich genug sind, kann er erlauben, daß auf die jeweils andere Sprache ausgewichen wird, wobei nur ein Modifikator von +2 fällig ist. Zum Beispiel könnte er gestatten, daß von Spanisch mit einem Modifikator von +2 auf Portugiesisch ausgewichen wird, da diese Sprachen eng verwandt sind. Ausweichen von Spanisch auf Deutsch dagegen würde den ursprünglichen Modifikator von +4 kosten, da diese Sprachen unterschiedlichen Familien angehören.

Die einzige Sprache, die allein und außerhalb aller bekannten Sprachklassifikationen steht, ist Sperethiel, die Sprache der elfischen Rasse. Sperethiel wird in der Elfennation Tir Tairngire, in der Nähe von Seattle, gesprochen. Die Linguisten rätseln noch über ihre Ursprünge, da ihre Komplexität und Struktur auf eine lange Entwicklungszeit hindeuten. Das offensichtliche Fehlen von Verbindungen zu anderen Sprachen läßt sie nur noch rätselhafter erscheinen. Sperethiel kann bei der Charaktererschaffung gewählt oder im Verlauf des Spieles erlernt werden. Trotz ihres Etiketts als „Elfensprache" können auch nichtelfische Charaktere diese Sprache fließend sprechen, genauso wie es Elfen gibt, die kein Wort davon verstehen. Trolle, Orks und Zwerge haben keine rassenspezifischen Sprachen.

Weitere Informationen über die Festlegung von Mindestwürfen und die Interpretation von Erfolgen bei Spracherfolgsproben finden Sie unter **Einsatz von Sprachfertigkeiten**, S. 97.

LINGOS

Lingos sind Spezialisierungen bestehender Sprachen. Es handelt sich dabei um Sprachvarianten, die von Subkulturen oder bestimmten Gruppierungen durch die Verwendung eigener Terminologien, Ausdrucksformen und Slangausdrücke geschaffen wurden. Lingos reichen von der Riggersprache über Legalese bis zum Straßenslang. Jede Sprache kann beliebig viele Lingo-Spezialisierungen haben, die den üblichen Regeln für Spezialisierungen von Aktionsfertigkeiten folgen.

Bekannte Beispiele für Lingos sind Stadtsprache (die Sprache der Gangs und des sonstigen Straßenpöbels), Legalese (die Sprache der Anwälte und damit auch der Geschäfts- und politischen Welt), Netspeak (die Sprache der Decker), Magetalk (die Sprache der magisch Aktiven), Trog (die Sprache der Seattler Ork-Unterwelt), Militärjargon (die Leute mit einer formalen militärischen Ausbildung sprechen eine komplett eigene Sprache), Wissenschaftsjargon (die Lingo der Forscher und aller, die niemals das Labor verlassen). Spieler und Spielleiter können jede beliebige Lingo entwerfen, die ihnen sinnvoll und nützlich erscheint und zu interessanten Charakteren beiträgt.

Manche Lingos, wie Stadtsprache und Netspeak, beinhalten eine ganze Reihe visueller Zeichen, Körper- und Handsignale, die Betonungen, Flexionen usw. bezeichnen.

LESEN UND SCHREIBEN

Zu Beginn der zweiten Halbzeit des 21. Jahrhunderts haben Lesen und Schreiben stark an Bedeutung verloren, während Icons und Bilder immer mehr an Bedeutung gewinnen. Um diesen Trend zu reflektieren, werden die Stufen aller Lesen/Schreiben-Fertigkeiten (L/S) bei der Charaktererschaffung auf die Hälfte der Stufen der Sprachfertigkeiten, auf denen sie basieren, gesetzt (abgerundet). Diese reduzierte L/S-Stufe spiegelt die Tatsache wider, daß ein durchschnittlicher Charakter eine Sprache weit besser sprechen kann, als er sie lesen oder schreiben kann. Die L/S-Fertigkeiten gibt es bei der Charaktererschaffung gratis dazu, sie können jedoch nach den üblichen Regeln im Verlauf des Spieles gesteigert werden. Für Steigerungszwecke werden die L/S-Fertigkeiten als unabhängig von der entsprechenden Sprachfertigkeit angesehen. Durch die Steigerung einer Sprachfertigkeit wird nicht automatisch die L/S-Fertigkeit gesteigert. Siehe **Fertigkeiten verbessern**, S. 244.

Wenn ein Charakter in einer Sprachfertigkeit einen Startwert von 1 oder weniger hat, so bekommt er keine zugehörige L/S-Fertigkeit. Die muß er dann schon gesondert erlernen. Da Lingos fast ausschließlich gesprochen oder visuell übermittelt werden, gibt es keine zu ihnen gehörigen L/S-Fertigkeiten.

Genau wie Sprachfertigkeiten sind auch Lesen/Schreiben-Fertigkeiten nicht dafür kreiert worden, um das Spiel unnötig zu verlangsamen, indem die Spieler jedesmal darauf würfeln, wenn ihr Charakter irgend etwas liest oder schreibt. Sie sollen dem Spielleiter vielmehr einen Spielmechanismus in die Hand geben, den er einsetzen kann, wenn sorgfältiges Lesen oder Schreiben wichtig für die Handlung ist.

EINSATZ VON FERTIGKEITEN

Im Verlauf eines Abenteuers wollen die Spieler natürlich die Fertigkeiten und Attribute ihrer Charaktere einsetzen, um bestimmte Ziele zu erreichen: sich an den Wachen vorbeischleichen, die kaputte Sprengkapsel reparieren, bevor die Trolle das Versteck finden, oder zu verstehen versuchen, was der Konzernschlips, der nur Japanisch kann, ihnen sagen will. Der Spielleiter seinerseits will wissen, ob die Spieler den wichtigen Hinweis gefunden oder ihn versehentlich in den Müll geworfen haben.

In vielen Situationen muß der Spielleiter sich auf sein eigenes Urteilsvermögen verlassen, wenn es darum geht, welche Fertigkeiten benötigt werden, wie hoch der Mindestwurf und die situationsbedingten Modifikatoren sind und was ein „Erfolg" bedeutet. Die folgenden Richtlinien und Regeln sollen dem Spielleiter dabei in einigen Standardsituationen helfen.

ERFOLGSPROBEN

Wie auf S. 38 im Kapitel **Spielkonzepte** beschrieben, sind Erfolgsproben die einfachste Möglichkeit, zu bestimmen, ob und wie gut ein Charakter mit einer Aufgabe zurechtkommt. Eine Erfolgsprobe im *Shadowrun*-System bedeutet, daß eine Anzahl sechsseitiger Würfel geworfen wird, die der Stufe der betreffenden Fertigkeit oder des Attributes entspricht. Die Würfelergebnisse bestimmen, ob der Charakter erfolgreich war, und, wenn ja, wie gut; normalerweise werden dazu vom Spielleiter die einzelnen Würfelergebnisse mit einem Mindestwurf verglichen. Es gibt vier Arten von Proben: die einfachen Erfolgsproben, vergleichende Proben, Erfolgswettstreite und offene Proben.

Festlegung des Mindestwurfes

Abgesehen von vorgegebenen Mindestwürfen, wie zum Beispiel beim Kampf, ist der Spielleiter allein verantwortlich für die Festlegung von Mindestwürfen. Er sollte dabei die Fertigkeiten-Erfolgstabelle zu Rate ziehen, wenn er aus dem Stegreif Mindestwürfe angeben muß.

Nicht alle Proben finden unter den gleichen Umständen statt, daher sollte der Spielleiter immer mögliche Modifikatoren der Probe im Auge behalten. Modifikatoren sind die wichtigste Methode zur Änderung des Mindestwurfes. Meistens stehen sie

für äußere Umstände, die die Aktion beeinflussen: schlechte Sicht, Verletzungen, mehrere gleichzeitige Aktionen usw. Diese Modifikatoren werden in der Regel als Zahl mit einem Vorzeichen notiert, das angibt, ob die Zahl addiert oder subtrahiert werden soll. Zum Beispiel ist der Modifikator für eine Aktion in völliger Dunkelheit +8. Das bedeutet, daß selbst die einfachste Aktion mit dem minimal möglichen Mindestwurf von 2 bei völliger Dunkelheit zu einer fast unmöglichen Aufgabe mit einem Mindestwurf von 10 wird (2 + 8 = 10). Mindestwurfmodifikatoren für bestimmte Umstände und Situationen finden Sie in diesem Buch wie auch in anderen *Shadowrun*-Produkten.

Der Spielleiter sollte sich auch nicht scheuen, die Mindestwürfe unter bestimmten Umständen nach eigenem Ermessen zu ändern. Letztendlich ist es der Spielleiter, der Proben so einfach oder herausfordernd machen kann, wie es ihm angemessen erscheint. Wenn der Spielleiter die Mindestwürfe immer mit einem ähnlichen Schwierigkeitsgrad festlegt, wird das Spiel schnell langweilig, vor allem, wenn die Mindestwürfe niedrig sind. Der Spielleiter kann Mindestwürfe manipulieren, um mehr Pepp ins Spiel zu bringen, indem er manche Proben einfacher oder schwerer macht als erwartet. Er kann mit Hilfe der Mindestwürfe das Spiel auch in eine bestimmte Richtung manipulieren. Angenommen, es ist für den weiteren Handlungsverlauf essentiell wichtig, daß ein Charakter einen bestimmten Datenchip findet. Der Charakter hatte jedoch im letzten Kampf ein bißchen Pech und hat Wunden davongetragen, die ihm Mindestwurferhöhungen für alle seine Proben bringen. Der Spielleiter kann nun einfach den Mindestwurf für die Probe des Charakters, ob er den Chip bemerkt, senken, so daß der Charakter trotz seiner Verletzungen wenigstens noch die Chance hat, zum Helden zu werden. Beachten Sie, daß kein Mindestwurf jemals unter 2 sinken kann (auch nach Abzug eventueller Modifikatoren). Das muß auch so sein, denn ein Würfel, der eine 1 zeigt, ist ja immer ein Mißerfolg.

FERTIGKEITEN-ERFOLGSTABELLE

Schwierigkeit	Mindestwurf
Einfach	2
Routine	3
Durchschnittlich	4
Fordernd	5
Schwierig	6–7
Anstrengend	8
Extrem	9
Fast unmöglich	10+

SICH ZEIT LASSEN

Ein Charakter setzt seine Fertigkeiten oder Attribute manchmal für Aktivitäten ein, die kein sofortiges Ergebnis zeitigen, wie zum Beispiel bei der Reparatur eines Autos oder beim Zusammenbau eines Gerätes. Der Spielleiter bestimmt, wie lange diese Tätigkeit dauert, indem er den *Grundzeitraum* festlegt. Wie lange der Charakter tatsächlich für die Aufgabe braucht, hängt von der Gesamtzahl der Erfolge bei der Probe ab. Der Grundzeitraum wird durch die Anzahl der Erfolge geteilt, wobei Brüche auf die nächste ganze Zeiteinheit gerundet werden (2,66 Stunden werden also auf 3 Stunden aufgerundet). Das Ergebnis ist die tatsächliche Zeit, die für die Aufgabe aufgewendet wird. Wenn eine Aufgabe zum Beispiel typischerweise 10 Stunden dauert (Grundzeitraum) und der Charakter drei Erfolge wirft (10 : 3 = 3,3), dann kann er den Job in 3 Stunden erledigen.

Fastjack, der legendäre Decker, hat gerade ein Telekom repariert, indem er seine Elektronik(B/R)-Fertigkeit eingesetzt hat, die er auf Stufe 7 besitzt. Der Spielleiter hatte für den Job einen Grundzeitraum von 10 Stunden angesetzt, der ihm für die Umbauten, die Fastjack vornehmen wollte, angemessen erschien, sowie einen Mindestwurf von 4. Der Decker erzielt mit vier seiner sieben Würfel Erfolge (10 : 4 = 2,5, was auf 3 aufgerundet wird). Er erledigt den Job in 3 Stunden.

EINSATZ VON CHARISMA-FERTIGKEITEN

Charisma ist das Attribut für die gefühlsmäßigen Reaktionen. Es beeinflußt die Reaktion eines Nichtspielercharakters (NSC) auf einen Charakter, bevor noch irgend etwas gesprochen oder getan wird. Es repräsentiert die Art und Weise, wie ein Charakter reagiert, nachdem er einen kurzen Blick in einen überfüllten Raum, raus auf die Straße oder in eine dunkle Seitengasse geworfen hat. Verschiedene Faktoren können Einfluß auf das Charisma haben, unter anderem Rassismus oder große Mengen offensichtlicher Cyberware. Diese Faktoren und andere haben auch Auswirkungen auf Fertigkeiten, die dem Charisma zugeordnet sind, wie zum Beispiel Gebräuche, Verhör oder Einschüchterung.

RASSISMUS

Bevor ein Charakter mit einem NSC interagiert, muß der Spielleiter bestimmen, ob der NSC irgendwelche rassistischen Vorurteile hegt. Um das herauszufinden, werfen Sie 2W6 und ziehen 6 ab. Wenn das Ergebnis größer Null ist, so hat der NSC Rassenvorurteile. Die erhaltene Zahl bezeichnet die Rassismuspunkte des NSC, und je mehr er davon hat, desto rassistischer ist er. Ein Wurf von 9 zum Beispiel ergibt ein Ergebnis von 3, der NSC hat also 3 Rassismuspunkte.

Bestimmen Sie als nächstes, gegen welche Rassen der NSC eine Abneigung hat. Werfen Sie 1W6 und sehen Sie auf der Rassismus-Tabelle nach.

Wenn das Ergebnis die eigene Rasse des NSC ist, dann ignorieren Sie es und würfeln so lange 1W6, bis Sie zwei Rassenabneigungen erhalten oder das Ergebnis „alle Rassen" lautet. Notieren Sie die rassistischen Neigungen des NSC auf dessen Datenblatt. Ein NSC mit Rassismus 3 gegen Orks würde als Rassismus (Orks) +3 unter *Bemerkungen* auf dem Charakterbogen notiert werden.

Die Interaktion eines Charakters und eines NSC wird durch Rassismus folgendermaßen beeinflußt: Bei einer Erfolgsprobe auf eine dem Charisma zugehörige Fertigkeit werden die Rassismuspunkte, die der NSC gegen die Rasse des Charakters hat, zum Mindestwurf für die Probe hinzuaddiert. Der Charakter kann dem entgegenwirken, indem er eine Charismaprobe gegen einen Mindestwurf wirft, der den doppelten Rassismuspunkten des NSC entspricht (und der nur dem Spielleiter bekannt ist). Jeder erzielte Erfolg reduziert den Rassismusaufschlag um 1 Punkt. Die Erfolge aus *dieser* Probe ersetzen keine Erfolge der Fertigkeitenprobe; sie reduzieren nur die Auswirkungen der Rassismuspunkte.

Wenn ein Charakter für die Fertigkeitenprobe auf sein Charismaattribut ausweicht, so darf er keine zusätzliche Charismaprobe werfen, um die Rassismusaufschläge zu senken.

RASSISMUS

Würfelwurf	Rassische Vorurteile gegen
1	Alle, außer eigene Rasse
2	Menschen
3	Elfen
4	Zwerge
5	Orks
6	Trolle

CYBERWARE UND SOZIALE INTERAKTION

Schwer verchromte Individuen müssen in der Regel einiges an sozialer Mißbilligung in Kauf nehmen (wann hatten Sie die letzte nette Unterhaltung mit jemandem, der wie ein Verkaufsautomat aussah?). Um diese Realität zu

simulieren, kann der Spielleiter die folgenden Regeln in entsprechenden sozialen Situationen anwenden oder wenn ein vercyberter Charakter mit Connections zu tun hat.

Gesellschaftliche Situationen

In manchen Situationen ist ein Klumpen Cyberware kein besonderes Problem. Der Mr. Johnson, der die Runner anheuert, fühlt sich vielleicht sogar beruhigt beim Anblick von zukünftigen Angestellten, die so aussehen, als könnten sie sich ihrer Haut wehren (möglicherweise findet er sie als menschliche Wesen zum Kotzen, aber darauf kommt es ja nicht an). Verhöre oder andere Situationen, in denen Runner in einer Position der Stärke sind, oder der Umgang mit Leuten, die an schwer verchromte Typen gewöhnt sind (Militärs, Wissenschaftler z. B.), sind ebenfalls problemlos.

In den meisten mehr oder weniger zufälligen gesellschaftlichen Situationen sollte exzessive Cyberware allerdings eine Belastung sein. Wenn ein Runner in einer Kneipe oder einem Geschäft von einem Fremden oder jemandem, den er nur flüchtig kennt, Informationen haben will, dann erschwert es die Lage nicht unwesentlich, wenn er schon mit einem „Ich gurgle jeden Morgen mit Chrompolitur" -Blick hereinkommt. Der Spielleiter kann dies im Spiel reflektieren, indem er den folgenden Modifikator für Charismaproben und Proben auf Charisma-Fertigkeiten auferlegt: +1 auf alle Mindestwürfe für jeweils 2 Essenzpunkte (oder Bruchteile davon über 0,5) unterhalb der natürlichen Essenzstufe von 6. Der Spielleiter kann diesen Modifikator je nach Sichtbarkeit der Cyberware auferlegen. Bei Cyberware, die für normale Sinne unsichtbar ist, wie zum Beispiel Headware-Memories, Talentsofts, Cortexbomben und ähnliches, macht der Modifikator von +1 vielleicht nicht viel Sinn. Datenbuchsen können Sie komplett ignorieren; diese Implantate sind so weit verbreitet, daß sie in den meisten Gegenden der Welt keine soziale Mißbilligung hervorrufen (es sei denn, der Charakter hätte sie an einer äußerst ungewöhnlichen und auffälligen Stelle anbringen lassen). Reflexbooster und andere Cyberware, die in erster Linie die Bewegung beeinflussen, wie zum Beispiel Move-by-Wire-Systeme, sollten einen Modifikator haben; auch wenn die eigentliche Cyberware nicht sichtbar ist, so sind ihre Auswirkungen doch deutlich erkennbar. Getarnte Cyberware, zum Beispiel synthetische Cybergliedmaßen, kann einen Modifikator bekommen, wenn eine Wahrnehmungsprobe zur Entdeckung der Cyberware erfolgreich ist.

Der Modifikator von +1 sollte für jede Cyberware aufgeschlagen werden, die der Spielleiter als besonders auffällig deklariert (grell gefärbte Cyberaugen, stählerne Cyberarme, über denen der Charakter nichts weiter trägt als ein kurzärmliges, schreiend buntes Hawaiihemd usw.).

Zusätzliche Modifikatoren, die von der jeweiligen Situation abhängen, liegen im Ermessen des Spielleiters. Zum Beispiel würde ein Runner, der sich mit dem Redaktionsmitglied einer Cyberware-Fachzeitschrift unterhält, wohl kaum auf so viel Ablehnung stoßen wie ein Straßensamurai, der sich mit einem Zurück-zur-Natur-Elfen unterhält, für den allein schon der Gedanke, Metall in den Körper zu implantieren, ein absoluter Horror ist. Der Spielleiter sollte einem Charakter mit einem Essenzverlust von über 2,5 jedoch immer mindestens einen Modifikator von +1 auferlegen, wenn die Umstände nicht gerade wirklich außergewöhnlich sind.

PANZERUNG UND GESELLSCHAFTSFÄHIGKEIT

Welche Reaktionen darf ein Charakter erwarten, der *déclassé* genug ist, seine Panzerung bei einer Abendgesellschaft anzuziehen?

Die Schickimickis der Stadt werden negativ reagieren, mit verächtlichen Blicken oder offensichtlicher kalter Schulter. Allgemein gilt: Wenn ein Shaikujin oder ein Konzernexec, der einen luxuriösen Lebensstil lebt (siehe S. 240), die Panzerung eines Charakters erblickt, so erhält der Charakter einen Modifikator von +2 für alle Proben auf nichtbeleidigende Sozialfertigkeiten. („Nichtbeleidigend" meint in diesem Fall alle Versuche zu überreden, sich einzuschmeicheln, zu bescheißen, zu verführen oder sonstwie ein Opfer zu beeinflussen, ohne ausfallend zu werden.) Auf der anderen Seite bringt sichtbare Panzerung einem Charakter einen Modifikator von –1 auf Mindestwürfe bei Einschüchterungsversuchen gegen solche Leute (siehe unten).

Viele Luxus-Etablissements werden einem Charakter mit sichtbarer Panzerung schlicht und einfach den Zutritt verweigern. (Solche Läden verwenden in der Regel Detektoreinrichtungen, die wesentlich sensibler sind als die Augen des Türstehers.) Die meisten Oberschicht-Etablissements werden einem offensichtlich gepanzerten Charakter vielleicht nicht die Tür vor der Nase zuschlagen, doch der Rausschmeißer wird dem Charakter den größten Teil seiner nicht unbeträchtlichen Aufmerksamkeit schenken, so daß der Aufenthalt für ihn sicherlich nicht besonders entspannend wird. Der Rausschmeißer wird den Charakter ständig im Auge behalten und sofort einschreiten, wenn auch nur das kleinste Anzeichen von Ärger seitens des Charakters zu sehen ist. Der Spielleiter sollte in solchen Situationen ordentlich auf den Putz hauen und jede Menge Wahrnehmungs-/Intelligenzproben werfen, um festzustellen, ob die höfliche Abendgesellschaft Notiz von der Panzerung der Charaktere nimmt. Lassen Sie die Würfel ruhig heißlaufen, um die Charaktere zu überzeugen, daß sie besser woanders hingehen sollten, oder um sie nervös genug zu machen, daß sie sich einmal Gedanken über ihr persönliches Auftreten bei „geschäftlichen" Besprechungen machen.

VERHANDLUNG UND FÜHRUNG

Wenn eine Person durch die Fertigkeiten Verhandlung oder Führung beeinflußt werden soll, so muß ein Mindestwurf in Höhe des Intelligenzattributes des Gegenübers erreicht werden. Wenn ein Charakter eine Gruppe von NSCs zu beeinflussen versucht, die keinen eindeutigen Anführer hat, so nehmen Sie den Durchschnittswert der Intelligenzattribute als Mindestwurf. Gruppen neigen dazu, als Einheit zu reagieren, wobei die zurückhaltenderen Mitglieder von den enthusiastischeren mitgerissen werden. Alternativ kann der Spielleiter auch einen Anführer der Gruppe bestimmen und Erfolg oder Mißerfolg der Bemühungen durch die Reaktion dieses Charakters auf den Spielercharakter begründen.

Der Grundmindestwurf für Verhandlungs- oder Führungsproben wird durch einige Umstände modifiziert, die Sie der Tabelle **Modifikatoren für gesellschaftliche Situationen** entnehmen können. Interpretieren Sie die Anzahl der Erfolge als Maß für das, was Ihr Charakter nun erreicht hat. Die speziellen Auswirkungen der Erfolge müssen Sie je nach Maßgabe der Situation bestimmen.

Unter bestimmten Umständen kann ein Charakter seine Verhandlungsfertigkeit einsetzen, um zu lügen oder etwas vor anderen zu verbergen. Zum Beispiel kann ein Charakter versuchen, sich mit seiner Spezialisierung Überreden aus einer ungünstigen Situation herauszureden. In dem Fall kann der Spielleiter dem Spieler eine offene Probe abverlangen. Das Ergebnis der Probe kann der Spielleiter dann als Mindestwurf für Proben verwenden, ob jemand die Lüge oder Desinformation erkennt. Der Spielleiter kann diese offene Probe auch selber verdeckt ablegen und das Ergebnis für sich behalten, damit der Charakter nicht weiß, ob und wie leicht andere ihm glauben werden.

VERHÖR UND EINSCHÜCHTERUNG

Verhör und Einschüchterung verwenden das Konzept der offenen Probe, um Mindestwürfe für andere Charaktere oder NSCs

MODIFIKATOREN FÜR GESELLSCHAFTLICHE SITUATIONEN

Gesellschaftliche Situation	Mindestwurfmodifikator
Einstellung des NSC gegenüber Ihrem Charakter:	
Freundschaftlich	–2
Neutral	+0
Argwöhnisch	+2
Feindselig	+4
Feindlich	+6
Das gewünschte Ergebnis des Spielers ist:	
Vorteilhaft für NSC	–2
Wertlos für NSC	+0
Ärgerlich für NSC	+2
Schädlich für NSC	+4
Katastrophal für NSC	+6

Bedingungen für offene Verhör-/Einschüchterungsprobe	
Charismastufe des Aggressors ist 5–6	+1
Charismastufe des Aggressors ist 7 oder höher	+2
„Gedanken/Gefühle beherrschen"-Zauber von Aggressor (oder Teamgefährte) auf Opfer gewirkt	+1 pro Erfolg
Aggressor ist größer/stämmiger als Opfer	+1
Aggressor hat mehr als doppelte Stärke des Opfers	+1
Aggressoren gegenüber Opfer in der Mehrzahl	+2
Aggressor trägt sichtbare Panzerung, Cyberware oder Waffe	+1 oder mehr
Aggressor demonstriert sichtbar Magie oder übermenschliche Fähigkeit	+2
Todesgefahr des Opfers (Pistole am Kopf)	+2
Opfer wird körperlich gefoltert	+(Maßgabe des Spielleiters)
Aggressor hat persönlichen Gegenstand/Geheimnis des Opfers	+(Maßgabe des Spielleiters)
Aggressor hat Straßenreputation	+Karmapool
Opfer hat Professionalitätsstufe	–Stufe
Opfer hat „As im Ärmel"	–2
Opfer ist sich Gefahr nicht bewußt	–2
Opfer steht unter Alkohol/Drogen	–1
Opfer glaubt nicht, daß Aggressor „etwas so Dummes versuchen würde"	–1
Opfer hat übermenschliche Fähigkeiten	keine Boni für Aggressor
Charismastufe des Opfers ist 5–6	–1
Charismastufe des Opfers ist 7 oder größer	–2

festzulegen. Auf das Ergebnis der offenen Probe kommen zudem einige Modifikatoren zur Anwendung. Im Falle der Verhörfertigkeit legt die offene Probe den Mindestwurf für den Charakter, der dem Verhör widerstehen will, fest. Der Charakter muß eine Willenskraftprobe gegen diesen Mindestwurf werfen, um festzustellen, wie gut er den Mund halten kann. Genauso legt bei einer offenen Einschüchterungsprobe das Ergebnis den Mindestwurf fest, gegen den die betroffene Person eine Willenskraftprobe ablegen muß, um der Einschüchterung zu widerstehen. Der Spielleiter kann bestimmen, wieviel Informationen ein eingeschüchterter oder verhörter Charakter preisgibt oder wieviel Angst man ihm ansieht, indem er berücksichtigt, ob die Willenskraftprobe knapp oder deutlich erfolgreich ist oder gar nicht. Die Einzelheiten seien dabei dem Spielleiter und der jeweiligen Situation überlassen.

GEBRÄUCHE

Die Gebräuchefertigkeit gestattet einem Charakter, sich in die Gesellschaft einzufügen. Sie umfaßt mehr als nur das Wissen über Gebräuche, Rituale und richtige Verhaltensmuster und befähigt den Charakter, mitzureden und mitzumachen, ohne irgend jemandem auf die Zehen zu treten. Wegen der gewaltigen Vielfalt an Subkulturen, sozialen Bräuchen und moralischen Vorstellungen in der Mitte des 21. Jahrhunderts umfaßt diese Fertigkeit die verinnerlichte Fähigkeit eines Charakters, sich in eine Situation einzufühlen oder instinktiv zu wissen, was richtig ist oder wie er das bekommt, was er will. Die Gebräuchefertigkeit kann dazu dienen, Leute zum unkomplizierten Umgang zu bewegen, andere zu überzeugen, daß man dazugehört, Unterhaltungen zu manipulieren, um Informationen aus anderen herauszubekommen, das Verhalten anderer einzuschätzen oder Leute dazu zu bringen, etwas zu tun oder zu erlauben. Anders als bei der Verhandlungsfertigkeit, die Geben und Nehmen oder sonstige Handel und Deals beinhaltet, geht es bei der Gebräuchefertigkeit darum, etwas zu bekommen, weil man so aussieht, handelt und fühlt, als würde man dazugehören.

Wenn die Gebräuchefertigkeit eingesetzt wird, um jemanden zu beeinflussen, wird als Grundmindestwurf das Charismaattribut des Gegenübers verwendet. Die Modifikatoren aus der Tabelle **Modifikatoren für gesellschaftliche Situationen** kommen dabei ebenfalls zur Anwendung. Wenn die Gebräuchefertigkeit gegen eine Gruppe von Leuten eingesetzt wird, so gilt als Mindestwurf das Charismaattribut des Anführers oder Sprechers der Gruppe.

Dodger möchte ein bißchen in der örtlichen Mitsuhama-Niederlassung herumschnüffeln. Um hineinzukommen, versucht er, sich mit ein bißchen Überredung (Spezialisierung der Verhandlungsfertigkeit) und einer ziemlich angeschlagenen ID-Karte an der Torwache vorbeizumogeln. Dodger hat Verhandlung 2 (Überreden 4). Er verwendet das Intelligenzattribut 3 des Mietbullen als Mindestwurf. Der Wächter ist mißtrauisch (+2 auf den Mindestwurf, da es sein Job ist, mißtrauisch zu sein) und wird eine Menge Ärger bekommen, wenn er unbefugtes Personal auf das Gelände läßt (eine für ihn nachteilige Aktion, was den Mindestwurf noch einmal um +4 erhöht). Dodger hat allerdings eine ID-Karte (dafür gibt der Spielleiter ihm einen speziellen Modifikator von –1 auf den Mindestwurf). Außerdem beschließt Dodger, richtig dick aufzutragen; er sagt dem Wachtposten, daß er seinen Bossen gegenüber seinen Eifer und seine Gründlichkeit positiv erwähnen wird. Dodger schreibt sich den Namen des Postens auf und behauptet, daß er demnächst möglicherweise einen zuverlässigen Mann für etwas private Sicherheitsarbeit gebrauchen könnte. Dafür vergibt der Spielleiter einen Mindestwurfmodifikator von –2, da die Situation vorteilhaft für den Wachtposten ist. Mit all den Modifikatoren ergibt sich schließlich ein Mindestwurf von 6 (3 + 2 + 4 = 9; 9 – 3 = 6).

Dodger hat Überredung 4, wirft also vier Würfel. Er erhält 6, 6, 6 und 4, also insgesamt drei Erfolge. Ein Erfolg reicht schon, um ihn an der Torwache vorbeizubringen, indem er den armen Dummkopf vorübergehend davon überzeugt, daß Dodger ein Mitsuhama-Angestellter ist. Bei zwei Erfolgen würde der Wächter erst nach und nach die Löcher in Dodgers Story entdecken und bald darauf einen Alarm auslösen. Drei Erfol-

ge reichen dem Spielleiter, damit der Wachtposten fest von Dodgers Geschichte überzeugt ist; er wartet bis zum Ende seiner Schicht, bis er überprüft, ob die ID-Karte überhaupt gültig ist (und einen Alarm auslöst, da sie es natürlich nicht ist).

Crazy Mary dagegen hält nicht viel von subtilem Auftreten. Sie wartet außerhalb einer Niederlassung von Ares Macrotechnology darauf, daß ein mittlerer Angestellter den Laden verläßt. Mit Fotos seiner Familie und einer Waffe in der Hand will Mary den Exec so weit einschüchtern, daß er sie in die Anlage hineinläßt und zu den Paydata bringt, die sie braucht. Mary hat Einschüchterung 5 und wirft daher fünf Würfel, um den Mindestwurf für den Exec zu bestimmen. Sie erhält 2, 3, 3, 4 und 8. Der Spielleiter nimmt das höchste Ergebnis, also die 8, und nimmt noch folgende Modifikatoren hinzu: +1 für Marys Charisma (6), +1 für die Waffe in ihrer Hand, +2 weil die Waffe auf den Exec gerichtet ist und +2 für die Fotos von Frau und Kindern. Das macht einen Gesamtmodifikator von +6 und einen resultierenden Mindestwurf von 14. Der Exec hat Willenskraft 3 und wirft somit drei Würfel – er erhält 1, 2 und 5, ziemlich weit vom Mindestwurf entfernt! Der Spielleiter beschließt, daß der Bursche solche Angst vor Mary hat, daß er sie nicht nur in das Bürogebäude eskortiert, sondern sie auch noch durch einen Hintereingang führt, um sicherzustellen, daß die Wachen sie nicht entdecken.

BAUEN/REPARIEREN

Situation	Mindestwurf
Arbeitsbedingungen:	
Schlecht	+2
Furchtbar	+4
Ausgezeichnet	–1
Werkzeug:	
Steht nicht zur Verfügung	Gewöhnlich kein Wurf erlaubt
Unpassend	+2
Nachschlagemöglichkeiten vorhanden	0
Arbeiten aus dem Gedächtnis	+(5 – Intelligenz)

Zur Festlegung des Mindestwurfes ziehen Sie die **Fertigkeiten-Erfolgstabelle** auf S. 92 heran. Normale, alltägliche Ausrüstungsgegenstände sollten einen Mindestwurf von 4 haben, ausgefallene oder technische Geräte einen Mindestwurf von 5 bis 7. Exotischer Kram hat einen Mindestwurf von 8 oder mehr. Modifikatoren finden Sie in der Tabelle **Bauen/Reparieren**. Nach der Bestimmung des Mindestwurfes legt der Spielleiter den Grundzeitraum für die Erledigung der Aufgabe fest (siehe **Sich Zeit lassen**, S. 92). Der Spielleiter kann dabei folgende Faustregel verwenden: Suchen Sie sich den Preis des Gegenstandes oder eines vergleichbaren aus dem Kapitel **Ausrüstung** ab S. 270 heraus, und dividieren Sie diese Zahl durch 10, wenn es sich um Kampfzubehör handelt, durch 20 bei Fahrzeugen und durch 50 bei Elektronik, Cyberware oder sonstigem Techkram. Das Ergebnis ist der Grundzeitraum in Stunden für das Bauen oder die Reparatur eines solchen Gegenstandes oder Gerätes. Die Erfolge bei der Fertigkeitenprobe können diesen Zeitraum verringern. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die erzielten Erfolge und runden Sie Brüche auf die nächste ganze Zeiteinheit.

Dodger schwitzt mächtig, doch das bemerkt er unter dem Wasser des Sprinklersystems kaum, während er mit dem Lötkolben und dem Schraubenzieher, die er irgendwo gefunden hat, herumfummelt (unpassendes Werkzeug, Modifikator von +2 auf den Mindestwurf). Er wünschte, Grinder hätte das Türschloß nicht hochgejagt, um zu verhindern, daß die Konzernbullen ihnen folgten. Nun müssen die Runner selbst durch die Tür, und zwar möglichst bevor ihnen dieses ganze Gebäude um die Ohren fliegt. Der Spielleiter entscheidet, daß Dodger unter diesem Zeitdruck und in Anbetracht des Wassers der Sprinkleranlage, das auf die Schaltkreise spritzt, unter Furchtbaren Bedingungen arbeitet, was ihm einen Mindestwurfmodifikator von +4 einbringt. Die Türkontrolle ohne Schloß zu überbrücken wäre normalerweise eine typische Aufgabe (Mindestwurf 4), aber die Modifikatoren erhöhen den Mindestwurf auf 10 (4 + 2 + 4 = 10). Dodger hat Elektronik(Bauen/Reparieren) 4, rollt also vier Würfel für diese Probe. Er erzielt 3, 4, 5 und 6. Er wirft die 6 noch einmal und erhält eine 5, was insgesamt eine 11 und einen tiefen Seufzer der Erleichterung ergibt. Wenn Dodger mehr Erfolge erzielt hätte, so hätte er den Grundzeitraum für die Reparatur verringern und seinem Team noch schneller zur Flucht verhelfen können.

UNTERRICHT

Wenn ein guter Lehrer jemandem eine Fertigkeit, einen Zauberspruch oder etwas anderes beibringt, so kann er die Lernchancen seines Schülers verbessern oder den Zeitaufwand reduzieren. Ein Charakter muß eine Fertigkeit, die er einem anderen beibringen will, mindestens mit einer Stufe von 3 besitzen. Außerdem muß der Lehrer die Fertigkeit mit einer Stufe besitzen, die mindestens der angestrebten Stufe des Schülers entspricht. Lehren erfordert eine Unterricht(4)-Probe. Für jeweils zwei Erfolge dieser Probe erhält der Schüler einen zusätzlichen Würfel für seine Probe auf das Erlernen der Fertigkeit. Siehe **Neue Fertigkeiten erlernen**, S. 245.

Neuerdings sind zahlreiche „Virtueller Mentor"-Programme erhältlich, vor allem durch die Matrix. Solch ein Programm hat eine Stufe in der Fertigkeit, für das es die Unterrichtsmaterialien enthält, sowie eine Stufe in der Fertigkeit Unterricht. Zur Bestimmung der Kosten und der Größe eines solchen Programmes addieren Sie diese beiden Stufen und konsultieren die Tabelle **Programmgrößen** (S. 223). Ein virtueller Mentor hat dabei einen Multiplikator von 3. Kosten, Verfügbarkeit und Straßenindex finden Sie in der Tabelle auf S. 304. Beachten Sie, daß Lehrerprogramme für illegale oder zugangsbeschränkte Fertigkeiten (wie Sprengstoffe) typischerweise einen verdoppelten Straßenindex und eine Verfügbarkeit von 10 oder mehr haben.

EINSATZ VON BAUEN/REPARIEREN-FERTIGKEITEN

Der Einsatz von Bauen/Reparieren-Fertigkeiten beinhaltet zwei Schritte: die Festlegung des Mindestwurfs für die Probe, um festzustellen, ob die Aufgabe überhaupt gelöst wird, und die Bestimmung der benötigten Zeit.

EINSATZ VON HEIMLICHKEIT

Die Fertigkeit Heimlichkeit umfaßt einen großen Bereich verstohlener Handlungen, und ihre Spezialisierungen deuten viele unterschiedliche Anwendungsbereiche an. Die Spezialisierung Schleichen beinhaltet die Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen, aber auch jemanden zu beschatten. Verstecken bezieht sich auf die Fähigkeit, sich den Blicken anderer zu entziehen, sich zu tarnen, in der Menge unterzutauchen, aber auch sich zu verkleiden. Diebstahl umfaßt Fingerfertigkeit, Taschendiebstahl und ähnliche üble Tricks. Diese Spezialisierungen funktionieren nach leicht unterschiedlichen Mechanismen.

Beim Schleichen oder Verstecken sollte der Charakter eine offene Probe werfen, um festzustellen, wie gut er die Aktion erle-

digt. Das höchste Würfelergebnis wird dann der Mindestwurf für die Wahrnehmungsproben aller Personen, die den schleichenden oder versteckten Charakter eventuell entdecken könnten.
Da Diebstahl meistens eine schwierigere Aufgabe ist als Verstecken oder Schleichen, ist beim Einsatz der Heimlichkeitsfertigkeit, um etwas zu stehlen oder in der Tasche verschwinden zu lassen, ohne daß das Opfer etwas merkt, eine vergleichende Probe erforderlich, wobei die Heimlichkeit des Diebes gegen das Intelligenzattribut des Opfers antritt. Wenn der Dieb die vergleichende Probe gewinnt, so kann er erfolgreich den Gegenstand einstecken oder die Taschen des Opfers ausräumen.
Die Spezialisierung Wachsamkeit wird am besten als ergänzende Fertigkeit für Wahrnehmungsproben behandelt. Ein Charakter kann diese ergänzende Fertigkeit nur verwenden, wenn sie in irgendeiner Weise mit Heimlichkeit vereinbar ist: um einen Verfolger zu entdecken; um jemanden, der beschattet wird, im Auge zu behalten; um eine getarnte Person oder einen Gegenstand zu entdecken; um zu erkennen, daß der Kellner in Wirklichkeit ein getarnter Attentäter ist usw.

EINSATZ VON WISSENSFERTIGKEITEN

Kennt der Spieler die Hauptstadt von Tir Tairngire? Oder den Herstellungsprozeß eines Simchips? Was sind die normalen Funktionsparameter einer Smartverbindung und warum schien das, was der verchippte Ork hatte, den der Spieler gerade um-

WISSENSFERTIGKEITEN

Situation	**Mindestwurf**
Charakter sucht	
Allgemeines Wissen	3
Detailliertes Wissen	5
Tiefgehendes Wissen	8
Geheimwissen	12

Anzahl der Erfolge	**Ergebnis**
1	Allgemeine Informationen, keine Einzelheiten
2	Detaillierte Informationen mit einigen kleineren Ungenauigkeiten
3	Detaillierte Informationen mit einigen kleineren Unklarheiten oder fehlenden Teilen
4	Detaillierte und genaue Informationen

gepustet hat, anders zu funktionieren? Ein Spieler kennt die Antworten auf diese Fragen wahrscheinlich nicht, doch möglicherweise sein Charakter. Die Tabelle **Wissensfertigkeiten** enthält Vorschläge für Mindestwürfe und Interpretationen von Erfolgsergebnissen.

Screaming Eagle hatte nie viel mit Magie am Hut, doch er kennt sich in den Naturwissenschaften einigermaßen aus (Geologie 6). Er hat einen seltsamen weißen Stein in die Hände bekommen und möchte wissen, was das ist. Der Spielleiter, dem bekannt ist, daß es sich um ein Stück verwandeltes Fleisch handelt, legt den Mindestwurf insgeheim auf 12 fest, da der Stein nicht natürlich ist und da magische Arbeitsweisen nicht zum Allgemeinwissen gehören, insbesondere nicht bei Screaming Eagle. Eagle läßt seine Würfel rollen und schafft es, zwei Erfolge zu erzielen. Der Spielleiter informiert Eagle darüber, daß seine Analyse ihm den Stein als ein metamorphes Karbonat ungewöhnlicher Struktur enthüllt, möglicherweise ein Fossil, da einige anscheinend biologische Strukturen erkennbar sind.

EINSATZ VON SPRACHFERTIGKEITEN

Wenn bei einer Sprachprobe keine Erfolge erzielt werden, so heißt das in der Regel, daß eine Kommunikation nicht zustande kommt. Informationen werden falsch verstanden, gewöhnlich zum Nachteil des Charakters. Der Spielleiter kann die erforderlichen Würfelwürfe selber verdeckt ausführen, damit die Spieler nicht wissen, ob das, was sie sagen wollten, auch angekommen ist.

Eine wunderschöne Elfe kommt auf Switchback zugerannt und plappert etwas auf Sperethiel. Seine Kenntnis dieserelfischen Sprache hält sich in Grenzen (Sperethiel 2). Er wirft zwei Würfel und erhält zwei Sechsen. Es stellt sich heraus, daß dies Erfolge sind, also versteht er, daß sie nach Hilfe sucht, da sie jemand verfolgt (Vielschichtiges Thema, Mindestwurf 6). Als sie versucht, ihm zu erklären, wer sie verfolgt und was die Verfolger von ihr wollen (Verwickeltes Thema, Mindestwurf 9), werden die Zusammenhänge zu kompliziert für Switchback (er wirft 2 und 5, beides keine Erfolge). Irgendwann verliert er den Faden bei ihren Erklärungen. Aber egal, sie sieht fantastisch aus, und vielleicht gibt's ja eine Belohnung ...

SPRACHFERTIGKEITEN

Situation	Mindestwurf
Universelle Vorstellung (Hunger, Furcht, Körperfunktionen)	2
Grundlegende Konversation (alltägliche Belange)	4
Vielschichtiges Thema (besondere Themen / von besonderem Interesse)	6
Verwickeltes Thema (nahezu alle technischen Dinge)	9
Geheimes Thema (tiefgehendes technisches Wissen / seltenes Wissen)	11
Verwendung einer Lingo oder eines Dialektes (Variation einer bestimmten Sprache)	+2 auf obige Mindestwürfe

ERGÄNZENDE FERTIGKEITEN

In *Shadowrun* besitzt jede Fertigkeit eine breite Palette von möglichen Anwendungen im Spiel, weshalb es nicht ausbleibt, daß manche Fertigkeiten einander überlappen. Der Anwendungsbereich von Aktionsfertigkeiten ist in den meisten Fällen zwar klar abgegrenzt, doch können Wissensfertigkeiten in manchen Fällen für Boni und direkte Unterstützung sorgen. Solche Wissensfertigkeiten heißen Ergänzende Fertigkeiten.

Wenn ein Spieler eine Wissensfertigkeit besitzt, die dazu geeignet ist, eine Aktionsfertigkeit zu ergänzen, kann der Spieler die Stufe seiner Wissensfertigkeit gegen denselben Mindestwurf würfeln, der auch für die Aktionsfertigkeit gilt. Je zwei Erfolge der Wissensfertigkeit gelten als einen zusätzlichen Erfolg bei der Aktionsfertigkeit. Der Spieler muß jedoch mindestens einen Erfolg bei der ursprünglichen Aktionsprobe erzielen, damit die Erfolge der Ergänzenden Fertigkeiten gezählt werden. Der Spielleiter sollte Ergänzende Fertigkeiten nur sporadisch einsetzen, da das Würfeln von zwei Proben für eine Handlung die Geduld von Spielern wie Spielleiter überstrapazieren kann. Hintergrundwissensfertigkeiten gelten NICHT als Ergänzende Fertigkeiten, wenn nicht ausdrücklich in den Regeln so angegeben.

In manchen Fällen können auch Aktionsfertigkeiten als Ergänzende Fertigkeiten fungieren – beispielsweise als Ergänzung zu der entsprechenden Bauen/Reparieren-Fertigkeit. Der Spieler kann hier die Würfel der Aktionsfertigkeit ergänzend einsetzen, um den Grundzeitraum der Bauen/Reparieren-Probe zu senken. Jedoch gilt auch hier, daß der Spieler mindestens einen Erfolg bei der ursprünglichen Fertigkeitsprobe erzielen muß, damit eventuelle Erfolge der Ergänzenden Fertigkeit zur Geltung kommen. Diese Erfolge kann er dann einsetzen, um den Grundzeitraum zu reduzieren. Allerdings muß der Charakter die ergänzende Aktionsfertigkeit auch tatsächlich besitzen. Es ist nicht möglich, die Aktionsfertigkeit durch ein Attribut zu ersetzen.

Eine weitere Aktionsfertigkeit, die ergänzend eingesetzt werden kann, ist die Fertigkeit Elektronik. Bei Proben, die bestimmte Gerätestufen einsetzen, wird hierdurch die Fähigkeit des Charakters wiedergespiegelt, das Maximum an Leistung aus seinem elektronischen Spielzeug herauszukitzeln. Insbesondere die Spezialisierung Elektronische Kriegsführung kann Proben ergänzen, in denen es um die Störung von oder durch andere Geräte geht. Ob der Spieler eine Ergänzende Fertigkeit einsetzen kann, liegt grundsätzlich im Ermessen des Spielleiters.

Cheshire beginnt Verhandlungen für ihr Team. Seit ihrem letzten Treffen mit Mr. Johnson hat sie sich intensiv mit Psychologie beschäftigt. Der Spielleiter erlaubt ihr, Psychologie als Ergänzende Fertigkeit für ihre Verhandlungsprobe einzusetzen. Cheshires Verhandlungsstufe ist immer noch 5 und der Johnson, der sie das letzte Mal über den Tisch gezogen hat, besitzt immer noch Fertigkeitsstufe 7. Die Mindestwürfe liegen bei 5 (die Intelligenz beider Charaktere). Cheshire legt zwei Proben ab: Eine Psychologieprobe gegen 5 und eine Verhandlungsprobe gegen 5. Ihre Psychologiestufe beträgt nur 2, doch sie erzielt tatsächlich 2 Erfolge. Ihre Verhandlungsprobe ergibt 3 Erfolge, womit sie insgesamt 4 Erfolge hat (3 + [2 ÷ 2 = 1] = 4). Mr. Johnson hat nur 3 Erfolge. Dieses Mal hat Cheshire mit ihrer Laienpsychologie den Johnson abgezogen.

DIE ERSCHAFFUNG NEUER FERTIGKEITEN

Shadowrun besitzt ein offenes Fertigkeitssystem, was bedeutet, daß Sie eigene Aktionsfertigkeiten einführen können, die in Ihrem Spiel und Ihrer Kampagne Sinn machen. Der Spielleiter sollte bei der Erschaffung neuer Fertigkeiten jedoch einige Grundsätze beachten. Jede neue Fertigkeit muß mit einem einzigen Attribut verbunden sein, und der Spielleiter muß entscheiden, ob sie mit bereits existierenden Fertigkeiten zusammengefaßt oder mit einem Attribut verbunden werden soll, wenn die Spieler diese Fertigkeit durch andere Würfe ersetzen können sollen. Der Spielleiter sollte außerdem darauf achten, eine Aktionsfertigkeit nicht nur für einen einzelnen Charakter oder auf einen einzelnen Effekt zuzuschneidern. Eine gute Fertigkeit sollte mindestens zwei Spezialisierungen besitzen und allen Charakteren offenstehen, die sie erlernen wollen.

FERTIGKEITSSTUFEN

Stufe **Art der Fertigkeit**

1 Aktion

Sie sind gerade in die Fertigkeit **eingeführt** worden, entweder durch eigene Bemühungen oder weil es Ihnen jemand beigebracht hat. Man hat Ihnen gezeigt, wie man diese Fertigkeit durch bestimmte Handlungsabläufe ausübt. Sie haben keine Ahnung, was die einzelnen Handlungsschritte bedeuten, aber Sie können Ihnen präzise genug folgen, um die Fertigkeit zu benutzen.

Beispiel: Jemand hat Ihnen gezeigt, wie man eine Waffe hält, ausrichtet und abfeuert.

1 Wissen

Sie haben ein **grundlegendes** Wissen, das nur die wichtigsten Grundlagen des Themenbereiches umfaßt (und natürlich die wichtigsten Schlagworte). Sie haben jedoch keinen Hintergrund und keinen Kontext, mit dem Sie dieses Wissen in Verbindung bringen können.

Beispiel: Ein Schaf wurde geklont. Manche Leute haben Angst vor dieser Entwicklung; andere sind der Meinung, daß das die Rettung der Metamenschheit ist.

2 Aktion

Sie haben eine gewisse **Übung** in dieser Fertigkeit. Sie sind über das Niveau des Auswendiglernens hinaus. Sie müssen noch immer darüber nachdenken, was Sie tun, aber es lähmt Sie nicht mehr, daß Sie nicht wissen, was die einzelnen Schritte bedeuten.

Beispiel: Sie müssen immer noch im Geiste die Schritte durchgehen, die erforderlich sind, um eine Waffe abzufeuern ... „Ladestreifen einschieben, Geschoß in die Kammer, entsichern, Arm ausstrecken, Abzug drücken ...", aber Sie haben schon begonnen, den Prozeß mehr als eine einzige Bewegung denn als Abfolge unzusammenhängender Schritte zu sehen.

2 Wissen

Sie haben ein **Interesse** an allem entwickelt, was mit dem grundlegenden Thema zu tun hat. Sie haben einen längeren Artikel oder das eine oder andere Magazin über das Thema gelesen. Vielleicht haben Sie sich sogar eine Trideo-Dokumentation angesehen.

Beispiel: Jetzt wissen Sie, wie man das Schaf geklont hat, warum man es gemacht hat und was man sich davon erhofft. Sie haben mittlerweile einige wichtige wissenschaftliche Fachbegriffe verstanden und sich ein bißchen mit Biologie beschäftigt.

3 Aktion

Sie **beherrschen** die Fertigkeit. Sie sind nicht großartig, aber auch nicht zu schlecht. Sie sind durchschnittlich. Sie üben Ihre Fertigkeit aus wie Fahrradfahren. Sie müssen nicht mehr über jeden Schritt nachdenken.

Beispiel: Sie wissen, was Sie mit Ihrer Waffe tun können und was nicht. Sie beginnen zu verstehen, wie die Waffe funktioniert und wie Sie sie am besten einsetzen. Ihre geistigen Schritte laufen schneller ab, und Ihre Aktionen werden sauberer und klarer.

3 Wissen

Sie **beschäftigen** sich mit dem Thema. Sie sind bereit, nach weiteren Informationen zu suchen, da Sie erkannt haben, daß Sie mehr *nicht* wissen, als Sie tatsächlich wissen. Sie beschaffen sich aus unterschiedlichen Quellen Informationen, legen sich eine kleine Bibliothek an und verfolgen die neuesten Entwicklungen auf dem Gebiet.

Beispiel: Außerhalb der Schlagzeilen ist Kloning nur in wissenschaftlichen Medien zu finden. Sie beginnen, diesen Quellen nachzujagen. Der Wissenschaftsjargon wird allmählich verständlich.

4 Aktion

Sie sind **gewandt** in Ihrer Fertigkeit. Sie müssen sich wirklich nicht mehr um die einzelnen Schritte kümmern; statt dessen können Sie sich darauf konzentrieren, wie und warum Sie sie ausführen. Sie verbessern ständig die Ausführung Ihrer Handlungen, und mit allem, was Sie ausprobieren, gewinnen Sie mehr Einsicht in die Hintergründe der Fertigkeit.

Beispiel: Eine Waffe abzufeuern ist leicht. Es ist die mentale Vorbereitung, die noch etwas Übung erfordert. Die Waffe abzufeuern ist mehr als nur den Abzug zu drücken. Sie konzentrieren sich auf die Waffe, wie Sie sie verwenden und wie Sie sie behandeln müssen.

4 Wissen

Sie verfügen über ein **fundiertes** Wissen über das Thema. Es handelt sich nicht mehr um isoliertes Wissen, da andere Themenbereiche, von denen Sie nie gedacht hätten, daß sie etwas mit Ihrem Thema zu tun haben könnten, bei Ihren Nachforschungen berührt werden. Diese neuen Informationen interessieren Sie ebensosehr wie das ursprüngliche Thema.

Beispiel: Sie entdecken, daß noch andere Leute außer Wissenschaftlern ihre eigenen Meinung zum Kloning haben:

Religionen aller Schattierungen interessieren sich für ethische Fragen, Politiker für politische Fragen und Konzerne für Fragen des Profits. Sie beginnen, sich auch mit diesen Perspektiven zu beschäftigen und sie zu verstehen.

5 Aktion

Die Fertigkeit ist Ihnen so in Fleisch und Blut übergegangen, daß Sie sie **professionell** verwenden. Sie üben die Fertigkeit aus, weil Sie sie können. Sie müssen sich keine Sorgen mehr machen, daß Sie es nicht schaffen. Es kommt vor, aber das hat keine Auswirkungen mehr auf Ihre Aktionen.
Beispiel: Sie wollen nur eins ... die Waffe einfach und effektiv abfeuern. Es gelingt Ihnen meistens. Sie entdecken neue Möglichkeiten, mit der Waffe umzugehen. Jede neue Entdeckung vertieft Ihr Verständnis Ihres Potentials.

5 Wissen

Sie sind **gebildet**. Jetzt wissen Sie mehr über das Thema, als Sie nicht wissen. Sie können erkennen, ob Fakten, Forschungsergebnisse oder Trends wichtig sind. Sie interessieren sich für Entwicklungen in verwandten Themenbereichen, die Auswirkungen auf Ihr Spezialgebiet haben können.
Beispiel: Sie kennen die Einschränkungen des Kloning und was gemacht werden kann und was nicht. Gerüchte über geklonte Menschen und die Darstellungen in den Medien machen Sie rasend wegen der zahlreichen Ungenauigkeiten, doch die Nachrichten über Fortschritte der Gentheorie interessieren Sie viel mehr.

6 Aktion

Sie haben die Fertigkeit **verinnerlicht**. Sie denken nicht mehr nach, wenn Sie sie anwenden. Wenn Sie die Fertigkeit ausüben, sind Körper und Geist eins. Die Fertigkeit ist weniger eine Aktion, die Sie ausführen, als vielmehr eine Reaktion, die ausgelöst wird. Sie legen Wert auf eine saubere Ausführung und haben Ihren eigenen Stil entwickelt.
Beispiel: Die Waffe wird gezogen. Die Waffe wird abgefeuert. Das Ziel wird getroffen. Auswertung. Zielerfassung. Die Waffe wird abgefeuert. Ihr Körper reagiert. Ihr Geist wertet aus. Für andere geschieht es in einem Augenblick, doch Sie empfin den Ihre Aktion als verlangsamt bis zu dem Punkt, wo es nur noch Sie und die Fertigkeit gibt – ein untrennbares Paar.

6 Wissen

Es gibt nur wenig, was Sie nicht über das Thema wissen. Sie haben das Thema **gemeistert**, von seinen Grundlagen bis zu den letzten Implikationen. Sie beginnen, sich mit zukünftigen Fortschritten und Anwendungen und der Bedeutung verwandter Gebiete zu befassen.
Beispiel: Das Kapitel Kloning ist für Sie abgeschlossen. Sie wissen, wie und warum es gemacht wird, und die interessanten Fragen sind jetzt nur noch, was man damit tun kann und soll. Die Wissenschaft geht Ihren Weg, und während Sie sich mit ethischen Konsequenzen und wirtschaftlicher Nutzung befassen, werden Themenableger wie zum Beispiel Zellrekonstruktion immer interessanter für Sie.

7 Aktion

Sie sind ein **Experte** in Ihrer Fertigkeit. Die Ausübung ist zu einer Verschmelzung von reiner Reaktion und mentaler Vorbereitung geworden. Es ist wie Atmen: Sie sehen die Fertigkeit nicht mehr als etwas von Ihnen Getrenntes an. Die Fertigkeit definiert Ihr Sein. Ihr Wissen über die Fertigkeit umfaßt alle möglichen Anwendungen.
Beispiel: Sie feuern die Waffe nicht ab. Sie SIND die Waffe. Geist und Körper sind im Einklang.

7 Wissen

Sie sind ein **Experte** auf Ihrem Wissensgebiet. Sie wissen nicht nur alles, was es zu wissen gibt, Sie sind auch auf dem laufenden, was Trends, Forschungsprojekte (auch das geheime Zeug hinter den verschlossenen Türen), Theorien und Spekulationen angeht, und Sie wissen alles über die Männer und Frauen, die daran beteiligt sind. Das Thema ist Ihnen so vertraut wie das Alphabet.
Beispiel: Kloning ist nicht nur ein Interessensgebiet oder ein Hobby, Kloning und alles, was damit zusammenhängt, ist Ihr Lebensinhalt. Sie können sich ein Leben ohne diesen Thrill, ständig auf dem laufenden zu bleiben, nicht mehr vorstellen, ob es nun um Aztechnologys neueste Forschungsergebnisse geht oder um die jüngste Diskussion zum Thema „Was ist Leben?".

8+ Aktion

Der Grad Ihrer Meisterung der Fertigkeit kann nur noch mit einem Wort beschrieben werden: **Weltklasse**. Sie werden als jemand angesehen, der die Fertigkeit definiert, und Sie üben sie perfekt aus. Sie erfassen alle Nuancen, verfeinern und perfektionieren sie, und jedesmal, wenn Sie die Fertigkeit ausführen, scheinen Sie sie neu zu erfinden.
Beispiel: Sie sind der Beste mit der Pistole, das Maß aller Dinge. Ihr Name ist in den Straßen gefürchtet.

8+ Wissen

Nur noch ein Wort kann Ihr Wissen in Ihrem Spezialgebiet beschreiben: **Genie**. Freund und Feind achten Sie als jemanden, dessen Wissen unübertroffen ist und dessen Fähigkeit, zu theoretisieren und kreativ zu sein, ihresgleichen sucht.
Beispiel: Immer wenn über Kloning gesprochen wird, fällt Ihr Name!

KAMPF

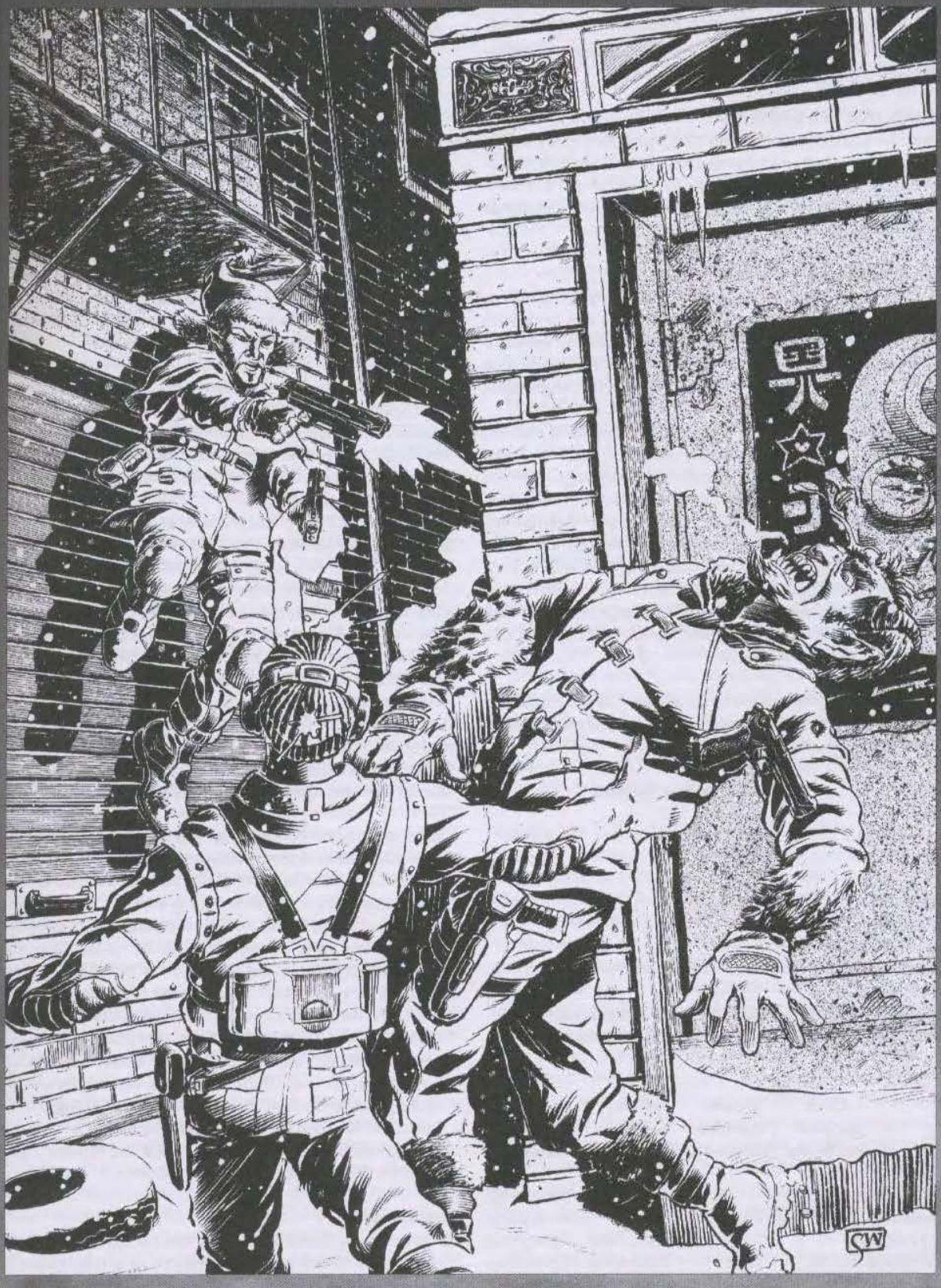
Die Welt von *Shadowrun* ist brutal und feindlich, und die Charaktere werden früher oder später unweigerlich mit Kampfsituationen konfrontiert werden. Ganz gleich ob die Charaktere nun Kugeln durch die Luft jagen, Zaubersprüche schleudern, eine Schlägerei vom Zaun brechen oder ob sie sich auf einen Fahrzeug- oder einen Matrixkampf einlassen, es werden stets die folgenden Kampfregeln verwendet.
Bei *Shadowrun* wird der Kampf in einer geordneten Abfolge von Handlungen, genannt Kampfrunde, abgewickelt. Anhand dieser regeltechnischen Größe, mit deren Hilfe versucht wird, mögliche Abläufe eines echten Kampfes zu simulieren, werden Probleme behandelt wie zum Beispiel: Wer handelt zuerst? Wer zieht schneller? Was passiert, wenn ein Charakter einen anderen schlägt? Im Verlauf einer Kampfrunde, die ungefähr drei Sekunden fiktive Spielzeit umfaßt, beschreibt jeder Spieler die Aktionen seines Charakters (der schnellste Charakter kommt zuerst an die Reihe). Falls nötig, würfelt er Proben, um festzustellen, wie gut sein Charakter die Handlungen ausführt. Der Spielleiter beschreibt die Aktionen und Reaktionen der Nichtspielercharaktere und den letztendlichen Ausgang sämtlicher Handlungen. Die Kampfrundensequenz wird auf Seite 103 näher behandelt.

Vor Beginn eines Kampfes muß zunächst bestimmt werden, in welcher Reihenfolge die Charaktere handeln.

INITIATIVE

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in der die Charaktere innerhalb einer Kampfrunde handeln. Sie beruht auf zwei Faktoren: der modifizierten Reaktion und den Initiativewürfeln des Charakters. Aus der Summe beider Faktoren ergibt sich das Initiativeergebnis.
Jeder Charakter hat mindestens einen Initiativewürfel (1W6). Seine Grundinitiative ergibt sich aus der Reaktion + 1W6. Bestimmte Arten von Cyberware, Adeptenkräfte und Zauber können die Reaktion oder die Zahl der Initiativewürfel steigern. Die modifizierten Werte erscheinen in Klammern hinter den Grundwerten. Ein Charakter mit einer Grundinitiative von 1W6 +4 und Reflexboostern (Stufe 1) würde seine Initiative folgendermaßen aufschreiben: 1W6 (2W6) + 4 (6).
Um das Initiativeergebnis zu ermitteln, wird mit den Initiativewürfeln des Charakters gewürfelt. Das Gesamtresultat dieses Initiativewurfes wird zu der modifizierten Reaktion addiert. Die Regel der Sechs (S. 38) findet bei der Ermittlung der Initiative keine Anwendung.

John Longbone, ein Ork-Straßensamurai, verfügt über eine natürliche Reaktion von 3 und den Grundwürfel für die Initiative (1W6). Außerdem hat er reaktionsverstärkende Cyberware implantiert, die seine Reaktion um 2 erhöht und ihm einen zusätzlichen Initiativewürfel verleiht. Damit hat er eine Initiative von 1W6 (2W6) + 3 (5). Longbone



wirft seine 2W6 und erzielt eine 2 und eine 6. Sein Initiativeergebnis lautet also (2 + 6 + 5 =) 13.

Die Initiative bestimmt, wann und wie oft ein Charakter innerhalb einer Kampfrunde handeln kann.

BESTIMMUNG DER REIHENFOLGE

Zu Beginn einer Kampfrunde werfen die Charaktere ihre Initiativewürfel. Nachdem sie ihre Initiative berechnet haben, schreibt der Spielleiter die Ergebnisse auf (beginnend mit dem höchsten Resultat). DerCharakter mit dem höchsten Initiativeergebnis hat die erste Handlung.

Der Initiativedurchgang

Der Charakter mit der höchsten Initiative handelt zuerst. Es folgen der Reihe nach die anderen Charaktere von der höchsten bis zu niedrigsten Initiative. Jeder Charakter handelt mindestens einmal, bevor irgendein Charakter ein zweitesmal handelt. Die Zahl, bei der ein Charakter handelt, wird Kampfphase genannt (siehe **Die Kampfphase**, S. 104).

Nachdem alle Charaktere eine Handlung durchgeführt haben, zieht der Spielleiter von jedem Initiativeergebnis 10 ab. Alle Charaktere, deren Ergebnis noch immer über Null liegt, können ein zweitesmal handeln. Dies ist der zweite Initiativedurchgang. Nachdem alle Charaktere diesen Durchgang beendet haben, zieht der Spielleiter wieder 10 von den Initiativeergebnissen ab. Und falls noch immer irgendein Charakter ein Ergebnis über Null hat, kann er ein drittesmal handeln. Diese Prozedur wird wiederholt, bis keiner der Charaktere ein Initiativeergebnis über Null hat. Zu diesem Zeitpunkt ist die Kampfrunde vorbei, und die Spieler würfeln eine neue Initiative.

Ein großer Kampf beginnt, und der Spielleiter läßt seine Spieler ihre Initiative würfeln. Die Spieler würfeln, und die Initiativeergebnisse lauten wie folgt:

Spieler	*Initiativeergebnis*
Mikes Charakter	*37*
Schläger #1 (NSC)	*26*
Daves Charakter	*22*
Schläger #2 (NSC)	*19*
Sharons Charakter	*18*
Richies Charakter	*17*
Schläger #3 (NSC)	*15*
Carmillas Charakter	*9*

Die Kampfrunde würde in der folgenden Reihenfolge abgewickelt werden (vorausgesetzt, keiner der Charaktere wird verletzt):

Spieler	*Erster Initiativedurchgang*	*Zweiter Initiativedurchgang*	*Dritter Initiativedurchgang*	*Vierter Initiativedurchgang*
Mikes Charakter	*37*	*27*	*17*	*7*
Schläger #1 (NSC)	*26*	*16*	*6*	*Keine Hdlg.*
Daves Charakter	*22*	*12*	*2*	*Keine Hdlg.*
Schläger #2 (NSC)	*19*	*9*	*Keine Hdlg.*	*Keine Hdlg.*
Sharons Charakter	*18*	*8*	*Keine Hdlg.*	*Keine Hdlg.*
Richies Charakter	*17*	*7*	*Keine Hdlg.*	*Keine Hdlg.*
Schläger #3 (NSC)	*15*	*5*	*Keine Hdlg.*	*Keine Hdlg.*
Carmillas Charakter	*9*	*Keine Hdlg.*	*Keine Hdlg.*	*Keine Hdlg.*

Alle Charaktere können in dem ersten Initiativedurchgang handeln. Mikes Charakter beginnt, gefolgt von den anderen in absteigender Reihenfolge. Im zweiten Initiativedurchgang können alle Charaktere handeln. Nur Carmillas Charakter bekommt keine Handlung, da ihr Initiativeergebnis nun Null oder kleiner ist. Alle anderen bekommen eine zweite Handlung. Mikes Charakter beginnt, gefolgt von den anderen in absteigender Reihenfolge. Nach dem zweiten Initiativedurchgang haben nur noch drei Spieler ein Initiativeergebnis über Null: Mikes Charakter, Schläger #1 und Daves Charakter. Nach dem dritten Initiativedurchgang liegt nur noch das Initiativeergebnis von Mikes Charakter über Null. Mikes Charakter hatte in dieser Kampfrunde also nicht nur die erste Handlung, er kommt überdies als letztes und zudem am häufigsten an die Reihe.

Initiative und Schaden

Wenn ein Charakter verwundet wird, beeinflußt der erlittene Schaden sein Initiativeergebnis. Nach jedem Initiativewurf wird der Initiativemodifikator (siehe die Tabelle **Verletzungsmodifikatoren**, S. 126), der auf Basis des gesamten erlittenen Schadens berechnet wird, von dem Initiativeergebnis abgezogen. Ein Charakter, der einen Schweren Schaden auf der Körperlichen Spalte und einen Leichten Schaden auf der Geistigen Spalte erlitten hat, würde sein Initiativeergebnis also um 4 reduzieren. Sinkt das Initiativeergebnis auf diese Weise auf Null oder darunter, kann der Charakter in der laufenden Kampfrunde überhaupt nicht handeln.

Erleidet ein Charakter innerhalb einer Kampfrunde Schaden (siehe **Schadensanwendung**, S. 125), wird seine Initiative dadurch sofort beeinflußt. Der Initiativemodifikator wird direkt nachdem der Schaden erlitten wurde auf die Initiative angerechnet. Es kann also innerhalb eines Initiativedurchgangs zu einer Änderung der Handlungsreihenfolge kommen (sogar mehrmals, falls ein Charakter mehr als einmal Schaden erleidet). Ein Charakter darf nur einmal pro Initiativedurchgang handeln. Wenn also die Initiative eines Charakters durch Schaden gesenkt wird, nachdem der Charakter seine Handlung durchgeführt hat, darf er in diesem Initiativedurchgang kein zweitesmal handeln. Ein Initiativeergebnis kann sogar so weit gesenkt werden, daß ein Charakter einen kompletten Initiativedurchgang verliert.

In dem obigen Beispiel hat Daves Charakter eine Initiative von 22. In dem ersten Durchgang fügt der Schläger #2 (NSC) Daves Charakter Mittleren Schaden zu. Der Mittlere Schaden verursacht einen Initiativeabzug von –2. Daves Initiativeergebnis wird also sofort auf 20 modifiziert. Dies beeinflußt zwar nicht Daves ersten Durchgang (er hat ja bereits gehandelt), es bedeutet jedoch, daß Dave in dem zweiten Initiativedurchgang ein Ergebnis von 10 hat (nicht 12). Des weiteren verliert Dave die Möglichkeit, in dem dritten Initiativedurchgang zu handeln (10 – 10 = 0, sprich: Keine Handlung).

Hätte Schläger #2 (NSC) statt dessen Sharons Charakter, der eine Initiative von 18 (und in dem ersten Durchgang noch nicht gehandelt) hat, diesen Schaden zugefügt, würde ihre Initiative auf 16 sinken. Sie würde dann nach Richies Charakter handeln und nicht vor ihm. Auch die Reihenfolge in dem zweiten Durchgang würde sich ändern.

Initiativepatt

Es kommt vor, daß zwei Charaktere das gleiche Initiativeergebnis erzielen. Initiativepatts werden in der folgenden Reihenfolge abgewickelt.

- Der Charakter mit dem höheren Initiativeergebnis in dem ersten Durchgang kommt als erstes dran.
- Der Charakter mit der höchsten modifizierten Reaktion handelt zuerst.
- Der Charakter mit der höchsten natürlichen Reaktion hat den Vorrang.

- Für jeden der beteiligten Charaktere wird 1 W6 gewürfelt. Der Charakter mit dem höchsten Würfelresultat handelt zuerst (bei einem Patt wird noch einmal gewürfelt).

Charaktere können sich bewußt dafür entschieden, erst nach einem anderen Charakter zu handeln. Wenn jedoch zwei oder mehr Charaktere versuchen, nach den jeweils anderen Charakteren zu handeln, kann nur der Charakter, der normalerweise zuerst dran gewesen wäre, bestimmen, als letzter zu handeln.

Nehmen wir an, daß in dem oben genannten Beispiel Richies Charakter und nicht Daves Charakter einen Mittleren Schaden erleidet. Richie hatte ein Initiativeergebnis von 17, das durch den Mittleren Schaden auf 15 gesenkt wird – die gleiche Kampfphase, in der Schläger #3 dran ist. Richie hat jedoch ursprünglich die höhere Initiative in dem ersten Initiativedurchgang, also darf er noch immer vor Schläger #3 handeln. Das gleiche gilt für den zweiten Durchgang, es sei denn einer von beiden wird noch einmal verletzt.

Hinauszögern von Handlungen (optional)

Manchmal wollen Spieler nicht handeln, wenn sie eigentlich damit an der Reihe wären. Statt dessen warten sie lieber ab, um zu sehen, was passiert und wie die anderen handeln. Dies bezeichnet man als Hinauszögern einer Handlung. Eine hinausgezögerte Handlung wird erklärt, wenn die anderen Spieler ihre Handlung erklären (siehe **Handlungen erklären**, S. 104). Ein Spieler kann bei jeder seiner Handlungen innerhalb eines beliebigen Durchgangs eine Handlung hinauszögern.

Ein Spielercharakter kann eine Handlung in eine spätere Kampfphase desselben Durchgangs hinauszögern. Wenn die Charaktere, die in dieser Kampfphase normal handeln, ihre Handlungen erklären, muß dieser Charakter bekanntgeben, daß er in das Geschehen eingreifen möchte. Ausgeführt werden dann zuerst die Handlungen der Charaktere, die ihre Handlung hinausgezögert haben und eingreifen wollen. Erst dann folgen die normal in dieser Kampfphase handelnden Charaktere. Falls mehrere Charaktere ihre Handlung bis zur gleichen Kampfphase hinauszögern, wird der zuerst handelnde Charakter wie bei einem Initiativepatt ermittelt. Auch hier kann ein Charakter in einer Kampfphase absichtlich nach anderen Charakteren handeln, jedoch nur dann, wenn er normalerweise vor ihnen an der Reihe wäre.

Ein Charakter, der eine Handlung auf diese Weise hinauszögert, verliert nicht sein ursprüngliches Initiativeergebnis. Nachdem der Durchgang vorbei ist, senkt der Spielleiter wie üblich das ursprüngliche Initiativeergebnis des Charakters um 10, der dann ganz normal in den nächsten Durchgang geht.

Spieler können sich auch dafür entscheiden, nach der letzten Kampfphase der anderen Spieler am Ende eines Durchgangs zu handeln. Der Charakter muß in der Kampfphase 1 handeln (es gibt keine Kampfphase 0). Wenn mehrere Charaktere erst am Ende eines Durchgangs handeln wollen, wird der zuerst handelnde Charakter wie bei einem Initiativepatt ermittelt.

Hinauszögern einer Handlung in den nächsten Initiativedurchgang: Charaktere können eine Handlung auch bis in den nächsten Durchgang hinauszögern. Wenn sie dies tun, müssen sie einige Einschränkungen in Kauf nehmen. Spieler, die ihre Handlungen auf diese Weise hinauszögern, dürfen nicht vor der Kampfphase handeln, in der das höchste Initiativeergebnis für diesen Durchgang liegt. Wenn ein Charakter seine Handlung hinauszögert, um sie in dem nächsten Durchgang auszuführen, verliert er die Handlung, die ihm normalerweise in diesem Durchgang zur Verfügung steht. Charaktere können also nicht eine Handlung hinauszögern, um auf diese Weise effektiv zweimal in dem gleichen Initiativedurchgang zu handeln. Sie können jedoch in dem folgenden Durchgang handeln, wenn sie in diesem dann noch eine reguläre Handlung zur Verfügung haben. Ferner muß der Charakter *vor* der Kampfphase handeln, in der er normalerweise seine nächste Handlung hätte. Wenn er bis zu diesem Zeitpunkt nicht handeln will oder kann, verliert er die Handlung, die er hinausgezögert hat. Er kann jedoch noch immer seine normale Handlung nutzen, die er in diesem Durchgang bekommt, und sie hinauszögern, wenn er will. Grundsätzlich gilt, daß ein Charakter nur einmal innerhalb eines Initiativedurchgangs handeln darf.

Wenn ein Charakter seine letzte Handlung in einer Kampfrunde hinauszögert, kann er sie bis zum Ende dieser Kampfrunde hinauszögern (Kampfphase 1 des letzten Initiativedurchgangs). Wenn mehrere Charaktere erst am Ende einer Kampfrunde handeln wollen, wird der zuerst handelnde Charakter wie bei einem Initiativepatt ermittelt.

Wir nehmen die Initiativeergebnisse aus dem obigen Beispiel. Mike entscheidet sich dazu, in dem ersten Initiativedurchgang zu warten, bis er die Situation richtig einschätzen kann. Er weiß, daß er noch eine Handlung in dem letzten Initiativedurchgang hat, wenn er nicht schwer verletzt wird. Falls nötig, kann er also das Team aus dem Schlamassel retten. Also erklärt er, daß er seine Handlung hinauszögert. Innerhalb des ersten Durchgangs kann Mike zu jeder Zeit handeln. Da er jedoch in dem nächsten Durchgang als erster an der Reihe ist, macht es wenig Sinn, seine Handlung bis in den nächsten Durchgang hinauszuzögern, wenn er nicht eine Handlung verlieren möchte. Die Schläger scheinen härter zu sein, als er gedacht hatte, also entscheidet er sich dafür, seine Kampffertigkeiten als letzte Reserve aufzusparen. Er entscheidet sich dazu, als letzes zu handeln – am Ende des Durchgangs 1. Wenn Mike warten will, bis Schläger #1 an der Reihe ist, könnte er seine Handlung hinauszögern und (nachdem der Schläger seine Handlung erklärt hat) bekanntgeben, daß er ebenfalls in Kampfphase 26 handeln möchte. Mit anderen Worten: Mikes Charakter wartet ab, was der Schläger macht, und kommt dem Schläger dann zuvor.

Verzögerte Explosionen und Initiative

Einige Objekte – beispielsweise Granaten, Sprengladungen, zeitgesteuerte Fallen und so weiter – sind genau so eingestellt, daß sie zu einem bestimmten Zeitpunkt bzw. nach Verstreichen eines gewissen Zeitraums explodieren. In den meisten Fällen explodieren diese Objekte erst in dem nächsten Initiativedurchgang in der Kampfphase des Charakters. Hat der Charakter keine Handlungen in dieser Kampfrunde mehr übrig, explodiert das Objekt am Ende des nächsten Initiativedurchgangs. Gibt es aus irgendeinem Grund keine weiteren Kampfrunden mehr, entscheidet der Spielleiter, wann genau das Objekt explodiert. Falls das Objekt über einen Timer (Zeitzünder) verfügt, kann der Charakter entscheiden, wann es detoniert. Der Charakter muß den Zeitpunkt der Explosion bestimmen, wenn er das Objekt scharf macht. In der Regel ist es am besten, solche Gegenstände in einer Kampfphase des Charakters explodieren zu lassen – entweder in einem im voraus bestimmten Durchgang oder zu Beginn bzw. am Ende einer Kampfrunde.

In Kampfphase 18 des ersten Initiativedurchgangs wirft Sharons Charakter eine Granate auf Schläger #3. Die Granate detoniert in der Kampfphase 8 des zweiten Initiativedurchgangs.

DIE KAMPFRUNDENSEQUENZ

Nachdem ermittelt wurde, in welcher Reihenfolge die Spieler handeln, werden mit Hilfe der Kampfrundensequenz sämtliche Arten von Kämpfen abgewickelt – ganz gleich, ob es sich nun

um waffenlosen Nahkampf, Fernkampf, den Gebrauch von Feuerwaffen, Magie oder Fahrzeugen oder den Kampf mit Crittern bzw. in der Matrix handelt. Einzelheiten über die unterschiedlichen Formen des Kampfes befinden sich in den Kapiteln **Magie**, **Fahrzeuge und Drohnen**, **Geister und Drachen** sowie **Matrix**. Alle in den genannten Kapiteln beschriebenen besonderen Handlungen fügen sich in den Ablauf einer Kampfrundensequenz. Wenn es nicht ausdrücklich anders angegeben wird, gelten die folgenden Kampfregeln gleichermaßen für alle Spielercharaktere, Nichtspielercharaktere (NSCs) und Critter.

1. ALLE WÜRFELPOOLS WERDEN AUFGEFRISCHT
Alle Würfelpools sämtlicher in die Kampfrunde verwickelten Charaktere werden aufgefrischt. Karmapools werden alle 24 Stunden oder nach der Entscheidung des Spielleiters aufgefrischt (siehe **Karmapools**, S. 246).

2. BESTIMMUNG DER INITIATIVE
Bestimmen Sie nun die Initiative für alle Charaktere, Critter, Geister, Computerprogramme usw., die an dem Kampf beteiligt sind. Die Reihenfolge der Initiativeergebnisse (vom höchsten bis zum niedrigsten) bestimmt die Reihenfolge der Handlungen in dieser Kampfrunde.

3. DIE CHARAKTERE FÜHREN IHRE HANDLUNGEN AUS
Die an dem Kampf beteiligten Charaktere können nun in dem ersten Initiativedurchgang der Reihe nach in ihren Kampfphasen die ihnen zustehenden Handlungen ausführen. Dem Charakter mit der höchsten Initiative steht die erste Handlung zu. Falls mehrere Charaktere gleichlautende Initiativeergebnisse aufweisen, verfahren Sie, wie im Abschnitt **Initiativepatt** auf S. 102 beschrieben.

A. Handlungen erklären
Der handelnde Charakter erklärt, welche Handlungen er in dieser Kampfphase ausführt. Er kann in beliebiger Reihenfolge Freie, Einfache und Komplexe Handlungen durchführen. Jeder Charakter kann eine Freie Handlung erklären, selbst wenn es sich eigentlich nicht um seine Kampfphase handelt – vorausgesetzt, er hat in der laufenden Kampfrunde vor der entsprechenden Kampfphase bereits gehandelt.
Falls ein Charakter, der seine Handlung hinausgezögert hat, in dieser Kampfphase handeln möchte, muß er es jetzt ankündigen.

B. Handlungen ausführen
Wickeln Sie nun die Handlungen des aktiven Charakters ab.

C. Die Handlungen der übrigen Charaktere werden erklärt und ausgeführt
Führen Sie nun dieselbe Prozedur mit den anderen Charakteren durch, die in der gleichen Kampfphase an der Reihe sind, und wiederholen Sie für diese Charaktere Schritt B in der entsprechenden Reihenfolge. Sobald alle in Frage kommenden Charaktere in dieser Kampfphase gehandelt haben, führen Sie dieselbe Prozedur für den Charakter mit der nächsthöheren Initiative durch. Dabei beginnen Sie wieder mit dem weiter oben geschilderten Schritt A. Die Schritte A bis C wiederholen Sie so lange, bis die Handlungen aller in diesem Initiativedurchgang handelnden Charaktere ausgeführt wurden.

D. Berechnen Sie den nächsten Initiativedurchgang
Sobald alle Charaktere dran waren und alle Handlungen eines Initiativedurchgangs ausgeführt wurden, ziehen Sie von den Initiativeergebnissen aller beteiligten Charaktere 10 ab. Auf diese Weise bestimmen Sie die Reihenfolge der Handlungen für den nächsten Initiativedurchgang. Anschließend wiederholen Sie Schritt 3. Wenn das Initiativeergebnis eines Charakters bei Null oder darunter liegt, stehen ihm in dieser Kampfrunde keine Handlungen mehr zur Verfügung.
Der Spielleiter sollte daran denken, im Falle einer Verletzung sofort den Initiativemodifikator von dem Initiativeergebnis abzuziehen.

4. DIE NÄCHSTE KAMPFRUNDE BEGINNT
Eine neue Kampfrunde beginnt. Wiederholen Sie Schritt 1 bis 3, bis die Kampfrunde beendet ist. Ungenutzte Würfel aus den Würfelpools werden nicht in die nächste Kampfrunde übernommen (mit Ausnahme des Karmapools).

DER GEBRAUCH VON WÜRFELPOOLS

Zu Beginn einer Kampfrunde werden zunächst alle Würfelpools aufgefrischt. Diese Würfel stehen den Charakteren im Laufe der Kampfrunde zur Verfügung. Einmal verwendete Würfel stehen dem Charakter nicht mehr zur Verfügung, bis die Pools zu Beginn der nächsten Runde wieder aufgefrischt werden. Um die Erfolgsaussicht einer Probe zu verbessern, kann ein Charakter mehr als einen Würfel verwenden. Die Zahl der Würfel wird durch die Einschränkungen des jeweiligen Würfelpools begrenzt. Die Einschränkungen der Würfelpools werden in dem Kapitel **Spielkonzepte** unter dem Punkt **Würfelpools** erläutert (S. 43).
Um Würfel aus einem Pool zu verwenden, addiert der Spieler einfach die Poolwürfel zu den Würfeln hinzu, die ihm normalerweise für eine Probe zur Verfügung stehen. Wenn ein Spieler also normalerweise vier Würfel für eine Probe hat und er die Probe mit drei Würfeln aus dem entsprechenden Pool unterstützen möchte, wirft er insgesamt mit sieben Würfeln. Die Würfel aus dem Pool sollten eine andere Farbe haben als die regulären Würfel für die Probe.
Ungenutzte Poolwürfel werden nicht in die nächste Kampfrunde übernommen. Würfel, die bis zum Ende einer Kampfrunde nicht benutzt werden, sind schlicht und einfach verloren.

KAMPFPOOL
Würfel aus dem Kampfpool können für alle offensiven und defensiven Proben herangezogen werden. Sie können auch zum Ausweichen oder zum Schadenswiderstand gegen normale Angriffe verwendet werden (siehe **Ausweichprobe** und **Schadenswiderstandsprobe**, S. 113).
Der Kampfpool wird auf S. 43 ausführlich erklärt.

DIE KAMPFPHASE

Wenn die Kampfphase eines Charakters beginnt, muß der Spieler oder die Spielerin entscheiden, was sein/ihr Charakter macht. In einer Kampfphase stehen einem Charakter mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Eine Handlung ist der Versuch eines Charakters, etwas zu tun: eine Waffe abfeuern, einen Zauber wirken, ein Computerprogramm aktivieren und so weiter. Dabei stehen ihm drei unterschiedliche Arten von Handlungen zur Verfügung: Freie, Einfache und Komplexe. Ein Charakter kann entweder zwei Einfache oder eine Komplexe Handlung durchführen. Ein Charakter kann in einer beliebigen Kampfphase, selbst in der eines anderen Charakters, eine Freie Handlung durchführen (einschließlich seiner eigenen).
Beachten Sie, das einige Handlungen, die in der Matrix und während eines Fahrzeugkampfes möglich sind, in den Kapiteln **Matrix** (s. **Handlungen**, S. 223) und **Fahrzeuge und Drohnen** (siehe **Fahrzeughandlungen**, S. 141) beschrieben werden.

ERKLÄRUNG DER HANDLUNGEN
Wenn Ihr Charakter laut Initiativeergebnis an der Reihe ist, müssen Sie ankündigen, welche Handlungen er in der Kampfphase

durchführen möchte. Im Laufe einer Kampfphase können Sie in beliebiger Reihenfolge Freie, Einfache und Komplexe Handlungen in Angriff nehmen. Falls mehrere Charaktere innerhalb derselben Kampfphase handeln, erklären die Charaktere ihre Absichten in umgekehrter Reihenfolge. Es beginnt der Charakter mit dem *niedrigsten* Initiativeergebnis (oder dem niedrigsten relevanten Wert zur Klärung des Initiativepatts). Der Charakter mit dem *höchsten relevanten* Werterklärt seine Handlung zuletzt.
Zu diesem Zeitpunkt können die Charaktere auch bekanntgeben, daß sie ihre Handlung hinauszögern (s. **Hinauszögern von Handlungen**, S. 103). Wenn sich ein Spieler dazu entscheidet, eine zuvor hinausgezögerte Handlung zu nutzen, muß er ebenfalls an dieser Stelle bekanntgeben, daß er jetzt eingreifen möchte.
Freie Handlungen müssen immer zu Beginn einer Kampfphase angekündigt werden.

FREIE HANDLUNGEN
Hierbei handelt es sich um relativ einfache, nahezu mechanische Handlungen, die nur wenig oder gar keine Konzentration erfordern. Der Charakter kann beispielsweise ein Wort sprechen, einen Gegenstand fallen lassen, sich selbst flach hinwerfen oder sich beiläufig etwas ansehen.
Eine Freie Handlung darfein Charakter in seiner eigenen Kampfphase *und in den Kampfphasen jedes anderen Beteiligten durchführen, sofern sie angekündigt wird.* Pro Phase darf jeder Spieler nureine Freie Handlung durchführen. Ein Charakter darf seine Freie Handlung NICHT VOR seiner ersten Kampfphase in dem ersten Initiativedurchgang ausführen.
Freie Handlungen, die ein Charakter in der Kampfphase eines anderen Charakters ausführt, finden immer am Ende der Kampfphase statt. Es folgen nun die Beschreibungen vieler möglicher Freier Handlungen.

Aufrechterhaltenen Zauber fallenlassen
Ein Zauberer kann einen aufrechterhaltenen Zauberspruch unter Aufwendung einer Freien Handlung fallenlassen.

Beobachten
Eine Beobachtung zu machen zählt ebenfalls als Freie Handlung (siehe **Wahrnehmung**, S. 231). Ein Charakter, der das Geschehen auf diese Weise verfolgt, erhält jedoch nur offensichtliche Informationen, obwohl aktive Sichtverstärker (Lichtverstärkung, Infrarot) dabei berücksichtigt werden. Beim Beobachten als Freie Handlung ist es nicht erlaubt, eine Wahrnehmungsprobe zu würfeln (siehe **Genau beobachten** unter **Einfache Handlungen**).

Cyberware aktivieren
Man kann eine Freie Handlung dafür einsetzen, ein Cybersystem zu aktivieren, das nicht permanent in Funktion ist. Dabei kann es sich um Headwaresysteme wie Funk oder Telefon handeln, um Infrarotsicht und so weiter. Siehe **Cyberware**, S. 296.

Ein Wort aussprechen
Jedes gesprochene Wort nimmt eine Freie Handlung in Anspruch, aber für alle praktischen Zwecke kann man einem Charakter auch erlauben, einen oder zwei zusammenhängende Sätze zu äußern. Doch vielleicht möchte der Spielleiter mit Hilfe der Regel **Ein Wort, eine Handlung** exzessive, unrealistische Gespräche im Verlauf einer einzelnen Kampfrunde unterbinden. Einige Spielleiter und Spieler bevorzugen vielleicht eine eher umfangreiche Kommunikation.

Feuermodus per Smartverbindung ändern
Charaktere, die eine Waffe mit Smartgunverbindung (über ein Bodyware-Interface) bereithalten, können mit einer Freien Handlung den Feuermodus ihrer Waffe ändern. Siehe **Feuerwaffen**, S. 114, und **Smartgunverbindung**, S. 301. Diese Möglichkeit umfaßtauch das Einstellen des Chokes einer Schrotflinte mittels eines kybernetischen Befehls. Siehe **Schrotflinten**, S. 117.

Fokus deaktivieren
Ein magisch aktiver Charakter kann mit einer Freien Handlung einen Fokus deaktivieren, der an ihn gebunden ist. Siehe **Fokl**, S. 189.

Gegenstand fallen lassen
Um einen Gegenstand fallen zu lassen, benötigt man nur eine Freie Handlung. Ein Charakter, der in beiden Händen Gegenstände hält, kann sie im Zuge einer einzigen Freien Handlung fallen lassen.

Gestikulieren
Ein Charakter kann, so lächerlich das vielleicht klingt, unter Aufwendung einer Freien Handlung eine Geste machen. Diese Regel bezieht sich in erster Linie auf den Gebrauch von Gesten zur nonverbalen Kommunikation in Kampfsituationen.

Handlung hinauszögern
Ein Charakter, der jetzt normalerweise mit seiner Handlung an der Reihe wäre, kann diese hinauszögern, indem er eine Freie Handlung opfert. Siehe **Hinauszögern von Handlungen**, S. 103. Diese Freie Handlung kann nur in Kampfphasen ausgeführtwerden, in denen der Charakter auch mit anderen Handlungen an der Reihe ist.

Ladestreifen per Smartgun auswerfen
Ein Charakter, der eine Waffe mit Smartgunverbindung (über ein Bodyware-Interface) bereithält, kann durch einen einfachen kybernetischen Befehl den Ladestreifen der Waffe auswerfen. Einen neuen Ladestreifen einzuschieben erfordert jedoch eine Einfache Handlung (siehe **Smartgunverbindung**, S. 301).

Sich flach hinwerfen
Ein Charakter kann sich zu jeder Zeit flach hinwerfen.
Ein Zauberer, der einen Zauber aufrechterhält, muß eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der Kraftstufe des Zaubers ablegen, wenn er sich hinwirft. Scheitert die Probe, verliert er die Konzentration und muß den Zauber fallenlassen.

Spruchverteidigung
Ein Zauberer, der Würfel zur Spruchabwehr einteilen möchte (s. S. 183), muß zu diesem Zweck eine Freie Handlung aufwenden.

Ziel ansagen
Ein Charakter kann ansagen, daß er auf einen besonders verwundbaren Teil des Zieles zielt. Siehe **Angesagte Ziele**, S. 114. Diese Freie Handlung muß sofort ein **Zielen, Waffe abfeuern, Waffe werfen** oder einen **Nahkampfangriff** nach sich ziehen.

EINFACHE HANDLUNGEN
Eine Einfache Handlung ist schon etwas komplizierter als eine Freie Handlung und erfordert auch ein wenig mehr Konzentration. Dennoch sind nur für wenige Einfache Handlungen Erfolgsproben nötig. Einfache Handlungen können nur in der regulären Kampfphase des Charakters ausgeführt werden.
Anstelle einer Einfachen Handlung kann auch eine Freie Handlung durchgeführt werden.
Im Verlauf einer Kampfphase kann ein Charakter bis zu zwei Einfache Handlungen *oder* eine Komplexe Handlung durchführen. Es folgen einige Beispiele für typische Einfache Handlungen.

Einfaches Objekt benutzen
Der Gebrauch eines einfachen Mechanismus erfordert eine Einfache Handlung. In diesem Sinne gelten Mechanismen als einfach, wenn man sie mittels einer Aktion in Gang setzen kann. Beispiele: einen Schalter oder eine Klinke drücken (Türen müssen unverschlossen sein, damit man sie mit einer Einfachen Handlung öffnen kann), einen Hebel ziehen und so weiter. Der Spielleiter entscheidet unter Berücksichtigung der besonderen Umstände, ob ein Mechanismus einfach oder komplex ist. Auch die Verwendung von Gegenständen wie Tränken, Pillen, Talentsofts oder Patches erfordert jeweils eine Einfache Handlung.

Feuermodus ändern
Ein Charakter, der eine Feuerwaffe bereithält, kann mittels einer Einfachen Handlung den Feuermodus ändern. Handelt es sich bei der Waffe um eine korrekt zugeschaltete Smartgun, so erfordert der Moduswechel nur eine Freie Handlung (siehe **Feuermodus**, S. 114, und **Smartgunverbindung**, S. 301). Auch den Choke einer Schrotflinte kann man unter Aufwendung einer Freien Handlung einstellen, falls die Waffe nicht über eine Smartgunverbindung verfügt (siehe **Schrotflinten**, S. 117).

Fokus aktivieren
Ein magisch aktiver Charakter kann mittels einer Einfachen Handlung einen Fokus aktivieren, der an ihn gebunden ist. Beachten Sie jedoch, daß der Zauberer zum Aktivieren eines Zauberfokus eine Komplexe Handlung benötigt, da er zu diesem Zweck einen Zauber sprechen muß.

Gegenstand aufnehmen/ablegen
Einen in Armreichweite stehenden Gegenstand aufzunehmen oder einen Gegenstand abzusetzen, den man in der Hand gehalten hat, kostet eine Einfache Handlung.

Geist befehligen
Indem er eine Einfache Handlung benutzt kann ein Zauberer einem Natur- oder Elementargeist unter seiner Kontrolle einen Befehl erteilen. Mehr als ein Geist kann auf diese Art und Weise befehligt werden, falls an alle das gleiche Kommando geht. Siehe auch **Dienste von Elementaren**, S. 187, und **Dienste von Naturgeistern**, S. 186.

Genau beobachten
Durch den Einsatz einer Einfachen Handlung kann ein Charakter genaue Beobachtungen anstellen. Hierzu darf er auch eine Wahrnehmungsprobe ablegen (siehe S. 231).

Ladestreifen einschieben
Einen neuen Ladestreifen in eine bereitgehaltene Feuerwaffe einzuschieben erfordert eine Einfache Handlung, jedoch nur dann, wenn zuvor der alte Streifen entfernt wurde. Näheres dazu erfahren Sie bei der Beschreibung der Einfachen Handlung **Ladestreifen herausnehmen** (weiter unten) sowie in dem Abschnitt **Feuerwaffen nachladen** (S. 280).

Ladestreifen herausnehmen
Diese Einfache Handlung umfaßt das Entfernen eines Ladestreifens aus einer bereitgehaltenen Feuerwaffe. Siehe auch **Ladestreifen einschieben** (weiter oben) und **Feuerwaffen nachladen** (S. 280). Sich einen neuen Ladestreifen zu packen und in die Waffe zu rammen erfordert eine weitere Einfache Handlung.
Der Träger einer Waffe mit Smartgunverbindung, die über ein Bodyware-Interface an ihn gekoppelt ist, kann einen verbrauchten Ladestreifen auswerfen, indem er für einen simplen kybernetischen Befehl eine Freie Handlung aufwendet (siehe **Smartgunverbindung**, S. 301).

Naturgeist herbeirufen
Ein Schamane kann durch eine Einfache Handlung einen Naturgeist herbeirufen, den er zuvor mit einer Einfachen Handlung in Bereitschaft gesetzt hat (siehe **Dienste von Naturgeistern**, S. 186).

Position ändern
Mit einer Einfachen Handlung kann man entweder aufstehen oder sich hinlegen. Ein verwundeter Charakter muß eine Willenskraft(2)-Probe würfeln, um aufzustehen. Vergessen Sie nicht, entsprechende Verletzungsmodifikatoren auf den Mindestwurf anzurechnen! Um sich hinfallen zu lassen, muß nie eine Probe abgelegt werden (man kann auch einfach die Freie Handlung **Sich flach hinwerfen** verwenden).

Schnellziehen
Mit dieser Einfachen Handlung kann ein Charakter versuchen, eine Pistole oder pistolengroße Waffe (Tarnstufe 4 oder größer, siehe S. 270) zu ziehen und sofort abzuschießen. Um die Waffe zu ziehen, muß dem Charakter eine Reaktions(4)-Probe gelingen, bei

der er nur einen Erfolg benötigt. Falls die Pistole nicht in einem passenden Halfter steckt, wird der Mindestwurf für diese Probe um 2 erhöht. Gelingt dem Charakter die Probe, kann der Charakter die Pistole ziehen und normal abfeuern. Scheitert die Probe, kann er die Waffe in der laufenden Kampfphase nicht abfeuern.
Nur Waffen, die mit einer Einfachen Handlung abgefeuert werden können, kann ein Charakter auch schnellziehen. Es ist auch möglich, zwei Waffen schnellzuziehen und abzufeuern, doch dadurch steigt der Mindestwurf für beide Reaktionsproben um (weitere) 2 (siehe auch **Einsatz einer zweiten Feuerwaffe**, S. 112).

Waffe abfeuern
Eine bereitgehaltene Feuerwaffe abzufeuern nimmt eine Einfache Handlung in Anspruch. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie im Einzelschuß-, halbautomatischen oder Salvenmodus abgefeuert wird. Weitere Einzelheiten befinden sich in dem Abschnitt **Feuerwaffen** auf S. 114. Hält ein Charakter in jeder Hand eine Waffe, kann er durch Aufwendung einer Einfachen Handlung mit jeder Waffe einmal schießen (siehe **Einsatz einer zweiten Feuerwaffe**, S. 112).
Einzelschußwaffen können maximal einmal pro Kampfphase abgefeuert werden.
Bogenwaffen (reguläre Bögen und Armbrüste), die zuvor mit der Einfachen Handlung **Waffe bereitmachen** zur Hand genommen wurden, können ebenfalls unter Aufwendung einer Einfachen Handlung abgeschossen werden (s. **Projektilwaffen**, S. 117).

Waffe bereitmachen
Durch Aufwendung dieser Einfachen Handlung kann ein Charakter eine Waffe bereitmachen und zur Hand nehmen. Es kann sich dabei um eine Feuer-, Nahkampf-, Wurf-, Projektil-, montierte oder Fahrzeugwaffe handeln. Mit dieser Handlung ist gemeint: das Ziehen einer Feuerwaffe aus einem Halfter, das Ziehen einer Nahkampfwaffe aus einer Scheide, das Aufheben einer beliebigen Waffe sowie das Einlegen eines Bogenpfeils oder Armbrustbolzens, also das Bereitmachen jeder Waffe. Eine Waffe muß bereitgemacht werden, bevor sie eingesetzt werden kann. Mit einer Einfachen Handlung kann ein Charakter mehrere kleine Wurfwaffen (beispielsweise Wurfmesser und Shuriken) wurfbereit zur Hand nehmen. Die Höchstzahl wird durch die abgerundete halbe Schnelligkeitsstufe des Charakters bestimmt.

Wahrnehmung verlagern
Diese Einfache Handlung ermöglicht es einem Magiekundigen, seine Wahrnehmung in den Astralraum oder von dort zurück auf die physiche Ebene zu verlagern. Astrale Projektion erfordert jedoch eine Komplexe Handlung (siehe **Astrale Wahrnehmung**, S. 171).

Werfen
Mit dieser Einfachen Handlung kann ein Charakter eine bereitgehaltene Wurfwaffe (siehe **Waffe bereitmachen**) werfen.

Zielen
Unter Verwendung dieser Einfachen Handlung kann ein Charakter eine bereitgehaltene Fernwaffe (Feuerwaffe, Bogen oder Wurfwaffe) auf ein Ziel anlegen. Handlungen dieser Art sind kumulativ, aber die Vorteile gehen verloren, sobald der Charakter irgendeine andere Handlung ausführt, einschließlich einer freien Handlung. Diese Handlung kann über mehrere Kampfphasen und Initiativedurchgänge, sogar über mehrere Kampfrunden fortgesetzt werden (durch mehrfaches Ausführen der Handlung *Zielen* bis zu einer Höchstzahl, die der abgerundeten halben Fertigkeitsstufe oder Spezialisierung des Charakters mit dieser Waffe entspricht).
Charaktere, die über mehrere Kampfphasen hinweg zielen, dürfen *unter keinen Umständen* Poolwürfel einsetzen, egal aus welchem Grund. Setzt ein zielender Charakter Poolwürfel ein, verliert er die Vorteile des Zielens.
Jede Ausführung der Einfachen Handlung Zielen senkt den Grundmindestwurf um 1 (siehe hierzu **Fernkampf**, S. 109).

KOMPLEXE HANDLUNGEN
Diese Art von Handlungen setzen unter allen Handlungsformen die stärkste und intensivste Konzentration voraus. Daher ist pro Kampfphase auch nur eine Komplexe Handlung pro Charakter möglich. Zwar darf ein Charakter zusätzlich zu einer Komplexen Handlung eine Freie Handlung durchführen, jedoch unter keinen Umständen eine Einfache Handlung.

Astrale Projektion
Wenn ein Zauberer seinen Astralkörper in den Astralraum aussenden möchte, muß er eine Komplexe Handlung aufwenden. Die Rückkehr in den physischen Körper erfordert ebenfalls eine Komplexe Handlung. Denken Sie daran, daß astrale Projektion keine weiteren Handlungen erfordert, sobald sich der Zauberer im Astralraum befindet. Weitere Einzelheiten finden Sie in dem Abschnitt **Astrale Projektion** auf S. 173.

Astrale Signatur löschen
Um eine astrale Signatur vollkommen zu löschen, muß ein astral wahrnehmender Charakter eine Zahl von Komplexen Handlungen aufwenden, die der Kraftstufe der astralen Signatur entspricht (siehe auch **Astrale Signaturen**, S. 172).

Automatische Waffe abfeuern
Das Abfeuern einer bereitgehaltenen Waffe im vollautomatischen Modus erfordert eine Komplexe Handlung (siehe **Feuerwaffen**, S. 114).

Beherrschung übernehmen
Vermittels dieser Komplexen Handlung kann ein Zauberer versuchen, einem anderen Zauberer die Herrschaft über einen Geist zu entreißen (siehe **Beherrschen**, S. 189).

Elementargeist rufen
Vermittels einer Komplexen Handlung vermag ein Zauberer einen Elementar herbeizubefehlen, den er zuvor beschworen und in Bereitschaft gesetzt hat. Ein Magier kann mit einer einzigen Komplexen Handlung auch mehrere Elementare auf einmal herbeirufen. Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn alle Elementare dem gleichen Element entstammen (die Elementare sind beispielsweise allesamt Feuerelementare). Siehe **Elementare binden**, S. 186.

Fertigkeit einsetzen
Mit einer Komplexen Handlung kann ein Charakter eine passende Fertigkeit einsetzen (s. **Einsatz von Fertigkeiten**, S. 91).

Feuerwaffe nachladen
Waffen, die keine Ladestreifen aufnehmen, müssen mittels einer Komplexen Handlung nachgeladen werden (siehe **Feuerwaffen nachladen**, S. 280).

Geist verbannen
Ein Zauberer kann versuchen, mittels einer Komplexen Handlung einen Geist zu verbannen (siehe **Verbannen**, S. 189).

Komplexes Objekt benutzen
Ein Charakter kann ein komplexes Objekt bedienen, wie z. B. einen Computer, ein Cyberdeck, ein Fahrzeug etc., indem er

eine Komplexe Handlung benutzt. Die „Benutzung" beinhaltet Aktivierung eines Programms, detaillierte Instruktionen geben, eine interne Operation durchführen (wie das Kopieren von Files), ein Fahrzeug fahren oder ähnliches.
Diese Aktion kann nicht im Laufen ausgeführt werden.

Montierte Waffe oder Fahrzeugwaffe abfeuern
Eine schußbereite montierte oder Fahrzeugwaffe abzufeuern erfordert eine Komplexe Handlung (s. **Fahrzeugkampf, S.** 138).

Nahkampf- und Waffenloser Angriff
Durch eine Komplexe Handlung kann ein Charakter mit einer Nahkampfwaffe oder waffenlos angreifen (siehe **Nahkampf**, S. 120). Es ist möglich, mit einer einzelnen Komplexen Handlung mehrere Ziele in Nahkampfreichweite anzugreifen (siehe **Mehrere Ziele**, S. 122).

Naturgeist beschwören
Ein Schamane kann einen Naturgeist beschwören, indem er eine Komplexe Handlung aufwendet (siehe **Beschwören**, S. 184).

Zauberspruch wirken
Um einen Zauber zu sprechen, muß der Zauberer ebenfalls eine Komplexe Handlung aufwenden (siehe auch **Spruchzauberei**, Seite 181).

BEWEGUNG

Neben der Entscheidung für Freie, Einfache und Komplexe Handlungen können sich die Charaktere im Laufe einer Kampfrunde auch bewegen. Bewegung hat keinerlei Einfluß auf die Verfügbarkeit von Freien, Einfachen oder Komplexen Handlungen.
Man unterscheidet zwischen zwei Formen der Bewegung: Gehen und Laufen. In jeder Kampfrunde kann sich ein Charakter für eine der beiden Geschwindigkeiten entscheiden. Er kann sich natürlich auch entschließen, einfach stehenzubleiben. Charaktere, die im Laufe einer Kampfrunde in mehreren Initiativedurchgängen handeln können, dürfen nur in einem dieser Durchgänge laufen. Sie können frei entscheiden, in welchem Durchgang sie laufen wollen.

BEWEGUNGSRATE

Jeder Charakter verfügt über eine maximale Bewegungsrate für Gehen und Laufen. Diese Rate gibt die Entfernung in Metern an, die ein Charakter pro Kampfrunde zurücklegen kann. Die Gehrate eines Charakters entspricht seiner Schnelligkeit in Metern. Die Laufrate eines Charakters wird ermittelt, indem man seine Schnelligkeit mit dem Laufmodifikator multipliziert (siehe die Tabelle **Laufmultiplikatoren**).
Um die Bewegungsrate in Meter pro Kampfphase umzurechnen, teilen Sie die Geh- oder Laufrate durch die Zahl der Initiativedurchgänge, in denen der entsprechende Charakter in dieser Kampfrunde handeln darf. Das Ergebnis entspricht der Zahl der Meter, die ein Charakter pro Initiativedurchgang zurücklegen kann.

Der Elfensamurai Twitch hat eine Schnelligkeit von 6. Er verfolgt einen Gegner und hat eine Laufrate von (6 x 3 =) 18 Metern/Kampfrunde. Da es in dieser Kampfrunde drei Initiativedurchgänge gibt, bewegt er sich mit einer Geschwindigkeit von (18 geteilt durch 3 =) 6 Metern pro Durchgang.

LAUFMULTIPLIKATOREN

Rasse	Laufmodifikator
Mensch	x 3
Zwerg	x 2
Elf	x 3
Ork	x 3
Troll	x 3

GEHEN

Wird diese Art der Bewegung mit einer Handlung kombiniert, für die eine Erfolgsprobe nötig ist, steigt der Mindestwurf um 1. Führt die Bewegung über unebenes Gelände oder Hindernisse hinweg, so steigt der Mindestwurf um 2.

LAUFEN

Laufende Charaktere müssen einen Mindestwurfmodifikator von +4 für jede im Zuge der Bewegung anfallende Probe in Kauf nehmen (über schwieriges Gelände beträgt der Mindestwurfmodifikator sogar +6).
Charaktere mit der Fertigkeit Athletik (Laufen) können versuchen, durch Aufwendung einer Komplexen Handlung die zurückgelegte Distanz zu vergrößern (Fertigkeit einsetzen). Jeder gegen den Mindestwurf 4 erzielte Erfolg erhöht die effektive Schnelligkeitsstufe des Charakters für die gegenwärtige Kampfphase um 1.

ABFANGEN

Falls ein Charakter im Zuge seiner Bewegung in weniger als einem Meter Abstand an einem Gegner vorbeikommt, ohne ihn anzugreifen, darf dieser Gegner außerhalb des normalen Durchgangs einen freien Nahkampfangriff auf ihn durchführen. Hält der Gegner eine Waffe bereit, setzt er seine normale Fertigkeitsstufe in Bewaffnetem Kampf ein, andernfalls verwendet er die Fertigkeit Waffenloser Kampf. Der Mindestwurf für den Angreifer beträgt 4. Die einzigen Modifikatoren, die dabei zum Tragen kommen, ergeben sich aus Reichweite, Bewegung oder Zustand des Angreifers. Der verteidigende Charakter zählt automatisch als in *Voller Abwehr* befindlich (S. 123).
Wenn der vorbeilaufende Charakter Schaden erleidet (siehe **Nahkampf**, S. 120), zählt er als abgefangen und kann seine Bewegung nicht fortsetzen.
Bei den in dieser Situation anfallenden Würfen dürfen Würfel aus dem Kampfpool eingesetzt werden.

ÜBERRASCHUNG

Charaktere neigen zu der Angewohnheit, zu unerwarteten Zeiten an unerwarteten Orten aufzutauchen. Dies kann auch durchaus absichtlich geschehen, wie im Falle eines Hinterhaltes, oder zufällig, wie im Falle zweier unglücklicher Sicherheitsgardisten, die über eine Gruppe Shadowrunner stolpern, während letztere gerade fleißig dabei sind, ein streng geheimes Labor zu durchsuchen. Unter solchen und ähnlichen Umständen gelten die Regeln für Überraschung. Die folgenden Regeln gelten nicht nur für Charaktere, sondern auch für Critter. Astrale Barrieren, Foki, Computerprogramme und ICs können nicht überrascht werden (sorry, Chummers).
Ein überraschter Charakter kann zunächst nicht viel mehr tun, als abzuwarten, was gleich geschehen wird. Als Spielkonzept ist Überraschung eine individuelle Größe, deren Auswirkungen für die beteiligten Charaktere unterschiedlich zum Tragen kommen. Beispielsweise könnte ein Spielercharakter, der in einen von zwei Nichtspielercharakteren gelegten Hinterhalt läuft, von Meuchler A überrascht sein, dagegen jedoch nicht von Meuchler B. In diesem Fall kann der Spielercharakter zwar Maßnahmen gegen Meuchler B ergreifen, nicht aber gegen Meuchler A, dem es ja gelungen ist, ihn zu überraschen.
Zur Abwicklung solcher Situationen würfeln alle Beteiligten eine Reaktionsprobe gegen Mindestwurf 4. Haben die im Hinterhalt liegenden Charaktere Handlungen hinausgezögert, um das Auftauchen ihrer Opfer abzuwarten, erhalten sie einen Modifikator von –2 auf ihren Mindestwurf. Der Spielleiter kann gegebenen-

falls zusätzliche Modifikatoren aufgrund des Geländes, geeigneter (oder ungeeigneter) Tarnung und anderer mildernder Umstände vergeben.
Die Erfolge jedes einzelnen Charakters werden dann mit den Erfolgen der Gegner verglichen. Erzielt ein Charakter mehr Erfolge als ein bestimmter gegnerischer Charakter, kann er Maßnahmen gegen ihn treffen. Hat der Charakter gleich viel oder weniger Erfolge erzielt als ein bestimmter Gegner, darf er keine Handlungen ausführen, die den Gegner direkt beeinflussen, behindern oder ihm Schaden zufügen.

Tess, Virgil und Winger warten im Hinterhalt auf drei Mitsuhama-Sicherheitsgardisten. Die Gorillas erscheinen auf der Bildfläche, und unsere Helden schlagen zu. Tess verfügt über eine Reaktion von 6, Virgil hat Reaktion 8 und Winger sogar 9. Die drei Gorillas haben alle eine Reaktion von 4. Alle Beteiligten würfeln nun auf ihre Reaktion. Gegen einen Mindestwurf von 2 (4 abzüglich von 2 aufgrund des Hinterhalts) erzielt Tess drei Erfolge, Virgil vier und Winger fünf. Gorilla A erzielt gegen einen Mindestwurf von 4 insgesamt vier Erfolge, Gorilla B kann zwei Erfolge aufweisen und Gorilla C überhaupt keine.
Wenn wir die Ergebnisse vergleichen, stellen wir fest, daß Tess (drei Erfolge) gegen Gorilla B und C vorgehen kann (die zwei respektive null Erfolge erzielten), nicht jedoch gegen Gorilla A mit seinen vier Erfolgen. Auch Virgil kann nur gegen B und C handeln, da er lediglich genauso viele Erfolge hat wie Gorilla A. Mit seinen fünf Erfolgen kann Winger gegen alle Schläger vorgehen.
Damit stecken die Gorillas in großen Schwierigkeiten. Gorilla A kann nur gegen Tess handeln, denn nur sie erzielte weniger Erfolge als er. Weder Gorilla B noch Gorilla C können etwas gegen einen der Shadowrunner unternehmen. (Gorilla B hat einfach nicht genug Erfolge, während Gorilla C mit offenem Mund irgendeinen ungemein faszinierenden Riß im Bürgersteig bewundert.)

jeder Handlungsverlust und jede Handlungsbeschränkung aufgrund von Überraschung wirkt sich auf die laufende Handlung aus (beziehungsweise die nächste Handlung des Charakters, falls er gerade nicht an der Reihe ist). Überraschung sollte vor irgendwelchen Handlungen in einer Kampfphase geklärt werden. Überraschte Charaktere (Charaktere, die keine Handlungen gegen einen Gegner durchführen können) dürfen keine Würfel aus dem Kampfpool einsetzen, um sich gegen Angriffe dieses Gegners zu wehren.
In vielen Kampfsituationen werden Spielleiter zweifellos eigene Entscheidungen treffen müssen. Der Hauptgedanke bei einer Überraschungssituation besteht darin, daß ein Charakter, der bei der Reaktionsprobe nicht mehr Erfolge als ein bestimmter Gegner erzielt, nicht direkt gegen diesen Gegner vorgehen oder auf ihn reagieren kann. Er ist von diesem Gegner einfach überrascht. Allerdings darf ein überraschter Charakter durchaus Handlungen allgemeinerer Natur ausführen, die sich nicht direkt gegen den Gegner richten – beispielsweise sich flach hinwerfen oder eine Waffe bereitmachen (ohne sie abzuschießen).
Ein Charakter, der bei der Reaktionsprobe gegen keinen einzigen Angehörigen der gegnerischen Gruppe bestehen kann, erleidet einen doppelten Nachteil. Er gilt als völlig überrascht und darf überhaupt keine Handlungen durchführen, nicht einmal Freie Handlungen.

FERNKAMPF

Shadowrun kennt zwei verschiedene Formen des Kampfes: Fernkampf und Nahkampf. Fernkampf wird nach einheitlichen Regeln abgewickelt, ganz gleich ob nun Feuerwaffen, Projektilwaffen oder Wurfwaffen eingesetzt werden. Magischer Fernkampf wird in dem Kapitel **Magie** ab Seite 158 erläutert.

ABWICKLUNG VON FERNKAMPF

Verwenden Sie das im folgenden umrissene Verfahren. Im folgenden Abschnitt des Kapitels wird jeder Schritt genauer erklärt.

1. Entfernung feststellen
Zählen Sie die Entfernung in Metern bis zum Ziel und bestimmen Sie anhand der Tabelle **Waffenreichweiten** (S. 111) die Entfernungskategorie, um den Grundmindestwurf für die Erfolgsprobe des Angreifers zu ermitteln.

2. Situationsbedingte Modifikatoren anwenden
Konsultieren Sie die Tabelle **Fernkampfmodifikatoren** (S. 112) und rechnen Sie die entsprechenden Situationsmodifikatoren an.

3. Erfolgsprobe des Angreifers
Der Angreifer legt eine Probe auf die passende Kampffertigkeit ab, die durch Würfel aus dem Kampfpool des Charakters modifiziert werden darf. Zählen Sie die Erfolge des Angreifers.

4. Würfeln der Ausweichprobe
Versucht das Opfer einem Angriff auszuweichen, würfelt er mit seinem Kampfpool gegen einen Mindestwurf von 4, auf den passende Modifikatoren angerechnet werden. Ermitteln Sie die Zahl der Erfolge. Zu einem kompletten Fehlschuß ist es gekommen, wenn das Opfer mit den Kampfpoolwürfeln mehr Erfolge erzielt hat als der Angreifer.

5. Schadenswiderstandsprobe des Opfers
Das Opfer würfelt seine Schadenswiderstandsprobe auf Konstitution plus Kampfpoolwürfel gegen einen Mindestwurf, der durch das Powerniveau der verwendeten Waffe abzüglich der Panzerungsstufe des Opfers bestimmt wird. Zählen Sie die Erfolge.

6. Ergebnis ermitteln
Vergleichen Sie die Erfolge von Angreifer und Opfer (aus der Ausweich- und Schadenswiderstandsprobe). Je nachdem, wer die höhere Anzahl an Nettoerfolgen erzielt hat, wird der Waffenschaden (und damit das Schadensniveau) entweder reduziert oder gesteigert. Bei einem Unentschieden richtet der Angreifer den Grundschaden seiner Waffe an.

7. Schaden anwenden
Wird das Opfer verletzt, wird das erreichte Schadensniveau auf dessen Zustandsmonitor verzeichnet.

ENTFERNUNG UND GRUNDMINDESTWURF

Um den Grundmindestwurf zu bestimmen, stellen Sie zunächst die Entfernung zu dem Ziel fest und konsultieren anschließend die Tabelle **Waffenreichweiten** auf S. 111. Schüsse gegen Ziele auf kurze Entfernung gehen gegen einen Grundmindestwurf von 4. Gegen Ziele auf mittlere Entfernung wird gegen einen Grundmindestwurf von 5 gewürfelt, für Ziele auf weite Entfernung gilt ein Grundmindestwurf von 6, und gegen Ziele auf extrem weite Entfernung steht ein Grundmindestwurf von 9.
Der Grundmindestwurf steht in der Tabelle über der dazugehörigen Reichweitenspalte. Alle Entfernungen sind in Metern angegeben. Waffen mit einem Sternchen in der Spalte für die kurze Reichweite können nur über eine Mindestentfernung abgefeuert werden. Bei Projektilwaffen bedeuten Angaben wie „bis MinStr x 10", daß die geforderte Mindeststärke des Schützen herangezogen wird, um die Entfernungen zu ermitteln. Schießt

ein Charakter mit Stärke 5 einen für diese Stärke ausgelegten Bogen ab, so beträgt die kurze Reichweite 0 bis 5, die mittlere 6 bis 50, die weite 51 bis 150 und die extrem weite 151 bis 300 Meter. Näheres finden Sie im Abschnitt **Mindeststärke,** S. 117.

Mindestentfernungen
Waffen, die in der Spalte für die kurze Reichweite mit einem Sternchen versehen sind, können nicht auf Ziele abgefeuert werden, die näher am Schützen stehen, als die angegebene Mindestentfernung der Waffe beträgt (siehe **Mindestreichweite von Granatwerfern,** S. 118).

Bildvergrößerungssysteme
Diese Geräte verschieben die Reichweitenkategorie einer Waffe jeweils um so viele Spalten nach links, wie die Stufe des Systems beträgt. Ein Zielfernrohr mit Stufe 2 verschiebt die Reichweite bei einem Schuß über weite Entfernung auf die Spalte für kurze Entfernung. In diesem Beispiel sinkt also der Grundmindestwurf von 6 (für Angriffe auf weite Entfernung) auf 4 (für Angriffe auf kurze Entfernung). Da kurze Entfernung die niedrigste mögliche Entfernung ist, würde das selbe Zielfernrohr bei einem Schuß über mittlere Entfernung den Mindestwurf auch nur auf 4 (für kurze Entfernungen) senken. Diese Systeme sind mit Smartsystemen nicht kompatibel.

SITUATIONSBEDINGTE MINDESTWURFMODIFIKATOREN
Der Einsatz einer Waffe ist nicht immer so einfach, wie es auf den ersten Blick scheinen mag. Waffenzubehör, Deckung, atmosphärische Bedingungen und Bewegungen des Angreifers oder des Ziels können den Grundmindestwurf verändern. Wie bei jedem Einsatz einer Fertigkeit oder eines Attributes beeinflußt natürlich auch der Zustand des dazugehörigen Charakters den Mindestwurf.
Um den endgültigen modifizierten Mindestwurf für einen Fernkampfangriff zu ermitteln, addieren Sie alle situationsgerechten Modifikatoren und verrechnen das Ergebnis mit dem Grundmindestwurf. Der modifizierte Mindestwurf darf nie unter **2** liegen.
Die verschiedenen Modifikatoren für den Fernkampf werden in der Tabelle **Fernkampfmodifikatoren** (S. 112) aufgeführt. Die verschiedenen Umstände werden weiter unten näher erläutert.

Rückstoß
Waffen, die mehr als ein Geschoß pro Handlung abfeuern, unterliegen im Zuge des Schießens einem steigenden Rückstoßmodifikator. Halbautomatische Waffen, die einen zweiten Schuß abfeuern, erhalten für diesen zweiten Schuß einen Modifikator von +1. Salvenfeuer zieht für jeden Feuerstoß, der in derselben Kampfphase abgegeben wird, einen Modifikator von +2 nach sich. Ein Charakter, der das Maximum von zwei Salven in einer Handlung abfeuert, erleidet einen Modifikator von +2 für den ersten Feuerstoß und weitere +2 (insgesamt +4) für den zweiten Feuerstoß. Vollautomatisches Feuer hat einen kumulativen Modifikator von +1 für jedes in der laufenden Kampfphase abgefeuerte Geschoß zur Folge. Gibt ein Charakter also im vollautomatischen Modus einen Feuerstoß aus sieben Geschossen ab, erleidet er einen Modifikator von +7. Würde derselbe Charakter zwei vollautomatische Feuerstöße mit je fünf Geschossen abgeben, hätte er einen Modifikator von +5 für den ersten Feuerstoß

und einen Modifikator von +10 für den zweiten (und hätte somit insgesamt zehn Geschosse abgefeuert). Ein Rückstoßmodifikator kann nur durch Rückstoßdämpfer oder Gyrostabilisatoren ausgeglichen werden (s. 5. 280).

Für Schwere Waffen (leichte, mittlere und schwere Maschinengewehre sowie Sturmkanonen) wird der nichtkompensierte Rückstoßmodifikator verdoppelt. Feuert ein mittleres Maschinengewehr, das über 6 Punkte Rückstoßkompensation verfügt, zehn Geschosse ab, unterliegt es also einem endgültigen Modifikator von +8 (10 für die abgefeuerten Geschosse minus 6 Punkte Rückstoßkompensation ergibt 4; 4 x 2 = 8). Der Rückstoß für Schrotflinten, die im Salvenmodus abgefeuert werden, beläuft sich ebenfalls auf das Doppelte des nichtkompensierten Rückstoßes.

WAFFENREICHWEITEN

Mindestwurf	4	5	6	9
	Reichweiten in Metern			
	Kurz	Mittel	Weit	Extrem weit
Feuerwaffen				
Hold-out-Pistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Leichte Pistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Schwere Pistole	0–5	6–20	21–40	41–60
MP	0–10	11–40	41–80	81–150
Taser	0–5	6–10	11–12	13–15
Schrotflinte	0–10	11–20	21–50	51–100
Sportgewehr	0–100	101–250	251–500	501–750
Scharfschützengewehr	0–150	151–300	301–700	701–1.000
Sturmgewehr	0–50	51–150	151–350	351–550
Schwere Waffen				
Leichtes MG	0–75	76–200	201–400	401–800
Mittleres MG	0–80	81–250	251–750	751–1.200
Schweres MG	0–80	81–250	251–800	801–1.500
Sturmkanone	0–100	101–300	301–900	901–2.400
Granatwerfer	*5–50	51–100	101–150	151–300
Raketenwerfer	*20–150	151–450	451–1.200	1.201–3.000
Projektilwaffen				
Bogen	0 – MinStr	bis MinStr x 10	bis MinStr x 30	bis MinStr x 60
Leichte Armbrust	0 – MinStr x 2	bis MinStr x 8	bis MinStr x 20	bis MinStr x 40
Mittlere Armbrust	0 – MinStr x 3	bis MinStr x 12	bis MinStr x 30	bis MinStr x 50
Schwere Armbrust	0 – MinStr x 5	bis MinStr x 15	bis MinStr x 40	bis MinStr x 60
Wurfwaffen				
Wurfmesser	0 – Str	bis Str x 2	bis Str x 3	bis Str x 5
Shuriken	0 – Str	bis Str x 2	bis Str x 5	bis Str x 7

Blindes Feuer

Angriffe gegen nicht sichtbare Ziele unterliegen einem Modifikator von +8. Dieser Modifikator bezieht sich auf Angriffe durch undurchsichtige Hindernisse hindurch, auf indirektes Feuer mit Granat- und Raketenwerfern gegen nicht sichtbare Ziele sowie auf Angriffe gegen normalerweise sichtbare, zur Zeit des Angriffes aber unsichtbare Ziele, beispielsweise durch den Zauber „Unsichtbarkeit".

Teilweise Deckung

Angriffe gegen Ziele, die durch Geländehindernisse wie Büsche und Blattwerk oder durch Hindernisse wie Kisten, Fenster, Türen, Vorhänge usw. verdeckt werden, unterliegen einem Modifikator von +4. Eine Verdeckung des Ziels durch Umweltbedingungen wie Rauch oder Dunkelheit unterliegt den Modifikatoren aufgrund von Sichtverhältnissen (siehe unten).

Schlechte Sicht

Hin und wiederwirken sich auch Umweltbedingungen wie Dunkelheit oder Rauch auf Kampfsituationen aus. In welchem Ausmaß dies der Fall ist, hängt von der Sicht ab, über die der Angreifer verfügt. Die entsprechenden Modifikatoren befinden sich in der nachstehenden Tabelle **Sichtverhältnisse**.

Falls zwei durch einen Schrägstrich getrennte Werte angegeben sind, bezieht sich der erste Modifikator auf kybernetische oder elektronische Sicht und der zweite auf natürliche (meta)menschliche Sicht. Modifikatoren, die nur durch eine Zahl angegeben sind, gelten für alle Sichtarten.

Bei vollständiger Finsternis zeigt an, daß keinerlei Licht vorhanden ist. Diese Sichtverhältnisse treten im allgemeinen nur innerhalb eines Gebäudes und in unterirdischen Anlagen auf. *Schwache Beleuchtung* weist auf schwache Lichtquellen wie kleine Taschenlampen, Streichhölzer, Mondlicht, helle Ritzen und so weiter hin. *Teilbeleuchtung* ist die häufigste Art und bezieht sich auf Straßen im Lampenlicht, teilweise beleuchtete Treppen und Flure und ähnliches. *Grelles Licht* tritt auf, wenn der Angreifer direkt in eine grelle Lichtquelle blickt – im allgemeinen handelt es sich dabei um die Sonne oder um Scheinwerfer. *Dunst* wird durch leichten Nieselregen oder Schneetreiben herbeigeführt. *Leichter Rauch/Nebel/Regen* umfaßt dünnen Rauch (z. B. von einem Feuer), leichten Inlandnebel oder leichten Regen. *Starker Rauch/Nebel/Regen* steht für Behinderung der Sicht durch kräftigeres Auftreten genannter Sichtblockaden. *Thermorauch* bezieht sich auf einen Spezialrauch, der eigens zur Blockierung von Infrarotsicht entwickelt wurde. Er wirkt sich auf Infrarotaugen aus wie normaler Rauch auf normales Sehvermögen.

Mehrere Ziele

Wenn ein Charakter mehrere Ziele in einer einzigen Kampfphase angreift, steigt der Mindestwurf für jedes zusätzliche Ziel um +2. Feuert ein Charakter beispielsweise im vollautomatischen Modus Feuerstöße auf drei verschiedene Ziele ab, so steigt der Mindestwurf für den Schuß auf das zweite Ziel um 2 und für das dritte Ziel um 4.

Laufendes Ziel

Läuft das Opfer zum Zeitpunkt des Angriffs oder ist es in der eigenen vorangegangenen Handlung gelaufen, wird der Mindestwurf um 2 erhöht.

Stationäres Ziel

Angriffe gegen ein unbewegliches, stationäres Ziel reduzieren den Mindestwurf um 1.

Angreifer im Nahkampf

Versucht der Angreifer einen Fernkampfangriff durchzuführen, während er sich selbst mit einem Gegner im Nahkampf befin-

FERNKAMPFMODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Rückstoß, halbautomatisch	+1 für zweiten Schuß in derselben Kampfphase
Rückstoß, Salvenfeuer	+2 pro Salve in der derselben Kampfphase
Rückstoß, vollautomatisch	+1 pro Geschoß, das in derselben Kampfphase abgefeuert wurde
Rückstoß, schwere Waffe	2 x unkompensierter Rückstoß
Blindes Feuer	+8
Deckung, teilweise	+4
Schlechte Sicht	siehe Tabelle **Sichtverhältnisse**
Mehrere Ziele	+2 pro zusätzliches Ziel in derselben Kampfphase
Laufendes Ziel	+2
Stationäres Ziel	–1
Angreifer im Nahkampf	+2 je Gegner
Laufender Angreifer	+4
Laufender Angreifer (schwieriges Gelände)	+6
Gehender Angreifer	+1
Gehender Angreifer (schwieriges Gelände)	+2
Verwundeter Angreifer	siehe Tabelle **Verletzungsmodifikatoren**, S. 126
Smartverbindung (mit Smartgun)	–2
Smartbrille (mit Smartgun)	–1
Lasermarkierer	–1
Einsatz einer zweiten Feuerwaffe	+2 für beide Waffen
Gezielter Schuß	–1 pro Einfache Handlung
Angesagtes Ziel	+4
Bildvergrößerung	spezieII
Rückstoßdämpfer	senkt Rückstoßmodifikator
Gyrostabilisator	senkt Rückstoß- und Bewegungsmodifikator

SICHTVERHÄLTNISSE

Bedingung	Art der Sicht		
	Normal	Restlichtverstärker	Infrarot
Vollständige Finsternis	+8	+8/+8	+4/+2
Schwache Beleuchtung	+6	+4/+2	+4/+2
Teilbeleuchtung	+2	+1/+0	+2/+1
Grelles Licht	+2	+4/+2	+4/+2
Dunst	+2	+2/+0	0
Leichter Rauch/Nebel/Regen	+4	+4/+2	0
Starker Rauch/Nebel/Regen	+6	+6/+4	+1/+0
Thermorauch	+4	+4	+8/+6

det, oder wird er sich des Versuchs eines anderen Charakters bewußt, seinen Angriffsversuch innerhalb von zwei Metern Abstand abzublocken, so steigt der Mindestwurf für jeden entsprechenden Gegner um 2.

Laufender Angreifer
Läuft der Angreifer zum Zeitpunkt seines Angriffes selbst, erhöht sich der Mindestwurf für den Angriff um 4. Bewegt er sich dabei auf schwierigem, gefährlichem oder zerklüftetem Grund, beträgt der Modifikator sogar +6. Bewegungsmodifikatoren können mit Hilfe von Gyrostabilisatoren ausgeglichen werden (siehe **Bewegung**, S. 108).

Gehender Angreifer
Für normales Gehen beträgt der Modifikator für den Angreifer +1, für Gehen auf schwierigem, gefährlichem oder zerklüftetem Grund beträgt er +2. Weitere Einzelheiten befinden sich in dem Abschnitt **Bewegung**, S. 108.

Verwundeter Angreifer
Wenn der Angreifer verletzt ist, werden ebenfalls Modifikatoren angerechnet. Lesen Sie dazu den Abschnitt **Zustandsstufen**, S. 126.

Smartverbindung
Charaktere, die über eine kybernetische Smartverbindung und eine entsprechend ausgestattete Smartwaffe (siehe S. 281) verfügen, erhalten einen Mindestwurfmodifikator von –2.

Smartbrille
Charaktere, die eine Smartbrille und eine entsprechend ausgestattete Smartwaffe (siehe S. 281) tragen, erhalten einen Mindestwurfmodifikator von –1.

Lasermarkierer
Angriffe mit Waffen, die mit Lasermarkierern ausgestattet sind, erhalten einen Mindestwurfmodifikator von –1. Lasermarkierer sind jedoch nur bis auf 50 Meter Entfernung wirksam und werden durch Nebel, Rauch und Regen behindert.

Einsatz einer zweiten Feuerwaffe
Charaktere können zwei Waffen der Kategorien Pistolen und Maschinenpistolen benutzen, eine in jeder Hand. Dadurch erhöht sich jedoch der Mindestwurf für jede Waffe um 2. Außerdem entfallen alle Vorteile durch Smartverbindungen, Smartbrillen und Lasermarkierer. Ferner gelten alle nicht kompensierten Rückstoßmodifikatoren einer Waffe auch für die andere Waffe.

Gezielter Schuß
Für jede Einfache Handlung, die ein Charakter für das Zielen aufgewendet hat, sinkt der Mindestwurf um 1. Weitere Informationen befinden sich in dem Abschnitt **Zielen**, S. 107.

Bildvergrößerung/Zielfernrohr
Bildvergrößerungssysteme reduzieren die Reichweitenkategorie und somit den Grundmindestwurf eines Angriffs (siehe **Zielfernrohr**, S. 280).

Rückstoßdämpfung
Die entsprechenden Systeme wirken den Auswirkungen des Rückstoßes einer Waffe entgegen. Der Rückstoßmodifikator sinkt pro Punkt Rückstoßdämpfung um 1. Die genauen Stufen der Rückstoßdämpfung befinden sich unter **Feuerwaffenzubehör** auf Seite 280. Diese Systeme wirken sich nur auf Rückstoßeffekte aus, keinesfalls auf irgendwelche anderen situationsbedingten Modifikatoren.

Gyrostabilisation
Dieser Effekt wird durch tragbare stabilisierende Abschußplattformen erzielt, die sowohl dem Rückstoß als auch bewegungsbedingten Modifikatoren (beispielsweise durch Laufen oder Gehen) entgegenwirken. Die Gesamtsumme aus Rückstoß- und

Bewegungsmodifikatoren sinkt pro Punkt Gyrostabilisation um 1. Die genauen Stufen möglicher Gyrostabilisation finden Sie unter **Feuerwaffenzubehör** auf S. 280. Diese Geräte gleichen ausschließlich rückstoß- und bewegungsbedingte Abzüge aus, jedoch unter keinen Umständen andere situationsbedingte Abzüge. Die Auswirkungen von Gyrostabilisation und Rückstoßdämpfung addieren sich.

ERFOLGSPROBE DES ANGREIFERS

Um das Ergebnis eines Angriffs zu ermitteln, würfelt der angreifende Spieler eine Erfolgsprobe mit einer Anzahl Würfel, die durch die entsprechende Kampffertigkeit des Charakters bestimmt wird und durch zusätzliche Würfel aus dem Kampfpool erhöht werden darf. Vergleichen Sie jedes einzelne Würfelergebnis mit dem modifizierten Mindestwurf, und berücksichtigen Sie dabei die Regel der Eins und die Regel der Sechs (S. 38). Jedes Würfelergebnis in Höhe des Mindestwurfes oder darüber zählt als Erfolg. Notieren Sie die Anzahl der erzielten Erfolge. Wird kein einziger Erfolg erzielt, ist der Angriff ein kompletter Fehlschlag.

Liam hat die Fertigkeit Pistolen 6 und nimmt vier Würfel aus seinem Kampfpool. Sein modifizierter Mindestwurf beträgt 4. Er wirft seine zehn Würfel und erzielt 3, 4, 3, 2, 5, 5, 1, 2, 6 und 5. Betrachtet man sich die Würfelergebnisse im einzelnen, so stellt man fest, daß fünf Ergebnisse den Mindestwurf von 4 erreichen oder übertreffen und demzufolge als Erfolge zählen: die eine Vier, die drei Fünfen und die Sechs. Hätte der modifizierte Mindestwurf 5 betragen, wären nur vier Erfolge erzielt worden. Wäre der modifizierte Mindestwurf sogar 8 gewesen, hätte Liam entsprechend der Regel der Sechs nur die eine Sechs neu würfeln dürfen. Mit diesem zusätzlichen Wurf hätte er eine 2 oder mehr würfeln müssen, um wenigstens einen Erfolg zu erzielen.

AUSWEICHPROBE

Das Opfer kann eine beliebige Zahl Kampfpoolwürfel verwenden, um zu versuchen, dem Angriff auszuweichen. Der Grundmindestwurf für diese Probe beträgt 4. Die folgenden Modifikatoren werden angerechnet:

- +1 für je drei Kugeln, die im Salvenmodus oder im vollautomatischen Modus abgefeuert wurden.
- +1 für jeden Meter Streuung an der Position des Ziels, wenn der Angreifer eine Schrotflinte verwendet hat (siehe **Schrotflinten**, S. 117).
- Verletzungsmodifikatoren des Opfers (S. 126).

Würfeln Sie nun unter Beachtung der Regel der Eins und der Regel der Sechs. Jedes Würfelergebnis in Höhe des Mindestwurfes oder darüber zählt als Erfolg. Merken Sie sich die Anzahl der Erfolge.

Würfelt das Opfer bei der Ausweichprobe mehr Erfolge, als der Angreifer bei seiner Angriffsprobe erzielt hat, kann es dem Angriff ausweichen und erleidet keinen Schaden. Gelingt es dem Opfer nicht, dem Angriff völlig auszuweichen, sind die Erfolge nicht verloren. Bei der Ermittlung des Ausgangs des Angriffs werden sie zu den Erfolgen aus der Schadenswiderstandsprobe addiert.

SCHADENSWIDERSTANDSPROBE

Nun würfelt das Opfer eine Schadenswiderstandsprobe, um den erlittenen Schaden zu senken. Um seine Haut zu retten, wirft der Verteidiger eine Anzahl Würfel gleich seinem modifizierten Attribut Konstitution (einschließlich möglicher Dermalpanzerung, S. 300), zuzüglich eventuell noch in seinem Kampfpool befindlicher Würfel.

Der Mindestwurf für diese Probe entspricht dem durch die Panzerung des Opfers modifizierten Powerniveau der verwendeten Waffe. Um den endgültigen Mindestwurf zu bestimmen, ziehen Sie die Stufe der vom Opfer getragenen Panzerung von dem Powerniveau der Waffe ab. Jedes Ergebnis unter 2 wird wie 2 behandelt. Beachten Sie beim Würfeln auch die Regeln der Eins und der Sechs. Jedes Würfelergebnis in Höhe des Mindestwurfes oder darüber zählt als Erfolg.

Addieren Sie alle Erfolge aus dieser Probe zu den Erfolgen, die das Opfer bei der Ausweichprobe erzielt hat. Merken Sie sich die Gesamtzahl der Erfolge.

Liams Ziel, ein armer Kerl namens Snot, hat Konstitution 5 und trägt eine ballistische Panzerung mit Stufe 4. Liam feuert seine zuverlässige Schwere Pistole vom Typ Ares Predator ab, die einen Schadenscode von 9M aufweist.

Snot versucht es zunächst mit einer Ausweichprobe. Er wirft seine 5 Kampfpoolwürfel gegen Mindestwurf 5 (4 plus 1 durch die Leichte Wunde, die er sich zuvor zugezogen hat). Die Würfel ergeben 2, 3, 3, 5 und 6 – nur zwei Erfolge.

Der modifizierte Mindestwurf für Snots Schadenswiderstandsprobe beträgt 5 (Powerniveau 9 minus Panzerung 4). Snot wirft fünf Würfel aufgrund seiner Konstitution. Seine Kampfpoolwürfel, die seine Überlebenschancen zu diesem Zeitpunkt erhöhen könnten, sind leider erschöpft. Snot erzielt folgende Ergebnisse: 1, 1, 2, 3 und 6. Nur eines davon ist ein Erfolg, denn nur die 6 hat den Mindestwurf erreicht bzw. übertroffen.

Addiert man die Ergebnisse aus beiden Proben, so hat Snot insgesamt drei Erfolge erzielt.

AUSGANG DES ANGRIFFS

Um den Ausgang eines Angriffs zu bestimmen, vergleichen Sie die vom Angreifer und die vom Opfer erzielten Erfolge. Hat der Angreifer mehr Erfolge erzielt, kann er den angerichteten Schaden im Vergleich zum Grundschaden erhöhen. Je zwei Erfolge, die der Angreifer mehr erzielt hat als das Ziel bei seiner Ausweich- und Schadenswiderstandsprobe zusammen, erhöhen das Schadensniveau um 1 – bis auf Tödlichen Schaden. Erzielt das Opfer mehr Erfolge als der Angreifer, kann es das Schadensniveau für je zwei Erfolge, die es mehr erzielt als der Angreifer, um 1 senken. Sinkt das Schadensniveau unter Leicht, verursacht die Waffe bei dem Angriff keinen Schaden. Erzielen Angreifer und Opfer gleich viele Erfolge, bewirkt die Waffe ihren Grundschaden. Weitere Informationen unter **Schaden und Heilung** auf S. 125.

SCHADENSNIVEAU

Das Schadensniveau einer Waffe kann erhöht und gesenkt werden. Hat der Angreifer mehr Erfolge erzielt, kann er das Schadensniveau für je zwei Erfolge, die er mehr erzielt hat als das Ziel, um 1 erhöhen. Wenn er beispielsweise eine Waffe mit dem Grundschadensniveau M verwendet und vier Erfolge mehr erzielt als das Opfer, erhöht er den Schaden der Waffe auf T (zwei Erfolge erhöhen den Schaden auf S, zwei weitere Erfolge erhöhen den Schaden auf T).

Das Ziel bzw. der verteidigende Charakter versucht genau das Gegenteil. Der Verteidiger möchte den Schaden der Waffe senken. Für je zwei Erfolge, die der Verteidiger mehr geschafft hat als der Angreifer, wird das Schadensniveau um 1 gesenkt. Gelingen dem Verteidiger beispielsweise vier Nettoerfolge gegen eine Waffe, die Schweren Schaden verursacht, kann er den endgültigen Schaden auf L senken (zwei Erfolge senken ihn auf M, zwei weitere Erfolge senken ihn auf L).

Die Erfolge der Beteiligten werden in der Regel miteinander verglichen. Der Charakter mit der höheren Zahl an Erfolgen ge-

winnt. Er hebt (beziehungsweise senkt) den Schaden der Waffe entsprechend.
Wird das Schadensniveau unter Leicht gesenkt (das Schadensniveau ist bereits Leicht, und es bleiben noch immer mindestens zwei Erfolge zur Senkung des Schadens), wird kein Schaden verursacht. Tödlicher Schaden ist das höchste mögliche Schadensniveau.

Anstieg um einen Schritt für je zwei Nettoerfolge des Angreifers →
L(eicht) – M(ittel) – S(chwer) – T(ödlich)
← Senkung um einen Schritt für je zwei Nettoerfolge des Verteidigers

Wenn wir Liams mit Snots Erfolgen vergleichen, stellen wir fest, daß Liam (der Angreifer mit fünf Erfolgen) zwei Erfolge mehr geschafft hat als Snot (der nur drei Erfolge hat). Demzufolge kann Liam das Schadensniveau steigern. Seine zwei Nettoerfolge genügen, um das Schadensniveau um 1 von Mittel auf Schwer zu erhöhen. Snot, der arme Kerl, erleidet also eine Schwere Wunde.
Hätte irgendein Zufall Snot zu zwei Erfolgen mehr als Liam verholfen, wäre das Schadensniveau um 1 von Mittel auf Leicht gesenkt worden – er hätte also nur eine Leichte Wunde erlitten. Um überhaupt keinen Schaden zu erleiden, hätte er vier Erfolge mehr als Liam erzielen müssen: zwei, um von Mittel auf Leicht zu kommen, und weitere zwei, um von Leicht auf keinen Schaden zu gelangen.
Hätten beide die gleiche Anzahl von Erfolgen gewürfelt, hätte Snot eine Mittlere Wunde erlitten, da der Schadenscode der Waffe (9M) ein Mittleres Schadensniveau als Ausgangswert aufweist.

SCHADENSANWENDUNG

Notieren Sie den erlittenen Schaden auf dem Zustandsmonitor des Opfers und folgen Sie dabei den auf S. 125 aufgeführten Regeln.

ANGESAGTE ZIELE

Charaktere können "Ziele ansagen", um den Schaden einer Waffe zu erhöhen, indem sie empfindliche Teile des Ziels anvisieren – beispielsweise den Kopf einer Person, die Reifen oder Fenster eines Fahrzeuges usw. Der Spielleiter entscheidet, welcher empfindliche Teil des Ziels zu treffen ist.
Ein Charakter kann nur dann ein Ziel ansagen, wenn er mit einer Waffe im halbautomatischen, vollautomatischen oder im Salvenmodus feuert. Ein Charakter kann auch erst zielen (siehe **Einfache Handlungen**, S. 107) und dann zum Zeitpunkt des Angriffs ein Ziel ansagen. Das Ansagen eines Ziels zählt als freie Handlung.
Ein angesagter Schuß kann nach Wahl des Spielers mit Einverständnis des Spielleiters zu diversen Auswirkungen führen:

- Das Grundschadensniveau steigt um eine Stufe (L wird M, M wird S, und aus S wird T). Der Schütze erleidet einen Modifikator von +4 auf seinen Mindestwurf.
- Bei Zielen, die fahrzeuggroß oder größer sind, kann ein spezielles Teilziel getroffen werden – beispielsweise die Fenster oder Reifen eines Autos. Für solche Teilziele gelten die normalen Schadensregeln, sie werden jedoch nur für diesen speziellen Teil angewandt. Bei Fenstern oder Reifen würde man die Barrierenstufen verwenden. Auch hier wird der Mindestwurf des Angreifers um 4 heraufgesetzt (siehe **Gezielte Schüsse auf Außenteile**, S. 149).

SCHADENSCODES

Alle Waffen besitzen einen sogenannten Schadenscode. Dieser ist ein Maßstab für die Schwierigkeit, dem Schaden einer bestimmten Waffe zu widerstehen. Er gibt auch einen Hinweis darauf, wie schwer die tatsächlichen Wunden sind, die eine Waffe zufügen kann. Der Schadenscode einer Waffe besteht aus einer Zahl (dem Powerniveau) und einem Buchstaben (dem Schadensniveau).

Powerniveau

Das Powerniveau einer Waffe wird als Mindestwurf für alle Proben verwendet, bei denen es darum geht, dem Schaden einer Waffe zu widerstehen. Häufig wird es durch einen anderen Wert modifiziert, beispielsweise Körperpanzerung. Beispiel: Wenn ein Charakter von einer Waffe mit Powerniveau 6 getroffen wird, gilt diese 6 als Mindestwurf für seine Schadenswiderstandsprobe (es sei denn, die Zahl wird durch vom Opfer getragene Körperpanzerung modifiziert).

Schadensniveau

Das Schadensniveau ist ein Hinweis auf die Schwere des Grundschadens einer Waffe: Leicht (L), Mittel (M), Schwer (S) oder Tödlich (T). Erzielen Angreifer und Verteidiger gleich viele Erfolge, erleidet der Charakter, der von einem Geschoß (oder mehreren) getroffen wurde, Leichten, Mittleren, Schweren oder Tödlichen Schaden (je nach Waffe). Bevor der Schaden schließlich auf das Ziel angewendet wird, kann das Schadensniveau jedoch unter Umständen gesteigert oder gesenkt werden.

FEUERWAFFEN

Im Fernkampf werden meistens Feuerwaffen eingesetzt. Sie werden in vier Kategorien unterteilt. Es gibt Waffen, die im Einzelschußmodus (EM), im halbautomatischen Modus (HM), im Salvenmodus (SM) und im vollautomatischen Modus (AM) feuern. Die unterschiedlichen Modi für diverse Waffen sind in der Tabelle **Feuermodi** auf S. 117 aufgeführt.

EINZELSCHUSSMODUS (EM)

Die meisten Waffen, die im Einzelschußmodus feuern, sind auf diesen Modus begrenzt. Um eine Feuerwaffe im Einzelschußmodus abzufeuern, benötigt man nur eine Einfache Handlung. Allerdings kann die Waffe in derselben Kampfphase nicht mehr abgefeuert werden.

HALBAUTOMATISCHER MODUS (HM)

Halbautomatisch feuernde Waffen können zweimal in einer Kampfphase abgefeuert werden. Für jeden Schuß wird eine Einfache Handlung benötigt. Der erste Schuß wird nicht modifiziert, aber auf den zweiten Schuß wird ein Rückstoßmodifikator von +1 angerechnet. Dieser Modifikator kann durch Rückstoßdämpfung aufgehoben werden.
Für jeden Schuß ist eine eigene Erfolgsprobe erforderlich. Auch Kampfpoolwürfel werden für jeden Schuß getrennt eingeteilt.

SALVENMODUS (SM)

Im Salvenmodus spuckt eine Feuerwaffe jedesmal, wenn der Abzug betätigt wird, in rascher Folge drei Kugeln aus. Das Abfeuern einer Feuerwaffe im Salvenmodus erfordert eine Einfache Handlung, was bedeutet, daß pro Kampfphase bis zu zwei Salven abgefeuert werden können.
Im Salvenmodus gilt für jeden abgegebenen Feuerstoß ein kumulativer Rückstoßmodifikator von +2, der jedoch durch Rückstoßdämpfung ausgeglichen werden kann.
Würfeln Sie für jeden Feuerstoß eine eigene Erfolgsprobe. Diese können auf Wunsch durch Kampfpoolwürfel modifiziert wer-

den. Die Kampfpoolwürfel werden für beide Feuerstöße getrennt eingeteilt. Salvenfeuer erhöht den Schaden einer Waffe: Das Powerniveau steigt um 3 über den im Schadenscode angegebenen Wert, und das Schadensniveau steigt auf die nächsthöhere Stufe. Feuert ein Charakter beispielsweise eine Waffe mit einem Grundschaden von 5M im Salvenmodus ab, so steigt das Powerniveau auf 8 und das Schadensniveau auf S.

Kurze Salve
Enthält der Ladestreifen nicht genügend Munition und endet ein Feuerstoß damit ein Geschoß früher, so steigt das Powerniveau nur um 2 und das Schadensniveau überhaupt nicht. In diesem Fall wird ebenfalls ein Rückstoßmodifikator angerechnet, allerdings nur in einer Höhe von +1. Besteht eine Salve nur aus einem Geschoß, so wird sie als Einzelschußangriff behandelt.

Mehrere Ziele
Gibt man Salvenfeuer auf mehrere Ziele ab, so steigt der Mindestwurf beim zweiten Ziel um 2.

VOLLAUTOMATISCHER MODUS (AM)
Waffen, die zu vollautomatischem Feuer in der Lage sind, spucken Kugeln aus, solange man den Abzug gedrückt hält. Das Abfeuern einer Waffe im vollautomatischen Modus ist eine Komplexe Handlung.
Der Angreifer erklärt, wie viele Geschosse er auf ein bestimmtes Ziel abfeuern möchte. Jedes abgefeuerte Geschoß führt zu einem kumulativen Rückstoßmodifikator von +1 für den gesamten Feuerstoß. Dieser Modifikator kann durch Rückstoßdämpfung aufgehoben werden. Für jeden vollautomatischen Feuerstoß wird eine Probe gewürfelt, die nach Wunsch mit Würfeln aus dem Kampfpool modifiziert werden kann. Das Powerniveau eines vollautomatischen Feuerstoßes steigt für jedes abgegebene Geschoß um 1. Für je drei Geschosse, die im Zuge eines vollautomatischen Feuerstoßes abgefeuert werden, steigt das Schadensniveau um eine Stufe. Tödlicher (T) Schaden ist das höchste erreichbare Niveau.
Ein vollautomatischer Feuerstoß muß mindestens aus drei Geschossen bestehen. Werden der Gurt oder der Streifen früher verbraucht, verfahren Sie wie unter *Kurze Salve* weiter oben beschrieben.

Der Straßensamurai Wedge steigt gerade aus seinem Pickup, als er sechs Punks aus der Halloweener-Gang bemerkt, die direkt auf ihn zukommen. Er weiß, daß Ärger bevorsteht, denn in der Vergangenheit hatte Wedge ein paar Differenzen mit den Halloweenern. Obwohl sechs gegen einen nicht gerade ein faires Verhältnis ist, sucht er sein Heil nicht in der Flucht. Er will die Angelegenheit endlich aus der Welt schaffen, sonst wird er nie wieder ungestört durch Seattles Straßen schlendern können (und das wäre schlecht für das Geschäft). Außerdem hat er seine zuverlässige AK-97 dabei – ein Sturmgewehr, mit dem man jedes Spielfeld säubern kann ...
Die Halloweener gehen mit ihrer Kollektion aus Messern und Schlagstöcken auf ihn los. Wedge greift seine AK-97 vom Rücksitz und zieht den Abzug für vollautomatisches Feuer durch. Er konzentriert sein Feuer auf die ersten drei Ganger und gibt auf jeden einen vollautomatischen Feuerstoß ab, und zwar nacheinander drei, drei und vier Geschosse.
Die AK-97 hat einen Schadenscode von 8M. Diese spezielle Waffe ist außerdem mit einem Gasventilsystem der Stufe 3 sowie mit einem Schockpolster am Schaft ausgestattet, was insgesamt für eine Rückstoßdämpfung von 4 Punkten sorgt. Die Punks sind alle weniger als 20 Meter von Wedge entfernt, womit Wedge' Mindestwurf 4 beträgt. Die Punkts bewegen sich alle gehend vorwärts, also erleidet Wedge keinen Modifikator aufgrund von Bewegung des Gegners. Der Lasermarkierer auf dem Gewehr sorgt für einen situationsbedingten Modifikator von –1, wodurch Wedge' Mindestwurf auf 3 (4–1) sinkt.
Die erste Dreiersalve verursacht 3 Punkte Rückstoß, die von der Waffe ausgeglichen werden; der Mindestwurf bleibt also 3. Kein Problem für Wedge. Seine Würfel zeigen alle einen Erfolg, und er trifft den ersten Punkt mit einem erhöhten Schadenscode von 11S.
Punk 2 ist als nächstes an der Reihe. Er bekommt ebenfalls eine Dreiersalve in den Pelz gebrannt. Wedge hat jedoch inzwischen schon sechs Geschosse in der laufenden Kampfphase abgefeuert, also steigt der Rückstoßmodifikator auf +6. Die Waffe kompensiert insgesamt 4 Punkte Rückstoß und läßt einen Modifikator von +2 übrig. Ferner nimmt Wedge in der laufenden Kampfphase bereits das zweite Ziel aufs Korn, was einen zusätzlichen Modifikator von +2 ergibt. Alles in allem beträgt der Mindestwurf also 7 (3+2+2=7). Wedge würfelt und trifft auch Punk 2. Seine gute alte AK-97 verursacht auch bei dem zweiten Punk einen Schaden von 11S.
Dem dritten Ziel widmet Wedge eine Vierersalve. Wedge hat nun in der laufenden Kampfphase 10 Geschosse abgefeuert,

was für 10 Punkte Rückstoß sorgt. Die Waffe kompensiert 4 Punkte, also bleibt ein Modifikator von +6 übrig (10–4=6). Und weil Punk 3 bereits das dritte Ziel in der laufenden Kampfphase ist, bekommt Wedge außerdem einen Modifikator von +4 auferlegt, wodurch der Mindestwurf insgesamt auf 13 steigt (3+6+4=13). In dieser Nacht meint es Fortuna gut mit Wedge: Er würfelt und trifft. Weil die AK-97 eine Vierersalve ausspuckt, beträgt der Schaden diesmal 12S. Das tut weh ...

Mehrere Ziele
Greift ein Charakter im vollautomatischen Modus mehrere Ziele an, muß er das Feuer von einem Ziel zum nächsten „wandern" lassen, was bedeutet, daß für jeden Meter Abstand zwischen den Zielen ein Geschoß „vergeudet" wird. Smartguns vergeuden jedoch niemals Geschosse.
Für jeden neuen Gegner, den der Angreifer während einer Kampfphase aufs Korn nimmt, erleidet er ferner einen Mindestwurfmodifikator von +2.

MUNITION
Die meisten Waffen können mehrere Arten von Munition abfeuern. Die drei gebräuchlichsten Arten sind Flechette-, Explosiv- und Gel- (oder Betäubungs-)geschosse. Ein Streifen kann immer nur eine Art von Munition enthalten. Munitionsstreifen können jedoch während eines Kampfes gewechselt werden (s. S. 106).
Der Schadenscode einer Waffe gibt immer den Schaden mit regulärer Munition an. Wenn eine spezielle Munitionsart den Schadenscode beeinflußt, wird dies in den folgenden Erläuterungen explizit erwähnt. Die Munitionskosten befinden sich in dem Kapitel **Ausrüstung** auf S. 81. Einige Waffen, beispielsweise Sturmkanonen und Taser, verschießen besondere Munition, die bereits in dem Powerniveau eingerechnet sind.

APDS-Geschosse
APDS-Geschosse (Armor Piercing Discarding Sabot) sind speziell entwickelte Hochgeschwindigkeitsgeschosse, die normale Panzerung durchdringen sollen. Durch die Verwendung von APDS-Munition werden die Werte von Ballistikpanzerungen und Barrierenstufen (beim Hindurchfeuern) halbiert. Es wird stets abgerundet. APDS-Geschosse sind keine Anti-Fahrzeug-Geschosse und werden daher bei Angriffen auf Fahrzeuge und Drohnen wie reguläre Munition behandelt (s. **Fahrzeugschaden durch Waffen**, S. 149).

Explosivgeschosse
Bei dieser Munition handelt es sich sozusagen um miniaturisierte Granaten, die darauf ausgelegt sind, beim Aufprall zu explodieren. Erhöhen Sie das Powerniveau bei jedem Angriff mit Explosivgeschossen um 1.
Bei dem Versuch, mit solchen Geschossen eine Barriere zu durchschlagen, gilt der doppelte Wert der normalen Barrierenstufe als Mindestwurf für den Angriff. Die Barriere nimmt jedoch Schaden, als wäre ihre Barrierenstufe halbiert. Weitere Informationen finden Sie unter **Barrieren** auf S. 124.
Explosivgeschosse haben den Nachteil, daß sie fehlzünden, sobald alle Würfel der Angriffsprobe einmal Einsen zeigen. Ist dies der Fall, gilt der die Waffe abfeuernde Charakter sofort als einem „Angriff" ausgesetzt, und zwar mit einem Schadenscode, der dem normalen Schadenscode der verwendeten Waffe entspricht. Die Sonderregeln für Explosivgeschosse gelten also in diesem Fall nicht. Der Charakter darf zwar eine Schadenswiderstandsprobe ablegen, doch er darf diese Probe nicht mit Kampfpoolwürfeln modifizieren. Werfen Sie 1W6, um zu bestimmen, wie viele Erfolge der „Angriff" erzielt. Der eigentlich vom Charakter beabsichtigte Angriff schlägt fehl.

Die neuste Form von Explosivgeschossen, genannt EX-Explosivgeschosse, erhöht das Powerniveau einer Waffe um 2. Diese Version der Munition ist weitaus kostspieliger und um einiges schwerer aufzutreiben. Ansonsten werden sie genau wie herkömmliche Explosivgeschosse behandelt.

Flechettegeschosse
Ein Flechettegeschoß ist keine einzelne solide Kugel, sondern besteht aus einer größeren Anzahl winziger scharfer Metallfragmente, die darauf ausgelegt sind, das Ziel aufzuschneiden und tief in es einzudringen. Sie sind besonders wirkungsvoll gegen minimal oder gar nicht gepanzerte Ziele, jedoch nahezu nutzlos gegen gepanzerte Ziele.
Gegen ungepanzerte Ziele erhöhen Flechettegeschosse das Schadensniveau einer Waffe um 1. Wird also beispielsweise eine Schwere Pistole (Schadenscode 9M) mit Flechettemunition geladen, so hat sie gegen ungepanzerte Ziele einen Schadenscode von 9S. Gegen gepanzerte Ziele schneiden Flechettegeschosse dagegen um einiges schlechter ab. Als Panzerungsstufe für das Ziel nehmen Sie entweder die doppelte Stoßpanzerungsstufe oder die normale Ballistikstufe – je nachdem, welcher Wert höher liegt. Werden Flechettegeschosse auf Barrieren abgeschossen, so wird die Barrierenstufe für diesen Angriff verdoppelt (siehe **Barrieren**, S. 124). Auch der Wert von Fahrzeugpanzerung (siehe S. 132) wird gegen Angriffe mit Flechettegeschossen verdoppelt. Dermalpanzerung hebt den Anstieg des Schadensniveaus bei Flechettemunition wieder auf.
Waffen, bei denen die Verwendung von Flechettemunition bereits in den Schadenscode eingerechnet wurde, sind mit einem (F) hinter dem Schadenscode gekennzeichnet.

Gelgeschosse
Gelgeschosse wurden entwickelt, um ein Opfer niederzustrecken, ohne ihm dabei ernsthafte Verletzungen zuzufügen. In der Regel handelt es sich hierbei um halbmassive Kugeln, die sich beim Aufprall verflachen und ihre kinetische Energie über einen größeren Bereich verteilen. Das Powerniveau von Gelgeschossen liegt um 2 unter dem regulär für die entsprechende Waffe angegebenen Powerniveau. Das Schadensniveau ist dasselbe, allerdings handelt es sich nur um Betäubungsschaden, nicht um körperlichen Schaden. Gelgeschosse haben eine größere aufhaltende Wirkung als reguläre Geschosse (siehe **Niederschlag**, S. 124). Gelgeschosse bewirken bei der Probe gegen aufhaltende Wirkung einen Mindestwurf gleich dem vollen Powerniveau des Angriffes.

Leuchtspurgeschosse
Leuchtspurgeschosse können ausschließlich mit vollautomatischen Waffen abgefeuert werden und werden als jedes dritte Geschoß in einen Ladestreifen geschoben. Dies ist eine Ausnahme der Regel, daß nur jeweils eine Art von Munition in einem Ladestreifen enthalten sein darf. Schützen ohne Smartgun erhalten einen zusätzlichen Modifikatorvon –1, wenn die Reichweite über Kurz liegt. Der Modifikator ist mit jedem dritten abgefeuerten Geschoß kumulativ (–1 nach den ersten drei Schüssen, –2 nach sechs Schüssen usw.). Bei der Ermittlung des Salvenschadens für dreischüssige Feuerstöße, mehrschüssige Feuerstöße und Kurze Salven wird beim Leuchtspurgeschoß kein Bonus zum Powerniveau addiert. Eine Maschinenpistole mit einem Schadenscode von 5M, die 10 Geschosse abgibt, hätte beispielsweise einen Schadenscode von 12T (normalerweise 15T).

NACHLADEN VON FEUERWAFFEN
Die meisten Feuerwaffen in *Shadowrun* nehmen ihre Munition in Form von herausnehmbaren Ladestreifen (S) auf, die jeweils

zahlreiche Kugeln enthalten. Die verschiedenen Ladeverfahren und ihre Abkürzungen befinden sich in dem Kapitel **Ausrüstung** (Seite 270) unter der Überschrift **Munition**, Seite 279.

SCHROTFLINTEN

Die im Kapitel **Ausrüstung** (beginnend auf S. 270) beschriebenen Schrotflinten verschießen auch massive Kugeln. Man kann sie auch mit Schrotgeschossen laden, aber Schrotladungen sind im gegenwärtigen Zeitalter hochentwickelter Körperpanzerung nicht mehr besonders effektiv. Der Schaden, den eine aus einer solchen Waffe abgefeuerte Schrotladung bewirkt, wird durch Anwendung der Regeln für Flechettegeschosse auf den Schadenscode der Waffe bestimmt.

Schrotladungen verteilen sich beim Abschuß kegelförmig von der Mündung aus. Dadurch kann man mehrere Ziele gleichzeitig treffen, allerdings auf Kosten der Durchschlagskraft (da sich eine gleichbleibende Anzahl an Schrotkörnern über einen größeren Bereich verteilt). Der Mechanismus, der diese Streuung kontrolliert, wird Choke genannt.

Der Schütze einer Schrotflinte kann den Choke auf Werte zwischen 2 und 10 einstellen. Diese Zahl legt fest, wie schnell sich der Schrot verteilt. Für jede Anzahl Meter an Schußentfernung gleich der Einstellung des Chokes breitet sich die Ladung einen Meter weit von der zentralen Schußlinie aus. Feuert ein Charakter also eine Schrotflinte mit einer Choke-Einstellung von 2 ab, so werden auf den ersten zwei Metern Entfernung Ziele entlang eines einen Meter breiten Pfades erfaßt, auf dem dritten und vierten Meter entlang eines zwei Meter breiten Pfades, auf dem fünften und sechsten Meter entlang eines drei Meter breiten Pfades und so weiter. Steht der Choke auf 5, werden auf den ersten fünf Metern Ziele entlang eines einen Meter breiten Pfades erfaßt, auf den Metern sechs bis zehn entlang eines zwei Meter breiten Pfades, auf den Metern elf bis fünfzehn entlang eines drei Meter breiten Pfades, auf den Metern sechzehn bis zwanzig entlang eines vier Meter breiten Pfades und so weiter. Jedesmal, wenn sich die Streuung einer Schrotladung vergrößert, sinkt das Powerniveau des Angriffes um 1. Gleichzeitig sinkt jedoch mit jeder Vergrößerung der Streuung der Mindestwurf für den Angreifer um 1. Demzufolge hätte ein Schuß mit einer Choke-Einstellung von 2 bei sechs Metern Entfernung Powerniveau –2 und Mindestwurf –2 zur Folge. Ein Schuß mit einer Choke-Einstellung von 5 würde bei fünfzehn Metern Entfernung –2 auf das Powerniveau und –2 auf den Mindestwurf bewirken, bei zwanzig Metern Entfernung –3 auf das Powerniveau und –3 auf den Mindestwurf. Sobald das Powerniveau 0 erreicht, gilt die Ladung als nicht mehr wirksam; weitere Effekte werden nicht mehr bestimmt.

Alles, was sich im Bereich der Streuung aufhält, wird als Ziel betrachtet, sei es nun organisch oder anorganisch, Freund oder Feind. Um den Angriff abzuwickeln, würfelt der Angreifer eine Erfolgsprobe. Jedes Ziel würfelt eine individuelle Ausweich- und Schadenswiderstandsprobe, deren Ergebnis jeweils einzeln mit der Angriffsprobe verglichen wird (siehe **Fernkampf**, S. 109).

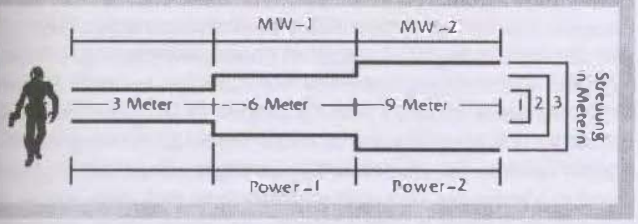
Für jedes weitere Ziel, das innerhalb der Streuung vor dem gerade seine Widerstandsprobe würfelnden Ziel steht, erhält das Ziel einen zusätzlichen Würfel für seine Schadenswiderstandsprobe. Würde beispielsweise ein Charakter ein Stück weiter zurück stehen, so daß sich drei weitere Ziele zwischen ihm und dem Schützen innerhalb der Streuung befänden, so erhielte er drei Zusatzwürfel für seine Schadenswiderstandsprobe.

Für einen um 10 Prozent erhöhten Preis kann der Choke einer Smartschrotflinte mit einer kybernetischen Schaltung ausgestattet werden. Schrotflinten, die Schrotladungen abfeuern, erhalten durch Smartverbindungen nur einen Modifikator von –1 und keinerlei Modifikatoren durch Smartbrillen und Lasermarkierer.

FEUERMODI

Art der Feuerwaffe	Feuermodus
Hold-out-Pistolen	Einzelschuß oder halbautomatisch (von Waffe zu Waffe unterschiedlich)
Leichte Pistolen	Halbautomatisch
Taser	Einzelschuß
Schwere Pistolen	Einzelschuß oder halbautomatisch (je nach Waffe)
Maschinenpistolen	Halbautomatisch und Salvenmodus
Schrotflinten	Halbautomatisch oder Salvenmodus (je nach Waffe)
Sturmgewehre	Halbautomatisch, Salvenmodus und/oder vollautomatisch (je nach Waffe)
Sportgewehre	Halbautomatisch
Scharfschützengewehre	Halbautomatisch
Leichte MGs	Vollautomatisch
Mittlere/Schwere MGs	Vollautomatisch
Sturmkanonen	Einzelschuß

STREUUNG EINER SCHROTLADUNG (CHOKE 3)



PROJEKTILWAFFEN

Für Bögen, Armbrüste und Wurfwaffen gelten dieselben Fernkampfregeln wie für Feuerwaffen (siehe S. 109). Aufgrund ihrer besonderen Natur kommen bei Projektilwaffen allerdings einige Sonderregeln zur Anwendung.

MINDESTSTÄRKE

Für Bögen und Armbrüste gelten jeweils bestimmte Mindeststärken. Diese geben an, wie hoch die Stärke eines Charakters sein muß, um die Waffe führen zu können. Benutzt jemand einen Bogen, der nicht über die notwendige Mindeststärke verfügt, so steigt der Mindestwurf für jeden Punkt Stärke, der dem Charakter am Mindestwert fehlt, um 1. Dies spiegelt die Schwierigkeit wider, den Bogen richtig zu spannen und einen Pfeil einzulegen. Die Mindeststärke dient ferner dazu, die Reichweite und den Schadenscode einer Waffe zu bestimmen.

Besitzt ein Charakter nicht die Mindeststärke für eine bestimmte Armbrust, muß er beim Laden der Waffe für jeden Punkt Stärke, der ihm am Mindestwert fehlt, eine zusätzliche Handlung *Waffe bereitmachen* aufwenden. Bei einer Armbrust basiert die Reichweite auf der Mindeststärke.

Für Wurfwaffen gelten keine Mindeststärken: Die Reichweite und der Schaden beruhen statt dessen auf dem Stärkeattribut des Werfers.

ARTEN VON PROJEKTILWAFFEN

Die Tabelle *Projektilwaffen* bietet eine Übersicht über entsprechende Waffen, wie sie im *Shadowrun*-Universum erhältlich sind. Beachten Sie, daß für Bögen beim Kauf eine bestimmte Mindeststärke festgelegt werden muß.

PROJEKTILWAFFEN

Art	Mindeststärke	Schadenscode
Standardbogen	1+	(MinStr+2)M
Pfeil	–	wie Bogen
Leichte Armbrust	3	6L
Mittlere Armbrust	4	6M
Schwere Armbrust	5	8S
Wurfmesser	–	(Str)L
Shuriken	–	(Str)L

GRANATEN

Granaten sind ungenau und in der Wirkung unzuverlässig, können bei richtigem Einsatz aber eine extreme Wirkung erzielen. Ein Charakter greift ein Ziel mit einer Granate an, indem er sie entweder wirft oder mit Hilfe eines Granatwerfers abschießt. In beiden Fällen kommt es für den Angreifer darauf an, die Granate so dicht an das Ziel zu befördern wie nur irgend möglich. Aufgrund ihrer Form und Einsatzweise springen und schlittern Granaten sehr leicht durch die Gegend. Je besser der Wurf oder der Schuß, desto geringer ist diese Abweichung.

Ein Granatenangriff wird in zwei Schritten durchgeführt. Mit dem ersten Schritt wird überprüft, wo die Granate letztlich explodiert, während der zweite Schritt dazu dient, die genauen Auswirkungen der Explosion zu bestimmen.

Das Ziel treffen

Um festzustellen, wo die Granate letztlich explodiert, muß zunächst ein Ziel ausgesucht werden. Würfeln Sie nun eine Erfolgsprobe auf die passende Kampffertigkeit des Angreifers gegen einen Grundmindestwurf, den Sie der Tabelle **Reichweite von Granaten** auf Seite 119 entnehmen. Zu dieser Probe können auch Kampfpoolwürfel herangezogen werden.

Stellen Sie die Entfernung in Metern zum Ziel fest und vergleichen Sie diese mit dem benutzten Granatentyp. Die Zahl über der entsprechenden Reichweitenspalte gibt den Grundmindestwurf an. Dieser wird durch die üblichen situationsbedingten Modifikatoren für Fernkampf (siehe die Tabelle **Fernkampfmodifikatoren**, S. 112) beeinflußt. Nun würfelt der Charakter gegen den modifizierten Mindestwurf, und Sie notieren die Zahl der erzielten Erfolge.

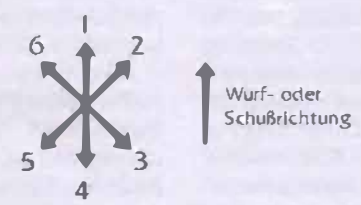
Abweichung feststellen

Nun muß der Spielleiter die Grundabweichung der Granate ermitteln. Da alle Granaten mehr oder weniger ungenau landen, dient die Anzahl der bei der Erfolgsprobe erzielten Erfolge dazu, die Abweichung zu reduzieren.

Der Spielleiter bestimmt die Richtung der Abweichung, indem er 1W6 würfelt und das nachstehende Streudiagramm konsultiert. Der große Pfeil steht für die Richtung des Wurfs oder Schusses. Also bedeutet ein Ergebnis von 1, daß die Granate über das Ziel hinausschießt, während ein Ergebnis von 4 besagt, daß sie in Richtung des Angreifers zurückspringt.

Nachdem die Richtung der Abweichung bestimmt wurde, muß der Spielleiter nun die Grundweite der Abweichung in Metern bestimmen. Die äußerste rechte Spalte der Tabelle **Reichweiten von Granaten** gibt an, wie viele Würfel geworfen werden, um die Abweichungsdistanz festzustellen.

STREUDIAGRAMM



Im Anschluß an diesen Wurf reduziert der Angreifer die Abweichungsdistanz um zwei Meter pro erzielten Erfolg bei Standardgranaten und um vier Meter pro Erfolg bei aerodynamischen Granaten und Granatwerfern. Sinkt die Abweichungsdistanz dabei auf 0 oder darunter, explodiert die Granate genau im Ziel. Sinkt die Abweichung nicht auf 0, so detoniert die Granate in der verbliebenen Entfernung und der zuvor ermittelten Richtung zum Ziel.

Mindestreichweite von Granatwerfern

Die kürzestmögliche Entfernung für Granatwerfer ist mit fünf Metern angegeben, da die Minigranaten, die aus Standardgranatwerfern abgefeuert werden, nicht scharf sind, bis sie etwa diese Entfernung zurückgelegt haben. Treffen sie unterhalb dieser Distanz auf irgend etwas, so detonieren sie nicht. Das ist eine Sicherheitsmaßnahme gegen zufällige Fehlschüsse. Die Umgehung dieser Sicherheitsmaßnahme erfordert eine leichte Veränderung an der Waffe, die außerhalb der Kampfrunde vorgenommen werden kann.

Verzögerte Explosion von Granaten

Nachdem ermittelt wurde, wo genau die Granate landet, muß der genaue Zeitpunkt der Explosion ermittelt werden. Granaten explodieren in der nächsten Kampfphase des Charakters, der den Granatenangriff durchgeführt hat. Hat dieser Charakter in der laufenden Kampfrunde keine Handlungen mehr, explodiert die Granate am Ende des nächsten Initiativedurchgangs. Wird die Granate in dem letzten Initiativedurchgang einer Kampfrunde geworfen oder abgefeuert, explodiert sie am Ende dieser Kampfrunde.

Sprengwirkungen

Mit dem nächsten Schritt werden die Folgen der Granatendetonation bestimmt. Granaten sind flächenwirksame Waffen, d. h. die Explosion umfaßt einen größeren Bereich und zieht alles in Mitleidenschaft, was sich innerhalb dieses Bereichs befindet. Je größer die Entfernung zwischen dem Ziel und dem Detonationspunkt ist, desto weniger Schaden erleidet das Ziel, denn mit steigender Entfernung wird die Sprengwirkung reduziert.

Verschiedene Arten von Granaten verlieren in unterschiedlichem Maße an Sprengwirkung. Die Schadenscodes und die entfernungsabhängige Reduzierung des Powerniveaus finden Sie in der Tabelle **Schaden von Granaten**.

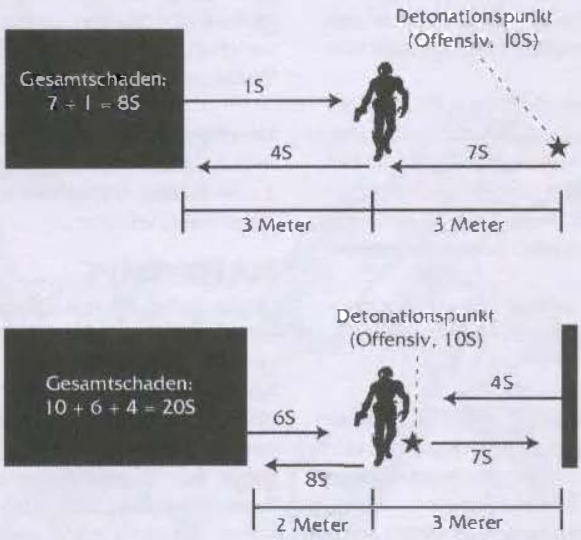
Vom Powerniveau hängt die Wahrscheinlichkeit ab, mit der die Granate das Ziel schädigt. Das Powerniveau nimmt aber auch mit der Entfernung ab. Explodiert beispielsweise eine Offensivgranate in drei Meter Abstand zum Ziel, so erleidet letzteres einen Schaden in Höhe von 7S (normaler Schadenscode 10S, minus 3), während ein Ziel in sechs Meter Entfernung von derselben Granate nur noch mit 4S getroffen würde. Ein Charakter, der drei Meter vom Detonationspunkt einer Defensivgranate entfernt steht, wäre nur einem Schaden in Höhe von 4S ausgesetzt (10S – 6), während sich ein Ziel in sechs Meter Entfernung zu derselben Detonation schon ganz außer Reichweite der Detonation befände.

Um sich gegen die Wirkung einer Granatendetonation zur Wehr zu setzen, würfelt das Opfer auf Konstitution gegen einen Mindestwurf in Höhe des nach der Distanz modifizierten Powerniveaus abzüglich der eigenen Stoßpanzerungsstufe. Diese Probe kann durch Kampfpoolwürfel erleichtert werden. Vergleichen Sie die Erfolge des

Verteidigers mit denen des Angreifers. Hat der Angreifer mehr Erfolge erzielt, so steigt das Schadensniveau um eine Stufe für jeweils zwei Erfolge, die er mehr erzielt hat als der Verteidiger. Hat der Verteidiger mehr Erfolge als der Angreifer, sinkt das Schadensniveau um eine Stufe für jeweils zwei Erfolge, die er mehr erzielt hat als der Angreifer.

Anti-Personen-Granaten: AP-Granaten sind Offensiv- oder Defensivgranaten mit hoher Splitterwirkung. Sie wurden speziell zum Einsatz gegen nicht gepanzerte Ziele entwickelt. Der Schaden von AP-Granaten wird entsprechend den Regeln für Flechettemunition bestimmt (S. 116).

REFLEXION VON SPRENGWIRKUNGEN



veaus der beiden Schockwellen. Trifft eine Weile beispielsweise einen Charakter zunächst mit einem Powerniveau von 6 und dann nach der Reflexion noch einmal mit einem Powerniveau von 2, so beträgt das effektive Powerniveau des Angriffes 8 (6 + 2). Ja, das bedeutet wirklich, daß in einem echt kleinen und echt solide gebauten Raum die Sprengwirkung einer Granate so lange von den vier Wänden reflektiert werden kann, bis das effektive Powerniveau weit über dem ursprünglichen Powerniveau der Granate liegt. Diesen Effekt bezeichnet man als „strammen Salsa".

Einige Beispiele für Sprengwirkungen innerhalb von Räumen finden Sie in den nachstehenden Diagrammen.

Sprengwirkung gegen Barrieren

Wenn die Sprengwirkung einer Granate eine Barriere wie eine Wand, eine Tür oder eine ähnliche Konstruktion in Mitleidenschaft zieht, vergleichen Sie das verbliebene (durch Entfernung reduzierte) Powerniveau der Sprengwirkung mit der doppelten Barrierenstufe des Objektes (siehe Tabelle **Barrierenstufen**, S. 124). Den Schaden, den die Sprengwirkung an der Barriere anrichtet, finden Sie in der Tabelle **Effekte auf Barrieren**, S. 124. Hält die Barriere dem Angriff nicht stand, so erstreckt sich die Sprengwirkung über sie hinaus. Allerdings sinkt das Powerniveau des Angriffs um die ursprüngliche Barrierenstufe. Hält die Barriere dagegen stand, kann die Sprengwirkung kanalisiert werden (siehe weiter unten unter **Sprengwirkung innerhalb von Räumen**).

Sprengstoffe: Setzt ein Charakter die Fertigkeit Sprengstoffe ein, um Sprengladungen an einer Barriere anzubringen, so geht die Wirkung auf die normale Barrierenstufe. Der Charakter würfelt eine Probe auf Sprengstoffe gegen einen Mindestwurf von 2. Erfolge aus dieser Probe werden zum effektiven Powerniveau des Sprengstoffes addiert.

Sprengwirkung innerhalb von Räumen

Es kommt vor, daß Granaten in engen Räumlichkeiten wie Fluren oder Zimmern detonieren. In einem solchen Fall muß der Spielleiter zunächst festlegen, ob der Sprengwirkung irgendwelche Barrieren entgegenstehen (in der Regel sind dies Wände). Konsultieren Sie die obenstehenden Regeln zur Ermittlung der **Sprengwirkung gegen Barrieren**.

Halten die Wände oder die Türen stand, wird die Schockwelle in die Richtung reflektiert, aus der sie ursprünglich kam. Hat die Schockwelle noch genügend Powerniveau, um einen Charakter in Mitleidenschaft zu ziehen, wird er Opfer der entsprechenden Sprengwirkung. Wird er bereits zum zweitenmal von derselben Schockwelle erfaßt (einmal bei ihrer Erstausbreitung und dann nach der Reflexion), gilt zur Ermittlung des Schadens die Summe der Powerni-

Granaten- und Explosionsschaden (optional)

Bei den Standardregeln hängt das Ausmaß der Zerstörung durch Explosionen von Granaten und anderen Sprengstoffen von der Fertigkeit Wurfwaffen respektive Sprengstoffe ab. Dies spiegelt die Tatsache wider, daß ein besserer Wurf bzw. eine bessere Detonation die schädigende Wirkung einer Explosion vergrößert.

Die optionale Regel für Granaten- und Explosionsschaden verwendet das halbe Powerniveau einer Granate (bzw. eines Sprengstoffes), um den effektiven Schaden zu vergrößern. Mit anderen Worten: Der Spielleiter würfelt eine Anzahl von Würfeln in Höhe des halben Powerniveaus der Granate (bzw. des Sprengstoffes) gegen einen Mindestwurf von 4. Der Spielleiter nimmt die Erfolge aus dieser Probe, um das Schadensniveau der Explosion zu erhöhen.

Diese Regel eignet sich besonders zur Bestimmung der Wirkung von versteckten Sprengladungen.

Fenris hat seine restlichen sechs Kilogramm C-6-Plastiksprengstoff in der Gegend herumliegen lassen (wie ausgesprochen unvorsichtig, nicht wahr?). Fenris' Chummer, ein Typ namens O. B. Stein, steht nicht weit von dem C-6 entfernt, als es plötzlich unerwartet detoniert.

SCHADEN VON GRANATEN

Typ	Schadenscode	Senkung des Powerniveaus
Offensiv	10S	–1 pro Meter
Defensiv	10S	–1 pro halben Meter
Erschütterung	12M (Betäubung)	–1 pro Meter

REICHWEITEN VON GRANATEN

	Mindestwurf 4	5	8	9	
Typ	**Kurz**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem weit**	**Abweichung**
Standard	0 – Str x 3	bis Str x 5	bis Str x 10	bis Str x 20	1W6 Meter
Aerodynamisch	0 – Str x 3	bis Str x 5	bis Str x 20	bis Str x 30	2W6 Meter
Granatwerfer	*5–50	51–100	101–150	151–300	3W6 Meter

*siehe **Mindestreichweite von Granatwerfern**, S. 118

Um die Formel zur Bestimmung des Schadens von Plastiksprengstoffen zu verwenden, entscheidet der Spielleiter, daß der Sprengstoff ein Powerniveau von 15 und ein Schadensniveau von T hat. Da Fenris das C-6 nicht absichtlich in die Luft gejagt hat, beeinflußt dessen Fertigkeit Sprengstoffe das Powerniveau des C-6 nicht.
Um den endgültigen Schaden zu ermitteln, den O. B. Stein erleidet, würfelt der Spielleiter 8W6 (das aufgerundete halbe Powerniveau des C-6) gegen einen Mindestwurf von 4. Bei diesem Wurf erzielt er vier Erfolge. Das ursprüngliche Schadensniveau war Tödlich, also sorgen diese Erfolge für zwei Punkte überzähligen Körperlichen Schaden (siehe ***Sofortiger Tod und Extremschaden****, S. 126).*
Es überrascht kaum, daß O. B. bei seiner Schadenswiderstandsprobe keine Erfolge erzielt und auf der Stelle stirbt.

RAKETENWERFER

Gelegentlich bekommen Charaktere militärische Werfer für Lenkwaffen und Raketen in die Finger. Für beide Waffensysteme wird dieselbe Art von Werfern benutzt, doch für die beiden Arten von Angriffen selbst gelten dennoch Unterschiede.
Raketen sind zylindrische Projektile, bestehend aus einem leichten Metall- oder Plastikmantel mit Stabilisierungsflächen, einem Antriebssystem (normalerweise Feststoff) und einem Gefechtskopf. Sie gelten als „unintelligente" Geschosse, da sie sich nur auf das anvisierte Ziel zubewegen und über keinerlei interne oder externe Steuerungskapazitäten verfügen.
Lenkwaffen sind Raketen, die über interne Lenksysteme verfügen und daher weitaus teurer sind als herkömmliche unintelligente Geschosse. Aufgrund ihrer hochkomplizierten Elektronik werden diese Geschosse als „intelligente" Waffen bezeichnet. Die bordeigene Elektronik unterstützt den Schützen beim Anvisieren und Treffen des Zieles.
Es existieren drei Arten von Raketen: Hochexplosiv-Raketen (HER), Anti-Personen-Raketen (APR) und Anti-Fahrzeug-Raketen (AFR). Weitere Einzelheiten befinden sich in dem Kapitel **Ausrüstung** auf S. 280. AP-Waffensysteme verwenden die Regeln für Flechettemunition (S. 116). AF-Raketen halbieren die Stufen von Barrieren (abrunden).

FEUERN MIT RAKETEN UND LENKWAFFEN

Raketenfeuer folgt denselben Regeln, die für Granatwerfer gelten (siehe **Granaten**, S. 118).
Lenkwaffenfeuer wird jedoch ein wenig anders abgewickelt. Eine Lenkwaffe verfügt über eine Intelligenzstufe, die den Komplexitätsgrad der internen Elektronik widerspiegelt. Unter Zuhilfenahme der Sensor- und Zielelektronik benutzt der Schütze diese Stufe als Zusatzwürfel für seinen Angriff (zusätzlich zu seiner Fertigkeit Geschütze und möglichen Kampfpoolwürfeln). Wird eine Lenkwaffe auf ein Fahrzeug abgefeuert, so wird der Mindestwurf durch dessen Signaturstufe (siehe S. 132) bestimmt, ungeachtet der Entfernung des Zieles. In urbaner Umgebung (beispielsweise in größeren Städten, Industrieparks und so weiter) gilt ein zusätzlicher Modifikator von +2.

RAKETEN UND LENKWAFFEN

Typ	Schadenscode	Senkung des Powerniveaus	Abweichung
HER/L	16T	–1 pro Meter	2W6Meter
APR/L	16T	–1 pro halben Meter	2W6Meter
AFR/L	16T	–8 pro Meter	2W6Meter

Abweichung von Raketen und Lenkwaffen

Genau wie Granaten können auch diese Waffensysteme von ihrem Ziel abweichen. Die Abweichung wird für jeden beim Angriffswurf erzielten Erfolg um einen Meter reduziert. Die Abweichung von Lenkwaffen wird ferner pro Intelligenzpunkt der Waffe um einen Meter reduziert.

Verzögerte Explosion von Raketen und Lenkwaffen

Alle Raketen und Lenkwaffen erreichen ihr Ziel in Kampfphase 1 des letzten Initiativedurchgangs der Kampfrunde, in der sie abgefeuert wurden.

NAHKAMPF

Wann immer sich zwei oder mehr Charaktere in einer Auseinandersetzung mit bloßen Händen oder Handwaffen gegenüberstehen, werden die Regeln für den Nahkampf angewendet. Nahkampf in *Shadowrun* geht von zahlreichen Manövern als Teil des eigentlichen Kampfgeschehens aus. Unter Angriff verstehen wir nicht einen einzelnen Schlag, sondern vielmehr eine Folge von Bewegungen und Gegenbewegungen seitens der Beteiligten. Dennoch wird aus Gründen der Einfachheit der Charakter, der gerade mit seiner Handlung an der Reihe ist, als „Angreifer" bezeichnet. Sein Widersacher wird dementsprechend als „Verteidiger" betrachtet.
Nahkampf ist sicherlich nicht eine Art „Ich schlage dich und warte, bis du mit deinem Schlag an der Reihe bist". Er besteht aus mehreren Sekunden voller gleichzeitiger Finten, Stöße, Schläge, Manöver, Angriffe, Tritte und Bisse beider Beteiligten. Ein Charakter kann sogar in seiner eigenen Kampfphase verletzt werden. In einem solchen Fall manövriert der Gegner den Charakter aus oder plaziert vielleicht einfach einen Glückstreffer.

NAHKAMPFWAFFEN

Unter diesen Begriff fallen alle Waffen, die auf unmittelbarere Körperdistanz eingesetzt werden können. Die Widersacher dürfen also höchstens ein paar Meter voneinander entfernt sein. Wird eine Nahkampfwaffe geworfen (beispielsweise ein Knüppel), wird dies als Fernkampfangriff mit einer Projektilwaffe behandelt (s. **Projektilwaffen**, S. 117, und **Abwicklung von Fernkampf**, S. 109). Die Tabelle **Nahkampfwaffen** auf S. 122 listet die erhältlichen Waffen sowie ihre spieltechnischen Eigenschaften auf. Die Schadenscodes von Nahkampfwaffen unterscheiden sich ein wenig von denen der Fernwaffen.
Die meisten Nahkampfwaffen mit Ausnahme der Monofilamentpeitsche (deren Wirkung nichts mit der Kraft des Trägers zu tun hat) haben ein Grundpowerniveau, das sich aus der Stärke des Kämpfers zuzüglich eines Festwertes ergibt. Dies wird zum Beispiel durch Str+2 ausgedrückt, womit das Powerniveau der Stärke des Kämpfers plus zwei Stufen entspricht. Je höher das Powerniveau, desto schwerer fällt dem Opfer der Schadenswiderstand. Der zweite Teil des Schadenscodes besteht aus einem Buchstaben, der den Schadensniveaus von Fernwaffen entspricht.

Reichweite

Reichweite ist ein Maß für die Länge einer Waffe und bietet dem Träger unter Umständen einen Bonus. Berechnen Sie zunächst die Differenz der Reichweiten. Der Charakter, dessen Waffe die größere Reichweite aufweist, kann diese Zahl ENTWEDER als negativen Mindestwurfmodifikator für seine eigene Probe ODER als positiven Modifikator für den Mindestwurf des Gegners verwenden. Dies spiegelt die Möglichkeit wider, einen Reichweitenvorteil dazu einzusetzen, die Verteidigung des Gegners zu durchbrechen oder sich selbst besser zu verteidi-

gen. Beispiel: Ein Gegner mit einem Schwert kann sich gegen einen unbewaffneten Gegner ENTWEDER für einen Modifikator von –1 auf seinen eigenen Mindestwurf ODER aber für einen Modifikator von +1 auf die Angriffsprobe seines Widersachers entscheiden. Trolle verfügen über eine natürliche Reichweite von 1, die zu der Reichweite ihrer Nahkampfwaffe addiert wird.

Nagelmesser und Sporne
Nagelmesser und Sporne werden für jede Hand bzw. für jeden Arm einzeln gekauft. Einige Spieler wollen vielleicht einen Satz für jede Hand oder jeden Arm kaufen. Ein auf solche Weise verwendeter Satz verleiht dem Charakter einen Vorteil im Nahkampf. Er erhält keinen Vorteil für seine Erfolgsprobe, sondern auf seinen Schadenscode (falls er Schaden zufügt). Charaktere, die zwei Implantatwaffen einsetzen, können ihr halbes Stärkeattribut (abrunden) auf das Powerniveau ihres Angriffes addieren.

Logan stürzt sich mit zwei Spornen in den Nahkampf. Für diese Mordmaschine wird der Kampf eine einfache Angelegenheit. Der normale Schaden für Sporne beträgt Str(M) – in Logans Fall entspricht das 6M. Da Logan beide Arme mit Spornen versehen hat, addiert er weitere 3 (seine halbe Stärke) auf das Powerniveau, woraus sich ein Gesamtschaden von 9M ergibt.

Peitschen
Die Monofilamentpeitsche, eine extrem gefährliche Waffe, besteht aus einem kurzen Griff, in dem auch der Monofilamentstrang enthalten ist, wenn die Waffe nicht verwendet wird. Dieser Strang kann bis zu zwei Meter aus der Waffe ausgefahren werden, wodurch sie eine Reichweite von 2 bekommt.

Die generelle Schwierigkeit, eine Peitsche zu führen, das Gewicht am Ende des Stranges und die Gefährlichkeit des Monofilamentstranges gestalten das Führen dieser Waffe schwierig, um es einmal vorsichtig auszudrücken. Schlägt ein Angriff einmal nur deshalb fehl, weil das Opfer erfolgreich ausweicht, riskiert der Angreifer, sich mit der eigenen Peitsche zu verletzen. In diesem Fall würfelt der Charakter eine zusätzliche Probe auf Bewaffneter Kampf gegen einen Mindestwurf von 6. Fällt dabei kein einziger Erfolg, trifft sich der Kämpfer mit der Peitsche selbst. Der nun zum Opfer gewordene Kämpfer muß eine Schadenswiderstandsprobe (Konstitution plus Kampfpoolwürfel) gegen den Standardschadenscode der Waffe ablegen. Jeweils zwei Erfolge senken den Schaden der Waffe um eine Stufe.
Stoßpanzerung bietet einen gewissen Schutz vor der Monofilamentpeitsche, allerdings nur mit halbierter Stufe (abgerundet). Barrierenstufen werden gegen die Monopeitsche verdoppelt.
Gegen gewöhnliche Peitschen gilt doppelte Stoßpanzerung. Normale Peitschen können einen Gegner fesseln (siehe S. 276).

ABWICKLUNG VON NAHKÄMPFEN

Zur Abwicklung von Nahkämpfen wird das nachstehend beschriebene Verfahren verwendet. Der Auflistung der einzelnen Schritte folgen genauere Erklärungen.

1. Erfolgsprobe des Angreifers
Werfen Sie eine Anzahl von Würfeln in Höhe der Kampffertigkeit des Angreifers, zuzüglich möglicher Kampfpoolwürfel, gegen einen Grundmindestwurf von 4 (der situationsbedingt modifiziert wird). Zählen Sie die Erfolge.

2. Erfolgsprobe des Verteidigers
Werfen Sie eine Anzahl von Würfeln in Höhe der Kampffertigkeit des Verteidigers, zuzüglich möglicher Kampfpoolwürfel, gegen einen Grundmindestwurf von 4 (der situationsbedingt modifiziert wird). Zählen Sie die Erfolge.

3. Erfolge vergleichen
Der Charakter, der mehr Erfolge als sein Widersacher erzielt hat, hat diesen somit getroffen. Ein Unentschieden geht zugunsten des Angreifers.

4. Schaden ermitteln
Derjenige, der seinen Widersacher getroffen hat, erhöht das Schadensniveau seines Angriffes um eine Stufe für je zwei Erfolge, die er über dem Gesamtergebnis seines Widersachers liegt. Wurde das Schadensniveau bereits auf Tödlich gesteigert, können zusätzliche Erfolge dazu verwendet werden, das Powerniveau zu steigern. Je zwei Erfolge erhöhen das Powerniveau um 1.

5. Schadenswiderstand leisten
Der Getroffene würfelt auf Konstitution gegen einen Mindestwurf in Höhe des waffenmodifizierten Powerniveaus des Angreifers abzüglich der Stoßpanzerung. Für je zwei erzielte Erfolge sinkt das Schadensniveau um eine Stufe.

ERFOLGSPROBE DES ANGREIFERS
Der angreifende Charakter wirft eine Anzahl von Würfeln in Höhe seiner Kampffertigkeit gegen einen Grundmindestwurf von 4. Zu dieser Probe dürfen Würfel aus dem Kampfpool hinzugenommen werden. Der Grundmindestwurf kann situationsbedingt und aufgrund von Reichweite modifiziert werden (siehe die Tabelle **Nahkampfmodifikatoren, S. 123**).
Jedes Würfelergebnis gleich oder über dem modifizierten Mindestwurf zählt als Erfolg. Merken Sie sich die Anzahl der erzielten Erfolge.

Angesagtes Ziel
Auch im Nahkampf können Ziele angesagt werden. Es gelten die auf S. 114 befindlichen Regeln.

Mehrere Gegner und Freunde am Nahkampf beteiligt
Charaktere werden sich des öfteren in der Unterzahl befinden. In einem solchen Fall wird der Anzahl von Freunden in greifbarer Nähe große Bedeutung zuteil. Zählen Sie die Anzahl der Freunde innerhalb von einem Meter Entfernung zum kämpfenden Charakter, die am selben Kampf gegen denselben/dieselben Gegner beteiligt sind. Selbst wenn sechs Freunde in der Nähe sind, sind sie keine Hilfe für den betroffenen Charakter, wenn sie alle in ihren eigenen Kämpfen stecken. Zählen Sie die Anzahl „Freunde" auf jeder Seite zusammen. Die Seite mit der höheren Anzahl Freunde erhält einen Mindestwurfmodifikator von –1 pro Freund, den sie mehr hat als die gegnerische Seite (bis zu einem maximalen Modifikator von –4). Die Seite mit der geringeren Anzahl Freunde unterliegt einem Modifikator von +1 pro Freund, den sie weniger hat (bis zu einem maximalen Modifikator von +4).
Entfernt sich ein Charakter aus dem Kampf oder wird gewaltsam aus dem Kampfgeschehen befördert, zählt er nicht länger als „Freund".

Schlechte Sicht
Zur Bestimmung dieses Modifikators konsultieren Sie die Tabelle **Sichtverhältnisse**. Verwenden Sie jedoch nurden jeweils halben Wert (abgerundet). Für vollständige Finsternis verwenden sie den gesamten Modifikator.

Mehrere Ziele
Unter Verwendung einer Komplexen Handlung kann ein Charakter mehr als einen Gegner angreifen. Für jeden Angriff stehen ihm die Grundwürfel der entsprechenden Kampffertigkeit zur Verfügung, die auf Wunsch mit Würfeln aus dem Kampfpool verstärkt werden kann. Für jeden zusätzlichen Gegner, der in derselben Kampfphase angegriffen wird, steigt der Mindestwurf um 2. Versucht ein Charakter beisplelsweise zwei Gegner in derselben Kampfphase anzugreifen, so geht der erste Angriff gegen den berechneten Mindestwurf und der zweite gegen den berechneten Mindestwurf plus 2. Würfel aus dem Kampfpool müssen für jeden Angriff getrennt eingeteilt werden.

Erhöhte Position
Diesen Vorteil genießt ein Charakter, wenn er wenigstens einen halben Meter höher steht als sein Widersacher. Derselbe Modifikator wird angerechnet, wenn der Charakter festen Stand hat, sein Gegner jedoch nicht, oder wenn er Bewegungsfreiheit hat, sein Gegner sich jedoch in beengter Position befindet.

Gegner liegt am Boden
Dieser Modifikator wird angerechnet, wenn der Gegner auf dem Boden liegt.

NAHKAMPFWAFFEN

	Reichweite	Schaden
Klingenwaffen		
Unterarm-Schnappklingen	0	(Str)M
Katana	1	(Str+3)M
Messer	0	(Str)L
Überlebensmesser	0	(Str+2)L
Schwert	1	(Str+2)M
Stangenwaffen/Stäbe		
Streitaxt	2	(Str)S
Stechklinge	0	(Str+2)L
Stangenwaffe	2	(Str+3)S
Stab	2	(Str+2)M-Betäubung
Knüppel		
Knüppel	1	(Str+1)M-Betäubung
Schlagstock	0	(Str+2)M-Betäubung
Betäubungsschlagstock	1	6S-Betäubung
Cyberware		
Handklinge	0	(Str+3)L
Nagelmesser	0	(Str)L
Verbessertes Nagelmesser	0	(Str+2)L
Sporn	0	(Str)M
Andere		
Schockhandschuh	0	(Str-1)M + 7S Betäubung
Waffenlos	0	(Str)M Betäubung
Kompositknochen (Plastik)	0	(Str+2)M
Kompositknochen (Aluminium)	0	(Str+3)M
Kompositknochen (Titan)	0	(Str+4)M
Peitschen/Flegel		
Peitsche	2	(Str)L
Monofilamentpeitsche	2	10S

Die vollständige Tabelle einschließlich der Preise, Tarnstufe und Gewicht befindet sich auf S. 275.

ERFOLGSPROBE DES VERTEIDIGERS

Die Erfolgsprobe für den Verteidiger wird auf die gleiche Weise abgewickelt wie die Probe des Angreifers. Es gelten auch dieselben situationsbedingten Modifikatoren. Merken Sie sich die Zahl der Erfolge.

ERFOLGE VERGLEICHEN

Nachdem beide Seiten ihre Proben abgelegt haben, werden die Erfolge miteinander verglichen. Wer mehr Erfolge erzielt hat als sein Widersacher, hat selbigen getroffen. Ziehen Sie die Erfolge des Getroffenen von denen seines Gegners ab, um die Nettoerfolge zu ermitteln. Ein Unentschieden geht zugunsten des Angreifers.
Der potentielle Schaden wird durch die Anzahl der Nettoerfolge bestimmt.

NAHKAMPFMODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Angesagtes Ziel	+4
Freunde am Nahkampf beteiligt	–1 pro überzähligem Freund (max. –4)
Gegner hat Freunde im Nahkampf	+1 pro überzähligem Freund (max. +4)
Schlechte Sicht	**Sichtverhältnisse** (Tabelle, S. 112)
Charakter ist verletzt	**Verletzungsmodifikatoren** (Tabelle, S. 126)
Eigene Waffe hat größere Reichweite*	–1 pro Punkt mehr
Eigene Waffe hat geringere Reichweite*	+1 pro Punkt weniger
Charakter greift mehrere Ziele an	+2 für jedes zusätzliche Ziel
Charakter kämpft aus erhöhter Position	–1
Gegner liegt am Boden	–2

*Nur einer dieser Modifikatoren wird angerechnet – entweder für den Angreifer oder für den Verteidiger (siehe **Reichweite**, S. 120).

Zipperhead und Geist stehen sich in einer dunklen Gasse irgendwo im Asphaltdschungel gegenüber. Zipper hat Waffenloser Kampf 5, Konstitution 4 und vier verfügbare Würfel im Kampfpool. Geist hat Waffenloser Kampf 4, Konstitution 5 und fünf Kampfpoolwürfel übrig. Beide würfeln gegen einen Mindestwurf von 4 (es kommen keine situationsbedingten Modifikatoren in Frage). Beide setzen sämtliche zur Verfügung stehende Kampfpoolwürfel ein.
Zipperhead wirft neun Würfel und erzielt 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 5 und 6. Drei Würfel schlagen also die Vier, also hat Zip drei Erfolge erzielt. Geist wirft ebenfalls neun Würfel und erzielt 1, 1, 3, 4, 4, 5, 5, 6 und 6. Damit hat sie sieben Erfolge erzielt. Da Geist mehr Erfolge als Zipperhead erzielt hat, trifft sie ihn. Hätte Zipperhead mehr Erfolge gehabt, hätte er Geist getroffen. Hätten beide Widersacher die gleiche Anzahl von Erfolgen errungen, so wäre das Unentschieden zugunsten Geists gegangen (denn sie ist die Angreiferin).

SCHADEN ERMITTELN

Der Charakter mit den meisten Erfolgen kann mit Hilfe seiner Nettoerfolge den Schaden erhöhen. Für jeweils zwei Nettoerfolge steigt das Schadensniveau um eine Stufe. Bei einem Gleichstand verursacht die Waffe ihren Grundschaden. Kann der Charakter das Schadensniveau auf Tödlich steigern, werden zusätzliche Erfolge dazu verwendet, das Powerniveau zu steigern. Je zwei verbleibende Nettoerfolge des Siegers erhöhen das Powerniveau um 1.

Geist hat vier Erfolge mehr als Zipperhead, also kann sie das Schadensniveau um zwei Stufen erhöhen. Geists Schadenscode für waffenlose Angriffe liegt bei 4M (sie hat Stärke 4), also kann sie den Schaden mit ihren vier Erfolgen auf 4T-Betäubung steigern. Hätte Geist sechs Erfolge erzielt, hätte sie mit den beiden übrigen Erfolgen das Powerniveau ihres Angriffes erhöhen können (resultierender Schaden 5T-Betäubung).

SCHADENSWIDERSTANDSPROBE

Um dem Schaden eines Angriffes zu widerstehen, wirft der getroffene Charakter seine Konstitutionswürfel gegen einen Mindestwurf in Höhe des Powerniveaus (die waffenmodifizierte Stärke) abzüglich der Stufe der eigenen Stoßpanzerung. Je zwei Erfolge senken das Schadensniveau um eine Stufe. Zu diesem Zeitpunkt im Kampfpool verbliebene Würfel können zu dieser Probe addiert werden.

Zipperhead wirft seine vier Konstitutionswürfel gegen Mindestwurf 4 (Geists Stärke) abzüglich der 2 Punkte Stoßpanzerung, die er trägt. Der modifizierte Mindestwurf für die Schadenswiderstandsprobe beträgt 2. Er erzielt 1, 2, 4 und 6. Damit hat Zipperhead drei Erfolge erzielt.
Jeweils zwei Erfolge senken das Schadensniveau eine Stufe unter die Höhe, auf die Geist es gesteigert hat (Tödliche Betäubung). Da Zipperhead nur drei Erfolge beim Schadenswiderstand erreicht hat und keine vier, kann er den Schaden nur um eine Stufe auf Schwere Betäubung senken – er erleidet also Schweren Geistigen Schaden.

VOLLE ABWEHR

Charaktere können sich angesichts eines Angriffes darauf verlegen, nur sich selbst zu schützen. Wer sich für diese Option entscheidet, kann dem Gegner keinen Schaden zufügen, selbst wenn er bei der Probe auf seine Kampffertigkeit mehr Erfolge erzielt als der Angreifer.
Volle Abwehr wird ein wenig anders abgewickelt als gewöhnlicher Nahkampf. Ein Charakter, der sich in Volle Abwehr begibt, legt zwar eine Probe auf seine Kampffertigkeit ab, darf jedoch keine Kampfpoolwürfel zum eigenen Wurf addieren. Erzielt der Verteidiger mit Kampffertigkeit mehr Erfolge als der Angreifer, wurde der Angriff abgewehrt. Andernfalls merken Sie sich die Nettoerfolge des Angreifers.
An dieser Stelle darf der Verteidiger nun eine Ausweichprobe ablegen (siehe **Fernkampf**, S. 113). Der Mindestwurf beträgt 4, Nahkampfmodifikatoren gelten (s. o.). Für diese Probe dürfen nur Würfel aus dem Kampfpool verwendet werden. Es kommt zu einem völligen Fehlschlag, wenn allein die mit Kampfpoolwürfeln erzielten Erfolge über der Anzahl der Nettoerfolge des Angreifers liegen. Liegt die Zahl der Nettoerfolge über der Zahl der bei der Ausweichprobe erzielten Erfolge, ziehen Sie die Erfolge aus der Ausweichprobe von den Nettoerfolgen ab. Die übrigen Nettoerfolge werden zur Steigerung des Schadensniveaus des Angriffes verwendet. Für jeweils zwei übriggebliebene Erfolge wird das Schadensniveau um eine Stufe erhöht.
Der Verteidiger legt nun eine Schadenswiderstandsprobe ab, die nach normalen Regeln durchgeführt wird. Jeweils zwei Erfolge reduzieren das Schadensniveau um 1.

NIEDERSCHLAG

Ein Charakter, der einen Fern- oder Nahkampftreffer einsteckt, wird möglicherweise durch die Wucht des Treffers zurückgeworfen oder geht sogar zu Boden. Wird ein Charakter getroffen, muß er eine Konstitutionsprobe ablegen. Bei Fernkampfangriffen entspricht der Mindestwurf für diese Probe dem halben Powerniveau des Angriffes (abrunden). Bei Nahkampfangriffen wird der Mindestwurf durch die gegnerische Stärke angege-

ben. Zwei Faktoren bestimmen den Erfolg dieser Probe: die Zahl der erzielten Erfolge und wie schwer der Charakter verwundet ist.

Schafft der Getroffene keinen Erfolg, dann geht er zu Boden. Schafft er zwar Erfolge, überwindet jedoch nicht die Schwellenzahl für sein Verletzungsniveau, bleibt er zwar stehen, wird aber einen Meter weit zurückgeworfen (entgegen der Richtung, aus der er angegriffen wurde). Ein Charakter, der beispielsweise Mittleren Schaden erlitten hat, muß mindestens drei Erfolge schaffen, um an Ort und Stelle stehenzubleiben. Erzielt er einen oder zwei Erfolge, taumelt oder stolpert er einen Meter zurück. Ist diese Rückwärtsbewegung aus irgendeinem Grund nicht möglich (weil der Getroffene vielleicht an einer Wand steht), kämpft er so lange mit einem Mindestwurfmodifikator von +2, bis er sich aus dieser Position befreien kann. Charaktere, die Tödlichen Schaden erleiden, gehen immer zu Boden.

Beachten Sie, daß bei Waffen, die Geigeschosse abfeuern, der Mindestwurf der Niederschlagsprobe dem vollen Powerniveau des Angriffes entspricht (siehe **Geigeschosse**, S. 116).

BARRIERENSTUFEN

Material	Stufe
Standardglas	2
Billigmaterial/normale Reifen	3
Durchschnittliches Material/ ballistisches Glas	4
Schweres Material	6
Verstärktes Material/Panzerglas	8
Tragendes Material	12
Schweres tragendes Material	16
Gepanzertes Material/ verstärktes Material	24
Gehärtetes Material	32

SCHOCKWAFFEN

Unter diesen Oberbegriff fallen sowohl die für den Nahkampf gedachten Betäubungsschlagstöcke als auch die für den Fernkampf entwickelten Taser. Beide funktionieren nach ähnlichen Prinzipien: Die Wirkung beruht weniger auf kinetischer Energie als vielmehr auf einer elektrischen Entladung beim Treffer. Der Schaden geht bei beiden Waffen auf den Geistigen Zustandsmonitor, und die Handhabung der Waffen geschieht nach den üblichen Regeln für Nahkampf (beim Betäubungsschlagstock) bzw. Fernkampf (beim Taser).

Ein Treffer mit einer Schockwaffe hat den zusätzlichen Effekt, daß das Opfer eine Zeitlang desorientiert ist. Diese Benommenheit hält eine Anzahl von Kampfrunden an, die dem Powerniveau abzüglich der halben Stufe (abgerundet) der vom Opfer getragenen Stoßpanzerung entspricht. Zusätzlich reduziert wird die desorientierende Wirkung auch durch Erfolge bei einer Probe auf Konstitution oder Willenskraft (das höhere Attribut wird gewürfelt) gegen einen Mindestwurf von 4. Jeder Erfolg verringert die desorientierende Wirkung um eine Kampfrunde. Der Zustand der Desorientierung führt zu einem zusätzlichen Modifikator von +2 auf alle Proben, die während der Dauer dieses Zustands gewürfelt werden.

Wie bereits erwähnt, schützt Stoßpanzerung gegen Schockwaffen, jedoch nur mit halbierter Stufe (abgerundet).

BARRIEREN

Hin und wieder wird ein Charakter eine Barriere attackieren wollen. Entweder, um ein Ziel auf der anderen Seite zu treffen, oder um ein Loch zu schaffen, durch das er sich bewegen kann. Das Verfahren für beide Fälle wird weiter unten beschrieben.

In der Tabelle **Barrierenstufen** sind Stufen für verschiedene Materialien aufgeführt. Für Standardtüren gilt die Barrierenstufe des Materials, aus dem sie bestehen. Sicherheitstüren weisen die doppelte Stufe des verwendeten Materials auf und Glastüren die von Glas.

HINDURCHFEUERN

Ein Charakter, der eine Fernwaffe auf ein Ziel abfeuert, das sich auf der anderen Seite einer Barriere aufhält, unterliegt dem Mindestwurfmodifikator in Höhe von +8 für Blindes Feuern, da er das anvisierte Ziel nicht sehen kann. Ist die Barriere durchsichtig, gilt dieser Modifikator nicht.

In beiden Fällen würfelt der Verteidiger die übliche Erfolgsprobe, allerdings kann der Verteidiger sowohl die passende Stufe der von ihm getragenen Panzerung als auch die modifizierte Barrierenstufe vom Powerniveau des Angriffes abziehen. Beispiel: Ein Charakter, der mit 3 Punkten gepanzert ist und auf der anderen Seite einer Barriere mit Stufe 4 stünde, könnte das Powerniveau des Angriffes insgesamt um 7 senken.

Liegt die Barrierenstufe jedoch über dem Powerniveau des Angriffes, kann letzterer die Barriere nicht durchschlagen und wird aufgehalten. Dabei kann jedoch die Barriere beschädigt und ihre Stufe gesenkt werden.

Verwenden Sie für Vergleiche mit der Barrierenstufe stets das grundlegende Powerniveau des Geschosses, ohne Modifikatoren für vollautomatisches oder Salvenfeuer.

Gegen Nahkampfangriffe mit stumpfen Waffen (beispielsweise durch Faustschläge, Knüppel oder ähnliches) behält die Barriere ihre normale Stufe. Klingenwaffen (beispielsweise Schwertern) setzt die Barriere ihre doppelte Stufe entgegen.

DURCHBRECHEN

Versuche, eine Barriere zu durchbrechen (in der Regel wird es sich dabei um Türen handeln), werden ähnlich gehandhabt wie eine Sprengwirkung gegen Barrieren (S. 119), außer daß die Barriere Feuerwaffengeschossen und anderen Fernangriffen ihre

NIEDERSCHLAG

Verletzungsniveau	Benötigte Erfolge, um an Ort und Stelle stehenzubleiben
Leicht	2
Mittel	3
Schwer	4
Tödlich	–

EFFEKTE AUF BARRIEREN

Powerniveau des Angriffs	Effekt
Weniger als halb so hoch wie die modifizierte Barrierenstufe	Kein Effekt; Barriere hält; Kratzer im Lack
Gleich der halben modifizierten Barrierenstufe oder größer (bis ganze Stufe)	Barriere beschädigt; Barrierenstufe sinkt um 1
Größer als die modifizierte Barrierenstufe	Für jeden Betrag gleich der halben Barrierenstufe, um den das Powerniveau letztere übersteigt, wird ein Loch mit einem Durchmesser von 0,5 Metern geöffnet; die Barrierenstufe sinkt um 1

doppelte Stufe entgegensetzt. Dadurch wird der Tatsache Rechnung getragen, daß eine Kugel, obwohl sehr energiereich, wirklich nur ein winziges Loch in eine Wand stanzt.
Nahkampfangriffen setzt eine Barriere ihre doppelte normale Stufe entgegen. Kampfzaubern setzt eine Barriere ebenfalls ihre doppelte Stufe entgegen, elementaren Manipulationszaubern dagegen nur die normale Stufe.
Eine gewöhnliche Tür bricht auf, sobald ihre Barrierenstufe auf die Hälfte reduziert ist. Eine Sicherheitstür bricht erst auf, wenn die Barrierenstufe auf Null gesenkt wurde.

SCHADENSNIVEAU

Niveau	Ausgefüllte Kästchen
Leicht	1
Mittel	3
Schwer	6
Tödlich	10

SCHADEN UND HEILUNG

Wer das illegale und nicht selten gefährliche „Gewerbe" eines Shadowrunners ausübt, wird zwangsläufig verletzt werden – und zwar nicht selten. Die Form des Schadens, die Schwere der Verletzung und die Auswirkungen auf das Handlungsvermögen eines Charakters hängen von den genauen Umständen ab.

SCHADENSFORMEN

Es existieren zwei grundsätzliche Formen von Schaden: Körperlicher und Geistiger (auch Betäubungsschaden genannt). Sie werden getrennt verzeichnet.

Körperlicher Schaden

Körperlicher Schaden ist die gefährlichere der beiden Formen. Er wird von Feuerwaffen, Explosionen, Klingenwaffen und den meisten Zaubersprüchen verursacht. Ist der Schadenscode einer Waffe nicht gesondert gekennzeichnet, bewirkt eine Waffe Körperlichen Schaden. Wie nicht anders zu erwarten, benötigt Körperlicher Schaden die längste Heilungszeit.

Geistiger Schaden/Betäubungsschaden

Geistiger Schaden ist durch Prellungen, Muskelerschöpfung und ähnliche Symptome gekennzeichnet. Er wird von Faustschlägen, Tritten, stumpfen Waffen, Betäubungsgeschossen, Schockwaffen, Erschütterungsgranaten, Entzug bei Spruchzauberei und durch bestimmte Zaubersprüche verursacht. Wenn eine Waffe Betäubungsschaden verursacht, ist dies beim Schadenscode deutlich vermerkt. Geistiger Schaden heilt relativ schnell, doch die unmittelbaren Auswirkungen können durchaus so tödlich sein wie Körperlicher Schaden.

SCHADENSANWENDUNG

Sobald das abschließende Schadensniveau feststeht, wird es beim betroffenen Charakter wirksam, indem es auf seinem Zustandsmonitor eingetragen wird. Der Zustandsmonitor, der weiter unten abgebildet ist, besteht aus zwei Spalten: einer für Körperlichen und einer für Geistigen Schaden. Körperliche Verletzungen werden unter Körperlich eingetragen und Betäubungsschaden unter Geistig.
Die Anzahl ausgefüllter Kästchen auf dem Monitor hängt vom abschließenden effektiven Schadensniveau ab. Wenn Sie die nachstehende Tabelle betrachten, werden Sie feststellen, daß ein bislang unverletzter Charakter, der nun entweder eine Verletzung oder Betäubungsschaden erleidet, ein Kästchen ausfüllen muß, wenn er einen Leichten Schaden erleidet. Bei einem Mittleren Schaden muß er drei Kästchen ankreuzen, bei einem Schweren Schaden sechs Kästchen und bei einem Tödlichen Schaden alle zehn Kästchen.
Schaden ist kumulativ. Ein Charakter, der aufgrund einer Mittleren Wunde bereits drei Kästchen ausgefüllt hat und einen weiteren Mittleren Schaden erleidet, hätte anschließend sechs Kästchen ausgefüllt und somit das Niveau einer Schweren Verletzung erreicht. Wäre die erste Wunde Leicht gewesen, wären nun vier Kästchen ausgefüllt (3+1); wäre die erste Wunde Schwer gewesen, wären nun schon neun Kästchen ausgefüllt.

Überschreitung des Zustandsmonitors

Wenn die Gesamtzahl auszufüllender Kästchen auf einer Spalte (Körperlich oder Geistig) die zehn zur Verfügung stehenden Kästchen überschreitet, gibt es zwei Möglichkeiten. Handelt es sich um Betäubungsschaden, so geht der überschüssige Schaden auf die Körperliche Spalte über. Beispiel: Ein Charakter, der bereits Schweren Geistigen Schaden erlitten hat (sechs Kästchen), erhält einen weiteren Schweren Treffer, der ihm Schweren Betäubungsschaden zufügt. Der Spieler des Charakters würde zunächst die letzten vier Kästchen auf der Geistigen Spalte ausfüllen. Die zwei übrigen Kästchen muß er dann auf der Körperlichen Spalte ankreuzen. Hat der Charakter bereits Körperlichen Schaden erlitten, wird der überschüssige Geistige Schaden wie Körperlicher Schaden behandelt und zu dem bereits erlittenen Körperlichen Schaden addiert. Sobald die Geistige Spalte völlig ausgefüllt ist, verliert der Charakter das Bewußtsein. Er kommt erst dann wieder zu sich, wenn ein bestimmter Teil des Betäubungsschadens geheilt und vom Zustandsmonitor entfernt wurde (siehe **Heilung**, S. 126).
Sobald die Körperliche Spalte überschritten wird, steckt der Charakter in ernsthaften Schwierigkeiten. Erleidet ein Charakter mehr als zehn Kästchen Körperlichen Schaden, ist er dem Tode nahe. Er stirbt allerdings nur dann sofort, wenn ein Charakter die Körperliche Spalte um mehr Kästchen überschreitet, als seine Konstitutionsstufe beträgt. Erleidet ein Charakter also mehr Körperlichen Schaden als 10 Punkte plus seine Konstitution, ist er tot. Überschreitet er diesen Wert auch nur um einen einzigen Punkt, können seine Chummers in ihrer Lieblingsbar auf sein Lebenswerk anstoßen.
Charaktere, die ihre Körperliche Spalte überschritten haben, aber nicht um mehr Kästchen, als ihre Konstitutionsstufe beträgt, können überleben, wenn sie auf der Stelle medizinisch betreut werden. Solange keine Behandlung eingeleitet wird, erleidet der Verletzte alle (Konstitutionsstufe) Kampfrunden ein weiteres Kästchen Schaden. Dadurch werden der Blutverlust, der Schock und die anderen Symptome simuliert, die einen Körper nach Erleiden einer derart schweren Verletzung beeinflussen. Übertrifft die Gesamtzahl ausgefüllter Kästchen die Summe aus 10 plus Konstitutionsstufe, ehe medizinische Hilfe eintrifft, stirbt der Charakter. Die Regeln für medizinische Behandlung von Charakteren in dieser Verfassung finden Sie unter **Tödliche Wunden und Erste Hilfe**, S. 129.

ZUSTANDSMONITOR

Johnny Skeeky hat keinen guten Tag erwischt, dafür aber sein Gegner ihn. Er erleidet eine Tödliche Wunde (zehn Kästchen) und weiteren Schaden (drei Kästchen). Seine Konstitution beträgt 5. Johnnys Team liegt unter Beschuß und kann ihm nicht helfen. Also muß Johnnys Spieler fünf Kampfrunden, nachdem sein Charakter den Tödlichen Schaden erlitten hat, ein weiteres Kästchen ausfüllen. Jetzt bleiben ihm nur noch fünf Kampfrunden, bis er die maximale Anzahl Kästchen ausgefüllt hat. Wenn Johnny nicht spätestens in der fünften Kampfrunde geholfen wird, können seine Chummers seinen Körper an die Ratten verfüttern.

WUNDTABELLE

Verletzungsniveau	Mindestwurf
Leicht	2
Mittel	4
Schwer	6

Sofortiger Tod und Extremschaden

Die üblichen Regeln für die Anwendung von Schaden sollen verhindern, daß Charaktere bei einem einzelnen überraschenden Angriff ums Leben kommen. Dadurch soll sowohl der Spielfluß als auch die Spielfreude gesteigert werden. Die üblichen Regeln können jedoch auch zu wirklich lächerlichen Situationen führen. Trolle haben beispielsweise eine derart hohe Konsitutionsstufe, daß sie theoretisch selbst nach einem Kopfschuß von einer Panther-Sturmkanone noch sehr lange überleben können! Um Abhilfe für dieses Problem zu schaffen, kann der Spielleiter die Regel für Extremschaden anwenden.

Nach dieser Regel bewirkt eine Waffe Extremschaden, wenn ihr Powerniveau höher ist als der anderthalbfache Konstitutionswert des Opfers (um das Spiel noch tödlicher zu gestalten, können Sie Extremschaden anwenden, sobald das Powerniveau eines Angriffs größer ist als der einfache Konstitutionswert des Opfers). Extremschaden ist nichts weiter als Schaden, der durch übriggebliebene Erfolge zugefügt wird, sobald das Schadensniveau einer Waffe auf T gesteigert wurde. Jeweils zwei übriggebliebene Erfolge bewirken einen zusätzlichen Schadenspunkt, der auf den Körperlichen Zustandsmonitor angerechnet wird (falls der reguläre Schaden Tödlichen Betäubungsschaden erreichte) oder auf den überzähligen Körperlichen Schaden (falls der reguläre Schaden Tödlichen Körperlichen Schaden erreichte).

ZUSTANDSSTUFEN

Wenn der Schaden, den ein Charakter erleidet, auf dem Zustandsmonitor bestimmte Schwellen überschreitet, unterliegt der Charakter bestimmten Einschränkungen, die die Auswirkungen echter Wunden simulieren. Zustandsstufen innerhalb einer Spalte sind nicht kumulativ; es wird jeweils die höchste erreichte Stufe wirksam. Zustandsstufen auf beiden Spalten werden jedoch addiert. Hat also ein Charakter Mittleren Schaden auf der Geistigen Spalte erlitten und Leichten Schaden auf der Körperlichen, so unterliegt er insgesamt den Modifikatoren von +2/–2 für den Betäubungsschaden zuzüglich der +1/–1 für die Körperliche Wunde (insgesamt also +3/–3).

Die Tabelle **Verletzungsmodifikatoren** zeigt die Wirkung von Verletzungen auf die Versuche des Charakters, seine Attribute und Fertigkeiten einzusetzen, und wie sich Schäden auf sein Initiativeergebnis auswirken. Der **Verletzungsmodifikator** ist ein universeller Mindestwurfmodifikator, der auf nahezu alle Erfolgsproben des verletzten Charakters angerechnet wird, ausgenommen solche zum Schadenswiderstand oder zur Schadensvermeidung. Der **Initiativemodifikator** wird nach dem Wurf der Initiativewürfel auf das erzielte Initiativeergebnis angerechnet. Sinkt es dadurch auf Null oder darunter, kann der Charakter in der laufenden Kampfrunde keine Handlungen durchführen.

VERLETZUNGSMODIFIKATOREN

Schadensniveau	Verletzungsmod.	Initiativemod.
Unverletzt	Keiner	Keiner
Leicht	+1	–1
Mittel	+2	–2
Schwer	+3	–3

HEILUNG

Heilung benötigt Zeit. Je schwerer jemand verletzt wurde, desto länger dauert die Heilung. Geistiger und Körperlicher Schaden werden auf unterschiedliche Weise geheilt und benötigen dafür unterschiedlich viel Zeit.

Heilung von Geistigem Schaden

Eigentlich ist die Regeneration von Betäubungsschaden mehr eine Frage der Erholung als der Heilung, da es sich nicht um Schaden im eigentlichen Sinne handelt. Die benötigte Erholungszeit hängt vom Ausmaß des Betäubungsschadens ab, den man erlitten hat, sowie von den Ergebnissen einer Probe auf Konstitution bzw. Willenskraft (es wird mit dem höheren Attribut gewürfelt) gegen einen Mindestwurf von 2. Der Mindestwurf wird durch sämtliche zur Zeit gültigen Verletzungsmodifikatoren modifiziert, seien sie nun geistig oder körperlich bedingt.

Die Regeneration eines Kästchens an Geistigem Schaden nimmt einen Grundzeitraum von 60 Minuten in Anspruch. Die tatsächlich benötigte Zeit ergibt sich aus diesem Grundzeitraum, geteilt durch die Anzahl der bei der Konstitutions- oder Willenskraftprobe erzielten Erfolge. Sobald der ermittelte Grundzeitraum verstrichen ist, hat der Charakter ein Kästchen auf dem Geistigen Zustandsmonitor regeneriert. Verliert ein Charakter durch Tödlichen Betäubungsschaden das Bewußtsein, erlangt er es erst dann wieder, wenn der Schaden auf Schwer reduziert ist.

Um sich von Betäubungsschaden zu erholen, muß ein Charakter völlig ruhen. Wird die Ruhezeit unterbrochen, bricht der Erholungsprozeß ab, und der Charakter muß die Konstitutions- oder Willenskraftprobe unter den gegenwärtigen Umständen wiederholen. Das Ergebnis kann jedoch nicht besser ausfallen als beim vorherigen Wurf.

Ruhe ist die einzige Methode zur Erholung von Betäubungsschaden. Weder medizinische Betreuungsmaßnahmen noch irgendwelche Zaubersprüche, die der Menschheit bis heute bekannt sind, helfen wirklich. Stimulanzpatches bieten eine vorübergehende Lösung, die jedoch eindeutig langfristige Nachteile mit sich bringt (siehe **Stimulanzpatches**, S. 304 im Kapitel **Ausrüstung**).

Heilung von Körperlichem Schaden

Die Heilung von Körperlichem Schaden dauert viel länger als die von Geistigem Schaden. Körperliche Verletzungen heilen zwar häufig ohne medizinische Behandlung, aber keineswegs immer. Ein Charakter, der sich eine Körperliche Wunde zugezogen hat, würfelt eine Konstitutionsprobe gegen einen Mindestwurf, der auf dem generellen Schadensniveau beruht (siehe **Wundtabelle**). Für diese Probe steht nur die natürliche Konstitutionsstufe des Charakters zur Verfügung; Cyberware bietet keine Vorteile. Der Charakter kann diese Probe jederzeit ablegen. Legt er sie während eines Kampfes ab, verliert er seine gesamte nächste Kampfrunde. Auf diese Weise kann ein Cha-

rakter seinen gegenwärtigen Gesundheitszustand einschätzen. Erzielt der Charakter bei seiner Probe wenigstens einen Erfolg, heilt der Schaden auch ohne medizinische Behandlung. Erzielt er überhaupt keinen Erfolg, heilen die Wunden nicht ohne medizinische Behandlung. Tödliche Wunden erfordern stets medizinische Versorgung.

Bei dieser Probe sollten die Auswirkungen von **Erster Hilfe** (S. 129) und **Magischer Heilung** (siehe unten) berücksichtigt werden.

Phasen der Heilung

Die Heilung von körperlichen Wunden verläuft stufenweise, d. h. nach jeder Phase wird das Verletzungsniveau um eine Stufe herabgesetzt. Hat sich ein Charakter von einer Tödlichen Wunde erholt, hat er zunächst noch eine Schwere Wunde. Ist auch diese überstanden, bleibt noch eine Mittlere Wunde und so weiter. Sobald ein Charakter ein Schadensniveau ausgeheilt hat, sinkt sein Zustandsmonitor auf den niedrigsten Punkt für das nächste Niveau. Hat ein Charakter also einen Schweren Schaden geheilt, so sinkt die Zahl der angekreuzten Kästchen – unabhängig davon, wie viele vorher ausgefüllt waren – auf drei. Der Charakter hat jetzt noch einen Mittleren Schaden.

Um den effektiven Heilungszeitraum zu bestimmen, würfelt der Charakter eine Konstitutionsprobe gegen den entsprechenden Mindestwurf aus der Tabelle **Heilung**. Dabei werden auch entsprechende Modifikatoren angewandt. Anschließend teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der bei dieser Probe erzielten Erfolge. Unabhängig vom Ausgang der Probe und der Qualität der Behandlung kann der effektive Zeitraum nie unter einen bestimmten Mindestbetrag sinken, der ebenfalls in der Tabelle aufgeführt ist.

Abhängig von der Situation werden verschiedene Modifikatoren angewendet. Ist ein Arzt beteiligt (einer mit einem richtigen medizinischen Abschluß, nicht nur mit Biotech-Fertigkeit), konsultieren Sie die **Arzttabelle** auf Seite 128. Kann der verletzte Charakter den Mindestlebensstil nicht beibehalten, der für die Heilung erforderlich ist, erleidet er zusätzliche Modifikatoren (der Spielleiter entscheidet). Die Lebensstilkosten können auch täglich bezahlt werden. Zu diesem Zweck teilen Sie die monatlichen Kosten einfach durch 30. Weitere Informationen befinden sich unter **Lebensstil** auf S. 239.

Auf den Patienten kommen auch verschiedene Kosten zu, die von Ausgaben für Erste Hilfe bis hin zu Rechnungen für die Intensivstation reichen können. Um den finanziellen Schaden zu ermitteln, konsultieren Sie die Tabelle **Medizinische Kosten** auf S. 128.

Magische Heilung

Körperlicher Schaden kann auch durch die Zauber Behandeln und Heilung regeneriert werden. Der Behandlungszauber muß innerhalb einer Stunde nach Eintritt der Verletzung angewandt werden, um eine Wirkung zu haben. Der Heilungszauber kann jederzeit eingesetzt werden. Ein erfolgreich eingesetzter Zauber schließt den Gebrauch weiterer Behandlungs- oder Heilungszauber bzw. von Erster Hilfe aus (siehe **Einsatz von Biotech**, S. 128).

HEILUNG

Schadensniveau	Basiszeit	Mindestzeit	Mindestwurf	Mindestlebensstil
Tödlich	30 Tage	3 Tage	10	Krankenhaus
Schwer	20 Tage	2 Tage	8	Oberschicht
Mittel	10 Tage	1 Tag	6	Mittelschicht
Leicht	24 Stunden	2 Stunden	4	Unterschicht

Tödliche Wunden und permanenter Schaden

Wenn ein Charakter eine Tödliche Wunde erleidet, besteht das Risiko einer permanenten Schädigung eines lebenswichtigen Organs, Gliedes oder biologischen Systems. Würfeln Sie eine Konstitutionsprobe gegen einen Mindestwurf von 4. Wurde ein Traumapatch eingesetzt, wird ein Modifikator von +2 angerechnet. Dermalpanzerung zählt bei dieser Probe mit.

0 Erfolge: Ein lebenswichtiges Organ, Körperteil oder System wurde ernsthaft beschädigt. Der Patient muß fortlaufend von einem Charakter mit

ARZTTABELLE

Situation	Modifikator
Intensive Pflege (nur im Krankenhaus)	–2
Langfristige medizinische Betreuung	–2
Umstände (jeweils nur einer anwendbar):	
Nicht in Krankenhaus oder Klinik	+2
Schlechte Umstände	+3
Furchtbare Umstände	+4
Patient ist Zauberer	+2
Natürliche Konstitution des Patienten*:	
1–3	+0
4–6	–1
7–9	–2
10+	–3
Natürliche Willenskraft des Patienten*:	
1–3	+0
4–6	–1
7–9	–2
10+	–3

*Ohne Berücksichtigung magischer oder kybernetischer Modifikatoren und Dermalpanzerung.

MEDIZINISCHE KOSTEN

Dienstleistung	Preis
Erste Hilfe:	
Tödlich	400 ¥
Schwer	200 ¥
Mittel	100 ¥
Leicht	50 ¥
Ärztliche Hilfe:	
Tödlich	400 ¥ pro Tag
Schwer	200 ¥ pro Tag
Mittel	100 ¥ pro Tag
Leicht	50 ¥ pro Tag
Im Krankenhaus (Lebensstil)	
(schließt ärztliche Hilfe ein)	500 ¥ pro Tag
Intensivstation	
(nur Tödlicher Schaden)	1.000 ¥ pro Tag

ARTEN VON KÖRPERTEILEN

Körperteil	Grundwachstumszeitraum	Preis
Auge oder kleines Organ	3 Wochen	7.500 ¥
Großes Organ	5 Wochen	15.000 ¥
Hand/Fuß	6 Wochen	15.000 ¥
Arm/Bein	8 Wochen	25.000 ¥

Biotech-Fertigkeit behandelt werden, selbst wenn er inzwischen stabilisiert wurde. Die Gesamtheilungszeit wird verdoppelt. Ein Ersatzorgan der einen oder anderen Art muß transplantiert werden, was einen drastischen chirurgischen Eingriff erfordert (siehe **Einzelteile**, weiter unten).
Würfeln Sie mit 1W6, um den genauen Schaden zu bestimmen.

PERMANENTER SCHADEN I

Würfelergebnis	Schaden
1	1 Punkt Konstitution verloren
2	1 Punkt Stärke verloren
3	1 Punkt Schnelligkeit verloren
4	1 Punkt Intelligenz verloren
5	1 Punkt Willenskraft verloren
6	1 Punkt Reaktion verloren

Die auf diese Weise verlorenen Attributspunkte können nicht regeneriert, wohl aber durch kybernetische und andere Mittel ausgeglichen werden. Der Verlust eines Attributspunktes durch Tödlichen Schaden senkt den Maximalwert des Charakters nach Rasse in diesem Attribut um 1.

1 Erfolg: Ein Glied oder ein Auge wurde unheilbar verletzt. Ein Ersatz wird benötigt, sei es nun ein natürlicher oder kybernetischer. Dadurch erhöhen sich die Heilungskosten. Selbst zu einer Wartezeit auf das Ersatzteil und somit auf den Beginn des Heilungsvorgangs kann es kommen. Der Grundzeitraum erhöht sich um 50 Prozent. Ein drastischer chirurgischer Eingriff und ein Ersatzauge oder -glied sind erforderlich.
Würfeln Sie mit 1W6, um den genauen Schaden zu bestimmen.

PERMANENTER SCHADEN II

Würfelergebnis	Schaden
1	Rechter Arm verloren
2	Linker Arm verloren
3	Rechtes Bein verloren
4	Linkes Bein verloren
5	Ein Ohr verloren (W6: 1–3 rechtes Ohr, 4–6 linkes Ohr)
6	Ein Auge verloren (W6: 1–3 rechtes Auge, 4–6 linkes Auge)

2 oder mehr Erfolge: Der Charakter erleidet keinen Schaden an Gliedmaßen oder Organen.

Einzelteile
Wenn ein Charakter einen Körperteil verliert und einen organischen Ersatz möchte, ist möglicherweise auf die Schnelle keiner erhältlich. Ein Charakter, der Wert auf eine vollständige Kompatibilität der DNA legt, muß den Körperteil bzw. das Organ erst züchten lassen. Selbstverständlich umfaßt der DocWagon™-Platinvertrag ein „Spender-Gegenstück", das drei Monate nach Abschluß des Vertrages Material für sofortige Transplantationen bereithält. Transplantate vertragen sich unterschiedlich gut mit dem Organismus des Empfängers. Mit der Zeit oder nach schwerem Streß (beispielsweise weiterem Tödlichem Schaden) kann das Transplantat versagen und weiteren Ersatz erfordern. Der Spielleiter entscheidet, unter welchen Umständen ein Versagen möglich ist.

Kybernetischer Ersatz
Um einen beschädigten oder verlorenen Körperteil zu ersetzen, kann auch Cyberware installiert werden. Der Spielleiter entscheidet, wieviel Zeit und Nuyen der Eingriff den Charakter kosten wird – und es gibt immer die Chance, daß eine Operation schiefläuft ...

EINSATZ VON BIOTECH
Zu Zeiten, wenn eine Verletzung es nicht erlaubt, auf professionelle medizinische Hilfe von DocWagon™ zu warten oder der nächsten Apotheke einen Besuch abzustatten, ist die Fertigkeit Biotech des Charakters bester Freund (na ja, genaugenommen ist es der Runner mit der Fertigkeit Biotech). Unter Einsatz der Fertigkeit Biotech kann ein Charakter Erste Hilfe leisten, um Schäden zu redu-

zieren, die nicht Tödlich sind, bzw. Tödliche Wunden so lange stabilisieren, bis der Verletzte professionelle medizinische Betreuung erhält. Biotech hilft nur bei körperlichen Schäden, nicht bei Betäubung. Betäubungsschaden kann nur durch Ausruhen kuriert werden.

Wenn ein Charakter Erste Hilfe leisten will, muß er seine Biotech-Fertigkeit während der ersten Stunde nach Eintreten der Verletzung anwenden. Ungeachtet der Zahl der erzielten Erfolge hilft Erste Hilfe nicht, wenn zuvor bereits magische Heilungsmethoden angewandt wurden.

Um Erste Hilfe zu leisten, würfeln Sie eine Biotechprobe gegen einen Mindestwurf, der durch das gegenwärtige Schadensniveau des verletzten Charakters bestimmt wird (siehe Tabelle **Erste Hilfe**). Wenden Sie die ferner die passenden Mindestwurfmodifikatoren an, die in der nachstehenden Tabelle aufgeführt sind. Fällt bei der Probe wenigstens ein Erfolg, sinkt das Schadensniveau um eine Stufe. Das Schadensniveau kann durch Erste Hilfe nie um mehr als eine Stufe gesenkt werden.

Um festzustellen, wieviel Zeit die Behandlung in Anspruch nimmt, teilen Sie die angegebene Behandlungszeit durch die Anzahl der Erfolge, die bei der Biotechprobe erzielt wurden. Das Ergebnis ist die Anzahl von Kampfrunden, die die Behandlung in Anspruch nimmt. Bei jeder ernsthaften Störung bricht die Behandlung ab. Die Probe kann jederzeit wiederholt werden. Wird die Behandlung in einer Umgebung durchgeführt, die nicht für medizinische Eingriffe vorgesehen oder nicht kontrollierbar ist, gilt der Modifikator für Schlechte Umstände. An einem Ort, an dem weitere Schäden verursacht werden oder Infektionen auftreten können, wird der Modifikator für Furchtbare Umstände angerechnet. Leistet ein Charakter einem Verletzten Erste Hilfe und befindet er sich dabei auf einer Straße in einer Stadt inmitten eines fürchterlichen Regenschauers und eines tobenden Gangkrieges, so gelten beispielsweise Furchtbare Umstände.

ERSTE HILFE

Schadensniveau	Mindestwurf	Behandlungszeit
Leicht	4	5 Kampfrunden
Mittel	6	10 Kampfrunden
Schwer	8	15 Kampfrunden
Tödlich	10	Speziell

MINDESTWURFMODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Patient ist Zauberer	+2
Schlechte Umstände	+1
Furchtbare Umstände	+3
Konstitutionsattribut des Patienten	
1–3	+0
4–6	–1
7–9	–2
10 und mehr	–3
Kein Medkit verfügbar	+4

Tödliche Wunden und Erste Hilfe

Die folgenden Regeln kommen ins Spiel, wenn ein Charakter seine Biotech-Fertigkeit auf einen Charakter anwendet, der Tödlich verwundet wurde. Da der Verletzte in einer katastrophalen Verfassung ist, kann er nur stabilisiert, keineswegs aber geheilt werden. Und selbst bei schnell angewendeter Erster Hilfe besteht das Risiko, daß er noch während der Behandlung stirbt.

Genau wie bei Erster Hilfe im Falle weniger schwerwiegender Verletzungen wird eine Biotechprobe gewürfelt. Wird dabei wenigstens ein Erfolg erzielt, kann der Patient stabilisiert werden und erleidet auch nicht mehr alle (Konstitutionsstufe) Kampfrunden ein zusätzliches Schadenskästchen (siehe **Überschreitung des Zustandsmonitors**, S. 125). Scheitert die Biotechprobe, würfeln Sie für den Patienten eine Probe auf das unmodifizierte Konstitutionsattribut (kybernetische oder andere Verbesserungen helfen bei dieser Probe nicht) gegen einen Mindestwurf von 10. Fällt bei der Probe wenigstens ein Erfolg, stabilisiert sich der Körper des Verletzten dank der medizinischen Betreuung von selbst. Scheitert auch diese Probe, stirbt der Charakter, sobald der überzählige Körperliche Schaden seine Konstitutionsstufe überschreitet.

Sobald professionelle Hilfe eintrifft, ermöglicht sie eine weitere Biotechprobe und eine weitere Konstitutionsprobe des Patienten. Als "professionelle Hilfe" gilt in diesem Fall eine Quelle medizinischer Betreuung, die eine bessere Ausrüstung (beispielsweise ein Krankenhaus oder eine Klinik) oder eine bessere Biotech-Fertigkeit (wie bei einem DocWagon™-Sanitäter) hat als der Charakter, der anfänglich Erste Hilfe geleistet hat.

Traumapatches

Traumapatches bieten eine letzte Möglichkeit, einen Tödlich verwundeten Charakter zu stabilisieren. Hierbei handelt es sich um ein Klebepflaster, das dem Patienten direkt über dem Herzen auf die Haut gelegt wird. Das Patch gibt dann kontrollierte Dosen äußerst starker Medikamente ab, die stabilisierend auf den verletzten Organismus einwirken. Bei Einsatz eines Traumapatch darf ein Charakter eine weitere Konstitutionsprobe ablegen, bei deren Erfolg sich sein Organismus nun doch noch stabilisiert. Der Mindestwurf für diese Probe lautet 4 zuzüglich der Stufe von eventuell vorhandener Dermalpanzerung oder Blutfilter (beides hemmt die Aufnahme und Verteilung der Medizin). Eine erfolgreiche Probe bedeutet, daß sich der Zustand des Charakters stabilisiert und keine weiteren Kästchen an überzähligem Körperlichem Schaden anfallen.

Ein Traumapatch erhöht die Wahrscheinlichkeit einer permanenten Schädigung des Organismus (siehe **Tödliche Wunden und permanenter Schaden**, S. 127) und sollte daher nur als letztes Mittel eingesetzt werden.

MAGISCH AKTIVE CHARAKTERE UND SCHADEN

Magisch begabte Charaktere haben es schwer, wenn sie verletzt werden. Für Ärzte und Sanitäter ist es schwerer, sie zu behandeln. Das liegt in der Tatsache begründet, daß sie einen Großteil ihrer High-Tech-Ausrüstung und hocheffizienter Medikamente nicht einsetzen können, ohne einen Schaden an der Maglestufe des Charakters zu riskieren. Ein Zauberer, der eine Tödliche Wunde erleidet oder ohne den Modifikator für magisch aktive Charaktere (+2) behandelt wird, riskiert einen permanenten Verlust von Magie. Der Spieler des Charakters würfelt 2W6. Ist das Resultat gleich der Magiestufe des Zauberers oder niedriger, verliert er einen Punkt Magie. Wurde der Charakter wegen einer Tödlichen Wunde behandelt, und das *ohne* Berücksichtigung des +2-Modifikators, muß der Spieler sogar zweimal auf eine mögliche Senkung seiner Magie würfeln (siehe S. 160).

Benötigt ein magisch begabter Charakter ein Ersatzglied oder ein Ersatzorgan, so muß es aus seinem Gewebe gekiont werden. Jedes andere DNA-Muster (selbst das eines anderen Zauberers) würde seine Fähigkeit zur Kraftlenkung reduzieren und seine Magiestufe daher automatisch um einen Punkt senken. Diese Senkung kann auch nur vorübergehend sein, denn ein Ersatz kann später gegen ein Glied oder Organ ausgetauscht werden, das aus dem Gewebe des Zauberers geklont wurde. Kybernetischer Ersatz kann nicht mehr ausgetauscht werden, d. h. der resultierende Magieverlust bei einem kybernetischen Ersatz ist permanent. Wurde der Ersatz aus dem Gewebe des Zauberers geklont, wird der verlorene Magiepunkt regeneriert. Allerdings erfordert die Implantation von Organen einen drastischen chirurgischen Eingriff und birgt daher die Gefahr eines noch größeren Magieverlustes.

FAHRZEUGE UND DROHNEN

In diesem Kapitel befinden sich die Regeln für den Einsatz von Fahrzeugen durch Rigger und andere Charaktere. Es beinhaltet auch die Regeln fürden Einsatz von Drohnen durch Rigger.

RIGGER

Rigger sind Charaktere, in deren Körper spezielle Cyberware implantiert wurde, die sog. Fahrzeug-Steuereinrichtung, oder auch *Riggerkontrolle*. Die Riggerkontrolle ermöglicht es einem Rigger, Fahrzeuge über ein neurales Interface direkt mit seinen Gedanken zu steuern. Wenn er sich in ein Fahrzeug einstöpselt, das über einen entsprechenden Fahrzeugadapter verfügt, kann der Rigger beeindruckende Kunststücke vollbringen und extreme Manöver ausführen, zu denen selbst die besten Stuntdriver nicht in der Lage wären.
Rigger können sich auch in Fernsteuerdecks einstöpseln, die es ihnen erlauben, gleichzeitig mehrere Drohnen zu steuern. Ein Rigger, der die unter seiner Kontrolle stehenden Drohnen geschickt einsetzt, kann damit ein großes Gebiet kontrollieren und eine beträchtlich Kampfkraft entfesseln. (Es gibt nur wenige Dinge im Sprawl, die unangenehmer sind, als einen riesigen Schwarm von Kampfdrohnen auf sich zusteuern zu sehen.)

FAHRZEUGATTRIBUTE

Genau wie Charaktere verfügen auch Fahrzeuge über Attributsstufen, die ihre Eigenschaften beschreiben und als Maßstab für ihre Leistung dienen. Ein Fahrzeug hat folgende Grundattribute: Handling, Geschwindigkeit, Beschleunigung, Rumpf, Panzerung, Signatur, Autonav, Autopilot, Sensor, Frachtfaktor, Last, Sitze und Eingänge.

HANDLING

Handling beschreibt die Manövrierfähigkeit des Fahrzeugs und gibt an, wie leicht oder schwierig es zu beherrschen ist. Je höher die Stufe, desto schwieriger ist es, das Fahrzeug präzise zu steuern.
Die Handlingstufe gibt den Mindestwurf für alle Steuerproben an, die mit einer Fahrzeugfertigkeit gewürfelt werden. Die meisten Bodenfahrzeuge haben zwei Handlingstufen: Die erste Stufe wird für Proben auf Straßen verwendet, die zweite für Proben bei Geländefahrten.
Jede Art von Untergrund abseits von Straßen oder sonstigen befestigten und ebenen Oberflächen gilt bei Bodenfahrzeugen als Gelände. Geländeterrain isteine Unterkategorie der üblichen Arten von Terrain (Offen, Normal, Schwierig und Unwegsam). Jedes Radfahrzeug halbiert bei Geländefahrten seine Geschwindigkeit, es sei denn, es verfügt über eine Geländeaufhängung.

GESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit gibt die Höchstgeschwindigkeit an, mit der ein Auto über längere Zeiträume sicher reisen kann. Dieser Wert wird in Metern pro Kampfrunde angegeben.

8675309
1 2 3 4
PULL
PRESCOTT

Flugzeuge haben zwei Geschwindigkeitswerte. Der höhere Wert ist die Höchstgeschwindigkeit, der niedrigere gibt die Mindestgeschwindigkeit an, mit der ein Flugzeuge fliegen muß, um nicht abzustürzen.
Unter Umständen kann sich ein Fahrzeug mit einer höheren Geschwindigkeit bewegen, als durch diesen Geschwindigkeitswert angegeben – doch nur mit einigen unangenehmen Nebeneffekten. Fahrzeuge können ihren Geschwindigkeitswert um bis zu fünfzig Prozent überschreiten (Geschwindigkeit x 1.5); dadurch erhöht sich jedoch der Schwierigkeitsgrad für die meisten Proben während des Fahrzeugkampfes (siehe **Fahrzeugkampf**, S. 138).
Um die Geschwindigkeit eines Fahrzeugs von Meter pro Kampfrunde in Stundenkilometer umzurechnen, multiplizieren Sie die genannten Werte mit 1,3. Um die Geschwindigkeit eines Fahrzeugs in Meilen pro Stunde umzurechnen, multiplizieren Sie die aufgeführten Werte mit 0,75.

BESCHLEUNIGUNG
Der Beschleunigungswert gibt an, wie schnell ein Fahrzeug seine Geschwindigkeit erhöhen kann. Dieses Attribut ist wichtig, wenn ein Fahrzeug im Verlauf eines Fahrzeugkampfes vor einem anderen Fahrzeug flieht bzw. es ein anderes Fahrzeug verfolgt. Ist dies der Fall, kann der Charakter eine Steuerprobe würfeln, um die Geschwindigkeit seines Fahrzeuges zu erhöhen. Für jeden erzielten Erfolg steigt die Geschwindigkeit des Fahrzeugs um eine Beschleunigungsstufe.

Chazz the Spazz flieht auf seiner Yamaha Rapier vor den Lone Star-Schlägern, die ihn verfolgen. Seine Rapier fährt mit 50 M/K (Meter pro Kampfrunde), doch die Schläger kommen immer näher. Er beschließt, seine Geschwindigkeit zu erhöhen (seine Rapier hat eine Beschleunigungsstufe von 10). Chazz besitzt die Fertigkeit Motorrad auf Stufe 4, also stehen ihm für seine Steuerprobe vier Würfel zur Verfügung. Der Mindestwurf entspricht der Handlingstufe der Rapier, also 3. Er erzielt zwei Erfolge, mit denen er die Geschwindigkeit seines Motorrads um 20 (10 x 2) M/K erhöhen kann. Die Rapier beschleunigt zu Beginn des nächsten Initiativedurchgangs von 50 M/K auf 70 M/K.

Bremsen
Aufgrund der Trägheit des Masse benötigen Objekte eine bestimmte Zeit, um anzuhalten – wieviel Zeit das genau ist, hängt von Geschwindigkeit und Masse ab. Um dies wiederzugeben, kann ein Fahrzeug gefahrlos bremsen, solange die Bremsverzögerung pro Kampfrunde den vierfachen Beschleunigungswert nicht übersteigt.
Falls die Bremsverzögerung diesen Höchstwert übersteigt, muß der Charakter, der das Fahrzeug steuert, eine Crashprobe ablegen. Der Mindestwurf für diese Probe entspricht der Handlingstufe des Fahrzeugs. Für jewells 20 Meter pro Kampfrunde (oder Teilbeträge davon), um die das Fahrzeug den sicheren Verzögerungswert übersteigt, steigt der Mindestwurf um 1.
Die maximale Bremsverzögerung beträgt das Doppelte der sicheren Bremsverzögerung.

Chazz the Spazz braust mit 70 M/K durch die Gegend, als ihm der Spielleiter eröffnet, daß scheinbar irgendein Sack die Brücke, der er sich gerade mit irrwitziger Geschwindigkeit nähert, gesprengt hat.
Chazz flucht und steigt in die Eisen. Die Rapier hat einen sicheren Verzögerungswert von 40 (Beschleunigungsstufe 10 x 4). Würde er innerhalb dieses Wertes bleiben, hätte er immer noch 30 M/K drauf, wenn er die Stelle erreicht, wo früher einmal seine Brücke war.
Da Chazz vor dem Sturz von der Brücke noch mehr Respekt hat als vor dem, was eine Vollbremsung seinem Bike antun wird, beschließt er, bis auf 0 M/K abzubremsen. Er muß also eine Rumpfprobe gegen Mindestwurf 5 ablegen – Grundmindestwurf 3 plus 2 (da die Geschwindigkeit der Rapier um 30 M/K zu hoch ist, um sicher verzögern zu können).

RUMPF
Die Rumpfstufe eines Fahrzeugs ist ein Maß für seine Masse und den Schaden, den es verkraften kann – ganz gleich, ob durch Schußwaffen oder „Nebenwirkungen" komplexer Fahrmanöver. Regeln für die Verwendung des Rumpfattributs im Spiel finden Sie im Abschnitt **Fahrzeugschaden**, S. 145.

Rumpfattribut und Fahrzeugwaffen
Die Rumpfstufe gibt ferner an, wie viele Waffen an einem Fahrzeug montiert werden können. Für je zwei Rumpfpunkte kann ein Fahrzeug einen Hardpoint aufnehmen. Für jeden Firmpoint muß ein Rumpfpunkt vorhanden sein. Ein Beispiel: Ein Fahrzeug mit Rumpf: 3 könnte einen Hardpoint und einen Firmpoint fassen, oder auch drei Firmpoints. Weitere Einzelheiten finden Sie unter **Montierung von Fahrzeugwaffen**, S. 306.

Schadensreduzierung
Aufgrund der Stabilität und der Härte eines Fahrzeuges ist es gegen Schaden resistenter als andere Ziele (beispielsweise Personen). Das Powerniveau von Angriffen auf Fahrzeuge wird halbiert (abgerundet) und das Schadensniveau sinkt um eine Stufe (außer bei Waffen, die Anti-Fahrzeug-Geschosse verschießen). Ein Beispiel: Ein Angriff mit einer Ares Predator hat normalerweise einen Schadenscode von 9M; schießt man mit ihr auf Fahrzeuge, verursacht sie jedoch nur 4L-Schaden. Waffen, die normalerweise Leichten Schaden verursachen, haben keine Wirkung gegen Fahrzeuge. Weitere Informationen finden Sie unter **Fahrzeugschaden durch Waffen**, S. 149.

PANZERUNG
Die Panzerungsstufe repräsentiert die Kompositpanzerung, die das Fahrzeug gegen alle Feuerwaffenangriffe schützt (siehe **Fahrzeugkampf**, S. 138). Fahrzeugpanzerung gilt als Verstärkte Panzerung. Das bedeutet, ein Fahrzeug kann nur von Waffen beschädigt werden, deren Powerniveau (halbiert durch den Rumpf, aber nicht durch Salvenfeuer oder Automatisches Feuer modifiziert) die Panzerungsstufe des Fahrzeugs übersteigt. Ein Fahrzeug mit Panzerung 3 kann also nur von Waffen beschädigt werden, deren Powerniveau größer als 6 ist. Feuert man mit einer Uzi III (Schaden 6M) auf ein solches Fahrzeug, bekommt man als Lohn für seine Mühe nicht mehr als ein paar Funken.
Das Powerniveau von Waffen, deren Powerniveau die Panzerungsstufe übersteigt, wird genau wie bei üblicher Ballistik- oder Stoßpanzerung reduziert. Ein Beispiel: Panzerung 3 senkt das Powerniveau einer Ares Predator (normalerweise 9M, durch den Rumpf des Fahrzeugs auf 4L reduziert) auf 1L, also 2.
Fahrzeugpanzerung bietet keinen Schutz vor Unfallschäden (siehe **Fahrzeugschaden durch Aufprall**, S. 145).

SIGNATUR
Signatur gibt die Anfälligkeit eines Fahrzeugs für Versuche an, es durch elektromagnetische Sensoren und Wärmespürsysteme zu erfassen. Die Signaturstufe dient als Mindestwurf für Sensorproben und Angriffe mit Lenkwaffen. Signatur gilt nicht für die Erfassung durch Zielerfassungssysteme auf optischer, Laser-

oder Mikrowellenbasis wie beispielsweise Lasermarkierer. Für Personen, die mit solchen Geräten auf Fahrzeuge zielen, gelten die üblichen Fernkampfregeln. Ein menschengroßer biologischer Organismus hat eine Signatur von 6.

AUTONAV

Dieses Attribut istein Maß für die Qualität der Kollisionssensoren und des Navigationssystems eines Fahrzeugs. Das Autonav-System unterstützt den fahrer. Es kann kleinere Kurskorrekturen zur Vermeidung von Kollisionen vornehmen und dient dem Fahrer als Navigationshilfe. Es kann jedoch keine anderen autonomen Funktionen durchführen, wie beispielsweise den Abschuß von Fahrzeugwaffen.

Im Spiel verleiht das Autonavssystem Extrawürfel für nicht kampfbezogene Steuerproben. Bei der Ausführung von Kampfmanövern behindertdas Autonavsystem den Fahrer (siehe **Fahrzeughandlungen**, S. 141).

Ein Autonavsystem der Stufe 1 besteht aus einem Radarsystem und einem Ultraschall-Entfernungsmesser; dies ist die maximale Stufe für Motorräder. Stufe 2 ist zu eigenständiger Navigation und zur Kommunikation mit Verkehrsleitsystemen in der Lage. Stufe 3 und 4 verfügen über GPS-Systeme (siehe S. 293) und können auch im Gelände navigieren – vorausgesetzt, sie verfügen über die notwendigen Kartenchips. Systeme der Stufe 4 können auch eigene Routen berechnen.

AUTOPILOT

Die Stufe des Autopilotsystems (das allerdings nicht umsonst häufig „Amöbenhirn" genannt wird) mißt die Fähigkeit einer Drohne, autonome Entscheidungen zu treffen. Drohnen mit hohen Stufen können komplexere Befehle interpretieren und ausführen als solche mit weniger hoch entwickelten Autopilotsystemen. Weitere Einzelheiten über die Funktionsweise von Drohnen finden Sie unter **Die Erteilung von Befehlen**, S. 157.

Die Stufe des Autopilotsystems wird verwendet, wenn der Rigger eine Drohne nicht direkt kontrolliert. Muß eine Drohne in einem solchen Fall eine Probe ablegen, wird die jeweilige Fertigkeit des Riggers durch die Stufe des Autopilotsystems ersetzt.

SENSOR

Die Sensorstufe repräsentiert folgende Systeme: Zielerkennung (das Ausmachen eines Ziels), Zielidentifikation (Erkennen der Art des Ziels) und Zielerfassung (das Ausrichten der Waffen auf das Ziel). Außerdem beschreibt sie die Funktransponder für Lokalisierungssysteme wie zum Beispiel das GPS. Ein Fahrzeug mit einem Autonavigationssystem hat automatisch eine Sensorstufe von null oder höher. Die Sensorstufe bestimmt die Anzahl der Würfel, die für Wahrnehmungsproben des Fahrzeug zur Verfügung stehen (siehe **Sensorproben**, S. 135). Darüber hinaus stellt sie beim Einsatz von bestimmten Fahrzeugwaffen Zusatzwürfel für Geschützproben zur Verfügung (siehe **Sensorgestützter Einsatz von Waffen**, S. 152).

FRACHTPUNKTE

Die Frachtpunkte (FP) eines Fahrzeugs sind ein Maß für den Frachtraum eines Fahrzeugs (für Gepäck, Fahrzeugzubehör und andere Gegenstände). Ein Frachtpunkt entspricht einem Würfel mit einer Seitenlänge von einem halben Meter (also 0,125 Kubikmeter).

LAST

Die Last repräsentiert das Gewicht (in Kilogramm), das ein Fahrzeug heben, ziehen oder transportieren kann. Das Gewicht von Fahrer und Fahrgästen wird bei der Berechnung der Last nicht mitberechnet (außer bei so außergewöhnlichen Fahrgästen wie beispielsweise einem Sasquatch).

SITZE

Anhand des Sitzcodes ermittelt man die Anzahl der Sitze in einem Fahrzeug. Die Reihenfolge der Zahlen in dem Sitzcode spiegelt die Anordnung der Sitze in dem Fahrzeug wider. Ein Beispiel: Ein Sitzcode von „2 Schalensitze + 2 Schalensitze + 2 Sitzbank" bedeutet, daß dieses Fahrzeug vorne und in der Mitte über zwei Schalensitze verfügt, und hinten zwei Sitzplätze auf eine Rückbank bietet.

Wenn niemand auf ihnen sitzt, bieten Sitze zusätzliche Lastkapazitäten. Ein leerer Schalensitz trägt bis zu 100 Kg Last, eine unbesetzte Rückbank kann bis zu 150 Kg aufnehmen.

ZUGÄNGE

Der Zugangsscode eines Fahrzeuges gibt Zahl und Anordnung von Ein- und Ausstiegsgelegenheiten an, über die das Standardmodell verfügt. Der Reihenfolge legt die Anordnung der Türen fest. Ein Beispiel: Ein Zugangscode von „2 + 1" bedeutet, daß ein Fahrzeug zwei Zugänge vorne oder oben und einen Zugang hinten oder unten hat.

SPEZIELLE FAHRZEUGSTUFEN

Die folgenden Fahrzeugstufen sind zwar für einige Fahrzeugoperationen von Bedeutung, erscheinen aber nicht im Fahrzeugprofil.

Electronic CounterMeasures (ECM/ECCM)

Die elektronischen Störsignale von ECMs (Electronic CounterMeasures) „attackieren" ferngesteuerte Netzwerke und Sensoren, indem sie ihre Frequenzen stören und die Übertragungsqualität von Signalen beeinträchtigen. Das ECM eines Fahrzeugs erhöht auch seine Signatur für bestimmte Geschützproben, die gegen das Fahrzeug gerichtet sind.

Bei Geschützproben dient ECCM (Electronic *Counter*-CounterMeasures) zur Bekämpfung von ECM. Drohnen verwenden ebenfalls ECCM, um ECM-Störversuche zu unterbinden. Weitere Informationen über ECM-und ECCM-Systeme finden Sie im Abschnitt **Sensoren**, S. 135.

Energiestufe

Die Energiestufe eines Fahrzeuges ist ein Maß für die rohe elektrische Energie, die Fernsteuerdecks, Sensoren und elektronischen Waffensystemen zur Verfügung steht. Die Energiestufe bestimmt die effektive Reichweite eines solchen System, sowie die Anzahl der Würfel, die zum Widerstand gegen elektronische Kriegsführung verwendet wird.

Manöverwert

Der Manöverwert ist eine variable Stufe, die für den Fahrzeugkampf verwendet wird. Er spiegelt die abstrakte taktische Position wider, in der sich ein Fahrzeug relativ zu anderen Fahrzeugen befindet. Der Manöverwert basiert auf den folgenden Faktoren: der Art des Fahrzeugs, der aktuellen Geschwindigkeit, dem Gelände und dem Resultat einer offenen Probe des Fahrers. Nähere Informationen finden Sie unter **Der Manöverwert**, S. 138.

STEUERPROBE

Der Einfachheit halber geht *Shadowrun* davon aus, daß den Charakteren essentielle Fahrzeugmanöver automatisch gelingen; beispielsweise die Fahrt zum nächsten Stuffer Shack oder auch ein kurzer Rundflug mit einem alten Helikopter. Jedesmal, wenn

ein Charakter ein schwieriges Manöver durchführt, zum Beispiel mit 100 km/h durch eine Haarnadelkurve zu fahren oder mit einer Yamaha Rapier im vierspurigen Berufsverkehr innerhalb von 15 Metern von der linken auf die rechte Spur zu wechseln, um in letzter Sekunde die Ausfahrt zu erwischen, dann muß er eine Steuerprobe würfeln, um festzustellen, ob ihm das Manöver gelingt oder nicht. Die Steuerprobe zählt als Komplexe Handlung (nähere Informationen zu den Handlungen, die ein Rigger während einer Kampfrunde ausführen kann, finden Sie unter **Fahrzeugkampf**, S. 138).

Die Steuerprobe würfelt der Charakter mit seiner jeweils geeignetsten Fahrzeugfertigkeit. Außerdem verfügt jedes Autonavigationssystem über eine sensorgesteuerte Kollisionsvermeidung und Defensivfahrsoftware. Aus diesem Grund kann der Spieler zu der Steuerprobe eine Anzahl von Würfeln gleich der Autonavstufe addieren (vorausgesetzt, das System ist aktiviert und das Fahrzeug befindet sich nicht im Kampf). Wird das Fahrzeug von einem Rigger kybernetisch gesteuert, stehen dem Charakter Steuerpoolwürfel zur Verfügung, deren Anzahl die eingesetzte Fahrzeugfertigkeit nicht überschreiten darf.

Der Grundmindestwurf für diese Probe entspricht der Handlingstufe des Fahrzeugs. Um den endgültigen Mindestwurf zu ermitteln, werden sämtliche angemessenen Modifikatoren aus der Tabelle **Modifikatoren für Steuerproben** angerechnet.

MODIFIKATOREN FÜR STEUERPROBEN

Situation	Mindestwurfmodifikator
Unvertrautes Fahrzeug	+1
Situation nicht schwierig	−1
Schwierige Situation	Spielleiterentscheidung, +1 – +3
Großes Fahrzeug	+2
Sehr großes Fahrzeug	+3
Witterung	
Schlecht	+2
Katastrophal	+4
Terrain	
Offen	−1
Normal	0
Schwierig	+1
Unwegsam	+3
Manöver während des Kampfes	+2
Nichtrigger steuert Fahrzeug über Datenbuchse	−1
Riggerkontrolle	−(Stufe der Riggerkontrolle)

MODIFIKATOREN FÜR STEUERPROBEN – TABELLENSCHLÜSSEL

Unvertrautes Fahrzeug: Wenn ein Charakter ein Fahrzeugmodell steuert, das er nicht regelmäßig benutzt, wird dieser Modifikator angerechnet. Der Spielleiter entscheidet, ob ein Charakter mit einem bestimmten Fahrzeugmodell vertraut ist oder nicht.

Schwierige Situation: Manche Situationen sind anstrengender als andere. Beispiele für anstrengende Situationen sind Fahrzeugkampf, Verfolgungsjagden und Situationen, bei denen man an Feuerkraft erheblich unterlegen ist und so weiter. Der Spielleiter entscheidet, wie schwierig eine Situation genau ist und welcher Modifikator angerechnet wird. Der Modifikator liegt normalerweise zwischen +1 und +3.

Großes/sehr großes Fahrzeug: Wenn ein Charakter ein Fahrzeug steuert, das schwerer oder größer ist als durchschnittliche Fahrzeuge dieser Art, kommt dieser Modifikator ins Spiel. Dieser Modifikator wir beispielsweise angerechnet, wenn ein Charakter seine Fertigkeit Auto zum Steuern eines Vans verwendet. Versucht der Charakter, einen Truck zu fahren, wäre der Modifikator für sehr große Ziele angemessen. Der Spielleiter entscheidet, welcher Modifikator angemessen ist.

Ungünstige Witterung: Regen, Schnee und andere nachteilige Witterungen sind typische Beispiele für schlechtes Wetter. Winde, die Orkanstärke erreichen, schwere Schneestürme, Gewitter (bei Luftfahrzeugen) sowie von Naturgeistern verursachte Stürme sind einige Beispiele für katastrophale Witterungen.

Gelände: Der Modifikator für Terrain wird von der Art des Terrains bestimmt, in dem sich das Fahrzeug bewegt. Es gelten die folgenden Definitionen: *Offenes* Terrain bedeutet flache Gegenden ohne Gebäude, Bäume oder andere herausragende Kennzeichen. Unter diese Kategorie fallen zum Beispiel Highways. Für Luftfahrzeuge bedeutet es wolkenlosen Himmel und für Schiffe ruhige See. *Normales* Terrain steht für typische Landschaften und gewundene Straßen; überwiegend offen, jedoch mit gelegentlichen Hindernissen. Für Luftfahrzeuge bedeutet normales Terrain teilweise bewölkter Himmel und für Schiffe leichten Seegang. *Schwieriges* Terrain bezieht sich auf Vorstadtstraßen, offenen Wald, hügelige Gegenden und so weiter. Nebel, Regel oder Dunkelheit verändern normales Terrain zu schwierigem Terrain. Bedeckter Himmel und Regel ergeben schwierige Bedingungen für Luftfahrzeuge, hoher Seegang bewirkt dasselbe für Schiffe. *Unwegsames* Terrain umfaßt städtisches Straßengewirr, Ödland und dichte Wälder. Dunst, dichter Nebel oder völlige Finsternis verwandeln normales Terrain in unwegsames Terrain. Starke Winde bedeuten unwegsame Bedingungen für Luftfahrzeuge und Stürme bedeuten dasselbe für Schiffe.

Manöver während des Kampfes: Dieser Modifikator kommt zum Tragen, wenn ein Charakter ein normales Manöver (ein Flugzeug landen, mit einem Auto wenden usw.) ausführt, während sich sein Fahrzeug im Kampf befindet oder unter Beschuß liegt. Eine erfolgreiche Steuerprobe ist jedoch *keine* Garantie dafür, daß der Charakter dem Kugelhagel ausweicht, während er das Manöver durchführt. Außerdem stehen Steuerpoolwürfel, die für Steuerproben verwendet werden, nicht für Schadenswiderstandsproben zur Verfügung. Dieser Modifikator gilt nicht, wenn das Fahrzeug Kampfhandlungen durchführt (siehe S. 141).

Nichtrigger steuert Fahrzeug über Datenbuchse: Dieser Modifikator wird angerechnet, wenn ein Charakter ein Fahrzeug über eine Datenbuchse kontrolliert, er jedoch nicht über eine kybernetische Fahrzeug-Steuereinrichtung verfügt. Dieser Modifikator gilt auch, wenn ein Rigger ein Fahrzeug steuert, das nicht für Riggersteuerung vorgesehen ist. Wenn ein Fahrzeug nicht mit einer Riggerkontrolle ausgestattet ist, können für kelnerlei Proben Steuerpoolwürfel eingesetzt werden.

Riggerkontrolle: Dieser Modifikator gilt, wenn der steuernde Charakter mit einer Fahrzeug-Steuereinrichtung ausgestattet ist und das Fahrzeug für Riggerkontrolle vorgesehen ist. In diesem Fall wird der Mindestwurf um die Stufe der Fahrzeug-Steuereinrichtung reduziert. In Kampfsituationen wird der Mindestwurf um die zweifache Stufe der Fahrzeug-Steuereinrichtung reduziert.

Whiz Kid besitzt eine Riggerkontrolle der Stufe 1. Er hat eine Vorliebe für Helikopter und besitzt die Fertigkeit Rotormaschinen 4 mit der Spezialisierung auf Ares Dragon 6. Das heißt, er kann einen Ares Dragon – sei es nun eingestöpselt, ferngesteuert oder manuell – mit einer Fertigkeitsstufe von 6 fliegen. Als Whiz Kid mit seinem Ares Dragon (Handling 5, Autonav 3) auf einmal in starke Windböen gerät, beschließt er zu landen, bevor das Wetter noch schlimmer wird. Aufgrund der Umstände entscheidet der Spielleiter, daß Whiz Kid eine Steuerprobe ablegen muß, um den Helikopter sicher zu landen.

Der Mindestwurf für diese Probe wird folgendermaßen berechnet:

Grundmindestwurf = Handlingstufe des Fahrzeugs	*5*
Großes Fahrzeug (der Ares Dragon ist nicht gerade klein)	*+2*
Schlechte Witterung (die Böen)	*+2*
Riggerkontrolle (Stufe 1)	*–1*
Modifizierter Mindestwurf	*8*

Whiz Kid benutzt neun Würfel für die Steuerprobe (sechs für seine Spezialisierung und drei aufgrund des Autonavsystems). Er würfelt 1, 1, 2, 3, 3, 5, 6, 6, und 6. Er wirft die Sechsen erneut und erzielt 7, 8 und 11. Damit schafft er zwei Erfolge und landet den Dragon sicher.

SENSOREN

Sensoren sind die wichtigsten, quatsch, das *einzige* Mittel, mit denen ein Rigger die Umgebung seines Fahrzeuges wahrnehmen kann. Sie sind Augen, Ohren und Tastsinn des Riggers. Er kann verschiedene Elemente seiner Umgebung wahrnehmen und identifizieren – von Passanten auf dem Bürgersteig bis hin zu Sicherheitsgardisten, die in einem Sicherheitsfahrzeug Patrouille fahren und wütend Sachen zu ihm herüberbrüllen. Mit Hilfe von Sensoren können Rigger Ziele angreifen, die mehrere Kilometer entfernt sind, mehrere Orte gleichzeitig visuell überwachen oder den Verrat eines korrupten Konzernangestellten auf einen Chip bannen.

SYSTEMKOMPONENTEN UND SENSORSTUFEN

Sensorsysteme beinhalten mehrere Komponenten, deren Art von der Sensorstufe des Fahrzeugs abhängt. Sensoren der Stufe 0 umfassen Entfernungsmesser sowie Ultraschall- und Laserannäherungssensoren. Sensoren der Stufe 1 verfügen über Entfernungsmesser, Annäherungssensoren, Videokameras (keine Trideokameras), einfaches Radar, Signaturkennungssoftware, Lichtverstärkungs- sowie Bildvergrößerungssysteme. Sensoren der Stufe 2, 3 und 4 verfügen über all diese Systemkomponenten plus Infrarotsensoren. Sensoren der Stufe 5 oder höher umfassen all die zuvor genannten Systeme zuzüglich Blitzkompensation.
Alle Sensoren verfügen über eine Vergrößerung in Höhe der fünfzigfachen Sensorstufe.

Bildübertragung

Alle Sensoren der Stufe 1 oder höher können audiovisuelle Aufzeichnungen senden und aufzeichnen. Diese Aufzeichnungen können als Datenfiles (wozu Bordspeicher oder ein Computer benötigt wird) oder auf einem Chip (wozu ein Videoaufzeichnungsgerät benötigt wird) gespeichert werden oder an eine Fernsteuerung geschickt werden (wozu eine Fernsteuerverbindung notwendig ist). Bordcomputer und Videorecorder müssen in eine Elektronikbuchse gesteckt werden, die ein Interface mit den Sensoren bereitstellt und Energie vom Fahrzeug benötigt.
Audiovisuelle Aufzeichnungen verbrauchen zwei Mp Speicherplatz pro Minute. Reine Tonaufnahmen oder reine Videoaufnahmen benötigen ein Mp Speicher pro Minute. Aufgezeichnete Sensordaten können bis um die zwanzigfache Sensorstufe vergrößert werden, bevor sie an Auflösungsqualität verlieren. Sensoren übertragen ausschließlich zweidimensionale Videobilder, keine Trideobilder.

Ace, eine Art Schattenreporter, hat einen Rigger angeheuert, der Mr. Bigg überwachen soll, einen korrupten Politiker, über den Ace eine großen Bericht machen will. Um Mr. Bigg durch ein Hotelfenster zu beobachten, verwendet der Rigger eine Rotordrohne, die über Sensorstufe 2 und einem handtellergroßen Bordcomputer verfügt.
Ace will Bild- und Tonmaterial, und der Mikrocomputer hat 150 Mp Speicherplatz. Jede Minute audiovisueller Aufzeichnung verbraucht 2 Mp Speicher; also kann der Computer 75 Minuten lang aufzeichnen.
Einige Stunden später hat Ace mit dem Rigger ein Treffen vereinbart, um zu sehen, ob das Material brauchbar ist. Als er sich die Aufzeichnung ansieht, bemerkt Ace ein kleines Objekt auf der Anrichte in Mr. Biggs Hotelzimmer. Er vergrößert die Darstellung. Die maximale Darstellung liegt bei vierzigfacher Vergrößerung, erst dann verliert das Bild an Qualität.
Wäre Ace bei dem Rigger gewesen, hätte er das Objekt schon während der Observation bemerkt und die (Stufe x fünfzig)fache Vergrößerung der Sensoren nutzen können. Dadurch hätte Ace die 500.000 ¥ hohe Bestechungssumme auf Mr. Biggs Credstickleser erkennen können – womit bewiesen wäre, daß Reporter, dieaus Faulheit bei der Observation nicht dabei sind, die wirklich großen Stories verpassen.

Aktive und passive Sensoren

Sensorsysteme können entweder *aktiv* oder *passiv* sein. Die Art der Sensorsysteme bestimmt, welche Probe abgelegt wird, um die unmittelbare Umgebung zu überwachen (siehe unten).
Passive Sensorsysteme sind im allgemeinen nützlich zur Bild- und Mustererkennung und verfügen nur über einen eingeschränkten Sensorradius (120 bis 180 Grad). Die Effektivität passiver Sensoren hängt stark von der Aufmerksamkeit des Riggers ab. Aktive Sensorsysteme sind nützlich zu Objektentdeckung und haben einen Sensorradius von 360 Grad. Infrarotsysteme können sowohl passiv als auch aktiv eingesetzt werden, je nachdem, welchen Modus der Spieler oder der Spielleiter (für NSCs) wählt.
Passive Systeme: Horchgeräte; Videokameras; Infrarotsensoren; Verstärkungssysteme wie Lichtverstärkung, Bildvergrößerung und Geräuschfilter; Schutzmaßnahmen wie Geräuschdämpfung und Blitzkompensation.
Aktive Systeme: Entfernungsmesser, Annäherungssensoren, Radar und Infrarotsensoren.

SENSORPROBEN

Um festzustellen, ob ein Rigger etwas bemerkt oder ein anderes Fahrzeug bzw. Objekt entdeckt, das sich innerhalb der Sensorenreichweite befindet, muß der Spieler, dessen Charakter das Fahrzeug steuert, eine Sensorprobe ablegen. Regeln für die Reichweite von Sensoren finden Sie unter **Reichweite von Sensoren und Fernsteuerdecks**, S. 136. Die genauen Umstände und die Art des verwendeten Sensorsystems bestimmen, wie viele Würfel für die Probe zur Verfügung stehen.
Ein Rigger legt eine Passive Sensorprobe ab, wenn er versucht, etwas auf Basis von Bild- und Mustererkennung ausfindig zu machen. Ein Rigger müßte beispielsweise eine Passive Sensorprobe würfeln, wenn er sich die Videosignale ansieht, um festzustellen, ob die sich nähernde Person ein Freund ist, oder um zu prüfen, ob er die Teufelsratten bemerkt, die gerade unter seinen Mikrophonen herumkrabbeln. Oder aber auch um zu untersuchen, ob das Auto, von dem sie gerade verfolgt wird, dasselbe Auto ist, das ihren Kumpel überfahren hat. Um eine Passive Sensorprobe abzulegen, würfelt der Rigger eine Anzahl von Würfeln gleich seiner Intelligenz (unter Berücksichtigung der angemessenen Modifikatoren). Siehe auch **Wahrnehmung**, S. 231 im Kapitel **Die Schatten sehen und überleben**.
Mit Hilfe von Aktiven Sensorproben stellt man fest, ob die aktiven Sensoren eines Fahrzeugs ein anderes Fahrzeug oder Objekt bemerken. Eine erfolgreiche Aktive Sensorprobe könnte den nichtsahnenden Rigger beispielsweise vor der Helikoptereinheit

MODIFIKATOREN FÜR SENSORPROBEN

Situation	Mindestwurfmodifikator
ECM	Unterschiedlich (siehe ***Elektronische Störsignale***, S. 138)
ECCM	Unterschiedlich (siehe ***Elektronische Störsignale***, S. 138)
Direkte Sichtlinie	–2
Urbane Umgebung	+1
Nebel/Rauch/Niederschlag	+1
Schwieriges Terrain	+1
Von Geist verschleiert	+ Stufe
Unwegsames Gelände	+2
Wahrnehmendes Fahrzeug ist beschädigt	+ Schädensmodifikator
Von Zauber getarnt	Unterschiedlich (siehe Zauberbeschreibung)

RESULTAT DER SENSORPROBE

Zahl der Erfolge	Resultat
0	Kein Kontakt. Die Sensoren orten das Ziel nicht.
1	Basiskontakt. Die Sensoren orten das Zielobjekt und erkennen Entfernung, Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit. Die Sensoren erkennen auch die Kategorie des Objektes (Haus, Luftfahrzeug, biologische Lebensform und so weiter), bieten aber keine näheren Details.
2	Allgemeiner Kontakt. Die Sensoren erkennen die Unterkategorie des Objekts (Radarschüssel, Heiikopter, Hovercraft, Drache und so weiter).
3	Positiver Kontakt. Die Sensoren erkennen die genaue Art des Ziels (XQ-137 Luftradar, Hughes WQ-2 Stallion, Chrysler Nissan G12A, Gefiederte Schlange und so weiter).
4+	Die Sensoren entdecken die Merkmale, die das Zielobjekt von anderen Objekten dieser Art unterscheidet.

oder dem Wendigo warnen, die sich dem Van gerade von hinten nähern. Aktive Sensoren können sogar feststellen, ob das Auto, das sich gerade hinter dem Fahrzeug des Riggers im Verkehr versteckt, dieselbe „Signatur" hat wie das Auto, das ihn vor einiger Zeit verfolgt hat. Aktive Sensorproben werden mit einer Anzahl von Würfel gleich der Sensorstufe des Fahrzeugs gewürfelt. Der Mindestwurf entspricht der Signatur des auszumachenden Objektes. Wenden Sie sämtliche geeigneten Sensoren aus der Tabelle **Modifikatoren für Sensorproben** an.

Auch Drohnen können Passive und Aktive Sensorproben würfeln. Für eine Passive Sensorprobe verwenden Sie anstatt der Intelligenz des Riggers die Autopilotstufe der Drohne. Für Aktive Sensorproben würfeln Drohnen auf ihre Sensorstufe.

Der Spielleiter entscheidet, ob und wann eine Passive oder Aktive Sensorprobe fällig ist. Die Anzahl der erzielten Erfolge entscheidet darüber, welche Informationen der Rigger durch die Sensorprobe erhält (konsultieren Sie die Tabelle **Resultat der Sensorprobe**).

Modifikatoren für Sensorproben – Tabellenschlüssel

Direkte Sichtlinie: Dieser Modifikator wird angerechnet, wenn eine ununterbrochene Sichtlinie zwischen den Sensoren des Fahrzeugs und dem Zielobjekt besteht.

Urbane Umgebung: Der Modifikator für Urbane Umgebung wird angerechnet, wenn sich das Zielobjekt in einem bebauten Stadtgebiet befindet. Er spiegelt die Geräusche, die Hitze und elektromagnetischen Störfelder wider, durch die eine Entdeckung erschwert wird.

Nebel/Rauch/Niederschlag: Das Auftreten natürlichen Nebels, Rauchs oder Niederschlags erschwert das Orten von Objekten.

Schwieriges Terrain: Wenn sich das wahrnehmende Fahrzeug oder das Zielobjekt durch schwieriges Terrain bewegt, wird das Orten von Objekten schwieriger.

Von einem Geist verschleiert: Falls ein Naturgeist das Zielobjekt mit Hilfe der Verschleierungskraft tarnt, erhöht sich der Mindestwurf für die Sensorprobe um die Stufe des Geistes.

Unwegsames Gelände: Der Modifikator für Unwegsames Gelände kommt zum Tragen, wenn sich das wahrnehmende Fahrzeug oder das Zielobjekt durch unwegsames Gelände bewegt. Dieser Modifikator spiegelt die Tatsache wider, daß massive Objekte die Effektivität von Sensoren beeinträchtigen.

Wahrnehmendes Fahrzeug ist beschädigt: Dieser Modifikator wird auf den Mindestwurf angerechnet, wenn das wahrnehmende Fahrzeug Schaden erlitten hat. Der Modifikator entspricht dem derzeitigen Schadensmodifikator des Fahrzeugs (siehe Tabelle **Fahrzeugschadensmodifikatoren**, S. 147).

Von einem Zauber getarnt: Bestimmte physische Illusionszauber, beispielsweise Gesteigerte Unsichtbarkeit oder Trideotrugbild, erfordern eine Widerstandsprobe, um durchschaut zu werden. Nähere Einzelheiten finden Sie in den Beschreibungen der Zauber (siehe **Magie**, S. 158).

REICHWEITEN VON SENSOREN UND FERNSTEUERDECKS

Anders als bei den Reichweiten von Waffen, die sich in einer geraden Linie messen lassen, funktionieren Sensoren und Fernsteuerdecks eher wie Radar. Sie decken ein kreisförmiges Gebiet ab, in dessen Mitte sich das Sensorsystem oder das Deck befindet.

Die Reichweite von Sensorsystemen und Fernsteuerdecks wird durch die Signalstärke des Transmitters bestimmt. Je größer die Signalstärke, desto größer die effektive Reichweite des Systems. Eine größere Signalstärke bedeutet jedoch gleichzeitig auch eine

ENERGIESTUFEN

System	Energiestufe
Fernsteuerdeck	2
Sensoren und ECM	Stufe des Systems x 1.5 (aufrunden)
Andere elektronische Transmitter (beispielswelse Funk)	Stufe des Systems
Cyberware	0

höhere elektronische Signatur, die es leichter macht, das Fahrzeug oder das Fernsteuerdeck zu entdecken.
Die Signalstärke eines Sensorsystems oder eines Fernsteuerdecks wird durch die Energiestufe des Systems angegeben.

Die Energiestufe
Die Energiestufe spiegelt die Signalstärke der Transmitter von Kommunikationssystemen, Fernsteuerdecks, Sensorsystemen und den ECM-Systemen wider. In der Tabelle **Energiestufen** werden die Energiestufen der meisten elektronischen Geräte aufgeführt. Um die Signalstärke eines Transmitters zu steigern oder die elektronische Signatur zu verringern, können die Energiestufen erhöht oder gesenkt werden.

REICHWEITE DER ENERGIESTUFEN

Energiestufe	Reichweite
0	250 Meter
1	1 km
2	2 km
3	4 km
4	6 km
5	9 km
6	12 km
7	16 km
8	20 km
9	25 km
10+	(2 x Energiestufe) + 10 km

Modifizieren der Energiestufe
Jedes elektronische Gerät kann unterhalb seiner normalen Energiestufe operieren, bis zu einem Minimum von 0. Um die Energiestufe über den normalen Wert zu erhöhen, benötigt man jedoch externe Modifikationen.
Elektronische Geräte, die über eine Elektronikbuchse an ein Fahrzeug angeschlossen sind, können zusätzliche Energie von dem Motor des Fahrzeugs beziehen, um ihre Energiestufen zu erhöhen. Eine Energiestufe eines Systems kann maximal um das halbe Rumpfattribut (abgerundet) des Fahrzeugs erhöht werden. Der Motor eines Fahrzeugs kann mehrere Systeme mit Energie versorgen, doch die Gesamtenergiestufe darf die Rumpfstufe des Fahrzeugs nicht übersteigen.

Josie Cruise möchte ihren Van Rough Rider gerne als Kommandozentrale verwenden. Der Van ist mit einem Fernsteuerdeck (Energiestufe 2), Funk (Energiestufe 3), einem Sensorsystem (Energiestufe 8) und einem ECM-System (Energiestufe 2) ausgestattet. Das Rumpfattribut des Vans beträgt 4, also kann er nur vier Energiepunkte gleichzeitig zur Verfügung stellen und ein einzelnes System um nicht mehr als zwei Energiepunkte steigern. Ein Beispiel: Josie könnte die Energiestufe ihres Fernsteuerdecks um zwei Punkte und die Energiestufen des Sensorsystems und des ECM-Systems um einen Punkt erhöhen. Sie kann jedoch nicht gleichzeitig die Energiestufen aller vier Systeme um zwei erhöhen.

Energiestufen und Reichweite
Die Reichweite eines elektronischen Transmitters (Kommunikationssystem, Fernsteuersystem, Sensoren und ECM) basiert auf der Energiestufe des Transmitters (siehe Tabelle **Reichweite der Energiestufen**).

Situationsbedingte Modifikatoren der Reichweite
Äußere Umstände können die Reichweite eines Transmitters zeitweilig vergrößern oder verkleinern. Die Modifikatoren, die Sie der Tabelle **Situationsbedingte Modifikatoren der Reichweite** entnehmen können, werden auf die Energiestufe eines Transmitters angerechnet, bevor die effektive Reichweite ermittelt wird. Nach Ermittlung der modifizierten Energiestufe runden Sie das Ergebnis nicht auf die nächste ganze, sondern auf die nächste *halbe* Stufe ab.

SITUATIONSBEDINGTE MODIFIKATOREN DER REICHWEITE

Situation	Modifikator
Große Höhe	+4
ECCM	– (halbe Stufe des Transmitters)
Elektrischer Sturm	–2
Verschlüsselung	–0,5
Feuchte Luft	–0,5
Urbane Umgebung	–1

SITUATIONSBEDINGTE MODIFIKATOREN DER REICHWEITE – TABELLENSCHLÜSSEL
Große Höhe: Dieser Modifikator bezieht sich auf jede Situation, in der eine ununterbrochene Sichtlinie zwischen dem Transmitter und dem Empfänger bzw. Ziel besteht. Dieser Modifikator wird in der Regel bei Luftfahrzeugen angerechnet, aber auch bei Bodentransmittern, die einen deutlich erhöhten Standort haben, beispielsweise auf einem Hügel oder dem Dach eines Wolkenkratzers stehen.
ECCM: Dieser Modifikator bezieht sich auf den Einsatz von ECCM-Systemen, die ECM-Systeme besiegen, indem sie elektronischen Müll rausfiltern und die Stärke wichtiger Signale vergrößern. Da ECCM ebenfalls Energie des Transmitters verbraucht, wird zur Ermittlung der modifizierten Energiestufe die halbe ECCM-Stufe subtrahiert.
Elektrischer Sturm: Kommt zum Tragen, wenn in dem Gebiet, in dem der Transmitter steht, ein Gewitter herrscht oder starke Sonnenfleckenaktivität das elektrische Feld beeinflußt.
Verschlüsselung: Gilt nur für Funksysteme oder Fernsteuerdecks, die verschlüsselte Signale senden. Sollte dies der Fall sein, reduzieren Sie die Energiestufe des Systems um einen halben Punkt.
Feuchte Luft: Der Modifikator für feuchte Luft wird nur angerechnet, wenn ein Transmitter an einem besonders heißen und schwülen Tag sendet. Dieser Modifikator gilt auch in Gebieten, die extrem starke Luftverschmutzung aufweisen (Los Angeles ist ein besonders gutes Beispiel). Verwenden Sie diesen Modifikator nicht zusammen mit dem Modifikator für Elektrischen Sturm.
Urbane Umgebung: Gilt bei Transmittern, die in stark bebauten Gebieten (in Innenstädten, Industrieparks oder jedem größeren Gebiet eines Megaplexes, das nicht Wohnzwecken dient) stehen. Dieser Modifikator gilt auch, wenn der sendende Transmitter weniger als einen Kilometer von einer Hochspannungsleitung entfernt ist.

Josie Cruise verwendet eine Aufklärungsdrohne des Typs CyberSpace Dalmatian für eine Langstreckenortung. Sie steuert ihre Drohne über ein Fernsteuerdeck, das mit einem Signalverstärker der Stufe 4 ausgestattet ist (Energiestufe 6, Reichweite 12 km). Sie befindet sich auf dem Dach eines vierzehnstöckigen Parkhauses und verwendet einen Hardwareverschlüsselung für ihr Deck sowie ein ECCM-System Stufe 3 (ihr Zielobjekt haßt unerwünschte Zeugen).
Die effektive Energiestufe zur Bestimmung der Reichweite ihres Decks beträgt 8. Es wird wie folgt berechnet:

Energiestufe des Decks	*6*
Große Höhe	*+4*
Verschlüsselung	*–0,5*
ECCM	*–1,5*
Effektive Energiestufe	***8***

Die effektive Energiestufe erhöht die Reichweite von Josies Drohne um 8 km auf eine effektive Reichweite von 20 km (siehe Tabelle ***Reichweite der Energiestufen****).*

ELEKTRONISCHE STÖRSIGNALE (ECM)

Elektronische Störsignale (genannt Electronic Countermeasures – kurz ECM) erzeugen ein elektromagnetisches Störfeld, das sowohl Funksignale als auch Wellenbänder von Sensoren blockiert. Im Spiel erschwert ein aktives ECM-System alle Versuche, das mit dem ECM-System ausgestattete Fahrzeug zu orten und zu erfassen. ECM-Systeme beeinträchtigt jedoch nicht die Fähigkeit eines einzelnen Charakters, eine Waffe direkt auf das Fahrzeug abzufeuern.

Um die Effektivität eines ECM-System zu bestimmen, führt der Charakter, der das Zielfahrzeug steuert, und der das blockierende Fahrzeug steuernde Charakter einen Erfolgswettstreit durch. Der blockierende Charakter wirft eine Anzahl von Würfel gleich der Energiestufe des ECM-Systems; der Mindestwurf für diese Probe entspricht der Sensorstufe des gegnerischen Fahrzeugs. Der das Zielfahrzeug steuernde Charakter wirft eine Anzahl von Würfel gleich der Energiestufe seiner Fahrzeugsensoren; der Mindestwurf für diese Probe wird durch die ECM-Stufe des gegnerischen Fahrzeugs bestimmt.

Gewinnt der das Zielfahrzeug steuernde Charakter den Erfolgswettstreit, wird sein System nicht blockiert und er kann mit einer Sensorprobe fortfahren. Gewinnt der das blockierende Fahrzeug steuernde Charakter, steigt die Signatur seines Fahrzeugs um die Anzahl der Nettoerfolge, die er bei seiner Probe erzielt hat.

Da die ECM-Probe eine Wechselwirkung zwischen elektronischen Systemen widerspiegelt, kostet sie keine Handlung und wird außerhalb der Kampfrundensequenz abgewickelt. Das Ein- und Ausschalten eines ECM-Systems ist eine Einfache Handlung.

Falls ein Störsender sein ECM-Signal gegen mehrere unterschiedliche Fahrzeuge einsetzt, wird für ihn nur eine Probe abgelegt, deren Resultate mit den Sensorstufen der anderen beteiligten Fahrzeuge verglichen werden.

Rigger können Electronic Counter-Countermeasures (ECCM) einsetzen, um sich der blockierenden Wirkung von ECM-System zu widersetzen. Zu diesem Zweck legen die beiden beteiligten Spieler eine vergleichende Erfolgsprobe auf die ECM-Stufe bzw. die ECCM-Stufe ab. Das ECCM-System, das sich den Störversuchen zu widersetzen versucht, wirft eine Anzahl von Würfel gleich seiner Stufe gegen einen Mindestwurf in Höhe der ECM-Stufe des gegnerischen Fahrzeuges. Das blockierende ECM-System wirft eine Anzahl von Würfel gleich seiner Stufe gegen einen Mindestwurf in Höhe der ECCM-Stufe des gegnerischen Fahrzeuges. Jeder Nettoerfolg, den das ECCM-System erzielt, hebt einen Erfolg auf, den das blockierende ECM-System bei dem vorangegangenen Erfolgswettstreit erzielt hat.

M.C. Jammer schmuggelt eine ganzen Haufen von Waffen über die Grenze. Als er sich mit seinem T-Bird (Signatur 4) der Grenze nähert, aktiviert er sein ECM-System (Stufe 3, Energiestufe 10), da sich ein Federated Boeing Eagle (Sensor 8, Energiestufe 8) nähert.

Jammers Spieler wirft zehn Würfel (die Energiestufe des T-Bird) gegen einen Mindestwurf von 8 (die Sensorstufe des Eagles) und erzielt vier Erfolge. Der Spielleiter wirft acht Würfel (die Energiestufe des Eagle) gegen einen Mindestwurf von 3 (die ECM-Stufe des T-Birds) und erzielt nur zwei Erfolge. Jammer gewinnt: die Signatur des T-Birds steigt um zwei Punkte von 4 auf 6.

Als Reaktion auf die Statikwolke, die ihn zu umgeben scheint, aktiviert der Pilot des Eagles sein ECCM-System (Stufe 4), um sich gegen das vermutete gegnerische ECM-System zu wehren. Der Spielleiter wirft vier Würfel (die ECCM-Stufe des Eagles) gegen einen Mindestwurf von 3 (Jammers ECM-Stufe). Jammers Spieler wirft drei Würfel (seine ECM-Stufe) gegen einen Mindestwurf von 4 (die ECCM-Stufe des Eagles). Diesmal erzielt der Spielleiter drei Erfolge, während M.C. Jammer nur zwei Erfolge schafft. Das ECCM-System des Eagles gewinnt. Der eine erzielte Nettoerfolg hebt einen von M.C. Jammers Erfolgen bei dessen vorangegangen ECM-Probe auf, wodurch Jammers Signatur von 6 auf 5 reduziert wird.

FAHRZEUGKAMPF

Die *Shadowrun*-Regeln für den Fahrzeugkampf sollen keine präzise, detaillierte Simulation von Fahrzeugkämpfen sein. Die Regeln für den Fahrzeugkampf bieten vielmehr ein einfaches System, das keine Karten erfordert und die gleichzeitige Abwicklung von Fahrzeugkämpfen und Handlungen einzelner Charaktere ermöglicht.

Dieser Abschnitt stellt die Grundlage des Fahrzeugkampfsystems dar. Es bietet auch Regeln für Fahrzeugschaden durch Feuerwaffen, Unfälle und Kollisionen mit Objekten wie Wänden, Passanten sowie anderen Fahrzeugen. Darüber hinaus bietet es Regeln für das Abfeuern von Fahrzeugwaffen sowie für Magie im Fahrzeugkampf (Regeln für Drohnen finden Sie unter **Einsatz von Drohnen**, S. 153).

DER MANÖVERWERT

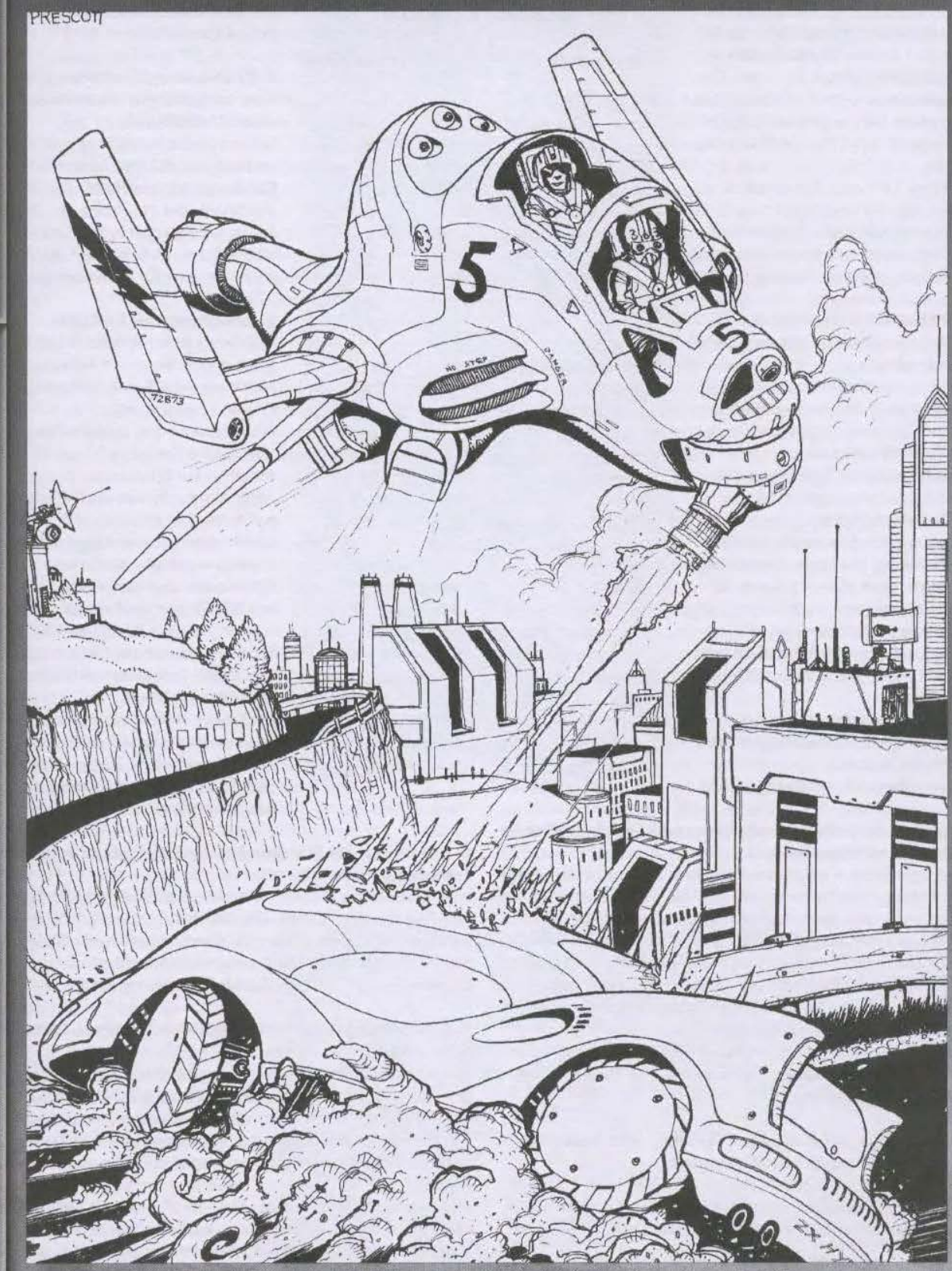
Der Manöverwert ist der Eckpfeiler des Fahrzeugkampfsystems. Dieser Wert ist ein Maßstab für den relativen taktischen Vorteil eines Fahrzeuges in einem Kampf und wird zum Ausführen nahezu aller Kampfmanöver verwendet. Kurz gesagt: Ein Charakter erhält auf der Basis des aktuellen Manöverwertes seines Fahrzeuges verschiedene Boni oder Abzüge auf seine Kampfmanöver. Die genaue Verwendung des Manöverwertes wird in den Regeln für die verschiedenen Kampfmanöver erläutert.

Der Manöverwert setzt sich aus vier Faktoren zusammen: Fahrzeugfaktor, Terrainfaktor, Geschwindigkeitsfaktor und Fahrerfaktor. Diese Punktzahlen dieser Faktoren, und damit auch der Manöverwert, ändern sich mit jeder Kampfrunde, um die Dynamik eines Kampfes widerzuspiegeln. Wenn die Gruppe dies bevorzugt, können Spieler und Spielleiter die sich ändernden Werte notieren. Wenn Fußgänger und Fahrzeuge aufeinandertreffen, erhalten Fußgänger einen Manöverwert in Höhe ihrer Schnelligkeit, multipliziert mit der Anzahl von Erfolgen einer Athletik (8)-Probe, wenn die Fußgänger die Zeit, also Initiative für eine solche Probe haben.

Ermittlung des Manöverwertes

Der Manöverwert wird berechnet, indem man die Fahrzeug-, Terrain-, Geschwindigkeits- und Fahrerfaktor zu Beginn einer Kampfrunde addiert. Nachdem der Wert bestimmt ist, wird er in der gesamten Kampfrunde verwendet. Die vier Faktoren und der Manöverwert werden erst zu Beginn der nächsten Kampfrunde neu berechnet.

Fahrzeugfaktor: Der Fahrzeugfaktor kann positiv oder negativ ausfallen, abhängig von der Art des Fahrzeuges, das ein Charakter steuert. Die Tabelle **Fahrzeugfaktoren** (S. 140) listet die Punkte für die verschiedenen Fahrzeugtypen auf.


PRESCOTT
5
5
72873
NO STEP
DANGER

Terrainfaktor: Die Terrainfaktor senkt den Manöverwert eines Fahrzeugs. Die Punkte für die verschiedenen Terrains finden Sie in der Tabelle **Terrainfaktoren**.
Geschwindigkeitsfaktor: Um den Geschwindigkeitsfaktor für ein Fahrzeug zu ermitteln, teilen Sie die Geschwindigkeit des Fahrzeugs durch 10 und runden das Ergebnis ab.
Fahrerfaktor: Um den Fahrerfaktor zu bestimmen, legt der beteiligte Fahrer eine offene Fahrzeugprobe ab. Der Fahrerfaktor entspricht dem höchsten erzielten Würfelresultat (s. **Offene Proben**, S. 39).

FAHRZEUGFAKTOREN

Fahrzeugtyp	Fahrzeugfaktor
Auto/Pick Up	0
Großes Flugzeug	–5
Helikopter	+5
Hovercraft	+2
Kampfjet	+20
Kleines Flugzeug	0
Kleines Motorboot	0
LAV/I-Bird	+10
Limousine/Leichter LKW /Van	–3
LTA/Zeppelin	–10
Motorrad	+5
Rennboot	+5
Schienenfahrzeug	–3
Schwerer LKW	–5
Semiballistisches Flugzeug	–25
Sportwagen	+3
Ultraleicht-Fluggerät	+10
Wohnwagen	–7
Yacht	–10
ZHF/Suborbitalflugzeuge	–15
Zug/Monorail	–10

TERRAINFAKTOR

Terrain	Terrainfaktor
Offen	0
Normal	–2
Schwierig	–4
Unwegsam	–10

DIE FAHRZEUGKAMPFSEQUENZ
Für den Fahrzeugkampf gilt folgende Kampfrundensequenz:

1. Bestimmung der Anfangsentfernung und Geschwindigkeit (nur in der ersten Kampfrunde).
2. Bestimmung des Fahrzeug-, Terrain- und Geschwindigkeitsfaktors für jedes beteiligte Fahrzeug.
3. Zuteilung der Steuerpoolwürfel.
4. Bestimmung des Fahrerfaktors und des endgültigen Manöverwerts für diese Kampfrunde.
5. Ermittlung der Initiative.
6. Ausführen der Handlungen der beteiligten Charaktere und Ermittlung ihrer Folgen.
7. Bestimmung veränderter Geschwindigkeiten, Entfernungen oder veränderten Terrains.
8. Beginn der nächsten Kampfrunde.

1. Bestimmung der Anfangsentfernung und Geschwindigkeit (nur in der ersten Kampfrunde)
Bevor die eigentliche Kampfrunde beginnt, bestimmt der Spielleiter die Anfangsgeschwindigkeit der NSC-Fahrzeuge und die Entfernung zwischen den einzelnen Fahrzeugen. Fahrzeuge, die stehen, parken oder warten, haben eine Anfangsgeschwindigkeit von 0. Die Spieler können die Anfangsgeschwindigkeiten ihrer Fahrzeuge bekanntgeben; bei bewußtlosen oder außer Gefecht gesetzten Fahrern bestimmt jedoch der Spielleiter die Anfangsgeschwindigkeit der Fahrzeuge.
Darüber hinaus werden entsprechend den üblichen Kampfregeln (siehe **Kampf**, S. 100) die Würfelpools aller Fahrer, Fahrgäste und Passanten aufgefrischt.

2. Bestimmung des Fahrzeug-, Terrain- und Geschwindigkeitsfaktors für jedes beteiligte Fahrzeug
Nach der Bestimmung der Fahrzeug-, Terrain- und Geschwindigkeitsfaktoren aller Fahrzeuge werden diese Faktoren addiert, so daß jedes Fahrzeug einen vorläufigen Manöverwert bekommt.

3. Zuteilung der Steuerpoolwürfel
Jeder Spieler teilt nun Steuerpoolwürfel für die Offene Probe ein, die er ablegen muß, um seinen Fahrerfaktor für diese Kampfrunde zu ermitteln. Würfel, die für diese Probe zugeteilt werden, stehen in dieser Kampfrunde nicht für andere Zwecke zur Verfügung. Diese Würfel werden erst zu Beginn der nächsten Kampfrunde wieder aufgefrischt. Verbleibende Steuerpoolwürfel können für Steuerproben verwendet werden, die im Laufe dieser Kampfrunde anfallen.

4. Bestimmung des Fahrerfaktors und des endgültigen Manöverwerts für diese Kampfrunde
Jeder Spieler würfelt eine Offene Fahrerprobe, um den Fahrerfaktor eines Fahrzeugs zu ermitteln. Für NSCs legt der Spielleiter die Probe ab. Der Fahrerfaktor wird zu den in Schritt 2 bestimmten Faktoren addiert. Das Ergebnis ist der Manöverwert für diese Kampfrunde.

5. Ermittlung der Initiative
Nun wirft jeder Spieler seine Initiative, ganz gleich, ob er ein Fahrzeug steuert, Mitfahrer ist oder als Fußgänger in der Gegend herumsteht.
Den Reaktions- und Initiativebonus durch eine Fahrzeug-Steuereinrichtung erhalten nur Charaktere, die in ein Fahrzeug eingestöpselt sind, das für kybernetische Riggerkontrolle modifiziert wurde oder serienmäßig auf Riggerkontrolle ausgelegt ist. Vorteile durch Reflexbooster und Verstärkte Reflexe zählen NICHT zur Bestimmung der Initiative von Fahrern. Ein Charakter, der sein Fahrzeug über eine Datenbuchse steuert, erhält jedoch einen Bonus von +1 auf seine Reaktion.
Mitfahrer müssen ihre Handlung bis nach dem ersten Initiativedurchgang des Fahrers aufheben (siehe **Handlungen von Passagieren während des Fahrzeugkampfes**, S. 145).

6. Ausführen der Handlungen der beteiligten Charaktere und Ermittlung ihrer Folgen
Alle Charaktere (Fahrer, Mitfahrer und Fußgänger) führen nun ihre Handlungen durch. Die Reihenfolge, in der die Charaktere handeln, wird gemäß den üblichen Kampfregeln (siehe **Kampf**, S. 100) durch ihre Initiativeergebnisse bestimmt.
Es werden alle Charakterhandlungen ausgeführt.

7. Bestimmung veränderter Geschwindigkeiten, Entfernungen oder veränderten Terrains
Nachdem alle Handlungen ausgeführt wurden, entscheidet der Spielleiter auf Grundlage der Handlungen aller Charaktere, welche Fahrzeuge ihre Geschwindigkeit verändert haben. Falls nötig, berechnet der Spielleiter Veränderungen der Entfernungen zwischen den Fahrzeugen, basierend auf ihrer neuen Geschwindigkeit.
Der Spielleiter entscheidet darüber hinaus, ob sich irgendwelche Fahrzeuge im Verlauf der Kampfrunde in anderes Terrain hineinbewegt haben. Falls dies der Fall ist, treten mit diesem Schritt auch die Änderungen des Terrains in Kraft.

8. Beginn der nächsten Kampfrunde
Beginnen Sie eine neue Kampfrunde. Die Entfernungen und Geschwindigkeiten für die neue Runde wurden bereits bestimmt, beginnen Sie also mit Schritt 2. Die Würfelpools werden nun aufgefrischt.

Rigger X versucht, möglichst schnell eine möglichst große Distanz zwischen sich und zwei Lone Star-Fahrzeuge zu bringen (um es kurz zu machen: Er ist auf der Flucht!). Zu Beginn der Verfolgungsjagd fegt Rigger X mit seinem Mach 6 (seinem aufgemotzten Westwind 2000) mit einer Geschwindigkeit von 250 Meter pro Kampfrunde über den Asphalt, während die Cops ihm mit 275 Meter pro Kampfrunde folgen und nur wenige Blocks hinter ihm sind. X und seine Verfolger jagen die Central Avenue entlang, eine fünfspurige Stadtstraße. Glücklicherweise herrscht nur wenig Verkehr ...

Mach 6	
Sportwagen	*+3 Fahrzeugfaktor*
Normales Terrain	*–2 Terrainfaktor*
250M/K	*+25 Geschwindigkeitsfaktor*
Vorläufiger Manöverwert	*26*
Lone Star-Streifenwagen	
Gewöhnliches Auto	*0 Fahrzeugfaktor*
Normales Terrain	*–2 Terrainfaktor*
275M/K	*+27 Geschwindigkeitsfaktor*
Vorläufiger Manöverwert	*25*

Die Zuteilung der Steuerpoolwürfel ist der nächste Schritt. Rigger X beschließt, vier von seinen sieben Steuerpoolwürfeln für die Fahrerprobe zu verwenden. Damit bleiben Rigger X in dieser Kampfrunde nur noch drei Steuerpoolwürfel für andere Handlungen übrig. Die Cops sind keine Rigger, also haben sie keine Steuerpoolwürfel. Wenigstens können sie Auto fahren (Fertigkeit Auto auf 5).

Nun würfeln der Spieler und der Spielleiter Offene Proben, um die Fahrerfaktoren für ihre Charaktere zu bestimmen. Rigger X hat die Fertigkeit Auto auf 5 sowie vier Würfel aus seinem Steuerpool, die er an früherer Stelle für diese Probe zugeteilt hat, also würfelt er neun Würfel und erzielt 1, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 5 und 6. Er würfelt den Sechserwürfel hoch und erzielt eine 5, damit beträgt sein höchstes Würfelergebnis 11. Damit hat Rigger X einen Fahrerfaktor von 11.

Der Spielleiter wirft eine Offene Probe für die beiden Cops; beide haben fünf Würfel zur Verfügung (ihre Fahrzeugfertigkeit). Der erste Cop (Cop #1) würfelt eine 2, 3, 5, 6 und 6. Der Spielleiter würfelt die beiden Sechserwürfel hoch und erzielt eine 1 und eine 2, also beträgt das endgültige Würfelergebnis 2, 3, 5, 7 und 8. Cop #1 hat also einen Fahrerfaktor von 8.

Bei der Offenen Probe für Cop #2 erzielt der Spielleiter eine 3, 4, 5, 6 und 6. Er würfelt die beiden Sechserwürfel hoch und schafft eine 4 und eine 6. Er würfelt also nochmal einen Sechserwürfel nach und erzielt eine 3 – das höchste Ergebnis lautet also 15. Damit hat Cop #2 einen Fahrerfaktor von 15.

Nun addieren Spieler und Spielleiter die Fahrerfaktoren zu den vorläufigen Manöverwerten. Damit haben die Charaktere in dieser Runde die folgenden Manöverwerte:

Charakter	*Manöverwert*
Rigger X	*11 + 26 = 37*
Cop #1	*8 + 25 = 33*
Cop #2	*15 + 25 = 40*

Nun bestimmen alle beteiligten Charaktere (einschließlich der Passagiere von Rigger X und der Cops, die in den beiden Lone Star-Streifenwagen für die Verstärkung zuständig sind) ihre Initiative – die übliche Kampfrunde beginnt.

FAHRZEUGHANDLUNGEN

Zusätzlich zu den normal verfügbaren Handlungen (siehe **Erklärung der Handlungen**, S. 104), beispielsweise Cyberware aktivieren, Genau beobachten, nicht kampfbezogene Steuerproben und so weiter, können Fahrer die folgenden Fahrzeughandlungen durchführen, die alle als Komplexe Handlung zählen:

- **Beschleunigen/Bremsen:** Der Fahrer versucht, die Geschwindigkeit seines Fahrzeugs zu ändern – entweder, um näher an ein anderes Fahrzeug heranzukommen oder um die Distanz zwischen seinem Fahrzeug und gegnerischen Fahrzeugen zu vergrößern.
- **Manövrieren:** Der Fahrer versucht, sein Fahrzeug in eine Position zu manövrieren, die ihm einen taktischen Vorteil verschafft.
- **Rammen:** Der Fahrer versucht, ein anderes Fahrzeug zu rammen.
- **Verbergen:** Der Fahrer versucht, ein anderes Fahrzeug abzuschütteln.
- **Nicht fahrzeugbezogene Handlungen:** Diese Handlungen umfassen das Abfeuern einer Handfeuerwaffe, den Einsatz von Bordelektronik, die Aktivierung von Drohnen und so weiter.

Beschleunigen/Bremsen

Beschleunigen und Bremsen sind zwei verwandte Handlungen. In beiden Fällen versucht der Fahrer, die Geschwindigkeit seines Fahrzeugs zu verändern. Um eine der beiden Handlungen durchzuführen, muß der Fahrer eine Steuerprobe gegen die Handlingstufe des Fahrzeugs ablegen. Hierbei finden geeignete Modifikatoren aus der Tabelle **Beschleunigen/Bremsen** Anwendung.

BESCHLEUNIGEN/BREMSEN

Situation	Mindestwurfmodifikator
Manöverwert des Fahrzeugs übersteigt den gegnerischen Manöverwert um 10 oder weniger	–2
Manöverwert des Fahrzeug übersteigt den gegnerischen Manöverwert um mehr als 10	–4
Gegnerischer Manöverwert übersteigt den Manöverwert des Fahrzeugs um 10 oder weniger	+2
Gegnerischer Manöverwert übersteigt den Manöverwert des Fahrzeugs um mehr als 10	+4
Fahrzeug flieht vor mehr als einem gegnerischen Fahrzeug	+1 für jedes zusätzliche Fahrzeug
Fahrzeug überschreitet seine Geschwindigkeitsstufe	+1
Aktiviertes Autonavigationssystem	+ Autonav-Stufe
Terrain	
Offen	–1
Normal	0
Schwierig	+1
Unwegsam	+3
Fahrer verfügt über eine kybernetische Fahrzeug-Steuereinrichtung	– (doppelte Stufe der Riggerkontrolle)

Ist die Beschleunigungs- oder Bremsprobe erfolgreich, wird die aktuelle Gechwindigkeit erhöht oder gesenkt. Die Erhöhung oder Senkung der Geschwindigkeit entspricht der Anzahl der bei der Probe erzielten Erfolge mal der Beschleunigungsstufe des Fahrzeugs. Ein Fahrzeug kann seine Geschwindigkeitsstufe auf keinen Fall um mehr als die Hälfte überschreiten (Geschwindigkeitsstufe x 1,5). Ist der Verzögerungswert größer als die vierfache Beschleunigungsstufe des Fahrzeugs, muß der Fahrer eine Crashprobe würfeln.
Falls die Steigerung der Geschwindigkeit gleich oder größer als die zweifache Entfernung zum Ziel ist, kann das Fahrzeug das Zielfahrzeug oder den Fußgänger in der nächsten verfügbaren Handlung des steuernden Charakters rammen.

BESCHLEUNIGEN/BREMSEN – TABELLENSCHLÜSSEL

Größerer/Kleinerer Manöverwert: Ist der Manöverwert des Fahrzeugs größer als der Manöverwert des Fahrzeugs, vor dem der Fahrer flieht bzw. das er einzuholen versucht, wird der Mindestwurf für seine Steuerprobe reduziert. Ist der Manöverwert des gegnerischen Fahrzeugs größer, wird der Mindestwurf erhöht. Falls ein Fahrzeug vor mehreren Fahrzeugen flieht bzw. mehrere Fahrzeuge verfolgt, verwenden Sie zu Ermittlung des Modifikators den höchsten Manöverwert der beteiligten gegnerischen Fahrzeuge.
Flucht vor mehr als einem Fahrzeug: Versucht der Fahrer, vor zwei oder mehr gegnerischen Fahrzeugen zu fliehen, gilt für jedes zusätzliche Fahrzeug ein Modifikator von +1. Ein Beispiel: Ein Fahrzeug, das vor zwei gegnerischen Fahrzeugen flieht, erleidet einen Modifikator von +1; flieht ein Fahrzeug vor drei gegnerischen Fahrzeugen, beträgt der Mindestwurfmodifikator +2.
Aktiviertes Autonavigationssystem: Ein aktives Autonavigationssystem beeinträchtigt Fahrzeugmanöver, da es versuchen wird, die Geschwindigkeitdes Fahrzeugs auf einen sicheren Wert zu reduzieren. Falls das Autonavigationssystem eines Fahrzeugs aktiviert ist, gilt ein Modifikator in Höhe der Stufe des Autonav-Systems. Die Deaktivierung des Autonav-Systems gilt als Einfache Handlung; ist der Fahrer in das Fahrzeug eingestöpselt, gilt die Deaktivierung als Freie Handlung.
Riggerkontrolle: Handelt es sich bei dem Fahrer um einen Rigger, der ein für kybernetische Kontrolle ausgelegtes Fahrzeug steuert, sinkt der Mindestwurf um die doppelte Stufe der Fahrzeug-Steuereinrichtung.

Cop #1 und Cop #2 befinden sich nur 300 Meter hinter Rigger X, der beschleunigen will, um die beiden Lone Star-Streifenwagen abzuhängen. Die Grundmindestwurf für die Beschleunigungsprobe entspricht der Handlingstufe des Mach 6 – also 3. Darüber hinaus gelten folgende Mindestwurfmodifikatoren:

Das Manöverergebnis von Cop #2 (40) übersteigt das des Mach 6 um 10 oder weniger	*+2*
Rigger X flieht vor zwei Fahrzeugen	*+1*
Die aktuelle Geschwindigkeit des Mach 6 von 250 M/K überschreitet seine Geschwindigkeitsstufe von 210	*+1*
Normales Terrain	*0*
Rigger X hat eine Riggerkontrolle (Stufe 2) und ist in den Mach 6 eingestöpselt	*–4*
Gesamtmodifikator	***0***

Die verschiedenen Modifikator heben sich gegenseitig auf; Rigger X muß also eine Beschleunigungsprobe gegen einen Mindestwurf von 3 ablegen.
Rigger X hat die Fertigkeit Auto auf Stufe 5. Ihm stehen also fünf Würfel zur Verfügung, mit denen er zwei Erfolge erzielt. Multipliziert man die Beschleunigungsstufe des Macht 6 (18) mit 2, so erhält man 36. Dadurch erhöht sich die Geschwindigkeit des Mach 6 auf 286 M/K, was noch reichlich unter seiner Maximalgeschwindigkeit von 315 M/K liegt (210 x 1,5).
Cop #2 ist als nächstes mit seiner Handlung an der Reihe und beschließt, Rigger X auf den Fersen zu bleiben. Sein Fahrzeug hat eine Handlingstufe von 4, dies ist auch der Grundmindestwurf für seine Beschleunigungsprobe. Darüber hinaus gelten folgende Mindestwurfmodifikatoren:

Das Manöverergebnis von Cop #2 (40) übersteigt das des Mach 6 um 10 oder weniger	*–2*
Die aktuelle Geschwindigkeit des Autos von 275 M/K überschreitet seine Geschwindigkeitsstufe von 240	*+1*
Normales Terrain	*0*
Das Autonavigationssystem des Fahrzeugs ist noch aktiviert	*+3*
Gesamtmodifikator	***+2***

Damit hat Cop #2 für seine Beschleunigungsprobe einen Mindestwurf von 6. Dem Spielleiter stehen für diese Probe fünf Würfel zur Verfügung (die Autofertigkeit des Cops). Er schafft drei Erfolge, wodurch sich die Geschwindigkeit von Cop #2 um 42 (Beschleunigungsstufe 14 x 3 Erfolge = 42) M/K erhöht. Der Streifenwagen von Cop #2 beschleunigt also auf satte 317 M/K.
Gehen wir davon aus, daß keine weitere Fahrzeughandlungen durchgeführt werden, und springen zum Ende der Runde. Die neue Geschwindigkeit des Mach 6 beträgt 286 M/K, während die neue Geschwindigkeit des Streifenwagens von Cop #2 bei 317 M/K liegt. 317 minus 286 ergibt 31 Meter, also kann Cop #2 die Entfernung zu dem Mach 6 in dieser Kampfrunde um 31 Meter reduzieren. Die Anfangsentfernung zu Beginn dieser Runde betrug 300 Meter, also liegt Cop #2 zu Beginn der nächsten Runde noch 269 Meter hinter dem Fahrzeug von Rigger X.

Manövrieren

Diese Fahrzeughandlung dient dazu, ein Fahrzeug für die nächsten Runden in eine taktisch günstigere Position zu bringen. Im Spiel bedeutet dies, daß ein erfolgreiches Manöver einem Fahrzeug für die nächste Kampfrunde einen höheren Manöverwert verschafft. Dadurch bekommt es einen taktischen Vorteil und verschafft den Passagieren größeren Handlungsspielraum.
Ein Fahrer kann auch ein Manöver durchführen, um sein Fahrzeug an einem bestimmten Punkt zum Stehen zu bringen oder um Charakteren Deckung zu verschaffen, die in das Fahrzeug einsteigen oder aussteigen wollen.
Um ein Manöver durchzuführen, muß dem Fahrer eine Manöverprobe gelingen, bei der er auf seine Fahrzeugfertigkeit gegen einen Mindestwurf gleich der Handlingstufe würfelt. Auf die Probe werden alle geeigneten Modifikatoren aus der Tabelle **Manövrier-Modifikatoren** angerechnet. Notieren Sie die Anzahl der Erfolge, die bei dieser Probe erzielt werden, und addieren Sie diesen Betrag zu Beginn der nächsten Kampfrunde zu dem Fahrerfaktor des Fahrzeugs. Diese zusätzlichen Punkte für den Fahrzeugfaktor erhöhen den Manöverwert in der nächsten Kampfrunde.

Cop #1 beschließt, seinem Fahrzeug gegenüber dem Mach 6 in eine günstigere taktische Position zu bringen. Der Grundmindestwurf für diese Probe entspricht der Handlingstufe seines Fahrzeugs von 4. Es gelten die folgenden Modifikatoren:

Die aktuelle Geschwindigkeit des Autos von 275 M/K überschreitet seine Geschwindigkeitsstufe von 240	*+1*

Normales Terrain	*0*
Das Autonav-System des Fahrzeugs ist deaktiviert	*0*
Gesamtmodifikator	***+1***

Einschließlich des Modifikators von +1 beträgt der Mindestwurf für die Probe 5. Der Spielleiter wirft fünf Würfel (Autofertigkeit 5), erzielt jedoch nur einen Erfolg. Zu Beginn der nächsten Runde kann Cop #2 einen Punkt zu dem Ergebnis seiner Offenen Fahrerprobe addieren, um seinen Fahrerfaktor zu ermitteln.

Falls der Fahrer versucht, sein Fahrzeug an einem bestimmten Punkt zum Stehen zu bringen, entscheidet der Spielleiter, wie weit sich das Fahrzeug bewegen muß, um den gewünschten Punkt zu erreichen. Um zu ermitteln, welchen Teil dieser Entfernung das Fahrzeug zurücklegen kann, wird das Ergebnis der Manöverprobe mit der Beschleunigungsstufe des Fahrzeugs multipliziert. Ist das Resultat gleich oder größer als die verlangte Entfernung, gelingt dem Fahrer das Manöver. Andenfalls scheitert das Manöver.

Josie Cruise kutschiert ein Runnerteam in ihrem Helikopter, den sie liebvoll Angelfire getauft hat (Beschleunigungsstufe 14), zu der vereinbarten Landestelle außerhalb einer Seretech Forschungseinrichtung, die nur noch 60 Meter von der derzeitigen Position des Kopters entfernt ist.
Josie versucht, ein Manöver durchzuführen, um Angelfire direkt über die Landestelle zu bringen. Sie erzielt vier Erfolge bei ihrer Manöverprobe, doch das bedeutet leider, daß Angelfire bei dem Versuch nur 56 Meter (4 x 14) zurücklegt. Damit sind liegen zwischen der Landestelle und Josies Kopter noch immer vier Meter.

Rammen

Indem er ein Rammanöver durchführt, versucht der Fahrer, mit dem eigenen Fahrzeug ein anderes Fahrzeug oder einen Fußgänger zu rammen bzw. eine Barriere zu durchbrechen. Zu diesem Zweck muß die Entfernung zwischen dem Fahrzeug und dem Ziel kleiner als die Beschleunigungsstufe des Fahrzeugs sein. Falls die Entfernung größer ist, kann der Fahrer beschleunigen, um die Entfernung zurückzulegen (siehe **Beschleunigen/Bremsen**, S. 141). Falls die Beschleunigungsstufe in einer Geschwindigkeitserhöhung resultiert, die größer als die zweifache Entfernung zum Ziel ist, kann der Fahrer bei seiner nächsten verfügbaren Handlung versuchen, das Ziel zu rammen.

Um einen Rammversuch abzuwickeln, würfelt der steuernde Charakter eine Rammprobe auf seine Fahrzeugfertigkeit gegen einen Mindestwurf in Höhe der Handlingstufe seines Fahrzeugs. Auf diese Probe werden alle geeigneten Modifikatoren aus der Tabelle **Modifikatoren für Rammversuche** angerechnet. Gelingt dem Fahrer die Probe, prallt sein Fahrzeug gegen das Ziel.

Sowohl das Fahrzeug, das den Rammangriff durchführt, als auch das Ziel müssen eine Schadenswiderstandsprobe gegen Aufprallschaden ablegen (siehe **Fahrzeugschaden durch Aufprall**, S. 145). Um das Powerniveau des Schadenscodes zu ermitteln, teilen Sie die Geschwindigkeitsdifferenz der beiden Fahrzeuge durch 10 und runden das Ergebnis auf die nächste ganze Zahl. Der Angreifer reduziert das Powerniveau des Aufprallschadens um das Rumpfattribut seines Fahrzeugs mal der Zahl seiner Erfolge. Das Schadensniveau ermitteln Sie, indem Sie die Geschwindigkeitsdifferenz der beiden Fahrzeuge nehmen und die Tabelle **Aufprallschaden** (S. 147) konsultieren. Beide Spieler können für die Schadenswiderstandsprobe sämtliche verfügbaren Steuerpoolwürfel einsetzen. Falls eines der Fahrzeuge durch den Rammangriff Schaden erleidet, muß der Fahrer sofort eine Crashprobe ablegen.

MANÖVRIER-MODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Geschwindigkeit des Fahrzeugs überschreitet seine Geschwindigkeitsstufe	+1
Aktiviertes Autonavigationssystem	+ Autonav-Stufe
Terrain	
Offen	–1
Normal	0
Schwierig	+1
Unwegsam	+3
Fahrer verfügt über eine kybernetische Fahrzeug-Steuereinrichtung	– (doppelte Stufe der Riggerkontrolle)

Ein verzweifelter Rigger X beschließt, einen der Lone Star-Streifenwagen außer Gefecht zu setzen, indem er ihn rammt. Sein Mach 6 hat einen Manöverwert von 46, Cop #2 einen Manöverwert von 35, also rechnet er sich gute Chancen aus. Die Entfernung zwischen dem Mach 6 und dem Streifenwagen von Cop #2 ist zu groß, also würfelt Rigger X eine Bremsprobe. Die Probe ergibt eine Geschwindigkeitsänderung von 110 M/K, durch die der Mach 6 auf 176 M/K gedrosselt wird. Die Entfernung ist noch immer größer als die fünfzig Meter, die den Mach 6 von dem nächsten Lone Star-Streifenwagen (der von Cop #2) trennen, also muß Rigger X auf seine nächste Handlung warten, bis er das Fahrzeug des Cops rammen kann.
Rigger X hat nichts mehr zu verlieren, also versucht er, den Streifenwagen des Cops mit seiner nächsten Handlung zu rammen. Der Grundmindestwurf für die Rammprobe beträgt 3 (die Handlingstufe des Mach 6). Auf diesen Grundmindestwurf werden folgende Modifikatoren angerechnet:

MODIFIKATOREN FÜR RAMMVERSUCHE

Situation	Mindestwurfmodifikator
Manöverwert des rammenden Fahrzeugs übersteigt Manöverwert des Zielfahrzeugs um 10 oder weniger	–2
Manöverwert des rammenden Fahrzeugs übersteigt Manöverwert des Zielfahrzeugs um mehr als 10	–4
Manöverwert des Zielfahrzeugs überstelgt den Manöverwert des rammenden Fahrzeugs um 10 oder weniger	+2
Manöverwert des Zielfahrzeugs überstelgt den Manöverwert des rammenden Fahrzeugs um mehr als 10	+4
Fahrzeug überschreitet seine Geschwindigkeitsstufe	+1
Aktiviertes Autonavigationssystem	+ Autonav-Stufe
Terrain	
Offen	–1
Normal	0
Schwierig	+1
Unwegsam	+2
Fahrer verfügt über eine kybernetische Fahrzeug-Steuereinrichtung	– (doppelte Stufe der Riggerkontrolle)

Manöverwert des Angreifers übersteigt den Manöverwert des Ziels um mehr als 10	*–4*
Normales Terrain	*0*
Angreifer verfügt über Fahrzeug-Steuereinr. (Stufe 2)	*–4*
Gesamtmodifikator	***–8***

Der endgültige Mindestwurf beträgt 3 – 8, also –5. Dieser Wert wird auf 2 aufgerundet (da ein Mindestwurf nie unter 2 sinken kann).

Rigger X beschließt, keine Steuerpoolwürfel für diese Probe zu verwenden, also wirft er fünf Würfel (Autofertigkeit 5). Er schafft fünf Erfolge, d. h. der Mach 6 rammt den Streifenwagen von Cop #2.

Verbergen

Um sich zu verbergen oder ein anderes Auto abzuschütteln, muß der Fahrer eine Verbergenprobe auf seine Fahrzeugfertigkeit gegen einen Mindestwurf gleich der Handlingstufe des Fahrzeugs würfeln. Sämtliche in der Tabelle **Modifikatoren zum Verbergen** aufgeführten Modifikatoren werden auf den Grundmindestwurf angerechnet.

Gelingt dem Charakter die Probe, bricht das Fahrzeug den Kontakt zu dem anderen Fahrzeug ab und erhält einen Fluchtbonus in Höhe der Anzahl der erzielten Erfolge. Zu Beginn der nächsten Kampfrunde wird der Fluchtbonus zu dem Fahrerfaktor addiert. Dieser Fluchtbonus bleibt erhalten, bis es den anderen Fahrzeugen gelingt, daß Auto aufzuspüren (siehe **Aufspüren**), oder sie schließlich aufgeben.

Darüber hinaus muß das Fahrzeug, das ein verborgenes Fahrzeug finden möchte, den Mindestwurf der Aufspürprobe um die Anzahl der Erfolge erhöhen, die das gegnerische Fahrzeug bei seiner Verbergenprobe geschafft hat.

MODIFIKATOREN ZUM VERBERGEN

Situation	Mindestwurfmodifikator
Manöverwert des sich verbergenden Fahrzeugs übersteigt den gegnerischen Manöverwert um 10 oder weniger	–2
Manöverwert des sich verbergenden Fahrzeug übersteigt den gegnerischen Manöverwert um mehr als 10	–4
Gegnerischer Manöverwert übersteigt den Manöverwert des sich verbergenden Fahrzeugs um 10 oder weniger	+3
Gegnerischer Manöverwert übersteigt den Manöverwert des sich verbergenden Fahrzeugs um mehr als 10	+6
Fahrzeug versucht, mehr als einem Fahrzeug zu entkommen	+1 für jedes zusätzliche Fahrzeug
Fahrzeug überschreitet seine Geschwindigkeitsstufe	+2
Aktiviertes Autonavigationssystem	+ Autonav-Stufe
Terrain	
Offen	+4
Normal	+2
Schwierig	0
Unwegsam	–2
Fahrer verfügt über eine kybernetische Fahrzeug-Steuereinrichtung	– (doppelte Stufe der Riggerkontrolle)

MODIFIKATOREN ZUM AUFSPÜREN

Situation	Mindestwurfmodifikator
Manöverwert des aufspürenden Fahrzeugs übersteigt Manöverwert des entwischten Fahrzeugs um 10 oder weniger	–2
Manöverwert des aufspürenden Fahrzeugs übersteigt Manöverwert des entwischten Fahrzeugs um mehr als 10	–4
Manöverwert des entwischten Fahrzeugs übersteigt Manöverwert des aufspürenden Fahrzeugs um 10 oder weniger	+2
Manöverwert des entwischten Fahrzeug übersteigt Manöverwert des aufspürenden Fahrzeugs um mehr als 10	+4
Fahrzeug überschreitet seine Geschwindigkeitsstufe	+4
Aktiviertes Autonavigationssystem	– Autonav-Stufe
Fluchtbonus des sich verbergenden Fahrzeugs	+ Anzahl der bei der Verbergenprobe erzielten Erfolge
Terrain*	
Offen	–3
Normal	–1
Schwierig	0
Unwegsam	+3

* Der Terrainmodifikator bezieht sich auf das Terrain, in dem sich das verbergende Fahrzeug befindet.

Es reicht! Rigger X ist der Meinung, daß es an der Zeit ist, Cop#1 die Rücklichter zu zeigen und zu verschwinden. Der Manöverwert des Mach 6 beträgt 46, während sich der Manöverwert von Cop#1 auf 36 beläuft. Beide Fahrzeuge rasen gerade die schwierige King Street mit 250 m/k herunter.

Für die Verbergenprobe von Rigger X gilt ein Grundmindestwurf von 3 (die Handlingstufe seines Mach 6). Es gelten folgende Modifikatoren:

Der Manöverwert des sich verbergenden Fahrzeugs übersteigt den gegnerischen Manöverwert um 10 oder weniger	*–2*
Der Mach 6 überschreitet seine Geschwindigkeitsstufe	*+2*
Schwieriges Gelände	*0*
Rigger X verfügt über eine Fahrzeug-Steuereinrichtung (Stufe 2)	*–4*
Gesamtmodifikator	***–4***

Der Gesamtmodifikator von –4 verschafft Rigger X einen abschließenden Mindestwurf von 2. Rigger X wirft fünf Würfel und erzielt vier Erfolge. Also entwischt der Mach 6 Cop #1 für den Rest der Kampfrunde. Außerdem erhält Rigger X einen Fluchtbonus von vier Punkten auf seinen Fahrerfaktor. Das verfolgende Fahrzeug muß entweder versuchen, den Mach 6 aufzuspüren, oder die Jagd aufgeben.

Aufspüren

Wann immer sich ein Fahrzeug erfolgreich verbirgt oder den Kontakt abbricht, kann der Verfolger versuchen, das entwischte gegnerische Fahrzeug wiederzufinden, indem er eine Aufspürprobe würfelt. Um eine Aufspürprobe abzulegen, wirft der Spieler zunächst eine Sensorprobe (in der Regel eine Aktive Sensorprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der Signatur des entwischten Fahrzeugs) oder eine Wahrnehmungsprobe (falls das Fahrzeug nicht über eine Riggerkontrolle gesteuert wird). Es gelten alle geeigneten Modifikatoren aus der Tabelle **Modifikatoren zum Aufspüren**.

Verläuft die Probe erfolgreich, stellt der Verfolger den Kontakt wieder her oder entdeckt das entwischte Auto. Der Fahrer des Verfolgungsfahrzeugs oder seine Mitfahrer können bei ihren nächsten Verfügbaren Handlungen Aktionen gegen das Zielfahrzeug ausführen.

Spielercharaktere können versuchen, ein entwischtes Fahrzeug aufzuspüren, solange sie wollen. NSC-Fahrer brechen die Verfolgungsjagden ab, nachdem sie zehn Kampfrunden lang vergeblich versucht haben, das entwischte Fahrzeug aufzuspüren.

Cop #1 kann Rigger X nicht einfach entkommen lassen, also beschließt er, den Mach 6 zu suchen. Der Cop ist kein Rigger, also legt er eine normale Wahrnehmungsprobe ab. Er hat Intelligenz 4 und einen Manöverwert von 29. Sein Grundmindestwurf für die Wahrnehmungsprobe beträgt 3 zuzüglich der folgenden Modifikatoren:

Charakter ist abgelenkt (er fährt Auto)	*+2*
Teilbeleuchtung (es wird langsam dunkel)	*+2*
Der Manöverwert von Rigger X übersteigt den von Cop #1 um mehr als 10	*+4*
Die Geschwindigkeit des Lone-Star Fahrzeugs (250 M/K) überschreitet dessen Geschwindigkeitsstufe	*+4*
Das Autonav-System ist deaktiviert	*0*
Rigger X hat bei seiner Verbergungsprobe vier Erfolge erzielt	*+4*
Schwieriges Terrain	*0*
Gesamtmodifikator	***+16***

Cop #1 wirft vier Würfel gegen einen Mindestwurf von 20 (4 + 16). Der Spielleiter legt die Probe ab und erzielt eine 1, 2, 3 und 5 – die Würfelergebnisse liegen nicht einmal in der Nähe des Mindestwurfs! Es macht ganz den Anschein, als wäre Rigger X entkommen (endlich)!

FAHRZEUGKAMPF MIT MEHREREN FAHRZEUGEN

Obwohl die Fahrzeugregeln auch bei mehr als zwei Fahrzeugen funktionieren, möchte der Spielleiter vielleicht zwei oder mehrere NSC-Fahrzeuge zu einem Verband zusammenschließen, wenn sie gemeinsam das gleiche Ziel verfolgen (wie die beiden Cops, die den mutmaßlichen Verkehrssünder verfolgt haben). In diesem Fall muß der Spielleiter für den gesamten Verband nur eine Probe würfeln. Zur Ermittlung des Manöverwertes verwenden Sie die Werte des schnellsten beteiligten Fahrzeugs. Ferner wird der Mindestwurf aller Fahrzeugproben für jedes zusätzliche Fahrzeug um eins modifiziert. Je nachdem, wer die Probe ablegt, kann es sich dabei um einen Bonus oder um einen Abzug handeln. Würfelt ein Verband aus drei Fahrzeugen beispielsweise eine Manövrierprobe gegen ein einzelnes Fahrzeug, so erhält er einen Modifikator von –2 auf den Mindestwurf, während die Mindestwürfe der Proben des einzelnen Fahrzeugs um +2 erhöht würden, da es zahlenmäßig unterlegen ist.

HANDLUNGEN VON PASSAGIEREN WÄHREND DES FAHRZEUGKAMPFES

Während eines Fahrzeugkampfes können Passagiere elektronische Geräte einsetzen, Fahrzeugwaffen abfeuern, abwarten oder andere Fahrzeuge mit Handfeuerwaffen oder Zaubersprüchen angreifen. Falls ein Passagier eine der genannten Handlungen ausführen möchte, muß er mit bestimmten Einschränkungen leben, die in dem folgenden Absatz erläutert werden.

Aufgrund der chaotischen Bewegungen eines Fahrzeug im Verlauf eines Kampfes, können Charaktere nicht immer so schnell handeln, wie sie es gerne hätten. Während des ersten Initiativedurchgangs einer Kampfrunde darf keiner der mitfahrenden Charaktere handeln, bevor der Rigger an der Reihe ist. Ist das Initiativeergebnis eines Passagiers höher als das des Riggers, der das Fahrzeug steuert, muß der Passagier mit seiner Handlung bis zu dem ersten Initiativedurchgang des Riggers warten. Nach dem ersten Initiativedurchgang handeln die Charaktere bis zur nächsten Kampfrunde entsprechend ihrer normalen Initiative. (Passagiere können die Umgebung nicht kontrollieren, d. h. ihr Schicksal liegt überwiegend in den Händen des Riggers).

Blade sitzt in dem Mach 6 neben Rigger X, als dieser versucht, den beiden Lone Star-Streifenwagen zu entkommen. Um seinen Teil dazu beizutragen und um die Cops davon abzuhalten, ihnen allzu dicht zu folgen, lehnt sich Blade aus dem Fenster und gibt ein paar Schüsse mit seiner Ares Predator ab.

Blade verfügt über Verstärkte Reflexe und hat in dieser Runde eine Initiative von 17. Normalerweise hätte er seine erste Handlung in der Phase 17 seines ersten Initiativedurchgangs. Rigger X hat jedoch in dieser Runde nur eine Initiative von 12 erwürfelt, also muß Blade bis Kampfphase 12 warten; erst dann kann er seine erste Handlung durchführen.

FAHRZEUGSCHADEN

Fahrzeuge können von Feuerwaffen und Zaubersprüchen beschädigt werden, oder wenn sie gegen Objekte wie ein anderes Fahrzeug, ein Fußgänger oder eine Wand etc. prallen.

Um den Schaden eines Fahrzeugs zu verzeichnen, wird der Zustandsmonitor auf die gleiche Weise wie bei Charakteren verwendet. Fahrzeuge können keinen Betäubungsschaden erleiden, also haben sie nur die Spalte für „Körperlichen" Schaden (siehe **Fahrzeugzustandsmonitor**). Für Fahrzeuge existieren die Schadensniveaus Leicht, Mittel, Schwer und Totalschaden (dem Fahrzeugäquivalent zu Tödlichem Schaden). Abhängig von ihrem Schadensstatus erleiden Mindestwurfmodifikatoren und Abzüge auf ihre Initiative sowie ihre Geschwindigkeitsstufe. Der Initiativeabzug senkt die Initiativeergebnisse des Fahrers. Der Geschwindigkeitsabzug reduziert die Geschwindigkeitsstufe des Fahrzeugs. Da die Höchstgeschwindigkeit eines Fahrzeugs der anderthalbfachen Geschwindigkeitsstufe entspricht, gilt der Abzug auch für die Höchstgeschwindigkeit.

FAHRZEUGZUSTANDSMONITOR

Leichter Schaden	Mittlerer Schaden		Schwerer Schaden					Totalschaden

RIGGERSCHADEN

Jedesmal, wenn ein Fahrzeug einen Schweren Schaden oder Totalschaden erleidet, überträgt sich der Schaden auch auf den Rigger, der sich in das Fahrzeug eingestöpselt hat. Wenn ein Fahrzeug Schweren Schaden erleidet, muß der steuernde Rigger eine Schadenswiderstandsprobe gegen einen Körperlichen Schaden von 6M ablegen. Wenn das Fahrzeug zerstört wird (wenn es also Totalschaden erleidet), muß er sich gegen einen Körperlichen Schaden von 6S wehren. Diese Schadenswiderstandsprobe enthält bereits alle Folgen eines Auswurfschocks (s. **Auswurfschock**, S. 156). Für diese Probe stehen dem Rigger weder Steuerpoolwürfel noch Kampfpoolwürfel zu Verfügung.

FAHRZEUGSCHADEN DURCH AUFPRALL

Aufprallschaden tritt auf, wenn ein Fahrzeug bei einer Crashprobe scheitert (siehe **Unfälle**, S. 147) oder von einem anderen Fahrzeug gerammt wird. Das Schadensniveau des Aufprallscha-

dens ist abhängig von der Geschwindigkeit, mit der sich das Fahrzeug zur Zeit des Aufpralls fortbewegt, und der Tabelle **Aufprallschaden** zu entnehmen. Bei einem gerammten Fahrzeug (siehe **Rammen**, S. 143) wird das Schadensniveau auf Basis der Geschwindigkeitsdifferenz der beteiligten Fahrzeuge ermittelt. Um das Powerniveau des Aufprallschadens zu bestimmte, teilen Sie die Geschwindigkeit des Fahrzeugs durch 10 und runden auf. Das Powerniveau eines Rammangriffs entspricht der Geschwindigkeitsdifferenz geteilt durch 10 (auch hier wird aufgerundet).

Für die Schadenswiderstandsprobe stehen dem Fahrzeug eine Anzahl von Würfeln gleich dem Rumpfattribut des Fahrzeugs zur Verfügung, sowie eventuell verfügbare Steuerpoolwürfel (die Anzahl der verwendeten Steuerpoolwürfel darf die Fahrzeugfertigkeit des Charakters jedoch nicht übersteigen). Der Mindestwurf für die Probe entspricht dem Powerniveau des Aufprallschadens. Diese Art von Schaden kann weder durch Panzerung noch durch andere Faktoren reduziert werden (mit Ausnahme der Zahl der Erfolge, die das rammende Fahrzeug bei der Rammprobe erzielt hat). Jeweils zwei Erfolge, die bei der Schadenswiderstandsprobe fallen, senken das Schadensniveau um eine Stufe.

Rigger X ist mit 152 M/K unterwegs, als er den Streifenwagen von Cop #2 rammt, der mit 300 M/K durch die Gegend rast. Die Berechnung des Powerniveaus geschieht wie folgt:
300 – 152 = 148
148 : 10 = 14.8 – aufgerundet auf 15.
*Wie man der Tabelle **Aufprallschaden** entnehmen kann, zieht ein Aufprall mit 148 M/K ein Schadensniveau von Schwer nach sich. Daher sind sowohl der Mach 6 als auch der Streifenwagen von Cop #2 einem Aufprallschaden von 15S ausgesetzt.*
Sehen wir uns zunächst die Probe des Mach 6 an. Der Mach 6 hat ein Rumpfattribut von 3, also wirft Rigger X drei Würfel gegen einen Grundmindestwurf von 15. Da Rigger X jedoch fünf Erfolge bei seiner Rammprobe erzielt hat, sinkt das Powerniveaus des Rammangriffs für ihn jedoch um 15 (Rumpfattribut x Zahl der Erfolge).
Da ein Mindestwurf nie unter 2 sinken kann, beträgt der Schadenscode für das Fahrzeug von Rigger X dementsprechend 2S. Rigger X addiert fünf Steuerpoolwürfel zu seiner Schadenswiderstandsprobe, also kann er acht Würfel gegen einen Mindestwurf von 2 werfen. Er erzielt sechs Erfolge, durch die er den Schaden unter Leicht senkt. Der Mach 6 bekommt also nur einen oder zwei Kratzer ab.
Gehen wir nun zu dem Streifenwagen von Cop #2. Der Streifenwagen war das Ziel des Rammversuchs, also wird der Schadenscode 15S nicht reduziert. Der Streifenwagen hat ein Rumpfattribut von 3. Darüber hinaus addiert der Spielleiter zu dieser Probe zwei Karmapoolwürfel des Cops. Der Spielleiter wirft fünf Würfel gegen Mindestwurf 15 und schafft keinen Erfolg. Infolgedessen erleidet der Streifenwagen des Cops Schweren Schaden und muß nun eine Crashprobe würfeln.

AUFPRALLSCHADEN

Geschwindigkeit (in Meter/Kampfrunde)	Schadensniveau
1–20	Leicht (L)
21–60	Mittel (M)
61–200	Schwer (S)
200+	Totalschaden (T)

FAHRZEUGSCHADENSMODIFIKATOREN

Fahrzeugschaden	Mindestwurfmodifikator	Initiativeabzug	Geschwindigkeitsabzug
Leicht	+1	–1	Kein Abzug
Mittel	+2	–2	25 Prozent
Schwer	+3	–3	50 Prozent

Insassen

Auch Insassen können durch Fahrzeugkollisionen Schaden erleiden. Falls das Fahrzeug Schaden erleidet, müssen der Fahrer und die Passagiere die gleiche Schadenswiderstandsprobe ablegen wie das Fahrzeug. Es gelten sämtliche fahrzeugbezogenen Abzüge auf das Powerniveau. Mit anderen Worten: Die Insassen sind dem gleichen Powerniveau ausgesetzt wie das Fahrzeug, in dem sie sich befinden. Das Schadensniveau entspricht dem Schaden, den das Fahrzeug tatsächlich erlitten hat. Wenn ein Fahrzeug beispielsweise einem Schaden von 10S ausgesetzt war, und den Schaden auf Mittel senken konnte, müssen sich die Insassen dieses Fahrzeugs einem Schaden von 10M widersetzen. Falls der Insasse zum Zeitpunkt des Aufpralls angeschnallt ist oder durch andere Sicherheitsvorrichtungen geschützt ist, wird das Schadensniveau um eine weitere Stufe gesenkt.

Für diese Schadenswiderstandsprobe stehen den Insassen keine Kampfpoolwürfel zur Verfügung, doch die Steuerpoolwürfel, die der Rigger auf die Crashprobe addiert hat, stehen den Insassen auch für ihre Schadenswiderstandsproben zur Verfügung. Gegen Schaden durch Unfälle schützt nur Stoßpanzerung.

Die Schadenswiderstandsprobe für das Fahrzeug von Cop #2 konnte das Schadensniveau nicht senken, also müssen die beiden Cops, die sich in dem Fahrzeug aufhalten, eine Schadenswiderstandsprobe würfeln. Der ursprüngliche Schadenscode beträgt 15S, wird jedoch wie folgt reduziert:

Die Cops sind angeschnallt
– Reduzierung des Schadensniveaus um eine Stufe [15M]
Die Cops tragen Panzerwesten (Panzerung 4/3)
– Reduzierung des Powerniveaus um 3 [12M]

Daraus ergibt sich ein abschließender Schadenscode von 12M. Beide Cops haben Konstitution 4, also stehen dem Spielleiter für ihre Schadenswiderstandsproben vier Würfel zur Verfügung. Bei den Proben fallen keine Erfolge, folglich erleiden die beiden Lone Star Cops Mittleren Schaden.

Unfälle

Unfälle passieren in der Regel, wenn der Fahrer oder der Rigger aufgrund besonderer Umstände die Kontrolle über sein Fahrzeug verliert. Unter den folgenden Umständen müssen deshalb Crashproben abgelegt werden:

- Das Fahrzeug erleidet Schaden durch einen Rammangriff
- Das Fahrzeug erleidet durch einen einzelnen Angriff Schweren Schaden (auch durch Feuerwaffen und Zaubersprüche)
- Der Zustandsmonitor erreicht Totalschaden
- Das Fahrzeug bremst um mehr als die vierfache Beschleunigungsstufe

Die Crashprobe ist eine Steuerprobe gegen die Handlingstufe des Fahrzeugs. Veranschlagen Sie sämtliche Modifikatoren aus der Tabelle **Crashmodifikatoren**, S. 148. Auf eine Crashprobe kann der Fahrer des Fahrzeugs sowohl Zusatzwürfel von einem aktivierten Autonavigationssystems wie auch von seinem Steuerpool

addieren (die Zahl der Steuerpoolwürfel, die für diese Probe eingesetzt werden, darf die Stufe der Fahrzeugfertigkeit, die für die Crashprobe verwendet wird, jedoch nicht überschreiten).
Falls die Probe scheitert, kann das Fahrzeug dem Crash nicht entgehen. Es kommt zum vollen Stillstand und der Fahrer muß eine weitere Schadenswiderstandsprobe ablegen, um sich gegen den resultierenden Aufprallschaden zu wehren.

Der Streifenwagen von Cop #2 kommt stark ins Schleudern, als er von dem Mach 6 gerammt wird. Es ist an der Zeit festzustellen, ob der Lone Star Officer den Streifenwagen wieder unter seine Kontrolle bringen kann, bevor dieser gegen ein Gebäude prallt.
Der Grundmindestwurf seiner Crashprobe entspricht der Handlingstufe des Fahrzeugs (4). Es gelten folgende Modifikatoren:

Der Streifenwagen hat Schweren Schaden erlitten	*+3*
Die Geschwindigkeit des Streifenwagens ist größer als die Reaktionsstufe des Fahrer x 40	*+4*
Der Fahrer hat Mittleren Schaden erlitten	*+2*
Gesamtmodifikator	***+9***

Das verschafft Cop #2 einen Mindestwurf von 13 (4 + 9). Der Spielleiter wirft fünf Würfel (die Autofertigkeit des Cops) und erzielt keine Erfolge. Das Fahrzeug prallt gegen das Gebäude. Wieviel Schaden kann ein Streifenwagen noch verkraften? Zum Zeitpunkt des Crashs war der Streifenwagen mit 300 M/K unterwegs. Das Powerniveau des Schadens beträgt also 30 (300 geteilt durch 10) – s. ***Fahrzeugschaden durch Aufprall****, S. 145. Wenn wir die Aufprailtabelle konsultieren, stellen wir fest, daß ein Aufprail mit 300 M/K ein Schadensniveau von T nach sich zieht. Der Schadenscode für den Unfall beträgt also 30T.*
Der Spielleiter wirft die drei Würfel für das Rumpfattribut des Streifenwagens. (Der Streifenwagen hat zwar Panzerung ***6****, doch diese Stufe wird nicht angerechnet, da Panzerung bei Kollisionen keine schützende Wirkung hat.) Tatsächlich fallen keine Erfolge. Das Fahrzeug des Cops verwandelt sich in einen Feuerball, als es gegen das nächst gelegene Haus donnert.*

KOLLISIONEN MIT OBJEKTEN

Wenn ein Fahrzeug einen Crash erleidet, stößt es manchmal mit Objekten zusammen, zum Beispiel Wänden und Fußgängern. In beiden Fällen erleidet auch das betroffene Objekt Kollisionsschaden.
Der Spielleiter entscheidet in Abhängigkeit von Umgebung, Art des Terrains, Tageszeit und so weiter, was für Objekte für einen Aufprall in Frage kommen.

CRASHMODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Fahrer ist verletzt	+ Schadensmodifikator
Fahrzeug ist beschädigt	+ Schadensmodifikator
Terrain	
Offen	–1
Normal	0
Schwierig	+2
Unwegsam	+4
Geschwindigkeit des Fahrzeugs	
Bis zu 20 x Reaktions des Fahrers	0
Bis zu 30 x Reaktions des Fahrers	+1
Bis zu 40 x Reaktions des Fahrers	+2
Größer als 40 x Reaktions des Fahrers	+4

Kollision mit Barrieren

Gegen Wände und Barrieren prallen (insbesondere riggergesteuerte) Autos wohl am meisten. Unter bestimmten Umständen verursacht ein Zusammenstoß genügend Schaden, um das Objekt einstürzen zu lassen. Vielleicht fährt das Fahrzeug auch direkt durch die Barriere hindurch, bringt sie zum Einsturz, und setzt seinen Weg der Zerstörung fort.
Um festzustellen, was genau bei solchen Zusammenstößen passiert, vergleichen Sie die Barrierenstufe der Wand oder der Barriere (siehe **Barrierenstufen**, S. 124) mit der Geschwindigkeit des Fahrzeugs. Ist die Geschwindigkeit mal Rumpfstufe gleich oder kleiner als der mit zwanzig multiplizierte Wert der Barrierenstufe, kommt das Fahrzeug zum Stehen. In diesem Fall benutzen Sie die üblichen Regeln, um den Schaden für das Fahrzeug und die Insassen zu bestimmen.
Ist die Geschwindigkeit mal Rumpfstufe höher, zerbricht die Barriere und das Fahrzeug setzt die Fahrt fort, mit der Geschwindigkeit, um die der Schwellenwert zum Durchbrechen übertroffen wurde.
Das Powerniveau des Kollisionsschadens entspricht der Barrierenstufe des Objektes. Nehmen Sie den Geschwindigkeitsverlust, um anhand der Tabelle **Aufprallschaden** (S. 147) das Schadensniveau zu bestimmen.
Falls ein Fahrzeug eine Wand oder eine Barriere durchbricht, erleiden die Insassen keinen Schaden, falls sie auf irgendeine Art und Weise (beispielsweise durch einen Gurt) geschützt werden. Ungeschützte Insassen eines Fahrzeuges, das eine Wand oder eine Barriere durchbricht, legen dieselbe Schadenswiderstandsprobe ab wie bei einem normalen Aufprall. Das Schadensniveau wird jedoch um eine Stufe gesenkt.

Der Streifenwagen von Cop #2 ist mit 300 M/K unterwegs, als er plötzlich gegen die Mauer einer Fabrik rast. Die Mauer ist eine tragende (Barrierenstufe 16). Multipliziert man die Barrierenstufe mit 20, so erhält man 320. Dieser Wert ist höher als die Geschwindigkeit des Fahrzeug. Die Mauer hat gewonnen, und der Streifenwagen faltet sich platzsparend zusammen.

Kollision mit Fußgängern

Wann immer ein Fahrzeug mit einer Person oder einem Critter kollidiert, muß das Wesen eine Schadenswiderstandsprobe gegen Aufprallschaden würfeln. Das Powerniveau des Aufpralls entspricht der durch 10 geteilten Geschwindigkeit des Fahrzeug. Das Schadensniveau ist um eine Stufe höher, als das in der Tabelle **Aufprallschaden** (S. 147) für diese Geschwindigkeit angegebene Niveau. (Ein Fahrzeug, daß sich beispielsweise mit einer Geschwindigkeit von 1 bis 20 Metern pro Kampfunde bewegt, würde einem bedauernswerten Fußgänger Mittleren Schaden zufügen.)
Um diesen Schaden zu widerstehen, würfeln Fußgänger eine normale Schadenswiderstandsprobe, die sie mit verfügbaren Kampfpoolwürfeln verstärken können (Stoßpanzerung schützt vor diesem Schaden).
Gleichzeitig muß sich das Fahrzeug gegen den Schaden wehren, der durch den Aufprall verursacht wird. Ermitteln Sie den normalen Aufprallschaden anhand der Tabelle **Aufprallschaden** (S. 147) und reduzieren Sie das Schadensniveau für die entsprechende Geschwindigkeit um eine Stufe. (Ein Fahrzeug, das einen Fußgänger mit 1 bis 20 M/K erwischt, würde beispielsweise keinen Schaden hinnehmen müssen, während ein Fahrzeug, das sich mit 21 bis 60 M/K fortbewegt, einem Leichten Schaden widerstehen müßte.)

Es ist Samstag Nacht. Rex Karz und seine Kumpel sind auf einer Spritztour durch die Stadt. Rex genießt die Tour und

achtet nicht genug auf die Straße. Plötzlich gerät sein Auto ins Schleudern und rutscht in eine Gruppe von Fußgängern, die auf dem Bürgersteig stehen. Oops.
Das Auto war mit 60 M/K unterwegs, also würde der Aufprall gemäß der Tabelle Aufprallschaden normalerweise einen Mittleren Schaden bedeuten. Da es sich beim dem Aufprallobjekt jedoch um Fußgänger handelt, erleiden diese Schweren Schaden. Das Powerniveau des Angriffs beträgt 6 (60/10), der Schadenscode also 6S.
Sieht ganz so aus, als würde Rex nicht nur Fahrzeuge zu Klump fahren.

FAHRZEUGSCHADEN DURCH WAFFEN

Wenn ein Spielercharakter eine Waffe auf ein Fahrzeug abfeuert, muß er festlegen, ob er auf das Auto selbst oder auf die Insassen schießt. Die Ermittlung des Schaden durch den Angriff hängt von dem erklärten Ziel des Charakters ab.

Angriffe gegen Fahrzeuge

Schießt der Charakter auf ein Fahrzeug, wird das Powerniveau der Waffe um die Hälfte reduziert (abrunden) und das Schadensniveau um eine Stufe gesenkt (T auf S, S auf M, M auf L), um die Masse und die strukturelle Stabilität des Fahrzeugs widerzuspiegeln. Waffen mit einem Leichten Schadensniveau zeigen gegen Fahrzeuge keine Wirkung, es sei denn, sie verschießen spezielle Munition. Granaten und anderen Sprengstoffe sind der gleichen Reduzierung des Schadensniveaus ausgesetzt, Anti-Fahrzeug-Geschosse (Raketen, Lenkwaffen, Mörsergeschosse usw.) jedoch nicht.
Fahrzeugpanzerung senkt das Powerniveau aller Angriffe um ihre Stufe, außer bei Angriffen mit Anti-Fahrzeug-Geschossen (AF-Geschossen). Falls das reduzierte Powerniveau einer Waffe (Modifikatoren durch Salvenfeuer oder Automatikfeuer zählen nicht) die Panzerungsstufe nicht übersteigt, hat die Waffe keine Wirkung gegen das Fahrzeug.
Beim Einsatz von AF-Geschossen (Geschosse, die über einen speziell geformten, panzerbrechenden Gefechtskopf verfügen, der für den Einsatz gegen Fahrzeuge bestimmt ist) wird das Powerniveau nicht um die Hälfte reduziert, und auch das Schadensniveau bleibt unverändert. Das Powerniveau von AF-Geschossen wird nur um die halbe Panzerungsstufe reduziert (runden Sie die Panzerungsstufe ab, bevor Sie das Powerniveau des Angriffs mit AF-Geschossen bestimmen). Übersteigt das Powerniveau der AF-Waffe nicht die reduzierte Panzerungsstufe, verursacht die Waffe keinen Schaden.
Der Charakter am Steuer des Fahrzeugs legt eine Schadenswiderstandsprobe für das Fahrzeug ab. Für diese Probe stehen ihm eine Anzahl von Würfel gleich der Rumpfstufe des Fahrzeugs zur Verfügung. Außerdem kann er die Probe mit verfügbaren Steuerpoolwürfeln verstärken; die Anzahl der Steuerpoolwürfel darf die entsprechende Fahrzeugfertigkeit des Charakters nicht überschreiten. Der Mindestwurf für diese Probe entspricht dem modifizierten Powerniveau des Angriffs.
Vergleichen Sie die Anzahl der Erfolge des Angreifers und des Fahrzeugs und bestimmen Sie den Schaden nach den üblichen Kampfregeln. Rigger können versuchen, einem jeden Fernkampfangriff auszuweichen, indem sie zum Ausweichen anstatt der üblichen Kampfpoolwürfel Würfel aus dem Steuerpool nehmen (s. **Ausweichprobe**, S. 113). Der Mindestwurf für die Ausweichprobe ist gleich der Handlingstufe des Fahrzeugs zuzüglich der Standardmodifikatoren für Steuer- und Ausweichproben.
Wenn einem Fahrzeug mit einem einzelnen Angriff Schwerer Schaden zugefügt wird, muß der Fahrer eine Crashprobe würfeln (siehe **Unfälle**, S. 147). Sobald alle Kästchen auf dem Zustandsmonitor des Fahrzeugs angekreuzt sind, baut das Fahrzeug automatisch einen Unfall.
Falls das Rumpfattribut eines Fahrzeugs 0 beträgt (dies ist beispielsweise bei sehr kleinen Drohnen der Fall), zerstört bereits ein einziger Erfolg des Angreifers die Drohne automatisch.

Gezielte Schüsse auf Außenteile

Um auf Außenteile eines Fahrzeugs zu schießen (beispielsweise auf die Reifen, die Antenne oder auf eine Fahrzeugwaffe), muß der Charakter einen gezielten Schuß auf dieses Fahrzeugteil abgeben. Der Schadenscode des Angriffs wird nicht verändert; dieser übliche Vorteil eines gezielten Schusses wird durch die Reduzierung des Schadensniveaus durch das Fahrzeug wieder aufgehoben. Bestimmte Fahrzeugteile, zum Beispiel Außentanks, können eigene Rumpf- und Panzerungsstufen haben.
In der Regel muß ein Angriff Mittleren oder höheren Schaden verursachen, um ein Außenteil eines Fahrzeugs zu beschädigen. Bei leichten und zerbrechlichen Teilen kann der Spielleiter die erforderliche Schadensschwelle jedoch auf Leicht senken. Für schwere Teile, beispielsweise einen Geschützturm, kann er die Schadensschwelle auch auf Schwer erhöhen.

Angriffe gegen Insassen

Falls ein Charakter auf die Insassen eines Fahrzeugs schießt, werden diese durch das Fahrzeug geschützt. Ziehen Sie entweder die Rumpf- oder die Panzerungsstufe (es gilt der höhere Wert) von den Powerniveau ab; das Schadensniveau wird jedoch nicht gesenkt. Da Fahrzeugpanzerung als Verstärkte Panzerung zählt, können Insassen nicht verletzt werden, falls die Rumpf- oder Panzerungsstufe des Fahrzeugs größer als das unmodifizierte Powerniveau des Angriffs ist. Für Ausweich- oder Schadenswiderstandsproben steht Insassen nur der halbe Kampfpool zur Verfügung (abrunden).
Falls ein eingestöpselter Rigger Ziel eines Angriffs ist, wird der Mindestwurf seiner Schadenswiderstandsprobe um 3 erhöht. (Während ein Rigger eingestöpselt ist, ist seine Wahrnehmung nicht auf seinen Körper gerichtet. Daher kann er auch nicht gut ausweichen.)
Jeder Angriff, der einem Insassen Tödlichen Schaden zufügt, verursacht auch bei dem Fahrzeug Leichten Schaden. Der Schaden tritt zur gleichen Zeit wie der Angriff auf den Insassen ein und kann nicht abgewehrt werden.

REPARATUR VON FAHRZEUGEN

Die Reparatur eines Fahrzeugs erfordert zwei Schritte: Die notwendige Bauen/Reparieren-Probe und das Kaufen der benötigen Ersatzteile. Der Mindestwurf für die Bauen/Reparieren-Probe ist gleicht der Anzahl der Kästchen, die auf dem Zustandsmonitor des Fahrzeugs angekreuzt sind, das der Charakter reparieren möchte, plus 2. Der Grundzeitraum für die Reparatur beträgt 16 Stunden pro angekreuztem Schadenskästchen. Nachdem der Charakter die Probe gewürfelt hat, teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der erzielten Erfolge. Das Resultat entspricht der tatsächlich für die Reparatur des Schadens benötigten Zeit.
Um die Kosten für die Ersatzteile zu bestimmen, multiplizieren Sie die Zahl der angekreuzten Kästchen mit 5. Das Ergebnis gibt an, wieviel Prozent des Gesamtkaufpreises (einschließlich Modifikationen) des Fahrzeugs die Ersatzteile kosten. Die Ersatzteile für ein Fahrzeug mit Leichtem Schaden kosten beispielsweise fünf Prozent des Gesamtpreises des Fahrzeugs. Wenn ein Fahrzeug Schweren Schaden erlitten hat, belaufen sich die Kosten für die Ersatzteile auf 30 Prozent des Gesamtpreises des Fahrzeugs.
Die Verfügbarkeit und der Straßenindex von Ersatzteilen entsprechen den jeweiligen Werten des beschädigten Autos. Die

Beschaffungsprobe zum Kauf von Ersatzteilen legt der Charakter mit seiner Bauen/Reparieren-Fertigkeit ab. Solange er die Teile nicht in der Hand hat, kann der Charakter auch nicht mit der Reparaturbeginnen, also müssen Charaktere warten, bis der Verfügbarkeitszeitraum komplett verstrichen ist.
Sobald der Charakter oder der Mechaniker die Teile beschafft hat, kann er loslegen. Für die Reparatur benötigt er den gesamten ermittelten Reparaturzeitraum. In dieser Zeit kann das Fahrzeug nicht benutzt werden. Falls ein Charakter das Fahrzeug aus irgendeinem Grund braucht, benötigt der Mechaniker eine Stunde, um es wieder zusammenzusetzen und in einen fahrtüchtigen Zustand zu bringen. Diese Stunde wird nicht auf die Reparaturzeit angerechnet. Sobald der Charakter das Fahrzeug wieder zurückgibt, kann er mit der Reparatur fortfahren.

FAHRZEUGE UND MAGIE

Nur physische Kampfzauber, die physische Effekte bewirken, zeigen gegen Fahrzeuge Wirkung. Manazauber haben keine Wirkung auf Fahrzeuge, selbstwenn diese vom Geist eines Riggers gesteuert werden. Ferner haben Manazauber keine Wirkung auf den eingestöpselten Rigger, außer der Zauberer kann den Rigger tatsächlich sehen (siehe **Zaubersprüche gegen Charaktere in Fahrzeugen**, weiter unten).
Zauber, die gegen ein Fahrzeug gerichtet sind, haben einen Mindestwurf von 8 (basierend auf Ihrem Objektwiderstand, siehe S. 182) plus die Rumpfstufe des Fahrzeugs plus seine halbe Panzerungsstufe (abrunden). (Beachten Sie, daß elementare Manipulationszauber wie Fernkampfangriffe behandelt werden und einen Mindestwurf von 4 haben.) Der hohe Mindestwurf spiegelt die hochkomplizierte technische Beschaffenheit des Fahrzeugs wider. Da Fahrzeuge keine Lebewesen sind, würfeln Sie keine Schadenswiderstandsprobe. Falls die Hexereiprobe des Zauberers erfolgreich ist, entfaltet der Zauber seine Wirkung.
Zauberer können einem Fahrzeug Würfel zur Spruchabwehr zur Verfügung stellen. In diesem Fall werden die Spruchabwehrwürfel für die Schadenswiderstandsprobe verwendet. Sollten bei dieser Schadenswiderstandsprobe genauso viele oder mehr Erfolge als bei der Hexereiprobe fallen, zeigt der Zauber keine Wirkung.
Beachten Sie, daß, obwohl Kampfzauber ein Fahrzeug von innen beschädigen, die Panzerung dennoch eine schützende Wirkung besitzt. Falls die Kraft eines Zaubers die Panzerungsstufe nicht übersteigt, hat der Zauber keine Wirkung.

Shetani wirkt einen Energieblitz (Schwerer Schaden) mit Stufe 6 auf einen gepanzerten Ford Americar (Rumpf 3, Panzerung 2). Er würfelt seine Fertigkeit Hexerei 6 und drei Zauberpoolwürfel gegen einen Mindestwurf von 12 (8+3+1) und erzielt tatsächlich zwei Erfolge. Er beschädigt das Auto nicht nur, er steigert das Schadensniveau sogar auf Tödlich (Totalschaden).
Unglücklicherweise hat der gegnerische Magier dem Fahrzeug vier Zauberpoolwürfel für die Spruchabwehr zur Verfügung gestellt. Er wirft die vier Würfel gegen Mindestwurf 6 (die Kraft des Zaubers) und erzielt einen Erfolg. Damit hat Shetani nur noch einen Nettoerfolg. Das Auto wird zwar immer noch beschädigt, aber das Schadensniveau beträgt nur Schwer.
Hätte das Auto Panzerung 6 gehabt, hätte Shetanis Energieblitz überhaupt keine Wirkung gehabt, da die Panzerung genauso hoch gewesen wäre wie die Kraft von Shetanis Zauber.

Fahrzeuge gelten als einheitliches Objekt. Die Reifen, die Windschutzscheibe, die Antenne und andere Fahrzeugteile bilden eine untrennbare Einheit. Aus diesem Grund können Zauberer ihre Magie nicht gegen einzelne Teile eines Fahrzeugs einsetzen. Ein Zauberspruch, der auf einzelne Ziele wirkt, beeinflußt das gesamte Fahrzeug mit all seinen Teilen und dem gesamten Zubehör. Ein Flächenzauber wirkt sowohl auf das Fahrzeug als auch auf die Insassen und die Fracht.

ELEMENTARE MANIPULATIONSZAUBER

Elementare Manipulationszauber erzeugen innerhalb einer bestimmen Fläche einen chaotischen physikalischen Effekt. Vergleichen mit weltlichen Waffen wirken elementare Manipulationszauber eher wie Sprengstoffexplosionen als wie gezielte Anti-Fahrzeug-Geschosse.
Gegen Fahrzeuge werden elementare Manipulationszauber daher wie normale Waffen behandelt. Das Schadensniveau sinkt um eine Stufe (T auf S, S auf M und so weiter) und die Kraftstufe wird um die Hälfte reduziert und außerdem um den Wert der Fahrzeugpanzerung. Falls die reduzierte Kraft des Zaubers die Panzerungsstufe des Fahrzeugs nicht überschreitet, hat der Zauber keinen Effekt auf das Fahrzeug. Für den Zauberer bedeutet das, daß der Zauber bereits scheitert, noch bevor er seine Hände verläßt.

ZAUBERSPRÜCHE GEGEN CHARAKTERE IN FAHRZEUGEN

Zauberer können einen Zauber gegen einen bestimmten Insassen oder den Fahrer wirken, vorausgesetzt, sie können ihn sehen. Motorradfahrer und Fahrer anderer offener Fahrzeuge sind Beispiele für verwundbare Charaktere. In gleicher Weise kann jedes Objekt Ziel eines Zaubers werden, das nicht Teil des Autos und für den Zauberer sichtbar ist. Fahrer und Fahrgäste, die völlig von einem Fahrzeug eingeschlossen und verdeckt sind, können nicht Ziel eines Zaubers werden, da die Sicht des Zauberers durch das Fahrzeug beeinträchtigt wird.
Mit der Ausnahme von elementaren Manipulationszaubern funktionieren Zaubersprüche nicht, wenn der Zauberer sein Ziel nicht sehen kann. Es genügt nicht, ungefähr zu wissen, wo sich das Ziel befindet. Beinahe alle Fahrzeuge des 21. Jahrhunderts verfügen über tönbare Scheiben, die Insassen die freie Sicht nach außen ermöglichen, gleichzeitig aber die Sicht aller Personen blockieren, die sich außerhalb des Fahrzeugs aufhalten. Ein Zauberer in einem Fahrzeug kann also Zauber nach außen wirken, während er gleichzeitig vor ähnlichen Angriffen von außen geschützt ist.
Natürlich kann ein Magier das Blickfeldproblem umgehen, indem er das störende Fenster zerstört (bzw. dies von einem Chummer erledigen läßt). Doch selbst dann könnte das Problem weiterhin bestehen, weil das Ziel vielleicht immer noch nicht sichtbar oder in Deckung ist, die einen Modifikator von +4 (für Teildeckung) auf die Hexereiprobe bewirkt.
Der Spielleiter bestimmt die genauen Folgen eines zerstörten Fensters. Als Faustregel mag gelten, daß ein zerstörtes Fenster bei Autos, LKW, Bussen und den meisten anderen Bodenfahrzeugen einem Zauberer die ungehinderte Sicht auf die Insassen eines Fahrzeugs ermöglicht. Zerstörte Fenster bei Wohnmobilen und ähnlichen Fahrzeugen mit kleinen Fenstern verschaffen ihm ein eingeschränktes Blickfeld, das einen Modifikator von +4 für die Hexereiprobe zur Folge hat. Die Sichtschlitze von Panzerfahrzeugen sind zu klein, um in das Innere des Fahrzeugs hineinsehen zu können. Es wäre also Munitionsverschwendung, solche Fenster zu zerstören. Außerdem verfügen die meisten gepanzerten Personenfahrzeuge über elektronische Kameras oder Periskope und sind nicht auf Fenster angewiesen.

FAHRZEUGE UND GEISTERDOMÄNEN

Fahrzeuginsassen befinden sich in der Domäne, durch die sich das Fahrzeug gerade bewegt. Aus diesem Grund sind Insassen

und Fahrzeuge recht verwundbar gegen die Kräfte von Naturgeistern. Schamanen müssen keinen Sichtkontakt besitzen, um einem Geist den Einsatz einer Kraft gegen Fahrzeuginsassen zu befehlen, vorausgesetzt, der Schamane und das Fahrzeug befinden sich in der Domäne des Geistes. Sobald ein Schamane die Domäne eines Geistes verläßt, verliert er alle verbleibenden Dienste (obwohl der Geist seinen letzten Befehl weiterhin ausführt). Ein Fahrzeug, das die Domäne eines Geistes verläßt, kann nicht mehr von dem Geist beeinflußt werden.

Tricky, eine Waschbärschamanin, flieht auf ihrem Motorrad vor einer Meute aus Gangern, die sie einem Ford Americar verfolgen. Sie fährt eine Haarnadelkurve in der King Street, und dann eine scharfe Wende, die sie in eine Sackgasse führt. Die Ganger bemerken sie nicht und brettern weiter die King Street entlang. Tricky weiß, daß die Ganger zurückkommen werden, sobald sie ihren Fehler bemerken. Also beschwört sie einen Stadtgeist.
Sowohl Tricky als auch die Ganger befinden sich auf den Straßen der Stadt, d. h. sie halten sich alle in der Domäne des Stadtgeistes auf. Tricky bittet den Stadtgeist, die Kraft Grauen gegen die Ganger einzusetzen. Obwohl Tricky die Ganger nicht sehen kann und keine Ahnung hat, wo sie gerade sind, wird der Geist sie finden, solange sie sich in den Straßen der Stadt aufhalten. Wenn Tricky jedoch eine Abkürzung durch ein Gebäude nimmt (was sie in die Domäne eines Herdgeistes bringt), kann sie dem Stadtgeist keine Befehle mehr erteilen. Wenn die Ganger eine Abkürzung durch den Stadtpark wählen (eine Walddomäne) kann der Geist nichts mehr gegen sie unternehmen.

RIGGER UND GEISTER

Rigger können Geister mit Fahrzeugen oder Drohnen angreifen, doch der Geist wird durch seine Immunität gegen Normale Waffen geschützt. Während sie eingestöpselt sind, können Rigger Geister nicht direkt unter Aufbringung ihrer Willenskraft angreifen, da sie ihren Willen auf die Riggerkontrolle, und nicht auf den Geist konzentrieren. Geister können ihren Willen gegen kybernetisch gesteuerte Fahrzeuge und Drohnen dagegen sehr wohl aufbringen ...

ZAUBERN INNERHALB EINES FAHRZEUGS

Das ständige Schaukeln eines Fahrzeuges macht es für einen Zauberer schwierig, das Ziel zu fixieren und im Auge zu behalten. Um diese Schwierigkeit widerzuspiegeln, werden die geeignete Modifikatoren aus der Tabelle **Manueller Einsatz von Waffen** (S. 153) auf Hexereiproben angerechnet, wenn ein Zauberer versucht, in einem Fahrzeug einen Zauber zu wirken.

ASTRALE PROJEKTION IN FAHRZEUGEN

Obwohl Zauberer astral projizieren können, während ihre fleischlichen Körper in Bewegung sind, könnte es ihnen unter Umständen Probleme bereiten, ihren Körper wiederzufinden. Wenn der Zauberer das Ziel oder die Route nicht kennt, muß er nach seiner körperlichen Hülle suchen. Siehe **Während du schliefst ...**, S. 174. Selbst wenn der Zauberer die Reiseroute kennt, wird es einige Zeit dauern, bis er seine körperliche Hülle wiedergefunden hat. Außerdem ist es äußerst schwierig, den astralen und den physischen Körper zu synchronisieren, wenn sich der physische Körper noch in Bewegung befindet. Aus diesem Grund muß dem Zauberer eine Intelligenz (8)-Probe gelingen, um in seinen Körper zurückzukehren. Ist die Probe erfolgreich, kehrt der Zauberer in seinen physischen Körper zurück. Falls nicht, verfehlt er seinen Körper und muß es noch einmal versuchen.

EINSATZ VON WAFFEN WÄHREND DER FAHRT

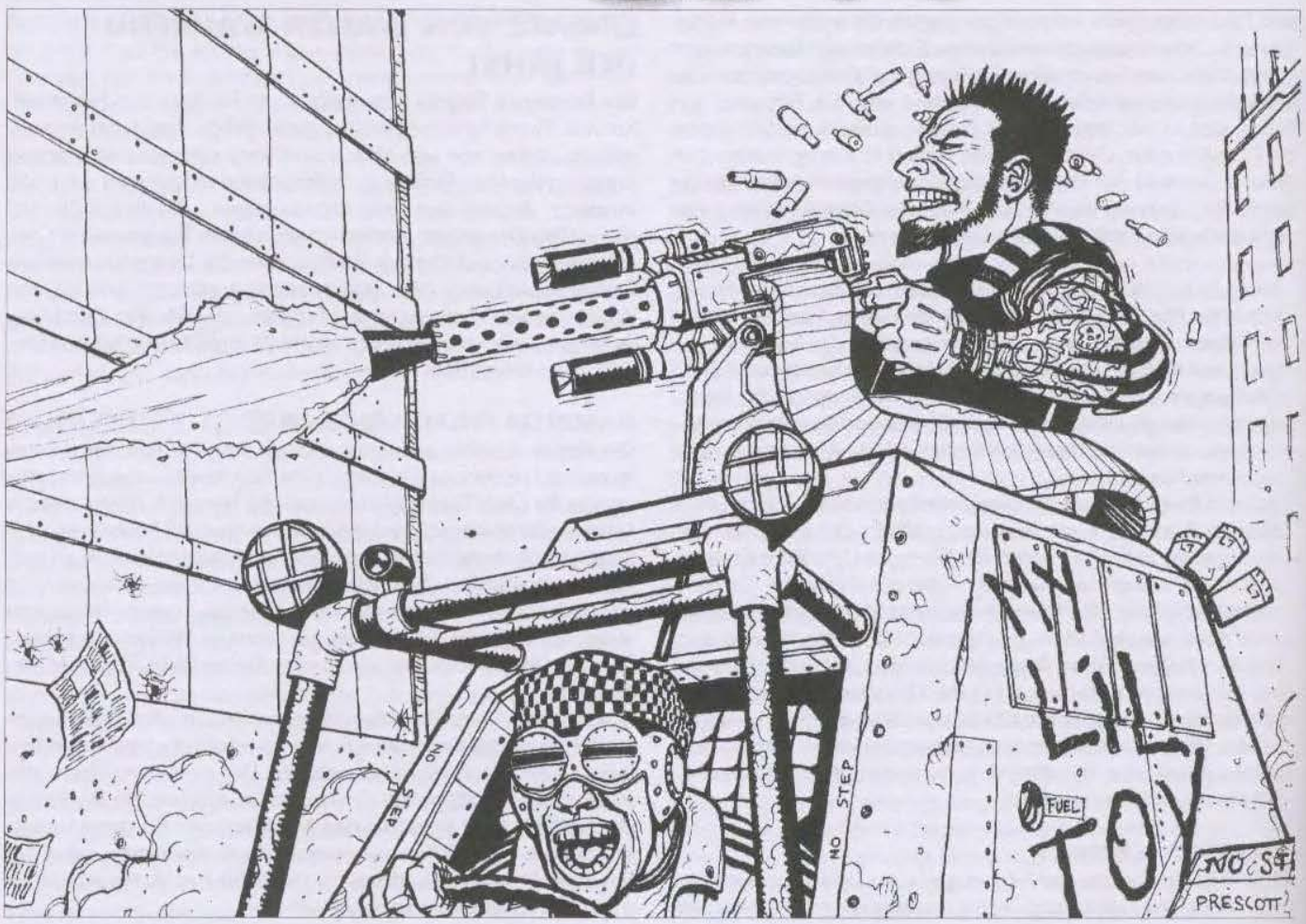
Die folgenden Regeln beschreiben die Einsätze von Feuerwaffen aus einem Fahrzeug heraus, ganz gleich, von wem sie ausgehen – sei es nun von einem Schützen, dem eingestöpselten Rigger, gelenkten Drohnen, selbstlenkenden Drohnen oder von Insassen, die sich aus dem Fenster lehnen. Die Regel für den manuellen Einsatz von Waffen kommen zum Tragen, wenn Charaktere in einem Fahrzeug Waffen ohne die Unterstützung von Sensoren abfeuern. Von einem sensorgestützten Einsatz von Waffen spricht man, wenn der Schütze mit Hilfe von Fahrzeugsensoren zielt. Dieser Abschnitt enthält auch Regeln für den Einsatz von Lenkwaffen.

MANUELLER EINSATZ VON WAFFEN

Die Regeln für den manuellen Einsatz von Waffen werden angewendet, wenn ein Charakter eine Handfeuerwaffe oder Fahrzeugwaffe ohne Sensorenunterstützung abfeuert. Rigger, die ein Fahrzeug kybernetisch steuern, können für den Einsatz von Fahrzeugwaffen ebenfalls die Regeln für den manuellen Einsatz von Waffen verwenden. Zwar ist das manuelle Zielen vielleicht nicht so präzise sind wie sensorgestütztes Zielen, doch es senkt auch nicht die Signatur des Fahrzeuges, dessen Waffen abgefeuert werden. Außerdem wird manuelles Zielen nicht von ECM beeinflußt.
Um eine montierte Fahrzeugwaffe abzufeuern, muß der Charakter die Fertigkeit Geschütze einsetzen oder auf eine andere Fertigkeit bzw. ein Attribut ausweichen. Um eine Handfeuerwaffe abzufeuern, benötigt der Charakter die entsprechende Fertigkeit; er ist jedoch ebenfalls den Modifikatoren für den Manuellen Einsatz von Waffen ausgesetzt, da er von einem Fahrzeug aus schießt. (Der Modifikator von +2 für das Abfeuern nichtmontierter Waffen beispielsweise).
Ganz gleich, ob nun die Fertigkeit Geschütze oder eine andere Fertigkeit eingesetzt wird, gelten die normalen Fernkampfregeln (siehe **Fernkampf**, S. 109). Zusätzlich zu der Tabelle Fernkampfmodifikatoren (siehe **Kampf**, S. 112) kommen sämtliche geeigneten Modifikatoren aus der Tabelle **Manueller Einsatz von Waffen** (S. 153) zum Tragen.
Modifikatoren durch Smartverbindungen gelten nur, wenn sowohl der Schütze als auch die Fahrzeugwaffe mit der entsprechenden Hardware ausgestattet sind. Darüber hinaus bieten montierte Fahrzeugwaffen Rückstoßkompensation, die zu der Rückstoßkompensation durch eventuell vorhandenes normales Feuerwaffenzubehör addiert wird. Waffen, die von einer fest montierten Fahrzeughalterung aus abgefeuert werden, reduzieren den unmodifizierten Rückstoß um die Hälfte (abrunden). Erst nachdem dieser Abzug veranschlagt wurde, werden die Abzüge von Rückstoßkompensation durch normales Feuerwaffenzubehör angerechnet. (Diese Kompensation hebt den doppelten unkompensierten Rückstoßmodifikator für Schwere Waffen auf; siehe **Kampf**, S. 111.)

MANUELLER EINSATZ VON WAFFEN – TABELLENSCHLÜSSEL

Angreifende Drohne geht/läuft: Diese Modifikatoren werden nur dann angerechnet, wenn sich eine Drohne mit mechanischen Beinen fortbewegt.
Relative Richtung: Wenn sich der Angreifer und das Ziel aufeinander zubewegen (oder einer den anderen überholt), wird der Bewegungsmodifikator um 1 gesenkt. Entfernen sich Angreifer und Ziel voneinander (oder entfernt sich der eine von dem anderen), erhöht sich der Modifikator um 1. Der Modifikator für relative Richtung wird nicht angewendet, wenn Angrei-



fer und Ziel sich in etwa mit der gleichen Geschwindigkeit bewegen. Falls der Angreifer und das Ziel entlang der gleichen Richtungsachse bewegen, gilt der Modifikator ebenfalls nicht. Bewegen Angreifer und Ziel sich im rechten Winkel zueinander, gilt der Modifikator jedoch.

Relative Geschwindigkeit: Um die relative Geschwindigkeit für einen Angriff mit einer Waffe zu bestimmen, vergleichen Sie die Geschwindigkeit von Angreifer und Ziel. Bewegen sich sowohl der Angreifer als auch das Ziel mit weniger als 5 M/K, wird der Angriff wie ein normaler Fernkampfangriff behandelt. Bewegt sich nur einer der beiden mit weniger als 5 M/K, gilt ein Modifikator von +1 für jeweils 30 M/K, die sich das andere Fahrzeug in der Kampfrunde fortbewegt.

Abfeuern nichtmontierter Waffen: Für Charaktere, die eine Waffe abfeuern, die nicht an einer Fahrzeughalterung montiert ist, gilt ein Modifikator von +2. Ein typisches Beispiel ist ein Insasse, der sich aus dem Fenster lehnt, um mit einer Handfeuerwaffe zu schießen.

Fahrzeug des Angreifers ist beschädigt: Falls das Fahrzeug, von dem der Angriff ausgeht, beschädigt ist, wenden Sie einen Modifikator auf Basis des Schadens an, den das Fahrzeug erlitten hat. Schadensmodifikatoren von Fahrzeugen sind kumulativ mit Schadensmodifikatoren durch eine körperliche Verletzung oder Betäubungsschaden. (Nähere Informationen finden Sie unter **Fahrzeugschaden**, S. 145.)

SENSORGESTÜTZTER EINSATZ VON WAFFEN

Der Einsatz von Fahrzeugsensoren zum Abfeuern einer Waffe verbessert die Zielgenauigkeit einer Fahrzeugwaffe. Zwar erzielt man durch sensorgestütztes Zielen präzisere Schüsse als durch manuelles Zielen, doch der sensorgestützte Einsatz von Waffen ist auch anfällig für elektronische Störsignale (siehe **ECM**, S. 133). Drohnen, die nicht unter der direkten Kontrolle des Riggers stehen, zielen ausschließlich sensorgestützt.

Um Waffen sensorgestützt abzufeuern, muß das angreifende Fahrzeug (bzw. die angreifende Drohne) zunächst eine erfolgreiche Sensorprobe ablegen, um das Ziel mit den Sensoren zu erfassen (s. **Sensorproben**, S. 135). Um ein Ziel zu erfassen, genügt ein Erfolg. Die Sensorprobe zählt als Komplexe Handlung.

Nachdem die Waffe ihr Ziel erfaßt hat, legt der angreifende Charakter eine sensorgestützte Geschützeprobe ab. Der Spieler wirft eine Anzahl von Würfeln gleich der Geschützefertigkeit seines Charakters *zuzüglich* der halben Sensorstufe des Fahrzeugs (abrunden). Die Probe kann mit Würfeln aus dem Kampfpool verstärkt werden. Drohnen, die nicht von einem Rigger gesteuert werden, verwenden anstatt der Geschützefertigkeit ihre Autopilotstufe. Der Mindestwurf für diese Probe entspricht der Signaturstufe des Ziels, auf die geeignete Modifikatoren angerechnet werden (siehe Tabelle **Sensorgestützter Einsatz von Waffen**, S. 154). Die sensorgestützte Geschützeprobe zählt als Komplexe Handlung.

SENSORGESTÜTZTER EINSATZ VON WAFFEN – TABELLENSCHLÜSSEL

Urbane Umgebung: Dieser Modifikator gilt, wenn der Kampf in einem stark bebauten Gebiet stattfindet, beispielsweise in Innenstädten, in Industrieparks oder in jedem anderen größeren Gebiet eines Megaplexes, das nicht Wohnzwecken dient.

Direkte Sichtlinie: Dieser Modifikator wird angerechnet, wenn eine klare, unbehinderte Sichtlinie zwischen dem Schützen und dem Ziel besteht. Dies ist normalerweise bei Luft-Boden-Angriffen und Boden-Luft-Angriffen der Fall. Bei Boden-Boden-Angriffen gilt dieser Modifikator nur, wenn sich das Ziel in freiem, offenen Terrain befindet.

Unterbrochene Sichtlinie: Gilt für die meisten Boden-Boden-Angriffe. Für diesen Modifikator gibtes zahlreiche Ursachen (Rauch, Nebel, elektromagnetische Interferenzen und so weiter).

Aktives ECM/ECCM: Der Modifikator durch ECM erhöht den Mindestwurf um die Anzahl der Nettoerfolge, die das ECM-System bei seinem Erfolgswettstreit erzielt hat. ECCM-Systeme können diesen Modifikator aufheben; hierfür ist eine vergleichende Probe zwischen dem störenden ECM-System und dem ECCM-System erforderlich. Modifikatoren aufgrund von ECM- oder ECCM-Systemen gelten nur, wenn sich das angreifende Fahrzeug in einem anderen ECM-Feld als dem eigenen befindet (siehe **Elektronische Störsignale**, S. 138).

Rückstoßkompensation: Neben Feuerwaffenzubehör kompensieren auch Waffenhalterungen den Rückstoß. Waffen, die an einer fest montierten Halterung oder einem Turm angebracht sind, reduzieren den Rückstoß um die Hälfte (abrunden), ehe Rückstoßkompensation durch normales Feuerwaffenzubehör angerechnet werden.

Fahrzeug des Angreifers ist beschädigt: Falls das Fahrzeug, von dem der Angriff ausgeht, beschädigt ist, wenden Sie einen Modifikator auf Basis des Schadens an, den das Fahrzeug erlitten hat. Schadensmodifikatoren von Fahrzeugen sind kumulativ mit Schadensmodifikatoren durch eine körperliche Verletzung oder Betäubungsschaden. (Nähere Informationen finden Sie unter **Fahrzeugschaden**, S. 145.)

Steeler (Geschütze 4) ist in seinen Airstorm (einem T-Bird mit Sensorstufe 3 und einem an einem Geschützturm befestigten schweren Maschinengewehr) eingestöpselt und fliegt für eine Einheit gepanzerter Söldnerfahrzeuge die Luftunterstützung. Als er über die Kuppe eines Hügels fliegt, orten seine Sensoren einen Ferrari Appaloosa, der auf der in Richtung der Einheit führenden Straße patrouilliert. Steeler beschließt, daß es an der Zeit für einen kleinen Bleihagel ist, und legt eine Sensorprobe ab, um das Ziel zu erfassen.

Die Probe gelingt, also entscheidet sich Steeler für das sensorgestützte Abfeuern der Waffe. Der Grundmindestwurf für die sensorgestützte Geschützeprobe beträgt 5 (die Signatur des Appaloosa). Wenn wir einen Moment lang den Rückstoßmodifikator außer acht lassen, gilt für den Mindestwurf ein Abzug von –3, da der Airstorm eine direkte Sichtlinie zu dem Ziel herstellen kann. Der Mindestwurf beträgt also 2; Steeler wirft vier Würfel für seine Geschützefertigkeit und einen für die Sensorstufe des Airstorms (3 ÷ 2 = 1,5; abgerundet auf 1) gegen einen Mindestwurf von 2.

MANUELLER EINSATZ VON WAFFEN

Situation	Modifikator
Angreifende Drohne geht	+1
Schwieriges Gelände	+2
Angreifende Drohne läuft	+4
Schwieriges Gelände	+6
Relative Richtung von Angreifer und Ziel	
Bewegen sich aufeinander zu	–1
Entfernen sich voneinander	+1
Relative Geschwindigkeit von Angreifer und Ziel (wenn sich beide bewegen)	
Ungefähr gleich	0
Geschwindigkeitsunterschied bis zum zweifachen der Eigengeschwindigkeit	+2
Geschwindigkeitsunterschied bis zum dreifachen der Eigengeschwindigkeit	+4
Geschwindigkeitsunterschied größer als das Dreifache der Eigengeschwindigkeit	+6
Angreifer **oder** Ziel bewegt sich nicht	+1 für jeweils 30 M/K
Manöverwerte	
Manöverwert des Angreifers überschreitet den Manöverwert des Ziels um mehr als 10	–1
Manöverwert des Ziels überschreitet den Manöverwert des Angreifers um mehr als 10	+1
Fahrzeugmodifikatoren	
Abfeuern einer nichtmontierten Waffe	+2
Fahrzeug des Angreifers ist beschädigt	+ Schadensmodifikator
Bewegung in offenem/normalem Terrain	0
Bewegung in schwierigem Terrain	+2
Bewegung in unwegsamem Terrain	+4
Bewegung in einem Gefecht	+2
Größe/Art des Ziels	
Mensch/Metamensch/menschengroßes Lebewesen	0
Kleines Lebewesen (kleiner als ein Drittel der Größe eines Menschen)	+1
Großes Lebewesen (mehr als dreifache Größe eines Menschen)	–1
Kleine Drohne	+1
Motorrad	0
Auto	–1
Limousine/Leichter LKW	–1
Schwerer LKW/Zugmaschine mit Anhänger	–3
Gewöhnliches Boot	–1
Luxusjacht	–3
Frachter/Öltanker	–8
Ultraleicht-Fluggerät	0
Tragflächenmaschine	–2
Linienflugzeug	–6
Helikopter	–2
LTA Luftfahrzeug (Zeppelin)	–6
LAV (T-Bird)	–3
Bodenfahrzeug (Militärisches Fahrzeug oder Sicherheitsfahrzeug)	–3

EINSATZ VON DROHNEN

Rigger können unbemannte Fahrzeuge (genannt Drohnen) über ein sogenanntes Fernsteuernetzwerk kontrollieren. In dem nachstehenden Abschnitt befinden sich die Regeln für den Einsatz von Drohnen und Fernsteuernetzwerken.

DROHNEN

Drohnen sind unbemannte Fahrzeuge, die über Riggernetzwerke wie Fernsteuerdecks oder Sicherheitssysteme gesteuert wer-

SENSORGESTÜTZTER EINSATZ VON WAFFEN

Situation	Modifikator
Urbane Umgebung	+2
Direkte Sichtlinie	–3
Unterbrochene Sichtlinie	0
Aktives ECM	Unterschiedlich
Aktives ECCM	Unterschiedlich
Rückstoß	
Halbautomatisch	+1 für zweiten Schuß in derselben Kampfphase
Salvenfeuer	+2 pro Salve in der derselben Kampfphase
Automatikfeuer	+1 pro Geschoß, das in derselben Kampfphase abgefeuert wurde
Schwere Waffen	2 x unkompensierter Rückstoß
Rückstoßkompensation	Spezial
Verletzter Angreifer	+ Schadensmodifikator
Angreifendes Fahrzeug beschädigt	+ Schadensmodifikator

den können. Beinahe jedes Fahrzeug, vom Spielzeugauto über zwerggroße Rotordrohnen und schäferhundgroße Bodenpatrouillenfahrzeuge bis hin zum Turbosportwagen können als Drohnen eingesetzt werden.

Der wichtigste Unterschied zwischen einer Drohne und einem gewöhnlichen Fahrzeug ist das Vorhandensein einer Autopilotstufe. Diese Stufe gibt die Fähigkeit einer Drohne an, bis zu einem gewissen Grad unabhängig von der Kontrolle des Riggers zu handeln.

Eine Drohne muß mit einem Fahrzeugadapter ausgestattet sein, damit der Rigger sie steuern kann, benötigt jedoch keine Datenbuchse (es sei denn, der Rigger möchte sich physisch in das Fahrzeug einstöpseln). Alle Drohnen, die keine Insassen befördern können, sind normalerweise ab Werk für die Steuerung durch den Rigger ausgelegt. Passagierfahrzeuge oder größere Passagierdrohnen sind nicht zwangsläufig für Fernsteuerung ausgelegt, können jedoch meistens vom Hersteller, einem Mechaniker oder sogar dem Rigger selbst angepaßt werden (siehe **Riggerausrüstung**, S. 305).

Modus Operandi

Alle angegliederten Drohnen (siehe **Netzwerkliste**, S. 156) arbeiten entweder im Primärmodus oder im Sekundärmodus. Der Rigger kann immer nur eine Drohne seines Netzwerkes im Primärmodus steuern. In diesem Modus kontrolliert der Rigger die Drohne, als wäre er direkt in sie eingestöpselt. Er kann Kampf- und Steuerpoolwürfel einsetzen und bekommt für alle Proben die Boni seiner Riggerkontrolle.

Erfolgsproben für Drohnen, die im Sekundärmodus laufen, werden statt dessen mit den Autopilotstufen anstelle Fertigkeits- oder Attributsstufen des Riggers gewürfelt. Proben für Drohnen, die sich im Sekundärmodus befinden, können weder mit Würfeln aus dem Kampfpool noch mit Würfeln aus dem Steuerpool unterstützt werden.

Wenn ein Rigger in eine Primärdrohne springt, d. h. sieht, was sie sieht, und hört, was sie hört, kann er seine Umgebung ausschließlich mit den Sensoren dieser Drohne wahrnehmen. Die Sensoren seiner Sekundärdrohnen liefern ihm nur beiläufige Hintergrundinformationen. Wenn er diese verarbeiten will, muß er dafür eine Komplexe Handlung aufwenden. Außerdem unterliegen Verständnisproben der Sekundärdrohnen einem Mindestwurfmodifikator von +2, da der Rigger seine Befehle während der Steuerung der Primärdrohne erteilt (siehe **Die Erteilung von Befehlen**, S. 157).

Kapitänsmodus

Anstatt selbst in Drohnen zu springen, kann der Rigger sämtliche Drohnen seines Netzwerkes über die Masterkontrolle seines Fernsteuerdecks kontrollieren. Rigger nennen das „im Kapitänsstuhl sitzen" oder „Kapitänsmodus".

Im Kapitänsmodus kann ein Rigger für keine seiner Drohnen Kampf- oder Steuerpoolwürfel einsetzen. Dies ist der einzige Drohnenmodus, der auch Charakteren zur Verfügung steht, die keine kybernetische Riggerkontrolle besitzen (Charaktere mit Datenbuchse und einem Fernsteuerdeck können Drohnen auf diese Weise kontrollieren).

Nachdem sie knapp dem Hinterhalt entkommen sind, als der sich das Treffen mit ihrem angeblichen Johnson entpuppt hat, haben sich Rigger X und sein Team in ihre Zuflucht gerettet. Rigger X hat drei seiner Drohnen im Einsatz – eine Überwachungsdrohne, eine Doberman-Patrouillendrohne und eine bewaffnete Rotordrohne. Er kontrolliert sein Netzwerk im Kapitänsmodus und überwacht die Meldungen aller Drohnen gleichzeitig.

Die Überwachungsdrohne meldet einen Mitsuhama-Sicherheitstransporter, der sich ihrem Aufenthaltsort nähert, und löst einen Alarm aus. Obwohl er im Kapitänsstuhl sitzt, erhält Rigger X seinen normalen Initiativebonus, durch den seine Initiative um 2W6 steigt (und er als erster handelt). Falls er jedoch seinen Drohnen den Befehl zum Angriff geben würde, erhielte keine die Boni seiner Poolwürfel, und alle Drohnen müßten in sämtlichen Erfolgsproben ihre Autopilotstufe anstelle der Fertigkeits- oder Attributswerte von Rigger X einsetzen.

Die Rotordrohne ist dem MCT-Transporter am nächsten, weshalb X in das Riggermodul dieser Drohne springt und sie zu seiner Primärdrohne macht. Er kontrolliert die Drohne jetzt direkt und kann die Würfel seines Kampf- und Steuerpools für die Proben der Drohne einsetzen. Wenn er jedoch sehen wollte, was seine anderen Drohnen zu melden haben, müßte er darauf eine komplexe Handlung verwenden. Würde er außerdem dem Doberman den Befehl zum Angriff geben, unterläge die Drohne einem Modifikator von +2 bei ihrer Verständnisprobe.

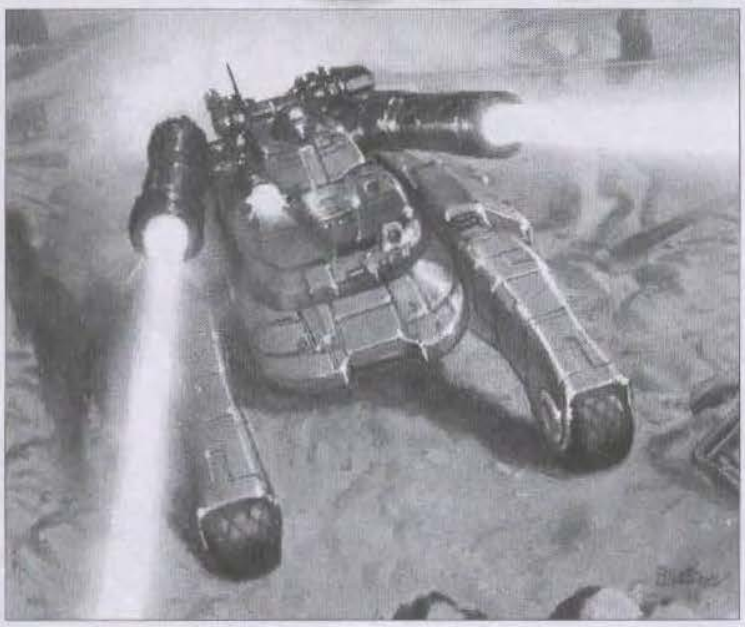
FERNSTEUERNETZWERKE

Ein Fernsteuernetzwerk besteht aus zwei grundlegenden Elementen: einem Fernsteuerdeck (FSD) und den angeschlossenen Drohnen. Das FSD ist die zentrale Kontrollstation, von der aus der Rigger die Bewegungen aller seiner Drohnen überwacht und steuert. Das Deck sichert außerdem die elektronische Integrität des Netzwerks, einen stabilen Datenfluß und kontert automatisch feindliche Übernahmeversuche.

Aufgrund der riesigen Datenmengen, die über Funk übertragen werden müssen, setzen Fernsteuernetzwerke drei verschiedene Frequenzen ein, um die Drohnen zu befehligen und zu steuern: den Kommando-, den Simsinn- und den Systemkanal. Der Kommandokanal überträgt die Befehle, die die Bewegungen und Handlungen der Drohnen steuern, sowie die situationsbezogenen Informationen und den Informationsabgleich zwischen Drohnen und Fernsteuerdeck. Der Simsinnkanal bewältigt den Austausch von Audio-, optischen und Simsinndaten zwischen Drohnen, FSD und Rigger. Der Systemkanal transportiert Daten, die zur Überprüfung der Integrität des Netzwerks dienen und den Status der Drohnen überwachen.

Netzwerkliste
Die Netzwerkliste des FSD ist eine Datei, mit der das Deck alle Drohnen unter seiner Kontrolle identifiziert. Nur Drohnen, die sich auf der Netzwerkliste befinden, dürfen mit dem Deck Kontakt aufnehmen. Hierdurch wird das Netzwerk vor unerwünschten Eindringlingen geschützt, die versuchen könnten, die Netzwerkkommunikation durch falsche Daten zu sabotieren oder gar die Kontrolle über das System an sich zu reißen.
Die Netzwerkliste kann eine Anzahl von Drohnen umfassen, die maximal der doppelten Stufe des Fernsteuerdecks entsprechen darf. Aktiv kann das Deck jedoch nur eine Anzahl von Drohnen steuern, die seiner Stufe entspricht.
Alle Drohnen des Netzwerks besitzen entweder den Status aktiv oder passiv. Aktive Drohnen stehen unter direkter Kontrolle des FSD und können von ihm Befehle erhalten und nehmen an seiner Datenübertragung teil. Passive Drohnen sind unabhängig von den direkten Befehlen des Decks. Infolgedessen kann der Rigger nicht durch die Sensoren einer passiven Drohne sehen oder sie steuern. Passive Drohnen können außerdem nicht mit anderen Drohnen des Netzwerks kommunizieren.
Um einer Drohne einen neuen Status zu erteilen, ist eine einfache Handlung erforderlich. Der Austausch einer aktiven durch eine passive Drohne erfordert also 2 einfache Handlungen oder 1 komplexe Handlung (eine einfache Handlung zum Lösen der aktiven Drohne und eine einfache Handlung zur Aktivierung der passiven Drohne). In der Kampfrunde ihrer Aktivierung kann die Drohne nicht handeln.

Josie Cruise besitzt ein Fernsteuerdeck der Stufe 4. Die Netzwerkliste kann die Übertragungsprotokolle von bis zu acht Drohnen enthalten, jedoch kann Josie nur vier davon aktiv steuern. Momentan hat Josie sechs Drohnen auf ihrer Netzwerkliste, eine bewaffnete Luftüberwachungsdrohne, zwei bewaffnete Luftaufklärer, zwei bewaffnete Patrouillenfahrzeuge und ihren Kommandovan.
Josie hat die Aufklärung für ihr Shadowrunnerteam übernommen. Sie hat ihren Kommandovan, die Überwachungsdrohne und die beiden Luftaufklärer in ihr aktives Netzwerk aufgenommen, was dem Team beträchtliche Luftunterstützung verschafft. Während das Team sich in die Hauptproduktionsanlage vorarbeitet, entdeckt einer der Luftaufklärer ein Sicherheitsteam, das sich auf die Runner zubewegt. Josie entscheidet sich, die Sicherheitskräfte mit Sperrfeuer einzudecken, um ihren Teammitgliedern ein wenig mehr Zeit zu verschaffen.
Sie würfelt ihre Initiative und erhält eine 19, womit sie in der ersten Kampfrunde zwei Handlungen besitzt. In ihrem ersten Initiativedurchgang verwendet sie ihre erste einfache Handlung, um die Überwachungsdrohne aus dem aktiven Netzwerk zu lösen. Mit der zweiten einfachen Handlung aktiviert sie eines der bewaffneten Patrouillenfahrzeuge, damit sie es in ihrem nächsten Initiativedurchgang einsetzen kann.



Auswurfschock
Da die Hardware der Riggerkontrolle mit tieferen Gehirnregionen des Riggers verbunden ist, kann die Wirkung des Auswurfschocks auf Rigger sehr viel ernster ausfallen als bei Deckern. Wann immer ein Rigger aus einem Fernsteuernetzwerk ausgeworfen wird, treten folgende drei Ereignisse ein:

- Der Rigger erleidet zehn Kampfrunden lang normale Desorientierung infolge des Auswurfs.
- Während dieser zehn Kampfrunde unterliegen alle Erfolgsproben des Riggers einem Modifikator von +2.
- Der Rigger erleidet durch bioneurales Feedback (FSD-Stufe +4)S Betäubungsschaden.

Wenn er unfreiwillig aus einem Fahrzeug ausgestöpselt wird (allerdings nicht durch die Zerstörung des Fahrzeugs), erhält der Rigger durch den Auswurfschock 5S Betäubungsschaden, plus die übliche Desorientierung.
Die Dauer dieser Desorientierung kann der Rigger reduzieren, indem er eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 4 ablegt. Teilen Sie 30 Sekunden durch die Anzahl der Erfolge (aufrunden), um zu bestimmen, wie viele Sekunden der Rigger desorientiert ist, und teilen Sie dieses Ergebnis durch 3 (aufrunden) um die Anzahl der Kampfrunden zu bestimmen, die die Desorientierung dauert.

HANDLUNGEN
Die folgende Liste beschreibt die Handlungen, die ein Rigger mit einem Fernsteuerdeck ausführen kann.

Freie Handlungen
Sensoren aktivieren/deaktivieren: Ein Rigger kann die Sensoren einer einzelnen Drohne aktivieren oder deaktivieren. Aktivierte Sensoren liefern ab Beginn der nächsten Kampfphase Informationen.
ECM/ECCM aktivieren/deaktivieren: Der Rigger kann das ECM/ECCM einer einzelnen Drohne aktivieren oder deaktivieren. Das aktivierte ECM / ECCM ist ab Beginn der nächsten Kampfrunde aktiv.
Waffensystem einschalten/abschalten: Ein kann einer einzelnen Drohne das Kommando erteilen, ein bestimmtes Waffensystem zu aktivieren oder zu deaktivieren. Es kann immer nur ein Waffensystem gleichzeitig aktiv sein. Der Austausch von Waffensystem erfordert nur eine freie Handlung.
Handlung verzögern: Der Rigger kann nach den normalen Regeln seine Handlung hinauszögern.
Statusbericht abfragen: Ein Rigger kann Position, Richtung und Geschwindigkeit, Schadensreport und/oder gegenwärtige Befehle einer Drohne abfragen.
Beobachten: Ein Rigger kann beiläufig die Sensorinformationen einer Drohne beobachten. Wenn er sich im Kapitänsmodus befindet (siehe S. 154), kommt hierfür jede Drohne in Frage, die auf seiner Netzwerkliste steht. Wenn der Rigger in eine Drohne gesprungen ist, kann er nur durch die Sensoren dieser primären

Drohne sehen. Diese Handlung entspricht der normalen freien Handlung Beobachten, S. 105.
Wenn der Rigger in eine primäre Drohne gesprungen ist, muß er eine komplexe Handlung aufwenden, um durch die Sensoren einer anderen Drohne zu sehen (siehe **Modus Operandi**, S. 154).
Ein Wort sprechen: Rigger können diese Handlung nach den normalen Kampfregeln ausführen.

Einfache Handlungen
Status einer Drohne ändern: Ein Rigger kann den Status einer Drohne seines Netzwerkes von aktiv zu passiv ändern oder umgekehrt.
Genau beobachten: Ein Rigger kann genaue Beobachtungen durch die Sensoren einer einzelnen Drohne anstellen (S. 106), wenn er sich im Kapitänsmodus befindet. Wenn er in eine Drohne gesprungen ist, stehen ihm hierfür nur die Sensoren seiner primären Drohne zur Verfügung.
In primäre Drohne springen: Der Rigger übernimmt die direkte Kontrolle einer Drohne (siehe **Modus Operandi**).
In den Kapitänsstuhl zurückkehren: Der Rigger beendet seine direkte Kontrolle einer Drohne und überwacht wieder den Status aller angeschlossenen Drohnen (siehe **Modus Operandi**).

Komplexe Handlungen
Ein Waffensystem abfeuern: Ein Rigger kann ein aktiviertes Waffensystem einer einzelnen Drohne abfeuern (siehe **Sensorgestützter Einsatz von Waffen**, S. 152). Wenn der Rigger seine primäre Drohne direkt steuert, kann er diese Handlung nicht mit einer sekundären Drohne ausführen. Rigger, die über eine Cyberverbindung arbeiten, können ihren Kampfpool nur über die primäre Drohne zum Einsatz bringen (siehe **Modus Operandi**).
Einen Befehl erteilen: Ein Rigger kann einer Drohne oder einer Gruppe von Drohnen einen Befehl erteilen. Siehe **Die Erteilung von Befehlen** auf dieser Seite.
Durch sekundäre Drohnen beobachten: Wenn der Rigger eine primäre Drohne direkt kontrolliert, muß er eine komplexe Handlung aufwenden, um die Sensoren einer sekundären Drohne zu beobachten (wie in der freien Handlung Beobachten). Siehe **Modus Operandi**.
Eine Drohne steuern: Wenn er in eine Drohne gesprungen ist, kann der Rigger sie direkt steuern. Er kann sie jede der fünf Standardhandlungen ausführen lassen: beschleunigen, bremsen, manövrieren, rammen und sich verbergen. Er erhält seine Steuer- und Kampfpoolwürfel. (Siehe **Fahrzeugkampf**, S. 138).

DIE ERTEILUNG VON BEFEHLEN

Wenn Rigger in Fernsteuerdecks eingestöpselt sind, können sie in dem Moment, in dem sie ihre eigenen Handlungen festlegen, auch Befehle an Drohnen erteilen (Schritt 3A der **Kampfrundensequenz**, S. 104). Um einer Drohne einen Befehl zu erteilen, ist eine komplexe Handlung nötig.
Der Rigger kann nur einen Befehl an eine einzelne Drohne erteilen, unabhängig davon, wie viele Drohnen sein Fernsteuerdeck kontrolliert. Der Rigger mag zwar beispielsweise zwei Drohnen steuern, könnte jedoch in einer komplexen Handlung nur an eine von beiden einen Befehl erteilen. Wenn jedoch mehr als eine Drohne identische Befehle erhält (beispielsweise: „Dieses Ziel angreifen" oder „Weg hier"), kann der Rigger sie als Gruppe befehligen. Die Maximalanzahl von Drohnen, die ein Rigger befehligen kann, wird durch die Stufe des Fernsteuerdecks bestimmt (siehe **Netzwerkliste**, S. 156).
Wenn der Rigger in eine primäre Drohne gesprungen ist, steuert er diese Drohne, als würde er sie selbst fahren. Er muß keine komplexe Handlung verwenden, um diese Drohne zu befehligen, doch er muß eine komplexe Handlung investieren, um *andere* Drohnen zu befehligen.
Ein Rigger kann kurze Befehle erteilen, wie „umkreise dieses Gebiet", „feuere auf jeden, der durch diese Tür kommt", „folge diesem Wagen" und ähnliches. Je genauer und komplexer der Befehl wird, desto größer ist jedoch die Chance, daß der Autopilot der Drohne den Faden verliert. Der Spielleiter sollte die Komplexität des Befehls (anhand der **Fertigkeiten-Erfolgstabelle** auf S. 92) beurteilen, einen Mindestwurf festlegen, ihn dem Rigger mitteilen und ihm die Möglichkeit geben, den Befehl umzuformulieren, bevor er ihn endgültig erteilt.
Der Spieler legt dann eine Verständnisprobe für die Drohne ab und würfelt mit einer Anzahl von Würfeln, die der Pilotenstufe entspricht, gegen den vom Spielleiter festgelegten Mindestwurf. Wenn er mindestens einen Erfolg erzielt, hat die Drohne den Befehl verstanden und führt ihn aus. Je mehr Erfolge sie erzielt, desto mehr „Spielraum" besitzt die Drohne bei der Ausführung des Befehls, und desto intelligenter wird sie ihn ausführen. Der Spielleiter kann dem Rigger sogar die Erlaubnis geben, der Drohne eine Anweisung für den Fall zu erteilen, daß ein Ereignis eintritt, daß seinen Instruktionen zuwiderläuft.
Außerdem kann der Rigger die Spezialisierung Programmieren seiner Computerfertigkeit einsetzen, um seinen Drohnen beim Verständnis seiner Befehle zu helfen. Durch diese Spezialisierung wird der Rigger trainiert, seine Befehle klar strukturiert und logisch zu erteilen. Der Rigger kann eine Anzahl von Würfeln, die seiner Spezialisierungsstufe entspricht, auf die Würfel der Verständnisprobe aufschlagen, bis zu einem Maximum der Pilotenstufe des Drohnen. Für diese Probe können keine anderen Würfelpools eingesetzt werden.
Bei Erfolgproben setzen Drohnen, die nicht direkt von dem Rigger kontrolliert werden, ihre Pilotenstufe statt den Fertigkeiten des Riggers oder seiner Attribute ein. Drohnen erhalten keine Würfelpools.
Alle Drohnen in einem Fernsteuernetzwerk handeln in derselben Phase wie der Rigger, egal ob dieser sie kontrolliert oder nicht. Der Rigger handelt zuerst, dann folgen alle Drohnen.

MAGIE

Im Jahre 2011 veränderte das Erwachen das Antlitz der Welt, indem es die Magie Wirklichkeit werden ließ. In der Sechsten Welt besitzen manche die seltene Gabe, sich die Kraft der Magie zunutze machen zu können. Sie nennt man die *Erwachten*.

In *Shadowrun* ist ein Erwachter ein Charakter mit einem Magieattribut von 1 oder größer. Charaktere mit einem Magieattribut von 0 sind mundan. Erwachte Charaktere verfügen über verschiedene magische Fertigkeiten und Fähigkeiten. Erwachte Charaktere, die magische Fertigkeiten studieren und einsetzen, sind Zauberer. Andere Erwachte Charaktere meistern die Magie, die ihnen selbst innewohnt, und verleihen sich erstaunliche körperliche Kräfte. Sie werden *Adepten* genannt.

Die Vollzauberer folgen zwei verschiedenen Traditionen. Eine Tradition, auch Schule genannt, ist ein System von Glaubenssätzen und Techniken, mit denen der Magier seine Magie wirkt. Die Tradition beeinflußt die Erscheinung und das Auftreten des Zauberers und wirkt sich auch auf die Art aus, wie er die Magie erlernt und anwendet. Die Entscheidung für eine der beiden Traditionen zeichnet das gesamte Leben eines Zauberers. Sobald er seinen persönlichen Pfad betreten hat, gibt es kein Zurück mehr.

Ein Anhänger der schamanischen Tradition ist ein Schamane. Schamanen nutzen die Kraft der Natur um sich herum und ihre eigenen Emotionen als Fokus und Antrieb für ihre Magie. Magisches Wissen offenbart ihnen ihr *Totem*.

Anhänger der hermetischen Tradition sind Magier. Hermetische Magie ist die Magie des Intellekts. Magier betrachten das Universum als komplexes System von Kräften, die mit den richtigen Formeln und Ritualen manipuliert und gestaltet werden können. Ihr magisches Wissen ist das Produkt intensiver Forschung und Studien.

Die *Ki*-Adepten folgen ihrem eigenen, einzigartigen Pfad, dem Pfad des Körpers. Sie streben danach, Geist und Körper in Perfektion zu vereinen und so die ihnen innewohnenden magischen Kräfte freizusetzen. *Ki*-Adepten erlernen ihre einzigartigen Fähigkeiten durch Meditation und den ständigen Prozeß der Selbstfindung.

MANA

Die Erwachte Welt ist von *Mana* durchdrungen, den Energien der Magie. Mana ist unsichtbar und auch mit den übrigen Sinnen nicht wahrnehmbar. Es kann durch Technik weder gemessen, geortet noch beeinflußt werden. Dies kann nur der Geist eines Erwachten. Mana reagiert auf starke Emotionen und gehorcht dem Willen der Erwachten. Es ist der Treibstoff für Hexerei und Beschwörungen und ermöglicht es Zauberern, Magie zu wirken und Geister herbeizurufen. Für *Ki*-Adepten und die zahlreichen Erwachten Kreaturen der Sechsten Welt ist Mana der Lebenssaft, der ihnen ihre unvergleichlichen Kräfte verleiht (siehe *Kräfte* im Kapitel **Geister und Drachen**, S. 260).

DAS MAGIEATTRIBUT

Magie ist ein Spezialattribut, das nur Erwachte Charaktere besitzen. Es ist das Maß für die magische Kraft eines Charakters. Die Höhe der Magie entspricht zu Anfang der abgerun-

deten Essenz des Charakters. Ein Charakter mit einer Essenz von 5,8 hat beispielsweise ein Magieattribut von 5. Essenzverluste (durch Cyberware oder auf andere Weise) reduzieren automatisch auch das Magieattribut, wobei weiterhin abgerundet wird. Wenn der Charakter mit Essenz 5,8 und Magie 5 also noch einen weiteren Punkt Essenz verlieren würde, fiele seine Essenz auf 4,8, seine Magie jedoch auf 4 Punkte (4,8 abgerundet).

Magieverlust
Ein Sinken des Magieattributes kann auf zahlreiche Ursachen zurückzuführen sein. Unter anderem können Tödlicher körperlicher Schaden und schlechte medizinische Behandlung (s. S. 129), die Mißhandlung des Körpers mit Drogen oder anderen schädlichen Substanzen, Abweichungen vom Pfade des Totems (S. 163) oder eine Verdrängung im astralen Kampf (S. 175) zu Magieverlust führen. Diese Schocks zerstören das empfindliche körperliche/spirituelle Gleichgewicht, auf das der Erwachte zum Wirken seiner Magie angewiesen ist. Wenn eine Probe auf Magieverlust verlangt wird, würfeln Sie mit 2W6. Wenn das Gesamtergebnis gleich oder niedriger als Ihr bisheriges Magieattribut ist, sinkt es um einen Punkt. Ansonsten passiert nichts. Ein Ergebnis von 2 hat *immer* den Verlust eines Magiepunktes zur Folge.
Adepten, die einen Teil ihrer Magie verlieren, büßen manche ihrer Adeptenkräfte ein (siehe **Adeptenkräfte**, S. 168).
Wenn das Magieattribut eines Charakters jemals auf 0 fallen sollte, „brennt" er innerlich aus, verliert alle seine magischen Fähigkeiten und wird für immer mundan. Er behält sein ganzes magisches Wissen und seine magischen Fertigkeiten, kann sie jedoch nicht mehr einsetzen. Seine aktiven magischen Fertigkeiten werden zu bloßen theoretischen Wissensfertigkeiten.

KRAFT
Magische Dinge wie Zaubersprüche, Geister und magische Gegenstände (Foki) besitzen eine Kraftstufe, die ihre magische Kraft mißt. Die Kraft eines Zaubers ist der Mindestwurf für die Widerstandsprobe seines Opfers und gibt auch die Stärke des Zaubers an. Die Kraft eines Geistes gibt ebenso seine Stärke an etc.

ZAUBERER
Zauberer setzen die magischen Fertigkeiten Hexerei und Beschwören ein, um Magie zu wirken. Auf der Astralebene besitzen sie verschiedene Fähigkeiten (s. S. 171). Es gibt zwei Arten von Zauberern: Voll- und Aspektzauberer.

VOLLZAUBERER
Vollzauberer beherrschen die volle Bandbreite von Fähigkeiten, über die ihre jeweilige Tradition gebietet. Sie können die Fertigkeiten Hexerei und Beschwören benutzen (s. S. 177 und 184), verfügen über astrale Wahrnehmung und beherrschen die astrale Projektion (s. S. 171 und 173) und benutzen Foki, um ihre magischen Fertigkeiten zu vergrößern.

ASPEKTZAUBERER
Aspektzauberer beherrschen nur einen Aspekt ihrer jeweiligen Tradition. Sie besitzen astrale Wahrnehmung, verfügen jedoch nicht über die Fähigkeit zur astralen Projektion. Sie können Foki binden und benutzen, jedoch nur innerhalb ihre Bereichs. Ansonsten gelten für sie die gleichen Regeln wie für Vollzauberer.
Aspektzauberer werden von Vollzauberern hin und wieder verächtlich „halbe Mundis" (halb mundan), „Groggies" oder „Schlafwandler" (halb Erwacht) genannt. Dennoch gibt es viele Aspektzauberer, die innerhalb ihres Spezialgebietes fähiger und mächtiger sind als Vollmagier.

Beschwörer
Beschwörer können die Fertigkeit Beschwören benutzen, jedoch keine Hexerei ausüben. Sowohl Schamanen wie auch Magier können Beschwörer werden. Hinsichtlich der Beschwörungen gelten für sie die normalen Regeln ihrer Tradition. Schamanistische Beschwörer erhalten gegebenenfalls auch ihre Totemmodifikatoren.

Elementaristen
Elementaristen sind immer Magier. Elementaristen können nur die Zauber und die Geister eines hermetischen Elementes wirken und beschwören. Ein Erdelementarist kann nur Manipulationszauber wirken und Erdelementare beschwören. Luftelementaristen können nur Wahrnehmungszauber wirken und Luftelementare beschwören. Feuerelementaristen beherrschen Kampfzauber und Feuerelementare. Wasserelementaristen sind Herr über Illusionsmagie und Wasserelementare.
Elementaristen können innerhalb ihres Aspekts die Fertigkeiten Hexerei und Beschwörung wie Vollzauberer nutzen. Dies gilt auch für Widerstandsproben gegen Zauber und das Bannen von Geistern. Allerdings müssen Elementaristen bei Proben gegen Zauber und Geister ihres komplementären Elementes einen Würfel abziehen. Dies gilt für Widerstandsproben gegen Zauber, Bannungen, Kontrollproben und so weiter. Erde und Luft sind die entgegengesetzten Elemente, genau wie Feuer und Wasser. Ein Feuerelementarist müßte also einen Würfel von seiner Hexereistufe abziehen, wenn er sich einem Illusionszauber widersetzt, und einen Würfel von seiner Fertigkeit Beschwören, wenn er es mit einem Wasserelementar zu tun hat.

Schamanisten
Schamanisten müssen, der Name läßt es vermuten, Schamanen sein. Schamanisten können nur Zauber und Geister wirken und beschwören, für die ihr Totem ihnen Boni verleiht. Ein Bärenschamanist kann beispielsweise nur Heilzauber wirken und Waldgeister beschwören. Schamanisten unterliegen allen Beschränkungen ihres Totems. Es gibt keine Schamanisten von Totems wie Kojote, die ihren Anhängern keine Boni gewähren, oder Eule, deren Modifikatoren zeit- und nicht zweckabhängig sind. Schamanisten können die Fertigkeiten Hexerei und Beschwören für alle anderen Bereiche wie Magieresistenz und Bannungen normal einsetzen, unterliegen jedoch ihren Totemmodifikatoren.

Hexer
Hexer können die Fertigkeit Hexerei einsetzen, jedoch keine Geister beschwören. Hexer können sowohl Schamanen wie auch Magier sein. Sie folgen bezüglich der Hexerei den Regeln ihrer Tradition. Schamanistische Hexer erhalten gegebenenfalls ihre Totemmodifikatoren auf die Fertigkeit Hexerei.

MAGISCHE FERTIGKEITEN
Zauberer setzen die magischen Fertigkeiten Hexerei und Beschwören ein, um dem unsichtbaren Mana ihren Willen aufzuzwingen und ihre Magie zu wirken. Proben gegen diese beiden Fertigkeiten richten sich nach den normalen Regeln für Proben (S. 91) in Verbindung mit den Spezialregeln dieses Kapitels. Obwohl auch Mundane diese Fertigkeiten lernen und als theoretische Wissensfertigkeiten benutzen können, können nur Erwachte Charaktere das Mana manipulieren und aktive magische Fertigkeiten benutzen.

EXKLUSIVE HANDLUNGEN
Manche magischen Prozesse gelten als exklusiv. Sie erfordern ein äußerstes Maß an Konzentration und Sorgfalt und können

THEORIEN ÜBER DAS WESEN DER MAGIE
–Aus dem Handbuch der praktischen Thaumaturgie, 22. Auflage

Über die Astralebene
Die Erwachten unterscheiden drei verschiedene "Ebenen" der Existenz. Die erste ist die physische Ebene, unsere natürliche, den naturwissenschaftlichen Gesetzen gehorchende Erde. Dann haben wir, direkt nebenan, die astrale Ebene. Sie "überlagert" die physische Existenzebene, nimmt denselben Raum ein, gehorcht jedoch ihren eigenen (Astral-?) Gesetzen. Sie ist immer da, nur einen kleinen Schritt entfernt, überall um uns herum. Die astrale Ebene "entwächst" dem Leben der physischen Ebene und wird von den Emotionen der Metamenschen und Erwachten Wesen geformt und verändert. Gedanken, Geist und Gefühl nehmen hier Gestalt an. Die astrale Ebene ist voller Leben und untrennbar mit den Lebewesen der physischen Ebene verbunden. Ohne Leben gibt es keine Astralebene, mit der lebensspendenden Atmosphäre Galas hört in der Stratosphäre auch die Astralebene auf zu existieren.
Hinter der Astralebene liegt der Bereich der Metaebenen. Es gibt nicht bloß eine Metaebene, sondern zahlreiche, und ihre wahre Natur sowie ihre Bedeutung und ihr Zweck übersteigen das Wissen der meisten Zauberer.
Zwischen diesen drei grundlegenden Ebenen liegen Barrieren, die verhindern, daß wir zufällig von einer in die andere stolpern. Zauberer haben jedoch gelernt, mit ihren Sinnen auch die Astralebene zu erfassen und wahrzunehmen, was dort geschieht. Vollzauberer können sogar ihren Körper verlassen und ihren Geist in die Astralebene projizieren.
Mana, die Essenz der Magie, fließt von den Metaebenen in unsere physische Welt und durch sie in die Astralebene. Dieser Vorgang ähnelt jedoch weniger einem Fluß- oder Leylinieneffekt als den Wellen eines Ozeans. Wenn Mana durch die physische Welt brandet, ist es überall, umgibt und berührt alles Leben – ein riesiges Feld, das alles miteinander verbindet. Man kann es weder sehen, schmecken noch berühren, doch die Erwachten können es ihrem Willen untertan machen. Es erfüllt das Leben der physischen Ebene und fließt weiter in die Astralebene.
Während das Mana durch die physische Ebene fließt, wirft es Spiegelbilder aller lebenden Wesen "voraus" auf die Astralebene. Diese Spiegelbilder nennt man Auren. Wer sie sehen kann und sie studiert (askennt), kann aus ihnen Informationen ablesen. Auren sind auf der Astralebene nicht greifbar, und astrale Wesen gleiten einfach durch sie hindurch. Alles, was von magischer Natur ist, besitzt auf der Astralebene eine sichtbare Aura, beispielsweise auch aktive Zauber – die gestaltgewordene Manipulation des Manas. Tote Dinge besitzen keine Aura.
Es gibt besondere Kreaturen und auch Gegenstände (insbesondere aktive Foki), die so von Magie durchdrungen sind, daß sie die Manaströme um sich herum so beeinflussen, daß sie gleichzeitig in der physischen und in der astralen Ebene existieren. Sie werden Dualwesen genannt. Während normalerweise das Mana die physische Form auf der astralen Ebene nur widerspiegelt, ist die Spiegelung bei diesen Wesen so intensiv, daß sie auf der Astralebene feste Gestalt annehmen. Dualwesen existieren gleichzeitig in beiden Ebenen, und ihre physische und astrale Form bilden eine Einheit. Erwachte Wesen, die ihre astrale Wahrnehmung aktiviert haben, verändern den Manafluß in gleicher Weise. Auch sie werden für die Dauer ihrer astralen Wahrnehmung zu Dualwesen.
Zauber sind nie dual, da sie von Mana geschaffen werden, und Mana durchdringt beide Ebenen separat.
Da die Astralebene von Lebenskraft gespeist wird, ist sie von einem Leuchten erfüllt, das der Galasphäre selbst entstammt. Gegenstände, die auf der physischen Welt existieren, können von der astralen Welt zwar prinzipiell gesehen und gehört werden, doch tote Objekte erscheinen nur als graue, verblichene Abbilder ihrer selbst. Die Auren lebender Wesen pulsieren und strahlen hingegen in allen Farben des Regenbogens.
Alles, was auf der Astralebene selbst existiert, besitzt eine astrale Gestalt – Vollzauberer, die ihren Geist projizieren, Geister, Dualwesen etc. Die astrale Gestalt ist der „Körper" eines astralen Wesens. Sie ist fest und berührbar und leuchtet bunter und heller als eine bloße Aura. Eine astrale Gestalt kann nicht durch eine andere hindurchdringen. Die Erde selbst, als Quelle allen Lebens, hat ebenfalls eine astrale Gestalt.

Von der Manipulation des Manas
Die Anwendung magischer Fähigkeiten ist die direkte Manipulation von Mana. Mittels Hexerei wird Mana so manipuliert, daß direkte Effekte entstehen, die Zauber oder Zaubersprüche genannt werden, wohingegen Beschwörungen das Mana so beeinflussen, daß es Geister ruft, erschafft oder bannt.
Hexerei ist die intuitive Manipulation des Manas durch einen Zauberer, der dem „formlosen" Mana Gestalt verleiht, es gezielt in Wallung bringt, um einen bestimmten Effekt auszulösen. Eine akzeptable Metapher für das alles berührende Manafeld ist die überall vorhandene Luft. Insofern würde die Hexerei bestimmte Funkwellen senden, die verschiedene Effekte auslösen können. Um einen Zauber zu wirken, zieht der Zauberer das Mana in seinem Körper zusammen und strahlt es auf einer bestimmten Frequenz ab. Diese Kanalisierung des Manas belastet Körper und Geist des Zauberers und löst Entzug aus. Das Signal, das der Zauberer aussendet, basiert auf einer vom Zauberer studierten Formel, von der Gestalt und Wirkung des Zaubers abhängen. Da ein Zauber immer ein Ziel haben muß, ist dies der „Funkempfänger", und das Signal muß auf der speziellen Frequenz dieses Empfängers gesendet werden. Wenn es empfangen wird, löst das in das Ziel hineinströmende Mana die Wirkung des Zaubers aus (deshalb schützt Panzerung beispielsweise nicht gegen Kampfzauber: sie wirken von „innen" heraus). Die Sendung, die Reise der „Wellen" und ihre Absorption durch das Ziel geschehen grundsätzlich innerhalb derselben Ebene – der physischen oder der astralen –, auf der sich der Magier und das Ziel befinden. Bei elementaren Manipulationszaubern sammelt der Zauberer Mana an, das er direkt zu Materie formt, der er dann kinetische Energie verleiht und auf sein Ziel schleudert.
Flächenwirksame Zauber funktionieren ähnlich, mit der Ausnahme, daß der Zauberer sein Signal auf mehreren Frequenzen gleichzeitig übermittelt – den Frequenzen sämtlicher "Ziele" im Wirkungsbereich. Dennoch muß der Zauberer ein zentrales Ziel auswählen, das der Mittelpunkt des Effektes ist. Wenn sich innerhalb des Wirkungsbereichs Ziele befinden, die der Zauberer nicht sehen kann, sind sie von der Wirkung des Zaubers nicht betroffen, da er die "Frequenz" seines Zaubers nicht so wählen kann, daß ein für ihn nicht sichtbares Ziel sie auch empfängt.
Die Metapher veranschaulicht auch andere Anwendungsbereiche der Hexerei, beispielsweise die Spruchabwehr. Hier sendet der Zauberer "Störsignale" aus, die den gesamten Frequenzbereich blockieren.

nicht unter gleichzeitigem Einsatz anderer magischer Fertigkeiten oder der Aufrechterhaltung anderer magischer Fähigkeiten vollzogen werden. Ein Magier kann beispielsweise keinen exklusiven Zauber wirken und gleichzeitig die Wirkung eines anderen Zaubers aufrechterhalten. Er müßte den anderen Zauber zuerst abbrechen. Exklusive Handlungen schließen auch die Spruchabwehr zugunsten Dritter aus. Manche magischen Handlungen sind so prekär, daß ihre Freunde schutzlos bleiben müssen.

Alle exklusiven Handlungen werden innerhalb dieses Kapitels beschrieben und sind in der Tabelle für exklusive Handlungen noch einmal zusammengefaßt.

EXKLUSIVE HANDLUNGEN

Hexerei	Exklusive Spruchzauberei (S. 180)
	Einen Zauberspeicher „laden" (S. 191)
Beschwören	Beschwörungen (S. 184, 186)
	Elementare rufen (S. 186)
	Bannen (S. 189)
	Beherrschen (S. 189)
Sonstige	Übergang zur oder Beenden der astralen Projektion (S. 173)

MAGISCHE HANDLUNGEN ENTDECKEN

Situation	Modifikator
Beobachter ist Erwacht	–2
Beobachter askennt	–2
Die Maske des Schamanen ist sichtbar	–2
Schamane wirkt Magie innerhalb seiner Totemboni	–1
Zauberer benutzt einen Fetisch für einen eingeschränkten Zauber	–1

ENTZUG

Die Anwendung magischer Fertigkeiten wie das Wirken von Zaubern und das Beschwören von Geistern verursacht *Entzug*. Da der Zauberer das Mana, mit dem er seine Magie wirkt, mit der Kraft seines Willens durch seinen Körper zwingt, bevor er es freisetzt, können davon sowohl Geist wie auch Körper des Zauberers in Mitleidenschaft gezogen werden. Magie, die einen Entzug verursacht, besitzt einen *Entzugscode*, der wie der Schadenscode einer Waffe aussieht und den potentiellen Schaden angibt, den der Zauberer erleiden kann. Er besteht aus dem Powerniveau und dem Schadensniveau.

Das Powerniveau basiert auf der Kraftstufe des gewirkten Zaubers bzw. des herbeigerufenen Geistes. Bei Hexerei entspricht das Powerniveau grundsätzlich der halben Kraftstufe des Zaubers (abgerundet), plus einem Modifikator. Das Schadensniveau ist den Zauberbeschreibungen zu entnehmen (S. 191). Bei Beschwörungen entspricht das Powerniveau der Kraftstufe des Geistes. Das Schadensniveau wird durch einen Vergleich der Kraftstufe des Geistes mit dem Charisma des Zauberers ermittelt (S. 187).

Es gibt eingeschränkte Zauber mit reduziertem Entzug (s. S. 180). Das Aufrechterhalten eines Zaubers erfordert intensive Konzentration von seiten des Zauberers, weshalb das Powerniveau des Entzugs neuer Sprüche für jeden noch aufrechterhaltenen Zauber um +2 ansteigt.

Widerstandsproben gegen den Entzug von Hexerei werden mit Willenskraft abgelegt, dem Entzug von Beschwörungen wird mit Charisma entgegengewirkt. Je zwei Erfolge bei der Entzugswiderstandsprobe reduzieren das Schadensniveau um 1. Wenn das Schadensniveau unter Leicht sinkt, erleidet der Charakter keinen Schaden mehr.

Entzugsschaden ist normalerweise Betäubungsschaden. Sobald ein Zauberer jedoch einen Zauber wirkt, dessen Kraftstufe sein Magieattribut übersteigt, verursacht der Entzug körperlichen Schaden. Auch der Entzug von Magie, die während der astralen Projektion gewirkt wird, verursacht körperlichen Schaden statt Betäubungsschaden, unabhängig von der Kraftstufe. Weitere Informationen hierzu in den Abschnitten *Hexerei* und *Beschwören*. Physischer Schaden, der durch Entzug verursacht wird, kann nicht durch Magie geheilt werden, sondern nur durch Bettruhe und medizinische Versorgung.

WIE AUFFÄLLIG IST MAGIE?

Wie auffällig ist Magie? Nicht sehr, da die meisten Zauber und Geister in der physischen Welt kaum erkennbar in Erscheinung treten. Ein Beobachter müßte schon den Ausdruck höchster Konzentration im Gesicht des Zauberers sehen, die geflüsterten arkanen Formeln hören, die kleinen Gesten und Zeichen wie die Maske des Schamanen bemerken (S. 163). Die rohe Kraft und die Komplexität bestimmen, wie auffallend die Anstrengungen des Zauberers sind.

Um zu bemerken, daß jemand eine magische Fertigkeit einsetzt, ist eine Wahrnehmungsprobe notwendig. Der Mindestwurf beträgt 4 plus das Magieattribut des Zaubernden, minus der Kraftstufe der gewirkten Magie. Ein Zauberer mit einer Magie von 6, der einen Zauber mit einer Kraft von 4 wirkt, liefert eventuellen Beobachtern einen Mindestwurf von 6 (4 + 6 – 4), wenn sie seine Bemühungen bemerken wollen. Hätte der Zauber die Kraftstufe 2, wäre der Mindestwurf 8 (4 + 6 – 2).

Die Situationsmodifikatoren für Wahrnehmungstests gelten auch hier (siehe **Wahrnehmung**, S. 231). Weitere Modifikatoren befinden sich in der Tabelle **Magische Handlungen entdecken**.

DIE SCHAMANISTISCHE TRADITION

Die Magie eines Schamanen entstammt der Kraft der Natur und der Geisterwelt (der Astralebene). Überall auf der Welt praktizieren Stammeskulturen schamanische Magie. Als das Erwachen die Magie in die Welt zurückbrachte, waren die Schamanen unter den ersten, die sie beherrschten. Infolge des Esoterik- und Okkultismusbooms des ausgehenden 20. Jahrhunderts konnte der Schamanismus auch in vielen urbanen Gegenden Fuß fassen. Als das Erwachen kam, entdeckten die „urbanen Schamanen", daß die alten Rituale in ihren Städten genauso gut funktionierten wie in der Wildnis.

Für einen Schamanen ist die Welt voll von lebenden Geistern, den Mächten, die der Schamane um magische Hilfe anruft. Schamanen stehen in Einklang mit dem natürlichen Fluß der Energien des Lebens und der Magie.

TOTEMS

Jeder Schamane besitzt ein Totem. Ein Totem ist ein mächtiges Wesen, das dem Schamanen seine magische Macht und sein Wissen verleiht. Der Schamane folgt im Gegenzug den Idealen und Zielen, für die sein Totem steht.

Das Totem eines Schamanen wird bei der Charaktererschaffung bestimmt. Genaugenommen ist es das *Totem*, das sich den Schamanen aussucht. An einem bestimmten Punkt im Leben eines angehenden Schamanen erteilt ihn der Ruf des Totems, meist in Form eines Traums oder einer Vision. Häufig wird der Ruf auch durch ein traumatisches Ereignis ausgelöst, wie eine schwere Krankheit, einen großen Schock oder eine Todeserfahrung. Spiei-

technisch wählt der Spieler jedoch das Totem des Schamanen während der Charaktererschaffung aus.

Ideale
Jedes Totem verkörpert ein Ideal, ein mythisches Bild oder einen Archetypus, indem er versucht, das selbe Ideal zu verkörpern, erlangt der Schamane seine magische Macht. Um sich ihre Magie zu bewahren, müssen Schamanen den Zielen ihres Totems folgen.
Natürlich interpretieren nicht alle Schamanen die Ideale ihres Totems auf die gleiche Weise. Manche Hundeschamanen mögen unerbittliche Kämpfer sein, während andere sanftmütige Gelehrte sind, doch weder der eine noch der andere wird seine Hilfe jemandem verweigern, der sie braucht. Nicht alle Haischamanen müssen brutale Killer sein (manche sind sogar hochgradig kultiviert), doch nie wird man einen Haischamanen sehen, der vor einem Kampf flüchtet. Nicht alle Waschbärschamanen sind Diebe; manche ziehen Rätsel und geistige Herausforderungen vor. Innerhalb der grundlegenden Ideale des Totems ist Raum für individuellen Stil und verschiedene Interpretationen des Totemideals.

Heimat
Es gibt Totems der Wildnis und Totems, deren Natur eher urban ist. Wildnistotems sind Tiere, die in der (mehr oder weniger) unberührten Natur zu finden sind, während urbane Totems in Städten beheimatet sind. Einige Totems fallen unter beide Kategorien und sind fast überall zu finden. Innerhalb der Wildnis oder der urbanen Umgebung kann ein Totem eine bevorzugte Domäne besitzen, wie Bär, dessen Domäne der Wald ist, oder Adler, dessen Domäne die Berge sind. Die Heimat des Totems bestimmt mit, wo Medizinhütten des Totems errichtet werden können.

Totemmodifikatoren
Das Totem legt seinem Schamanen bestimmte Beschränkungen hinsichtlich seines Verhaltens und seiner Magie auf. Es verleiht ihm auch verschiedene Vorteile. Schamanen erhalten Bonuswürfel, wenn sie ihre Hexerei oder Beschwörungen in Einklang mit den Idealen des Totems ausüben. Der Schamane kann jedoch auch Würfel *verlieren*, wenn er seine magische Fertigkeiten nicht in Einklang mit den Geboten seines Totems ausübt. Diese Boni und Abzüge sind die *Totemmodifikatoren*. Sie werden auf die endgültige Zahl von Würfeln aufgeschlagen bzw. von ihr abgezogen, wirken sich jedoch nicht auf die Fertigkeitsstufen des Schamanen aus.
Manche Totemmodifikatoren verlangen von dem Schamanen, sich einen besonderen permanenten Bonus auszusuchen. Sobald diese Entscheidung getroffen wurde, ist sie unwiderruflich.

Die Maske des Schamanen
Vor dem Erwachen trugen die Stammesschamanen Masken, die ihr jeweiliges Totem symbolisierten. Während er die Maske trug, war der Schamane das fleischgewordene Totem selbst. Heute brauchen die Schamanen keine künstlichen Masken mehr. Wenn ein Schamane seine magischen Fertigkeiten einsetzt, verändern sich seine Gesichtszüge und zeigen die Verwandtschaft zu seinem Totem. Diese Erscheinung nennt man die Maske des Schamanen. Je mächtiger seine Magie ist, desto auffälliger wird die Veränderung. Die Veränderung ist eine Halluzination, von der nur die betroffen sind, die den Schamanen direkt sehen, die jedoch sehr eindrucksvoll ausfallen kann. Die Maske des Schamanen kann von Maschinen nicht wahrgenommen werden. Sie taucht weder auf Filmen noch auf Videoaufzeichnungen auf, sondern nur in den Köpfen der Anwesenden.
Die Augen einer Adlerschamanin, die einen leichten Zauber wirkt, könnten unvermittelt schärfer werden, oder ihre Beschwörungsformel könnte sich wie der Schrei eines Adlers anhören. Bei mächtigerer Magie könnten ihre Augen zu denen des fliegenden Jägers werden oder ihre Finger sich in starke Krallen verwandeln. Ihre mächtigste Magie könnte die Züge der Schamanin vollständig verdecken und mit dem prächtigen Bild eines riesigen Adlerkopfes und seiner ausgebreiteten Schwingen überlagern.
Informationen darüber, inwieweit andere die Maske des Schamanen bemerken können, befinden sich in dem Abschnitt **Wie auffällig ist Magie?**, S. 162.

Rollenspiel des Totems
Die Beziehung zwischen dem Schamanen und seinem Totem ist der Eckpfeiler der schamanistischen Tradition. Durch das Befolgen der Ideale des Totems wird dem Schamanen seine Magie verliehen. Das Totem ist der Führer des Schamanen auf seinem mystischen Weg und sein Lehrmeister, der ihn in die tieferen Geheimnisse der Magie einführt. Totems senden ihren Schamanen Rat und Hilfe in Form von Träumen, Visionen und anderen Omen.
Der Spielleiter kann das Totem eines Schamanen benutzen, um dem Schamanen Informationen zukommen zu lassen und das Rollenspiel zu intensivieren. Totems liefern ihren Schamanen kryptische Hinweise, stellen Rätsel, veranlassen Omen und geben ganz, ganz selten sogar verständliche Ratschläge. Der Spielleiter könnte ein kommendes Ereignis seine Schatten vorauswerfen lassen, indem der Schamane der Spielgruppe beispielsweise einen Traum hat, in dem er Andeutungen dieses Ereignisses voraussieht. Das Totem könnte sogar zur treibenden Kraft hinter einem Abenteuer werden, indem es den Schamanen vor einer magischen Bedrohung warnt, die nur die Spielercharaktere beseitigen können.
Wenn ein Schamane von seinem Pfad abkommt, könnte das Totem eine Vision oder ein anderes Zeichen seines Mißfallens schicken, um den Schamanen wieder auf den rechten Weg zu bringen. Falls der Schamane diese Nachricht ignoriert, verliert er nach und nach einige der Kräfte seines Totems, angefangen mit den Boni der Totemmodifikatoren. Sofern der Schamane weiter seinen Pfad der Tugend ignoriert, kann sein Magieattribut um einen Punkt sinken. Nur durch die Kontaktaufnahme mit dem Totem und die Rückkehr zu seinen Idealen kann der Schamane darauf hoffen, seine verlorenen Kräfte wiederzugewinnen. Es ist die Entscheidung des Spielleiters, ob hierfür ein eigenes Abenteuer vonnöten ist, in dem der Schamane die Gunst des Totems zurückerobert.

Adler
Adler ist der König der Lüfte. Von allen Vögeln fliegt er am höchsten und wird von Schamanen in Nordamerika, Zentralamerika und Europa verehrt. Er ist ein stolzer Einzelgänger und sieht alles, was in der Welt weit unter ihm passiert. Adlerschamanen sind stolze und edle Verteidiger des Landes und der Reinheit der Natur. Sie tolerieren keine anderen Meinungen und besitzen ein ausgeprägtes Mißtrauen gegenüber der Technik und ihren Werkzeugen. Wer die Natur schädigt, ist Adlers Feind, und Adlerschamanen setzen sich großen Gefahren und hohen Risiken aus, um Umweltverschmutzer und andere Übeltäter zu besiegen.
Heimat: Berge
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für das Beschwören von allen Geistern des Himmels
Nachteile: Der Essenzverlust durch Cyberware verdoppelt sich aufgrund der starken psychologischen Auswirkungen bei Adlerschamanen.

Alligator
Alligator ist vor allem unter den Schamanen in der Nähe von Sümpfen und Flüssen zu finden, doch auch unter den Straßenschamanen, da die Legende geht, er hause auch in den Kanallsationen der großen Städte. Er ist launisch und faul, doch ein furchterregender Kämpfer und ein großer Esser. Alligatorschamanen bevorzugen Jobs, die richtig Knete bringen, damit sie sich danach wenigstens lange auf die faule Haut legen können, wenn sie vorher schon richtig anpacken mußten. Häufig wird es ein paar deftiger Argumente bedürfen, um Alligator dazu zu bringen, sich richtig ins Zeug zu legen, doch wenn er einmal einen Entschluß gefaßt hat, ist es mindestens genauso schwierig, ihn davon wieder abzubringen.
Heimat: Sümpfe, Flüsse oder die Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber. Als Wildnistotem +2 Würfel für das Beschwören von Sumpf-, See- oder Flußgeistern (Entscheidung des Schamanen). Als urbanes Totem +2 Würfel für das Beschwören von Stadtgeistern.
Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber. Der Schamane muß eine Willenskraftprobe gegen 6 ablegen, damit er einen Kampf, eine Verfolgungsjagd oder andere direkte Handlungen abbrechen kann.

Bär
Bär ist ein Totem, das in allen Kulturen zu finden ist, denen Bären bekannt sind, von Nordamerika bis Europa und Asien. Bär ist stark, doch auch sanft und weise. Er scheint langsam und entspannt, doch nur bis er gezwungen ist, zu rennen. Es braucht einiges, um Bär zu verärgern, doch sein Zorn und seine Raserei im Kampf sind weithin gefürchtet. Bärenschamanen sind häufig ruhig, bedächtig und gelassen. Sie sind Heiler und die Beschützer der Natur. Eine Bärenschamane darf niemanden abweisen, der seiner Heilkräfte bedarf, ohne einen guten Grund zu haben.
Heimat: Wald
Vorteile: +2 Würfel auf alle Heilzauber, +2 Würfel für das Beschwören von Waldgeistern
Nachteile: Ein Bärenschamane kann zum Berserker werden, wenn er verwundet wird. Wann immer er im Kampf physischen Schaden erleidet, muß er eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 4 ablegen. Der Schamane läuft drei Runden lang Amok, minus einer Runde pro Erfolg. Drei oder mehr Erfolge wenden den Berserkerrausch vollständig ab. Ein amoklaufender Schamane greift das nächste erreichbare Lebewesen an und setzt dabei seine stärksten Waffen ein (mundan oder magisch). Falls der Schamane einen Gegner kampfunfähig macht, bevor die Zeit abgelaufen ist, verflüchtigt sich der Rest seines Berserkerrausches.

Büffel
Büffel ist ein Totem, das nur in Nordamerika vorkommt. Er weiß viel über Heilung und Medizin und wacht mit diesem Wissen über sein Volk. Er ist gutherzig und großzügig, stark und unermüdlich bei seiner Arbeit. Sein Volk nimmt seine Gaben an und ehrt seinen Geist im Gegenzug dafür. Büffelschamanen sind Heiler und Beschützer, sie können kein Hilfegesuch von jemandem abschlagen, der ihrer Hilfe wirklich bedarf. Ein Büffelschamane wird für einen wahren Freund oder Verbündeten jederzeit sein Leben aufs Spiel setzen und häufig große Risiken eingehen, um anderen zu helfen.
Heimat: Die Ebenen
Vorteile: +2 Würfel auf alle Heilzauber, +2 Würfel für das Beschwören von Prärlegeistern
Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber

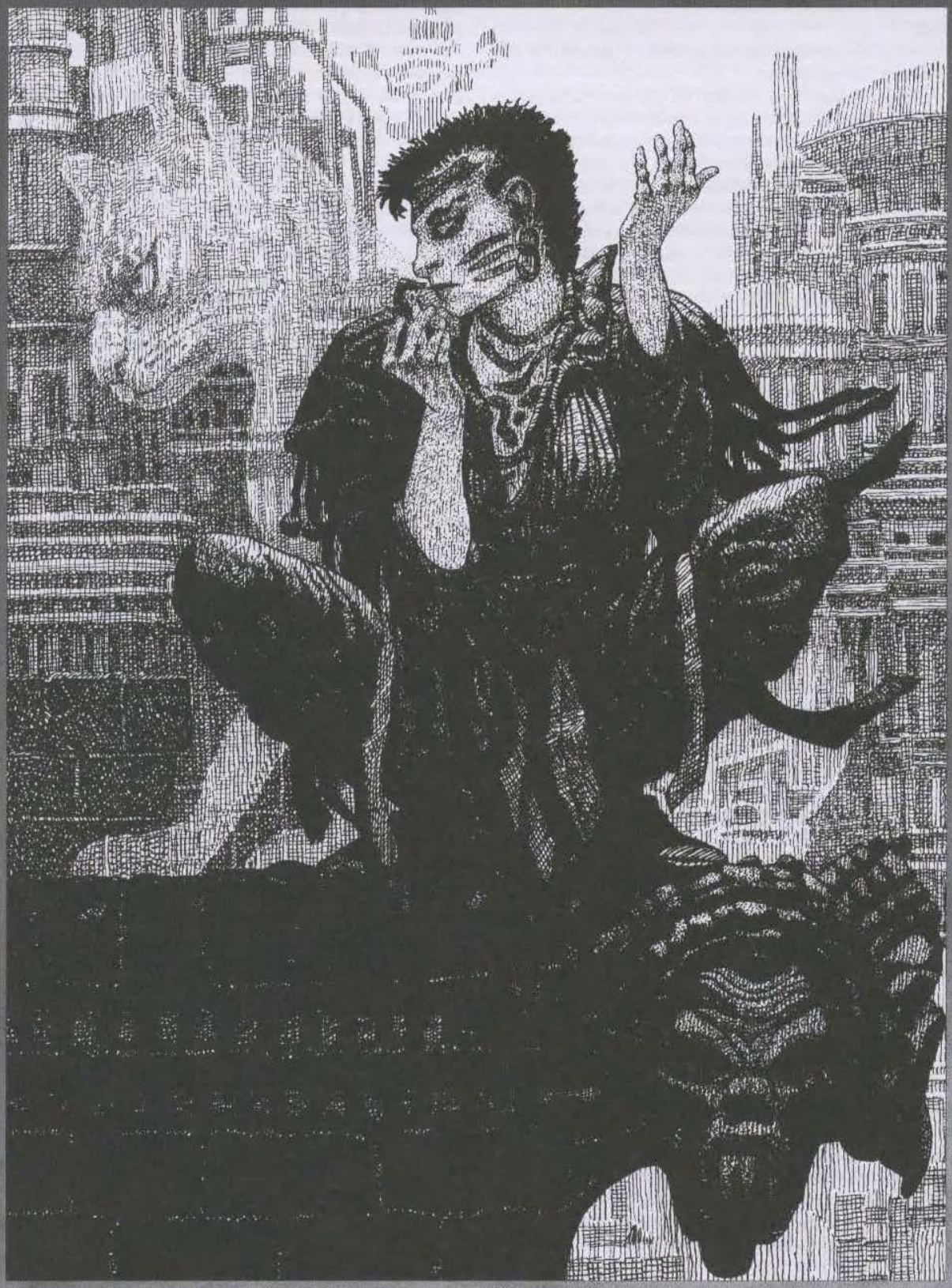
Delphin
Delphin ist der freie Geist der See, Tänzer auf den Wellen. Er ist weise und doch verspielt und ein Freund der Menschen. Delphin hilft den Menschen gegen die Bedrohungen der See (wie Hai). Delphinschamanen sind unerschütterliche Helfer und Beschützer. Sie können einem Hilfsbedürftigen ihren Beistand nicht verweigern und müssen alles Böse bekämpfen, das die Menschen oder die Natur bedroht.
Heimat: Auf oder in der Nähe der See
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für das Beschwören von Meergeistern
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Eule
Eule ist weise und sieht alles. Sie beherrscht den Himmel der Nacht, und was sie jagt, das erlegt sie auch. Bei Tage ist sie fast hilflos. Eule wird von Kulturen auf der ganzen Welt verehrt, obwohl manche ihr Auftauchen als schlechtes Omen werten. Eulenschamanen sind nächtliche Einzelgänger und gut für das Leben in den Schatten geeignet. Am Tage ist ihre Magie schwächer, und Eulenschamanen neigen dazu, selbst tagsüber in den Schatten zu bleiben.
Heimat: Überall
Vorteile: +2 Würfel auf Hexerei oder Beschwören bei Nacht
Nachteile: +2 auf alle magischen Mindestwürfe bei Tag

Hai
Hai ist ein kalter und erbarmungsloser Jäger. Wenn Hai zuschlägt, kennt er keine Gnade, und das Blut seiner Opfer katapultiert ihn in einen Rausch. Haischamanen neigen dazu, Wanderer und ständig in Bewegung zu sein. Sie sind harte und tödliche Krieger. Für einen Haischamanen ist nur ein toter Feind ein guter Feind. Wenn er herausgefordert wird, verschwendet er keine Zeit mit Drohungen oder Prahlerei, sondern schlägt zu, um zu töten.
Heimat: Auf oder in der Nähe des Meeres
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Meergeister
Nachteile: Haischamanen geraten ähnlich wie Bärschamanen in einen Blutrausch, wenn sie im Kampf verwundet werden oder einen Gegner töten (siehe oben). Ein Haischamane im Blutrausch kann, anstatt lebende Ziele anzugreifen, weiter die Leiche seines letzten Opfers angreifen, wenn der Spieler es will.

Hund
Hund ist ein loyaler Freund, der von Schamanen auf der ganzen Welt verehrt wird. Er kämpft erbittert, wenn sein Heim gefährdet ist oder jemand diejenigen angreift, die unter seinem Schutz stehen. Hundeschamanen schützen Menschen vor dunkler Magie und gefährlichen Geistern. Sie sind anderen gegenüber loyal, großzügig und hilfreich, wenn diese im Gegenzug ihnen gegenüber respektvoll und loyal sind. Sie sind zielstrebig bis an die Grenze zur Sturheit.
Heimat: Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für das Beschwören von Feld- und Herdgeistern.
Nachteile: Ein Hundeschamane muß eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 6 ablegen, um seine Pläne oder Taktiken zu ändern. Während Hund mit sich kämpft, vergeht auf jeden Fall eine ganze Komplexe Handlung.

Katze
Katze wird von Kulturen auf der gesamten Welt verehrt. Sie ist verstohlen, verschlagen und eitel. Sie kennt viele Geheimnisse, teilt sie aber nicht gern mit anderen. Katzenschamanen sind meist Einzelgänger, die sich nur sich selbst gegenüber verpflichtet sehen. Sie sind peinlich sauber und schaffen es immer wieder, selbst unter den unmöglichsten Bedingungen, wie aus dem Ei gepellt auszusehen. Katzenschamanen lieben es, mit ihren Geg-



nern zu spielen – sie zu bedrohen, zu verspotten und zu verunsichern –, anstatt sie direkt zu töten.
Heimat: Stadt
Vorteile: +2 Würfel auf alle Illusionszauber, +2 Würfel für das Beschwören von Stadtgeistern
Nachteile: +1 auf alle geistigen Mindestwürfe, wenn sie schmutzig oder ungepflegt ist. Eine nichtverwundete Katzenschamanin muß zuerst eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 6 ablegen, wenn sie einen Zauber wirken will, der direkten Schaden verursacht. Wenn die Probe mißlingt, muß die Schamanin den Zauber aus ihrem Repertoire wirken, der am wenigsten Schaden verursacht (mit dem niedrigsten Schadensniveau, sollte es ein Zauber mit variablem Schadensniveau sein, und höchstens der Hälfte der maximalen Kraftstufe). Sobald Katze verwundet ist, hört sie mit diesen Spielereien auf und geht zur Sache.

Kojote
Kojote, der große Gaukler, ist in einem Moment unberechenbar kühn, im nächsten schon feige. Er kann ein Freund sein, aber auch ein dunkler Betrüger. Er besitzt eine unstillbare Neugier und geht manchmal haarsträubende Risiken aus bloßem Spaß ein. Kojotenschamanen sind zu unabhängig, um sich durch irgendetwas gebunden zu fühlen außer ihrem eigenen Wort. Sie besitzen ihre eigenen Regeln und überleben durch ständige Geistesgegenwart und ihren speziellen Charme.
Heimat: Auf dem Land
Vorteile / Nachteile: Keine.

Löwe
Löwe wird von Schamanen in den Steppen Afrikas bis hin zu den Ebenen Europas verehrt. Er ist der tapfere und starke Krieger schlechthin und schützt seine Familie mit seinem Leben. Auf der Jagd hat Löwe am liebsten den Überraschungsvorteil auf seiner Seite und schlägt aus dem Hinterhalt zu, scheut im Ernstfall aber auch nicht vor der direkten, offenen Herausforderung zurück. Löwenschamanen verlangen sich kontinuierlich Höchstleistungen ab. Sie erwarten und verlangen Respekt und Loyalität von ihrer Umgebung. Ein Löwenschamane ist ein loyaler Freund und ein tödlicher Feind.
Heimat: Prärie
Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel auf das Beschwören von Prärlegeistern
Nachteile: –1 Würfel auf Heilzauber

Maus
Maus ist gerissen und einfallsreich; sie kennt für jede Situation das passende Mittel. Ihre Weisheit hilft häufig wilden und stolzen Totems wie Wolf und Löwe aus der Patsche, indem sie ihnen den gesunden Menschenverstand ins Gedächtnis ruft, den sie sonst mißachtet hätten. Maus ist niemandes Feind, und wenn sie eine Schwäche hat, ist es ihre kaum zu zügelnde Neugier. Mausschamanen sind häufig Sammler und Hamsterer, die unglaubliche Mengen Trödel und Ramsch „für den Fall der Fälle" aufbewahren.
Heimat: Stadt oder Felder
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber und Heilzauber, +2 Würfel auf das Beschwören von Feld- und Herdgeistern
Nachteile: –2 Würfel auf alle Kampfzauber

Rabe
Rabe ist in Kulturen auf der ganzen Welt als Vorbote von Schwierigkeiten und dunklen Ereignissen bekannt. Er ist ein Schwindler, finster und verschlagen, und ein Verwandler, verantwortlich für Veränderungen. Rabe gedeiht auf der Beute von Gemetzel und Chaos, doch er verursacht sie nicht. Er nimmt nur Gelegenheiten wahr, die sich ihm bieten. Rabenschamanen lieben gutes Essen und lehnen fast nie eine Einladung zum Essen ab.
Heimat: Überall unter offenem Himmel
Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber. +2 Würfel für Geister des Himmels
Nachteile: +1 auf alle magischen Mindestwürfe, wenn er nicht unter freiem Himmel ist.

Ratte
Ratte ist überall zu finden, wo es Menschen gibt, denn wessen Gaben sollten sie sonst ernähren? Ratte ist eine heimliche Diebin, die zu selbstsüchtig ist, um irgend etwas zu teilen. Sie ist ein Feigling, der lieber rennt als kämpft. Rattenschamanen neigen dazu, dreckig und ungepflegt zu sein. Sie arbeiten ungern auf offenem Terrain, sondern bleiben lieber in den Schatten. Rattenschamanen vermeiden Kämpfe, wann immer es geht. Wenn sie kämpfen müssen, kämpfen sie, um zu töten.
Heimat: Urban
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Illusionszauber, +2 Würfel für Stadtgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Schlange
Schlange ist weise und kennt viele Geheimnisse. Sie ist ein guter Ratgeber, verlangt jedoch immer einen Preis für ihren Rat. Schlangenschamanen sind Pazifisten; sie kämpfen nur, um sich und andere zu schützen. Sie sind davon besessen, Geheimnisse zu erfahren, und riskieren dafür Kopf und Kragen. Sie tauschen ihr Wissen mit anderen für alles, was sie dafür bekommen können.
Heimat: Überall auf dem Land
Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs-, Heil- und Illusionszauber. Als Wildnistotem +2 Würfel für einen beliebigen Geist des Landes (Wahl des Schamanen). Als urbanes Totem +2 Würfel für einen beliebigen Geist der Menschen (Wahl des Schamanen).
Nachteile: –1 Würfel für alle Zauber, die im Kampf gewirkt werden.

Waschbär
Waschbär ist ein gerissener Dieb, der in jede Falle einbrechen und den Köder stehlen kann. Er kämpft, wenn er muß, doch zieht er Strategie und Tricks vor. Waschbärschamanen sind äußerst neugierig, was sie häufig veranlaßt, sich in die Höhle des Löwen und andere Gefahr zu wagen. Sie können gierig sein (Waschbär ist ein Diebestotem), und viele stehlen nur das Beste. Bagatelldiebstähle und gewalttätige Raubüberfälle sind unter der Würde eines Waschbärschamanen.
Heimat: Überall außer in der Wüste
Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber, +2 Würfel für Stadtgeister
Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Wolf
Wolf ist auf der ganzen Welt ein respektierter Jäger und Krieger. Er ist gegenüber den Mitgliedern seines Rudels absolut loyal. Das Sprichwort sagt, der Wolf gewinnt jeden Kampf bis auf seinen letzten. Wolfschamanen sind ihren Familien und Freunden gegenüber loyal bis in den Tod. Sie zeigen keine Feigheit im Kampfe, und ihr Wort ist absolut.
Heimat: Wald, Prärie oder Berge
Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Wald-, Prärie- oder Berggeister (Wahl des Schamanen)
Nachteile: Wolfschamanen können im Kampf wie Bärenschamanen in einen Blutrausch verfallen (S. 164).

DIE MEDIZINHÜTTE

Die Medizinhütte eines Schamanen ist ein heiliger Ort, an dem der Schamane mächtige Magie wirkt. Hier verschmelzen die mundane physische und die magische Welt des Schamanen. Medizinhütten sind einem bestimmten Totem geweiht und können nur von Schamanen dieses Totems benutzt werden. Fast jeder Ort kann zur Medizinhütte werden: eine Höhle, ein Zelt, ein Zimmer, selbst ein Baum- oder Steinkreis. Er muß lediglich feste, klar erkennbare Grenzen haben und mindestens drei mal drei Meter groß sein (wenn eine Gruppe von Schamanen die Hütte miteinander teilen will, reicht dies natürlich noch nicht aus). Die Hütte muß sich innerhalb der Totemheimat eines Schamanen befinden. Bärenhütten liegen in Wäldern, Rattenhütten in der Stadt und so weiter.

Eine Hütte hat eine Kraftstufe, die ihre Macht mißt. Zu ihrer Einrichtung sind magische Materialien wie Felle, Kristalle, Steine, farbiger Sand (für Sandmalereien), Federn, Kräuter und ähnliche Dinge notwendig. Die meisten können bei Taliskrämern erworben werden, doch die meisten Schamanen ziehen es vor, die Materialien selbst zu sammeln. Der Spielleiter kann die Kosten des Suchens und Sammelns pauschal mit 500 Nuyen pro Kraftstufe veranschlagen.

Sobald der Schamane die Materialien gesammelt hat, kann er die Hütte herrichten und ein Ritual durchführen, das die Macht der Medizinhütte aktiviert und sie mit der Erde verbindet. Dies dauert eine Anzahl von Tagen, die der Kraftstufe der Hütte entspricht. Sobald dieses Ritual durchgeführt wurde, ist die Hütte nicht mehr mobil. Wenn sie bewegt wird, verliert sie ihre Kraft, und der Schamane muß sie neu errichten. Die Materialien kann er dabei wiederverwenden. Wenn der Schamane die Kraftstufe einer existierenden Hütte erhöhen will, muß er die zusätzlichen Materialien sammeln und ein neues Aktivierungsritual durchführen. Dies dauert eine Anzahl von Tagen, die der Differenz zwischen der gegenwärtigen Kraftstufe und der neuen Kraftstufe entspricht. Eine Medizinhütte mit einer Kraftstufe von 4 auf eine Kraftstufe von 6 zu erhöhen, würde demnach 1.000 Nuyen kosten und zwei Tage dauern.

Die Medizinhütte benötigen Schamanen vor allem, um Zauber zu erlernen (S. 180). Die Kraft der Hütte muß hierbei mindestens der Stufe des zu erlernenden Zaubers entsprechen.

Eine aktivierte schamanische Medizinhütte existiert sowohl auf der physischen wie auch auf der Astralebene. Sie bildet im Astralraum eine Barriere (siehe **Die Astralebene**, S. 171). Für Schamanen, die an der Aktivierung der Hütte beteiligt waren, stellt diese Barriere kein Hindernis dar, und sie können es anderen astralen Gestalten gestatten, die Barriere nach Belieben zu durchqueren. Die Hütte enthält außerdem die astrale Signatur der Schamanen, die sie aktiviert haben (siehe **Astrale Signaturen**, S. 172). Sie ist mit den Schamanen, die sie aktiviert haben, magisch verbunden. Diese Verbindung kann von astral projizierenden Zauberern zurückverfolgt werden (siehe **Astrales Spurenlesen**, S. 176).

DIE HERMETISCHE TRADITION

Die Magie eines Magiers basiert auf einem komplizierten System von Theorien, die das Wesen des Manas, die Dimensionen des Astralraums und ihre Interaktion mit der physischen Welt zu erklären versuchen. Manche behaupten, daß von diesen Theorien mindestens ebenso viele existieren, wie es Magier gibt, doch das ist vielleicht übertrieben. Sofern der Magier das Prinzip dieser kosmischen Interaktionen versteht, kann er sie selbst beeinflussen und steuern und mit Ritualen und seiner puren Willenskraft Magie wirken.

Die hermetische Magie wurde bereits vor dem Erwachen intensiv erforscht. Konzerne und viele Regierungen machten sich die hermetische Magie bereits zunutze, bevor sie sich an den Schamanismus heranwagten, doch auch Magiern begegnete man anfangs mit ausgeprägtem Mißtrauen und Skeptizismus. Sobald die Schamanen jedoch mit ihrem Großen Geistertanz auch dem letzten verdeutlichten, daß ihre Magie nichts mehr mit Smokings, weißen Kaninchen und Papierblumen zu tun hatte, sondern mit Macht, begannen die Leute, ein ausgeprägtes Interesse an den magischen Künsten zu entwickeln. Allerdings arbeiten noch heute für die Konzerne weitaus mehr Magier als Schamanen (versuchen Sie doch mal, einem Kojotenschamanen klarzumachen, daß er nur eine Stunde Mittagspause bekommt).

Magier sind Gelehrte, die die Magie systematisch studieren und mit Formeln und Berechnungen erfassen. Die hermetische Disziplin forscht heute ständig und intensiv nach neuen Erkenntnissen über die Gesetzlichkeit der Magie, und mit ihrem Wissen steigt auch ihre Macht.

HERMETISCHE BIBLIOTHEKEN

Alle Magier betreiben intensive Forschungen und benötigen große Bibliotheken. Eine hermetische Bibliothek ist eine Sammlung von Quellen für eine bestimmte magische Fertigkeit. Es gibt verschiedene Bibliotheken für die Hexerei und das Beschwören. Bibliotheken haben Stufen, die angeben, wie vollständig und nützlich sie sind.

Im einundzwanzigsten Jahrhundert sind Druckerzeugnisse fast völlig ausgestorben. Manche altmodischen Magier sammeln noch immer richtige Bücher für ihre Bibliotheken, doch die meisten nutzen die Vorteile digitaler Speichermedien und bewahren ihre Bibliotheken auf optischen Chips oder CDs auf. Hardcopys sind sperrig und nehmen eine Menge Platz weg, können aber immer auch ohne Computer benutzt werden. Letztendlich kommt es nur auf die Informationen in der hermetischen Bibliothek an, nicht auf das Medium, auf dem sie gespeichert sind.

Der Preis einer hermetischen Bibliothek für eine einzige Fertigkeit entspricht dem Quadrat ihrer Stufe, multipliziert mit 1.000 Nuyen. Sie braucht (Stufe² x 100) Megapuls Computerspeicher. Eine Hardcopy-Bibliothek benötigt pro Stufe einen Kubikmeter Lagerraum. Eine Hexerei-Bibliothek der Stufe 6 kostet demnach 36.000 Nuyen und benötigt 3.600 MP (3,6 Gigapuls oder GP) Speicherplatz. Wenn ein Magier seine Bibliothek vergrößern will, entspricht der Preis hierfür der Differenz zwischen dem Preis für die bisherige Stufe und dem Wert der neuen Stufe. Eine Bibliothek der Stufe 3 (9.000 Nuyen) zu einer Stufe-5-Bibliothek (25.000 Nuyen) auszubauen, würde dementsprechend 16.000 Nuyen kosten.

Magier können sich Bibliotheken teilen. Viele Universitäten, Konzerne und magische Gruppen gewähren Außenstehenden die Benutzung ihrer Bibliotheken gegen eine Gebühr von Stufe x 100 Nuyen pro Stunde. Manche Bibliotheken sind sogar an die Matrix angeschlossen und für dieselbe Gebühr nutzbar. Selbstverständlich müssen die Charaktere hier die *volle* Stufe der Bibliothek bezahlen, nicht nur die Stufe, die sie benötigen. Ebenso selbstverständlich reagieren diese Organisationen sehr empfindlich auf unbefugte Eindringlinge.

Magier benötigen Hexerei-Bibliotheken, um ihre Fertigkeitsstufen in Hexerei zu erhöhen und um neue Zauber zu erlernen (S. 180), und eine Beschwörungs-Bibliothek, um Elementare zu beschwören (S. 186). Die Stufe der Bibliothek muß mindestens der Kraftstufe ihres Vorhabens entsprechen.

DER HERMETISCHE KREIS

Ein hermetischer Kreis ist ein Ritualgebiet, das der Magier für eine bestimmte magische Handlung herrichtet. Der Kreis ist ein komplexes Diagramm von magischen Symbolen, das mit Kreide, Farbe oder nach Belieben des Magiers auch mit anderen

Substanzen markiert werden kann. Der hermetische Kreis besitzt eine Stufe und kann überall errichtet werden, wo genügend Platz ist, doch die meisten Magier ziehen Gegenden vor, in denen sie vor neugierigen Blicken geschützt sind. Das Zeichnen des Kreises dauert eine Anzahl von Stunden, die seiner Stufe entspricht, und der Kreis hat einen Durchmesser in Metern, der ebenfalls mindestens seiner Stufe entsprechen muß (bzw. mehr, wenn der Magier mehr Platz braucht). Ein Kreis der Stufe 4 würde vier Stunden bis zu seiner Fertigstellung brauchen und hätte mindestens vier Meter Durchmesser. Die Herstellungskosten sind zu vernachlässigen – sie betragen das Quadrat der Stufe in Nuyen für die Kreide oder Farbe.

Magier benutzen hermetische Kreise zur Beschwörung von Elementaren, wobei die Stufe des Kreises mindestens der des Geistes entsprechen muß. Hermetische Kreise werden jeweils für ein bestimmtes magisches Ritual angelegt. Ein Magier kann mit einem Kreis, in dem er einen Wasserelementar beschworen hat, keinen Feuerelementar beschwören (was außerdem schon eine Beleidigung für den Elementar wäre), doch ansonsten sind die Kreise wiederverwendbar. Ein Magier könnte einen Kreis zeichnen, in dem er einen Feuerelementar beschwört, und den Kreis für eine spätere Benutzung zurücklassen, wenn er bis dahin intakt bleibt. Um das sicherzustellen, verwenden viele Magier dauerhafte Intarsien aus Metall, Elfenbein, Holz, Stein etc. Die Errichtung solcher permanenten Kreise dauert eine Anzahl von *Tagen*, die der Stufe des Kreises entspricht, und kostet mindestens (Stufe² x 100 Nuyen). Jede Schädigung, die das Muster des Kreises bricht, macht ihn für magische Zwecke wertlos.

Ein hermetischer Kreis, in dem Magie gewirkt wird, ist dual auf der astralen und der physischen Ebene präsent. Er schafft außerdem eine astrale Barriere, die den Magier schützt, der in ihm steht (siehe **Die Astralebene**, S. 171). Der Erschaffer des Kreises wird von der Barriere nicht gehindert und kann anderen erlauben, nach Belieben die Barriere zu durchdringen. Der Kreis enthält die astrale Signatur des Magiers, der ihn geschaffen hat (siehe **Astrale Signaturen**, S. 172) und ist mit dem Magier, der ihn geschaffen hat, verbunden. Diese Verbindung läßt sich im Astralraum zurückverfolgen (s. **Astrales Spurenlesen**, S. 176).

ADEPTEN

Adepten oder *Ki*-Adepten, die dem Pfad des Körpers folgen, benutzen nicht die magischen Fertigkeiten der Zauberer (obwohl sie im astralen Kampf Hexerei benutzen können, siehe S. 175). Sie verfügen nicht über die Fähigkeit zur astralen Projektion, und die astrale Wahrnehmung müssen sie als Kraft erlernen. Die Kunst der *Ki*-Adepten konzentriert sich auf die Perfektion von Körper und Geist. Auf dem Weg des Adepten führt nichts an intensivem Training und eiserner Selbstdisziplin vorbei.

ADEPTENKRÄFTE

Ki-Adepten verfügen über *Kräfte*, magische Fähigkeiten, die der Adept durch Studium und Training meistert. Ein *Ki*-Adept beginnt das Spiel mit einer Anzahl von *Kraftpunkten*, die seinem Magieattributentspricht. Mit diesen Kraftpunkten kann der Adept Kräfte „kaufen", jede Kraft besitzt einen Preis in Kraftpunkten. Sobald die Kraftpunkte ausgegeben wurden, sind sie festgelegt. Die Entscheidung für die jeweiligen Kräfte des Adepten ist unwiderruflich.

Ein *Ki*-Adept, der Magiepunkte einbüßt, verliert eine entsprechende Menge von Kräften. Der Verlust eines Magiepunktes

bringt automatisch den Verlust von Kräften im Werte eines Punktes mit sich. Der Spieler des Adepten wählt die Kräfte, die ihm verlorengehen. Eine einzelne Kraftstufe des Adepten darf sein Magieattribut nicht übersteigen. Ein Adept mit Magie 3 darf Kräfte nur maximal im Werte von 3 Punkten besitzen, von denen keine die Stufe 4 haben dürfte.
Im Laufe des Spiels können *Ki*-Adepten weitere Kraftpunkte für 20 Punkte Gutes Karma pro Kraftpunkt kaufen, die aber einem Punkt Magie zugeordnet werden, jeweils 1 zu 1. Verliert der Adept diesen Magiepunkt, verliert er auch den zugeordneten Kraftpunkt.

Adrenalinkick
Kosten: 0,25 pro Stufe
Diese Kraft erlaubt es Ihnen, ihre verborgenen Reserven zu aktivieren, um außergewöhnliche Höchstleistungen zu vollbringen. Sie können diese Kraft für jedes körperliche Attribut erwerben: Stärke, Konstitution oder Schnelligkeit. Sie wirkt nicht auf geistige oder Spezialattribute, und Sie müssen sie für jedes körperliche Attribut einzeln kaufen.
Um das begünstigte Attribut zu erhöhen, müssen Sie eine Magieprobe gegen die (abgerundete) Hälfte des (nichtmodifizierten) Wertes desjenigen Attributs ablegen, das Sie erhöhen wollen. Wenn Sie keinen Erfolg haben, bleibt das Attribut auf seinem normalen Wert. Ansonsten steigt es um die Stufe der Kraft. Die Erhöhung hält eine Anzahl von Kampfrunden vor, die den bei der Magieprobe erzielten Erfolgen entspricht. Kein Attribut läßt sich über das Doppelte des Rassenlimits hinaus erhöhen (S. 245). Sobald der Effekt abklingt, müssen Sie eine Entzugswiderstandsprobe ablegen. Der Mindestwurf entspricht der Hälfte des erhöhten Attributwertes (aufrunden). Das Schadensniveau hängt von dem Verhältnis des erhöhten Attributes zu dem Rassenmaximum Ihres Charakters ab. Den genauen Wert finden Sie in der Tabelle für Adrenalinkicks.
Die Entzugswiderstandsprobe wird mit Willenskraft gewürfelt. Je zwei Erfolge senken das Schadensniveau um 1. Der Entzugsschaden ist geistiger Schaden.
Die Kraft Adrenalinkick ist nicht kompatibel mit künstlichen Verbesserungen (Cyberware) oder zauberbasierten Erhöhungen. Sie ist kompatibel zu der Kraft Verbessertes Körperliches Attribut.

Astrale Wahrnehmung
Kosten: 2
Sie besitzen die Fähigkeit, Ihre Sinneswahrnehmung auf die Astralebene auszudehnen. Sie können nicht astral projizieren. Für Adepten mit dieser Kraft gelten alle normalen Regeln für astrale Wahrnehmung (S. 171).

Beschleunigte Heilung
Kosten: 0,5 pro Stufe
Sie besitzen außergewöhnliche Selbstheilungskräfte und sind in der Lage, alle Arten von Verletzungen mit Hilfe Ihrer Magie schneller als gewöhnlich zu heilen. Jede Stufe dieser Kraft verleiht Ihnen einen zusätzlichen Würfel für Ihre Konstitutionsprobe bei Heilungsproben sowie der Probe, die bestimmt, ob Ihnen bei einer tödlichen Verletzung permanente Folgen entstehen (S. 127). Die Kraft erhöht nicht Ihre Resistenz gegen Verletzungen, Gifte oder Krankheitserreger, ermöglicht es Ihnen jedoch, sich von Ihren Auswirkungen schneller zu erholen. Die Beschleunigte Heilung wirkt sich nicht auf Würfe für Magieverlust aus (S. 160).

Geschärfte Sinne
Kosten: 0,25 für jede Verbesserung

TABELLE FÜR ADRENALINKICKS

Gesteigertes Attribut ist	Entzugsniveau
niedriger oder gleich der normalen Attributsgrenze	L
bis zur maximalen Attributsgrenze	M
bis zum Zweifachen der normalen Attributsgrenze	S

KAMPFSINN-TABELLE

Stufe	Kosten	Kampfpool	Kampfpoolwürfel für die Reaktionsprobe
1	1	1	¼
2	2	2	½
3	3	3	Komplett

PUNKTEKOSTEN FÜR GESTEIGERTE FERTIGKEITEN

Fertigkeitskategorie	Kosten pro Würfel
Körperliche Fertigkeiten	
Athletik, Tauchen, Heimlichkeit	0,25
Kampffertigkeiten	
Klingenwaffen, Keulen, Stangenwaffen	0,5
Cyber-Implantatwaffen, Waffenloser Kampf	0,5
Wurfwaffen, Projektilwaffen	0,5
Unterwasserkampf	0,5
Pistolen, MPs, Gewehre	0,5
Sturmgewehre, Schrotflinten	0,5
Schwere Waffen, Granatwerfer	0,5
Peitschen, Geschütze, Raketenwaffen	0,5

Ihnen stehen Sinne zur Verfügung, die normale Sterbliche nicht besitzen. Zu den Geschärften Sinnen gehören lichtverstärkende oder Infrarotsicht, hoch- oder niederfrequentes Hören und so weiter. Sofern eine Verbesserung keine Radiowellen oder ähnliche technologische Phänomene umfaßt, kann jeder Effekt, der durch Cyberware erreicht werden kann, auch durch diese Kraft erlangt werden (siehe **Ausrüstung**, S. 270). Leider gibt es jedoch im Gegensatz zu Cyberware hier keinen Mengenrabatt. Weitere Geschärfte Sinne sind im folgenden beschrieben.
Richtungssinn: Ihr Richtungssinn ist so genau und verläßlich, daß Sie stets wissen, in welche Himmelsrichtung Sie blicken und ob Sie sich über oder unter dem Meeresspiegel befinden, sofern Ihnen eine Wahrnehmungsprobe gegen 4 gelingt. Diese Fähigkeit ist vor allem für Stammesjäger, Führer, Spione und Runner nützlich, die ähnliche Absichten verfolgen.
Verbessertes Geruchsempfinden: Sie haben eine Nase wie ein Bluthund. Mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe können Sie Personen anhand Ihres Geruchs identifizieren und feststellen, ob jemand, dessen Geruch Sie kennen, kürzlich in der Nähe war. Die starken Gerüche des Sprawls können für jemanden mit so empfindlicher Nase allerdings hinderlich sein und Modifikatoren auf ihre Wahrnehmungsprobe bewirken.
Verbessertes Geschmacksempfinden: Sie können die Zutaten von Nahrung oder Getränken alleine über ihren Geschmackssinn identifizieren. Eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe erlaubt es Adepten mit der Wissensfertigkeit Chemie oder einer

verwandten Fertigkeit, Gifte und Drogen zu identifizieren, die in Speisen oder Getränken versteckt sind. Eine einfache Wahrnehmungsprobe gegen 4 ermöglicht es Ihnen, zu beurteilen, ob Wasser so sauber ist, daß man es trinken kann.

Blitzkompensation: Ihre Augen passen sich blitzschnell an drastische Helligkeitsveränderungen an, wodurch Sie dem Effekt von Blendgranaten und ähnlichen Waffen entgehen können. Diese Kraft funktioniert exakt wie die Cyberversion des Blitzkompensators (S. 299).

Schalldämpfer: Ihre Ohren sind vor lauten Geräuschen geschützt und passen sich plötzlichen Veränderungen der Lautstärke sofort an. Diese Kraft funktioniert genau wie der Cyberdämpfer (S. 298).

Geschoßparade
Kosten: 1
Sie können langsam fliegende Geschosse wie Pfeile, Wurfmesser und Shurikens aus der Luft pflücken und fangen. Legen Sie eine Reaktionsprobe (plus eventueller Kampfpoolwürfel, die Sie einsetzen wollen) gegen einen Mindestwurf von 10 ab, minus dem Grundmindestwurf für die Reichweite der Attacke. Die Geschoßparade gegen einen Pfeil, den jemand aus weiter Entfernung auf Sie abschießt, würde somit gegen einen Mindestwurf von 4 gehen (10 – 6, den Grundmindestwurf für weite Entfernung).
Um ein Geschoß erfolgreich aus der Luft zu pflücken, müssen Sie mehr Erfolge mit Ihrer Reaktionsprobe erzielen als der Angreifer mit seiner Angriffsprobe. Bei einem Patt gewinnt der Angreifer. Die Geschoßparade ist eine Freie Handlung.

Gesteigerte Fertigkeit
Kosten: Siehe Kostentabelle für Gesteigerte Fertigkeiten (S. 169)
Diese Kraft erhöht die Anzahl der Würfel, die Ihnen für eine bestimmte Fertigkeit zur Verfügung stehen. Würfel, die Sie für Aktionsfertigkeiten erwerben, stehen Ihnen auch für Spezialisierungen dieser Fertigkeit zur Verfügung. Wenn Sie über das Fertigkeitenschema auf die Gesteigerte Fertigkeit zurückgreifen, um eine andere zu ersetzen, können Sie nur die (abgerundete) Hälfte der Gesteigerten Fertigkeit einsetzen.
Die Anzahl der zusätzlichen Würfel, die Sie durch diese Kraft erhalten, darf ihre unmodifizierte Fertigkeitsstufe bzw. Ihr Magieattribut nicht übersteigen. Ein Adept, der beispielsweise Pistolen 4 und Magie 5 besitzt, kann nur vier zusätzliche Würfel aus der Gesteigerten Fertigkeit (Pistolen) erhalten. Beachten Sie, daß die Gesteigerte Fertigkeit Ihnen nur zusätzliche Würfel verleiht, nicht aber Ihre tatsächliche Fertigkeitsstufe erhöht.

Gesteigerte Reflexe
Kosten: Siehe Text
Diese Kraft erhöht Ihre Reaktionsschnelligkeit genau wie ein Reflexbooster (S. 301). Für jede Stufe erhalten Sie +2 auf Reaktion und einen zusätzlichen Initiativewürfel. Die höchstmögliche Stufe dieser Kraft beträgt 3, und die Erhöhung ist nicht kompatibel zu technischen oder anderen magischen Reaktions- oder Initiativeverbesserungen.

PUNKTEKOSTEN FÜR GESTEIGERTE REFLEXE

Stufe	Preis
1	2
2	3
3	5

Kampfsinn
Kosten: Siehe Kampfsinn-Tabelle (S. 169)
Der Kampfsinn stattet Sie mit einer instinktiven Wahrnehmung aller Bedrohungen in einem gewissen Bereich aus. Jede Stufe verleiht Ihnen eine Anzahl von Extrawürfeln für den Kampfpool und ermöglicht es Ihnen, einen Teil Ihrer Kampfpoolwürfel für Ihre Reaktionsprobe bei Überraschung zu verwenden (S. 108).

Körperbeherrschung
Kosten: 0,25 pro Stufe
Die Herrschaft Ihres Geistes über Ihren Körper hilft Ihnen beim Widerstand gegen Gifte und Krankheiten. Jede Stufe der Körperbeherrschung gibt Ihnen einen zusätzlichen Würfel bei Widerstandsproben gegen solche Effekte.

Magieresistenz
Kosten: 1 pro Stufe
Sie besitzen eine angeborene Resistenz gegen Hexerei. Pro Stufe dieser Kraft erhalten Sie einen zusätzlichen Würfel auf alle Spruchwiderstandsproben. Ihre Magieresistenz wirkt nicht gegen Sprüche, denen Sie sich nicht entziehen wollen. Die einzige Critterkraft, vor der Sie diese Kraft schützt, ist die Kraft *Natürlicher Zauberspruch* (und natürlich vor Crittern, die Hexerei anwenden).

Mystischer Panzer
Kosten: 0,5 pro Stufe
Diese Kraft härtet auf magische Weise Ihre Haut und macht sie resistenter gegen Schädigungen. Jede Stufe verschafft Ihnen 1 Punkt Stoßpanzerung, die kumulativ zu sonstiger getragener Stoßpanzerung ist. Der Mystische Panzer verleiht Ihnen keine ballistische Panzerung, schützt Sie jedoch vor Schaden, den Sie im Astralkampf erleiden (S. 175).

Schmerzresistenz
Kosten: 0,5 pro Stufe
Die Schmerzresistenz erlaubt es Ihnen, die Auswirkungen von Verletzungen zu ignorieren. Sie reduziert zwar nicht den tatsächlichen Schaden, jedoch seine Effekte. Ziehen Sie die Stufe Ihrer Schmerzresistenz von Ihrem gegenwärtigen Schaden ab, bevor Sie Ihre Verletzungsmodifikatoren bestimmen. Ein Adept mit Stufe 3 Schmerzresistenz beispielsweise würde keine Modifikatoren durch leichte oder mittlere Wunden erleiden. Bei vier Kästchen Schaden würde er nur einen Verletzungsmodifikator von +1 erleiden (4 – 3 = 1 oder Leichter Schaden). Die Kraft wirkt sich sowohl auf den geistigen als auch auf den körperlichen Schadensmonitor aus.
Mit dieser Schmerzresistenz können Sie sich auch dem Schmerz von Folter, Magie, Krankheiten etc. entziehen. Die Stufe Ihrer Kraft wird von dem Mindestwurf für die Probe abgezogen, mit der Sie dem Schmerz widerstehen, beispielsweise einer Konstitutions- oder Willenskraftprobe gegen die Auswirkungen einer schmerzhaften Krankheit, eines harten Verhörs oder direkter Folter.

Stasis
Kosten: 1
Mit Hilfe dieser Fähigkeit können Sie sich in eine meditative Trance versetzen, in der ihre Körperfunktionen auf ein Minimum zurückgefahren werden und folglich ihr Bedarf an Nahrung, Wasser, Luft und auch eventuelle Blutungen deutlich abnehmen.
Um sich in die Stasis zu versetzen, würfeln Sie mit Ihrer Willenskraft gegen 4 und berechnen eventuelle Verletzungsmodifikatoren mit ein. Konsultieren Sie die Beschreibung des Zaubers Winterschlaf (S. 193) und richten Sie sich nach den dortigen Erfolgsgraden.
Wenn ein Adept mit dieser Kraft eine tödliche körperliche Wunde erleidet und bewußtlos wird, aktiviert sich diese Kraft automatisch.

Todeskralle
Kosten: Siehe Tabelle: Kosten der Todeskralle
Normalerweise verursachen unbewaffnete Angriffe (Stärke)M Betäubungsschaden. Mit dieser Kraft verwandeln sich Ihre Hände jedoch in tödliche Waffen, die verheerenden körperlichen Schaden anrichten. Wenn Sie unbewaffnet kämpfen, können Sie wählen, ob Sie den normalen Betäubungsschaden anrichten wollen oder den gekauften körperlichen Schaden. Falls Sie Ihre Todeskralle einsetzen wollen, müssen Sie dies zusammen mit dem unbewaffneten Angriff ankündigen. Die Kosten für die verschiedenen Stufen dieser Kraft sind in der nebenstehenden Tabelle zusammengefaßt.

KOSTEN DER TODESKRALLE

Körperlicher Schaden	Kosten
Leicht	0,5
Mittel	1
Schwer	2
Tödlich	4

Ein Angriff der Todeskralle wirkt auch gegen Kreaturen, die Immunität gegenüber normalen Waffen besitzen (s. **Kräfte**, S. 260). Ihre Defensivboni gelten gegen die Todeskralle nicht. Wenn Sie die Kraft Astrale Wahrnehmung besitzen und sie anwenden, können Sie die Todeskralle auch in der Astralebene einsetzen (s. **Astralkampf**, S. 175).

Verbessertes Körperliches Attribut
Kosten: 0,5 pro Stufe
Mit dieser Kraft können Sie ein körperliches Attribut (Konstitution, Stärke oder Schnelligkeit) erhöhen. Jede Stufe dieser Kraft erhöht das betreffende Attribut um 1. Wenn Sie das Attribut später mit Karma erhöhen wollen (siehe S. 244), basieren die Kosten dafür auf dem durch Magie erhöhten Attribut. Durch diese Kraft verbesserte Schnelligkeit erhöht die Reaktion und den Kampfpool wie üblich.
Diese Kraft ermöglicht es Ihnen auch, die jeweilige Normale Attributsgrenze zu überschreiten (S. 245), doch jede Stufe über das Maximum hinaus kostet Sie das Doppelte (1 Kraftpunkt pro Stufe).

Verbesserte Wahrnehmung
Kosten: 0,5 pro Stufe
Diese Kraft schärft Ihre Sinne. Jede Stufe gibt Ihnen einen Extrawürfel für alle Wahrnehmungsproben (S. 231). Dazu gehört auch die Astrale Wahrnehmung, wenn Sie über diese Kraft verfügen. Die Anzahl der zusätzlichen Würfel, die Sie durch diese Kraft erhalten, darf Ihr Intelligenz- bzw. Magieattribut nicht übersteigen. Die Grenze bildet dabei das niedrigere Attribut.

DIE ASTRALEBENE

Die *Astralebene* bzw. der Astralraum ist eine Paralleldimension, die unsere physische Welt überlagert und gleichzeitig eine Art Abbild oder „Schatten" von ihr ist. Die astrale und die physische Ebene sind klar voneinander getrennt, obwohl sie denselben Platz sowohl im Raum wie auch im Fluß der Zeit einnehmen. Die mundanen Bewohner der physischen Welt können den Astralraum weder sehen, berühren, noch direkt beeinflussen. Man kann sich die Verbindung zwischen dem Astralraum und der physischen Welt wie einen Spiegel vorstellen, der nur von einer Seite durchsichtig ist – vom Astralraum aus. Manche Erwachte nennen die Astralebene tatsächlich „Spiegelwelt".

ASTRALE WAHRNEHMUNG

Viele Erwachte Charaktere können die Astralebene von der physischen Welt aus sehen. Die Wissenschaft bezeichnet diese Fähigkeit als astrale Wahrnehmung, viele Erwachte nennen sie das „Zweite Gesicht". Unabhängig von ihrer Bezeichnung funktioniert die astrale Wahrnehmung autark und ist nicht von den physischen Sinnen abhängig. Sie ist ein psychischer Sinn.
Um die astrale Wahrnehmung einzusetzen, müssen Sie eine Einfache Handlung aufwenden, bis sich Ihre Wahrnehmung verla-

DIE ERFOLGSGRADE DES ASKENNENS

Erfolge	Erlangte Informationen
0	Keine
1–2	– Der generelle Gesundheitszustand der Zielperson (gesund, verletzt, krank), außerdem das Vorhandensein bzw. die Abwesenheit von Cyberware-Implantaten. – Die generelle emotionale Befindlichkeit der Zielperson (glücklich, bedrückt, wütend) oder den entsprechenden Eindruck bei einem nichtmagischen Objekt. – Die Klasse eines magischen Ziels (Feuerelementar, Manipulationszauber, Kraftfokus etc). – Ist das Ziel Erwacht oder mundan? – Wenn Sie die Aura des Ziels zuvor bereits gesehen haben, werden Sie sie wiedererkennen, selbst wenn sich das Ziel verkleidet oder kosmetischen Operationen unterzogen hat.
3–4	Alle obigen Informationen plus: – Sind Essenz und Magieattribut des Ziels höher, niedriger oder genauso hoch wie Ihre? – Ist die Kraft des Ziels höher, niedriger oder genauso hoch wie Ihr Magieattribut? – Die ungefähre Lage eventueller Cyberimplantate. – Eine generelle Diagnose von Krankheitsbildern (Krankheiten oder Giften), an denen das Ziel leidet. – Der genaue emotionale Status des Ziels bzw. der Gehalt eines hinterlassenenen „Abdrucks". – Alle auf dem Ziel vorhandenen astralen Signaturen.
5+	Alle obigen Informationen plus: – Die genaue Höhe von Essenz, Magieattribut und Kraft des Ziels. – Die genaue Lage jeglicher Implantate. – Eine genaue Diagnose jeder Krankheit oder jedes Giftes, unter deren Wirkung das Ziels leidet. – Der ungefähre Grund für den askennten emotionalen Zustand (ein Mord, ein Aufstand, eine religiöse Zeremonie etc.). – Der generelle Ursprung einer astralen Signatur (Kampfzauber, Naturgeist, Elementar).

gert hat. Damit können Sie alles sehen, was sich im Astralraum um Sie herum befindet. Sie können auch die leuchtenden Auren sehen, die lebendige und magische Dinge umgeben, und aus ihnen Informationen ablesen, indem Sie sie *askennen*. Sie können astrale Gestalten berühren und mit ihnen in Verbindung treten, indem Sie Ihre normalen Attribute und Fertigkeiten einsetzen. Der Nachteil hierbei ist, daß die astralen Gestalten auch in der Lage sind, *Sie* zu berühren. Sie also verwundbar gegenüber astralen Angriffen sind, solange Ihre astrale Wahrnehmung aktiv ist. Charaktere und Kreaturen, deren astrale Wahrnehmung aktiv ist, bezeichnet man als Dualwesen, da sie sich gleichzeitig in der physischen und in der astralen Ebene befinden.

Es braucht nur eine Freie Handlung, um astrale Gestalten wie beispielsweise Geister und Barrieren zu sehen, und sofern kein Astralwesen in der Nähe ist, das sich vor Ihnen zu verstecken sucht, brauchen Sie hierfür auch keine Wahrnehmungsprobe abzulegen.

Askennen

Indem Sie die Aura eines Wesens im Astralraum askennen, offenbaren sich Ihnen Informationen über dieses Wesen. Die Auren von Lebewesen zeigen Ihnen Ihren generellen Gesundheitszustand, Ihre Emotionen und Ihre magische Natur (sofern vorhanden). Verzauberte Objekte zeigen Ihre magische Natur. Nichtmagische Objekte besitzen keine Aura, lebende Auren hinterlassen auf ihnen jedoch „Abdrücke". Indem Sie diese Gegenstände askennen, können Sie diese „Spuren" lesen.

Zauber, egal ob sie in der physischen oder astralen Ebene gewirkt werden, schaffen eine sichtbare Aura um ihre Zielperson.

Um eine Aura zu lesen, müssen Sie eine Einfache Handlung investieren und eine Askennenprobe gegen Mindestwurf 4 ablegen. Die Zahl der Erfolge bestimmt das Ausmaß der Informationen, die Sie erfahren. Genauere Angaben finden Sie in der Askennen-Tabelle.

Die Fertigkeit Auren lesen kann zusätzlich zum Askennen als ergänzende Fertigkeit benutzt werden. Würfeln Sie die ergänzende Fertigkeit gegen einen Mindestwurf von 4, je zwei Erfolge bei dieser Probe gelten als ein zusätzlicher Erfolg bei der vorher abzulegenden Askennenprobe. Damit die Erfolge der ergänzenden Fertigkeit zählen, müssen Sie bei der ursprünglichen Probe jedoch mindestens einen Erfolg zustande bringen. Sie können es mehrfach neu versuchen, um ein besseres Ergebnis zu erzielen, allerdings darf die Zahl der Versuche Ihr Intelligenzattribut nicht überschreiten. Jeder neue Versuch erhöht den Mindestwurf um +2.

Astrale Signaturen

Magische Fertigkeiten hinterlassen auf allem, worauf sie einwirken, eine *astrale Signatur*. Dieser magische „Fingerabdruck" des Zaubernden kann durch Askennen von anderen Erwachten gelesen werden. Eine Signatur bleibt für eine Anzahl von Stunden lesbar, die der Kraft des magischen Effektes entspricht, gerechnet ab dem Ende des Effektes. Foki und andere magische Objekte (wie hermetische Kreise und schamanistische Medizinhütten) halten die astrale Signatur ihres Besitzers *permanent*.

Ein Charakter kann versuchen, eine astrale Signatur zu askennen und somit zu „lesen". Um die Signatur zu entdecken, sind drei Erfolge notwendig. Es gelten die üblichen Regeln für Wiederversuche. Wenn Sie die Signatur entdecken, können Sie sie automatisch zuordnen (sofern Sie sie bereits gesehen haben). Sofern Sie die Signatur hier zum ersten Mal sehen, werden Sie sie von nun an wiedererkennen. Bei fünf oder mehr Erfolgen erhalten Sie außerdem einen Eindruck davon, welcher magische Effekt die Signatur geschaffen hat (d. h. Sie erfahren die magische Fertigkeit, die angewendet wurde, und die generelle Klasse des Zaubers oder des Geistes, der hier gewirkt hat). Experten für magische Spurensicherung benutzen astrale Signaturen, um Informationen über kriminelle Zauberer zu sammeln, weshalb Sie darauf achten sollten, wo Sie Ihre astralen Signaturen zurücklassen.

Sie können versuchen, Ihre astrale Signatur auf einem Ziel „auszuradieren", indem Sie eine Probe mit der entsprechenden Fertigkeit ablegen (Hexerei für gewirkte Zauber, Beschwören für gerufene Geister), gegen einen Mindestwurf, der der Kraft des Zaubers oder Geistes entspricht. Jede Signatur muß einzeln behandelt werden. Sie können nicht mehrere aufeinmal „wegwaschen". Jeder Erfolg verringert die Zeit, die die Signatur am Ort der Tat zurückbleibt, um eine Stunde. Sofern die Anzahl Ihrer Erfolge der Kraft des Effektes entspricht, verschwindet die Signatur sofort. Die natürlichen Signaturen von magischen Dingen wie aktiven Zaubern, Geistern und Foki können *nicht* gelöscht

werden. Nach der Fertigkeitsprobe müssen Sie eine Entzugswiderstandsprobe gegen (Kraft)L Entzug ablegen.Wenn die Kraft größer als Ihr Magieattribut ist, wird der Entzugsschaden körperlich. Das Auslöschen einer Signatur nimmt eine Anzahl von komplexen Handlungen in Anspruch, die der Kraft des Effektes entspricht. Während dieser Zeit muß Ihre astrale Wahrnehmung aktiv sein.

Astrale Interaktion
Während Ihre astrale Wahrnehmung aktiv ist, können Sie Dinge auf der Astralebene berühren und mit ihnen interagieren. Allerdings sind auch Sie nicht vor Berührungen von Dingen auf der Astralebene gefeit, weshalb Vorsicht anzuraten ist. Sie können mit astralen Gestalten kämpfen (s. **Astralkampf**, S. 175), indem Sie Ihre physischen Attribute und Fertigkeiten einsetzen. Physische Waffen und getragene Panzerung sind nutzlos, doch Sie können aktive Waffenfokl gegen astrale Gegner einsetzen und natürliche Panzerung – wie die eines Trolls oder den Mystischen Panzer eines Adepten. Über die astrale Wahrnehmung können Sie Manazauber auf astrale Gegner wirken (siehe **Zielerfassung**, S. 181).
Während Ihre astrale Wahrnehmung aktiv ist, können auch Sie Opfer astraler Angriffe werden. Andere astrale Gestalten können Sie im astralen Kampf angreifen oder Manazauber auf Sie werfen. Astrale Barrieren stellen für Sie feste, undurchdringbare Hindernisse dar; außerdem eine Sichtbarriere, deren Kraft als Modifikator auf Ihre Wahrnehmungsproben aufgeschlagen wird. Astrale Wahrnehmung kann anstrengend und ablenkend sein. Wann immer Sie eine völlig mundane, nichtmagische Tätigkeit ausüben (eine Waffe abfeuern, Auto fahren etc.), während Ihre astrale Wahrnehmung aktiv ist, erhalten Sie einen Modifikator von +2 auf Ihre Mindestwürfe.

ASTRALE PROJEKTION

Mittels der astralen Projektion sind Sie in der Lage, Ihre *astrale Gestalt* in der Astralebene reisen zu lassen, während Sie Ihren physischen Körper zurücklassen. Um sich mittels astraler Projektion aus Ihrem Körper zu lösen, müssen Sie eine exklusive Komplexe Handlung investieren. Um sich im Astralraum aufzuhalten, müssen Sie nichts tun, doch zählt dies als magische Aktivität. Demzufolge können Sie keine weiteren exklusiven Handlungen vornehmen, während Sie astral projizieren. Die Rückkehr in Ihren Körper ist ebenfalls eine exklusive Komplexe Handlung.

Astrale Attribute
Ihre astrale Gestalt ist eine Projektion Ihres Geistes. Ihre körperlichen Attribute sind auf der Astralebene irrelevant. Ihre geistigen Attribute ersetzen Sie wie folgt:

- Astrale Stärke ist Charisma.
- Astrale Schnelligkeit ist Intelligenz.
- Astrale Konstitution ist Willenskraft.
- Astrale Reaktion ist Intelligenz, wobei Sie auf die Initiative einen Bonus von +20 erhalten (gedankenschnell, in der Tat).
- Ihre geistigen Attribute verändern sich nicht.

Modifikationen Ihrer geistigen Attribute durch Zauber, Cyberware und andere Quellen wirken sich auf die Fähigkeiten Ihrer astralen Gestalt aus.
Ihre astrale Gestalt sieht wie ein Abbild Ihres physischen Körpers aus. Die astrale Gestalt Ihrer Fokl und Fetische wandert mit Ihnen in den Astralraum. Nichtmagische Ausrüstung bleibt bei Ihrem Körper zurück. Dazu gehören auch Cyberware und andere Implantate. Sie können Ihre astrale Gestalt mit beliebiger Kleidung ausstatten, indem Sie sie sich nur vorstellen. Ihr kommt *kein* magischer oder panzerungstechnischer Wert zu, es geht nur um den äußeren Eindruck.

Astrale Sinne
Ihre astrale Gestalt besitzt normales menschliches Sehvermögen und Gehör. Sie können außerdem Auren askennen, um Informationen über sie herauszufinden. Die astrale Gestalt kann nicht schmecken oder riechen, obwohl manche Sinneseindrükke, die in der physischen Welt kein Pendant besitzen, so übersetzt werden können. Sie kann nur andere astrale Objekte und Wesen berühren. Physische Objekte sind für Sie unberührbar und haben keine feste Gestalt; Ihr Arm fährt einfach durch sie hindurch. Die astralen Sinne sind allesamt „psychisch", weshalb auch blinde Magier in der Astralebene perfekt sehen können.
Die Astralebene wird durch das Leuchten der Auren lebender Dinge erleuchtet, einschließlich der Aura der lebenden Erde, weshalb physische Lichtverhältnisse die astralen Sichtverhältnisse nicht beeinflussen. Es ist jedoch schwierig, durch astrale Barrieren hindurchzusehen. Sie geben Ihnen einen Modifikator in Höhe ihrer Kraft auf Ihre Wahrnehmungswürfe.
Die Astralebene ist ein ursprünglicher Ort. Abstrakte Informationen sind hier weitaus schwieriger zu erfassen als direkte. Geschriebene Informationen und Symbole vermitteln Ihren *emotionalen* Gehalt, nicht die pure Information. Sie könnten beispielsweise ein Stoppschild sehen und anhand seiner Form wissen, worum es sich handelt, doch Sie könnten kein Straßenschild lesen, da es keine emotionalen Eindrücke enthält. Ebenso könnten Sie bei einem Stück Papier Gefühle von Liebe und Sehnsucht wahrnehmen, lesen könnten Sie den Liebesbrief jedoch nicht. Gesprochene Worte und andere Klänge sind auf der Astralebene genauso zu hören wie in der physischen Welt.

Manifestation
Alle astralen Gestalten besitzen die Fähigkeit, sich zu *manifestieren*, sich durch pure Willenskraft in der physischen Welt sichtbar und hörbar zu machen. Ihre astrale Gestalt erscheint allen Betrachtern der physischen Welt als geisterhaftes Abbild. Die astrale Gestalt ist immer noch unberührbar und kann keine physischen Objekte berühren.
Die Manifestation ist eine rein psychische Angelegenheit. Maschinen können sie nicht wahrnehmen und aufzeichnen, Kameras sehen die manifestierte Erscheinung nicht, Mikrophone nehmen Ihre Stimme nicht auf etc. Charaktere mit Cyberaugen empfangen das Bild jedoch an Ihren Augen „vorbei" direkt in Ihrem Geist, weshalb sie nicht daran gehindert sind, manifestierte Erscheinungen zu sehen.
Sie benötigen eine Einfache Handlung, um Ihre astrale Gestalt zu manifestieren. Die Manifestation zu beenden erfordert lediglich eine Freie Handlung und kann jederzeit geschehen.

Astrale Bewegung
Astrale Bewegung ist gedankenschnell und nicht ermüdend. Die normale Bewegungsgeschwindigkeit beträgt (Intelligenz x 4) in Metern pro Runde. Diese Geschwindigkeit sollten Sie verwenden, wenn Sie Ihre Umgebung wahrnehmen wollen.
Schnelle Bewegung ist *sehr* schnell. Ihre astrale Gestalt kann in einer Runde eine Anzahl von Kilometern zurücklegen, die Ihrem Magieattribut entspricht (ca. Magie x 1.000 Kilometer pro Stunde). Bei Spitzengeschwindigkeiten rast Ihre Umgebung mit so extremer Geschwindigkeit an Ihnen vorbei, daß alles um Sie herum verschwimmt. Sie behalten ein ungefähres Gefühl für Position und Richtung und können astralen Hindernissen ausweichen, jedoch nichts askennen oder *en detail* sehen, ohne langsamer zu werden. Zwei astrale Gestalten, die sich beide schnell bewegen, können jedoch miteinander kämpfen.
Astrale Gestalten können bei allen Geschwindigkeiten fliegen. Unterstehen Sie sich jedoch, die Atmosphäre zu verlassen (ab 80 km aufwärts) – Zauberer, die dies tun, sterben in der Mehr-

zahl der Fälle und werden ansonsten wahnsinnig. Die Erinnerungen der Überlebenden sind fast immer von einem schweren Schock oder Trauma blockiert.
Astrale Gestalten werden von der physischen Welt nicht an ihrer Bewegung gehindert, d. h. sie können durch feste Objekte hindurchfliegen, ohne ihre Bewegung zu verlangsamen. Nur astrale Gestalten können eine astrale Gestalt verlangsamen oder berühren. Die Erde ist auf der Astralebene genauso fest wie in der physischen Welt, und astrale Gestalten können nicht durch sie hindurchgleiten. Hochsicherheitsanlagen werden häufig unterirdisch gebaut, um astrale Eindringlinge daran zu hindern, einzudringen.

Astrale Entdeckung
Physische Wesen können spüren, wenn astrale Gestalten durch sie hindurchgleiten. Dies erfordert eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 10. Wenn das Subjekt Erwacht ist, sinkt der Mindestwurf um 2. Sofern das Subjekt selbst die Fähigkeit zur astralen Projektion besitzt, sinkt der Mindestwurf ebenfalls um 2. Wenn die Probe erfolgreich ist, spürt der Durchflogene einen leichten Schauer oder ein Kitzeln. Manche Charaktere (besonders magisches und Sicherheitspersonal) erkennen dieses Gefühl und wissen, daß ein astraler Eindringling in der Nähe ist.

Während du schliefst ...
Während ihrer astralen Projektion befindet sich ihr Körper in einem komatösen Stadium, in einer tiefen Trance. Je länger Sie im Astralraum bleiben, desto schwächer wird ihr Körper. Die astrale Gestalt enthält ihre Essenz. Ohne sie beginnt ihr Körper zu sterben. Am Ende jeder Stunde, die Sie im Astralraum verbringen, verliert er einen Punkt Essenz. Wenn seine Essenz auf Null sinkt, stirbt er. Ihre astrale Gestalt behält ihre volle Essenz und Magie auch während ihr Körper schwächer wird. Sobald Sie in Ihren Körper zurückkehren, erhalten Sie die verlorene Essenz mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Minute zurück, bis der ursprüngliche Wert erreicht ist.
Während Sie im Astralraum sind, nehmen Sie die Umgebung um Ihren Körper herum nicht wahr, sofern ihre astrale Gestalt sie nicht zufällig sehen kann. Sie wissen instinktiv, wann ihr Körper Schaden erleidet, bemerken jedoch nicht, was ansonsten mit ihm passiert, während Sie „weg" sind. Wenn jemand (oder etwas) Ihren Körper fortbewegt, während Sie im Astralraum sind, werden Sie es nicht bemerken, bis Sie zurückkehren und den Schock Ihres Lebens erleiden.
Glücklicherweise besitzt Ihre astrale Gestalt eine starke Verbindung zu Ihrem Körper, anhand derer Sie ihn suchen können. Sie können Ihren verlorenen Körper suchen, indem Sie eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 4 ablegen. Der Grundzeitraum beträgt 6 Stunden, geteilt durch die Anzahl der Erfolge. Am Ende dieser Zeit befinden Sie sich, sofern Ihnen nicht zwischenzeitlich die Essenz ausgegangen ist, wieder vor Ihrem Körper. Falls er sich jedoch in feindlichem Besitz befinden sollte, könnte es sein, daß Sie hier schon astrale Gegner und Barrieren erwarten, die Ihren Weg blockieren.
Feinde können Ihren Körper auch einfach töten. Ihre physische Gestalt ist wehrlos, und man kann ihr leicht eine tödliche Wunde zufügen. Sie wissen sofort, wenn Ihr Körper stirbt. Ihre astrale Gestalt überlebt, bis sie Ihre eigene Essenz mit normaler Geschwindigkeit aufgebraucht hat. Danach verliert sie Ihren Zusammenhalt und löst sich auf. Eine solche arme Seele kann ihre verbleibenden Stunden nutzen, um Rache zu suchen, und der Spielleiter kann solche körperlosen Wesen als Geister einsetzen.

ASTRALE BARRIEREN
Magie kann im Astralraum Barrieren schaffen. Solche Barrieren sind von dualer Natur, da sie sowohl eine physische wie auch eine astrale Komponente besitzen. Die physische Komponente kann aus Kreide-, Farb- oder gravierten Runen bestehen (hermetische Kreise), eine Wand sein (Hüter) oder durch Perlenvorhänge, Felle von Critttern oder andere Teile einer Medizinhütte dargestellt werden. Die astrale Komponente ist unsichtbar und für physische Wesen unberührbar, obwohl diejenigen, die durch eine astrale Barriere hindurchgehen, einen Wahrnehmungswurf ablegen können, als wäre gerade eine astrale Gestalt durch sie hindurchgeglitten. Im Astralraum erscheinen diese Barrieren als milchige, feste Wand. Sie blockieren die freie Bewegung und stellen eine Sichtbarriere dar, deren Kraftstufe auf den Mindestwurf von Wahrnehmungsproben aufgeschlagen wird. Der einzige Weg, eine astrale Barriere zu überwinden, liegt darin, sie im astralen Kampf zu besiegen (siehe **Astralkampf**, S. 175). Die astrale Gestalt einer Barriere muß nicht unbedingt ihren physischen Ausmaßen entsprechen. Der Erschaffer der Barriere ist von ihrer Wirkung nicht betroffen und kann nach Belieben durch sie hindurchdringen. Falls er dies wünscht, kann er es auch anderen gestatten, die Barriere nach Belieben zu passieren.
Zauber, die durch eine Barriere auf ein Ziel auf der anderen Seite der Barriere gewirkt werden, erhalten als Modifikator die Kraftstufe der Barriere auf den Mindestwurf ihrer Spruchprobe. Dies gilt sowohl für die physische wie auch die astrale Ebene.
Hermetische Kreise und schamanistische Medizinhütten bilden beides astrale Barrieren. Ein hermetischer Kreis funktioniert jedoch nur als Barriere, wenn er aktiv ist und zum Wirken von Magie benutzt wird. Die Barriere bildet eine Halbkugel, deren Durchmesser dem des Kreises entspricht und deren Höhe dem Radius des Kreises entspricht (oder der Größe der größten Person innerhalb des Kreises, was immer größer ist). Schamanistische Hütten bilden eine Barriere, deren Abgrenzungen mit denen der Hütte übereinstimmen. Hütten, die keine geschlossene Decke besitzen, formen eine Halbkugelbarriere wie ein hermetischer Kreis. In beiden Fällen besitzt die Barriere eine Kraftstufe, die der Stufe der Hütte oder des Kreises entspricht.

Hüter
Eine weitere Form der astralen Barriere ist der *Hüter*. Ein Hüter ist eine astrale Barriere, die keine andere magische Funktion besitzt. Jeder Erwachte Charakter, der die Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung besitzt, kann einen Hüter errichten. Der maximale Bereich, der zu einem Hüter gefestigt werden kann, entspricht dem Magieattribut ihres Erschaffers mal 50 Kubikmeter. Eine Gruppe von Charakteren kann einen Bereich zu einem Hüter formen, der 50 Kubikmeter mal der Summe ihrer Magieattribute umfaßt. Es gibt Firmen und freischaffende Zauberer, die ihr Geld damit verdienen, für alle, die Wert auf Ihre astrale Privatsphäre legen, Hüter zu schaffen und zu unterhalten. Sie berechnen im Schnitt etwa 100 Nuyen pro Arbeitsstunde (und pro Magier).
Ein Hüter muß auf einem nichtlebenden Objekt errichtet werden (Wänden, einem Fahrzeug, Felsen und so weiter). Ein Hüter kann nicht von seiner physikalischen Komponente entfernt werden.
Das Hüterritual dauert eine Anzahl von Stunden, die der Kraft des Hüters entspricht, und erfordert keine besonderen Materialien. Am Ende des Rituals wird eine Magieprobe gegen einen Mindestwurf abgelegt, der der Kraft des Hüter entspricht. Mehrere Charaktere legen individuelle Proben ab und addieren ihre Erfolge. Die Anzahl der Erfolge gibt die Wochen an, die der Hüter Bestand haben wird, bevor er sich auflöst. Ein Hüter kann permanent gemacht werden, indem der oder die Charaktere Karma in Höhe der Kraft des Hüters bezahlen.
Der Entzug für die Errichtung eines Hüters ist (Kraft)L. Dieser Entzug ist *niemals* körperlich, doch die maximale Kraft, die dem Hüter verliehen werden kann, entspricht ihrem Magieattribut.

Eine Gruppe kann einen Hüter errichten, deren Kraft bis zur Summe ihrer kombinierten Magieattribute reichen darf.
Das Hüterritual kann auch die Lebensspanne eines bereits existierenden Hüters verlängern. In diesem Fall ist die Kraft des existierenden Hüters der Mindestwurf. Die Lebensdauer des Hüters erhöht sich um eine Anzahl von Wochen, die den hierbei erzielten Erfolgen entspricht. Wenn das Ritual fehlschlägt, hat dies keine Auswirkung auf den bereits vorhandenen Hüter, sofern der Wurf nicht nur aus Einsen besteht. In diesem Fall löst sich der Hüter auf.

ASTRALKAMPF

Jede astrale Gestalt kann sich in den Astralkampf begeben. Physische Charaktere – selbst Erwachte Charaktere, die weder astrale Wahrnehmung noch astrale Projektion anwenden – sind gegen direkte Angriffe aus dem Astralraum immun.
Für den Astralkampf gelten die gleichen Regeln wie für den Nahkampf (S. 120). Die Natur des Astralraums verhindert den Einsatz von Fernkampfwaffen, mit der Ausnahme von Zaubern. Ein astraler Charakter kann andere astrale Gestalten ohne Abzüge für astrale Bewegung angreifen.

Astrale Initiative

Charaktere mit astraler Wahrnehmung und andere Dualwesen benutzen ihre normale körperliche Reaktion und Initiative.
Astral projizierende Charaktere verwenden ihre Intelligenz als Reaktion und haben die Initiative Intelligenz + 20 + 1W6.
Charaktere, die eine Kampfrunde in ihren physischen Körpern beginnen und dann die astrale Projektion beginnen (eine exklusive Komplexe Handlung), behalten ihre physische Initiative bis zum Ende der Runde. Charaktere, die die Kampfrunde im Astralraum beginnen und dann in ihren Körper zurückkehren (ebenfalls eine exklusive Komplexe Handlung), müssen nach der Rückkehr in die physische Welt zwei Initiativeabschnitte aussetzen.

Astrale Kampfproben

Charaktere mit astraler Wahrnehmung und andere Dualwesen nutzen ihre normalen physischen Attribute, Fertigkeiten und den Kampfpool im Astralkampf. Dualwesen müssen sich auf beiden Ebenen simultan bewegen. Dies gilt auch für manifestierte Geister. Sie können sich nicht an einem Ort in der Astralebene und an einem anderen Ort in der physischen Welt befinden. Sie sind somit an ihre physische Schnelligkeit und Initiative gebunden.
Astral projizierende Charaktere nutzen ihre normalen geistigen und besonderen Attribute, doch ihre geistigen Attribute ersetzen ihre körperlichen Attribute. Projizierende Charaktere und Geister besitzen einen astralen Kampfpool, der sich aus der Summe ihrer geistigen Attribute, geteilt durch 2, zusammensetzt (abgerundet, siehe **Würfelpools**, S. 43).
Für die Ausführung von Angriffen gelten die Nahkampfregeln (S. 120). Ein Charakter, der mit einem Waffenfokus bewaffnet ist, greift mit einer Fertigkeit im bewaffnetem Kampf an. Ansonsten werden Angriffe mit der Fertigkeit *Waffenloser Kampf* abgewickelt bzw. statt dessen mit der Fertigkeit Hexerei, wenn ein Charakter diese Fertigkeit nicht besitzen sollte. Selbst Charaktere, die keine Zauber wirken können (wie Adepten), können die Hexerei-Spezialisierung Astralkampf einsetzen. (Beachten Sie, daß diese Anwendung der Fertigkeit Hexerei Würfel für Spruchabwehr, Spruchzauberei etc aufbraucht.) Geister und andere astrale Wesen verwenden ihre Kraft für alle astralen Kampfproben, sofern sie nicht materialisiert sind.

Astraler Schaden

Die Schadenscodes für astrale Angriffe sind in der Tabelle für astralen Schaden angegeben. Die Schadenswiderstandsprobe wird mit Willenskraft bzw. der Kraft bei Astralwesen und der Konstitution bei Dualwesen abgewickelt. Dualwesen mit natürlicher körperlicher Panzerung erhalten die Boni ihrer Panzerung im astralen Kampf; das Powerniveau des Angriffs wird durch die natürliche Panzerung des Ziels gesenkt. Sonstige physische Panzerung eines Charakters zeigt gegen astrale Angriffe keine Wirkung.
Astraler Schaden kann nach Wahl des ihn verursachenden Charakters körperlich oder geistig sein. Ein Adept mit Astraler Wahrnehmung kann seine Todeskralle im Astralkampf voll einsetzen.
Sämtliche Schäden, die der astralen Gestalt eines Charakters zugefügt werden, manifestieren sich sofort auch an seinem Körper und umgekehrt. Wenn Sie im Astralraum verwundet werden, erscheint diese Wunde im selben Moment auch auf Ihrem physischen Körper. Falls Ihre astrale Gestalt getötet wird, stirbt gleichzeitig auch Ihr Körper. Glücklicherweise gilt dieser Parallelefekt auch für heilende Maßnahmen, egal magisch oder mundan.
Eine Astralgestalt, die Tödlichen geistigen Schaden erleidet, wird *Verdrängt*. Eine Verdrängte Astralgestalt verschwindet sofort aus dem Astralraum; astral projizierende Charaktere stürzen in ihren Körper zurück (ungeachtet aller trennenden Barrieren), während Geister spurlos verschwinden. Der Charakter ist bewußtlos (bei Tödlichem geistigem Schaden) und muß sich nach den normalen Regeln erholen (S. 126). Ein Charakter, der im Astralkampf Verdrängt wird, muß sofort auswürfeln, ob er einen Magieverlust erleidet (S. 160). Ein Geist, der im Astralkampf Verdrängt wird, kann erst wieder im Astralraum oder in der physischen Welt auftauchen, wenn mindestens 28 Tage minus seiner Kraft vergangen sind.

Astrale Objekte

Astrale Objekte sind nichtintelligente astrale Gestalten wie Barrieren und Foki, die im Astralkampf nur angreifen, wenn sie Ih-

TABELLE FÜR ASTRALEN SCHADEN

Angriffsart	Schadenscode
Waffenloser Angriff	(Charisma)M
Bewaffneter Angriff	(Charisma) + Schaden durch Waffenfokus (siehe **Waffenfoki**, S. 191)
Dualwesen	(Stärke)M oder nach Typ
Geist, Fokus oder Barriere	(Kraft)M

reiseits angegriffen werden. Astrale Objekte verursachen im Astralkampf körperlichen Schaden. Sie können auch nur durch körperlichen Schaden verletzt werden. Der Besitzer bzw. der Erschaffer einer Barriere oder eines Fokus weiß sofort, wenn diese angegriffen werden.

Wer im Astralraum ein Objekt angreift, würfelt eine vergleichende Erfolgsprobe mit seinem Charisma (bzw. seiner Kraft) gegen die Kraft des Objektes. Die Nettoerfolge des Gewinners reduzieren das Magieattribut (oder die Kraft) des Angreifers bzw. die Kraft des Objektes. Für diesen Angriff können keine Pools mit Ausnahme des Karmapools eingesetzt werden. Barrieren, die permanent gemacht wurden, besitzen einen Karmapool, der der Menge des Karmas entspricht, das in sie investiert wurde. Foki besitzen einen Karmapool in Höhe ihres Bindungskostenmultiplikators plus ihrer tatsächlichen Kraft (ein Kraftfokus der Stufe 3 hätte einen Karmapool von 5 + 3 = 8).

Wenn mehr als ein Angreifer gleichzeitig ein Objekt angreifen, wird jeder Angriff separat abgewickelt (die Proben erhalten keine Modifikatoren), obwohl die Kraftreduktionen kumulativ sind, wenn das Objekt sich nicht eine ganze Kampfrunde erholen kann. Wenn einer der Angreifer einen Waffenfokus benutzt, steigt sein Charisma für diesen Angriff um 1 Punkt für je zwei Kraftstufen des Fokus (abrunden).

Wenn das Magieattribut des Angreifers auf Null sinkt, wird er Verdrängt (siehe **Astraler Schaden**, S. 175) und stürzt in seinen Körper zurück. Das Magieattribut steigt mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Stunde wieder auf seinen ursprünglichen Wert, sofern der Charakter nicht weiter projiziert. Geister, deren Kraft auf Null sinkt, werden Verdrängt und können für mindestens 28 Tage minus ihrer Kraft nicht mehr im Astralraum oder der physischen Welt auftauchen.

Sobald die Kraft des Objektes auf Null sinkt, hat der Angreifer es besiegt, jedoch noch nicht zerstört. Die Kraft des Objektes kehrt innerhalb von einer Kampfrunde zu ihrem ursprünglichen Wert zurück. Ein Charakter, der die Kraft eines Objektes auf Null reduziert hat, ohne es zu zerstören, kann es „unterdrücken", indem er jede Kampfrunde eine Komplexe Handlung dafür investiert. Ein unterdrücktes Objekt kann seine Kraft nicht regenerieren, bis es mindestens eine ganze Kampfrunde lang in Ruhe gelassen wird. Wenn eine astrale Barriere unterdrückt wird, kann jede beliebige astrale Gestalt bzw. jedes Dualwesen hindurchgleiten.

Um das Objekt zu zerstören, muß seine Kraft auf Null reduziert werden, und der Angreifer muß dann eine Charismaprobe gegen die doppelte ursprüngliche Kraft des Objektes ablegen. Ein Erfolg reicht aus, um das Objekt zu zerstören.

Wenn ein Fokus im Astralkampf zerstört wird, verschwindet auch seine Verzauberung. Temporäre Barrieren wie Hüter können vollständig zerstört werden, doch Barrieren, die permanent sind, werden lediglich gegen ihren Bezwinger permanent ineffektiv, lassen sich jedoch ansonsten nicht zerstören und bleiben gegen andere Eindringlinge effektiv. Eine permanente Barriere kann auf diese Art jedoch so wirkungslos werden, daß ihre Erschaffer sich schließlich gezwungen sehen, die Barriere neu zu errichten. Im Falle einer Medizinhütte oder eines hermetischen Kreises muß hierfür lediglich die Verbindung der Hütte zur Erde neu hergestellt werden (eine Anzahl von Tagen gleich der Kraft) bzw. der Kreis muß neu gezeichnet werden (eine Anzahl von Stunden gleich der Kraft). Permanente Hüter müssen mit einem neuen Ritual vollständig neu errichtet werden und mit neuem Karma abermals permanent gemacht werden.

Wenn ein astrales Objekt mit einem Manazauber angegriffen wird, egal ob auf der astralen oder physischen Ebene, nutzt es seine Kraft für die Schadenswiderstandsprobe. Der Erschaffer der Barriere bzw. der Binder des Fokus kann ihm Würfel aus seinem Magiepool zur Spruchabwehr verleihen, unabhängig von seinem Aufenthaltsort. Sobald das Objekt tödlichen Schaden erleidet, ist es zerstört. Ansonsten reduziert jedes Schadenslevel (L, M, S) die Kraft je um einen Punkt, die das Objekt in einer Kampfrunde vollständig regeneriert, wenn es keinen weiteren Schaden erleidet.

Astrales Ausweichen

Dank der immensen Geschwindigkeiten, mit der sich astrale Gestalten fortbewegen, stellt es keine Schwierigkeit dar, anderen astralen Gestalten auszuweichen. Einige Punkte gilt es allerdings zu beachten.

Ein Dualwesen kann sich nur mit seiner normalen physischen Geschwindigkeit fortbewegen und wird durch physische Hindernisse in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Ein astral projizierender Charakter kann den Kampf mit einem Dualwesen abbrechen, indem er sich einfach außer Reichweite begibt und beispielsweise durch eine Wand gleitet.

Wenn beide Kämpfer jedoch astral projizieren, wird mit einer vergleichenden Magieprobe festgestellt, ob eine Partei den Kampf abbrechen und der anderen entgehen kann (Geister würfeln mit ihrer Kraft). Sofern ein Charakter es mit zwei oder mehr Verfolgern zu tun hat, wird die vergleichende Magieprobe gegen den Verfolger mit dem höchsten Magieattribut bzw. der höchsten Kraft abgelegt, mit einem Modifikator von -1 für den Verfolgten für jeden Verfolger. Der Gegner mit der größeren Anzahl von Erfolgen entscheidet, was passiert; ein Patt geht an die Seite der Verfolger. Entweder können Sie fliehen, oder Sie bleiben in unmittelbarer Nähe ihrer Gegner.

ASTRALES SPURENLESEN

Alle existierenden magischen Dinge (Zauber, Geister, Foki, Kreise und Hütten) besitzen eine Verbindung zu ihrem Besitzer. Um diese Verbindung zu ihm zurückzuverfolgen, ist eine astrale Wahrnehmungsprobe gegen Mindestwurf 4 nötig. Der Grundzeitraum beträgt sechs Stunden, geteilt durch die Anzahl der Erfolge. Wenn dies länger ist, als der Jäger im Astralraum bleiben kann, kann er die Suche unterbrechen, sich erholen und sie dann wieder aufnehmen. Wenn er die Suche wieder aufnimmt, muß er eine Intelligenz- oder Magieprobe (was immer höher ist) gegen einen Mindestwurf ablegen, der der Anzahl der Stunden entspricht, die seit der Beendigung des Versuches vergangen sind. Ein Erfolg reicht, um die Spur wieder aufzunehmen. Falls kein Erfolg erzielt wird, ist die Spur tot. Der Jäger kann es erneut versuchen, erhält jedoch einen Aufschlag von +2 auf seine Wahrnehmungsprobe.

Eine astrale Reise

Tweezil warf einen kurzen Blick auf die bewußtlose Gestalt seines Meisters, Grimley, bevor er sich selbst in Trance versetzte. Als die Astralebene ihn umfing, erscholl hinter ihm eine donnernde Stimme: „Wo bleibst du, Junge?" Tweezil wirbelte herum und starrte auf die Gestalt des Orks, gekleidet in eine Robe aus Licht, und besonders auf das Breitschwert, das an seiner Hüfte baumelte.

„Sorry, Boß", murmelte er.

„Komm", sagte Grimley. „Wir haben einen Job zu erledigen."
Die astralen Gestalten Tweezlis und seines Mentors schossen in den Himmel durch die Decke des kleinen Apartments, vorbei an der ahnungslosen Familie im Apartment über ihnen, die versammelt vor dem Trideogerät hockte. Als sie ihre physischen Körper hinter sich zurückließen, glitt Tweezli durch eines der Kinder hindurch, das vor dem Trid spielte, während Grimley einfach um es herumflog. Als das Orkmädchen zusammenzuckte und zu weinen anfing, lachte der Lehrling, während sein Meister nur den Kopf schüttelte. Sie jagten durch das Dach und schossen in den klaren Himmel der Nacht.
Die Gebäude und die Straßen des Sprawls waren dunkle Schatten, die das Leuchten der lebenden Erde verhüllten, ihrerseits erleuchtet von den Menschen, die in ihnen ihren Geschäften nachgingen. Grimley führte das Paar an, und sie glitten über die Straßen zum Ziel ihrer Reise. Tweezli war froh, daß sein Meister ihn führte, da er die Straßenschilder nicht lesen konnte. Für ihn waren sie nur ein sinnloses Durcheinander von nicht zu entziffernden Zeichen. Nach kurzer Zeit erreichte das Paar eine Ladenfront in einer Seitenstraße.
„Hier ist es", sagte Grimley. Sie glitten durch die Rolläden und die Panzerglasscheiben dahinter, als wären sie nichts weiter als Rauch, und begaben sich in den Talisladen. Tweezli warf einen Blick auf die verschiedenen Gegenstände auf den Regalen und rümpfte verächtlich die Nase. Die meisten waren blaßgrau und leblos, weitloser Tand, der ahnungslosen Mundanen die Nuyen aus dem Stick saugen sollte. Ein paar Sachen besaßen Auren, die wie Fokl aussahen, und Tweezli wollte sie gerade einer näheren Inspektion unterziehen, als Grimley ihn an seinem astralen Ohr riß.
„Keine Zeit für Tagträume, Junge, das hier ist der Ernst des Lebens." Tweezli rieb sich sein Ohr und folgte Grimley in den hinteren Teil des Ladens. Der Lehrling versuchte, durch die hintere Wand zu stürmen, und prallte mit vollem Karacho gegen eine Barriere, daß ihm die nicht vorhandene Luft wegblieb.
„Autsch!" stieß er hervor, und Grimley lachte.
„Nicht so schnell, Torfkopf. Ratboy hat seine Hütte in diesem Teil des Ladens. Verdammte Schamanen." Grimleys Brauen zogen sich zusammen, als er die Rückwand fixierte. „Führt kein Weg dran vorbei", grummelte er. „Los, Junge, wir brechen durch." Mit diesen Worten zog er sein Breitschwert. „Eins, zwei, drei!" Die beiden astralen Gestalten schlugen gleichzeitig auf die astrale Barriere ein, die mit einer Entladung magischer Energie reagierte. Tweezli wurde durch den Schlag fast ohnmächtig, doch sammelte sich, wie Grimley es ihm gezeigt hatte, und kämpfte mit aller Macht. Die Barriere wurde schwächer und brach unter dem gemeinsamen Angriff, so daß die beiden hindurchglitten.
„Schnell jetzt", zischte Grimley. „Ratboy weiß, daß wir gerade in seine Hütte eingebrochen sind, und ... oh verdammt." Grimleys Stimme erstarb, als eine fauchende astrale Gestalt in der Ecke der Hütte aufsprang. Tweezli erkannte eine dunkle hundeähnliche Gestalt. Es war ein Barghest, ein Wachhund, der auf der physischen wie auf der Astralebene gleichzeitig existierte. Der Hund knurrte noch einmal und warf sich auf Grimleys schwebende Gestalt, während dieser vergeblich versuchte, noch sein Schwert zwischen sich und den Barghest zu bringen. Der Hund traf den Orkmagier und schleuderte ihn zu Boden.
„Keine Sorge, Boß, ich kriege das Vieh!" schrie Tweezli mit sich überschlagender Stimme, während er begann, sich auf einen Zauber zu konzentrieren.
„Nein, Junge, nicht...!" Grimleys Warnung kam zu spät, denn schon erfüllte das gleißende Leuchten eines Manablitzes den Raum. Das Heulen des Barghests erstarb, als sich das Mana in seine Gestalt entlud, und wurde zu einem kläglichen Winseln. Die Gestalt des schwarzen Hundes zerbrach unter der Kraft des Zaubers und verschwand. Im gleichen Moment fiel sein Körper zu Boden und blieb tot liegen.
Tweezli blieb jedoch keine Zeit, sich über seinen Erfolg zu freuen, denn sein astraler Leib wurde sofort von Krämpfen geschüttelt, als der Schmerz des Zaubers ihn beutelte. Er fühlte sich, als würde er innerlich auseinandergerissen wie der Barghest. Grimley war sofort an seiner Seite.
„Das war töricht!" fuhr er Tweezli an. „Versuche nie wieder, einen Zauber wie den im Astralraum zu wirken, bis du verdammt viel weiter bist als jetzt. Du hast gerade so viel Kraft durch deine astrale Gestalt geleitet, daß die Schmerzen dich wahrscheinlich ausknocken werden, wenn du in deinen Körper zurückkommst. Mach, daß du nach Hause kommst. Ich bin gleich da."
Tweezli nickte und konzentrierte sich auf seinen Körper. Seine astrale Gestalt schoß durch den Raum, während seine Umgebung verschwamm, und binnen Sekunden war er zurück in Grimleys kleinem Arbeitsraum. Er sank in seinen Körper zurück und schluckte, als er die Verbrennungen in seinem Gesicht, an seinen Armen und Händen sah. Als er die Augen öffnete und die Arme hob, um zu sehen, wie sehr er sich zugerichtet hatte, bemerkte er, wie Grimleys Körper zuckte. Der Ork setzte sich auf und kam zu der Couch herüber. Er öffnete das Medkit und klebte ein Medpatch auf Tweezlis Nacken, um den Schmerz zu stillen, während er eine Salbe für die Verbrennungen holte.
„Heilzauber können nichts gegen Dummheit ausrichten", sagte der alte Ork. „Du solltest in Zukunft besser nachdenken, wenn du jemals wieder mit mir auf die Reise gehen willst, Junge."
Tweezli nickte steif, während die erlösende Wirkung der Painkiller langsam einsetzte. Er hatte noch viel zu lernen.

HEXEREI

Hexerei ist die magische Fertigkeit, mit der Erwachte Charaktere Mana so formen, daß bestimmte Effekte entstehen, die Zauber genannt werden. Mit ihr können Zauber gewirkt werden (Spruchzauberei), kann Zaubern entgegengewirkt werden (Spruchabwehr), und ihre Effekte können vollständig beseitigt werden (Bannen).
Magier kontrollieren Mana über spezielle einstudierte Formeln und ihre reine Willenskraft. Schamanen wirken denselben Spruch nur selten zweimal auf die gleiche Art. Ihre Magie entspringt ihrer Intuition, Improvisation und dem Moment. In beiden Fällen braucht der Zauberer sich jedoch nur zu konzentrieren. Aller Singsang, Gestiken, Tanzschritte und der ganze restliche Drek sind nur Effekthascherei.
Obwohl die Methoden der Hexerei, wie sie von Schamanen und Magiern angewendet wird, verschieden sind, wirken beide ihre Zauber über dieselben Regeln. Was die *Shadowrun*-Regeln angeht, bleibt der Zauber derselbe, egal ob er von einem Magier oder einem Schamanen gewirkt wird.

ZAUBER

Zauber werden nach Art, Kategorie, Dauer, Reichweite, Kraft, Entzugsniveau und Wirkung unterschieden. Zauber, die Schaden verursachen sollen, besitzen die gleichen Schadenscodes wie Waffen.

Art

Physische Zauber richten sich gegen die physischen Eigenschaften des Ziels. Gegen nichtlebende Objekte können nur physische Zauber etwas ausrichten.
Manazauber richten sich gegen geistige, spirituelle oder magische Dinge, wie Geister, Emotionen, Lebenskraft, Gedanken usw.

Gegen astrale Gestalten können nur Manazauber etwas ausrichten (siehe **Die Astralebene**, S. 171.

Grundzeitraumtabelle für permanente Zauber

Entzugsniveau	Benötigte Zeit
Leicht	5 Runden
Mittel	10 Runden
Schwer	15 Runden
Tödlich	20 Runden

Kategorie

Die Kategorie eines Zaubers grenzt seine beabsichtigte Wirkung näher ein. Es gibt fünf Kategorien: Kampf-, Wahrnehmungs-, Heil-, Illusions- und Manipulationszauber.

Kampfzauber sind schnell, schmutzig und rabiat. Die Energie des Zaubers wird direkt in sein Ziel geleitet und richtet ihre schädigende Wirkung so von innen heraus an. Kampfzauber ignorieren die Wirkung von Panzerung und sonstigen nichtmagischen äußeren Schutzvorrichtungen.

Wahrnehmungszauber verbessern und ergänzen die Sinneswahrnehmung. Sie erlauben es ihrem Ziel, über große Distanzen sehen oder hören zu können, und verleihen neue Sinne wie beispielsweise die Fähigkeit zum Gedankenlesen. Es gibt auch Wahrnehmungszauber, die die Gegenwart anderer Wesen, Magie, Leben generell oder Feinde melden.

Heilzauber wirken sich auf den Zustand und die Leistungsfähigkeit eines lebenden Körpers aus. Sie werden angewandt, um Krankheiten und Verletzungen zu behandeln und zu heilen, Gifte zu entfernen und um Attribute zu erhöhen oder zu senken.

Illusionszauber narren die Sinne. Sie können benutzt werden, um Gegner zu täuschen, Dinge unsichtbar zu machen, die Sinne zu verwirren und einfache oder komplexe Unterhaltung zu schaffen.

Manipulationszauber verwandeln, kontrollieren oder beleben Materie und Energie. Sie sind komplexe Zauber, die häufig mit starkem Entzug verbunden sind. Manipulationszauber können die Emotionen oder Handlungen einer Person beeinflussen und kontrollieren, Objekte bewegen, Energie wie Licht oder Feuer formen, schaffen oder kanalisieren sowie die Form oder das Aussehen eines Ziels verändern.

Reichweite

Alle Zauber besitzen eine Reichweite, innerhalb derer sie auf ein Ziel gewirkt werden können. Bei den meisten Zaubern ist dies das *Blickfeld* (BF). Wenn der Zauberer das Ziel sehen kann, kann er unabhängig von seiner Entfernung seinen Zauber auf es wirken.

Manche Zauber, insbesondere Heilzauber, erfordern die Berührung des Zaubernden. Um ein nicht williges Ziel zu berühren, muß dem Zaubernden ein waffenloser Angriff als Teil seiner Komplexen Handlung des Zauberns gelingen (siehe **Nahkampf**, S. 120). Der Mindestwurf für den waffenlosen Angriff unterliegt einem Modifikator von –1, da der Zauberer sein Ziel nur berühren und nicht verletzen muß. Ein Nettoerfolg reicht aus, damit der Zauberer das Ziel berühren kann.

Dauer

Hinsichtlich der Wirkungsdauer gibt es drei Arten von Zaubern: sofortige, aufrechterhaltene und permanente Zauber.

Sofortige Zauber wirken und verschwinden innerhalb derselben Handlung. Ihre Wirkung dauert jedoch normalerweise an. In diese Kategorie fallen Kampfzauber und einige Manipulationszauber.

Aufrechterhaltene Zauber können über längere Zeit aufrechterhalten werden. Solange sich der Zauberer auf den Zauber konzentriert, behält er seine Wirkung. Dies erfordert keine Handlung von seiten des Zaubernden. Wenn er seine Konzentration verliert, endet die Wirkung des Zaubers. Sollte ein Zauberer Schaden erleiden, während er einen Zauber aufrechterhält, muß er eine Hexereiprobe gegen die Kraft des Zaubers (plus eventuelle Verletzungsmodifikatoren) ablegen, um ihn weiter aufrechterhalten zu können. Es ist eine Freie Handlung, den Zauber jederzeit aufzugeben.

Charaktere, die einen Zauber aufrechterhalten, unterliegen einem Modifikator von +2 auf alle Proben, einschließlich Entzugswiderstandsproben (nicht jedoch normale Schadenswiderstandsproben). Sie können eine Anzahl von Zaubern gleichzeitig aufrechterhalten, die ihrem Hexereiwert entspricht. Um exklusive Handlungen auszuführen (S. 160), muß ein Charakter alle aufrechterhaltenen Zauber fallenlassen.

Permanente Zauber müssen eine bestimmte Zeit lang aufrechterhalten werden. Danach wird ihre Wirkung permanent. Viele Heilzauber sind permanent. Wenn der Zauberer den Zauber fallenläßt, bevor die nötige Zeit verstrichen ist, verschwindet seine Wirkung genau wie bei einem aufrechterhaltenen Zauber. Die Länge der Zeit, die ein permanenter Zauber aufrechterhalten werden muß, ist vom Entzugsniveau des Zaubers abhängig und ist in der Grundzeitraumtabelle für permanente Zauber angegeben.

Wer einen permanenten Zauber wirkt, hat die Option, Erfolge von seiner Hexereiprobe darauf zu verwenden, die benötigte Zeit zu verkürzen. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge, die Sie hierfür verwenden wollen, um die Zeit zu bestimmen, die Sie den Zauber aufrechterhalten müssen. Erfolge, mit denen diese Zeitdauer reduziert wird, zählen nicht für die Wirkung des Zaubers.

Kraft

Die Kraft eines Zaubers ist ein Maß dafür, wieviel magische Energie der Zauberer in seinen Zauber investiert. Hiervon hängt vor allem die Wirkungskraft des Zaubers ab.

Zauberer lernen ihre Zauber mit einer festen Kraft. Sie können, wenn sie es wünschen, ihren jeweiligen Zauber auch mit einer niedrigeren Kraft wirken, doch nie auf einer höheren. Die minimale Kraft für einen Zauber beträgt 1. Charaktere, die die Kraft eines Zaubers erhöhen wollen, müssen ihn neu lernen (siehe **Zauber lernen**, S. 180).

Je höher die Kraft eines Zaubers ist, desto höher ist seine potentielle Wirkung und desto schwerer ist es für ihr Ziel, sich seiner Wirkung zu widersetzen. Zauber mit hoher Kraft sind jedoch auch schwierig zu wirken und mit hohem Entzug verbunden. Wenn Sie die Kraft des Zaubers wählen, müssen Sie Ihren Wunsch nach größtmöglicher Effektivität gegen die Fähigkeiten Ihres Charakters abwägen, auch den damit verbundenen Entzug zu verkraften.

Entzug

Das Entzugsniveau eines Zaubers gibt an, wie kräftezehrend es für den Zauberer ist, den Spruch zu wirken.

Entzugsniveaus sind ähnlich abgestuft wie Schadensniveaus von Waffen (L, M, S und T). Tatsächlich kann man das Phänomen des Entzuges sogar als eine Art Angriff durch die Energie des Zaubers gegen den Zauberer betrachten. Je mehr Energie in dem Zauber steckt (je höher seine Kraft), desto schwieriger ist es für den Zauberer, sich dem Entzug zu entziehen.

Entzugsschaden ist normalerweise Betäubungsschaden, außer unter besonderen Umständen. Wenn die Kraft des Zaubers das Magieattribut des Zauberers übersteigt, verursacht der Entzug körperlichen Schaden. Sobald die Fähigkeit des Körpers, Energie zu kanalisieren, ausgeschöpft ist, wird der Schaden von Ermüdungserscheinungen (Betäubungsschaden) zu tatsächlichen

FEELWAY
NO
EVENTY F
CW

Verletzungen (körperlichem Schaden) wie Muskelzerrungen, geplatzten Gefäßen, Verbrennungen etc. Entzug durch Zauber, die der Zauberer wirkt, während er astral projiziert, ist immer körperlich, unabhängig von der Kraft des Zaubers. Es ist weitaus anstrengender für Sie, Mana durch Ihre Astralgestalt als durch Ihren physischen Körper zu leiten.
Der Widerstand gegen den Entzugsschaden wird ähnlich wie der gegen den Schaden durch Waffen abgewickelt. Der Zaubernde legt eine Entzugswiderstandsprobe mit seiner Willenskraft gegen das Powerniveau des Entzugs ab, das auf der Kraft des Zaubers basiert. Jeder Zauber, der in diesem Moment noch aufrechterhalten werden muß, verschafft dem Charakter einen Modifikator von +2 auf seinen Mindestwurf. Erfolge reduzieren das Schadensniveau. Weitere Informationen siehe **Entzugswiderstandsprobe**, S. 183.

ZAUBERPOOL
Zauberer besitzen einen besonderen Würfelpool, den *Zauberpool*. Der Zauberpool besteht aus der Summe der Attribute Intelligenz, Willenskraft und Magie, geteilt durch 3 und abgerundet. Würfel aus dem Zauberpool können bei Hexereiproben für Spruchzauberei, Spruchabwehr und Bannungen verwendet werden. Der Zaubernde darf jedoch maximal so viele Würfel aus dem Zauberpool einsetzen, wie er Hexereiwürfel für die Probe verwendet. Zauberpoolwürfel können auch Entzugswiderstandsproben unterstützen, indem sie der Willenskraft hinzugefügt werden. Zauberpoolwürfel frischen auf wie andere Würfelpools (siehe **Würfelpools**, S. 43).

ZAUBER LERNEN
Bevor Sie einen Zauber wirken können, müssen Sie ihn lernen. Sie können einen Zauber von einem Lehrer lernen, der ihn bereits beherrscht, oder anhand einer Zauberformel der Tradition, der Sie selbst angehören.
Lehrer kosten einen Haufen Nuyen, da sie nichts anderes tun können, während sie Ihnen den Zauber Ihrer Wahl einpauken. Wenn der Lehrer verschwindet, bevor sein Schüler den Zauber lernt, war die ganze investierte Zeit umsonst. Lehrer berechnen grundsätzlich jeden Preis, den der Markt Ihrer Ansicht nach hergibt, aber typisch ist ein Preis von 1.000 Nuyen mal der Kraft des Zaubers, plus Lebenshaltungskosten. Ein Lehrer kann seinem Schüler jeden Zauber beibringen, den er selbst beherrscht, bis zu der Kraft, auf der er selbst ihn gelernt hat.
Zauberer können Ihre Sprüche auch anhand einer *Zauberformel* lernen. Eine Formel ist die publizierte Version eines Zaubers, die beispielsweise von Taliskrämern verkauft wird (manchmal sogar durch die Matrix). Schamanistische Zauberformeln sind meistens Kunstwerke wie Bilder oder Statuen, während hermetische Formeln komplexe Diagramme voller arkaner Symbole sind. Der Preis für eine Zauberformel hängt vom Zauber selbst und seiner Kraft ab und ist im Kapitel **Ausrüstung** angegeben (S. 305). Für Zauber mit variablem Entzugscode gilt zur Bestimmung des Formelpreises der höchste anwendbare Entzug.
Ein Schamane, der einen neuen Zauber lernt, verbringt seine Zeit mit endlosem Singsang, Tänzen und in tiefer Trance. Er muß den Zauber in einer Medizinhütte lernen, deren Kraft mindestens der des zu lernenden Zaubers entspricht. Ein Magier hingegen verbringt seine Zeit in abgeschiedener Meditation mit intensiven Studien und komplizierten hermetischen Ritualen. Der Magier benötigt eine hermetische Bibliothek mit einer Stufe, die mindestens der Kraft des zu lernenden Spruchs entspricht.
Um den Spruch zu lernen ist eine erfolgreiche Hexereiprobe vonnöten, egal ob von einem Lehrer oder anhand einer Zauberformel. Die Fertigkeit *Magietheorie* kann hierfür als ergänzende Fertigkeit verwandt werden. Der Mindestwurf beträgt das Doppelte der angestrebten Kraft. Ein Schamane erhält seine Totemmodifikatoren auf diese Probe. Ein Magier kann Extrawürfel durch ein der Spruchkategorie entsprechendes Elementar erhalten. Modifikatoren durch Verletzungen sind ebenfalls anwendbar, genau wie die Ablenkung durch das Aufrechterhalten anderer Sprüche, schlechte Bedingungen etc.
Wenn der Lehrer die Fertigkeit Unterricht besitzt, kann er eine Unterrichtsprobe gegen Mindestwurf 4 ablegen. Je zwei Erfolge von dieser Probe verleihen seinem Schüler einen zusätzlichen Würfel für seine Hexereiprobe. Virtuelle Mentoren können nicht hinzugezogen werden, um einen Zauber zu lernen.
Das Erlernen eines Zaubers dauert eine Anzahl von Tagen, die der angestrebten Kraft entspricht. Teilen Sie diese Zeit durch die Anzahl der Erfolge. Das Minimum beträgt einen Tag. Der Zauberer muß für seinen neuen Zauber außerdem Gutes Karma in Höhe der angestrebten Kraft investieren (S. 242).
Falls der Charakter bei seiner Hexereiprobe keine Erfolge erzielt, schlägt der Lernversuch fehl. Damit geht eine Anzahl von Tagen verloren, die der angestrebten Kraft entspricht. Fehlversuche kosten zwar kein Karma, jedoch immer noch das Geld für den verärgerten Lehrer.

Eingeschränkte Zauber
Die normalen Zauber, die in den Regeln von *Shadowrun* beschrieben sind, können von Zaubernden, die sie gelernt haben, ohne Einschränkung angewendet werden: Sie konzentrieren sich, und der Spruch rast los. Manche Zauberer entscheiden sich jedoch, einen Zauber in seiner Anwendbarkeit zu begrenzen, damit er einfacher zu wirken oder zu lernen ist. Dies sind *eingeschränkte* Zauber.
Einschränkungen können entweder die Kraft des Zaubers reduzieren, um den Entzug zu senken, oder die Karmakosten und die Lernschwierigkeit drücken. Der Spieler entscheidet sich für eine Alternative, wenn er den Zauber lernt. Die Reduktion der Kraft wirkt sich auch darauf aus, ob der Zaubernde Betäubungsschaden oder körperlichen Entzugsschaden erleidet.
Es gibt zwei Einschränkungen, die der Zauberer für einen Spruch akzeptieren kann: Fetischzauber und exklusiven Zauber. Ein Zauber kann sowohl einen Fetisch benötigen und exklusiv sein, doch dürfen sie nicht beide die gleiche Zielsetzung haben. Wenn Sie eine nicht eingeschränkte Version des Zaubers lernen wollen, müssen Sie sie wie einen neuen Spruch lernen; danach werden Sie beide Versionen beherrschen.
Fetisch (Modifikator –1): Um einen fetischabhängigen Zauber zu wirken, müssen Sie einen speziellen verzauberten, wiederverwendbaren Gegenstand haben, der Fetisch genannt wird. Fetische werden von Taliskrämern verkauft. Sie werden für eine Kategorie von Zaubern angefertigt (z. B. Kampf- oder Wahrnehmungszauber) und können nur für Zauber dieser Kategorie verwendet werden. Wenn der Zauber gelernt wird, entsteht eine Verbindung zu dem spezifischen Fetisch des Zauberers. Sofern dieser Fetisch nicht die Haut des Zauberers berührt, kann dieser den fetischabhängigen Zauber nicht wirken. Falls der Zauberer seinen Fetisch verliert, muß er einen neuen aufspüren und die Verbindung zwischen ihm, sich und dem Zauber herstellen. Dazu muß der Zauberer eine Anzahl von Stunden meditieren, die der Kraft des Zaubers entspricht. Beispiele für Fetische befinden sich im Abschnitt **Fokl**, S. 189.
Exklusiv (Modifikator –2): Ein exklusiver Zauber erfordert mehr Konzentration als ein gewöhnlicher Zauber, wodurch seine Wirkung und die Aufrechterhaltung zu exklusiven Handlungen werden (siehe **Exklusive Handlungen**, S. 160).

Väterchen Bones will einen Killerfeuerball lernen. Er entscheidet sich, den Zauber auf Kraftstufe 8 zu lernen. Da sein Ma-

gieattribut nur 6 beträgt, er sich jedoch nicht dem körperlichen Entzugsschaden aussetzen will, entschließt er sich, den Zauber mit einer Einschränkung zu verbinden. Er entscheidet sich, den Zauber exklusiv zu lernen, wodurch die Kraft für die Bestimmung des Entzugsschadens um 2 Punkte sinkt. Wenn Bones den Zauber wirkt, zieht er 2 Punkte von seiner Kraft ab, bevor er bestimmt, ob der Entzug körperlichen oder geistigen Schaden verursacht, und bevor er den Entzugsmodifikator des Feuerballs einrechnet.

Alternativ könnte Bones sich entscheiden, das Risiko des körperlichen Entzugs auf sich zu nehmen, und es sich statt dessen nur erleichtern, den Zauber zu lernen. Dann könnte er den Modifikator von –2 auf den Mindestwurf der Hexereiprobe und die Karmakosten veranschlagen, mit denen er den Zauber lernen würde. Somit müßte er nur gegen einen Mindestwurf von 14 [(8 x 2) – 2] würfeln und nur 6 Karmapunkte ausgeben.

SPRUCHZAUBEREI

Diese Spezialisierung der Hexerei befaßt sich mit den Effekten, die sofort, hier und jetzt, für sichtbaren Erfolg sorgen, den Zaubern, die in einer einzelnen Komplexen Handlung gewirkt werden können. Die Abwicklung jeglicher Spruchzauberei erfolgt innerhalb des Schrittes 3.B **Handlungen ausführen** der Kampfrundensequenz, S. 104.

Das Wirken von Zaubern geschieht spieltechnisch wie folgt:

1. Vorbereitung
2. Zielerfassung
3. Hexereiprobe
4. Spruchwiderstandsprobe
5. Spruchwirkung
6. Entzugswiderstandsprobe

1. Vorbereitung

Wählen Sie den Zauber aus, den Sie wirken wollen, und entscheiden Sie, welche Kraftstufe er haben soll, wie viele Würfel aus dem Zauberpool Sie verwenden wollen und ob Ihr Charakter noch weitere Zauber aufrechterhält oder fallenläßt. Sie müssen auch entscheiden, wie viele Hexereiwürfel Sie der Spruchzauberei zuteilen wollen. Bestimmen Sie den Wirkungsradius von flächenwirksamen Zaubern.

Das Wirken eines Zaubers erfordert eine Komplexe Handlung. Zauberer können jedoch ihre Hexerei- und Zauberpoolwürfel auf mehrere Zauber aufteilen und sie gleichzeitig in einer Komplexen Handlung wirken. Jeder weitere Zauber verschafft dem Zaubernden einen Modifikator von +2 für die Entzugswiderstandsproben aller in dieser Runde gewirkten Zauber. Ein Charakter, der also gleichzeitig einen Manablitz und eine Barriere zaubern wollte, müßte seine Hexerei- und Zauberpoolwürfel zwischen den beiden Zaubern aufteilen. Der Zauberer würde dann eine separate Entzugswiderstandsprobe für jeden der beiden Zauber ablegen, mit einem Modifikator von +2 auf beide Entzugsproben.

Die Reihenfolge, in der mehrfache Zauber abgewickelt werden, bestimmt der Zaubernde. Es ist möglich, den gleichen Spruch mehrfach zu wirken, z. B. drei Manablitze auf drei verschiedene Ziele. In diesem Fall müßten Sie Ihre Hexereiwürfel auf die drei Zauber aufteilen und einen Modifikator von +4 auf alle drei Entzugswiderstandsproben hinnehmen. Die maximale Anzahl von Zaubern, die ein Charakter in einer einzelnen Komplexen Handlung wirken kann, entspricht seiner Fertigkeitsstufe in Hexerei (er muß wenigstens einen Hexereiwürfel auf jeden Zauber verteilen). Hinzu dürfen Würfel aus dem Zauberpool kommen, jedoch maximal in Höhe der dem jeweiligen Zauber zugeteilten Hexereiwürfel (siehe **Hexereiprobe**, S. 182).

Flächenwirksame Zauber können auf mehr als ein Ziel gleichzeitig wirken. Der Grundradius für alle flächenwirksamen Zauber ist das Magieattribut des Zaubernden in Metern. Innerhalb dieses Radius sind alle gültigen Ziele, Freund wie Feind, von der Wirkung des Zaubers betroffen, einschließlich des Zaubernden. Zauberer sind in der Lage, den Radius von flächenwirksamen Zaubern zu verändern. Dies geschieht, indem sie Hexereiwürfel zurückhalten. Der Zauberer kann den Grundradius um einen Meter für je zwei zurückgehaltene Würfel reduzieren. Zurückgehaltene Würfel können nicht für andere Hexereiproben benutzt werden. Umgekehrt kann der Radius des Zaubers auch vergrößert werden. Hierbei vergrößert jeder zurückgehaltene Würfel den Radius um einen Meter. Es ist weitaus schwieriger, die Macht zu kontrollieren, als sie nur zu entfesseln.

2. Zielerfassung

Beim Wirken des Zaubers muß der Zauberer sein Ziel sehen können und sich auf derselben Ebene wie sein Ziel (physisch oder astral) befinden. Die meisten Sprüche produzieren keine in der physischen Welt sichtbaren Effekte. Auf der Astralebene schimmern die magischen Energien des Zaubers in der Aura des Wirkenden, während dieser ihn spricht (siehe **Wie auffällig ist Magie?**, S. 162).

Ein physischer Zauberer kann einen Zauber auf jedes Ziel wirken, das er ohne Hilfe von bildverarbeitender Technologie sehen kann. Optische Linsen, Spiegel und Lichtleitfasern können das Blickfeld jedoch erweitern, genau wie cyberoptische Modifikationen (sie wurden schließlich mit Essenz bezahlt). Metamenschliche Sichtfähigkeiten können das Blickfeld ebenfalls erweitern, nicht jedoch Zauber wie Hellsicht oder andere sichtverändernde Magie. Alles, was das ursprüngliche Bild des Ziels verändert, bevor es den Zauberer erreicht, wie digitales Aufnahmeequipment oder Simsinn-Technologie, reicht nicht aus, um die Magie des Zauberers zu wirken.

Ziele, die sich in Deckung befinden, verschaffen dem Zauberer die üblichen Modifikatoren auf seinen Mindestwurf. Wenn es fraglich ist, ob sich das Ziel noch im Blickfeld des Zauberers befindet, kann der Spielleiter eine Wahrnehmungsprobe verlangen, deren Ausgang die Frage entscheidet.

Transparente Sichthindernisse wie Glas stellen für die meisten Zauber kein Hindernis dar. Da sie transparent sind, kann der

Zauberer sein Ziel sehen und mit dem Spruch auf es einwirken. Der Zauber bewegt sich nicht wirklich durch das Glas – der Zauberer manipuliert das Mana direkt an dem Ort, an dem sich das Ziel befindet. Eine lichtundurchlässige Barriere verhindert die Wirkung des Zaubers. Halbtransparente Hindernisse verschaffen dem Zauberer die üblichen Sichtmodifikatoren auf seine Probe (siehe **Wahrnehmung**, S. 231).

Ein flächenwirksamer Zauber wirkt gegen alle gültigen Ziele innerhalb seines Radius. Nach der Hexereiprobe wird das Resultat mit den Mindestwürfen allergültigen Ziele verglichen. Wenn eine Person oder ein Objekt innerhalb des Wirkungsradius kein gültiges Ziel ist, ist es von dem Zauber nicht betroffen. Jemand, der sich beispielsweise innerhalb des Radius eines Energieballs befände, jedoch für den Zauberer vollständig von einer Steinmauer verdeckt wäre, wäre von der Wirkung des Energieballs nicht betroffen, da der Zauberer ihn nicht sehen konnte (da die Steinmauer jedoch sehr wohl von der Wirkung des Energieballs betroffen ist, könnte es in der nächsten Runde schon ganz anders aussehen, wenn die Deckung des Glücklichen nur noch ein rauchender Krater ist).

Elementare Manipulationszauber: Elementare Manipulationszauber funktionieren etwas anders als andere Zauber. Ein elementarer Zauber erschafft innerhalb der physischen Welt eine schädigende Substanz (Feuer, Säure, elektrische Entladungen), die der Zauberer wie eine Waffe auf sein Ziel schleudert. Da ein elementarer Zauber tatsächlich vorhandene Materie oder Energie schafft, wird seine Bahn auch durch durchsichtige Barrieren wie Glas behindert. Die Materie oder die Energie trifft auf die Barriere, und nur einer kann gewinnen (siehe **Hindurchfeuern**, S. 124). Da die physische Komponente des Zaubers von Magie getrieben und kontrolliert wird, kann sie immer noch von allem gestoppt werden, was Wirkung gegen Zauber besitzt, beispielsweise Spruchabwehr und astrale Barrieren.

Da ein elementarer Zauber ein physisches Medium erschafft, sind Ziele innerhalb seines Wirkungsradius wie bei einer physischen Explosion oder einer Granate betroffen. Das Ergebnis der Hexereiprobe wird mit den Mindestwürfen *aller* Ziele innerhalb des Wirkungsradius verglichen. Auch Ziele, die sich vollständig in Deckung befinden, sind von der Wirkung des Zaubers betroffen. Ein Ziel, das sich innerhalb des Radius eines Feuerballs befindet, aber vollständig hinter einer Mauer verborgen ist, wird also trotzdem gegrillt.

Zauber im Astralraum: Ein astral projizierender Charakter kann einen Zauber auf jede astrale Gestalt wirken, die er sehen kann. Dazu gehören andere projizierende oder astral wahrnehmende Charaktere, Geister, Dualwesen und aktive Foki. Gegen astrale Ziele (einschließlich Dualwesen) können nur Manazauber etwas ausrichten. Ein projizierender Zauberer könnte beispielsweise die Aura einer Person wahrnehmen, die auf der physischen Welt von einem Unsichtbarkeitszauber verborgen wird, könnte jedoch keinen Zauber auf sie wirken, da sie sich nicht wie er auf der Astralebene befindet. Entzug durch Zauber, die während der astralen Projektion gewirkt werden, ist immer körperlich, unabhängig von der Kraftstufe des Zaubers.

Ein astral wahrnehmender Charakter kann einen Zauber auf jedes physische *oder* astrale Ziel wirken, das er mit seiner normalen oder astralen Wahrnehmung sehen kann. Solchen Charakteren bieten sich die größten Möglichkeiten hinsichtlich der Zielerfassung, doch der Nachteil ist, daß sie auch selbst gleichzeitig Opfer von Angriffen aus der Astralebene und der physischen Welt werden können. Ein solcher Zauberer *könnte* einen Zauber auf jemanden wirken, der von einem Unsichtbarkeitszauber verborgen wird, denn mit seiner astralen Wahrnehmung könnte er ihn sehen und befände sich trotzdem auf der gleichen (physischen) Ebene wie sein Ziel.

Die Barriere zwischen der physischen und der Astralebene ist wie eine unzerstörbare Glasscheibe, die nur von einer Seite durchsichtig ist. Ein Zauberer auf der physischen „Seite" des Glases befindet sich auf der undurchsichtigen Seite und kann nichts sehen, was sich auf der astralen Seite befindet. Er kann nur Zauber auf Ziele wirken, die sich auf seiner Seite des Glases befinden. Ein Zauberer auf der astralen Seite des Glases – jemand, der astral projiziert – kann zwar alles auf der physischen Seite sehen, doch seine Zauber werden durch das Glas blokkiert, die Barriere zwischen den Ebenen. Ein Dualwesen (wie ein Charakter mit astraler Wahrnehmung) existiert auf beiden Seiten des Glases gleichzeitig. Er kann Charaktere auf beiden Seiten wahrnehmen und jedes beliebige Ziel angreifen, kann jedoch auch Opfer von Angriffen beider Seiten werden.

3. Hexereiprobe

Um den Zauber zu wirken, müssen Sie eine Hexereiprobe ablegen. Verwenden Sie so viele Würfel von Hexerei und Zauberpool, wie Sie möchten, aber beachten Sie, daß nicht mehr Würfel aus dem Zauberpool verwendet werden dürfen, als Sie ihrem Zauber Hexerelwürfel zugeteilt haben. Wenn Sie keine Erfolge erzielen, schlägt der Zauber fehl und hat keine Wirkung. Falls alle Würfel Einsen zeigen (siehe **Die Regel der Eins**, S. 38), schlägt der Zauber ebenfalls fehl, und der Mindestwurf für die Entzugswiderstandsprobe steigt um +2.

Bei der Hexereiprobe für einen flächenwirksamen Zauber würfeln Sie nur einmal. Vergleichen Sie das Ergebnis mit den Mindestwürfen, die Ihre gültigen Ziele innerhalb des Radius darstellen. Die Erfolge werden für jedes Ziel einzeln gezählt, und jedes Ziel legt eine eigene Widerstandsprobe ab.

Die Hexereiprobe für einen Wahrnehmungszauber würfelt der *Spielleiter*, nicht der Spieler. Der Spielleiter würfelt das Ergebnis im verborgenen aus und teilt dem Spieler nur die Informationen mit, die er erhält. Bei einer fehlgeschlagenen Probe kann der Spielleiter sagen: „Du bringst nichts in Erfahrung" oder „Die Eindrücke, die du erhältst, sind unklar". Bei einem Wurf, der nur Einsen zutage gefördert hat, *lügt* der Spielleiter und gibt eine falsche oder irrefilhrende Information weiter.

Der Mindestwurf der Probe hängt von der Art und der Kategorie des Zaubers ab. Wenn das Ziel ein Lebewesen ist, ist der Mindestwurf normalerweise seine Willenskraft bei einem Manazauber, bei einem physischen Zauber ist es die Konstitution. Der Mindestwurf für Zauber, die gegen Gegenstände gewirkt werden, hängt davon ab, aus welchem Material das Objekt besteht. Je mehr „High-Tech" hinter dem Gegenstand steckt oder je höher der Grad der industriellen Verarbeitung ist, desto schwieriger wird es für den Zauberer, mit seiner Magie auf ihn einzuwir-

OBJEKTWIDERSTANDSTABELLE

Kategorie	Mindestwurf
Natürliche Objekte	
(Bäume, Erdboden, natürliches Wasser)	3
Einfache hergestellte Objekte und Materialien	
(Ziegelsteine, Leder, einfaches Plastik)	5
High-Tech-Objekte und -Materialien	
(Neue Plastikstoffe, Legierungen, elektronisches Equipment)	8
Industriell hochgradig verarbeitete Objekte	
(Computer, hochgradig verseuchter Giftmüll)	10+

ken. Beispiele für Materialien und die entsprechenden Mindestwürfe sind der Objektwiderstandstabelle zu entnehmen.
Andere Zauber besitzen feste Mindestwürfe, die bei den Zauberbeschreibungen auf den Seiten 191–198 angegeben sind.
Wenn der Zauberer sein Ziel durch Deckung und Sichthindernisse nicht vollständig sehen kann, gelten die üblichen Sichtmodifikatoren auf den Mindestwurf (S. 232). Ebenso kommen Ablenkungen wie Verletzungsmodifikatoren (S. 126) und die Anstrengung von der Aufrechterhaltung anderer Zauber voll zur Anrechnung.
Eine astrale Barriere – wie ein hermetischer Kreis, eine schamanistische Medizinhütte oder ein Hüter – erhöht den Mindestwurf um ihre Stufe, wenn der Zauber durch sie hindurch gewirkt werden soll. Dies gilt nicht für den Errichter der Barriere.
Falls der Zauberer noch andere Zauber aufrechterhält (siehe **Dauer**, S. 178) erhält er für jeden anderen Zauber einen Modifikator von +2 auf seine Hexereiprobe.
Zauber, deren Reichweite die Berührung des Ziels erfordert, unterliegen nicht den Mindestwurfmodifikatoren für Deckung oder Sichthindernisse, da der Zauberer in der Lage sein muß, sein Ziel zu berühren. Die Probe auf unbewaffneten Kampf unterliegt jedoch den normalen Nahkampfmodifikatoren (siehe S. 123).
Elementare Manipulationszauber: Elementare Zauber werden wie normale Fernkampfangriffe (S. 109) behandelt, bei denen Hexerei anstelle der Fernkampffertigkeit eingesetzt wird. Würfel aus dem Zauberpool dürfen verwendet werden. Es gilt der Grundmindestwurf von 4, unabhängig von der Entfernung des Ziels, solange der Zauberer sein Ziel sehen kann. Modifikatoren durch Deckung, Sichthindernisse, Verletzungen und aufrechterhaltene Zauber gelten jedoch. Diesen Zaubern kann ausgewichen werden (siehe S. 113).

4. Spruchwiderstandsprobe
Lebende Ziele dürfen immer eine Spruchwiderstandsprobe ablegen, es sei denn, sie akzeptieren die Wirkung freiwillig. Das Ziel legt seine Widerstandsprobe mit dem betroffenen Attribut (normalerweise Konstitution, Willenskraft oder Intelligenz) ab. Der Mindestwurf dieser Probe ist die Kraftstufe des Zaubers. Für diese Probe gelten keine Modifikatoren, außer es ist ausdrücklich angegeben. Nichtlebende und nichtmagische Ziele legen keine Widerstandsprobe ab.
Elementare Manipulationszauber: Bei elementaren Zaubern ist die Widerstandsprobe eine Schadenswiderstandsprobe, wie sie unter **Fernkampf** beschrieben ist (siehe S. 109). Um elementaren Zaubern auszuweichen, kann der Kampfpool eingesetzt werden.

5. Spruchwirkung
Wenn das Ziel keine Spruchwiderstandsprobe ablegt, werden alle Erfolge von der Hexereiprobe eingesetzt, um nach der Zauberbeschreibung die Wirkung des Spruchs zu ermitteln. Bei Zaubern gegen Ziele, die keinen Widerstand leisten (fast immer nichtlebende Ziele), reicht ein Erfolg aus, um eine gewisse Wirkung zu erzielen. Falls es zu einer Spruchwiderstandsprobe kommen sollte, werden die Erfolge des Wirkenden mit denen des Zieles verglichen. Sollte das Ziel mehr Erfolge haben als der Zauberer, zeigt der Spruch keine Wirkung. Sofern der Zauberer mehr Erfolge erzielt hat, wirkt der Zauber. Seine Wirkung basiert auf den Nettoerfolgen, die dem Zauberer nach Abzug der Erfolge des Ziels übrigbleiben. Die genaue Wirkung ist der jeweiligen Zauberbeschreibung zu entnehmen. Bei allen Zaubern, die Schaden erzeugen, steigt das Schadensniveau für jeweils 2 Nettoerfolge des Zauberers um eine Stufe.
Elementare Manipulationszauber: Elementare Zauber treffen, wenn das Ziel ihnen nicht vollständig ausweichen kann, dasselbige. Das Schadensniveau wird durch je zwei Erfolge, die dem Zauberer bei seiner Fernkampfprobe gelungen sind, um eine Stufe erhöht. Das Ziel stuft durch seine Schadenswiderstandsprobe (siehe S. 113) das Schadensniveau in gleicher Weise durch je zwei Erfolge um eine Stufe hinab. Selbst wenn der Schaden hierdurch auf Null herabgestuft wird, kann der Zauber durch seinen sekundären Effekt noch immer Schaden anrichten (siehe **Elementare Manipulationen**, S. 194).

6. Entzugswiderstandsprobe
Sofort, nachdem der Zauber gewirkt wird (innerhalb derselben Komplexen Handlung), muß der Zauberer eine Entzugswiderstandsprobe ablegen. Diese Probe wird mit der Willenskraft des Zauberers und allen dem Entzugswiderstand zugeteilten Zauberpoolwürfeln abgelegt. Der Mindestwurf ist die Kraft des Zaubers, geteilt durch 2 (abgerundet), plus den individuellen Modifikator des Zaubers. Für diesen Wurf gelten keine Modifikatoren, wenn es nicht ausdrücklich angegeben ist. Je zwei Erfolge der Entzugswiderstandsprobe senken das Entzugsniveau um eine Stufe. Wenn der Schaden unter Leicht sinkt, erleidet der Zauberer durch den Entzug keinen Schaden.
Sofern die Kraft des Zaubers das Magieattribut des Wirkenden übersteigt, verursacht der Entzug körperlichen Schaden. Alle Zauber, die während der astralen Projektion gewirkt werden, verursachen ebenfalls körperlichen Schaden, unabhängig von ihrer Kraft. Ansonsten ist Entzugsschaden grundsätzlich Betäubungsschaden.

SPRUCHABWEHR
Hexerei kann nicht nur angewandt werden, um Zauber zu wirken, sondern auch, um ihre Wirkung zu unterbinden. Dazu legt ein Charakter fest, wie viele Hexerei- und Zauberpoolwürfel er der Spruchabwehr zuweisen will und welche Ziele davon geschützt sein sollen. Ein Zauberer kann nicht nur sich selbst, sondern auch andere Ziele schützen, sofern sie sich auf derselben Ebene – astral oder physisch – wie er befinden und nicht weiter entfernt sind als sein Magieattribut x 100 Meter. Maximal kann eine Anzahl von Charakteren beschützt werden, die seiner Hexereistufe entspricht. Die meisten Zauberer teilen grundsätzlich einen Teil ihrer Hexereiwürfel der Spruchabwehr zu, um sich selbst vor magischen Überraschungsangriffen zu schützen.
Wenn ein Ziel, das durch Spruchabwehr geschützt ist, Opfer eines feindlichen Zaubers wird, spürt der schützende Zauberer diese Bedrohung und kann seine der Spruchabwehr zugewiesenen Würfel einsetzen, um den Zauber „abzublocken". Die Spruchabwehr geschieht automatisch und erfordert keine Handlung von seiten des Zauberers. Dieser würfelt die für seine Spruchabwehr eingeteilten Würfel gegen die Kraftstufe des feindlichen Zaubers. Alle hierbei erzielten Erfolge werden direkt von den Erfolgen der Hexereiprobe des Angreifers abgezogen, noch bevor individuelle Spruchwiderstandsproben abgelegt werden. Wenn die Erfolge der Spruchabwehr die Erfolge des Zauberers auf Null oder weniger drücken, schlägt der Zauber fehl. Ansonsten richten sich individuelle Spruchwiderstandsproben der Ziele, die die Spruchabwehr geschützt hat, nur noch gegen die durch die Spruchabwehr reduzierten Nettoerfolge des feindlichen Zauberers.
Der Spieler, der die Spruchabwehr leistet, kann entscheiden, ob er die Spruchabwehr gegen den Zauber durchführen will oder nicht. Es ist eine Freie Handlung, Würfel zur Spruchabwehr einzuteilen. Sobald diese Würfel genutzt wurden, sind sie bis zur nächsten Kampfrunde des Zauberers verloren. Zauberpoolwürfel, die zur Spruchabwehr eingeteilt werden, frischen bis zur nächsten Kampfrunde nicht mehr auf.

Cullen Trey, ein Magier, steht Schmiere, während seine Chummer, Jack Skater und Quint Duran, endlich den Austausch der Daten und Nuyen abwickeln, nach einem ausnehmend anst-

rengenden Shadowrun. Trey hat sich, Jack, Duran und den Beutel mit den Chips unter den Schutz seiner Spruchabwehr gestellt. Das macht insgesamt vier begünstigte Ziele; weniger als seine Hexereistufe. Trey teilt sechs Würfel von seiner Hexerei und seinem Zauberpool zur Spruchabwehr ein.
Plötzlich regnet Magie auf den Schauplatz der Übergabe hinab. Treys Chummer werden Opfer eines Manaballs der Kraftstufe 4. Da sie unter dem Schutz seiner Spruchabwehr stehen, kann Trey versuchen, den Zauber abzublocken. Er entscheidet sich, vier seiner sechs Würfel gegen die Kraft des Zaubers (4) zu würfeln. Die übrigen beiden Würfel behält er als As im Ärmel, falls noch ein weiterer feindlicher Magier auftauchen sollte.
Trey würfelt drei Erfolge, die der Spielleiter von denen der Hexereiprobe des Angreifers abzieht. Damit bleiben dem feindlichen Magier zwei Erfolge übrig. Jetzt legen Jack und Duran ihre Spruchwiderstandsproben ab, die sie gegen die reduzierte Anzahl von Erfolgen mit Leichtigkeit schaffen.

BANNEN

Mit einer Kompiexen Handiung können Charaktere ihre Hexerei einsetzen, um existierende aufrechterhaitene Zauber zu bannen. Der Magier muß das Ziei des Zaubers sehen können und sich auf derseiben Ebene befinden. Eine Bannenprobe wird mit Hexereiwürfein und, falls der Zauberer es wünscht, Würfein des Zauberpoois abgeiegt. Der Mindestwurf entspricht der Kraft des Zaubers. Jeder Erfoig reduziert die Erfolge (der uisprünglichen Hexereiprobe) des Zaubers um 1. Wenn der Zauber keine Erfolge mehr übrig hat, verschwindet der Spruch, und seine Wirkung endet. Falls der Zauber eine Schweiie besitzt (S. 194), und die Bannenprobe die Erfolge des Zaubers unter diese Schweiie drückt, verschwindet der Spruch ebenfalls.
Nach jeder Bannenprobe muß der Zauberer eine Entzugswiderstandsprobe ablegen, als hätte er den betreffenden Zauber selbst gewirkt. Wenn die Kraft des Zaubers größer als das Magieattribut des Zauberers ist, verursacht der Entzug körperlichen Schaden. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, den Zauber vorher zu askennen und seine Kraft herauszufinden (siehe **Astrale Wahrnehmung**, S. 171).
Mehrere Zauberer können zusammenarbeiten, um einen einzeinen Zauber zu bannen. Jeder der Zauberer iegt eine eigene Bannenprobe ab, die die Erfolge der Zaubers reduziert, und ieistet auch eine eigene Entzugswiderstandsprobe.

Talons Kumpel Trouble wurde durch den Zauber Versteinern (S. 197) auf Kraftstufe 4 mit fünf Erfolgen in eine dekorative Steinstatue verwandelt. Talon will den Zauber brechen und legt eine Bannenprobe ab. Er würfelt mit seiner Hexereistufe 6 und zwei Würfeln aus dem Zauberpool gegen Mindestwurf 4 (die Kraft des Zaubers). Er würfelt drei Erfolge, womit dem Zauber noch zwei übrigbleiben. Normalerweise würde das nicht ausreichen, um den Spruch zu bannen, doch der Zauber Versteinern besitzt eine Schwelle in Höhe der halben Konstitution des Ziels. Da Trouble eine Konstitution von 6 hat, bricht der Bann. Talon muß jetzt eine Entzugswiderstandsprobe gegen 35 ablegen, als hätte er den Zauber selbst gewirkt. Da die Kraft des Zaubers nicht höher als sein Magieattribut ist, verursacht der Entzug geistigen Schaden.

BESCHWÖREN

Beschwören ist die magische Fertigkeit, die den Umgang mit Geistern betrifft. Beschwören wird benutzt, um Geister zu rufen und zu befehligen (Herbeirufen), die Gewalt über unkontrollierte Geister zu erringen (Beherrschen) und Geister zu zerstören, indem die Energie aufgelöst wird, die sie zusammenhält (Verbannen).
Es ist Gegenstand eines hitzigen Streits zwischen Magietheoretikern, ob Geister von einer anderen Ebene herbeigerufen werden oder ob der Akt des Beschwörens sie aus reinem Mana neu erschafft. In der Praxis hat dieser Streit allerdings kaum Bedeutung. Geister existieren, und sie sind mächtige Verbündete für alle, die sie beherrschen können.
Jeder Geist besitzt eine Kraft, die von seinem Beschwörer gewählt wird. Die Kraft bestimmt nicht nur die Fähigkeiten des Geistes, sondern auch die Schwierigkeit, ihn zu kontrollieren. Je mächtiger der Geist (je höher seine Kraft), desto schwieriger ist es, ihn herbeizurufen, zu beherrschen oder zu verbannen.

NATURGEISTER

Naturgeister personifizieren die Kräfte der Natur: das Land, das Meer, den Himmel und den Menschen. Nur ein Schamane kann Naturgeister herbeirufen oder kontrollieren.
Die Beschreibung der Kräfte von Naturgeistern befindet sich im Kapitel **Geister und Drachen**, S. 260.

Domänen

Ein Schamane kann einen Naturgeist nur innerhalb seiner *Domäne* beschwören. Eine Domäne ist die Umgebung, die der Geist personifiziert: Windgeister brauchen freie Luft, Waldgeister bewaldete Gebiete, Herdgeister bewohnen Gebäude und so weiter. Außerhalb seiner Domäne kann ein Geist nicht beschworen werden, innerhalb eines bewohnten Gebäudes kann ein Schamane beispielsweise keinen Windgeist oder einen Waldgeist beschwören.
Naturgeister besitzen ihre Kräfte nur innerhalb ihrer jeweiligen Domäne. Sie können ihre Domäne weder verlassen noch ihre Kräfte außerhalb der Domäne anwenden. Ein Stadtgeist kann seine Kraft Suchen auf Straßen und Plätzen anwenden, kann das gesuchte Objekt jedoch nicht finden, wenn es sich innerhalb eines bewohnten Gebäudes (Domäne des Herdgeistes), in einem Park (Waldgeistdomäne), in einem Boot auf einem Fluß (Flußgeistdomäne) oder auf dem Ozean befindet (Meergeistdomäne).
Manche Naturgeister besitzen Domänen, die fließend in andere Domänen übergehen. Gebiete können aus mehreren Domänen bestehen, die sich überlappen. Ein bewaldeter Berggipfel könnte beispielsweise zu den Domänen Wald, Berg und sogar Himmel gehören. Die Naturgeister dieser Domänen könnten in diesem Fall miteinander interagieren und auch Konflikte austragen.
Ein Schamane kann sich nur innerhalb einer Domäne gleichzeitig befinden, selbst wenn sich mehrere Domänen überlappen. In diesem Fall müßte er eine Domäne wählen. Davon hängt ab, welchen Naturgeist Sie rufen können. Wenn Sie sich auf eine andere Domäne konzentrieren wollen, haben Sie spieltechnisch ihre bisherige Domäne verlassen. In jeder Domäne kann ein Schamane nur einen Naturgeist herbeirufen.
Wenn ein Schamane die Domäne seines Geistes verläßt, verfallen sämtliche verbleibenden Dienste, die der Geist dem Schamanen noch schuldete. Der Geist wird Dienste, die der Schamane vor seinem Verlassen der Domäne eingefordert hat, ausführen und bleiben, bis der Dienst beendet ist oder aber bis zum nächsten Sonnenunter- oder -aufgang, je nachdem, was zuerst eintritt.

Mann-der-vielen-Namen befindet sich in einer Berghütte (Herddomäne), wo er gerade entdeckt hat, daß das Ziel seines Extraktionsruns tot ist – eine Falle! Während die Konzerngardisten beginnen, die Tür aufzubrechen, ruft Viele-Namen einen Herdgeist herbei und bittet ihn, seine Kraft Verwirrung gegen die Gardisten einzusetzen. Dann springt er aus dem Fenster und verläßt die Domäne des Geistes. Alle weiteren Dienste, die Viele-Namen noch guthatte, verfallen in diesem

Moment, doch der Geist wendet seine Kraft an, um die Verfolger zurückzuhalten, wie der Schamane es verlangt hat. Außerhalb der Hütte findet sich Viele-Namen in einem bewaldeten Stück des Berges unter klarem Nachthimmel wieder (überlappende Wald-, Berg- und Himmeldomänen). Ein weiteres Konteam in einem Hubschrauber entdeckt ihn. Er ruft den Himmel um Unterstützung an und beschwört einen Sturmgeist, den er bittet, den Helikopter anzugreifen. Außerhalb der Hütte lauert jedoch eine feindliche Schamanin, und Viele-Namen, der nur auf den Kopter achtet, bemerkt sie nicht. Die Schamanin ruft einen Berggeist herbei und bittet ihn, seine Kraft Unfall zu verwenden, um Viele-Namen in einem Erdrutsch zu begraben. Er entgeht dem Geröll nur knapp und entdeckt die Schamanin. Viele-Namen entscheidet sich, einen eigenen Berggeist herbeizurufen, womit er die Domäne des Himmels verläßt und die des Berges betritt. Der Sturmgeist greift weiter den Helikopter an, doch seine verbleibenden Dienste sind verloren.

Naturgeister beschwören

Das Beschwören eines Naturgeistes ist eine exklusive Komplexe Handlung. Der Schamane entscheidet, wie mächtig der herbeigerufene Geist sein soll, indem er seine Kraft bestimmt. Die Kraft des Geistes ist der Mindestwurf seiner Beschwörenprobe. Für sie gelten Totemmodifikatoren und Extrawürfel von Geisterfoki. Der Schamane kann Beschwörenwürfel übrigbehalten, um sie für die spätere Entzugswiderstandsprobe zu verwenden. Jeder Erfolg der Beschwörenprobe stellt einen Dienst dar, den der Schamane bei dem Geist guthat. Wenn der Schamane keinen Erfolg erzielt, taucht kein Geist auf.

Ob der Geist erscheint oder nicht, der Schamane muß auf jeden Fall eine Entzugswiderstandsprobe ablegen (siehe **Der Entzug beim Beschwören**, S. 188). Wenn der Entzug den Schamanen tötet oder ihn bewußtlos macht, entfernt sich der Geist. Naturgeister verschwinden bei Sonnenaufgang und Sonnenuntergang, unabhängig davon, ob die Sonne sichtbar ist oder nicht. Zu diesem Zeitpunkt enden alle Dienste, Restliche Dienste gehen verloren.

Dienste von Naturgeistern

Wenn ein Naturgeist beschworen wird, erscheint er auf der Astralebene und manifestiert sich gerade so sehr, daß er in der physischen Welt als geisterhafte Erscheinung sichtbar wird. Er kann im Astralraum bleiben, oder der Schamane kann ihm befehlen, dahin zurückzukehren, wo er hergekommen ist. Solange er in der Domäne des Geistes bleibt, kann er ihn später jederzeit zurückrufen. Den Naturgeist später herbeizurufen erfordert nur eine Einfache Handlung und im Gegensatz zu seiner Beschwörung keine exklusive Handlung.

Ein Dienstumfaßt die Anwendung einer Kraft des Geistes in der Art, wie der Schamane es befiehlt. Ein Naturgeist in seiner astralen Form kann nur Manakräfte benutzen, die astrale Gestalten oder seinen Beschwörer betreffen. Letzterer besitzt eine besondere magische Verbindung zu seinem Geist, die dies ermöglicht. Um seine Kräfte auf physische Wesen oder Dinge anzuwenden, muß der Geist physische Form annehmen.

Seine Kräfte kann der Geist auf ein einzelnes Ziel oder auf eine Gruppe von Zielen anwenden, in Abhängigkeit von der jeweiligen Kraft. Die dauernde Anwendung einer Kraft gilt als nur ein Dienst. Wenn sich die Parameter eines Dienstes ändern, der Schamane beispielsweise den Geist bittet, weitere Charaktere in den Schutz seiner Kraft Verschleierung aufzunehmen, gilt dies als weiterer Dienst. Falls der Schamane den Geist bittet, seine Kampfkräfte oder -fähigkeiten zugunsten seines Beschwörers einzusetzen, zählt dies unabhängig von der Zahl der anwesenden Feinde als nur ein Dienst. Naturgeister in physischer Form können als Dienst außerdem beliebige physische Aufgaben verrichten (einschließlich eines Angriffs auf einen Feind des Schamanen).

ELEMENTARE

Elementargeister entstammen den vier hermetischen Elementen: Erde, Luft, Feuer und Wasser. Nur ein Magier kann einen Elementar herbeirufen oder beherrschen.

Die Beschreibung der Kräfte von Elementaren befindet sich im Kapitel **Geister und Drachen**, S. 260.

Vorbereitung

Der Magier benötigt eine Beschwörungsbibliothek und einen hermetischen Kreis der entsprechenden Art, deren Stufen mindestens der des zu beschwörenden Geistes entsprechen müssen. Das Beschwörungsritual erfordert außerdem spezielle Ritualmaterialien, die von Tallskrämern zum Preis von etwa 1.000 Nuyen pro Kraftstufe des Elementars verkauft werden.

Der Elementar benötigt außerdem eine Quelle seines Elementes, aus der er sich manifestieren kann. Feuerelementare können sich aus einem Lagerfeuer, einem Kaminfeuer oder großen Kohlebecken erheben (Magier, habt acht vor Feuermeldern und Sprinkleranlagen). Wasserelementare können aus einem Swimmingpool oder einer großen Wanne kommen. Es reicht, wenn sich das Wasserreservoir in unmittelbarer Nähe des hermetischen Kreises befindet. Luftelementare benötigen große Mengen von Weihrauch (auch hier gilt: Vorsicht vor Rauchmeldern). Erdelementare benötigen (menschen-)große Haufen von Erde, Ton oder Felsen. Es reicht, wenn sich der hermetische Kreis auf normalem Boden befindet.

Die Beschwörung von Elementaren

Das Beschwörungsritual dauert eine Anzahl von Stunden, die der Kraft des Elementars entspricht, und ist eine exklusive Handlung. Am Ende dieser Zeit legt der Beschwörer eine Beschwörenprobe gegen die Kraft des Geistes ab. Geisterfoki können ihm hierbei Extrawürfel verschaffen, und der Magier kann Würfel seiner Fertigkeit übrigbehalten, um sie bei der Entzugswiderstandsprobe zu verwenden. Wenn das Ritual unterbrochen wird, schlägt es automatisch fehl, und der Beschwörer muß sich dem Entzug stellen.

Falls die Beschwörenprobe erfolgreich war, materialisiert sich der Elementar vor dem Beschwörer außerhalb des hermetischen Kreises. Die Anzahl der Erfolge stellt die Anzahl der Dienste dar, die der Elementar dem Magier schuldet. Falls er keine Erfolge erzielt, taucht der Elementar nicht auf, doch sämtliche Materialien für die Beschwörung werden verbraucht.

Unabhängig davon, ob der Elementargeist erscheint oder nicht, muß der Magier eine Entzugswiderstandsprobe gegen die Kraft des Elementars würfeln. Extrawürfel kann der Magier hierbei von Geisterfoki oder von seiner Fertigkeit Beschwören beziehen, sofern er bei der ursprünglichen Beschwörung nicht alle Würfel aufgebraucht hat (siehe **Der Entzug beim Beschwören**, S. 188). Wenn der Entzug den Magier tötet oder ausknockt, wird der Elementar *fessellos*. Der Spielleiter legt eine Kraftprobe gegen Mindestwurf 6 für den Elementar ab. Falls dieser mindestens einen Erfolg erzielt, packt er die Gelegenheit beim Schopfe und flieht sofort von der physischen und astralen Ebene. Wenn er keinen Erfolg erzielt, greift er seinen früheren Meister an. Sollte sein Meister bereits tot sein, läuft er Amok und greift die nächsten lebenden Wesen an, bis er getötet, verbannt oder von einem anderen Magier beherrscht wird.

Elementare binden

Ein Elementar, der einem Magier einen Dienst schuldet, ist an ihn *gebunden* und behandelt den Magier als seinen Meister. Ein

Charakter kann gleichzeitig eine Anzahl von Elementaren an sich binden, die seinem Charisma entspricht. Wenn ein Magier seine Grenze erreicht hat und einen weiteren Elementar beschwören will, muß er zuvor einen aus seinen Verpflichtungen entlassen. Der Elementar verschwindet daraufhin.

Der Meister muß nicht alle Dienste seines Elementars auf einmal nutzen. Ab dem Zeitpunkt seiner Beschwörung ist der Elementar gezwungen, dem Ruf seines Meisters zu folgen. Nach der Beschwörung verschwindet er von der astralen und der physischen Ebene, bis er gerufen wird.

Um die Dienste eines Elementars zu nutzen, müssen Sie eine Komplexe exklusive Handlung darauf verwenden, ihn zu rufen. Der Elementar taucht vor Ihnen in seiner astralen Gestalt auf. Mit derselben Komplexen Handlung können auch mehrere Elementare gerufen werden, wenn sie demselben Element (Erde, Feuer etc.) angehören. Der Meister kann sie dann mit einer Einfachen Handlung befehligen.

Ein gerufener Elementar verweilt von sich aus im Astralraum. Er nimmt nur physische Form an, wenn es ihm befohlen wird. Wenn 24 Stunden vergehen, während sich der Elementar in astraler oder physischer Gestalt befindet, selbst wenn er einen Dienst erfüllt, wird dadurch ein weiterer Dienst aufgebraucht. Dies gilt nicht, wenn ein gebundener Geist den Ruf seines Meisters erwartet, sondern nur, wenn er tatsächlich anwesend ist.

Wenn er gerufen wird, muß der Elementar eine Distanz der Summe von Willenskraft, Charisma und Magie des Magiers, multipliziert mit 10 Metern, einhalten. Der Elementar wird diesen Radius nicht verlassen, außer es wird ihm als Ferndienst auferlegt (siehe **Ferndienst**, S. 188). Falls der Elementar, auf welche Weise auch immer, aus diesem Radius herausgezwungen wird, verfallen alle verbleibenden Dienste, er muß jedoch noch immer seinen letzten Auftrag erfüllen.

Der Meister eines Elementars kann ihm befehlen, einem anderen Charakter zu gehorchen, egal ob Erwacht oder mundan. Dies kostet einen Dienst. Mundane Charaktere können Elementare nicht benutzen, um Zauber zu wirken, erhalten jedoch ansonsten die gleichen Dienste wie ein Magier: Hilfshexerei für die Spruchabwehr, Physische Dienste etc. Elementare Leibwächter sind selten und teuer, doch es kommt vor, daß sie Politiker, Execs, Syndikatsbosse und andere große Tiere beschützen.

Wenn ein Elementar anwesend ist, während sein Meister stirbt oder Tödlichen geistigen Schaden erleidet, wird der Elementar fesselos.

Dienste von Elementaren

Es gibt fünf Arten von Diensten, die ein Elementar für seinen Meister erledigen kann: Hilfshexerei, Lernhilfe, Zauber aufrechterhalten, Physische Dienste und Ferndienste. Jede dieser Möglichkeiten kostet den Magier einen seiner Dienste. Ein Elementar kann immer nur einen Dienst gleichzeitig ausführen.

Hilfshexerei

Ein Elementar kann Charakteren Extrawürfel für Hexereiproben wie ein zusätzlicher Zauberpool für eine Zauberkategorie verschaffen. Jeder zur Verfügung gestellte Würfel reduziert die Kraft des Elementars um 1 Punkt. Diese Würfel können für alle Hexereiproben genutzt werden, die die entsprechende Zauberkategorie betreffen, einschließlich Spruchabwehr und Bannungen (S. 183–184). Elementare können sowohl Erwachte wie auch mundane Charaktere durch Spruchabwehr schützen. Die Extrawürfel müssen zum gleichen Zeitpunkt eingeteilt und auf die gleiche Art genutzt werden wie die normalen Hexereiwürfel. Nur je ein Elementar kann einem Charakter auf diese Weise helfen.

Feuerelementare unterstützen Kampfzauber.
Luftelementare unterstützen Wahrnehmungszauber.
Wasserelementare unterstützen Illusionszauber.
Erdelementare unterstützen Manipulationszauber.
Kein Elementar unterstützt Heilzauber.

Wenn die Kraft des Geistes auf Null sinkt, verschwindet er. Er kann jedoch zurückgerufen werden, falls er immer noch durch ausstehende Dienste gebunden ist. Dafür ist eine weitere exklusive Komplexe Handlung nötig. Der Elementar kehrt mit seiner vollen ursprünglichen Kraft zurück. Während er diesen Dienst leistet, kann der Elementar seine astrale Gestalt behalten.

Lernhilfe

Ein Elementar kann Zauberern Extrawürfel beim Lernen von neuen Zaubern zur Verfügung stellen. Dies kostet einen Dienst, und der Geist kann seine Kraft in Würfeln auf den Lernversuch des Charakters aufschlagen, siehe **Zauber lernen**, S. 180. Der Elementar kann nur bei Sprüchen seiner Kategorie assistieren (s. o.). Ein Charakter kann nur die Hilfe eines Elementars gleichzeitig nutzen, um einen Zauber zu lernen. Während dieses Dienstes kann der Elementar in astraler Gestalt bleiben.

Physische Dienste

Der Meister kann seinem Elementar befehlen, sich zu materialisieren und seine Kräfte anzuwenden. Ein Feuerelementar kann sich durch eine Tür brennen, ein Erdelementar kann ein großes Objekt bewegen, und jeder Elementar kann Feinde des Magiers bekämpfen. Weitere Informationen hierzu befinden sich im Kapitel **Geister und Drachen** und in dem Abschnitt **Geisterkampf** (S. 188).

Zauber aufrechterhalten

Ein Magier kann einen Elementar rufen, damit er seine Kraft benutzt, um einen Zauber seiner Kategorie aufrechtzuerhalten. Der Elementar kann den Zauber für eine Kampfrunde je Kraftstufe aufrechterhalten. Sobald seine Kraft auf Null sinkt, verschwindet der Elementar. Der Magier kann den Spruch wieder übernehmen, bevor dies geschieht, damit der Zauber nicht mit dem Elementar verschwindet. Geister, deren Kraft auf diese Weise aufgebraucht wird, können auf die gleiche Art wie unter dem Punkt **Hilfshexerei** beschrieben zurückgerufen werden.

Außerdem kann ein Magier einen Elementar an einen Zauber binden. Dies braucht die Kraft des Elementars jedoch unwiderruflich und dauerhaft auf. Der Elementar kann den Zauber so für eine Anzahl von Tagen aufrechterhalten, die seiner Kraft entspricht. Jeder angebrochene Tag reduziert die Kraft des Geistes um 1. Wenn die Kraft des Geistes 0 erreicht, sind seine Energien restlos verzehrt, und er verschwindet. Der Magier kann den Elementar entlassen, bevor seine Kraft aufgebraucht ist, um den Zauber vorzeitig zu beenden, doch damit ist der Elementar auch nicht länger gebunden. Er verschwindet und kann nicht zurückgerufen werden.

Falls der Geist getötet oder verbannt wird, während er einen Zauber aufrechterhält, endet auch die Wirkung des Spruchs. Ein Elementar kann während dieses Dienstes in astraler Gestalt bleiben.

DER ENTZUG BEI BESCHWÖRUNGEN

Die Kraft des Geistes ist	Entzugsniveau
½ Charisma des Beschwörers oder weniger	L
Charisma des Beschwörers oder weniger	M
größer als das Charisma des Beschwörers	S
mehr als 1½ x Charisma des Beschwörers	T

Ferndienst
Ein Magier kann von einem Elementar einen Ferndienst verlangen, zu dessen Erfüllung der Geist den Kontrollradius des Magiers verlassen darf. Der Ferndienst braucht alle verbleibenden Dienste des Elementars auf, doch ein Geist, der einen Ferndienst ausführt, ist immer noch gebunden und zählt gegen die Charismaobergrenze von Geistern, die der Magier gleichzeitig kontrollieren darf.
Der Ferndienst beinhaltet, daß der Magier den Geist sendet, um einen bestimmten Dienst außerhalb seines normalen Aktionsradius auszuführen, beispielsweise einen Physischen Dienst. Sobald der Elementar seinen Befehl erhalten hat, wird er ihn zielstrebig verfolgen, bis er ihn ausgeführt hat oder dabei vernichtet wird. Selbst der ehemals kontrollierende Magier kann seinen Geist nicht mehr aufhalten, sobald er auf einen Ferndienst aufgebrochen ist. Wenn der Ferndienst beendet ist, wird der Elementar von seinem Band befreit und verschwindet. Der Elementar kann seinen Ferndienst sowohl in astraler als auch in physischer Gestalt ausführen und zwischen den beiden nach Bedarf wechseln.

DER ENTZUG BEIM BESCHWÖREN
Nachdem er einen Geist herbeigerufen hat, muß der Beschwörer eine Entzugswiderstandsprobe ablegen (siehe **Entzug**, S. 162). Legen Sie diese Probe mit ihren Charismawürfeln ab, modifiziert durch ihre Totemmodifikatoren und Geisterfoki, gegen die Kraftstufe des Geistes. Sie können Beschwörenwürfel bei der Beschwören-Probe zurückhalten, um sie bei der nachfolgenden Entzugswiderstandsprobe einzusetzen. Das Entzugsniveau für die Beschwörung eines Geistes wird durch einen Vergleich zwischen der Kraft des Geistes und dem Charisma des Beschwörers bestimmt, wie in der Tabelle für den Entzug bei Beschwörungen angegeben (S. 187). Wenn die Kraft des Geistes größer als das Magieattribut des Beschwörers ist, verursacht der Entzug physischen Schaden. Ein Charakter kann keine Geister rufen, deren Kraft das Doppelte seines Magieattributes übersteigt.

DIE GESTALT DES GEISTES
Geister können zwei Gestalten annehmen: astrale und physische Gestalt. Der Wechsel zwischen beiden ist für den Geist eine Einfache Handlung.

Astrale Gestalt
In astraler Gestalt existiert ein Geist ausschließlich auf der Astralebene. Seine sämtlichen astralen Attribute entsprechen seiner Kraft. In astraler Gestalt können Geister nur Dienste ausführen, die allein die Astralebene betreffen oder die über ihre besondere magische Verbindung ihren Beschwörer betreffen.
Ein Geist in astraler Gestalt kann mit seinem Beschwörer kommunizieren und kann von Charakteren im Astralraum gesehen und askennt werden. Er kann nicht von physischen Waffen verletzt werden. Waffenfoki besitzen eine Präsenz im Astralraum und können einen Geist in astraler Gestalt verletzen, doch der Träger muß auf der Astralebene anwesend sein, um den Fokus im Astralkampf einsetzen zu können. Gegen Geister in astraler Gestalt zeigen nur Manazauber Wirkung. Geister können sich genau wie projizierende Magier manifestieren (S. 173).

Physische Gestalt
Geister können mittels ihrer Kraft Materialisieren physische Gestalt annehmen, um ihre Kräfte auf ein Ziel anzuwenden, das sich nicht im Astralraum befindet. Alle Geister besitzen eine Abneigung gegen ihre physische Gestalt, da sie sie verwundbar gegen physische Angriffe macht. Selbst dann ist es jedoch noch sehr schwierig für nichtmagische Charaktere, einen Geist anzugreifen und zu verletzen. Nur die wirklich tapferen, verzweifelten oder wahnsinnigen besitzen genug persönliche Energie, daß ihre Angriffe einem Geist schaden können.
Physisch präsente Geister besitzen körperliche Attribute, die in ihren individuellen Beschreibungen angegeben sind, (siehe das Kapitel **Geister und Drachen**, S. 260). Ein Geist in physischer Gestalt funktioniert wie ein Dualwesen, das simultan auf der physischen und der astralen Ebene anwesend ist.
Geister in physischer Gestalt besitzen die Kraft Immunität gegen normale Waffen, die ihnen ihre doppelte Kraft als Panzerung gegen alle Angriffe verleiht. Damit sind mächtige Geister praktisch immun gegen die meisten physischen Angriffe.
Ein Charakter (magisch oder mundan), der im Nahkampf mit einem materialisierten Geist kämpft, kann versuchen, die Verteidigungskräfte des Geistes mit der Kraft seines Willens statt mit der Kraft seiner Waffen zu überwinden. Der Charakter setzt dazu statt seiner Nahkampffertigkeiten seine Willenskraft ein. Der Einsatz von Kampfpoolwürfeln ist nicht erlaubt. Er kann eine Waffe einsetzen, obwohl diese sich nicht auf den Grundschaden auswirkt (die Waffe ist nur ein Symbol des Kampfeswillens und besitzt keine wirkliche Wirkung im Kampf). Der Reichenweitenmodifikator zählt jedoch. Wenn der Charakter Erfolg hat, verursacht sein Angriff(Charisma)M Betäubungsschaden. Der Geist kann nur seine Kraft einsetzen, um den Schaden zu reduzieren; gegen einen solchen Angriff stehen ihm weder Kampfpool noch Panzerung zur Verfügung.
Ein Geist in physischer Gestalt kann seine Kräfte gegen jedes Ziel einsetzen, das sich in seinem Blickfeld befindet. Jede Anwendung gilt als separater Dienst, sofern sie nicht einen Angriff auf mehrere Feinde umfaßt. Der Einsatz einer Kraft gegen mehrere Gegner gilt stets als ein einziger Dienst.

GEISTERKAMPF
Für Geister gelten dieselben Kampfregeln wie für andere Charaktere. Die Beschreibungen ihrer einzelnen Kräfte im Kapitel **Geister und Drachen** (S. 260) geben an, mit welchen Würfeln, Mindestwürfen und Schadensniveaus ihre besonderen Angriffe abgewickelt werden.
Als Geschöpfe aus Quecksilber und Schatten bewegen sich Geister im Vergleich zu physischen Wesen mit enormen Geschwindigkeiten. Die Reaktion von Geistern in astraler Gestalt entspricht ihrer Kraft. Sie besitzen einen Initiativewürfel (1W6) und addieren +20 auf die Summe ihrer Initiative. Die Reaktion von Geistern in physischer Gestalt ist bei ihrer jeweiligen Beschreibung angegeben. Sie besitzen ebenfalls einen Initiativewürfel (1W6) und addieren +10 auf ihre Summe. Geister agieren innerhalb der Kampfrundensequenz wie Charaktere.
Die Initiative der Geister hängt von ihrer Gestalt ab. Wenn ein Geist in astraler Gestalt innerhalb einer Kampfrunde physische

Gestalt annimmt, muß er über zwei Initiativedurchgänge aussetzen. Geister in physischer Gestalt, die in astrale Gestalt wechseln, erhalten keine Initiativemodifikatoren, bis sie am Beginn einer Runde wieder ihre veränderte Initiative genießen.
Geister können neue Befehle nur während der Handlungen ihres Beschwörers oder Meisters erhalten. Falls sie keine Befehle haben, werden sie ihre Handlung hinauszögern, um auf Befehle zu warten.
Geister können direkt gegeneinander kämpfen. Solche Kämpfe werden nach den normalen astralen oder physischen Kampfregeln abgewickelt, je nach Gestalt des Geistes. Weitere Informationen befinden sich im Abschnitt **Astralkampf** auf S. 175.
Elementare sind verwundbar gegen Angriffe von Elementaren ihres entgegengesetzten Elementes, selbst im Astralkampf. Dies erhöht das Schadensniveau des Angriffes um eine Stufe. Feuer und Wasser sind einander entgegengesetzt, genau wie Luft und Erde.
Naturgeister können innerhalb einer Domäne gegeneinander antreten. Die Auflösung dieser Konflikte (beispielsweise Unfall gegen Schutz) ist einfach: Der Geist mit der größeren Kraft gewinnt. Die Kraft wirkt mit einer Stufe, die der Differenz zwischen den beiden Geisterstufen entspricht. Bei gleichen Kraftstufen geschieht nichts.
Gegen schadensverursachende Kräfte oder schädigende Waffen gelten die normalen Schadens- und Kampfregeln. Benutzen Sie die im Kapitel **Geister und Drachen** auf S. 260 angegeben entsprechenden Attribute. Geister besitzen normale Zustandsmonitore für Schaden.
Wenn ein Geist stirbt oder Verdrängt wird, weiß sein Beschwörer dies sofort.
Wie andere Critter besitzen Geister Kampfpool, astralen Kampfpool und Karmapool. Der Karmapool eines Geistes entspricht der Anzahl von Erfolgen bei der Beschwörenprobe seines Herbeirufers plus 1.

BEHERRSCHEN

Zwei Zauberer mit der Fertigkeit Beschwören können miteinander um die Herrschaft über einen Geist ringen. Nur ein Schamane kann versuchen, einen Naturgeist zu beherrschen, nur ein Magier kann versuchen, einen Elementar zu kontrollieren.
Der Zauberer, der versucht, die Herrschaft an sich zu reißen, benötigt für seinen Versuch eine exklusive Komplexe Handlung, genau wie für die Herbeirufung eines Geistes. Der den Geist bislang kontrollierende Zauberer kann sich wehren, auch wenn er weder anwesend ist noch im Moment Handlungen zur Verfügung hat. Beide Magier legen eine Beschwörenprobe gegen die Kraft des Geistes ab. Der Beschwörer des Geistes kann hierbei zusätzlich seine Charismawürfel einsetzen. Weitere Würfel können durch Totemmodifikatoren und Geisterfoki verliehen werden, wenn sie den Kämpfenden zur Verfügung stehen.
Der Zauberer mit den meisten Erfolgen gewinnt die Herrschaft über den Geist. Sollte der bisherige Zauberer die Kontrolle behalten, ändert sich nichts, und der Herausforderer muß eine Entzugswiderstandsprobe ablegen, als hätte er den Geist gerade beschworen. Wenn der Herausforderer mehr Erfolge erzielt, erhält er die Kontrolle über den Geist (mit einem Dienst pro Nettoerfolg), und beide Zauberer müssen Entzugswiderstandsproben ablegen. Wenn keiner von beiden Erfolge erzielt, müssen sich beide dem Entzug stellen, und der Geist wird fesselios (wenn er ein Elementar ist) oder er verschwindet (wenn er ein Naturgeist ist).

Fesselose Elementare

Wenn ein Magier einen fesselosen Elementar antrifft, kann er mit seiner Fertigkeit Beschwören versuchen, die Herrschaft über ihn zu erringen. Legen Sie eine Probe ab, als wollten Sie den Geist verbannen (siehe unten). Wenn der Magier erfolgreich ist, untersteht der Elementar seinem Befehl und schuldet ihm einen Dienst. Um weitere Dienste zu erlangen, können Sie eine Beschwörenprobe gegen die Kraft des Geistes ablegen. Modifikatoren durch Geisterfoki gelten. Je zwei Erfolge verschaffen dem Magier einen weiteren Dienst.

VERBANNEN

Durch Verbannungen werden Geister zerstört und von der physischen und astralen Ebene ausgelöscht. Verbannen ist eine exklusive Komplexe Handlung. Zauberer beider Traditionen können sowohl Elementare wie auch Naturgeister verbannen.
Der verbannende Zauberer würfelt eine Beschwörenprobe gegen einen Mindestwurf, der der Kraft des Geistes entspricht. Wenn der Verbanner auch der Beschwörer des Geistes ist, kann er zusätzlich sein Charisma für die Probe einsetzen. Modifikatoren durch Geisterfoki und Totems gelten ebenfalls. Der Geist würfelt eine Kraftprobe gegen einen Mindestwurf, der dem Magieattribut des Verbanners entspricht.
Falls der Geist mehr Erfolge erzielt, sinkt das Magieattribut des Bannzauberers pro Erfolg temporär um 1. Sollte der Bannzauberer mehr Erfolge erzielen, sinkt die Kraft des Geistes pro Nettoerfolg um 1. Ein Unentschieden bedeutet, daß keine der Seiten an Boden gewinnen konnte, und der Kampf geht weiter.
Ansonsten entscheidet der Gewinner, ob der Kampf in eine weitere Runde geht. Falls ja, kann keiner der Kämpfer bis zur nächsten Kampfphase des Gewinners handeln; beide Parteien sind in ihrem magischen Kampf gefangen.
Dieser Prozeß wiederholt sich, bis eine der Parteien die andere besiegt (indem sie die Kraft bzw. das Magieattribut ihrer Gegners auf Null reduziert) oder der Gewinner einer Runde sich entscheidet, den Wettstreit abzubrechen. Wenn die Kraft des Geistes 0 erreicht, ist er vernichtet. Falls das Magieattribut des Charakters 0 erreicht, erleidet er Tödlichen geistigen Schaden und wird bewußtlos; der Geist wird frei. Außerdem muß der Zauberer sofort prüfen, ob er einen permanenten Magieverlust erleidet (S. 160). Normalerweise wird ein Geist, der den Kampf abbricht, versuchen zu fliehen, doch aus den Umständen kann sich anderes ergeben.
Magieattributs- oder Kraftpunkte, die durch den Verbannungswettstreit eingebüßt wurden, regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Stunde.

ASTRALES BESCHWÖREN

Die verschiedenen Anwendungen des Beschwörens sind Exklusiv. Damit können sie nicht während der astralen Projektion angewandt werden. Es ist möglich, einen Geist zu rufen, dann astral zu projizieren und den Geist von der Astralebene aus zu befehligen. Verbannungen sind während der astralen Projektion oder Wahrnehmung nicht möglich. Die einzige Art, im Astralraum mit feindlichen Geistern fertig zu werden, führt über den Astralkampf (S. 175).

FOKI

Ein Fokus (plural: Foki) ist ein magischer Gegenstand. Für mundane Charaktere sind Foki gewöhnliche Objekte, die ihnen keine magischen Fähigkeiten verleihen. In den Händen Erwachter Charaktere sind sie jedoch Kraftquellen, die sie in der Anwendung magischer Fertigkeiten unterstützen.
Es gibt fünf Kategorien von Foki: Zauberfoki, die die Anwendung von Hexerei unterstützen; Geisterfoki, die Beschwörungen unterstützen; Kraftfoki, die das Magieattribut erhöhen und beide magischen Fertigkeiten unterstützen; Zauberspeicher, die Zauber aufrechterhalten; und Waffenfoki, die Erwachten Charakteren im Kampf helfen.

FORM

Foki sind bei Taliskrämern (Händlern für arkane Utensilien) erhältlich. Je mächtiger ein Fokus ist (je höher seine Kraft), desto geringer ist seine wahrscheinliche Verfügbarkeit.

Waffenfoki besitzen immer die Form einer Waffe, doch andere Foki und Fetische können jede Form besitzen, die ein Charakter ohne Schwierigkeiten mit sich herumtragen und benutzen kann. Schamanistische Foki sind häufig Trommeln, Rasseln, Messer, geschnitztes Holz, Zauberstäbe aus Tierhörnern oder Knochen, Schnitzereien, Masken und Medizinbeutel, die mit verschiedenen Kräutern, Mineralien und manchmal präparierten Tierkadavern gefüllt sind. Hermetische Foki können verzierte Zauberstäbe, Ringe, Amulette und andere Schmuckstücke sein, hölzerne Stäbe, chemische Mixturen und Tränke sowie komplizierte Diagramme und Formeln auf Pergamentschriftrollen. Die Form eines Fokus hält Charaktere der jeweils anderen Tradition nicht davon ab, ihn trotzdem zu benutzen.

Obwohl Taliskrämer dazu neigen, meist nur traditionelle Foki anzubieten, kann jeder körperliche Gegenstand verzaubert und zu einem Fokus werden. Manche abgedrehten Straßenmagier benutzen verzauberte Radios, Taschencomputer, Soykaftassen, Feuerzeuge und Credsticks als Foki. Wenn ein Fokus eine zusätzliche nichtmagische Anwendung besitzt, muß der Charakter neben den Fokuskosten auch die Kosten für den mundanen Gegenstand bezahlen.

FOKUS-KARMAKOSTEN

Gegenstand	Karmapreis
Verbrauchsfokus	0
Spezifischer Zauberfokus	1 x Kraft
Kategoriefokus	3 x Kraft
Geisterfokus	2 x Kraft
Kraftfokus	5 x Kraft
Zauberspeicher	1 x Kraft
Waffenfokus	(3 + Reichweite) x Kraft

BINDEN

Ein Fokus muß an seinen Eigentümer *gebunden* werden, bevor er eingesetzt werden kann. Der Eigentümer muß dem Fokus seine einzigartige astrale Signatur einbrennen. Dies erfordert ein magisches Ritual, das eine Anzahl von Stunden dauert, die der Kraft des Fokus entspricht, aber keine besonderen Materialien erfordert. Am Ende des Rituals gibt der Zauberer Karma aus (die genaue Menge hängt von der Kategorie des Fokus und seiner Kraft ab. Siehe die Tabelle **Fokus-Karmakosten**).

Sobald das nötige Karma ausgegeben wurde, stehen die Fähigkeiten des Fokus seinem Eigentümer zur Verfügung. Nur jeweils eine Person kann einen Fokus binden, und nur diese Person kann seine Fähigkeiten nutzen. Wenn Sie den Fokus eines anderen „finden" (im engen wie im weiten Sinn), müssen Sie ihn zunächst an sich binden, bevor Sie ihn nutzen können. Dadurch wird auch das Band zu seinem früheren Eigentümer durchtrennt. Ein Fokus enthält immer die astrale Signatur seines Eigentümers (siehe **Astrale Signaturen**, S. 172). Die Verbindung zwischen einem Fokus und seinem Herrn kann durch den Astralraum zurückverfolgt werden (siehe **Astrales Spurenlesen**, S. 176).

AKTIVIERUNG

Ein Charakter muß seinen Fokus aktivieren, bevor er ihn benutzen kann. Es erfordert eine Einfache Handlung, um den Fokus zu aktivieren, jedoch ist keine Handlung nötig, um ihn zu nutzen. Um Waffenfoki einzusetzen, ist wie bei anderen Nahkampfangriffen eine Komplexe Handlung erforderlich (s. **Nahkampf**, S. 120).

Um einen Zauber in einen Zauberspeicher zu wirken, ist eine exklusive Komplexe Handlung erforderlich. Um einen Fokus zu deaktivieren, ist eine Freie Handlung nötig, die jederzeit vorgenommen werden kann.

Die Summe der Fokuskraftpunkte, die Sie gleichzeitig aktivieren dürfen, entspricht ihrer Intelligenz. Sobald er aktiviert wurde, stellt der Fokus Ihnen seine Fähigkeiten zur Verfügung, solange Sie ihn halten, tragen oder mit sich führen. Sobald Ihnen der Fokus abhanden kommt oder geraubt wird, deaktiviert er sich unverzüglich, und Sie verlieren alle seine Vorzüge, bis Sie ihn wiederfinden und reaktivieren.

ZAUBERFOKI

Es gibt drei Arten von Zauberfoki: Verbrauchsfoki, Spezifische Zauberfoki und Kategoriefoki. Alle drei stellen dem Zaubernden Extrawürfel in Höhe ihrer Kraft zur Verfügung. Sobald die Würfel benutzt wurden, sind sie bis zum Beginn der nächsten Kampfrunde verloren. Sie frischen auf wie Würfelpools (S. 43).

Verbrauchsfoki

Verbrauchsfoki werden verzaubert, um dem Zauberer einen Energieschub für einen Spruch zur Verfügung zu stellen. Sobald der Fokus benutzt wurde, sind seine Energien verbraucht und der Fokus löst sich auf. Verbrauchsfoki sind beliebt, weil man kein Karma benötigt, um sie zu binden, sie sind billig und benötigen nur eine einzelne exklusive Komplexe Handlung, unabhängig von ihrer Kraft.

Ein Verbrauchsfokus wird für eine Kategorie von Zaubern erschaffen (Kampf-, Heil-, Wahrnehmungszauber etc.) und kann für jeden Zauber seiner Kategorie eingesetzt werden. Sobald er aktiviert wurde, kann er seine zusätzlichen Würfel entweder für die Hexerei- oder für die Entzugswiderstandsprobe einsetzen, nicht jedoch für beide.

Spezifische Zauberfoki

Ein Spezifischer Zauberfokus stellt Extrawürfel in Höhe seiner Kraft für die Hexerei- oder Entzugswiderstandsprobe eines spezifischen Zaubers zur Verfügung. Der Zauber, für den seine Wirkung gelten soll, muß bei seiner Bindung ausgesucht werden. Es gibt beispielsweise Manablitzfoki, Unsichtbarkeitsfoki, etc. Die Extrawürfel können beliebig auf die beiden Proben verteilt werden. Die Fokuswürfel können jedoch nicht für Spruchabwehr oder Bannungen eingesetzt werden.

Kategoriefoki

Ein Kategoriefokus kann für alle Zauber einer Kategorie eingesetzt werden. Die jeweilige Kategorie muß zum Zeitpunkt der Bindung bestimmt werden. Er stellt dem Zauberer Extrawürfel in Höhe seiner Stufe für die Hexerei- oder Entzugswiderstandsproben von Zaubern seiner Kategorie zur Verfügung. Außerdem können die Extrawürfel eines Kategoriefokus für Spruchabwehr oder Bannungen eingesetzt werden, wenn der betreffende Zauber ebenfalls in die Fokuskategorie paßt. Die Würfel kann der Benutzer nach Belieben zwischen diesen Proben aufteilen.

GEISTERFOKI

Ein Geisterfokus stellt seinem Benutzer Extrawürfel für das Herbeirufen, Beherrschen und Verbannen von Geistern zur Verfügung. Der Typus des jeweiligen Geistes (Wasserelementar, Wüstengeist etc) muß bei der Bindung des Fokus ausgesucht werden. Ein Geisterfokus stellt seinem Benutzer für alle Beschwören- bzw. damit verbundenen Entzugswiderstandsproben Extrawürfel in Höhe seiner Kraft zur Verfügung. Die Würfel können zwischen diesen Proben nach Belieben aufgeteilt werden.

KRAFTFOKI

Ein Kraftfokus ist der vielseitigste und mächtigste der verschiedenen Fokusarten. Er erhöht das Magieattribut seines Besitzers

um seine Kraftstufe, wenn es darum geht, zu bestimmen, ob der Entzug geistigen oder körperlichen Schaden verursacht, sowie in Hinsicht auf die maximale Kraft, die ein beschworener Geist besitzen darf. Die Würfel eines Kraftfokus können außerdem für Hexerei-, Beschwören- oder Entzugswiderstandsproben eingesetzt werden. Kraftfoki können auch für die Spruchabwehr verwendet werden. Die Würfel kann der Benutzer nach Belieben zwischen diesen Proben aufteilen.

ZAUBERSPEICHER

Dieser Fokus „speichert" einen aufrechterhaltenen Zauber, ohne daß der ihn wirkende Magier Aufmerksamkeit oder Konzentration darauf verwenden müßte, ihn aufrechtzuerhalten. Ein Zauberspeicher kann nur Zauber mit einer Kraft aufrechterhalten, die die seine nicht übersteigt. Bei seiner Bindung legt der Eigentümer fest, welchen Zauber der fokus enthalten soll. Er kann nur diesen Zauber aufrechterhalten. Soll der Zauber geändert werden, muß der Fokus neu gebunden werden.

Der Zauberspeicher muß sich in Körperkontakt mit dem Ziel des Zaubers befinden, bevor sein Zauber gewirkt wird. Damit können nur physische Objekte und Wesen zum Ziel eines „gespeicherten" Zaubers werden. Der Eigentümer wirkt den Zauber und aktiviert den Fokus, der ihn dann automatisch aufrechterhält. Diese „Einspeicherung" ist eine exklusive Handlung. Folglich können exklusive Zauber nicht in einen Zauberspeicher gewirkt werden.

Der Fokus bleibt aktiv, solange er sich in Kontakt mit dem Ziel des Zaubers befindet, selbst wenn er nicht länger in Kontakt mit dem Eigentümer ist. Falls der Zauberspeicher den Kontakt mit seinem Ziel verliert, deaktiviert er sich und der Zauber endet. Auch der Eigentümer des Fokus kann ihn jederzeit deaktivieren und den Zauber beenden. Der Zauber muß neu gewirkt werden, damit der Zauberspeicher wieder aktiviert werden kann.

Da ein gebundener Zauberspeicher die astrale Signatur des Eigentümers enthält und dieser anhand seiner Zauberspeicher zurückverfolgt werden kann (siehe **Astrales Spurenlesen**, S. 176), geben Zauberer ihre Zauberspeicher nicht leichtfertig aus der Hand.

WAFFENFOKI

Waffenfoki sind magische Nahkampfwaffen. Jeder Erwachte Charakter kann einen Waffenfokus binden und benutzen. Ein aktiver Waffenfokus erhöht im Kampf die betreffende Kampffertigkeit seines Eigentümers um seine Kraft.

Ein Waffenfokus verursacht seinen Grundschaden (nach Waffentyp) sowohl im physischen wie auch im Astralkampf (siehe **Astralkampf**, S. 175). Der Schutz, den Erwachte Critter vor normalen Waffen besitzen (siehe **Kräfte**, S. 260), schützt sie nicht vor Waffenfoki. Wenn der Besitzer eines Waffenfokus astral projiziert, begleitet ihn die astrale Gestalt seines Fokus und steht ihm somit auch im Astralraum zur Verfügung. Aktive Waffenfoki können gegen Ziele im Astralraum eingesetzt werden, sofern ihr Besitzer sich ebenfalls in der Astralebene befindet. Im Astralkampf macht das Charisma des Besitzers das Powerniveau der Waffe aus, nicht die körperliche Stärke.

Alle Waffenfoki enthalten das magische Metall Orichalkum. Orichalkum ist eine Legierung von Kupfer, Gold, Silber und Quecksilber, eine metallurgische Monstrosität, geschaffen durch Magie. Seine Farbe ist Goldorange, und der Legende zufolge entstammt es dem versunkenen Kontinent Atlantis.

Obwohl Gerüchte von verzauberten Geschossen nicht totzubekommen sind, hat bislang noch niemand einen Weg gefunden, Fernkampfwaffen zu verzaubern. Das Problem ist, daß ein Waffenfokus, wie andere Foki, nur in der Hand seines Besitzers funktioniert. Sobald sich der Fokus nicht mehr in Kontakt mit seinem Besitzer befindet, deaktiviert er sich. Dadurch wird die Verzauberung von Projektilwaffen, gelinde gesagt, problematisch.

DAS STRASSENGRIMOIRE

Nachfolgend sind die in den Schatten des einundzwanzigsten Jahrhunderts gebräuchlichsten Zauber aufgeführt. Der Name jedes Zaubers ist die Bezeichnung, die unter Shadowrunnern am verbreitetsten ist. Verschiedene Zauberer mögen für sie verschiedene Namen haben, doch ihre Wirkung, und ihre Spielwerte, bleiben gleich.

Jeder Zauber hat folgende Werte: Art, Mindestwurf, Dauer und Entzug.

Hinsichtlich der **Art** gibt es Manazauber (M) oder physische Zauber (P), siehe S. 177.

Mindestwurf für die meisten Zauber sind entweder Willenskraft (W), Konstitution (K) oder Intelligenz (I). Zauber, deren Wirkung nichtlebende Objekte betrifft, benutzen den Objektwiderstand (OW, S. 182) als Mindestwurf. Andere Zauber haben besondere Mindestwürfe. Zauber, die auf ein unfreiwilliges Ziel gewirkt werden, erfordern immer eine Spruchwiderstandsprobe (S. 183).

Die **Dauer** ist entweder sofortig (S), aufrechterhalten (A) oder Permanent (P), S. 178.

Der **Entzug** besteht aus einem Modifikator zum Powerniveau des Entzugs (die Basis ist die halbe Kraft des Zaubers, abgerundet) und dem Entzugsniveau, d. h. dem Schadensniveau, das der Entzug normalerweise verursacht. Manche Zauber besitzen variable Entzugsstufen, insbesondere Zauber, die Schaden verursachen oder heilen. Wenn ein Modifikator das Entzugsniveau über Tödlich heben würde, steigt statt dessen das Powerniveau um +2 für jede Stufe über Tödlich.

HEILZAUBER

Heilzauber können physische Wunden und Krankheiten heilen (oder sie verursachen), Gifte oder Drogen aus dem Metabolismus entfernen (oder ihre Wirkung simulieren) und Attribute verändern. Es gibt keinen bekannten Weg, geistigen Schaden zu heilen, psychologische Defekte zu beseitigen oder durch Entzug erlittenen Schaden zu beseitigen.

Alle Heilzauber erfordern die Berührung des Zieles durch den Zaubernden. Dieses „Händeauflegen" ist in allen Teilen der Welt bekannt und Tradition.

(Attribut) senken

Art: M • Mindestwurf: 10 – Essenz • Dauer: A • Entzug: +1(S)

Cybermodifiziertes (Attribut) senken

Art: P • Mindestwurf: 10 – Essenz • Dauer: A • Entzug: +2(S)

Das Ziel widersetzt sich dem Zauber mit dem betroffenen Attribut. Wenn der Zauberer gewinnt, reduzieren je zwei seiner Nettoerfolge das Attribut um 1, bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers. Wenn ein körperliches Attribut auf Null reduziert wird, ist das Opfer gelähmt. Wenn ein geistiges Attribut auf Null reduziert wird, steht das Opfer hirnlos in der Gegend herum. Es gibt eine Version dieses Zaubers für jedes körperliche und geistige Attribut, nicht aber für die Spezialattribute (Essenz, Magie und Reaktion). Der Zauber (Attribut) senken wirkt nicht auf Attribute, die durch Cyberware modifiziert wurden.

Cybermodifiziertes (Attribut) senken funktioniert genau wie der Spruch (Attribut) senken, wirkt jedoch nur gegen cybermodifizierte Attribute.

(Attribut) steigern

Art: M • Mindestwurf: Attribut • Dauer: A • Entzug: +1(M)

Cybermodifiziertes (Attribut) steigern

Art: P • Mindestwurf: Attribut • Dauer: A • Entzug: +2(M)

Diese Zauber können ein körperliches oder geistiges Attribut einer willigen Zielperson erhöhen. Jedes Attribut erfordert einen eigenen Zauber (Stärke erhöhen, Intelligenz erhöhen etc.). Der Mindestwurf ist das Attribut, das erhöht werden soll. Je zwei Erfolge erhöhen das Attribut um 1, bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers. Der Zauber (Attribut) steigern wirkt nicht auf cybermodifizierte Attribute. Erhöhungen der Schnelligkeit und Intelligenz steigern gegebenenfalls auch die Reaktion. Jedes Attribut kann nur von einem Zauber gleichzeitig erhöht werden.
Der Zauber Cybermodifiziertes (Attribut) steigern funktioniert ebenso, wirkt jedoch nur auf Attribute, die durch Cyberware modifiziert wurden.

Entgiftung
Art: M • Mindestwurf: Giftstärke • Dauer: P • Entzug: –2(Giftschaden)
Die Entgiftung beseitigt die Wirkung eine Droge oder eines Giftes wenn die Spruchstufe mindestens so hoch ist wie das Powerniveau des Giftes. Ein einzelner Erfolg reicht, um alle Symptome zu eliminieren. Durch den Zauber wird kein durch das Gift hervorgerufener Schaden geheilt oder verhindert, doch sämtliche Nebenwirkungen werden beseitigt (Schwindel, Halluzinationen, Übelkeit, Schmerzen etc.). Der Zauber Entgiftung ist der Katerkiller schlechthin für alle, die ihn sich leisten können.

Fischzellenkur
Art: M • Mindestwurf: 4 • Dauer: P • Entzug: L
Dieser Zauber heilt Augen und Haare auf, beseitigt abgestorbene Hautzellen, verbessert die Blutzirkulation und fördert das generelle Wohlbefinden. Die Reichen der Welt benutzen diesen Kosmetikzauber als Statussymbol und Stärkungsmittel. Der Zauber ist zwar insofern permanent, als er nicht aufrechterhalten werden muß, doch nach (Kraft x 24)h läßt die Wirkung des Zaubers nach.

Gegenmittel
Art: M • Mindestwurf: Giftstärke • Dauer: P • Entzug: (Giftschadensniveau)
Dieser Zauber hilft einem vergifteten Ziel, die Auswirkungen des Giftes zu überwinden, wenn die Kraftstufe des Spruchs über dem Powerniveau des Gifts liegt. Jeder Erfolg reduziert die Kraftstufe des Giftes um 1, bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers, wodurch die Widerstandsproben gegen das Gift erleichtert werden. Der Zauber muß gewirkt werden, bevor das Gift Schaden verursacht.

Heilen
Art: M • Mindestwurf: 10 – Essenz • Dauer: P • Entzug: (Wundschaden)
Behandeln
Art: M • Mindestwurf: 10 – Essenz • Dauer: P • Entzug: –1(Wundschaden)
Sowohl durch Heilen wie durch Behandeln werden körperliche Verletzungen geheilt. Jeder Erfolg der Hexereiprobe kann ein Kästchen körperlichen Schaden heilen (bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers) oder eingesetzt werden, um den Zeitraum zu verringern, in dem der Zauber permanent wird. Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der diesem Zweck zugewiesenen Erfolge. Die Gesamterfolge können nach Belieben zwischen diesen beiden Zwecken (Heilung und Zeitreduktion) aufgeteilt werden.
Behandeln kann nur innerhalb einer Stunde nach Erleiden der Verletzung angewandt werden, während Heilen nach beliebiger Zeit gewirkt werden kann. Ein „Satz" von Verletzungen eines Charakters kann nur einmal magisch geheilt werden, egal ob mit Heilen oder Behandeln. Das Entzugsniveau des Zaubers entspricht dem Wundschaden des Ziels zu dem Zeitpunkt, an dem der Zauber gewirkt wird. Ein Zauber, mit dem der schwere Schaden eines Charakters geheilt wird, hätte beispielsweise Schweren Entzug.

Krankheit heilen
Art: M • Mindestwurf: Powerniveau der Krankheit • Dauer: P • Entzug: (Schadensniveau der Krankheit)
Dieser Zauber kann zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der Infektion angewandt werden, um dem Patienten zu helfen, seine Krankheit zu überwinden. Jeder Erfolg der Hexereiprobe reduziert die Kraft der Krankheit um 1, bis zu einem Maximum der Stärke des Zaubers, wodurch die Widerstandsproben des Opfers erleichtert werden. Der Zauber heilt keinen Schaden, der bereits durch die Krankheit verursacht wurde, dafür ist ein anderer Zauber erforderlich.

Prophylaxe
Art: M • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +1(L)
Dieser Zauber stellt einer willigen Zielperson Extrawürfel (+1 Würfel für je zwei Erfolge) für den Widerstand gegen Infektionen, Drogen oder Gifte zur Verfügung, bis maximal in Höhe der Kraft des Zaubers. Der Zauber unterscheidet nicht zwischen schädlichen und guten Drogen, weshalb das Ziel unter dem Effekt dieses Zaubers auch Widerstandsproben gegen Medizin und andere nützliche Drogen ablegen muß. Die Wirkung nützlicher Substanzen wird für je zwei Erfolge des Zaubers um 1 reduziert. Zwei oder mehr Erfolge verhindern, daß Alkohol Wirkung auf das Ziel zeigt.

Reaktion steigern
Art: M • Mindestwurf: Reaktion • Dauer: A • Entzug: +1(S)
Dieser Zauber erhöht die Reaktion eines freiwilligen Ziels. Je zwei Erfolge erhöhen die Reaktion um 1, bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers. Ziele, deren Reaktion bereits durch Cyberware erhöht wurde, können von diesem Zauber nicht profitieren.

Reflexe +1 steigern
Art: M • Mindestwurf: Reaktion • Dauer: A • Entzug: +1(S)
Reflexe +2 steigern
Art: M • Mindestwurf: Reaktion • Dauer: A • Entzug: +1(T)
Reflexe +3 steigern
Art: M • Mindestwurf: Reaktion • Dauer: A • Entzug: +3(T)
Dieser Zauber erhöht die verfügbaren Initiativewürfel einer willigen Zielperson. Wenn der Zauber erfolgreich ist, erhält das Ziel die für den jeweiligen Zauber angegebenen zusätzlichen Initiativewürfel (+1, +2 oder +3). Es gibt keine Cyberversion dieses Zaubers, so daß Charaktere, deren Reflexe bereits durch Cyberware geboostet wurden, von diesem Zauber nicht profitieren können. Reflexe steigern ist nicht kompatibel mit anderen Erhöhungen der Initiativewürfel eines Ziels, einschließlich der *Ki*-Adeptenkraft Gesteigerte Reflexe.

Sauerstoffmaske
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +2(L)
Dieser Zauber versorgt das Blut einer willigen Zielperson mit Sauerstoff, wodurch ihre Konstitution für je zwei Erfolge um 1 Punkt erhöht wird. Diese Erhöhung gilt nur für Widerstandsproben gegen Ersticken, Erwürgen, giftige Gase oder andere Fälle akuter Sauerstoffunterversorgung. Mit diesem Zauber kann das Ziel auch unter Wasser atmen.

Schmerzresistenz
Art: M • Mindestwurf: 4 • Dauer: P • Entzug: –2(Schaden)
Schmerzresistenz ermöglicht es dem Ziel, den Schaden von Verletzungen zu ignorieren, wodurch die durch körperlichen

Schaden verursachten Abzüge beseitigt werden (nicht jedoch die Abzüge durch geistigen Schaden). Jeder Erfolg eliminiert die Wirkung eines Kästchens auf dem Zustandsmonitor, bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers. Er beseitigt nicht den Schaden, sondern nur die Modifikatoren. Schmerzresistenz kann pro „Satz" von Verletzungen nur einmal angewendet werden. Der Zauber wirkt nicht gegen Tödlichen Schaden, da ein Charakter mit einer tödlichen Verletzung bewußtlos ist und geheilt werden muß.
Der Zauber ist insofern „permanent", als der Endorphinschub des Ziels nicht abklingt. Wenn der Schaden des Ziels die Anzahl der Erfolge überschreitet oder seine Verletzungen geheilt werden, löst sich der Zauber auf.

Stabilisieren
Art: M • Mindestwurf: 4 + Min • Dauer: P • Entzug: +1 (M)
Wenn dieser Zauber auf einen Charakter mit Tödlichem körperlichen Schaden angewandt wird, dessen überzähliger Schaden nicht über der Kraftstufe des Zaubers liegt, stabilisiert er sämtliche Vitalfunktionen und verhindert, daß der Charakter stirbt. Es muß keine Konstitutionsprobe abgelegt werden, um zu prüfen, ob der Charakter stirbt. Der Zauberer muß die Anzahl der Minuten, die seit dem Moment, in dem der Charakter den Tödlichen Schaden erlitten hat, vergangen sind, auf den Mindestwurf seiner Hexereiprobe aufschlagen.

Winterschlaf
Art: M • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +1(M)
Der Zauberer muß ein freiwilliges oder bewußtloses Ziel berühren. Der Spruch versetzt das Ziel in eine vorübergehende Winterstarre. Verdoppeln Sie die Erfolge der Hexereiprobe (bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers). Dies ist der Faktor, um den sämtliche Funktionen des Metabolismus verlangsamt werden. Wenn vier Erfolge erzielt werden, wird der Metabolismus des Ziels um den Faktor 8 verlangsamt. Ein Ziel, das in einem Raum eingesperrt wäre, in dem die Luft für einen Tag reicht, könnte somit acht Tage überleben.

ILLUSIONSZAUBER

Unabhängig davon, wie realistisch sie sind, können Illusionen keinen permanenten Schaden anrichten. Sie können für Ablenkung, Gleichgewichts- oder Orientierungsverlust sorgen oder sogar Symptome wie Übelkeit oder Schmerzen verursachen. Alle diese Effekte verschwinden jedoch in dem Moment, wo der Zauberer die Illusion verschwinden läßt. Illusionen können selbstverständlich dadurch Schaden anrichten, daß ihr Opfer ahnungslos über eine Schnellstraße oder vom Dach eines Gebäudes läuft, doch der Schaden ist nicht direkt.
Offensichtliche Illusionen dienen ausschließlich der Unterhaltung und können das Publikum nicht dazu bringen, an ihre Realität zu glauben. Es gibt monosensorische Illusionen, die nur einen Sinn täuschen, und vollsensorische Täuschungen, die alle Sinne narren. Obwohl Manaillusionen auf der Astralebene auftauchen können, enthüllt ihre magische Aura jedem, der eine erfolgreiche Askennenprobe ablegt, ihre Naturals Illusion (siehe **Astrale Wahrnehmung**, S. 171). Illusionen können keine Auren verändern oder erschaffen.
Manabasierte Illusionszauber betreffen den Verstand und sind ineffektiv gegen technologische Systeme wie Kameras. Physische Illusionszauber beugen tatsächlich das Licht und wirken sich auch auf Technik aus. Um zu erkennen, daß eine Illusion nicht real ist, muß das Opfer bei seiner Spruchwiderstandsprobe mehr Erfolge als der Zauberer erzielen. Wenn der Zauber nicht vollständig abprallt, zeigt er seine volle Wirkung auf den Charakter.
Illusionszauber können auf jedes Ziel oder jeden Bereich innerhalb des Blickfelds des Charakters gewirkt werden.

GEZIELTE ILLUSIONSZAUBER

Gezielte Illusionszauber werden auf ein Ziel gewirkt und wirken auf seinen Geist oder seine Sinne. Andere, auf die der Zauber nicht gewirkt wird, sind von der Illusion nicht betroffen, sofern es keine flächenwirksame Illusion ist und sie sich innerhalb des Wirkungsradius befinden. Gezielte Illusionszauber können nur auf Ziele innerhalb des Blickfeldes des Zauberers gewirkt werden. Gegen Manaillusionen wird mit Willenskraft Widerstand geleistet, gegen physische Illusionen mit Intelligenz.

Chaos
Art: P • Mindestwurf: 1 • Dauer: A • Entzug: +1 (S)
Chaotische Welt
Art: P • Mindestwurf: 1 • Dauer: A • Entzug: +1 (T)
Der Chaoszauber ist die physische Version von Verwirrung (s. u.), betrifft also auch technische Geräte und Überwachungsanlagen. Chaotische Welt ist eine flächenwirksame Version von Chaos.

Unterhaltung
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: A • Entzug: L
Trideo-Unterhaltung
Art: P • Mindestwurf: 1 • Dauer: A • Entzug: +1 (L)
Diese flächenwirksamen Zauber erfordern ein williges Ziel. Sie erschaffen offensichtliche, jedoch unterhaltsame optische Illusionen. Die Erfolge geben an, wie unterhaltsam das Publikum die Darbietung findet. Der Zauberer kann mit einer erfolgreichen Hexereiprobe ein beliebiges Bild erschaffen. Für genaue Details kann der Spielleiter eine bestimmte Anzahl von Erfolgen verlangen.
Unterhaltung ist nur eine geistige Illusion und kann nicht von technischen Geräten aufgenommen werden. Trideo-Unterhaltung ist ein physischer Zauber, der sowohl von lebenden Wesen wie von technischen Gerätschaften wahrgenommen werden kann.
Diese Zauber werden sowohl zum Amüsement wie auch als Kunst eingesetzt. Die Entertainmentindustrie setzt Illusionisten als persönliche Unterhaltungsmagier ein. Magische Designer und Künstler arbeiten kontinuierlich daran, neue und aufsehenerregende Sensationen zu schaffen, die ansonsten in der realen Welt nicht verfügbar sind. Nur die wirklich Reichen können sich die Dienste dieser magischen Vergnügungsspezialisten leisten.

Verwirrung
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: A • Entzug: S
Massenverwirrung
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: A • Entzug: T
Diese Zauber verursachen eine massive Flut von widersprüchlichen Sinneseindrücken, die alle Sinne verwirren. Für jeden Erfolg bei der Hexereiprobe erleidet das Ziel einen Modifikator von +1 auf alle Mindestwürfe, bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers.
Verwirrung betrifft nur ein einzelnes Ziel, Massenverwirrung ist ein flächenwirksamer Zauber.

INDIREKTE ILLUSIONSZAUBER

Indirekte Illusionszauber manipulieren Energien, um illusionäre Bilder, Klänge oder andere sinneswahrnehmbare Effekte zu schaffen. Sie müssen „um" eine Person herum oder über ein bestimmtes Gebiet (Magieattribut in Metern) gewirkt werden, die oder das sich im Blickfeld des Zauberers befindet. Allen indirekten Illusionen wird mit Intelligenz Widerstand geleistet.

Heimlichkeit
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +1 (M)
Heimlichkeit wird auf ein Ziel gewirkt, das für normales Gehör unhörbar wird. Das Ziel kann sich in völliger Stille bewegen, und nichts, was es tut, verursacht Geräusche. Dinge, die nicht

von dem Ziel berührt werden, verursachen jedoch immer noch Geräusche, so daß ein Charakter, der an eine Tür klopfen würde, keine Geräusche produzieren würde. Träte er die Tür jedoch ein, wäre ihr Aufschlagen auf den Boden deutlich wahrnehmbar.

Maske
Art: M • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: M
Physische Maske
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +1 (M)
Der Zauber Maske verändert die Stimme, den Geruch und andere körperliche Charakteristika seines Zieles. Das Ziel nimmt eine andere körperliche Erscheinung (derselben Größe und Gestalt) an, die vom Zauberer festgelegt wird. Beobachter können eine Spruchwiderstandsprobe ablegen, um die Illusion zu überwinden. Der ZauberMaske narrt nur den Verstand seiner Opfer. Die physische Maske hingegen wirkt auch gegen technologische Sensoren.

Stille
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +1 (S)
Stille erschafft einen Bereich, in dem jegliche Geräusche erstickt werden. Da es sich um einen physischen Zauber handelt, wirkt er auch gegen technische Geräte und kann eingesetzt werden, um Alarme, Überwachungsgeräte, Sonar und taktische Kommunikation zu blockieren. Schallangriffe in oder aus dem Feld heraus werden in ihrer Kraft um die Kraft des Zaubers reduziert. Die Mindestwürfe aller akustischen Wahrnehmungsproben innerhalb oder über den Bereich des Feldes hinweg werden um +1 pro Erfolg der Hexereiprobe erhöht, bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers.

Trugbild
Art: M • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: T
Trideotrugbild
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +1 (T)
Diese flächenwirksamen Zauber erschaffen überzeugende Illusionen jedes Objektes oder jeder Kreatur, die der Zauberer schaffen will. Sie können die Illusion von allem erzeugen, was der Zauberer schon einmal gesehen hat, von einer Blume oder einem Credstick bis hin zu einem feuerspeienden Drachen, sofern die Illusion den Wirkungsradius nicht überschreitet. Die Illusion erscheint absolut real, sofern dem Betrachter keine erfolgreiche Widerstandsprobe gelingt. Trugbilder können nur von lebenden Wesen wahrgenommen werden, während Trideotrugbilder Bilder schaffen, die auch von technologischen Sensoren wahrgenommen werden können.

Unsichtbarkeit
Art: M • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: M
Verbesserte Unsichtbarkeit
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +1 (M)
Der Zauber macht das Ziel unsichtbar für normale optische Wahrnehmung. Das Ziel kann jedoch immer noch über den Tastsinn und auch mit anderen Sinnen wahrgenommen werden. Die Aura des Ziels ist mit astraler Wahrnehmung noch immer sichtbar.
Angriffe gegen unsichtbare Ziele unterliegen dem Modifikator für Blindes Feuern, S. 111, wenn der Angreifer sein Ziel weder sehen noch anderweitig wahrnehmen kann.
Der Zauber Unsichtbarkeit narrt nur den Verstand seiner Opfer. Verbesserte Unsichtbarkeit wirkt auch gegen technologische Sensoren.

KAMPFZAUBER

Alle Kampfzauber fügen ihrem Ziel direkt und von innen heraus Schaden zu. Physische Panzerung und andere nichtmagische Schutzmaßnahmen sind gegen sie wirkungslos. Ein Kampfzauber kann auf jedes Ziel gewirkt werden, das sich im Blickfeld des Zauberers befindet. Der Wirkende eines Kampfzaubers wählt das Grundschadensniveau des Zaubers, während er ihn wirkt. Vom Grundschadensniveau hängt der Entzug des Zaubers ab.

Betäubungsblitz
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: S • Entzug: –1 (Schadensniveau)
Betäubungsball
Art: M • MW: W • Dauer: S • Entzug: –1 (Schadensniveau+1)
Betäubungszauber leiten magische Energie in ihr Ziel und verursachen Betäubungsschaden. Sie werden oft als „Schlafzauber" bezeichnet, da sie ihre Ziele das Bewußtsein verlieren lassen können. Betäubungsblitz wirkt nur gegen ein einzelnes Ziel. Betäubungsball ist ein flächenwirksamer Zauber.

Energieblitz
Art: P • Mindestwurf: K • Dauer: S • Entzug: +1 (Schadensniveau)
Energieball
Art: P • MW: K • Dauer: S • Entzug: +1 (Schadensniveau+1)
Energieblitz und Energieball kanalisieren destruktive magische Energien in ihr Ziel und richten körperlichen Schaden an. Diese Zauber wirken sowohl gegen lebende wie nichtlebende Ziele. Ihnen wird mit Konstitution Widerstand geleistet. Energieblitz wirkt nur gegen ein einzelnes Ziel. Energieball ist ein flächenwirksamer Zauber.

Manablitz
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: S • Entzug: (Schadensniveau)
Manaball
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: S • Entzug: (Schadensniveau+1)
Manablitz und Manaball kanalisieren destruktive magische Energien in ihr Ziel und richten körperlichen Schaden an. Wie alle Manazauber wirken sie nur gegen lebende und magische Ziele. Ihnen wird mit Willenskraft Widerstand geleistet. Manablitz wirkt nur gegen ein einzelnes Ziel, Manaball ist flächenwirksam.

Todeshand
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: S • Entzug: (Schadensniveau –1)
Die Todeshand erfordert die Berührung des Zieles durch den Zauberer. Der Zauber verursacht bei einem einzelnen Ziel körperlichen Schaden. Es handelt sich um einen Manazauber, der demzufolge nur auf lebende Ziele wirkt und dem mit Willenskraft Widerstand geleistet wird.

MANIPULATIONSZAUBER

Manipulationszauber kontrollieren, beleben oder verwandeln Materie und Energie. Viele Manipulationszauber besitzen eine *Schwelle*. Darunter versteht man die Anzahl der Erfolge, die nötig sind, damit der Zauber wirkt. Sollte nach der Spruchwiderstandsprobe des Zieles der Zaubernde diese Schwelle nicht erreichen oder überschreiten, schlägt der Zauber fehl.
Manipulationszauber können auf jedes Ziel innerhalb des Blickfelds des Zauberers gewirkt werden.

ELEMENTARE MANIPULATIONEN

Elementare Manipulationszauber schaffen Materie oder Energie, die sie auf ein Ziel schleudern, um direkten Schaden zu verursachen. Im Gegensatz zu Kampfzaubern werden diese Zauber wie normale Fernkampfangriffe (S. 109) behandelt, für die Hexerei als Fernkampffertigkeit eingesetzt wird. Sie haben einen Grundmindestwurf von 4, unabhängig von der Entfernung des Ziels, solange der Zauberer sein Ziel sehen kann. Stoßpanzerung schützt vor Schaden durch elementare Zauber, jedoch nur mit seiner halben Stufe. Der Zauberer wählt das Grundschadens-

niveau des Zaubers, von dem auch sein Entzugsniveau abhängt. Elementare Zauber verursachen einen Primärschaden, der dem Schadenscode des Zaubers entspricht. Sie besitzen außerdem einen sekundären Effekt, der von der Wirkung des Zaubers auf seine Umwelt abhängt. Ein Feuerball beispielswelse könnte innerhalb seines Radius Feuer entzünden, Munition explodieren lassen, Treibstofftanks in die Luft jagen, Kleidung und Panzerung in Brand setzen etc. Ein Säurestrahl könnte jegliche materiellen Gegenstände in rauchenden Schlamm verwandeln.
Falls nach dem Primäreffekt des Zaubers noch jemand oder etwas steht und für den Sekundäreffekt verwundbar sein könnte, wird mit 2W6 die weitere Wirkung gegen nichtlebende Ziele bestimmt. Das Resultat muß größer als der Objektwiderstand des Zieles sein (siehe S. 182). Falls der Zauber einen Schweren Schaden besitzt, erhöht sich der Objektwiderstand um +2, bei Mittlerem Schaden um +4. Zauber mit Leichtem Schaden besitzen keinen sekundären Effekt. Bei Sekundäreffekten ist es nötig, daß der Spielleiter mit gesundem Menschenverstand Entscheidungen aufgrund der Umstände trifft.

Blitzstrahl
Art: P • MW: 4 • Dauer: S • Entzug: +1 (Schadensniveau +1)
Kugelblitz
Art: P • MW: 4 • Dauer: S • Entzug: +1 (Schadensniveau +2)
Diese Zauber erschaffen und lenken Elektrizität. Blitze können Elektronik kurzschließen oder überlasten (–1 auf den Objektwiderstand der Ausrüstung) oder entflammbare Materialien entzünden (wie die beiden Feuerzauber in diesem Abschnitt). Metallische Panzerung stellt keinen Schutz dar, doch spezielle Isolierungen oder eine fehlende Erdung (wie beispielsweise bei einem fliegenden oder levitierenden Ziel) können die Kraft des Angriffs nach Ermessen des Spielleiters reduzieren.
Blitzstrahl ist ein Zauber, der nur auf ein Ziel wirkt, während Kugelblitz der flächenwirksame Zauber ist.

Flammenwerfer
Art: P • MW: 4 • Dauer: S • Entzug: +1 (Schadensniveau +1)
Feuerball
Art: P • MW: 4 • Dauer: S • Entzug: +1 (Schadensniveau +2)
Diese Zauber erschaffen Flammen, die der Zauberer lenken kann. Die Flammen explodieren scheinbar aus dem Nichts und verflüchtigen sich, nachdem sie ihr Ziel getroffen haben, können jedoch brennbare Materialien entzünden, die auch noch weiterbrennen, nachdem der Zauber abgeklungen ist.
Extrem brennbare Materialien wie Benzin, trockenes Holz, Papier, Sprengstoffe und Munition unterliegen einem Modifikator von –1 auf ihren Objektwiderstand. Falls sich getragene Kleidung entzündet, erleidet ihr Träger am Ende jeder Runde 6M Schaden, bis die Flammen gelöscht sind.
Explodierende Munition, Granaten etc. werden wie ein direkter Waffeneinschlag behandelt, wobei Panzerung den Schaden nicht reduziert. Kampfpoolwürfel können dabei helfen, den Schaden zu reduzieren, indem das verbrannte Ziel versucht, die explodierenden Stoffe wegzuschleudern. Fahrzeugtreibstoffe können explodieren, doch ein Fahrzeug erhält +2 auf seinen Objektwiderstand, sofern der Tank nicht offen ist.
Flammenwerfer ist ein Zauber, der nur auf ein Ziel wirkt, während Feuerball ein flächenwirksamer Zauber ist, der eine Flammenexplosion erschafft.

Säurestrom
Art: P • MW: 4 • Dauer: S • Entzug: +1 (Schadensniveau +1)
Giftwelle
Art: P • MW: 4 • Dauer: S • Entzug: +1 (Schadensniveau +2)
Diese Zauber schaffen eine stark ätzende Säure, die das Ziel vollspritzt und entsetzliche Verbrennungen verursacht. Organische und metallische Materialien werden zerfressen. Ein Ziel in einer Ganzkörperpanzerung, die behandelt wurde, um toxischen Stoffen zu widerstehen (wie eine Feuerwehrpanzerung), erleidet keinen Schaden. Die Säure schafft eine Wolke von dickem, erstickendem Rauch. Alle, die sich im betroffenen Bereich befinden, erleiden für den Rest der Kampfrunde +4 auf alle Mindestwürfe. Der betroffene Bereich gilt für den Rest der Kampfrunde außerdem als schwieriges Gelände. Alles, was von der Säure getroffen wird, kann von dem sekundären Effekt zu Matsch geschmolzen werden oder zumindest schwer beschädigt werden. Reifen von Fahrzeugen können platzen. Panzerung kann Abzüge von –1 sowohl für Stoß- wie für ballistische Panzerung erhalten, indem sie verbrannt und geschmolzen wird. Wenn der Zauberer den Spruch mit Schaden T wirkt, können selbst Feuerwaffen zu Schrott korrodiert werden. Die Säure verflüchtigt sich in der Runde nach Wirkung des Zaubers schnell, doch der Schaden bleibt. Säurestrom ist ein Zauber, der nur auf ein Ziel wirkt, während Giftwelle ein flächenwirksamer Zauber ist.

KONTROLLMANIPULATIONEN

Kontrollmanipulationen wirken sich auf die Handlungen und Gedanken lebender Wesen aus. Ihnen wird mit Willenskraft Widerstand geleistet, und sie haben eine Schwelle in Höhe der halben Willenskraft des Zieles (abgerundet).

Beeinflussen
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: P • Entzug: S
Dieser Zauber pflanzt dem Opfer eine einzelne Suggestion wie einen mächtigen hypnotischen Befehl ein. Das Opfer wird die Suggestion ausführen, als wäre es seine eigene Idee, und sie danach vergessen. Wenn jemand das Opfer darauf aufmerksam macht, daß sein Tun falsch ist, kann es eine Willenskraftprobe ablegen, wie sie für den Zauber Gedanken beherrschen beschrieben ist. Der Zauberer kann die Suggestion außerdem jederzeit zurückziehen.

Gedanken beherrschen
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: A • Entzug: +1 (S)
Der Zauberer reißt die Kontrolle über den Verstand des Zieles an sich und bringt es dazu, alle seine Befehle vorbehaltlos auszuführen. Der Zauberer kann Befehle als Einfache Handlung erteilen, und das Ziel wird ihnen gehorchen. Jeder Befehl, der für das Opfer oder für eine von ihm geliebte Person stark zerstörerisch wäre, verschafft dem Opfer eine Willenskraftprobe gegen die Kraft des Zaubers. Wenn der Zauberer nicht anwesend ist, genügt ein einzelner Erfolg, um den Bann des Zaubers zu brechen. Falls der Zauberer anwesend ist, wird eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen der Willenskraft des Opfers und der des Zauberers abgelegt. Das Opfer benötigt einen Nettoerfolg, um sich dem Befehl zu widersetzen und den Zauber zu brechen.

Gefühle beherrschen
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: A • Entzug: +1 (M)
Das Ziel wird von Emotionen überwältigt, die der Zauberer ihm diktiert, wie z. B. Liebe, Haß, Furcht etc. Das Ziel glaubt an die Emotion, jedoch nicht ohne Verstand. Als Faustregel kann gelten, daß ein Charakter, der etwas tut, was mit seinem Gefühl in Einklang steht (zum Beispiel kämpfen, wenn er von Haß oder Zorn erfüllt ist), keinen Abzügen unterliegt. Unternimmt er jedoch etwas, was nicht in Bezug zu seinem aufgezwungenen Gefühl steht (beispielswelse Autofahren, während er einen Lachanfall erleidet), ist er abgelenkt und erleidet einen Modifikator

von +2 auf alle Mindestwürfe. Wenn das Ziel versucht, gegen seine Emotion anzukämpfen (und beispielsweise seine „Geliebte" mit einer Sturmkanone zu erlegen), muß es eine Willenskraftprobe gegen die Kraft des Zaubers ablegen, um handeln zu können. Selbst wenn die Probe gelingt, gilt für seine Handlung ein Mindestwurfmodifikator von +2.

Handlungen beherrschen
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: A • Entzug: +1(M)
Der Zauberer kontrolliert die körperlichen Handlungen einer Zielperson, als wäre diese eine Marionette. Das Bewußtsein des Opfers bleibt unbeeinflußt, aber es ist nur noch ein Passagier im eigenen Körper. Das Opfer benutzt seine Fertigkeiten oder Fähigkeiten auf Befehl des Zauberers, jedoch mit einem Mindestwurfmodifikator von +4, da es sich den Befehlen widersetzt.

TELEKINETISCHE MANIPULATIONEN

Telekinetische Manipulationen erlauben es dem Zauberer, rohe magische Kraft gegen Objekte zu richten und sie damit zu bewegen.

Keule
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: S • Entzug: (Schadensniveau)
Keule erschafft einen Strahl unsichtbarer, psychokinetischer Energie, der Betäubungsschaden verursacht. Sie wird wie ein normaler Fernkampfangriff eingesetzt, bei dem Hexerei die Kampffertigkeit ersetzt. Stoßpanzerung wirkt gegen den Schaden.

Levitieren
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +2(M)
Levitieren erlaubt es dem Zauberer, ein Objekt telekinetisch zu heben und es innerhalb seines Blickfeldes gezielt zu bewegen. Die Bewegungsgeschwindigkeit entspricht dem Magieattribut des Zauberers in Metern pro Sekunde, multipliziert mit der Anzahl der Erfolge (maximal in Höhe der Kraft des Zaubers) bei der Hexereiprobe. Der Mindestwurf erhöht sich für je 100 volle Kilo Masse des Objektes um +1. Objekte, die auf andere Dinge geschleudert werden, treffen mit einem Schadenscode von (Bewegungsrate + 10)M Betäubungsschaden auf. Besonders scharfe oder gefährliche Objekte können nach Ermessen des Spielleiters auch körperlichen Schaden verursachen.
Wenn der Zauberer versucht, einen Gegenstand zu levitieren, der von einem Lebewesen festgehalten wird, kann dieses eine Stärkeprobe ablegen, um sich dem Zauber zu widersetzen. Der Zauberer muß mindestens einen Nettoerfolg erzielen, um den Gegenstand wegzulevitieren. Falls der Zauberer versucht, ein Lebewesen zu levitieren, kann dieses sich dem Zauber mit Stärke oder Willenskraft widersetzen (was immer höher ist). Sie können diesen Zauber auch einsetzen, um sich selbst zu levitieren.

Poltergeist
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +1(M)
Im Wirkungsbereich dieses Zaubers wirbeln sämtliche kleinen Gegenstände und Bruchstücke bis zu einer Masse von 1 Kilogramm aufs Geratewohl durch die Gegend. Dadurch werden die Sichtverhältnisse in diesem Bereich reduziert (+2 auf alle Mindestwürfe). Der Zauber bewirkt auch Leichten Betäubungsschaden, indem er Ziele mit fliegendem Müll bombardiert. Ziele innerhalb des Wirkungsradius setzen ihre Schnelligkeit, nicht ihre Konstitution ein, um jede Runde eine Schadenswiderstandsprobe abzulegen, deren Mindestwurf der Kraft des Zaubers entspricht. Stoßpanzerung reduziert den Schaden. Falls der Spielleiter der Ansicht ist, daß der Schutt gefährlich genug ist (beispielsweise zerbrochenes Glas und Nägel), kann der Zauber auch physischen Schaden anrichten.

Schleuder
Art: P • Mindestwurf: siehe Text • Dauer: S • Entzug: +1(M)
Dieser Zauber schleudert ein einzelnes Objekt, das nicht mehr als (Magieattribut) Kilo wiegen darf, mit einer Stärke, die der Kraft des Zaubers entspricht, auf das gewählte Ziel. Der Zauberer muß den Gegenstand berühren. Die Hexereiprobe wird wie eine normale Fernkampfprobe behandelt, um zu sehen, ob der Gegenstand sein Ziel trifft. Wurfwaffen, die von diesem Zauber befördert werden, nutzen ihre normale Reichweite, basierend auf der effektiven Stärke des Zaubers.

Zauberfinger
Art: P • Mindestwurf: 6 • Dauer: A • Entzug: +2(M)
Die Zauberfinger erschaffen einen psychokinetischen Effekt, der wie „unsichtbare Hände" Gegenstände halten oder bedienen kann. Die Erfolge der Hexereiprobe werden zu effektiver Stärke und Schnelligkeit des Zaubers, bis hinauf zu seiner Kraftstufe. Der Zauberer kann mit seinen Zauberfingern Fertigkeiten einsetzen, doch mit einem Modifikator von +2 auf den Mindestwurf aufgrund der fehlenden Feinmotorik. Selbst simple Handlungen wie das Aufheben einer Münze können nach Entscheidung des Spielleiters eine Schnelligkeitsprobe des Zauberers erfordern.
Der Zauberer kann kämpfen, ein Schloß knacken oder jede andere Handlung ausführen, die er normalerweise mit seinen Händen ausüben könnte. Der Zauber kann jeden Punkt erreichen, den der Zauberer sehen kann, und mittels Hellsicht oder technologischer Hilfsmittel kann das Bild vergrößert werden, solange es sich auch im ursprünglichen Blickfeld des Zaubereis befindet. Dieser Zauber ist sehr nützlich, um beispielsweise Bomben zu entschärfen oder andere gefährliche Aufgaben aus sicherer Entfernung zu erledigen.

TRANSFORMATIONS-MANIPULATIONEN

Transformations-Manipulationszauber erschaffen, kontrollieren oder transformieren Materie und Energie.

Physische Barriere
Art: P • Mindestwurf: 6 • Dauer: A • Entzug: +2(S)
Astrale Barriere
Art: M • Mindestwurf: 6 • Dauer: A • Entzug: +1(S)
Barrierenzauber erschaffen leuchtende, durchsichtige Kraftfelder. Ein Erfolg reicht aus, um ein Feld mit einer Barrierenstufe in Höhe der Kraft des Zaubers zu erschaffen. Je zwei Erfolge erhöhen die Barrierenstufe um 1.
Der Zauberer kann die Barriere als Kuppel mit einem Radius und einer Höhe entsprechend dem normalen Zauberradius formen. Er kann auch eine Mauer mit einer Höhe entsprechend der Kraft des Zaubers in Metern und einer Länge entsprechend dem Magieattribut des Zauberers erschaffen. Die Größe der Barriere läßt sich ebenso verändern wie der Radius eines flächenwirksamen Zaubers (S. 181).
Physische Barrieren erschaffen eine physische Mauer. Alles, was nicht größer als ein Molekül ist, kann die Barriere durchdringen, einschließlich Luft oder anderer Gase. Für alles andere gilt die Barriere als normale physische Wand. Angriffe, die die Barriere durchdringen sollen, unterliegen einem Sichtmodifikator von +1 auf den Mindestwurf. Die Barriere hindert keine Zauber mit Ausnahme von Elementaren Manipulationszaubern, genauso wenig wie durchsichtiges Glas. Sie kann durch physische Angriffe abgetragen werden. Alle Reduktionen der Barrierenstufe sind in der nächsten Kampfrunde wieder regeneriert. Wenn die Barriere durchdrungen wird, kollabiert sie, und der Zauber endet. Physische Barrieren können nicht auf der Astralebene eingesetzt werden. Die astrale Barriere funktioniert genauso wie die physische Barriere, nur auf

der Astralebene. Sie ist keine Dualbarriere und hat in der physischen Welt keinen Effekt.

Eisdecke
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: S • Entzug: +1(S)
Dieser Zauber erschafft eine flache Eisdecke, die einen Radius in Höhe des Magieattributes des Zauberers in Metern bedeckt. Charaktere, die die Fläche überqueren, müssen eine Schnelligkeitsprobe gegen die Kraft des Zaubers ablegen, um nicht zu stürzen wobei der Mindestwurf für jeweils 2 Erfolge des Zaubereis um 1 steigt. Fahrzeuge müssen eine Crashprobe ablegen (S. 147). Diese Decke schmilzt mit einer Geschwindigkeit von 1 qm pro Minute bei normalen Temperaturen.

Entzünden
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: P • Entzug: +1(T)
Der Zauber Entzünden beschleunigt die Bewegung der Moleküle im Ziel und setzt es so in Brand. Die Schwelle des Zaubers beträgt die Hälfte der Konstitution oder der Barrierenstufes des Ziels. Der Grundzeitraum, in dem sich das Ziel entzündet, beträgt 10 Runden, geteilt durch die Anzahl der Erfolge über der Schwelle (maximal die Kraftstufe des Zaubers). Sobald das Ziel entflammt, brennt es normal, bis es die Flammen verzehrt haben oder das Feuer normal gelöscht wird.
Lebende Ziele werden in Flammen gehüllt, die in der ersten Runde 6M Schaden verursachen. Das Powerniveau erhöht sich um 1 pro Kampfrunde. Der Schaden wird am Ende jeder Runde mit einer Schadenswiderstandsprobe abgewickelt. Stoßpanzerung schützt vor diesem Schaden. Munition oder Explosivstoffe, die das Opfer mit sich führt, können explodieren (siehe **Flammenwerfer**, S. 195). Wenn die Flammen nicht ausgelöscht werden, erlöschen sie in 1W6 Kampfrunden von alleine.

Gestaltwandlung
Art: P • Mindestwurf: WK • Dauer: A • Entzug: +2(S)
Ein bereitwilliges Subjekt wird in ein normales Tier verwandelt, behält dabei allerdings sein menschliches Bewußtsein und die geistigen Attribute. Die körperlichen Attribute entsprechen denen des Tieres und werden für jeweils zwei Erfolge des Zauberers um 1 erhöht. Die Reaktionsstufe des Tieres steigt um die Intelligenz. Zauberer, die selbst unter der Wirkung des Spruches stehen, können weiterhin zaubern, sind jedoch nicht in der Lage, Handbewegungen oder ähnliches auszuführen, zu denen das Tier nicht in der Lage ist.

Licht
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +2(M)
Dieser Zauber erschafft einen beweglichen Lichtpunkt, der einen Radius beleuchtet, der dem Magieattribut des Zauberers in Metern entspricht. Der Zauber kann nicht eingesetzt werden, um zu blenden, doch er beseitigt Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit, für jeden Erfolg der Hexereiprobe wird ein Modifikator von +1 negiert, bis zu einem Maximum der Kraft des Zaubers.

Panzer
Art: P • Mindestwurf: 6 • Dauer: A • Entzug: +2(M)
Dieser Zauber erschafft ein leuchtendes Feld magischer Energie um das Ziel, das er vor körperlichem Schaden schützt. Ein Erfolg reicht, um ein Feld mit einer Barrierenstufe gleich der Kraft des Zaubers zu erschaffen. Diese Kraft wird zur Ballistischen und Stoßpanzerung addiert; weitere Erfolge haben keinen Effekt.

Schatten
Art: P • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: +2(M)

MINDESTWÜRFE FÜR WAHRNEHMUNGSZAUBER

Ziel	Mindestwurf
Ziel befindet sich in Sicht des Wirkenden	4
Ziel befindet sich nicht in Sicht des Wirkenden	6
Ziel befindet sich auf einer anderen Ebene	10
Ziel befindet sich hinter einer astralen Barriere	+ Kraft

ERGEBNISSE VON WAHRNEHMUNGSZAUBERN

Erfolge	Ergebnis
1	Nur allgemeine Informationen, keine Details.
2	Detailinformationen mit kleineren Ungenauigkeiten.
3	Alle Einzelheiten stimmen genau, aber einige kleinere Punkte sind unklar oder fehlen.
4	Genaue und detaillierte Informationen.

Schatten erzeugt eine Kugel der Dunkelheit, deren Radius dem Magieattribut des Zauberers in Metern entspricht. Jeder Erfolg führt zu einem Sichtmodifikator von +1 auf Mindestwürfe gegen Ziele innerhalb des Bereiches, bis zu einem Maximum von 8 oder der Kraft des Zaubers (was immer weniger ist).

Versteinern
Art: P • Mindestwurf: K • Dauer: A • Entzug: +1(S)
Dieser Zauber verwandelt lebendes Gewebe in steinartiges Kalziumkarbonat. Die Schwelle dieses Zaubers ist die Hälfte der Konstitution des Ziels. Nichtlebende Materialien – einschließlich Kleidung, Ausrüstung und Cyberware – sind nicht betroffen. Das Ziel ist nicht bewußtlos, während es unter der Wirkung dieses Zaubers steht, und jeglicher Schaden, den die steinartige Gestalt erleidet, überträgt sich 1:1 auf das Ziel. Während es versteinert ist, besitzt das Ziel eine Barrierenstufe in Höhe seiner Konstitution plus der Kraft des Zaubers.

WAHRNEHMUNGSZAUBER
Wahrnehmungszauber verleihen ihrem Ziel für ihre Dauer einen neuen Sinn, der über die normalen fünf Sinne hinausgeht. Um die Reichweite zu bestimmen, innerhalb der der neue Sinn effektiv ist, wird die Kraft des Zaubers mit dem Magieattribut des Zauberers multipliziert. Das Ergebnis ist die Distanz in Metern.
Der neue Sinn ist normalerweise blickrichtungsgebunden. Sinne, die auf flächenwirksamen Wahrnehmungszaubern beruhen, nehmen Dinge in allen Richtungen wahr. Sie sind nicht auf ein bestimmtes Ziel oder Ziele gerichtet, weshalb nicht für jedes Ziel innerhalb der Reichweite eine eigene Probe abgelegt wird. Der Spielleiter legt eine einzelne Hexereiprobe für den Spieler ab, vergleicht das Ergebnis mit den Mindestwürfen der jeweiligen Ziele in Reichweite und konsultiert die Mindestwurf- und Ergebnistabelle für Wahrnehmungszauber, um ihre jeweilige Wirkung zu bestimmen. Wenn ein Zauberer einen flächenwirksamen Wahrnehmungszauber wirkt, wird das Ergebnis der Hexereiprobe auch mit neuen Zielen verglichen, die den Radius des Zaubers betreten.
Wahrnehmungszauber können auf alle willigen Personen (einschließlich des Zauberers) gewirkt werden und stellen ihnen ihren Sinn zur Verfügung. Die Zielperson muß vom Zauberer berührt werden, damit sie den Zauber aufnimmt. Jeder, der nicht freiwillig von einem Wahrnehmungszauber entdeckt werden möchte, kann mit seiner Willenskraft eine Spruchwiderstandsprobe gegen den Zauber ablegen, egal ob er sich des Zaubers bewußt ist oder nicht.

Gerät analysieren
Art: P • Mindestwurf: OW • Dauer: A • Entzug: +1(M)
Das Ziel kann den Zweck und die grundlegende Handhabung eines Gerätes oder Ausrüstungsgegenstandes innerhalb der Zauberreichweite analysieren. Je zwei Erfolge verschaffen dem Ziel einen Punkt in einer dem Gerät entsprechenden Fertigkeit. Eine bestehende Vertrautheit mit dem Gerät oder ähnlichen Objekten senkt den Mindestwurf um 2.

ERGEBNISSE DER GEISTESSONDE

Erfolge	Effekt
1–2	Der Zauberer kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen.
3–4	Der Zauberer kann alles herausfinden, was dem Ziel bewußt bekannt ist, und die Erinnerungen des Ziels betrachten.
5+	Der Zauberer kann das Unterbewußtsein des Ziels erforschen und Informationen erhalten, die das Ziel möglicherweise nicht einmal selbst bewußt weiß, z. B. psychologische Marotten, verborgene Ängste oder versteckte Erinnerungen.

Wahrheit analysieren
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: A • Entzug: L
Der Zauberer ist in der Lage festzustellen, ob ein Ziel die Wahrheit sagt oder nicht. Halbwahrheiten und Unwahrheiten, die das Ziel für wahr hält, werden nicht als falsch entlarvt. Es ist mindestens ein Erfolg nötig, um die Triftigkeit der Aussage zu bestimmen. Der Zauber wirkt nicht bei Schriftstücken oder jeglicher Art von elektronischer Kommunikation. Der Zauberer muß eine Aussage selbst hören, um ihre Wahrheit beurteilen zu können.

Feinde aufspüren
Art: M • Mindestwurf: siehe Tabelle S. 197 • Dauer: A • Entzug: M
Das Ziel nimmt Lebewesen in Reichweite wahr, die ihm gegenüber feindselige Absichten besitzen. Der Zauber meldet keine Fallen (da sie nicht lebendig sind), noch würde er einen amoklaufenden Schützen melden, der kurz davor steht, wahllos in die Menge zu feuern, da seine Aggression nicht an die Person des Ziels gebunden ist. Der Zauber kann einen Hinterhalt oder einen Überraschungsangriff melden.

Individuum aufspüren
Art: M • Mindestwurf: siehe Tabelle S. 197 • Dauer: A • Entzug: L
Das Ziel kann die Anwesenheit eines spezifischen Individuums spüren, das sich innerhalb der Reichweite des Sinns befindet. Der Zauberer bestimmt das Individuum, wenn der Spruch gewirkt wird.

Leben aufspüren
Art: M • Mindestwurf: siehe Tabelle S. 197 • Dauer: A • Entzug: L
Das Ziel bemerkt die Anwesenheit aller Lebenwesen innerhalb der Reichweite des Sinns und erfährt ihre Anzahl und ungefähre Position. Innerhalb einer dichtbevölkerten Fläche ist der Zauber praktisch nutzlos und meldet nur eine verschwommene Masse.

(Lebensform) aufspüren
Art: M • Mindestwurf: s. Tabelle S. 197 • Dauer: A • Entzug: –1(L)
Das Ziel spürt alle betreffenden Lebensformen innerhalb der Reichweite des Sinns und erfährt ihre Anzahl und ihre ungefähre Position. Jede Lebensform erfordert einen eigenen Zauber (Orks aufspüren, Elfen aufspüren, Drachen aufspüren etc).

Magie aufspüren
Art: M • Mindestwurf: 6 • Dauer: A • Entzug: M
Das Ziel kann die Anwesenheit aller Foki, Zauber und Geister innerhalb der Reichweite des Sinnes spüren. Der Zauber meldet keine Erwachten Charaktere oder die Effekte permanenter Zauber, sofern sie schon permanent geworden sind.

(Objekt) aufspüren
Art: M • Mindestwurf: s. Tabelle S. 197 • Dauer: A • Entzug: +1(M)
Das Ziel spürt alle betreffenden Objekttypen innerhalb der Reichweite des Sinnes und erfährt ihre Anzahl und ungefähre Position. Jeder Objekttyp erfordert einen eigenen Zauber (Waffen aufspüren, Computer aufspüren, Sprengstoffe aufspüren etc).

Geistessonde
Art: M • Mindestwurf: W • Dauer: A • Entzug: S
Der Zauber erlaubt dem Zauberer, den Geist eines Zieles gegen seinen Willen nach Antworten auf Fragen zu durchsuchen. Das Ziel muß sichtbar sein und sich innerhalb der Reichweite des Sinnes befinden. Es wird bestimmt, wenn der Zauber gewirkt wird. Erzielt der Zauberer einen oder mehr Erfolge, gibt die Geistessonden-Tabelle an, welche Informationen aus dem Geist des Opfers erlangt werden.
Der Zauberer kann pro Initiativedurchgang eine Information erhalten. Jede weitere Anwendung des Zaubers auf dasselbe Ziel innerhalb einer Anzahl von Stunden, die der Willenskraft des Ziels entspricht, erhöht den Mindestwurf um +2 pro Versuch.

Hellhören
Art: M • Mindestwurf: 6 • Dauer: A • Entzug: M
Das Ziel vernimmt entfernte Geräusche, als wäre es am Ort des Geschehens anwesend, innerhalb der Reichweite des Zaubers. Das Ziel muß sich konzentrieren, um diesen Sinn zu nutzen, und kann sein normales Gehör währenddessen nicht benutzen. Dieser Zauber vermittelt nur Schall, keine visuellen Bilder.

Hellsicht
Art: M • Mindestwurf: 6 • Dauer: A • Entzug: M
Das Ziel kann ferne Szenen sehen, als wäre es am Ort des Geschehens anwesend, innerhalb der Reichweite des Zaubers. Das Ziel muß sich konzentrieren, um diesen Sinn zu nutzen, und kann seine normale Sicht bzw. seine astrale Wahrnehmung währenddessen nicht benutzen. Magiern liefert dieser Zauber keine Ziele für ihre Spruchzauberei. Dieser Zauber kann nicht in Verbindung mit astraler Wahrnehmung genutzt werden. Andere Sichtverbesserungen (natürlich oder durch Cyberware) behalten ihre Wirkung. Der Zauber übermittelt keinen Schall.

Kampfsinn
Art: M • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: S
Das Ziel wird in die Lage versetzt, Kampfes- und andere gefährliche Situationen instinktiv zu analysieren und die beste Vorgehensweise auszuwählen, innerhalb der Reichweite des Zaubers. Es nimmt die Ereignisse den Bruchteil einer Sekunde früher wahr, als sie tatsächlich geschehen. Je zwei Erfolge bei der Hexereiprobe verschaffen dem Ziel einen Extrawürfel für seinen Kampfpool für die Dauer des Zaubers bis zur Höhe der Spruchstufe. Bei Kampfsinn gibt es keine Spruchwiderstandsproben, da er nur das Ziel betrifft.

Telepathie
Art: M • Mindestwurf: 4 • Dauer: A • Entzug: S
Mittels Telepathie können zwei freiwillige Zielpersonen miteinander mental kommunizieren und Konversation, Gefühle und geistige Bilder austauschen. Ein Erfolg bei der Hexereiprobe reicht, um die Verbindung herzustellen. Die Zielpersonen müssen sich im Blickfeld des Zauberers befinden. Sobald der Zauber gewirkt wurde, müssen sie innerhalb seiner Reichweite bleiben, können jedoch das gegenseitige Blickfeld verlassen.

DIE MATRIX

Die Matrix ist ein verschachteltes System aus Computern, Hosts genannt, die durch das Gitter – das weltweite Telekommunikationsnetz – miteinander verbunden sind. Über die Matrix hat man Zugriff auf fast alle Computersysteme dieser Welt – wenn man den richtigen Passcode hat oder sich in das System hacken kann. Theoretisch hat ein User innerhalb von Sekunden auf einen Host auf der anderen Seite des Planeten Zugriff. Dieses Ausmaß der weltweiten Vernetzung wird sowohl von den Gesetzen der Konzernwelt gefordert als auch von der absoluten Notwendigkeit, in einer Welt, in der es in Sekunden zu tiefgreifenden Veränderungen kommen kann, die Daten auf dem aktuellsten Stand zu halten.

Dem menschlichen Verstand ist der Fluß der Daten in der Matrix nicht unmittelbar zugänglich. Wären User weiterhin auf die Hilfsmittel einer veralteten Technik angewiesen – auf Befehlszeilen, Dateinamen, Programme in Programmiersprachen –, wäre das System nicht zu handhaben. Ein Beispiel: Wenn ein User 1998 eine Computerdatei lesen wollte, mußte er mühselig einen Befehl eintippen, die Datei in einem Fenster ausfindig machen oder die gewünschte Information auf eine andere, gleichermaßen langsame Methode suchen. Nach dem Crash von 2029 eröffnete die ASIST-Technologie jedoch die Möglichkeit eines DNI – eines direkten neuralen Interfaces –, das Zugang zu Computern ermöglichte, und die Matrix war geboren. Die gesamte Matrix – physische Komponenten, Programme, sogar Handlungen wie das Kopieren einer Datei – wird mit Hilfe von *Icons* graphisch dargestellt. Heute unternimmt der User eine Reise von nur einer Mikrosekunde Dauer durch eine von Computern generierte Landschaft, um eine Datei zu finden. Ist der User zum Lesen der Datei autorisiert, findet er sie genau dort, wo er sie erwartet hatte. Die Interface-Routinen, mit denen er arbeitet, sehen dabei womöglich wie Büroangestellte oder wie eine riesige Bibliothek aus, vielleicht aber auch nur wie verwirrende Energiemuster. Der User sieht die Datei, berührt sie, und schon werden die Daten in sein Cyberterminal herabgeladen.

Ein User braucht sich keine Codes, Befehlsfolgen oder Dateinamen mehr zu merken. Wenn er etwas möchte, geht er einfach darauf zu. Möchte er einen Arbeitsvorgang für ein Labor oder ein Montageband programmieren, führt er in Gedanken die notwendigen Bewegungen aus oder baut mit Hilfe virtueller Komponenten ein Modell. Der Computer erledigt dann alles Weitere. Moderne Chemiker zum Beispiel bauen entsprechend ihren Formeln Moleküle, als spielten sie wie Kinder mit Bausteinen. Der Computer übersetzt diese Aktionen dann in ein Programm, das den Vorgang in der wirklichen Welt durchführt.

Natürlich können Shadowrunner, die eigene Gründe dafür haben, sich in einem Computersystem aufzuhalten, diese technologischen Neuerungen zu ihrem Vorteil verwenden. Dieselbe Matrixausrüstung, die einem Lohnsklaven die Arbeit erleichtert, gibt einem Decker Macht. Diese illegalen User können in ein Computersystem schleichen und dieselbe einfache Symbolik für ihre eigenen Zwecke nutzen.

ZUGANG ZUR MATRIX

Als ein kybernetisches Interface zu der Matrix, verwendet man entweder ein Cyberdeck oder ein Cyberterminal. Beide Geräte verfügen über Glasfaserkabel mit einem standardisierten Datenstecker, wie man ihn auch an jedem Telekomsystem für den alltäglichen Gebrauch findet. Mit den richtigen Werkzeugen kann ein Decker jede existierende Komverbindung anzapfen (siehe **Jackpoints**). Die Verbindung zwischen Deck und User besteht entweder aus einem Elektrodennetz, das über den Kopf gestülpt wird (die Methode für Feiglinge), oder einem direkten kybernetischen Interface über eine Datenbuchse (die einzige Möglichkeit zu fliegen). Manche Decker greifen weiterhin auf irgendeine Form von Tastatur-Unterstützung zurück, aber viele ziehen das rein kybernetische Interface vor.

Sobald das Deck aktiviert wird, unterdrückt es den größten Teil der körpereigenen Sinnesinformationen und ersetzt sie durch eine elektronische Stimulation aus der Matrix. Diese SimSinn-Signale übersetzen die komplexen Codestrukturen der eigentlichen Matrix in graphische Darstellungen. Nach einem Moment der Desorientierung erscheint der Decker (vielmehr das Konstrukt des Deckers) an der Stelle in der Matrix, wo das Cyberdeck in das Gitter eingestöpselt ist. Handelt es sich dabei zum Beispiel um einen illegalen Anschluß im Hinterzimmervon Matchstick's Bar & Grill, so taucht der Decker in der Telekomleitung dieses Ladens auf.

Legale User verwenden registrierte Cyberdecks, die bei jeder Aktion in der Matrix eine Datenspur hinterlassen (eine Art Fingerabdruck des Users). Die Cyberdecks von Deckern hinterlassen jedoch keine Datenspuren. Decker bleiben anonym, und wenn alles gutgeht, können sie durch die Geheimnisse der Matrix tanzen und dabei über die Sicherheitsvorkehrungen lachen. Wenn natürlich irgend etwas schiefgeht, können sie genausogut in der Matrix sterben.

MATRIX-JARGON

Artificial Sensory Induction System Technology(ASIST) – Hardware und Programme, die es einem User ermöglichen, die Metaphorik der Matrix bzw. die Sinneswahrnehmungen eines anderen zu erleben (SimSinn).

Cyberdeck – Ein Mikrocomputer, der von Deckern für den illegalen Zugriff auf die Matrix verwendet wird; wird auch von Sicherheitsdeckern verwendet.

Cyberterminal – Ein Computer, der für den sicheren, legalen Matrixzugriff verwendet wird; viel langsamer als ein Cyberdeck.

Decker – Ein Hacker; ein illegaler User in der Matrix.

Direktes Neurales Interface (DNI) – Die Technik, mit deren Hilfe ein Interface zwischen den neuralen Impulsen des Dekkers und einem Computersystem hergestellt wird. Es ermöglicht einem User die direkte Steuerung und Kontrolle eines Computersystems mit seinem Gehirn.

Gitter – Eine Reihe von vernetzten Computersystemen (Hosts).

Host – Ein einzelnes Computersystem.

Icon – Ein Objekt, das ein User in der Matrix sieht.

Intrusion Countermeasure (IC) – Jede Art von Software, die auf einem Computersystem (Host) installiert wurde, um das System vor unautorisiertem Zugriff zu schützen.

Jackpoint – Ein physisches Verbindungsstück, das Zugang zu der Matrix bietet.

Knoten – Teil eines Hosts, beispielsweise ein Subsystem, das in der Regel von einervirtuellen Landschaft repräsentiert wird.

Lokales Telekommunikationsgitter (LTG) – Ein Gitter, das eine bestimmte Region abdeckt (Wohnblocks, Städte). Eine bestimmte Anzahl LTGs sind jeweils einem bestimmten RTG verbunden.

Matrix – Das weltweite Telekommunikationsnetzwerk.

Modellierte Systeme – Hosts, deren äußerst detaillierte virtuelle Realität nicht der Standardsymbolik der Matrix entspricht; die Metaphorik unterliegt besonderen Motiven.

MPCP – Master-Persona Control Program; das Herzstück eines Cyberdecks.

Persona – Das Icon eines Deckers.

Personaprogramme – Sie sind sozusagen die „Attribute" eines Cyberdecks (Bod, Ausweichen, Maske, Sensor).

Privates Lokales Telekommunikationsgitter (PLTG) – Jedes Telekommunikationsgitter, auf das die Öffentlichkeit keinen Zugriff hat.

Schnecke – Slangausdruck für Cyberterminals.

Sicherheitsdecker – Ein Decker, der für einen Konzern oder die Regierung arbeitet, um bestimmte Bereiche der Matrix vor Deckern zu schützen.

SimSinn – Hardware und Programme, mit deren Hilfe man die Realität einer anderen Person erleben kann (aus den aufgezeichneten Erinnerungen oder live).

Subsystem – Die fünf funktionalen Aspekte eines jeden Gitters oder Hosts (Zugang, Kontrolle und so weiter).

System Access Nodes (SAN) – Die ikonographische Verbindung zwischen Computersystemen oder Gittern zu anderen Computersystemen oder Gittern.

Universeller Matrixsymbolismus (UMS) – Der graphische Standard für die Darstellung von Icons in der Matrix, der langsam, aber sicher aus der Mode gerät.

Zugang Kontrolle Index Datei Peripherie – Das Format, in dem die Systemstufen eines Hosts angegeben werden.

JACKPOINTS

Jackpoints bestehen aus den physikalischen Verbindungsstücken, mit denen sich der Decker Zugang zur Matrix verschafft. Es gibt zwei Arten von Jackpoints: legale und illegale. Ein legaler Jackpoint verschafft einem Decker Zugang über ein legal registriertes Tridphone. Dabei muß es sich natürlich nicht um dein Telekom handeln, *Omae!*

Ein Jackpoint mit illegalem Zugang ist entweder der Zugang über ein illegales Tridphone (eine skrupellose Seele hat sich den Service der Telekommunikationsgesellschaft erschlichen) oder eine andere Stelle, an der das Glasfasernetz direkt angezapft wird. Decker benutzen meist Jackpoints mit illegalem Zugang. Schließlich gibt es noch verschiedene Jackpoints, die entweder legal oder illegal sind – je nachdem, wie der Decker sich Zugriff zu dem Jackpoint verschafft hat. Einige Beispiele sind Workstations (Cyberterminals, die direkt mit dem Host verbunden sind), Peripheriegeräte (beispielsweise ein Sicherheitsterminal oder ein Getränkeautomat) oder Konsolen (die eigentlichen Steuertafeln für ein Mainframe).

Ein Jackpoint an einem Telekomanschluß verbindet den Decker direkt mit einem LTG. Workstations, Konsolen oder Peripheriegeräte verbinden den Decker direkt mit einem Host. Je nachdem, mit welchem System ein Glasfaserkabel verbunden ist, kann ein Jackpoint, über den sich der Decker über eine illegale Anzapfbox Zugriff verschafft, den Decker entweder mit einem Host oder mit einem LTG verbinden.

ICONS

Jedes Objekt, das ein User in der Matrix wahrnimmt, ist ein Icon. User werden wiederum durch besondere Icons repräsentiert, die *Personae* genannt werden. Wenn wir über die Persona eines Deckers sprechen, könnten wir genausogut von seinem Icon oder Online-Icon sprechen.

So real ihm die Erfahrung auch erscheint, ein Decker betritt die

Matrix niemals körperlich. Sein fleischlicher Körper sitzt dort, wo das Cyberdeck in die Matrix eingestöpselt ist, also am sogenannten Jackpoint. Das Deck füttert den Decker mit einem ASIST-Signal; dies geschieht auf dieselbe Weise, wie ein SimSinn-Gerät einen Benutzer glauben läßt, er befände sich anderswo. Dieses Anderswo ist in diesem Fall die Matrix.

Die Personaprogramme und die Utilities, die auf dem Cyberdeck laufen, sind die Masterkopien der Software, die das Dekken ermöglichen. Wenn sich ein Decker in ein Gitter oder einen Host einloggt, lädt das Cyberdeck Versionen dieser Programme in das Matrixsystem. Kurz gesagt: Decker haben es mit zwei Arten von Programmen zu tun – den sogenannten Front-end-Programmen, die auf dem Deck laufen und die Nervenimpulse des Deckers in Computerbefehle übersetzen, und den Server-Programmen in der Matrix, die diese Befehle in Programmbefehle konvertieren, welche ihrerseits auf die Funktionen des Systems Einfluß nehmen.

Diese Online-Server bilden die Persona des Deckers. Mittels der Persona erlebt der Decker die Systemumgebung, in der er gerade aktiv ist. Die Personaprogramme übermitteln Transaktionen aus der Matrix zurück zum Cyberdeck, wo die Front-end-Programme sie in SimSinn-Erfahrungen konvertieren.

Dieses Verfahren erschafft zwei Komplexe: den fleischlichen Decker und seine Front-end-Programme auf dem Deck einerseits und das Online-Icon des Deckers, das auf den Computern läuft, aus denen die Matrix gebildet ist, andererseits. Wird das Deck ausgestöpselt, trennt man die Kommverbindung, die beide verknüpft, oder stürzt die Persona ab, dann ist der Decker offline, ausgestöpselt, ausgeworfen.

WAHRNEHMUNG DER MATRIX

Wie sieht die Matrix aus? Der größte Teil ist erkennbar computergeneriert und computergezeichnet, ganz gleich wie beeindruckend oder gar fotorealistisch die Details sind. Die Matrix ist und bleibt eindeutig computergeneriert. Sicherlich, einige Abschnitte der Matrix sind buchstäblich nicht von der realen Welt zu unterschieden, doch diese Bereiche sind gefährliche Orte.

Alles in der Matrix hat eine symbolische Bedeutung. Von außen betrachtet sehen Computersysteme oft wie Gebäude, Berge oder andere große Strukturen aus. Das Innere eines Systems kann sehr unterschiedlich aussehen, je nach Funktion des Systems. Die meisten Computersysteme im Jahre 2060 sind speziell entworfene „modellierte Systeme", die anspruchsvolle und detailreiche Metaphern verwenden, um die Funktionen eines Systems darzustellen. Die zentrale Metapher eines modellierten Systems definiert die virtuelle Realität des Systems. Die Mitsuhama-Pagode beispielsweise besteht aus virtuellen Dörfern, in denen sich Anwendungsprogramme in den kybernetischen Reisfeldern des Japans aus dem Mittelalter abrackern. Die wichtigen Daten werden in Burgen gespeichert, die von Samurai-ICs verteidigt werden. Wenn sich ein Decker in einem modellierten System befindet, werden alle Handlungen und Wahrnehmungen des Deckers in Bildern dargestellt, die der Zentralmetapher dieses Systems entsprechen.

Daten haben ebenfalls ihre eigene Darstellung, genau wie die Systeme, in denen sie aufbewahrt und geschützt werden. Ein bestimmter Datenbestand könnte zum Beispiel wie ein mit durcheinanderwirbelnden Daten gefüllter schwebender Würfel aussehen, um den sich eine riesige Schlange (symbolische Darstellung eines IC vom Typ Wirbel) schlängelt und auf unvorsichtige Eindringlinge lauert. Das gleiche gilt für andere Arten von Programmen. Das Einloggen auf einen Host könnte beispielsweise als das Durchschreiten eines Eingangs symbolisiert sein – oder durch eine große Neonröhre, in die der Decker hineingesogen wird.

Auch die von Deckern verwendeten Programme weisen solche Darstellungen auf. Die Metapher für ein Angriffsprogramm könnte allem ähnein, womit man einen Angriff durchführen kann, von einem Messer bis zu einem Raketenwerfer. Ein Schildprogramm könnte als traditioneller Kampfschild oder als Energiefeld erscheinen, das den Decker bei Bedarf schützt.

Und wie sieht der Decker selbst aus? So, wie er möchte. Wie ein Mensch in Ritter- oder Technorüstung, ein Wesen aus reinem Licht, ein glühender weißer Ball, ein Dämon aus irgendeinem Winkel der Hölle – es spielt keine Rolle. In der Matrix können alle Dinge beliebig aussehen.

Das hört sich vielleicht merkwürdig an, doch man darf nicht vergessen, daß die Bilder, die der Decker sieht (die Geräusche, die er hört, und so weiter), allein vom Cyberdeck erzeugt werden, und zwar ausgehend von den Informationen, die es von dem Computersystem erhält, mit dem es gerade Informationen austauscht. Das bereits weiter oben beschriebene Computersystem von Mitsuhama teilt dem Cyberdeck beispielsweise mit, daß es wie eine Pagode aussieht. Das Wirbelprogramm sendet einen kurzen Code, der besagt, daß es wie eine große Schlange aussieht. Das Angriffsprogramm teilt mit, daß es wie eine große Pistole aussieht. Und das Cyberdeck seinerseits verkündet jedem, der danach fragt, daß der Decker so aussieht, wie er es selbst programmiert hat.

Viele Programme und ihre Icons können vor einem Decker verborgen sein. Das Icon ist „da", aber der Decker kann es nicht sehen, weil es inaktiv ist oder die Sensorprogramme des Decks nicht gut genug sind, um es zu entdecken. IC-Programme sind beispielsweise häufig versteckt oder als harmlose Icons getarnt, bis der Decker sie auslöst. Decker können dieses Versteckspiel zu ihrem Vorteil nutzen, indem sie ihre Persona mit Maskeprogrammen unsichtbar machen oder als autorisierte Programme bzw. Systemfunktionen tarnen.

GITTER UND HOSTS

Die Matrix besteht aus Telekommunikationsnetzen (Gittern) und Computersystemen (Hosts). Gitter transportieren Stimm- und Dateninformationen – alles vom Ortsgespräch per Telefon bis hin zu mehreren Gigapulses großen Datenpaketen. Hosts sind das, was früher Mainframe-Computer genannt wurde, aber Mainframes sind in der Sechsten Welt nicht mehr unbedingt einzelne, starke Hardware-Einheiten. Vielmehr handelt es sich bei vielen Hosts um vernetzte Parallelprozessoren in kleineren Konfigurationen. Sie bieten genausoviel Leistung wie ein einzelner Supercomputer. Einfach ausgedrückt: In *Shadowrun* ist jeder Computer ein Host, der wichtig genug ist, daß Decker in ihn eindringen, und hart genug, um sich dagegen wehren zu können.

In der Matrix sind Gitter riesige dreidimensionale Räume, kleine Universen, in denen die Icons zahlloser Hosts, Datenübertragungen und Decker und vieles mehr wie Sterne leuchten.

REGIONALE TELEKOMMUNIKATIONSGITTER (RTGS)

Die Systemstufen der nordamerikanischen RTGs sind in der Tabelle **RTG-Systemstufen: Nordamerika** aufgelistet (S. 203).

Wenn Sie Systemstufen für ein öffentliches Gitter entwickeln, das nicht in der Liste enthalten ist, gehen Sie davon aus, daß es Einstiegsklasse Einfach hat, und ziehen von allen Stufen 2 ab (für eine Bandbreite von 6 bis 8).

LOKALE TELEKOMMUNIKATIONSGITTER (LTGS)

Wenn sich der Decker zu Beginn eines Runs in die Matrix einloggt, lädt das Deck sein Icon zunächst in ein LTG. LTG-Stufen stimmen, zumindest in Nordamerika, mit den Systemstufen des Mutter-RTG überein.

PRIVATE LOKALE TELEKOMMUNIKATIONSGITTER (PLTGS)

Private LTGs (PLTGs) sind unabhängige, begrenzte globale Gitter, die für die Öffentlichkeit unzugänglich sind. Die meisten großen Konzerne und alle Megakonzerne unterhalten mindestens ein PLTG. Die meisten entwickelten Länder haben mehrere staatliche PLTGs, die sich bis zu militärischen oder diplomatischen Einrichtungen außerhalb der Landesgrenzen erstrecken können. PLTGs laufen über bestimmte Glasfaserkabel, die entweder dem Benutzer gehören oder von der lokalen Telefongesellschaft gemietet werden.

PLTGs unterliegen den Gesetzen des Konzerns oder des Landes, denen sie gehören. Aus diesem Grund können PLTG-Eigner jede Abwehreinrichtung installieren, die sie möchten. Und da der Aufbau eines PLTG eine beträchtliche Investition darstellt, gelten die meisten Eigentümer nicht mit ICs.

Wenn der Spielleiter einem selbstentworfenen PLTG Systemstufen zuweisen möchte, sollte er Sicherheitscodes von Orange oder Rot und die Einstiegsklasse Einfach in Erwägung ziehen (siehe **Einstiegsklassen**, S. 205).

Bestimmungen und Eintrittspunkte

Konzern-PLTGs umspannen den gesamten Globus. Ein LTG kann zum Beispiel konzerneigene Hosts auf der ganzen Welt verbinden. PLTGs verfügen womöglich über mehrere Eintrittspunkte, die sie mit verschiedenen öffentlichen Gittern verbinden. Decker erlangen Zugang zu einem PLTG, indem sie entweder einen der Eintrittspunkte benutzen oder in einen Host eindringen, der an diesem PLTG hängt.

Im allgemeinen sind PLTG-Bestimmungen politisch motiviert, und es mangelt an einheitlichen Regelungen. So behalten sich Megakons in Ländern, die ihnen effektiv gehören, das Recht vor, ihre eigenen PLTGs zu betreiben, während sie anderen das gleiche Recht versagen. In ähnlicher Weise erlaubt Japan den Konzernen den PLTG-Zugang, die in japanischem Besitz sind, während ausländischen Kons das gleiche Recht verwehrt bleibt. Und überrascht es irgend jemanden, daß das PLTG von Aztechnology das einzige PLTG ist, das in Atzlan betrieben wird?

HOSTS

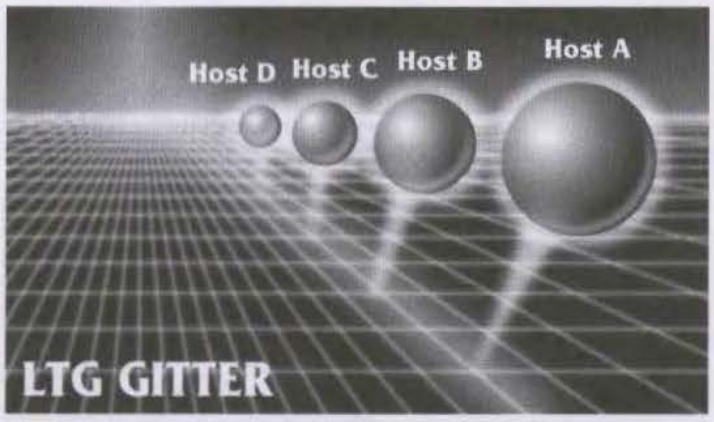
Hosts dienen in der Sechsten Welt als das Herz der Informationsgesellschaft. Milliarden von Nuyen und unüberschaubare Megapulses an Daten fließen täglich durch diese Systeme. Hosts sind die Schatzkammern, in denen diese Schätze gelagert werden. Hosts dienen als Datenbanken, Bibliotheken, virtuelle Kaufhäuser, Chatrooms, virtuelle Spielhallen, private Treffpunkte, Mailboxen, lokale Netzwerke, Archive, Banken und so weiter.

Offline-Hosts

Nicht alle Hosts sind mit der Matrix verbunden. Viele geradezu mit paranoider Sorgfalt überwachte, ultrasichere Hosts sind aufgrund der von unautorisierten Deckern ausgehenden Bedrohung absichtlich nicht an die Matrix angeschlossen. Die einzige Möglichkeit für einen Decker, Zugriff auf einen solchen Host zu erhalten, ist der direkte Zugriff an dem physischen Standort des Hosts. Um zum Beispiel an die sensibelsten Forschungsdaten von Saeder-Krupp zu gelangen, muß der Decker physisch in die Forschungseinrichtung eindringen und einen Jackpoint finden, mit dem er direkt an die Datenwerte gelangt.

TOPOLOGIE DER MATRIX

Die Verbindungen zwischen Gittern und Hosts definieren die Basistopologie der Matrix. Man kennt nur vier Arten solcher Verbindungen: offener Zugang, Reihenzugang, Host-zu-Host-Zugang und Privatgitter-Zugang. Multipliziert man jedoch diese Verbindungen mit den Millionen von Hosts, die kreuz und quer in den Gittern verteilt sind, so erhält man ein Netz von solcher Komplexität, daß sich nur ein Decker darin verlieben kann.



Offener Zugang

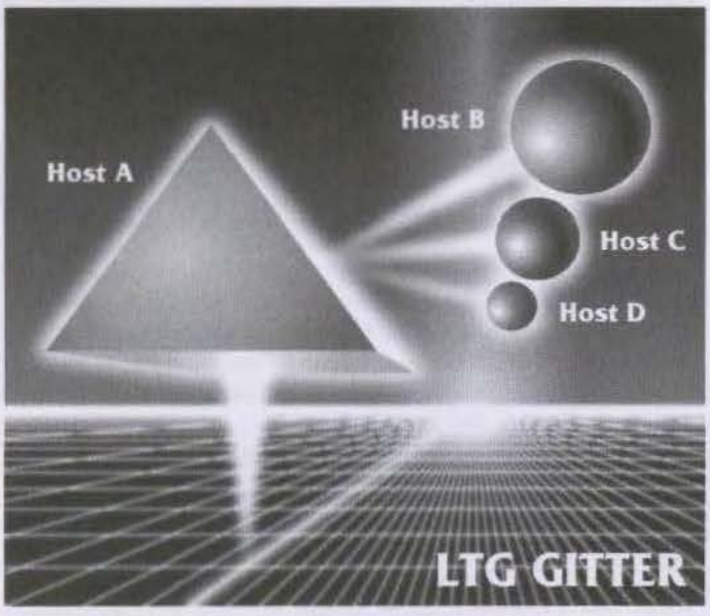
Die meisten Computersysteme nutzen den offenen Zugang. Einfach ausgedrückt hat jeder Host, der direkt mit einem Gitter verbunden ist, einen offenen Zugang. Alle User überall auf der Welt können die öffentlichen Gitter nutzen, um Zugang zu el-

RTG-SYSTEMSTUFEN: NORDAMERIKA

RTG	Sicherheit	Zugang	Kontrolle	Index	Datei	Peripherie
Atzlan	Orange-3	8	8	6	7	7
Freistaat Kalifornien	Grün-4	6	8	6	6	7
Karibische Liga						
Bermudas	Grün-2	6	6	6	6	6
Kuba	Orange-3	8	8	7	8	7
Grenada	Orange-4	6	8	8	8	8
Jamaica	Grün-3	6	7	6	6	6
Südflorida	Grün-2	6	7	6	6	6
Jungferninseln	Grün-2	6	7	6	6	6
CAS	Grün-3	6	8	7	8	8
NAN						
Algonkia-Manitoo	Grün-4	7	8	7	6	6
Athabaskan Council	Grün-3	6	8	6	6	6
Pueblo	Orange-4	8	8	8	8	8
Salish-Sidhe	Grün-3	6	8	7	6	6
Sioux	Orange-3	7	8	8	7	7
Transpolar-Aleuten	Grün-2	6	6	6	6	6
Ute	Orange-3	7	8	7	7	7
Québec	Grün-2	6	8	8	7	7
Tir Tairngire	Orange-5	7	8	8	7	7
Tsimshian	Orange-5	8	8	8	8	8
UCAS	Grün-4	6	8	6	6	6

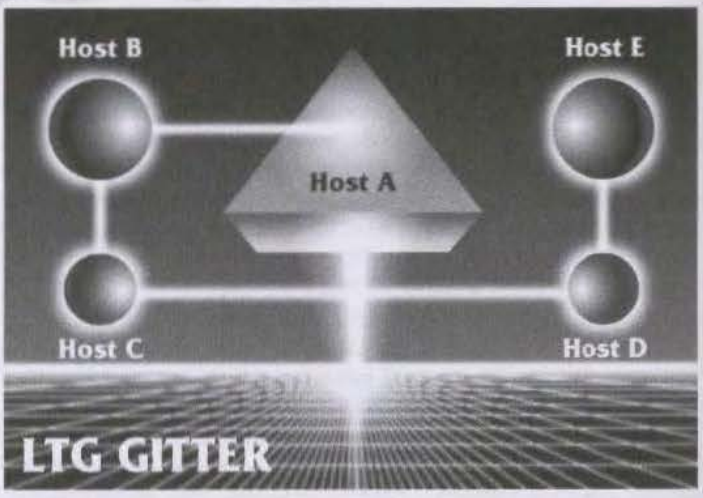
nem solchen Host zu erhalten. Alle vier Hosts im beigefügten Diagramm hängen am selben LTG (Lokales Telekommunikationsgitter). Ein Decker kann zu jedem dieser Hosts Zugang erhalten. Indem er in das LTG eindringt, ist er bereits in einen dieser Hosts eingeloggt, kann er sich von ihm trennen und auf einen anderen Host aus dieser Gruppe zugreifen, ohne seinen Matrixrun beenden zu müssen.

Reihenzugang
Im Diagramm für den Reihenzugang ist nur Host A direkt mit dem Gitter verbunden. Die Hosts B, C und D hängen dagegen nur an Host A. Bei dieser Anordnung fungiert Host A als Erstreihensystem, während die Hosts B, C und D als Zweitreihensystem arbeiten. Jeder User, der auf Host B, C oder D Zugriff haben möchte, muß zunächst Host A passieren. Um von Host B in Host C oder D vorzudringen, muß der Decker zunächst wieder Host A aufsuchen.
Erstreihensysteme können als Weichensteller konfiguriert werden, der autorisierte User in Zweitreihenhosts weiterschickt. Erstreihensysteme können jedoch auch Usern den Zugang zu einem privaten lokalen Telekommunikationsgitter (PLTG) ermöglichen, das wiederum Zugang zu Zweitreihensystemen bietet.

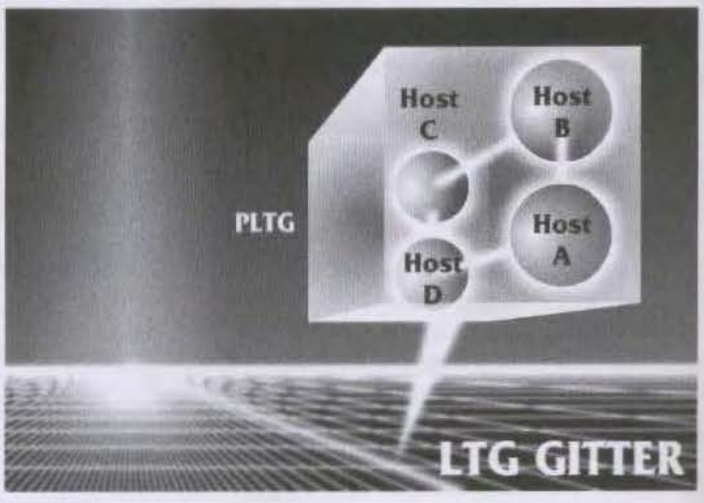


Bei dem klassischen Matrix-Sicherheitskonzept, dem sogenannten Chokepoint-Design, handelt es sich um eine spezielle Form des Reihenzugangs. In Chokepoint-Systemen verfügt der Erstreihenhost über die bösartigste Sicherheitssoftware, die überhaupt möglich ist, während die Zweitreihenhosts ein vergleichsweise geringes Sicherheitsniveau haben.

Host-zu-Host-Zugang
Diese Konfiguration besteht aus einem Satz von Hosts, die alle direkt untereinander verbunden sind. Keiner der Hosts hat hier die Aufgabe, die anderen zu verteidigen. Alle haben eine spezifische Aufgabe, müssen zu ihrer Erfüllung jedoch Daten miteinander austauschen.
Host-zu-Host-Konfigurationen findet man häufig in Konzernsystemen. Normalerweise hängen nur wenige Hosts direkt an öffentlichen Gittern, während zahlreiche Komponenten in der zweiten Reihe des Systems miteinander verbunden sind. Decker erhalten zu solchen Hosts nur Zugang, indem sie andere Computer durchqueren, die mit ihnen zusammengeschaltet sind. So müßte im Diagramm für den Host-zu-Host-Zugang ein Decker, der sich im LTG aufhält, die Hosts B, C und D durchqueren, um Host E zu erreichen.



Privatgitter-Zugang
Ein Privatgitter (PLTG) ist ein Kommunikationsnetz, zu dem ausschließlich die Hosts eines bestimmten Konzerns oder Konsortiums bzw. einer bestimmten Regierung gehören. Dabei kann es sich um kleine, örtlich begrenzte Netze handeln, die LANs (Local Area Network) genannt werden, oder um riesige globale PLTGs. Sobald ein Decker zu einem Host in einem Privatgitter Zugang erlangt hat, steht ihm von dort der Weg zu allen anderen Hosts frei, die an diesem Gitter hängen.
Innerhalb eines PLTG können die Hosts in einer Reihen- oder Host-zu-Host-Konfiguration angeordnet sein – und sind es auch. In der Sechsten Welt ist Paranoia bei Designern von Matrix-Sicherheitskonzepten keine krankhafte Psychose – sie ist Grundvoraussetzung.



SYSTEM ACCESS NODES
System Access Nodes (SANs) verbinden Hosts zu Gittern und anderen Hosts. Wenn ein Decker von einem Gitter oder einer spezialisierten Hostverbindung aus die Systemoperation „in Host einloggen" ausführt, gelangt er in das SAN-Icon des Hosts, in den er eindringen möchte. Der Spielleiter muß entscheiden – entweder vorab oder aus dem Stegreif –, an welchem LTG ein Host mit offenem Zugang hängt. Auch wenn der Host nur von einem PLTG aus oder über einen Host-zu-Host-Zugang erreichbar ist, muß der Spielleiter die entsprechende Entscheidung treffen.

VERKNÜPFTE DATENBANKEN
Die Verknüpfung von Computernetzwerken kann zu einer richtigen Datenjagd durch die Matrix führen. Informationen, die offenbar auf einem Host gespeichert sind, können in Wirklich-

keit nur „scheinbar" dort sein. Wenn der Decker auf die Datei zugreifen will, findet er nur einen Verweis zu einem verknüpften Host, auf dem die Daten wirklich gespeichert sind. Dies kann dazu führen, daß ein Decker über mehrere Hosts hinweg einer ganzen Kette von Querverweisen folgen muß, bis er schließlich auf dem Host angelangt ist, auf dem die Daten gespeichert sind. Der Spielleiter kann 1W6 würfeln, um die Anzahl solcher Querverweise einer solchen Verknüpfungskette zu bestimmen.

HOSTSTUFEN-TABELLE

Einstiegsklasse	Sicherheitswert	Subsystemstufen
Leicht	1W3 + 3	1W3 + 7
Durchschnittlich	1W3 + 6	2W3 + 9
Schwer	2W3 + 6	1W6 + 12

SYSTEMSTUFEN

Jedes System, sei es nun ein Gitter oder ein Host, weist eine Sicherheitsstufe und fünf Subsystemstufen auf: Zugang, Kontrolle, Index, Datei und Peripherie. Diese Stufen werden Systemstufen genannt.

Der Spielleiter bestimmt die Systemstufen eines Hosts anhand der sogenannten Einstiegsklasse eines Hosts. Um diese Stufen zu bestimmen, kann er entweder verdeckt würfeln oder selbst entscheiden, welche Stufen angemessen sind.

EINSTIEGSKLASSEN

Es gibt drei unterschiedliche Einstiegsklassen: Einfach, Durchschnittlich und Schwer. Im allgemeinen richtet sich die Einstiegsklasse nach der „Benutzerfreundlichkeit", die das System haben muß, um seiner Aufgabe gerecht zu werden, und der Anzahl der User, die an einem normalen Tag Zugang zum Host suchen. Durchschnittliche Systeme werden von einem kleineren Userstamm genutzt als Einfache; außerdem sind sie für exklusivere und stärker gesicherte Transaktionen zuständig. Schwere Systeme enthalten die geheimsten Daten und bieten nur wenigen Usern Zugang.

SICHERHEITSSTUFEN

Eine Sicherheitsstufe besteht aus dem Sicherheitscode (einer Farbe) und einem Sicherheitswert (einer Zahl).

Die vier Sicherheitsstufen sind Blau (wenig oder gar keine Sicherheit), Grün (durchschnittliche Sicherheit), Orange (beträchtliche Sicherheit) und Rot (hohe Sicherheit). Berichten zufolge soll es sogar Systeme mit einer Killerverteidigung geben, deren Sicherheitsstufe die „offizielle" Farbskala sprengt. Im Deckerslang heißen sie ultraviolette (UV-Systeme) oder schwarze Systeme.

Sicherheitswerte reichen im allgemeinen von 4 bis 12, manchmal auch höher. Zweistellige Werte repräsentieren eine extrem hohe Systemsicherheit. Der Sicherheitswert gibt die Anzahl der Würfel an, die der Spielleiter gegen die Systemproben eines Deckers wirft (siehe **Systemproben**, S. 209). Außerdem gibt er die Anzahl der Würfel an, die für Sicherheitsproben zur Verfügung stehen.

SICHERHEITSCODES

Der Sicherheitscode eines Hosts gibt das Niveau seiner Sicherheitsvorkehrungen an. Im allgemeinen spiegelt dieses Niveau wieder, wie wichtig die gespeicherten Daten sind, aber manchmal ist es auch nur Ausdruck der Paranoia des Systembetreibers.

Blaue Hosts

Zu den Blauen Hosts gehören meistens öffentliche Datenbanken, Newsfax-Systeme, öffentliche Bibliotheken, Verzeichnisse von Koincodes – also so ziemlich alles, was kostenlos angeboten wird, sei es nun seitens des Staates, eines Konzerns oder einer Privatperson. Auch kleine Unternehmen, deren Mittel nicht ausreichen, um ihre Systeme besser zu sichern, haben in der Regel Blaue Hosts.

Grüne Hosts

Grüne Hosts sind relativ durchschnittliche Systeme. Doch man sollte nie den Fehler machen, sie als leichte Beute zu betrachten. Sie sind Eindringlingen gegenüber vielleicht geduldiger als Orangene oder Rote Systeme, aber sie können mit jedem IC ausgestattet sein, das man auch in heißeren Hosts findet.

Orangene Hosts

Orangene Hosts bilden sich etwas darauf ein, sichere Systeme zu sein, betrachten sich sogar als Killerhosts mit wildem Blick. Orangene Hosts speichern Daten, die man im allgemeinen „vertraulich" nennt, und führen Verarbeitungsaufgaben durch, die für den Betreiber wichtig, aber nicht lebensnotwendig sind. Zu den Orangenen Systemen gehören typische Fertigungsanlagen sowie Netze, die in einem typischen Konzernbüro vom mittleren Management benutzt werden.

Rote Hosts

Rote Hosts bieten das höchste Maß an Sicherheit, das vor dem Gesetzgeber noch als legal durchgeht. Sie enthalten „streng geheime" Daten – oft von der Art, für deren Schutz der Eigner sogar über Leichen geht – sowie für den Erfolg eines Projektes entscheidende Arbeitskontrollen (Lebenserhaltung, Labors und Fabriken von großer Bedeutung, Energieversorgungsnetze und so weiter). Die Abwehrmaßnahmen sind meist tödlicher Natur – ein Decker kann in Roten Systemen nicht damit rechnen, daß erst „Warnschüsse" abgegeben werden.

SUBSYSTEMSTUFEN

Die fünf Subsystemstufen – Zugang, Kontrolle, Index, Datei und Peripherie – stehen für die Widerstandskraft der Subsysteme eines Systems gegenüber unautorisierten Manipulationsversuchen durch einen Decker. Diese Stufen geben die Mindestwürfe für alle Proben an, die ein Decker ablegen muß, um ein System illegal zu manipulieren. Ein unautorisierter Decker, der beispielsweise die Dateien eines Systems lesen möchte, muß beispielsweise im Zuge eines Erfolgswettstreits eine Zugangs- und Dateiprobe auf seine Computerfertigkeit ablegen. Diese Proben werden als Systemproben bezeichnet (weitere Einzelheiten finden Sie auf S. 209). Der Erfolgswettstreit gegen die Zugangsstufe verschafft dem Decker Zugang zu dem Host oder dem Gitter. Die gegen die Dateistufe des Systems gewürfelte Dateiprobe ermöglicht es ihm, die Dateien zu lesen.

Dabei sollten Sie beachten, daß eine hohe Subsystemstufe autorisierte User nicht dabei behindert, das Subsystem zu benutzen. So wirkt sich eine hohe Zugangsstufe keineswegs auf das Einloggen autorisierter User aus. Sie erschwert lediglich illegales Einloggen.

Vergessen Sie nicht, daß alle Subsystemstufen nach Auslösen eines passiven Alarms (S. 211) um 2 steigen.

Die Zugangsstufe

Die Zugangsstufe ist ein Maß für die Widerstandskraft eines Systems gegen unautorisierten Zugang. Um in ein Gitter oder einen Host einzudringen, muß einem unautorisierten Decker bei

einem Erfolgswettstreit eine Zugangsprobe gegen die entsprechende Stufe des Gitters bzw. Hosts gelingen.

Die Kontrollstufe
Die Kontrollstufe mißt die Widerstandskraft eines Systems gegenüber unautorisierten administrativen Befehlen. Möchte ein unautorisierter Decker beispielsweise einen legitimen User aus einem Host auswerfen, muß er einen Erfolgswettstreit gegen die Kontrollstufe gewinnen. Allgemein ausgedrückt: Erfolgreiche Kontrollproben ermöglichen es Deckern, ein System umzuprogrammieren oder seine Sicherheitsmaßnahmen zu besiegen.

Die Indexstufe
Die Indexstufe mißt die Widerstandskraft eines Systems gegen unerlaubte Versuche, einen Host zu durchsuchen. Einem unautorisierten Decker, der ein Gitter oder einen Host nach einer Systemadresse oder einer bestimmten Datei absucht, muß einen Erfolgswettstreit gegen die entsprechende Stufe des Gitters oder Hosts gelingen.

Die Dateistufe
Decker müssen eine Probe gegen die Dateistufe bestehen, wenn sie illegal Dateien lesen, schreiben oder inhaltlich manipulieren wollen. Auch für die Entschlüsselung codierter Dateien oder um eine Datei auf ein Ausgabegerät wie einen Drucker oder einen Chipbrenner zu senden, ist eine solche Probe nötig.

Die Peripheriestufe
Die Peripheriestufe ist für die Bedienung ferngesteuerter Geräte zuständig, die von einem System kontrolliert werden. Ein erfolgreicher Erfolgswettstreit gegen die Peripheriestufe ermöglicht es einem unautorisierten Decker beispielsweise, von einem Host gesteuerte Geräte wie Sicherheitskameras oder Fahrstühle zu bedienen.

DAS STUFENFORMAT
Für die Beschreibung von Systemstufen gilt folgendes Kurzformat:

Sicherheitscode-Sicherheitswert/Zugang/Kontrolle/Index/Datei/Peripherie

Ein Rot-6-System mit Zugangs- und Indexstufe 10, einer Kontrollstufe von 12 sowie Datei- und Peripheriestufe 9 würde folgendermaßen aussehen:

Rot-6/10/12/10/9/9

CYBERDECKS

Cyberdecks sind die Schlüssel zur Kunst des Deckers. Ein Cyberdeck stellt ein Interface zwischen der Matrix und dem Decker her. Kurz gesagt: Ein Cyberdeck ist ein extrem leistungsstarker Mikrocomputer mit genügend Verarbeitungskapazität, um ein ASIST-Interface zu betreiben, welches die Nervenimpulse des Deckers in holographische Befehle konvertiert. Mit den heißesten Utilities von der Straße kann ein Decker mit Hilfe seines Cyberdecks am Elektronenhimmel tanzen.
Alle Cyberdecks bestehen aus bestimmten Komponenten, die von dem Decker so abgestimmt werden, daß er das bestmögliche Icon in die Matrix zaubert. Diese Komponenten erschaffen die Persona des Deckers und definieren die Stufen des Deckers in der Matrix.
In ein Cyberdeck kann nur ein Decker eingestöpselt sein. Der Decker muß mit Hilfe eines Glasfaserkabels eine Verbindung zwischen dem Deck und seiner Datenbuchse herstellen. Das Deck muß ein Interface zu einem Jackpoint haben, damit der Decker die Matrix betreten kann.

DECKSTUFEN
Die Qualität der Persona eines Deckers wird von der Verarbeitungskapazität des MPCP (Master-Persona Control Program) und den Programmen Bod, Sensor, Ausweichen und Maske bestimmt. Das MPCP repräsentiert das Operationssystem des Decks und weist eine Stufe auf, die seine Widerstandskraft gegen Schaden und seine Fähigkeit angibt, auch nach erlittenem Schaden weiter zu funktionieren. Die Bod-, Sensor-, Ausweichen- und Maskeprogramme werden auch als Personaprogramme bezeichnet. Die numerischen Stufen dieser Programme dienen als „Attribute" für die Persona des Deckers und werden verwendet, wann immer Proben gegen den Decker anfallen, während er in der Matrix ist. Decker verwenden auch Utilityprogramme, die ebenfalls solche Stufen haben (siehe **Utilities**, S. 220).
Die MPCP-Stufe ist der wichtigste Wert eines Cyberdecks. Die dreifache MPCP-Stufe gibt die maximale Gesamtstufe der Personaprogramme des Decks an. Keine Personastufe darf die MPCP-Stufe übersteigen, und der Höchstwert für die meisten Utilityprogramme wird ebenfalls durch die MPCP-Stufe angegeben.
Das Kurzformat für die Stufen eines Cyberdecks ist:

MPCP-Stufe/Bodstufe/Ausweichenstufe/Maskenstufe/Sensorstufe

Ein Deck mit MPCP-8, dessen Personaprogramme gleichmäßig auf den Höchstwert (3 x 8 = 24) verteilt sind, würde folgendermaßen aussehen:

MPCP-8/6/6/6/6

Würde der Decker die Bodstufe um 2 Punkte erhöhen, müßten die anderen Personaprogramme auf insgesamt 2 Punkte verzichten. Falls er Ausweichen und Sensor um jeweils 1 Punkt herabsetzt, lauten die Deckstufen wie folgt:

MPCP-8/8/5/6/5

HÄRTE
Die Härte repräsentiert die internen Programme, welche die Widerstandsfähigkeit eines Cyberdecks gegen eindringende Codes wie Computerviren, Graues und Schwarzes IC usw. erhöhen.
Für jeden Punkt Härte, über den ein Deck verfügt, wird das Powerniveau bei Angriffen von Schwarzen ICs auf das Online-Icon oder den Decker selbst um 1 gesenkt. Falls das Icon eines Dekkers von einem Grauen IC angegriffen wird, erhöht sich der Mindestwurf für die Angriffsprobe für jeden Punkt Härte um 1.
Härte hilft auch gegen die Programme Schwarzer Hammer und Mordlust, nicht jedoch gegen andere Angriffsprogramme.

AKTIVER SPEICHER
Der aktive Speicher ist der „RAM" eines Decks, um einmal den alten Begriff zu verwenden. Genau wie die Hacker im zwanzigsten Jahrhundert davon sprachen, zum Beispiel 64 Megs auf ihrem Computer zu haben, spricht ein Decker der Sechsten Welt zum Beispiel von 100 Mp aktiven Speicherplatzes auf seinem Deck. Der aktive Speicher entscheidet über die Grenze, wieviel Utilityprogramme gleichzeitig auf einem Deck laufen und somit der Persona zum unmittelbaren Einsatz zur Verfügung stehen können. Auf einem Deck mit 200 Mp aktiven Speichers können nur Utilities mit einer Gesamtgröße von 200 Mp gleichzeitig laufen.

CYBERDECKS

Modell	Deckstufe	Härte	Aktiver Speicher	Speicherbank	I/O-Geschwindigkeit	Reaktionsverstärkung	Preis
Allegiance Sigma	MPCP-3	1	200	500	100	0	14.000 ¥
Sony CTY-360-D	MPCP-5	3	300	600	200	1	70.000 ¥
Novatech Hyperdeck-6	MPCP-6	4	500	1.000	240	1	125.000 ¥
CMT Avatar	MPCP-7	4	700	1.400	300	1	250.000 ¥
Renraku Kraftwerk-8	MPCP-8	4	1.000	2.000	360	2	400.000 ¥
Transys Highlander	MPCP-9	4	1.500	2.500	400	2	600.000 ¥
Novatech Slimcase-10	MPCP-10	5	2.000	2.500	480	2	960.000 ¥
Fairlight Excalibur	MPCP-12	6	3.000	5.000	600	3	1.500.000 ¥

SPEICHERBANK

Die Speicherbank entspricht den Festplatten altertümlicher Computer. Jedes Programm in der Speicherbank des Decks kann mit der Operation „Speicherinhalt austauschen" in den aktiven Speicherdes Decks geladen werden (s. **Systemoperationen**, S. 214). Alle Utilities, die der Decker auf einem Run einsetzen möchte, müssen in der Speicherbank sein, ob sie nun zur Zeit in den aktiven Speicher geladen sind oder nicht. Daten, die herauf- oder herabgeladen werden sollen, kann man ebenfalls in der Speicherbank oder einer billigeren Offline-Speicherbank aufbewahren. Die gesamten Megapulses von Utilities und anderen gespeicherten Daten dürfen den Platz auf der Speicherbank nicht überschreiten. Wenn ein Decker also aufgrund der dort aufbewahrten Utilityprogramme nur noch 500 Mp freien Speicherplatz auf seiner Speicherbank zur Verfügung hat, kann er keine Datelen herunterladen, deren Größe 500 Mp überschreitet.

I/O-GESCHWINDIGKEIT

Der Input und Output eines Decks entspricht den alten Modems, die in der dunklen Frühzeit der Computertechnik Terminals und Computer miteinander verbanden. Das Herauf- und Herunterladen von Datelen geschieht immer mit der vollen I/O-Geschwindigkeit des Decks (in Mp pro Kampfrunde).

REAKTIONSVERSTÄRKUNG

Die Reaktionsverstärkung ist das Matrix-Äquivalent von Reflexboostern. Jeder Punkt Reaktionsverstärkung steigert das Reaktionsattribut um 2 und ihre Initiative um +1W6.
Ein Deck unterstützt höchstens 3 Punkte Reaktionsverstärkung. Außerdem darf sie nicht ein Viertel (abgerundet) der MPCP-Stufe übersteigen. Auf einem Deck mit MPCP-3 oder weniger ist also überhaupt keine Reaktionsverstärkung möglich.

ENTDECKUNGSFAKTOR

Der Entdeckungsfaktor dient dem Spielleiter als Mindestwurf bei Proben, mit denen die Anwesenheit des Deckers entdeckt oder der Decker daran gehindert werden soll, in der Matrix Handlungen auszuführen (siehe **Systemproben**, S. 209). Um den Entdeckungsfaktor zu bestimmen, ermitteln Sie den Durchschnitt (aufgerundet) aus der Maskestufe des Decks und der Stufe des Schleicherutility. Ein Deck mit einer MPCP-8/6/8/6/4, auf dem ein Schleicher-8-Programm läuft, hätte beispielsweise einen Entdeckungsfaktor von 7. Dieser ergibt sich aus Maske 6 + Schleicher 8, geteilt durch 2.
Fährt ein Decker gar kein Schleicherprogramm, entspricht der Entdeckungsfaktor der halben Maskestufe. Das macht ein gutes Schleicherprogramm zu einem Muß für jeden Decker mit ein wenig Ehrgeiz – und einem ausgeprägten Selbsterhaltungstrieb.

DER HACKINGPOOL

Der Hackingpool folgt den auf S. 43 des Kapitels **Spielkonzepte** aufgeführten Regeln für Würfelpools. Um den Hackingpool zu bestimmen, addieren Sie die Intelligenz des Deckers und die MPCP-Stufe seines Decks, teilen die Summe durch 3 und runden ab. (Jede Steigerung der Intelligenz, egal ob kybernetischen oder magischen Ursprungs, wirkt sich auch auf den Hackingpool aus. Solche Zuwächse sind kumulativ.)
Würfel aus dem Hackingpool können für jede Probe in der Matrix herangezogen werden – Systemproben, Angriffs- oder Abwehrproben, Manöver- oder Attributsproben.
Hackingpoolwürfel helfen nicht bei Konstitutions- oder Willenskraftproben zum Widerstand gegen Graue oder Schwarze ICs, die den Decker zu schädigen versuchen. Unter diesen Umständen helfen nur Würfel aus dem Karmapool, Verbesserungen am Cyberdeck oder Steigerungen von Konstitution oder Willenskraft durch Magie.

CYBERTERMINALS

Nicht jeder Matrixuser benutzt ein Cyberdeck, um seinen Job zu erledigen. Im Gegenteil, die meisten Matrixuser stöpseln sich über ein Cyberterminal ein.
Da Decks ziemlich teuer sind und die Kons nicht jedem Tastendrücker und Büroangestellten eines in die Hand drücken, werden Cyberterminals aufgrund ihres Mangels an Geschwindigkeit und Raffinesse im Deckerslang „Schnecken" genannt.
Ein Cyberterminal ist einfach eine Tastatur mit einem Bildschirm und einem Elektrodenset oder einer Datenbuchse. Einige Terminals sind sogar mit so antiquierten Utensilien wie Monitoren, VR-Handschuhen und VR-Brillen oder sogar einer Maus oder einem Joystick ausgestattet.
Diese Terminals haben ungefähr die gleichen Stufen wie Cyberdecks, doch die MPCP-Stufe eines Cyberterminals kann nicht größer als 4 sein. Terminals können nicht mit Reaktionsverstärkung ausgestattet werden, und die Stufen aller Programme, die auf ihnen gefahren werden, werden um 1 reduziert – dadurch wird widergespiegelt, daß Cyberterminals im Vergleich zu Cyberdecks schwieriger zu handhaben sind. Eine Schnecke hat jedoch den Vorteil, daß der User nicht von Schwarzen ICs verletzt werden kann und keinen Auswurfschock erleidet. Außerdem kosten sie nur etwa 10 Prozent des handelsüblichen Preises für das entsprechende Cyberdeck.

ZUBEHÖR

Cyberdecks und Terminals verfügen häufig über Zubehör wie Offline-Speicherbänke oder Vidscreen-Displays, auf denen andere den Matrixrun aus der Sicht des Deckers mitverfolgen können. Trampstecker (Elektrodennetze oder Vorrichtungen zum Ein-

stöpseln) ermöglichen es anderen, sich ebenfalls „einzustöpseln", in das Icon des Deckers zu schlüpfen und den Run auf diese Weise mitzuerleben. Sie können keinen Einfluß auf die Persona des Deckers ausüben, sie sind lediglich bei dem Ritt dabei. Außerdem sind diese „Gäste" genau wie User von Cyberterminals vor den häßlichen Nebenwirkungen Schwarzer ICs geschützt. Viele Leute empfinden es als störend, einen Decker auf diese Weise zu begleiten, da sie weder auf die Handlungen noch auf die Perspektive des Deckers Einfluß nehmen können. Die Preise für dieses Zubehör finden Sie in dem Kapitel **Ausrüstung** auf S. 304.

DECKEN

Decken ist eine Kunst. Wie ein Decker etwas macht, ist häufig mindestens genauso wichtig wie was er macht. Das Ego von Deckern und ihr Bestreben, anderen immer um eine Nasenlänge voraus zu sein, ist selbst außerhalb von Deckerkreisen legendär. Dort draußen gibt es eine ganze Subkultur rund um die Matrix zu entdecken. In der Maschine existiert eine völlig andere Welt, Chummers.

BEWEGUNG IN DER MATRIX

Bewegung in der Matrix geschieht beinahe unmittelbar, solange der Decker nicht in einen Matrixkampf verwickelt wird, sich nicht mit ICs auseinandersetzen muß, Systemoperationen durchführt, Daten überträgt oder Programme lädt. In der Matrix werden Daten in Megabaud-Raten (das ist schnell, Leute) übertragen und die Reaktionszeit in Mikrosekunden gemessen. Nur wenn der Decker sich mit etwas befaßt, was richtige Aufmerksamkeit erfordert, verlangsamt sich die Geschwindigkeit des Runs auf ein Maß, bei dem der Decker die Zeit verstreichen spürt.

Bei der Bewegung in der Matrix ist Entfernung *absolut* relativ. Sie ist eine Frage von Komverbindungen, verfügbarem Speicher in Subsystemen und dem Wechseln von Systemen und Übertragungsraten, nicht von Metern oder Kilometern. Sicher, ein Decker kann bequem von einem Punkt zum nächsten treiben – doch warum kriechen, wenn man fliegen kann? Aufpassen ist alles.

Subjektives Zeitgefühl

Man darf nicht vergessen, daß Charaktere in der Matrix eine subjektive Wahrnehmung des Zeitablaufes haben. Die Zeit, die man in der Umgebung der Matrix verbringt, kann um einiges länger erscheinen als die tatsächlich für diese Handlungen benötigte Spielzeit. Ein Decker, der beispielsweise zum Finden einer Datei eine einzige Systemoperation durchführt, könnte die Probe als Spaziergang durch einen langen, mit Büchern gesäumten Bibliotheksgang erleben, der erst zu Ende ist, wenn er das gewünschte Icon gefunden hat. Der Decker kann das Gefühl haben, Minuten oder sogar Stunden mit Suchen verbracht zu haben, obwohl in Wirklichkeit nur ein paar Sekunden Spielzeit verstrichen sind.

Verlassen der Matrix

Ein Decker kann die Matrix jederzeit verlassen, indem er sich ausstöpselt, d. h. den Stecker herauszieht, der seine Datenbuchse mit dem Deck verbindet. Denken Sie daran, daß die Darstellung des Deckers in der Matrix – die Persona – nur ein Programm ist, das auf den Computern der Matrix läuft. Die Persona begibt sich nicht *wirklich* an andere Orte, und sie verfügt auch nicht über ein eigenständiges Bewußtsein. Entgegen einigen Deckerlegenden kann man nicht in der Matrix „gefangen" werden. Sich ausstöpseln ist eine Freie Handlung, solange der Decker nicht gerade von einem Schwarzen IC angegriffen wird (siehe S. 230).

Wird ein Decker gegen seinen Willen aus der Matrix geworfen, so bezeichnet man dies als „Auswerfen". Die plötzliche Trennung von dem SimSinn-Signal des Decks verursacht eine leichte Desorientierung, die man Auswurfschock nennt (die Folgen werden unter **Auswurfschock** auf S. 227 beschrieben).

WAHRNEHMUNG IN DER MATRIX

Innerhalb eines Gitters können Entfernungen gewaltig erscheinen, doch in der Matrix existieren keine „realen" Entfernungen. Je nach verwendeter Metapher können Räume innerhalb von Hosts unendlich groß oder beengt erscheinen. Immer stellt sich eigentlich nur die Frage, ob sich die Persona (sie ist nur ein Programm) Zugriff auf die Daten eines anderen Programms oder die Hardware-Komponenten eines Systems verschaffen kann. Auf eine merkwürdige Weise ist die Entfernung proportional zu der relativen Zeit (meist in Nanosekunden gemessen), die das Deck benötigt, um auf die Hardware des nächsten Systems zuzugreifen.

Entdecken neuer Icons

Wenn ein neues Icon, beispielsweise ein Decker oder ein Programm, den Bereich der Matrix betritt, in dem sich gerade der Decker aufhält, kann er eine Freie Sensorprobe ablegen (Utilities sind nicht erlaubt), um festzustellen, ob er das neue Icon bemerkt. Der Mindestwurf für diese Probe ist die Maskestufe zuzüglich der Stufe des Schleicherutility, wenn das neue Icon ein Decker ist, und die Stufe des Icons, wenn es sich um ein IC oder ein anderes Programm handelt. Der Decker benötigt nur einen Erfolg, um das Icon zu entdecken (wenn das Icon ein IC ist, erfährt er bei zwei Erfolgen den Typ und bei drei Erfolgen die Stufe), obwohl der Decker vielleicht nicht weiß, wofür das Icon steht, solange er nicht die Systemoperation „Icon analysieren" durchführt (siehe S. 217). Sobald es entdeckt wurde, bleibt das Icon „sichtbar", bis es ein Manöver unternimmt, um zu fliehen (siehe **Kampfmanöver**, S. 224). Diese Freie Handlung repräsentiert die Fähigkeit der Sensoren des Decks, andere Programme zu erkennen. Wird das Icon bei der Sensorprobe nicht entdeckt, ist sich der Decker der Präsenz des Icons nicht bewußt, bis es sich zeigt oder ihn angreift.

Vermutet ein Decker die Präsenz eines anderen Icons, kann er versuchen, das Icon zu „lokalisieren", um seine Vermutung zu überprüfen (siehe S. 217).

IC lokalisieren

Wenn ein Decker IC auslöst, bemerkt er dies nicht immer. Ehe er angreifen oder andere Maßnahmen ergreifen kann, um es zu neutralisieren, muß er das IC zunächst „lokalisieren".

Es liegt auf der Hand, daß die Lokalisierung von aktivem IC keine Schwierigkeiten bereitet, sobald es den Decker angreift. Lokalisiertes IC bleibt „sichtbar", solange es kein Manöver ausführt, um dem Decker zu entkommen (siehe **Kampfmanöver**, S. 224).

Reaktives IC ist heimtückischer, denn es verrät dem Decker seine Präsenz nicht durch irgendwelche Aktionen. Sobald der Decker reaktives IC auslöst, würfelt der Spielleiter eine verdeckte Sensorprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der IC-Stufe. Fällt bei dieser Probe mindestens ein Erfolg, informiert er den Decker, daß seine Aktionen IC ausgelöst (getriggert) haben. Bei zwei Erfolgen teilt er dem Decker mit, welcher Typ IC ausgelöst wurde. Bei drei oder mehr Erfolgen erfährt der Spieler sogar Stufe und Standort des IC. Diese Sensorprobe wird nur einmal gewürfelt, und zwar wenn das IC aktiviert wird. Wenn der Decker vermutet, daß IC präsent ist, kann er dieser Vermutung mit Hilfe der Operation „IC lokalisieren" (siehe S. 217) auf den Grund gehen.

NICHT KAMPFBEZOGENE HANDLUNGEN

Ein Decker, der solche Handlungen durchführen möchte, muß zu diesem Zweck keine Initiative würfeln. Statt dessen teilt man das Reaktionsattribut durch 10 (Ergebnis aufrunden). Das Resultat gibt die Anzahl der Handlungen an, die der Decker innerhalb von drei Sekunden durchführen kann (dieser Zeitraum entspricht einer Kampfrunde). Zu diesem Ergebnis addiert er eine weitere Handlung für jeden Initiativewürfel, den er zusätzlich zu dem Standard-W6 erhält.

Ein Beispiel: Ein Decker mit zwei Handlungen pro Runde könnte im Zuge seines ersten Initiativedurchgangs die Operation „In Host einloggen" (eine Komplexe Handlung) sowie die Operation „Icon analysieren" (eine Freie Handlung) ausführen. Im Zuge seiner nächsten Handlung könnte er dann den Host analysieren (eine Komplexe Handlung). Eine Liste der Handlungen, die ein Decker ausführen kann, finden Sie auf S. 223–224. Die Beschreibung von Systemoperationen beginnt auf S. 214.

Reaktive IC-Programme, die am Ende einer Kampfrunde Aufgaben ausführen, handeln erst, nachdem alle Decker ihre in der laufenden Runde verfügbaren Handlungen durchgeführt haben.

SYSTEMPROBEN

Wenn ein Decker innerhalb der Matrix eine bestimmte Aufgabe durchführen möchte, schickt er einen einzelnen Befehl oder eine Befehlskette zu dem Host oder Gitter. Diese Befehle werden Systemoperationen genannt (eine detaillierte Liste sämtlicher Systemoperationen, die ein Decker ausführen kann, befindet sich auf S. 214). Eine Systemprobe benötigt eine Freie, Einfache oder Komplexe Spielhandlung und steht mit einem bestimmten Subsystem in Verbindung (Zugang, Kontrolle, Index, Datei oder Peripherie), das jeweils in der Beschreibung genannt wird.

Außerdem müssen unautorisierte Decker eine Probe (genannt Systemprobe) würfeln, wenn sie innerhalb der Matrix Systemoperationen durchführen möchten. Diese Probe liegt darin begründet, daß der Decker zur Ausführung einer Aufgabe ein System dazu zwingen muß, Prozessorzeit und Systemressourcen zur Verfügung zu stellen. Je stärker der Decker ein bestimmtes System beansprucht, desto wahrscheinlicher bemerkt das System den Eindringling und aktiviert Gegenmaßnahmen.

Systemproben werden immer als Erfolgswettstreit zwischen dem Decker und dem Zielhost oder Zielgitter abgewickelt. Der Decker würfelt auf seine Computerfertigkeit (oder seine Spezialisierung Decking). Der Mindestwurf wird durch die Stufe des Subsystems angegeben, das durch

die versuchte Systemoperation manipuliert wird. Um sich beispielsweise in einen Host einzuloggen, muß der Decker eine Computerprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der Zugangsstufe des Hosts ablegen. Der entsprechende Mindestwurf wird durch Utilityprogramme modifiziert, die der Decker fährt (die für bestimmte Systemoperationen benötigten Utilities finden Sie unter **Systemoperationen**, S. 214). Der Hackingpool darf zu Systemproben herangezogen werden.

Gleichzeitig legt der Spielleiter für den Host oder das Gitter eine Sicherheitsprobe ab. Zu diesem Zweck würfelt er auf den Sicherheitswert des Hosts/Gitters gegen einen Mindestwurf in Höhe des Entdeckungsfaktors des Deckers.

Erzielt der Decker mehr oder genauso viele Erfolge wie der Host, gewinnt er den Erfolgswettstreit und führt die versuchte Aufgabe erfolgreich durch. Erzielt der Host mehr Erfolge, scheitert der Decker.

Ungeachtet des Ausgangs der Probe notiert sich der Spielleiter jedoch die Anzahl der Erfolge des Hosts und addiert die Summe zu allen vorherigen Erfolgen, die der Host bei Systemproben gegen den Decker erzielte. Diese ständig aktualisierte Summe ergibt den Stand des Sicherheitskontos.

Der Einfachheit halber werden Systemproben nach dem betroffenen Subsystem benannt. Ein Beispiel: Der Begriff Zugangsprobe bezeichnet einen Erfolgswettstreit, in dessen Verlauf die Computerfertigkeit des Deckers gegen die Zugangsstufe und der Sicherheitswert des Systems gegen den Entdeckungsfaktor des gleichen Deckers gewürfelt wird. Das gleiche Verfahren gilt für die Begriffe Dateiprobe, Indexprobe, Kontrollprobe und Peripherieprobe.

Das folgende Beispiel beschreibt den ersten Schritt, den jeder Decker durchzuführen hat – nämlich in den Host zu gelangen, in den er eindringen will.

HeadCrash hat Computer-6 und ein Deck mit MPCP-8/6/6/6/6. Er fährt ein Schleicher-5, sein Entdeckungsfaktor beträgt also 6 (6 + 5 = 11; geteilt durch 2 ergibt 5.5; es wird aufgerundet). Darüber hinaus fährt er ein Täuschung-4. Head deckt sich in einen Rot-8-Host mit Zugang-11. Um sich einzuloggen, muß ihm eine Zugangsprobe gelingen.

HeadCrash wirft aufgrund seiner Computerfertigkeit sechs Würfel. Der Mindestwurf wird wie folgt berechnet: 11 (die Zugangsstufe) minus 4 (die Stufe seines Täuschungsprogrammes) ergibt einen abschließenden Mindestwurf von 7 für die Zugangsprobe.

Der Spielleiter wirft acht Würfel (den Sicherheitswert des Hosts) gegen einen Mindestwurf von 6 (Heads Entdeckungsfaktor).

HeadCrash würfelt 2, 2, 3, 4, 5 und 9 – womit er einen Erfolg gegen den Mindestwurf von 7 hat. Der Host würfelt 1, 2, 2, 2, 3, 3, 5 und 5 – womit er keinen einzigen Erfolg erzielt hat. HeadCrash loggt sich also in den Host ein. Er hat Glück und sollte hoffen, daß es ihm treu bleibt.

Hierbei ist folgendes zu beachten: Hätte HeadCrash kein Täuschungsprogramm gefahren, hätte sein Mindestwurf 11 gelautet, nicht 7. In diesem Fall hätte er keinen Erfolg erzielt und es wäre ihm nicht gelungen, sich einzuloggen. Und die Moral von der Geschicht': Man erreicht überhaupt nichts, wenn einem noch nicht einmal gelingt, überhaupt in einen Host einzudringen. Also ist ein gutes Täuschungsprogramm ein Muß für jeden Decker, der sich für Hosts mit hohen Sicherheitswerten interessiert.

SYSTEMPROBEN IN GITTERN

Bestimmte Orte, beispielsweise der physische Jackpoint des Deckers, können das Spektrum der zur Verfügung stehenden Systemoperationen einschränken. Außer den nachstehenden Systemoperationen kann ein Decker jederzeit die Operation „Elegantes Ausloggen" durchführen (siehe **Systemoperationen**, S. 216).

Vom Jackpoint aus

Decker, die sich über einen legalen oder illegalen Telekomanschluß einstöpseln, können lediglich die Operation „In LTG einloggen" ausführen. Anschließend müssen sie den Host oder das Gitter ausfindig machen, in den oder das sie eindringen möchten, falls sie dessen Standort noch nicht kennen. Decker, die sich über eine spezialisierte Workstation, Peripheriegeräte oder Konsolen einstöpseln, können nur die Operation „In Host einloggen" durchführen – und sie müssen den Host betreten, der die Vorrichtung kontrolliert, über die sie sich Zugang zum System verschafft haben.

Vom LTG aus

Sobald der Decker in ein LTG eingeloggt ist, kann er sich zum Mutter-RTG bewegen, indem er die Operation „In RTG einloggen" durchführt. Er kann aber auch versuchen, sich Zugang zu einem Host zu verschaffen, der an dem LTG hängt, indem er die Operation „In Host einloggen" durchführt. Ist auch ein PLTG mit dem LTG verbunden, in dem sich der Decker gerade aufhält, kann er die Operation „In LTG einloggen" durchführen, um in das PLTG einzudringen.

Vom RTG aus

Befindet sich der Decker in einem RTG, so kann er von dort aus entweder per „In RTG einloggen" in ein anderes RTG wechseln (also eine „Fernverbindung" herstellen, um in das Gitter eines anderen Teils der Welt zu gelangen), oder er betritt ein beliebiges LTG, das an seinem RTG hängt, indem er die Operation „In LTG einloggen" durchführt.

Ein Decker, der sich in einem RTG aufhält, kann auch die Operation „Zugang lokalisieren" durchführen.

Vom PLTG aus

In einem PLTG kann der Decker jede Systemoperation durchführen, die auch in öffentlichen RTGs und LTGs möglich ist.

DAS SICHERHEITSKONTO

Der Spielleiter notiert alle Erfolge, die ein Host/Gitter erzielt, während sich das System gegen einen Decker zur Wehr setzt. Auf diesem Konto werden alle erzielten Erfolge verzeichnet, nicht nur Nettoerfolge. Mit anderen Worten: Selbst wenn ein Host/Gitter eine Systemprobe verliert, kann er oder es Erfolge erzielen, die den Stand des Sicherheitskontos des Deckers erhöhen. Dieses Konto wird so lange geführt, wie der Decker in diesen speziellen Host oder dieses spezielle Gitter eingeloggt ist. Sobald der Kontostand eine vom Spielleiter festgelegte Höhe erreicht, kann dies bestimmte Reaktionen des Hosts oder Gitters auslösen, die von der Aktivierung Schwarzer ICs bis hin zu gar nichts reichen. Diese Regel läuft darauf hinaus, daß ein Decker nie weiß, was als Folge seiner nächsten Probe geschieht oder wie viele Proben er sich noch leisten kann, ehe der Host/das Gitter auf ihn aufmerksam wird und sein Bestes gibt, um seine Persona zum Absturz zu bringen.

SICHERHEITSTAFELN

Anhand einer Sicherheitstafel erkennt man, welche Sicherheitsvorkehrungen auf einem Host oder Gitter getroffen wurden und wie der Host/das Gitter auf Eindringlinge reagiert. Einfach ausgedrückt, ist eine Tafel eine Liste aus verschiedenen Aktivierungsschritten, die Aktivierungsschwellen (oder Triggerschritte)

genannt werden. Diese Schritte stehen für die Schwellenwerte des Sicherheitskontos. Wenn das Sicherheitskonto eines Deckers einen bestimmten Aktivierungsschritt erreicht, aktiviert das System ein oder mehrere IC-Programme. Aktivierungsschwellen lösen auch verschiedene Alarmstufen eines Systems aus. Der Alarmstatus eines Systems beeinflußt wiederum die Art der aktivierten ICs.

EINFACHE SICHERHEITSGARBE (BEISPIEL)

Aktivierungsschwelle	Ereignis
3	Sonde-5
7	Aufspür-7
10	Killer-8 / Passiver Alarm
13	Killer-10 / Aktiver Alarm

Der Sicherheitscode eines Hosts/Gitters gibt an, wie eng diese Aktivierungsschwellen eines Systems gesetzt sind. Der Spielleiter legt fest, welche Reaktionen durch jede Aktivierungsschwelle ausgelöst werden. Er kann dies nach eigenem Ermessen oder mit Hilfe einer Zufallsmethode tun.

Aktivierungsschwellen

Wie bereits erwähnt wurde, bestehen Aktivierungsschwellen aus bestimmten Werten des Sicherheitskontos. Jedesmal, wenn das Sicherheitskonto eines Deckers eine der Aktivierungsschwellen erreicht oder überschreitet, aktiviert das System ein oder mehrere Sicherheitsmaßnahmen, beispielsweise IC-Programme oder Alarmzustände. Systeme mit einem geringen Sicherheitsniveau haben weniger Aktivierungsschwellen – und demzufolge auch weniger IC-Programme und andere Sicherheitsvorkehrungen. Hochsicherheitssysteme (beispielsweise Rote Hosts) sind durch enger gesetzte Aktivierungsschwellen gekennzeichnet und verfügen über mehr IC-Programme und andere Sicherheitsvorkehrungen.

Die Sicherheitsgarbe eines Systems führt die verschiedenen Aktivierungsschritte auf und gibt Hinweise auf die Ereignisse, die durch jeden Schritt ausgelöst werden. Die Tabelle *Einfache Sicherheitsgarbe (Beispiel)* stellt ein System dar, das ein Sonde-5-IC aktiviert, wenn das Sicherheitskonto eines Deckers den Wert 3 erreicht. Erreicht das Sicherheitskonto 7, aktiviert das System ein Sonde-7-IC usw.

Der Spielleiter kann Aktivierungsschritte entweder nach eigenem Ermessen oder nach einem Zufallsverfahren bestimmen. Im letztgenannten Fall wirft er 1W6 und teilt das Ergebnis durch 2. Zu dem Resultat addiert er den auf dem Sicherheitscode beruhenden Modifikator aus der Tabelle *Aktivierungsschwellen*. Jedes Würfelergebnis wird zu dem Wert der vorherigen Aktivierungsschwelle addiert.

Wenn man ein Hochsicherheitssystem entwickelt, benutzt man einfach den niedrigsten Wert aus dem Spektrum der Sicherheitscodes, um die Aktivierungsschwellen festzulegen. Bei schwächeren Systemen nimmt man zum Bestimmen der Aktivierungsschwellen die höchsten Werte.

So könnte einer Blauer Host mit geringer Sicherheit die folgenden Aktivierungsschwellen haben: 6, 12, 19, 24, 31, 36, 42 usw.

Mehrfachtrigger

Führt ein Decker mehrere Aktionen auf einem System durch, die zusammen eine Menge Punkte zu seinem Sicherheitskonto addieren, können zwei oder mehr Aktivierungsschwellen auf einmal erreicht werden. In diesem Fall treten ALLE für die erreichten oder überschrittenen Aktivierungsschwellen angegebenen Ereignisse gleichzeitig ein (auch bekannt unter der Bezeichnung „die Scheiße knallt in den Ventilator").

GITTER UND SICHERHEITSKONTEN

Durch einen Wechsel des LTG innerhalb desselben RTG wird das Sicherheitskonto, das gegen den Decker geführt wird, nicht gelöscht. Loggt sich ein Decker beispielsweise in UCAS-SEA-2206 ein und erreicht dort den Kontostand 2, wechselt dann in das UCAS-SEA-RTG-Zentralsystem, wo der Kontostand auf 3 steigt, um schließlich in UCAS-SEA-4206 einzudringen und weitere 2 Punkte auf seinem Konto zu sammeln, so beträgt sein Kontostand 5 und wird auf diese Art weitergeführt, solange er sich in irgendwelchen UCAS-SEA-Gittern aufhält. Wechselt er in ein anderes RTG, folgt ihm der Kontostand jedoch nicht.

PLTGs und Sicherheitskonten

Da PLTGs sehr aktive Sicherheitsroutinen fahren, bleibt ein in einem bestimmten RTG aufgebautes Sicherheitskonto gültig, wenn sich der Decker von diesem RTG aus in ein PLTG einloggt. Dies wird dadurch bewerkstelligt, daß PLTGs von RTGs sogenannte „Sicherheitsmarker" übernehmen, wenn sie Einloggvorgänge bestätigen. Dies kann dazu führen, daß ein Decker ein dickes Konto anhäuft, während er sich seinen Weg durch die öffentlichen Gitter bahnt, und dann IC auslöst, kaum daß er privaten Datenraum betritt.

Der Decker aus unserem Beispiel behielte sein Sicherheitskonto von 5, wenn er von dem fraglichen RTG aus in ein PLTG vordringen würde. Genügt dieser Kontostand bereits, um in dem PLTG bestimmte Sicherheitsreaktionen auszulösen, geschieht dies, sobald der Einloggvorgang abgeschlossen ist. Wie auch immer das unmittelbare Resultat ausfallen mag, der Kontostand des Deckers aus dem genannten Beispiel liegt zu Beginn seines Runs in einem PLTG bei 5 und steigt womöglich schon während des Einloggens weiter an.

ALARMZUSTÄNDE

Nachdem der Spielleiter die Aktivierungsschritte für ein System bestimmt hat, sucht er IC-Programme und Sicherheitsmaßnahmen aus, die bei Erreichen jeder Aktivierungsschwelle ausgelöst (getriggert) werden. Um aber eine passende Reaktionsstärke für eine Schwelle zu bestimmen, muß er sich zunächst über die zeitliche Abstimmung des Systemalarms Gedanken machen. Jedes System kennt drei Alarmzustände – kein Alarm, passiver Alarm und aktiver Alarm. Der Normalzustand aller Systeme ist „kein Alarm". Bestimmte Aktivierungsschwellen lösen passiven und aktiven Alarm aus. Der Alarmzustand eines Systems bestimmt wiederum die Arten von IC-Programmen, die bei Erreichen einer Aktivierungsschwelle aktiviert werden.

Kein Alarm

Im allgemeinen wird beim Erreichen von Aktivierungsschwellen im Kein-Alarm-Zustand reaktives IC ausgelöst.

Passiver Alarm

In einer typischen Sicherheitsgarbe wird nach Erreichen der dritten oder vierten Aktivierungsschwelle passiver Alarm ausgelöst.

AKTIVIERUNGSSCHWELLEN

System-Sicherheitscode	Wurfmodifikator / Aktivierungsschwelle
Blau	+4 für einen Schwellenabstand von 5 bis 7
Grün	+3 für einen Schwellenabstand von 4 bis 6
Orange	+2 für einen Schwellenabstand von 3 bis 5
Rot	+1 für einen Schwellenabstand von 2 bis 4

Passiver Alarm bedeutet, daß das System die Präsenz eines Eindringlings vermutet, sich aber noch nicht zu 100 Prozent sicher ist. In diesem Alarmzustand lösen Aktivierungsschritte in der Regel aktives Weißes oder Graues IC aus.
Wenn ein System in den passiven Alarmzustand schaltet, steigen alle Subsystemstufen um 2.

Aktiver Alarm
Ein typisches System schaltet bei Erreichen der zweiten oder dritten Aktivierungsschwelle nach Einleitung des passiven Alarmzustandes auf den aktiven Alarm um. Aktiver Alarm bedeutet, daß ein System die Anwesenheit eines illegalen Icons bestätigen konnte.
Im aktiven Alarmzustand wird bei Erreichen weiterer Aktivierungsschwellen üblicherweise aktives und manchmal sogar Schwarzes IC ausgelöst. Außerdem ist es durchaus möglich, daß sich ein Konzern- oder Polizeidecker ins System einloggt.
Wenn ein System erst einmal in den aktiven Alarmzustand geschaltet hat, wird es für illegale Decker weitaus schwieriger, abzuhauen und später wieder ins System zu schleichen. Das Sicherheitspersonal weiß jetzt Bescheid, daß jemand hier herumgeschnüffelt hat, und die Systemadministratoren bleiben noch einige Zeit besonders wachsam.

HOST-/GITTER-RESET
Wenn ein Decker sich in einen Host oder in ein Gitter einloggt, dort das Unterste zuoberst kehrt, den Host oder das Gitter bis um Haaresbreite an eine Abschaltung herantreibt und sich dann ausloggt, kann er nicht damit rechnen, fünf Minuten später in dasselbe System zurückzukehren und festzustellen, daß alles vergeben und vergessen ist. Zweifellos werden auf dem Host oder Gitter weiterhin IC-Programme und andere Sicherheitsmaßnahmen aktiv sein. Ehe sich der Decker wieder einstöpselt, wird er sicher lieber warten, bis der Host „beschließt", den Alarmzustand herunterzufahren, laufende IC-Programme zu beenden, und sich ganz allgemein wieder seinen üblichen Aufgaben zuwendet. Diesen Vorgang bezeichnet man als Host- bzw. Gitter-Reset.
Blaue Systeme führen in 2W6 Minuten einen vollständigen Reset durch. In dieser Zeit deaktiviert das System Sicherheitsmaßnahmen, und das Sicherheitskonto sinkt wieder auf 0. Bei sicheren Systemen nimmt dieser Vorgang mehr Zeit in Anspruch. Grüne, Orangene und Rote Systeme beginnen erst nach 3W6 Minuten mit dem Reset, vorausgesetzt, der Decker hat im System keinen passiven oder aktiven Alarm ausgelöst.
Hat der Decker jedoch auf einem Grünen, Orangenen oder Roten System Alarm ausgelöst, dauert der System-Reset noch länger. Bei einem Grünen System wirft der Spielleiter alle 5 Minuten 1W6, auf Orangenen alle 10 Minuten und auf Roten alle 15 Minuten. Das Sicherheitskonto des Systems wird um das Ergebnis dieses Wurfs reduziert. Jedes IC-Programm, das noch lief, als sich der Decker ausloggte, bleibt so lange aktiv, bis das Sicherheitskonto unter die Aktivierungsschwelle sinkt, bei der es gestartet wurde.
Sollte sich irgendein Decker wieder illegal in das System einloggen, bevor der Reset abgeschlossen ist, übernimmt er das restliche Sicherheitskonto mit dem Wert, auf den es zum Zeitpunkt dieses erneuten Einloggens gesunken ist.

Selena ist in einen Orangefarbenen Host eingedrungen und hat dessen Sicherheitskonto auf 18 hochgetrieben, ehe sie sich wieder ausloggte, während ein Killer-IC und ein Konstrukt noch hinter ihr her waren. Anschließend begann das System mit dem Host-Reset.
Eine halbe Stunde später loggt sich Cybersushi in denselben Host ein – der Reset ist jedoch noch nicht abgeschlossen. Das Sicherheitskonto steht im Moment auf 6. Bei Selenas Run schaltete der Host bei Kontostand 5 (eine Aktivierungsschwelle) in den passiven Alarmzustand, so daß sich das System nach wie vor im passiven Alarmzustand befindet. Das Killer-IC wurde bei 12 aktiviert und das Konstrukt bei 16, also sind beide Programme mittlerweile wieder inaktiv.

AUSLÖSEN VON IC

IC steht für Intrusion Countermeasures (all ihr Matrix-Jungfrauen: Das wird wie „Eis" ausgesprochen!). Manches IC behindert den Decker nur, versucht vielleicht, seine Netz-ID zu bestimmen. Andere sind dazu entwickelt worden, sein Icon zum Absturz zu bringen. Wieder andere sind auf sein Deck scharf. Und dann gibt es noch Schwarzes IC – das ihn schlicht und einfach umbringen möchte.

AKTIV VERSUS REAKTIV
IC ist entweder aktiv oder reaktiv. Aktives IC greift den Decker im Matrixkampf an, sobald es über seine Anwesenheit informiert ist (siehe **Matrixkampf**, S. 222). Aktives IC handelt wie ein feindlicher NSC. Es macht Initiativewürfe im Kampf, versucht, durch Manöver in vorteilhafte Positionen zu gelangen, und setzt seine Waffen und sonstigen Tricks ein.
Reaktives IC dagegen „sitzt einfach nur herum". Es kann aktiv werden, wenn das Sicherheitskonto eine bestimmte Aktivierungsschwelle erreicht; vielleicht löst es ein Decker auch mit einer bestimmten Handlung aus; womöglich haust es aber auch an einem bestimmten Standort oder in einer bestimmten Ressource des Hosts, beispielsweise einer Datei, einem Peripheriegerät oder sogar einem kompletten Subsystem. In diesem Fall wird es aktiv, sobald der Decker sich Zugang zu dem geschützten Standort oder der geschützten Ressource verschafft. Sobald ein Decker reaktives IC ausgelöst hat, beeinflußt es seine weiteren Aktionen, bis er es entweder zerstört, täuscht oder sonstwie dazu überredet, sich zu verziehen. Reaktives IC hat nur selten eine Initiative.

IC ZUM ABSTURZ BRINGEN
Wann immer ein Decker IC im Matrixkampf „umbringt" bzw. zum Absturz bringt, wird die Stufe des abgestürzten IC-Programms zu seinem Sicherheitskonto addiert. Der Grund dafür lautet: Ein IC zum Absturz zu bringen ist vergleichbar damit, aus einer Autokanone hemmungslos auf einen vorgeschobenen Wachposten zu ballern – der Posten stirbt, warnt aber auch seine Kollegen davor, daß Gesellschaft im Anmarsch ist.

IC unterdrücken
Der Decker kann die Nachteile beim Absturz von IC-Programmen vermeiden, indem er das IC gleichzeitig unterdrückt. Die Unterdrückung von IC senkt allerdings seinen Entdeckungsfaktor, und zwar um 1 für jedes unterdrückte IC-Programm. Diese Absenkung bleibt so lange wirksam, wie sich der Decker in diesem System aufhält und unterdrücktes IC nicht wieder freigibt. Der Decker muß seine Absicht, IC zu unterdrücken, bekanntgeben, sobald er es zum Absturz bringt. Anschließend kann er es jederzeit wieder freigeben. Für jedes freigegebene IC-Programm erhält der Decker 1 Punkt seines Entdeckungsfaktors zurück. Sein Sicherheitskonto erhöht sich jedoch für jedes freigegebene IC-Programm um den entsprechenden Betrag. Decker können kein IC in einem System unterdrücken, das sie verlassen haben.

IC-STUFEN
Jedes IC-Programm hat eine eigene Stufe. Diese Stufe ist ein Maß für den Schaden, den das IC bewirkt. Sie dient auch als Mindestwurf für Proben, durch die sich der Decker den Auswirkungen des Programmes zu entziehen versucht. Außerdem wird

sie für einige Proben herangezogen, beispielsweise für die Probe eines Wirbel-IC, das Daten löschen will, oder für die Probe eines Probe-IC, das versucht, das Sicherheitskonto eines Deckers zu erhöhen. Nähere Einzelheiten finden Sie unter **Intrusion Countermeasures**, S. 227.

Im Matrixkampf führt ein IC seine Angriffsproben auf dem Sicherheitswert des Hosts durch, der als „Fertigkeit" die Anzahl der Würfel angibt. Mit anderen Worten: Der Host greift den Decker an und benutzt das IC als Waffe.

Der Sicherheitswert des Hosts/Gitters gibt auch die Anzahl der Würfel an, die einem IC-Programm für Schadenswiderstandsproben zur Verfügung stehen.

IC-KATEGORIEN

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Intrusion Countermeasures. Weiter unten befindet sich eine kurze Beschreibung der verschiedenen IC-Typen. Nähere Informationen finden Sie unter **Intrusion Countermeasures**, S. 227.

Weiß

Weißes IC ist dazu programmiert, das Online-Icon des Deckers anzugreifen. Es kann weder dem Decker noch seinem Cyberdeck dauerhaften Schaden zufügen.

Grau

Graues IC hat die Aufgabe, das Cyberdeck und die Utilityprogramme des Deckers anzugreifen. Diese Angriffe können die Komponenten dauerhaft beschädigen.

Schwarz

Schwarzes IC ist speziell dazu programmiert, den Decker selbst anzugreifen, indem es gefährliche Biofeedback-Schleifen zwischen dem Decker und seinem Cyberdeck verursacht, die zu dauerhaftem körperlichem und psychologischem Schaden oder sogar zum Tod führen können.

SYSTEMOPERATIONEN

Fast jede Aufgabe, die ein Decker im Cyberspace ausführen möchte, wird als Systemoperation ausgedrückt. Das vorliegende Kapitel behandelt die meisten davon. Falls ein Decker einmal eine Aktion probieren möchte, die in den genannten Systemoperationen nicht vorkommt, kann der Spielleiter eigene Systemoperationen entwickeln und dabei die hier erläuterten als Richtlinien nehmen.

Spieltechnisch gesehen ist eine Systemprobe weder als Fertigkeit noch als Programm zu verstehen, sondern einfach als Regelprozedur, mit deren Hilfe man bestimmt, ob es dem Decker gelingt, eine beabsichtigte Aktion erfolgreich durchzuführen. Jede Systemoperation besteht aus drei Teilen: einer Systemprobe, einem geeigneten Utilityprogramm und einer bestimmten Spielhandlung.

Die Systemprobe gibt an, welche Art von Erfolgswettstreit der Decker bestehen muß, um eine Aktion auszuführen: eine Zugangs-, Kontroll-, Index-, Datei- oder Peripherieprobe. Für jede dieser Proben wird die jeweilige Subsystemstufe des Hosts/Gitters als Mindestwurf verwendet. Jede Operationsbeschreibung nennt geeignete Utilities, die der Decker einsetzen kann, um den Mindestwurf seiner Subsystemprobe zu senken. Im Rahmen des Erfolgswettstreites würfelt der Spielleiter eine vergleichende Sicherheitsprobe für den Host/das Gitter gegen den Entdeckungsfaktor des Deckers (siehe **Systemproben**, S. 209).

In jeder Operationsbeschreibung wird auch die Art der zum Ausführen der Operation benötigten Spielhandlung genannt. Es kann sich dabei um eine Freie, Einfache oder Komplexe Handlung handeln. Ganz einfache Operationen – wie eine einzelne Information in Erfahrung zu bringen, eine einzelne Steuerung an der virtuellen Schalttafel einer Maschine zu bedienen usw. – sind im allgemeinen Freie Handlungen. Es handelt sich dabei um die Matrixentsprechungen solch einfacher Vorgänge wie das Öffnen einer Tür oder den Blick aus dem Fenster. Bei anspruchsvolleren Operationen geht es um ein bestimmtes Programm, ein Icon oder einen Steuerungsvorgang. Für diese Art von Operationen benötigt man in der Regel eine Einfache Handlung. Jede Aufgabe, bei der es um eine Suche, Analyse oder die Steuerung eines vielschichtigen oder präzisen Prozesses geht, ist eine Komplexe Handlung.

Die meisten Operationen lassen sich in drei allgemeine Kategorien einteilen: Befragungen, anhaltende Operationen und kontrollierte Operationen.

BEFRAGUNGEN

Bei den meisten Systemoperationen erteilt ein Decker dem Host/Gitter einen Befehl, den das System sofort ausführt. Bei Befragungsoperationen tritt der Decker jedoch in einen „Dialog" mit einem System, um eine bestimmte Information zu erhalten. Unter Umständen muß er eine solche Befragung mehr als einmal durchführen, um die gesuchte Datei oder Peripheriesteuerung zu finden. Über die Zahl der Erfolge, die er bei einer Befragung erzielt, muß Buch geführt werden. Sobald er fünf oder mehr Erfolge angesammelt hat, ist es ihm gelungen, das Ziel seiner Suche ausfindig zu machen. Der Spielleiter kann die zum Auffinden eines bestimmten Datenstückes benötigten Erfolge aber auch getrennt festlegen oder sogar eine ganze Liste von Daten entwickeln, die der Decker nacheinander findet, sobald er jeweils eine bestimmte Anzahl von Erfolgen erzielt hat.

Je präziser der Decker die Kriterien für die Befragung festlegt, desto größer sind seine Erfolgschancen. Der Charakter sollte gezielt Namen, Ereignisse oder Funktionen ansprechen, um Erfolg zu haben. Eine Befragung ähnelt im Prinzip der Beinarbeit in der physischen Welt von *Shadowrun* – der Charakter muß Fragen stellen, bis er die gesuchte Antwort erhält oder nachweisen kann, daß die gesuchten Informationen gar nicht erhältlich sind.

Sollte der Charakter während einer Befragung eine vage oder allgemeine Frage stellen, steigt der Mindestwurf dadurch um 1. Ist die Frage extrem vage oder besonders allgemein gehalten, steigt der Mindestwurf sogar um 2. Für gut formulierte, sehr sachdienliche oder einfach sehr einsichtig gestellte Fragen kann der Mindestwurf um 1 oder 2 gesenkt werden. Aber vergessen Sie nicht: Man kann Computer zwar so programmieren, daß sie Daten verstecken, doch sie können nicht lügen – und deshalb sollte ein Decker, der Hinweise aus einem Abenteuer zusammensetzt, um eine geschickte Frage zu stellen, eine größere Erfolgschance haben als jemand, der noch im trüben fischt.

Falls ein Host oder Gitter gar nicht über die gesuchte Information verfügt, sollte der Decker dies erfahren, sobald er mindestens drei Erfolge erzielt hat.

Außerdem kann es einem Decker durchaus passieren, daß er nach einer erfolgreichen Befragung lediglich die Adresse der Datei oder eines anderen Hosts in Erfahrung gebracht hat. Es ist sogar möglich, daß er solche Verknüpfungen über mehrere Hosts hinweg verfolgen muß, bevor er letztendlich die gesuchten Daten findet (siehe **Verknüpfte Datenbanken**, S. 204).

Bei den folgenden Operationen handelt es sich um Befragungen: Zugang lokalisieren, Datei lokalisieren, Peripherie lokalisieren.

Grid Reaper und seine Freunde führen einen Run auf eine Konzerneinrichtung durch. Reaper überwacht die Matrix. Er hört über Funk, daß seine Freunde in einem Raum gefangen sind, in den Betäubungsgas hineinströmt. Wenn er nicht schnell etwas unternimmt, sind seine Freunde Futter für die Höllenhunde.

Um die Gasfalle zu deaktivieren, muß Reaper zunächst das Peripherie-Subsystem finden, von dem sie kontrolliert wird – eine Befragungsoperation. Er führt die Operation „Peripherie lokalisieren" aus. Da Reaper die genaue Position des Peripheriegerätes kennt und weiß, welche Aufgabe es hat, senkt der Spielleiter den Mindestwurf um 1. Er erzielt zwar nur einen Erfolg, hat jedoch jetzt wenigstens eine Spur, der er folgen kann. Seine Freunde werden bald das Bewußtsein verlieren, also setzt er seine Befragung fort. Bei seiner nächsten Probe erzielt er vier Nettoerfolge – er hat das Peripheriegerät gefunden. Leider wird er keine Zeit haben, das System abzuschalten, denn er hat IC ausgelöst – Pech für ihn (und seine Freunde) ...

ANHALTENDE OPERATIONEN

Manche Operationen sind abgeschlossen, sobald der Decker seine Systemprobe geschafft hat. Andere Operationen wie Herauf- oder Herabladevorgänge brauchen Zeit. Solche anhaltenden Operationen leitet der Decker ein und läßt sie dann laufen, ohne weitere Anweisungen erteilen zu müssen.

Die für eine anhaltende Operation benötigte Zeit wird nach den Regeln für die jeweilige Operation in Sekunden gemessen. Steht die Operation in Wechselwirkung mit anderen Ereignissen, sollte der Spielleiter den genauen Zeitpunkt innerhalb einer Kampfrunde kalkulieren, an dem sie abgeschlossen ist.

Um Sekunden in Kampfrunden umzurechnen, teilt man die Anzahl der Sekunden durch 3. Ein Beispiel: John lädt ein Utility herauf und braucht dafür 6 Sekunden. Dieser Zeitraum entspricht zwei Kampfrunden. Falls John zu Beginn von Kampfrunde 3 mit dem Ladevorgang beginnt, kann er das Utility ab Beginn von Kampfrunde 5 benutzen. Dauert das Heraufladen 7 Sekunden, entspricht dies zwei Kampfrunden, mit einem Rest von einer Sekunde. In diesem Fall kann John das Utility nicht vor seiner zweiten Handlung in Runde 5 benutzen. Eine Ladezeit von 8 Sekunden entspricht zwei Kampfrunden mit einem Rest von 2 Sekunden, was bedeutet, daß John das entsprechende Utilityprogramm bei seiner dritten Handlung in Kampfrunde 5 zum erstenmal einsetzen kann.

Bei den folgenden Operationen handelt es sich um anhaltende Operationen: Daten herabladen, Speicherinhalt austauschen, Daten heraufladen.

KONTROLLIERTE OPERATIONEN

Eine kontrollierte Operation muß sorgfältig überwacht werden, sobald sie gestartet wurde. Nachdem der Decker sie mit der einleitenden Systemprobe in Gang gebracht hat, muß er in jedem Initiativedurchgang eine Freie Handlung aufwenden, um sie fortzuführen. Versäumt er auch nur einmal, diese Freie Handlung zu investieren, bricht die Operation ab; in diesem Fall muß er die Systemprobe wiederholen, um sie neu zu starten.

In manchen Fällen kann es zu unumkehrbaren Konsequenzen in der realen Welt führen, wenn eine kontrollierte Operation abbricht. Nehmen wir einfach das Beispiel eines Deckers, der mit Hilfe der Operation „Peripherie editieren" verhindert, daß lebende Wachposten über eine Sicherheitskamera bemerken, wie seine Gefährten in ihre Einrichtung einbrechen. Sollte der Decker diese Operation abbrechen lassen, entdecken die Wachen seine Gefährten womöglich und bringen ihren Run zum Scheitern – oder Schlimmeres.

Die folgenden Systemoperationen werden als kontrollierte Operationen angesehen: Peripherie steuern, Peripherie editieren, Gespräch führen, Peripherie überwachen, Gespräch anzapfen.

OPERATIONSBESCHREIBUNGEN

Der nachstehende Text bietet präzise Informationen über die zur Zeit verfügbaren Systemoperationen. Der Spielleiter sollte sich die Freiheit nehmen, zusätzliche Systemoperationen zu entwerfen, falls die vorgeschlagenen Aktionen eines Spielerdeckers dies erforderlich machen.

Datei editieren
Probe: Datei
Utility: Lesen/Schreiben
Handlung: Einfach

Mit Hilfe dieser Operation kann ein Decker eine Datei erzeugen, verändern oder löschen. Kleine Veränderungen (z. B. die „Korrektur" einer Druckzeile) können mit Hilfe dieser Operation direkt auf dem Host vorgenommen werden. Bevor man jedoch größere Datenmengen verändert, muß man das neue Material erst offline vorbereiten, es anschließend heraufladen und dann die Operation „Datei editieren" ausführen, um es in die Datei einzubauen. Eine heraufgeladene Information kann – ungeachtet ihrer Größe – mit einer einzigen Operation „Datei editieren" eingebaut werden.

Neue Dateien erzeugt man mit einer erfolgreichen Dateiprobe. Da diese Dateien jedoch keine legalen Einträge haben, kann das System sie jederzeit wieder löschen.

Diese Operation ermöglicht es einem Decker auch, Kopien von Dateien auf demselben Host anzulegen. Dadurch wird es ihm möglich, eine Datei aus einem besonders sicheren Datenspeicher zu kopieren und die Kopie an einer weniger stark gesicherten Stelle desselben Hosts abzulegen und sie dann später zu holen. Zu diesem Zweck sind zwei Systemproben erforderlich: zuerst eine Dateiprobe, dann eine Probe auf das Subsystem, in dem der Decker die kopierte Datei versteckt.

Nach Veränderung, Manipulation oder Löschung einer Datei muß der Decker eine Kontrollprobe gegen den Mindestwurf ablegen, der durch die Stufe seines Lesen/Schreiben-Programms reduziert wird. Auf diese Weise wird der Header der Datei als Original bestätigt. Scheitert der Decker bei dieser Probe, muß er eine Maske(Datei)-Probe ablegen. Die Zahl der Erfolge gibt an, wie viele Stunden verstreichen, bis der Host die unerlaubte Änderung an der Datei bemerkt und den Supervisor von der Manipulation in Kenntnis setzt.

Ein Decker kann auch feststellen, ob ein Host oder ein anderer Decker eine bestimmte Datei manipuliert hat. Wurde die Datei von einem illegalen Decker manipuliert, dessen Kontrollprobe für die Korrektur des Headers gescheitert ist, genügt eine einfache erfolgreiche Dateiprobe, um die Manipulation zu bemerken. Wurde der Header der Datei erfolgreich verifiziert, müssen bei der Dateiprobe mehr Erfolge fallen als bei der Kontrollprobe des Deckers, der die Datei manipuliert hat.

Aber Achtung: Jedesmal, wenn ein Decker eine Hostdatei löscht, muß der Spielleiter die Auswirkungen dieses Vorgangs auf das Abenteuer erwägen; denn davon hängt wiederum die Entscheidung ab, ob eventuell Sicherungskopien der Datei existieren.

Datei Entschlüsseln
Probe: Datei
Utility: Entschlüsselung
Handlung: Einfach

Die Operation Datei Entschlüsseln besiegt Wirbel-IC, das eine Datei bewacht. Um bei solcherart geschützten Dateien eine weitere Operation ausführen zu können, muß erst ein erfolgreiches „Dateien Entschlüsseln" ausgeführt werden. Vorher Entschlüsselung kann eine solche Datei auch nicht herabgeladen werden.

Datei lokalisieren
Probe: Index
Utility: Schmöker
Handlung: Komplex

Bei dieser Operation handelt es sich um eine Befragung; bei dem Ziel der Suche handelt es sich um bestimmte Dateien. Um diese Operation auszuführen, muß der Decker eine gewisse Vorstellung davon haben, was er eigentlich sucht – „wertvolle Daten" ist nicht genug.
Wenn die Operation erfolgreich verläuft, erfährt der Decker die Systemadresse der Datei.

Daten herabladen
Probe: Datei
Utility: Lesen/Schreiben
Handlung: Einfach
Diese Operation kopiert eine Datei aus dem Host auf das Cyberdeck des Deckers. Die Daten bewegen sich mit der Geschwindigkeit, die durch die vom Decker bereitgestellte I/O-Geschwindigkeit vorgegeben ist. Sie können in den aktiven Speicher, die Speicherbank oder sogar eine Offline-Speicherbank übertragen werden.
„Daten herabladen" ist eine anhaltende Operation, die so lange dauert, bis die Datenübertragung abgeschlossen ist, der Decker sich ausloggt oder abstürzt oder den Vorgang des Herabladens vorzeitig unterbricht. Wird die Operation gestoppt, bevor die Übertragung abgeschlossen ist, entsteht eine beschädigte und nutzlose Kopie der jeweiligen Datei.
Sollte die Datei jedoch Informationen von besonderer Bedeutung für das Abenteuer enthalten, kann der Spielleiter bestimmen, daß ein teilweises Herabladen eine beschädigte, doch lesbare Kopie erzeugt hat. Der Grundzeitraum für die Rekonstruktion einer beschädigten Datei wird folgendermaßen berechnet:
(Volle Dateigröße in Mp, geteilt durch den Betrag der herabgeladenen Daten in Mp) x 2

Das Ergebnis gibt den Grundzeitraum in Tagen wieder. Sobald eine beschädigte Datei rekonstruiert wurde, bestimmt der Spielleiter, ob sie die gesuchten Informationen enthält, indem er die Größe der herabgeladenen Datei durch die volle Größe der Originaldatei teilt.
Ein Beispiel: Einem Decker gelingt es, 10 Mp einer Datei mit einer Größe von 100 Mp herabzuladen. Der Grundzeitraum für die Rekonstruktion der Datei beträgt (100 : 10) x 2 = 20 Tage. Teilt man 10 durch 100, erhält man 0,1 – so daß eine zehnprozentige Wahrscheinlichkeit besteht, daß die kopierte Datei die gesuchten Informationen enthält.

Daten heraufladen
Probe: Datei
Utility: Lesen/Schreiben
Handlung: Einfach
Diese Operation ermöglicht einem Decker, Daten aus seinem Cyberdeck in die Matrix zu übertragen. Diese Daten kommen direkt aus der Speicherbank des Decks und haben keinen Einfluß auf den aktiven Speicher.
Wenn der Decker eine neue Datei auf dem Host anlegt, wird diese automatisch geschrieben. Möchte er eine bereits existierende Datei des Hosts modifizieren – beispielsweise eine Datenbank durch falsche Aufzeichnungen ergänzen –, muß er nach Abschluß des Heraufladens die Operation „Datei editieren" ausführen.
Beachten Sie, daß die Operation „Daten heraufladen" nicht dazu dient, Utilities heraufzuladen. Für diese Funktion ist die Operation „Speicherinhalt austauschen" zuständig.
Die Operation „Daten heraufladen" ist eine anhaltende Operation.

Decker lokalisieren
Probe: Index
Utility: Scanner
Handlung: Komplex
Die Operation „Decker lokalisieren" umfaßt zwei Schritte. Der Decker würfelt die übliche Systemprobe und anschließend eine nach oben offene Sensorprobe. Der Decker lokalisiert alle Decker, deren Maskestufe gleich oder niedriger dem Resultat seiner Sensorprobe ist. Darüber hinaus erfährt er, wann sie sich ausloggen oder ausstöpseln. Fährt ein Zieldecker ein Schleicher-Utility, wird dessen Stufe zu seinem Maskewert addiert, um zu bestimmen, ob der die Operation „Decker lokalisieren" ausführende Decker ihn entdeckt.
Lokalisierte Decker können den Kontakt unterbrechen, indem sie ein Manöver ausführen (siehe **Kampfmanöver**, S. 224).
Befreundete Decker, die ihre Präsenz einander bekanntmachen möchten, können dies automatisch tun.

Elegantes Ausloggen
Probe: Zugang
Utility: Täuschung
Handlung: Komplex
Die Operation „Elegantes Ausloggen" ermöglichtes dem Decker, ohne Gefahr eines Auswurfschocks die Verbindung zu einem Host oder einem LTG zu beenden, über den oder das er sich in die Matrix eingestöpselt hat.
Ferner beseitigt das erfolgreiche Ausführen dieser Operation sämtliche Spuren des Deckers und seiner Handlungen in den Sicherheitssystemen und Speicherbänken des Hosts. Sollte sich ein Fährteutility in seinem Lokalisierungszyklus befinden, wird dessen Stufe zu dem Mindestwurf der Probe für das „Elegante Ausloggen" addiert.

Gespräch anzapfen
Probe: Spezial
Utility: Komleitung
Handlung: Komplex
Diese Operation ermöglicht es einem Decker, aktive Komcodes in einem LTG zu lokalisieren und Gespräche aufzuspüren und anzuzapfen. Für alle Proben, die bei dieser kontrollierten Operation anfallen, kann ein Decker das Utility Komleitung verwenden.
Um aktive Komcodes eines LTG zu lokalisieren, muß sich der Decker in dem RTG aufhalten, das dieses LTG kontrolliert. Er legt eine Indexprobe ab, um festzustellen, ob irgendwelche Komcodes an dem LTG gerade eine aktive Verbindung hergestellt haben bzw. eine Verbindung zu ihnen hergestellt wurde. Überprüft der Decker einen ganz bestimmten Komcode, muß er sich zunächst in das Mutter-RTG des Komcodes begeben und erhält dann einen Modifikator von –2 auf den Mindestwurf der Indexprobe. Findet er einen aktiven Code, kann der Decker eine Kontrolliprobe ablegen, um den Anruf zu seinem Ursprung oder Bestimmungsort zu verfolgen. Falls mehrere Teilnehmer über eine Konferenzschaltung mit dem Komcode verbunden sind, erfährt der Decker für jeden Erfolg, der bei dieser Probe fällt, den Komcode eines Teilnehmers.
Wurde die Verbindung von einem anderen Decker mit Hilfe der Operation „Gespräch führen" hergestellt, lokalisiert die Kontrolliprobe diesen Decker. Der Decker, der das Gespräch anzapfen möchte, muß das RTG des anrufenden Deckers aufsuchen und das Fährteutility gegen ihn fahren; der Einsatz des Fährteutilities zählt als Angriff und enthüllt die Anwesenheit des Deckers, der das Utility gegen den anrufenden Decker fährt. Setzt er das Fährteutility erfolgreich ein, findet dieses dann alle übrigen Komcodes heraus, die an der Verbindung beteiligt sind.
Möchte der Decker das Gespräch anzapfen und es in der Datenbank des Decks oder einer Offline-Speicherbank aufzeichnen, muß er eine Dateiprobe ablegen. Jede Minute Aufzeichnung belegt 1 Mp Speicherplatz.

Falls die Komverbindung verschlüsselt ist, muß der Decker sie erst entschlüsseln, indem er eine vergleichende Erfolgsprobe auf seine Computerfertigkeit gegen die Stufe des Datencodierungssystemsablegt. Das Entschlüsselungsutility senkt den Mindestwurf des Deckers. Die Anzahl der am Gespräch beteiligten Anschlüsse und Codierungsgeräte wirkt sich nicht auf den Mindestwurf des Deckers aus. Falls die erste Entschlüsselungsprobe scheitert, kann es der Decker erneut versuchen; der Mindestwurfsteigt jedoch nach jedem gescheiterten Versuch um 2. Keine der gegen die Verschlüsselung gerichteten Proben des Deckers hat Auswirkungen auf sein Sicherheitskonto im RTG.
Sollte einer der an dem Gespräch teilnehmenden Anschlüsse über einen Datenleitungsscanner verfügen, kann der Decker diesen auslösen, selbst wenn er keinen Alarm in dem RTG auslöst. Datenleitungsscanner (siehe S. 291) haben Stufen zwischen 1 und 10. Sobald der Decker das Gespräch angezapft hat, muß er eine vergleichende Computerprobe gegen die Stufe des Leitungsscanners würfeln (das Komleitungsutility reduziert seinen Mindestwurf). Gewinnt der Decker, hat er die winzigen Fluktuationen der Signalintegrität synchronisiert, die durch das Anzapfen der Verbindung verursacht wurden, und den Leitungsscanner hereingelegt. Werden bei dem Gespräch mehrere Datenleitungsscanner benutzt, wird für diese Probe die höchste Stufe unter ihnen herangezogen. In diesem Fall benötigt der Decker einen Erfolg für jeden beteiligten Scanner, andernfalls entdekken einige der Geräte seine Zapfstelle (wahrscheinlich die teureren). Ob diese Probe nun gelingt oder nicht, das Sicherheitskonto des Deckers in dem RTG bleibt davon unberührt.
Sobald der Decker ein Gespräch anzapft und entschlüsselt, kann er es sich anhören und es aufzeichnen. Wenn das Gespräch beendet wird, kann er weiter in einen der Komcodes eingeschaltet bleiben – entweder den ersten, den er ursprünglich gesucht hat, oder einen der aufgespürten Komcodes. Er kann dann versuchen, weitere Anrufe, die von diesem Komcode ausgehen, zu überwachen. Wenn der Decker einen bereits angezapften Anschluß überwacht, muß er keine Indexprobe würfeln, um festzustellen, wann die Nummer wieder aktiv wird. Er muß jedoch neue Proben ablegen, wenn er die neuen Anrufe aufspüren oder anzapfen möchte sowie um eventuelle Datenleitungsscanner oder verschlüsselte Gespräche zu überwinden.
Der Decker kann seine Anwesenheit auch offenbaren und sich in ein angezapftes Gespräch einschalten bzw. Teilnehmer eines Gesprächs von der Verbindung trennen. Hierfür muß er die Operation „Gespräch führen" ausführen (eine durch das Komleitungsutility modifizierte Dateiprobe).
„Gespräch anzapfen" ist eine kontrollierte Operation.

Gespräch führen
Probe: Datei
Utility: Komleitung
Handlung: Komplex
Mit dieser Operation kann ein Decker, der sich in einem bestimmten RTG befindet, jeden Komcode eines untergeordneten LTG anrufen. Diese Operation dient allerdings nicht nur dazu, den kostenpflichtigen Anschlüssen ein Schnippchen zu schlagen. Der Decker kann einen Anruf tätigen, in ein anderes RTG weiterziehen, dann eine Nummer unter dessen Kontrolle anrufen und die beiden Anschlüsse miteinander verbinden. Auf diese Weise kann er mehrere RTGs aufsuchen, um eine sichere Konferenzschaltung herzustellen. Für jeden Anschluß, den der Decker in die Schaltung einbezieht, muß er eine weitere Dateiprobe würfeln.
Decker können auch Lizenzen dafür erhalten, diese Dienstleistung für verschiedene RTGs anzubieten. In diesem Fall erhalten sieeinen Passcode vom RTG-Provider, der sie dazu bevollmächtigt. In diesem Fall sind keine Proben erforderlich, um die Verbindungen anzuwählen und die Konferenzschaltung herzustellen. Im allgemeinen erhalten jedoch nur Konzerndecker solche Lizenzen. Die Operation „Gespräch anzapfen" ist wirkungslos gegen solche Gespräche, doch ein anderer Decker könnte das Fährteutility einsetzen, um die an der Schaltung beteiligten Komcodes zu lokalisieren (weitere Informationen dazu unter **Gespräch anzapfen, S. 216**).
Ferner kann der ausführende Decker alle Datenwanzen oder Aufspürgeräte an den Komleitungen entdecken, indem er mit seiner Sensorstufe eine vergleichende Probe gegen die Stufe des Gerätes würfelt. Mit einer weiteren vergleichenden Probe (Ausweichenstufe gegen die Stufe des Gerätes) kann er sie neutralisieren. Decker arrangieren häufig abhörsichere Gespräche – dabei handelt es sich um eine lukrative Nebenbeschäftigung. Die übliche Gebühr für solche Dienstleistungen beträgt 100 ¥ pro Anrufer und Minute.
„Gespräch führen" ist eine kontrollierte Operation.

Host analysieren
Probe: Kontrolle
Utility: Analyse
Handlung: Komplex
Mit dieser Operation kann der Decker die Stufen eines Hosts analysieren. Für jeden Nettoerfolg, den er bei der Kontrollprobe schafft, bringt der Decker eine der folgenden Informationen in Erfahrung:

- die Sicherheitsstufe des Hosts (Code und Wert)
- eine der fünf Subsystemstufen des Hosts

Bei sieben oder mehr Erfolgen erhält der Decker alle Informationen. Zu beachten ist, daß er sich in einem Host aufhalten muß, um die Operation „Host analysieren" gegen das System ausführen zu können; es ist nicht möglich, vom Gitter aus mal kurz reinzuschnuppern.

IC analysieren
Probe: Kontrolle
Utility: Analyse
Handlung: Frei
Die Operation „IC analysieren" ermöglicht dem Decker, ein bestimmtes IC-Programm zu analysieren, das er zuvor lokalisiert hat (Decker lokalisieren IC, indem sie die Operation „IC lokalisieren" ausführen odervon dem IC-Programm angegriffen werden). Gelingt dem Decker die Operation, erfährt der Decker den Typ, die Stufe und sämtliche Abwehroptionen des IC-Programms.

Icon Analysieren
Probe: Kontrolle
Utility: Analyse
Handlung: Frei
Die Operation Icon analysieren untersucht ein Icon und enthüllt dessen generelles Typus: IC, Persona, Anwendung oder ähnliches. Der Mindestwurf ist die Systemstufe in Kontrolle, reduziert um die Sensorstufe und eventuelle Analyse-Utilities. Auch in diesem Fall aber darf die Mindeststufe niemals unter zwei sinken.

IC lokalisieren
Probe: Index
Utility: Analyse
Handlung: Komplex
Diese Operation folgt denselben Regeln wie die Operation „Dekker lokalisieren". Eine erfolgreiche Systemprobe führt allerdings automatisch zu einer Lokalisierung des IC – der Decker benötigt keine zusätzliche Sensorprobe. Der Decker bleibt so lange über

den Standort des IC informiert, bis das IC ein Manöver durchführt, um sich der Entdeckung zu entziehen.

In Host einloggen
Probe: Zugang
Utility: Täuschung
Handlung: Komplex
Die Operation „In Host einloggen" besteht einfach aus einer normalen Systemprobe. Dabei werden alle passenden Modifikatoren berücksichtigt, und Sie sollten nicht vergessen, alle Erfolge, die der Host bei seiner Sicherheitsprobe erzielt, sofort auf das Sicherheitskonto des Deckers anzurechnen.
Der Decker kennt die Zugangsstufe des Hosts so lange nicht, bis er seinen ersten Einloggversuch unternimmt. An diesem Punkt wird die Stufe sehr schnell klarwerden. Es gibt keinen Grund, ein großes Geheimnis daraus zu machen.
Sobald dem Decker die Zugangsprobe gelungen ist, wird die virtuelle Umgebung des Hosts sichtbar. Verschafft sich der Dekker direkt über eine Workstation Zugriff auf ein System, kann sein Icon in einer Szenerie auftauchen, die einem I/O-Port entspricht. In Anbetracht der heutzutage vorherrschenden modellierten Systeme kann diese Szenerie selbstverständlich ganz einzigartig beschaffen sein.
Dringt der Decker über ein Peripheriegerät in ein System ein, betritt sein Icon den Host in einem Peripherie-Controller; der Zugang über eine Konsole bringt den Decker direkt in das Herz des CPU-Knotens. Diese virtuellen Orte haben keine Auswirkungen auf die Proben des Deckers, sie liefern dem Spielleiter jedoch Hinweise für die Beschreibung der Umgebung.
Sobald sich der Decker auf einem Host befindet, kann er alle Operationen ausführen, die in diesem Geschäft üblich sind – beispielsweise die Analyse des Hosts und seiner Abwehreinrichtungen, die Suche nach Datenwerten, das Herumbasteln an Dateien usw.

In LTG einloggen
Probe: Zugang
Utility: Täuschung
Handlung: Komplex
Diese Operation besteht aus einer gewöhnlichen Systemprobe gegen die Zugangsstufe des LTG. Vergessen Sie nicht, mit allen Erfolgen, die das Gitter bei der Sicherheitsprobe erzielt, gleich das Sicherheitskonto des Deckers in diesem System zu eröffnen. Mißglückt dem Decker die Probe, scheitert sein Versuch, sich in das LTG einzuloggen. Er kann es noch einmal versuchen, muß aber daran denken, daß sein Sicherheitskonto eine Zeitlang im Gitter erhalten bleibt (normalerweise „erinnern" sich öffentliche LTGs 1W3x5 Minuten lang an unautorisierte Zugangsversuche). Natürlich kann der nächste Zugangsversuch auch an einem anderen Jackpoint vorgenommen werden, was bedeutet, daß das Gitter ein neues Sicherheitskonto für den Decker eröffnen muß.
Sobald der Decker den Erfolgswettstreit gewinnt, erscheint sein Icon in der vertrauten virtuellen Landschaft des LTG. Von einem LTG aus kann er sich in das Mutter-RTG einloggen oder in ein PLTG, das an diesem LTG hängt (vorausgesetzt, er kennt die Adresse), oder in irgendeinen Host, der an diesem LTG hängt (auch in diesem Fall muß er die Adresse des Hosts kennen).

In RTG einloggen
Probe: Zugang
Utility: Täuschung
Handlung: Komplex
Sobald sich der Decker in ein LTG eingeloggt hat, kann er sich mit Hilfe dieser Operation von dort aus in das übergeordnete RTG einloggen. Er muß diese Operation ausführen, wenn er eine Verbindung mit einem anderen LTG am selben RTG herstellen oder gleich ein anderes RTG erreichen möchte.
Um diese Operation durchzuführen, legt der Decker eine Systemprobe gegen die Zugangsstufe des RTG ab. Denken Sie daran, daß „örtliche" Schwankungen der LTG-Systemstufen (s. S. 202) keine Auswirkungen auf das RTG haben. Der Spielleiter kann natürlich vorübergehende Schwankungen von RTG-Stufen eintreten lassen.
Vergessen Sie auch nicht, daß ein RTG ein einheitliches Sicherheitskonto für alle Aktionen des Deckers in den untergeordneten LTGs wie auch im RTG selbst führt.
Sobald sich der Decker im RTG befindet, kann er sich in alle dem RTG untergeordneten LTGs oder in ein anderes RTG irgendwo auf der Welt einloggen.

Nulloperation
Probe: Kontrolle
Utility: Täuschung
Handlung: Komplex
Der Spielleiter kann von dem Decker verlangen, eine oder auch mehrere Nulloperationen durchzuführen, und zwar jedesmal, wenn der Charakter auf etwas wartet – sei es nun ein Ereignis in der Matrix, das Ende einer anhaltenden Operation oder etwas anderes, was den Decker dazu zwingt, tatenlos (d. h. ohne Systemproben abzulegen) in der Matrix herumzuhängen. Der Spielleiter kann auch eine Nulloperation verlangen, wenn der Decker etwas macht, wozu er zwar Handlungen, aber keine Systemproben benötigt – beispielsweise wenn er die Operation „Peripherie editieren" aufrechterhält. Wenn der Spielleiter dies bevorzugt, kann er anstelle des Deckers die Nulloperation ausführen, und zwar verdeckt.
Bleibt der Decker weniger als zehn Sekunden auf dem Host inaktiv, so wird der Erfolgswettstreit gegen den normalen Sicherheitswert des Hosts gewürfelt. Ist er weniger als eine Minute, aber länger als zehn Sekunden untätig, steigt der Sicherheitswert um 1. Ist der Zeitraum kürzer als eine Stunde, aber länger als eine Minute, steigt der Sicherheitswert um 2. Sind es weniger als zwölf Stunden, aber mehr als eine Stunde, erhöht sich die Sicherheitsstufe um 4. Jede weitere Zeitspanne von zwölf Stunden erhöht den Sicherheitswert zusätzlich um 1. Der Spielleiter kann eine Obergrenze für die Zeitspanne der Untätigkeit festlegen und sich dabei an der Fähigkeit des Deckers orientieren, im Verlauf solch unvernünftig langer Zeiträume gegen den Schlaf anzukämpfen.

Selena beginnt einen Herabladevorgang, der zwölf Sekunden in Anspruch nehmen wird. Sie hat nichts weiter vor, also wartet sie einfach. Der Spielleiter verlangt eine Nulloperation von ihr und addiert +1 zum Sicherheitswert des Hosts.
Während eines anderen Runs wartet Selena darauf, daß ein Bodenteam eine verschlossene Tür überwindet (sind diese manuellen Türen ohne Computersteuerung im Schloß nicht einfach widerlich?). Der Spielleiter legt fest, daß das Knacken des Magschlosses sieben Minuten in Anspruch nehmen wird. Er würfelt eine verdeckte Nulloperation für Selena und erhöht den Sicherheitswert des Hosts für den Erfolgswettstreit um 2. Bei der Sicherheitsprobe fallen mehrere Erfolge, die Selenas Sicherheitskonto über die nächste Aktivierungsschwelle bringen, wodurch ein wirklich fieses IC-Programm aktiviert wird. Der Spielleiter beschließt, daß das IC erst nach drei Minuten der Wartezeit auftaucht.

Falls die Sicherheitsprobe das Sicherheitskonto des Deckers erhöht und eine Reaktion des Hosts auslöst, sollte der Spielleiter die Reaktionszeit nach eignem Ermessen bestimmen – vielleicht nach einem bestimmten Teil der Wartezeit des Deckers.

Peripherie editieren
Probe: Peripherie
Utility: Schwindel
Handlung: Komplex
Mit Hilfe der kontrollierten Operation „Peripherie editieren" kann der Decker Daten modifizieren, die zu einem Peripheriegerät geschickt oder dort empfangen werden. Der Decker könnte diese Operation beispielsweise ausführen, um Videosignale oder Sensordaten eines computergesteuerten Sicherheitssystems oder Daten, die an eine Konsole oder einen Simulator geschickt werden, zu manipulieren.

Peripherie entschlüsseln
Probe: Peripherie
Utility: Entschlüsselung
Handlung: Einfach
Diese Operation besiegt Wirbel-IC auf einem Peripheriesubsystem. Ein Decker kann erst dann Proben gegen ein verschlüsseltes Peripheriesystem würfeln, wenn er diese Operation erfolgreich gegen das Subsystem ausgeführt hat.

Peripherie lokalisieren
Probe: Index
Utility: Schmöker
Handlung: Komplex
Die Befragungsoperation „Peripherie lokalisieren" folgt den gleichen Regeln wie die Operation „Datei lokalisieren" (siehe **Datei lokalisieren**). Diese Operation wird ausgeführt, um die Systemadresse bestimmter Peripheriegeräte herauszufinden, die von dem Host gesteuert werden. Eine vage Anfrage würde lauten: „Finde alle Sicherheitskameras, die von diesem Computer gesteuert werden." Eine sehr genaue Anfrage würde lauten: „Finde die Kameras, die die Tür überwachen, die im dritten Stock ins östliche Treppenhaus führt."
Andererseits verwalten die meisten Hosts wahrscheinlich viel weniger Peripheriegeräte als Dateien; aus diesem Grund benötigt ein Decker bei der Indexprobe nur drei Erfolge, um das gewünschte System zu lokalisieren. Sobald er das Peripheriegerät gefunden hat, kann er Operationen wie „Peripherie steuern" oder „Peripherie editieren" für dieses Gerät durchführen.

Peripherie steuern
Probe: Peripherie
Utility: Schwindel
Handlung: Komplex
Die Operation „Peripherie steuern" ermöglicht es dem Decker, die Steuerung eines Peripheriegerätes zu übernehmen, das dem Peripheriesubsystem des Hosts untersteht. Dabei kann es sich um alles mögliche handeln, von simplen automatischen Sicherheitstüren und Fahrstühlen bis zu ganzen autonomen Fabriken voller automatischer Fertigungsanlagen.
Falls der Decker versucht, die Steuerung eines industriellen oder wissenschaftlichen Prozesses zu übernehmen, den das Peripheriesubsystem kontrolliert, muß er eine Peripherieprobe gegen den Durchschnittswert seiner Stufen in Computer und einer B-/R- oder Wissensfertigkeit würfeln, die für den Prozeß angemessen erscheint. Möchte er beispielsweise ein automatisiertes medizinisches Labor übernehmen, müßte er mit dem Durchschnitte in Computer und Biotech, Computer und Medizin bzw. Computer und irgendeiner anderen ähnlichen Fertigkeit würfeln. Der Spielleiter sollte in diesem Fall strenge Maßstäbe anlegen, welche Fertigkeiten relevant sind, besonders wenn der Decker sich an einer Aufgabe versucht, die vielleicht nach irgendeiner obskuren Spezialisierung schreit.
„Peripherie steuern" ist eine kontrollierte Operation.

Peripherie überwachen
Probe: Peripherie
Utility: Schwindel
Handlung: Einfach
Mit Hilfe dieser kontrollierten Operation kann der Decker Daten lesen, die von einem Peripheriegerät übertragen werden. Auf diese Weise kann er aufgefangene akustische Signale abhören, sich die Bilder von Sicherheitskameras ansehen, die Ausdrucke eines computerisierten Scanners betrachten, der mit dem Host zusammengeschaltet ist, usw. Solange er die Operation aufrechterhält, empfängt er von dem Gerät ständig aktualisierte Daten.

Sicherheit analysieren
Probe: Kontrolle
Utility: Analyse
Handlung: Einfach
Wird diese Operation erfolgreich durchgeführt, erfährt der Decker die gegenwärtige Sicherheitsstufe des Hosts, den Stand des eigenen Sicherheitskontos auf diesem Host (einschließlich aller Kontopunkte, die erst durch die Probe für „Sicherheit analysieren" erworben wurden) sowie den Alarmstatus des Hosts.

Speicherinhalt austauschen
Probe: Keine
Utility: Keins
Handlung: Einfach
Mit Hilfe dieser Operation kann ein Decker ein neues Utilityprogramm in den aktiven Speicher seines Decks laden und es anschließend in sein Online-Icon heraufladen. Das Laden des Utility in den aktiven Speicher ist eine Einfache Handlung – der Decker befiehlt dem Deck einfach, diesen Vorgang durchzuführen. Falls im aktiven Speicher nicht genügend Platz für das neue Programm ist, muß der Decker zunächst eine Freie Handlung aufwenden, um ein Programm aus dem aktiven Speicher des Decks zu entfernen. Für diese Aktionen sind keinerlei Proben erforderlich.
Sobald das Utility in den aktiven Speicher geladen ist, beginnt das Deck automatisch mit dem Heraufladen des Utility in das Icon des Deckers. Einzelheiten darüber, wann genau das Utility für die Persona verfügbar ist, finden Sie unter **Anhaltende Operationen** auf S. 215.

Subsystem analysieren
Probe: entsprechendes Subsystem
Utility: Analyse
Handlung: Einfach
Diese Operation analysiert alles, was am jeweiligen Subsystem womöglich außerhalb üblicher Parameter läuft. Mit dieser Operation kann der Decker herausfinden, ob Falltüren, Würmer, Wirbel-IC-Programme oder andere Abwehr- bzw. Systemtricks im analysierten Subsystem vorhanden sind.

Zugang entschlüsseln
Probe: Zugang
Utility: Entschlüsselung
Handlung: Einfach
Diese Operation dient dazu, Wirbel-IC zu besiegen, das den Zugang zu einem Host bewacht. IC-Programme auf einem verschlüsselten SAN müssen erst mit der Operation „Zugang entschlüsseln" ausgeschaltet werden, ehe der Decker auf einen solchen SAN die Operation „In Host einloggen" überhaupt ausführen kann.

Zugang lokalisieren
Probe: Index
Utility: Schmöker
Handlung: Komplex

Die Operation „Zugang lokalisieren" ist eine Art „Fernsprechauskunft" im Stil der Sechsten Welt. Sie ermöglicht es dem Decker, die Codes von LTGs zu finden, die ihm Zugang zu einem gewünschten Host verschaffen könnten. Mit dieser Operation kann er auch Komcodes für übliche Telekomgespräche finden.
Auf den Mindestwurf der Indexprobe wird ein Modifikator angerechnet, der von dem erklärten Ziel des Deckers abhängt. Kennt er beispielsweise nicht mehr als den Namen eines Konzerns oder einer Einzelperson („Ich suche nach dem Mitsuhama-System."), so gilt ein Modifikator von +1. Kann er sein Ziel etwas konkreter formulieren („Ich suche nach einem Public-Relations-System von Mitsuhama."), bleibt der Mindestwurf unverändert. Kann er eindeutig ein bestimmtes Ziel angeben („Ich suche nach dem Public-Relations-System der Mitsuhama-Niederlassung in Bellevue auf dem LTG#5209."), sinkt der Mindestwurf sogar um 1.
Sobald der Decker den LTG-Code entdeckt hat, muß er die Operation „Zugang lokalisieren" in Zukunft nicht mehr ausführen, um diesen Host zu finden – natürlich nur, solange der Eigner die Adresse nicht ändert.
„Zugang lokalisieren" ist eine Befragungsoperation.

UTILITIES

Theoretisch könnte ein ausreichend intelligenter Decker die Matrix mit nichts weiter als seiner nackten Persona und seiner Fertigkeit manipulieren. Weniger gottbegnadete Netheads müssen ihre bescheidenen Fähigkeiten jedoch mit Utilities unterstützen. Utilities gibt es in vier Formen: Operations-, Spezial-, Offensiv- und Defensivutilities. Operationsutilities unterstützen Systemproben des Deckers. Als besonders nützlich erweisen sie sich bei Systemoperationen; daher auch ihr Name. Spezialutilities sind für besondere Aufgaben in der Matrix zuständig. Offensivutilities dienen dazu, gegnerischen Deckern, IC-Programmen usw. Schaden zuzufügen. Defensivutilities sollen eigenen Schaden im Matrixkampf entweder ganz verhindern oder zumindest reduzieren.
Der bei jedem Utility aufgeführte Multiplikator wird zur Bestimmung der Programmgröße verwendet (siehe die Tabelle **Programmgrößen**, S. 223). Jeder Eintrag gibt auch an, für welche Systemoperationen das Utility geeignet ist (die Beschreibungen und Regeln für Systemoperationen finden Sie unter **Systemoperationen**, S. 214).
Utilities gibt es in zwei Formaten: als originalen Quellcode und als Kopie. Um das Programm zu verbessern oder zu modifizieren, muß ein Decker den Quellcode des Programms besitzen (siehe auch **Source- und Objektcode**, S. 294).
Sofern nicht anders angegeben, muß man Utilities vorab in den aktiven Speicher laden, damit sie laufen.

OPERATIONSUTILITIES

Diese Programme helfen dem Decker beim Ausführen von Systemoperationen, genau wie die Smartverbindung eines Samurais dessen Waffe zu einem effektiveren Werkzeug macht und die Dermalpanzerung seine Panzerjacke unterstützt. Operationsutilities senken die Mindestwürfe von Systemproben um die Utilitystufe (siehe **Systemproben**, S. 209). Decker können ihre Systemoperationen natürlich auch ohne Utilities durchführen (siehe **Systemoperationen**, S. 214) – wenn man das richtige Programm nicht hat, wird die Operation dadurch nicht unmöglich, sondern lediglich schwerer.

Analyse
Multiplikator: 3
Systemoperationen: IC analysieren, Host analysieren, Icon analysieren, Sicherheit analysieren, Subsystem analysieren, IC lokalisieren
Das Analyseutility senkt die Mindestwürfe von Systemproben, mit deren Hilfe IC, Programme und andere Ressourcen oder Ereignisse identifiziert werden, die ein Host steuert.

Entschlüsselung
Multiplikator: 1
Systemoperationen: Zugang entschlüsseln, Datei entschlüsseln, Peripherie entschlüsseln
Das Entschlüsselungsutility senkt die Mindestwürfe aller Systemproben, mit deren Hilfe man Wirbel-IC besiegen möchte.

Komleitung
Multiplikator: 1
Systemoperationen: Gespräch führen, Gespräch anzapfen
Das Komleitungsutility senkt die Mindestwürfe aller Proben, die sich auf die Kommunikationsverbindung des Deckers beziehen.

Lesen/Schreiben
Multiplikator: 2
Systemoperationen: Daten herabladen, Datei editieren, Daten heraufladen
Das Lesen/Schreiben-Utilitiy senkt die Mindestwürfe aller Systemproben, die für die Übertragung von Dateien nötig sind, und für jede andere Systemprobe, die anfällt, um in der Matrix Zugriff auf Dateien zu erhalten, sie zu editieren oder zu erzeugen.

Scanner
Multiplikator: 3
Systemoperation: Decker lokalisieren
Das Scannerutility senkt den Mindestwurf aller Systemproben, die der Suche nach Deckern dienen.

Schmöker
Multiplikator: 1
Systemoperationen: Zugang lokalisieren, Datei lokalisieren, Peripherie lokalisieren
Das Schmökerutility senkt die Mindestwürfe von Indexproben, die dazu dienen, bestimmte Datenwerte oder Systemadressen zu lokalisieren. Anders als das Analyse- und das Scannerutility, die nach Matrixaktivität suchen, wirkt das Schmökerprogramm gegen die Inhalte oder Realweltfunktionen von Datenknoten.

Schwindel
Multiplikator: 3
Systemoperationen: Peripherie steuern, Peripherie editieren, Peripherie überwachen
Das Schwindelutility senkt die Mindestwürfe aller Systemproben, die der Beeinflussung von System- und Subsystemperipherie dienen.

Täuschung
Multiplikator: 2
Systemoperationen: Elegantes Ausloggen, In Host/LTG/RTG einloggen, Nulloperation
Solange nicht anders angegeben, wird das Täuschungsutility zur Senkung der Mindestwürfe aller Zugangsproben verwendet.

Umlenkung
Multiplikator: 2
Dieses Utility wird gegen Fährteutilities verwendet, die sich im Lokalisierungszyklus befinden. Der umlenkende und der aufspürende Decker begeben sich in einen Erfolgswettstreit. Der Decker, der das Umlenkungsutility fährt, legt eine Computerprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der gegnerischen Sensorstu-

fernus der Stufe seines Umlenkungsutility ab. Der Decker, der das Aufspürutility fährt, würfelt eine MPCP-Probe gegen die Stufe des Umlenkungsutility. Gewinnt der umlenkende Decker, scheitert das Fährteprogramm bei seiner Suche völlig. Der Angreifer muß den Zieldecker erneut angreifen, bevor er das Fährteutility noch einmal verwenden kann.

SPEZIALUTILITIES

Spezialutilities führen besondere Aufgaben durch, die man nicht in die herkömmlichen Kategorien (Offensiv- und Defensivutilities) einordnen kann.

Fährte

Multiplikator: 8

Das Fährteutility ist ein Aufspürprogramm, das als Kampfprogramm gegen feindliche Decker eingesetzt wird. Nach jedem erfolgreichen Angriff notiert man die Anzahl der Erfolge, die der angreifende Decker erzielt hat. Der Zieldecker würfelt eine Ausweichen(Fährtestufe)-Probe. Erzielt er bei dieser Probe nicht mindestens so viele Erfolge wie der Angreifer, heftet sich das Fährteutility an die Datenspur des Zieldeckers und leitet seinen Lokalisierungszyklus ein. Teilen Sie 10 durch die Zahl der Nettoerfolge, um die Anzahl von Runden zu bestimmen, die das Fährteutility zum Aufspüren des Jackpoints des Zieldeckers benötigt. Zum Messen des Lokalisierungszyklus zählen Sie nur ganze Kampfrunden. Wenn ein Decker das Programm vor dem letzten Initiativedurchgang einer Kampfrunde zerstören kann, gilt diese Runde als nicht durchgeführt.

Der Zieldecker kann dem angreifenden Decker zu entkommen versuchen, indem er sich ausloggt oder ausstöpselt. Das Fährteutility erschwert Ausloggoperationen.

Gegen Fährteutilities kann der Zieldecker das Umlenkungsutility verwenden (siehe **Umlenkung**).

Natürlich hat der Zieldecker auch stets die Möglichkeit, die angreifende Persona und damit auch alle ihre ärgerlichen Programme zum Absturz zu bringen.

Schleicher

Multiplikator: 3

Das Schleicherutility bestimmt zusammen mit der Maskestufe des Decks dessen Entdeckungsfaktor: (Maske + Schleicher) : 2 (aufgerundet).

OFFENSIVUTILITIES

Offensivutilities beschädigen die Icons von Deckern, IC-Programmen, laufenden Programmen, Datenfiles – von so ziemlich allem. Einige Offensivutilities – beispielsweise das Angriffsprogramm – sind brutale, destruktive Virusroutinen. Andere sind subtiler und in ihren Möglichkeiten begrenzter. Die nachstehenden Beschreibungen der Offensivutilities geben die Ziele an, die ein bestimmtes Programm jeweils attackiert.

Angriff

Multiplikator: Leicht: 2
Mittel: 3
Schwer: 4
Tödlich: 5

Ziele: Persona, IC

Dieses am wenigsten subtile Offensivprogramm kann für ein bestimmtes Schadensniveau programmiert werden – von Leicht bis zu Tödlich. Es sondiert die Befehlsalgorithmen des Zielicons und versucht, recht grobe Speicherfehler in die Codesegmente zu implantieren, auf die am häufigsten zugegriffen wird. Im Matrixkampf übersetzt sich dieser Vorgang in einen direkten Angriff auf den Zustandsmonitor des Persona- oder IC-Icons.

Das Angriffsutility beeinflußt ausschließlich Online-Icons und hat keinerlei Wirkung auf den fleischlichen Körper eines Deckers oder sein Cyberdeck. Das Panzerungsutility senkt das Powerniveau des Angriffsprogrammes.

Bremse

Multiplikator: 4

Ziele: IC

Das Bremsutility senkt die Ausführungsgeschwindigkeit von aktivem IC. Jedesmal, wenn ein Decker IC mit diesem Programm angreift, muß für das Ziel-IC mit dem Sicherheitswert des Hosts eine vergleichende Widerstandsprobe gegen die Bremsstufe abgelegt werden. Erzielt das IC mehr Erfolge als der Angreifer, passiert ihm nichts. Fallen jedoch bei der Angriffsprobe mehr Erfolge, verliert das IC für jeweils zwei Nettoerfolge des Bremsutility eine Handlung. Bleiben dem IC dabei in der laufenden Runde keinerlei Handlungen übrig, hängt es sich auf und verreckt.

Doch Achtung: Setzt man IC auf diese Weise vorübergehend außer Gefecht, hindert man es gleichzeitig daran, das Sicherheitskonto des Deckers zu erhöhen. Die Unterdrückung des IC kostet jedoch einen Punkt Entdeckungsfaktor (siehe **IC unterdrücken**, S. 212). Ist das IC zu Beginn der nächsten Kampfrunde nicht unterdrückt, ermittelt der Spielleiter seine Initiative nach den üblichen Regeln und das IC macht dort weiter, wo es zum Halten gebracht wurde.

Reaktives IC ist gegen das Bremsutility immun.

Mordlust

Multiplikator: 10

Ziele: Decker

Das Mordlustutility imitiert die Wirkung von nichtletalem Schwarzem IC. Es verursacht im fleischlichen Körper des Deckers gel-

stigen Schaden. Ansonsten ist das Programm mit dem Utility Schwarzer Hammer identisch.

Schwarzer Hammer
Multiplikator: 20
Ziele: Decker
Vor fünf Jahren war es noch ein Gerücht, vor vier Jahren eine extrem gefährliche Waffe auf den Decks der GridSec-Elite von Lone Star. Vor drei Jahren ist das sogenannte Schwarzer Hammer-Utility zum erstenmal in Schattenhänden aufgetaucht, und heute ist es ein normales Offensivutility, das von fast allen Dekkern als selbstverständlich betrachtet wird.
Der Schwarze Hammer ist ein Schwarzes IC, dessen Ziel der Decker ist, nicht sein Deck. Er kann einen Decker umbringen, ohne sein Cyberdeck offline zu schalten. Es ist also weiterhin möglich, seinen Jackpoint aufzuspüren. Dem Schwarzen Hammer mangelt es an blasterähnlichen Fähigkeiten von Schwarzem IC, doch ansonsten entspricht seine Wirkung der von letalem Schwarzem IC (siehe **Schwarzes IC**, S. 230).

DEFENSIVUTILITIES
Diese Programme dienen dazu, Schaden im Matrixkampf zu verhindern, zu reduzieren oder zu reparieren. Wie auch bei den Offensivutilities, addiert oder subtrahiert man die Programmstufe entsprechend der Beschreibung des jeweiligen Programms.

Anpeilung
Multiplikator: 3
Das Anpeilungsutility senkt die Mindestwürfe aller vergleichenden Sensorproben, die im Zuge von Kampfmanövern abgelegt werden (siehe **Kampfmanöver**, S. 224).

Deckmantel
Multiplikator: 3
Das Deckmantelutility senkt die Mindestwürfe aller Ausweichenproben, die im Zuge von Kampfmanövern abgelegt werden (siehe **Kampfmanöver**, S. 224).

Medic
Multiplikator: 4
Das Medicutility kann die Anzahl ausgefüllter Kästchen auf dem Zustandsmonitor des Online-Icons senken. Um dieses Utility zu verwenden, muß der Decker eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Erfolgsprobe mit einer Anzahl von Würfeln gleich der Stufe des Medicutility ablegen. Der Mindestwurf beruht auf dem Gesamtschadensniveau, das bereits auf dem Zustandsmonitor des Online-Icons erreicht ist, und ist der Tabelle für die Medic-Mindestwürfe zu entnehmen.
Jeder bei dieser Probe erzielte Erfolg regeneriert ein Kästchen auf dem Zustandsmonitor des Icons. Jedesmal, wenn es eingesetzt wird, verliert das Programm einen Stufenpunkt – ob es nun Erfolge erzielt oder nicht. Der Decker kann eine neue Kopie mit voller Stufe laden, indem er die Operation „Speicherinhalt austauschen" durchführt.

Panzerung
Multiplikator: 3
Das Panzerungsutility senkt das Powerniveau von Angriffen, die dem Icon gelten, um die eigene Programmstufe. Es senkt beispielsweise jeden Schaden, den Killer-IC oder das Angriffsutility verursachen. Bei Schwarzem IC senkt es jedoch nur den Schaden, den das Icon des Deckers einstecken muß – nicht aber den Schaden an dem fleischlichem Körper des Deckers. Kurz gesagt: Das Panzerungsutility ist bei Standardschäden auf dem Zustandsmonitor des Icons immer effektiv, hat aber keinerlei Einfluß auf Schaden, den gleichzeitig der Decker oder sein Deck verkraften müssen; denen hilft nur die Härtestufe ihres Decks.
Das Panzerungsutility verliert jedesmal, wenn der Decker Schaden erleidet, einen Stufenpunkt – also jedesmal, wenn es den durch einen Treffer verursachten Schaden nicht gänzlich absorbieren kann. Der Decker kann abgebaute Panzerungsutilities mit der Operation „Speicherinhalt austauschen" durch „frische" Kopien ersetzen.

MEDIC-MINDESTWÜRFE

Schadensniveau	Mindestwurf
Leicht	4
Mittel	5
Schwer	6

MATRIXKAMPF
Decker und IC-Programme können sich gegenseitig in einen Matrixkampf verwickeln. Icons, die für Systemressourcen und Anwendungen stehen, können weder auf diese Art angreifen noch angegriffen werden. Decker können jedoch Systemoperationen ausführen, um solche Icons anzugreifen.

DIE MATRIXKAMPF-SEQUENZ
Der Cyberkampf in der Matrix ähnelt weitgehend den gleichen Regen wie der übliche *Shadowrun*-Kampf. Zunächst bestimmen die gegeneinander antretenden Charaktere und Icons ihre Initiative; anschließend erklären sie ihre Handlungen und führen sie durch. Kampfrunden in der Matrix dauern drei Sekunden, genau wie beim normalen *Shadowrun*-Kampf. (Obwohl drei Sekunden beim tatsächlichen Einsatz von Computern eine endlos lange Zeit darstellen, ermöglicht es die 3-Sekunden-Runde dem Spielleiter, Matrixaktionen besser mit physischen Aktionen zu koordinieren, die andernorts im Spiel stattfinden.) Alle gleichzeitig stattfindenden Handlungen in einem Initiativedurchgang werden in der folgenden Reihenfolge abgehandelt: astrale Handlungen, Matrixhandlungen und physische Handlungen – es gelten jedoch die folgenden Ausnahmen.
Wenn ein Decker eine hinausgezögerte Handlung erklärt (siehe S. 103), weil er auf ein Ereignis in der physischen Welt wartet, wird diese Handlung zusammen mit den übrigen physischen Handlungen der Kampfphase durchgeführt. Ein Beispiel: John hat in Kampfphase 9 des vierten Initiativedurchgangs eine Handlung frei. Er zögert sie hinaus und wartet zunächst einmal ab, bis seine fleischlichen Kollegen durch eine Sicher-

PROGRAMMGRÖSSEN

Programm-stufe	Multiplikator 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
3	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
4	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160
5	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250
6	36	72	108	144	180	216	252	288	324	360
7	49	98	147	196	245	294	343	392	441	490
8	64	128	192	256	320	384	448	512	576	640
9	81	162	243	324	405	486	567	648	729	810
10	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1.000
11	121	242	363	484	605	726	847	968	1.089	1.210
12	144	288	432	576	720	864	1.008	1.152	1.296	1.440
13	169	338	507	676	845	1.014	1.183	1.352	1.521	1.690
14	196	392	588	784	980	1.176	1.372	1.568	1.674	1.960

heitstür gelangt sind. Plötzlich springt ihn in Kampfphase 8 ein IC-Programm an. Das IC-Programm führt seine Aktionen zusammen mit anderen Matrixhandlungen in Kampfphase 8 durch, während John dagegen warten muß, bis die physischen Aktionen dieser Phase stattfinden. John ist also erst nach dem IC an der Reihe. Also, Netheads, überlegt es euch gut, ob ihr mit Irgendwas wartet – den Kampf überlebt normalerweise der Schnellste!

Auch Decker, die per Stimme oder Datenmonitor mit der stofflichen Welt kommunizieren, führen ihre Handlungen zusammen mit den physischen Handlungen der jeweiligen Kampfphase durch, selbst wenn sie schon vorher Handlungen frei haben. Diese Erschwernis gilt nicht für Kommunikation über Trampstecker-Elektroden, mit denen jemand auf dem Terminal des Deckers „huckepack" mitsurft, und auch nicht für Kommunikation mit anderen Personae, die sich in dem System aufhalten.

EINLEITUNG DES KAMPFES

Ein Decker kann einen Kampf gegen ein Icon einleiten, das für ihn „sichtbar" ist oder das er lokalisiert hat. Jedes Icon, das seinerseits den Decker angreift, wird automatisch für ihn sichtbar, solange es kein erfolgreiches Kampfmanöver ausführt, um sich vor ihm zu verbergen (siehe **Kampfmanöver**, S. 224). Ein Decker kann reaktive IC-Programme lokalisieren, indem er die entsprechenden Analyse-Operationen durchführt, und andere Decker, indem er die Operation „Decker lokalisieren" (s. **Systemoperationen**, S. 216) durchführt. Außerdem können sich andere Decker für ihn sichtbar machen, indem sie mit ihm kommunizieren, ihn angreifen oder sich auf irgendeine andere Weise absichtlich zeigen. Sobald ein Decker „sichtbar" ist oder lokalisiert wurde, bleibt dieser Zustand erhalten, solange er sich nicht mit einem erfolgreichen Kampfmanöver wieder der Entdeckung entzieht. Aktive IC-Programme können einen Kampf mit jedem Decker anfangen, dessen Sicherheitskonto das IC auslöst. Das IC-Programm kann seine Attacken fortsetzen, bis der Decker das System verläßt oder der Verfolgung mit einem Kampfmanöver entkommt.

INITIATIVE

Alle Icons mit einem Reaktionsattribut ermitteln ihre Initiative nach den üblichen *SR3*-Regeln (siehe S. 100).

IC-INITIATIVE

Host-Sicherheitscode	Initiative
Blau	1W6 + IC-Stufe
Grün	2W6 + IC-Stufe
Orange	3W6 + IC-Stufe
Rot	4W6 + IC-Stufe

Deckerinitiative
Die Initiative eines Deckers basiert auf dem Reaktionsattribut seiner Persona. Ist diese Reaktion in keiner Weise verstärkt, wirft der Decker 1W6 und addiert das Ergebnis zu seinem Reaktionswert, um so seine Initiative zu ermitteln. Jede Stufe einer vorhandenen Cyberdeck-Reaktionsverstärkung (S. 207) erhöht die Reaktion des Deckers um 2 und erhöht seine Initiative um 1W6. Reflexbooster, magische Verstärkungen, Fahrzeug-Steuereinrichtungen und andere Verstärkungen des Reaktionsattributes eines Deckers in seiner physischen Gestalt haben keinen Einfluß auf seine Initiative in der Matrix.

Initiative und die physische Welt: Wenn der Decker in direkter Kommunikation mit der physischen Welt steht (per Stimme, Druckvorgang, Datenmonitor und so weiter), verliert er 1W6 von seiner Initiative, bis er die Kommunikationsverbindung beendet. Dieser Abzug gilt nicht für die Kommunikation mit einem Begleiter via Trampstecker-Elektroden und nicht für Schnekken-User.

IC-Initiative

Zur Bestimmung der Initiative von IC-Programmen verwenden Sie die Formeln in der Tabelle *IC-Initiative*.

Wird das IC im Verlauf einer Kampfrunde ausgelöst, wird die ermittelte Initiative für jeden Initiativedurchgang, der bereits vollständig abgewickelt wurde, um 10 gesenkt. Das IC hat in dem nächsten Initiativedurchgang seine erste Handlung. Ein Beispiel: Wird das IC in dem dritten Initiativedurchgang (zwei Durchgänge sind bereits vollständig vorbei) ausgelöst und wirft es eine Initiative von 29, hat es seine erste Handlung in der Kampfphase 9. Hätte der Decker das IC in der Kampfphase 7 ausgelöst, wäre das IC erst in der nächsten Kampfrunde zum erstenmal an der Reihe gewesen (zum Glück für den Decker).

HANDLUNGEN

Ein Icon kann in einer Kampfphase eine Freie Handlung und entweder zwei Einfache Handlungen oder eine Komplexe Handlung ausführen.

Neben den nachstehend aufgeführten Handlungen können Decker auch Systemoperationen durchführen (siehe **Systemoperationen**, S. 214). Für jede dieser Operationen muß ein Decker eine bestimmte Art von Handlung durchführen.

Freie Handlungen

Freie Handlungen sind einfache, nahezu mechanisch ausführbare Aktionen, die so gut wie keine Anstrengung oder Konzentration erfordern.

Folgende Systemoperationen sind Freie Handlungen: IC analysieren, Icon analysieren.

MATRIXKAMPF-MINDESTWÜRFE

Host-Sicherheitscode	Mindestwurf für illegales Icon	Mindestwurf für legitimiertes Icon
Blau	6	3
Grün	5	4
Orange	4	5
Rot	3	6

IC-SCHADEN

Host-Sicherheitscode	IC-Schadensniveau
Blau	Mittel
Grün	Mittel
Orange	Schwer
Rot	Schwer

Handlung hinauszögern: Decker können nach den normalen *SR3*-Regeln (siehe S. 103) Handlungen hinauszögern. Regeln über die Durchführung hinausgezögerter Handlungen finden Sie unter **Die Matrixkampf-Sequenz**, S. 222.

Ausstöpseln: Ein Decker kann sich jederzeit unter Aufwendung einer Freien Handlung aus der Matrix ausstöpseln, es sei denn, er wurde erfolgreich von einem Schwarzen IC angegriffen (siehe **Schwarzes IC**, S. 230). Wenn der Decker vor dem Ausstöpseln nicht die Operation „Elegantes Ausloggen" durchführt, erleidet er womöglich einen Auswurfschock (siehe **Auswurfschock**, S. 227).

Ein Wort aussprechen: Es gelten die normalen *SR3*-Regeln für verbale Kommunikation (siehe S. 105). Unmittelbare Kommunikation mit Charakteren in der physischen Welt wirkt sich auf die Initiative des Deckers aus, wie unter *Initiative* erläutert.

Decker können Mitteilungen auch „puffern". Hierfür schreibt man eine Nachricht von bis zu 100 Worten Länge und übergibt sie einem anderen Charakter, der per Trampstecker-Elektroden, Funkverbindung, Datenmonitor oder andere Geräte mit dem Decker in Verbindung steht. Der zweite Charakter erhält die gepufferte Nachricht am Ende der Kampfrunde.

Herabladen/Heraufladen beenden: Der Decker kann eine Datenübertragung jederzeit unterbrechen oder abbrechen.

Programm löschen: Ein Decker kann jederzeit ein Programm aus dem aktiven Speicher des Decks entfernen. Dadurch schafft er Speicherplatz für die Operation „Speicherinhalt austauschen".

Unterdrücktes IC freigeben: Der Decker kann unterdrückt gehaltenes IC jederzeit freigeben und damit seinen Entdeckungsfaktor wieder um die Anzahl der Punkte erhöhen, die zur Unterdrückung des IC eingesetzt wurden. Falls die Unterdrückung verhindern sollte, daß abgestürztes IC das Sicherheitskonto des Deckers erhöht, tritt der Kontoanstieg sofort ein. Falls die Unterdrückung die IC-Handlungen unterbrechen sollte, wird das IC sofort wieder aktiv (siehe **IC unterdrücken**, S. 212).

Einfache Handlungen

Eine Einfache Handlung erfordert ein wenig mehr Konzentration als eine Freie und kann ein klein wenig komplizierter ausfallen.

Folgende Systemoperationen sind Einfache Handlungen: Sicherheit analysieren, Peripherie entschlüsseln, Subsystem analysieren, Zugang entschlüsseln, Datei entschlüsseln, Daten herabladen, Datei editieren, Peripherie überwachen, Speicherinhalt austauschen, Daten heraufladen.

Angreifen: Der Decker kann ein Icon mit einem beliebigen Offensivutility angreifen, das er in sein Deck geladen hat. IC-Programme und andere Icons greifen entsprechend ihrer Programmierung an.

Kampfmanöver: Decker und Icons können eines der weiter unten aufgeführten Kampfmanöver als Einfache Handlung ausführen (siehe **Kampfmanöver**).

Komplexe Handlungen

Die Durchführung einer Komplexen Handlung erfordert intensive Konzentration auf nur eine Aufgabe. Bestimmte Systemoperationen sowie der Versuch, sich nach dem Angriff eines Schwarzen IC auszustöpseln, erfordern eine Komplexe Handlung (siehe **Schwarzes IC**, S. 230).

Folgende Systemoperationen sind Komplexe Handlungen: Host analysieren, Peripherie steuern, Peripherie editieren, Elegantes Ausloggen, Zugang lokalisieren, Decker lokalisieren, Datei lokalisieren, IC lokalisieren, Peripherie lokalisieren, In Host einloggen, In LTG einloggen, In RTG einloggen, Gespräch führen, Nulloperation, Gespräch anzapfen.

KAMPFMANÖVER

Decker, aktives IC und alle anderen selbstlenkenden Icons können Kampfmanöver ausführen, um sich der Entdeckung zu entziehen, Angriffe zu parieren oder eine günstige Position für präzisere Angriffe zu erreichen. Alle Kampfmanöver sind Einfache Handlungen.

Für jedes Kampfmanöver ist eine vergleichende Probe notwendig, und zwar zwischen dem Icon, das das Manöver durchführt, und dem Icon, das sich dem Manöver widersetzt. Das manövrierende Icon würfelt eine Ausweichenprobe gegen die gegnerische Sensorstufe und umgekehrt. Handelt es sich bei einem der Icons um ein IC-Programm, würfelt der Spielleiter mit dem Sicherheitswert des Hosts statt mit der entsprechenden Personastufe. (Nicht-IC-Programme verfügen über kein Ausweichenattribut und können daher keine Kampfmanöver ausführen. Genausowenig können sich Nicht-IC-Programme gegen Kampfmanöver aktiv zur Wehr setzen, da sie kein Sensorattribut haben. Das Manöver kann jedoch trotzdem scheitern, nämlich wenn das manövrierende Icon keine Erfolge erzielt.)

Falls das manövrierende Icon mehr Erfolge erzielt, werden seine Nettoerfolge notiert – also die Anzahl der Erfolge, die es mehr erzielt hat als das sich widersetzende Icon. Diese Nettoerfolge bestimmen, wie erfolgreich das Manöver des Icons ist. Hat das sich widersetzende Icon genausoviel oder mehr Erfolge erzielt, scheitert das Kampfmanöver.

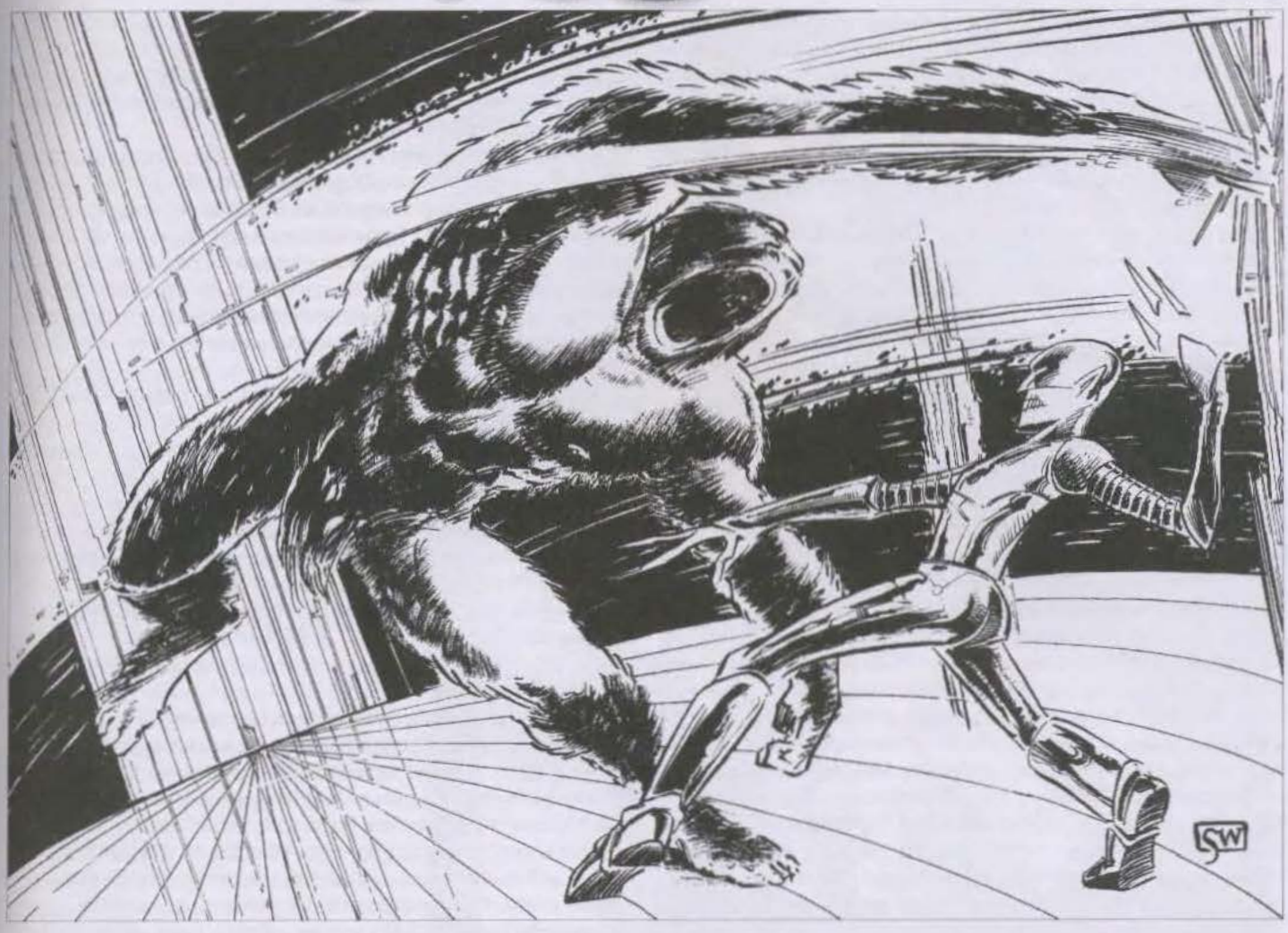
Falls das manövrierende Icon über ein Deckmantelutility verfügt, sinkt sein Mindestwurf um die Stufe dieses Utility. Falls das sich widersetzende Icon über ein Anpeilungsutility verfügt, sinkt sein Mindestwurf um die Anpeilungsstufe.

Hackingpoolwürfel dürfen zu diesen Proben herangezogen werden.

Sich der Entdeckung entziehen

Ein solches Ausweichmanöver wird von einem Icon ausgeführt, um einem gegnerischen Icon auszuweichen, von dem es entdeckt wurde.

Ein Decker muß die Operation „IC analysieren" ausführen, um ein IC-Programm wiederzuentdecken, das sich ihm mit Hilfe dieses Manövers entzogen hat. Um Personae wiederzuentdekken, die ihm ausgewichen sind, muß er die Operation „Decker lokalisieren" ausführen.



IC-Programme entdecken Icons, die sich Ihnen entzogen haben, in einer Anzahl Kampfrunden wieder, die den Nettoerfolgen der Ausweichenprobe des Icons entspricht. Diese Zeit verkürzt sich um eine Runde pro Punkt, um den sich das Sicherheitskonto des Icons während dieser Zeit erhöht. Das IC-Programm taucht am Ende der letzten Runde der Ausweichperiode auf – bereit für den Initiativeschritt der nächsten Kampfrunde.

Cybersushi befindet sich in einem Orange-8-Host, als er von einem Killer-IC angegriffen wird. Er benötigt eine Atempause, um ein stärkeres Angriffsprogramm zu laden, also versucht er ein Ausweichmanöver.
Zunächst würfelt Sushi seine Ausweichenprobe gegen den Sicherheitswert des Hosts. Er hat Ausweichen 6, also wirft er 6W6. Außerdem fährt er ein Deckmantel-4-Utility, so daß der Mindestwurf 4 (Host-Sicherheitswert – Deckmantelstufe) beträgt. Sushi erzielt drei Erfolge. In der Zwischenzeit würfelt der Spielleiter eine Sicherheitsprobe für den Host gegen Sushis Ausweichenstufe. Er wirft also 8W6 gegen einen Mindestwurf von 6 und schafft dabei einen Erfolg.
Sushi geht also mit zwei Erfolgen als Sieger aus der vergleichenden Probe hervor; er kann sich dem Killer-IC also zwei Kampfrunden lang entziehen.
Der Host entdeckt Cybersushi jedoch in der nächsten Runde, als der Decker die Operation „Speicherinhalt austauschen" ausführt. Sushis Sicherheitskonto steigt um zwei Punkte, was seine Ausweichperiode komplett erschöpft – das Killer-IC entdeckt ihn also am Ende dieser Runde wieder.

Angriff parieren
Dieses Manöver ermöglicht es dem manövrierenden Icon, seine Abwehr im Matrixkampf zu verbessern. Falls das manövrierende Icon die vergleichende Probe gewinnt, steigen die Mindestwürfe aller Angriffe auf das Icon um die Zahl der Nettoerfolge.
Dieser Bonus bleibt bis zum folgenden Angriff des sich widersetzenden Icons erhalten. Falls letztgenanntes Icon das Manöver „Angriffsposition" (siehe unten) ausführt, behält das manövrierende Icon den Abwehrbonus. Entzieht sich eines der beiden Icons der Entdeckung, geht der Bonus verloren.

Angriffsposition
Dieses Manöver hilft einem Icon dabei, sich in eine günstige Angriffsposition gegenüber seinem Widersacher zu bringen. Es ist ein gefährliches Manöver, da es auf das Icon zurückschlagen kann. Falls das manövrierende Icon die vergleichende Probe gewinnt, kann es den Mindestwurf seines nächsten Angriffs um die Zahl der Nettoerfolge senken oder das Powerniveau seines nächsten Angriffs um die Zahl der Nettoerfolge erhöhen. Falls das sich widersetzende Icon den Erfolgswettstreit gewinnt, erhält es selbst diesen Bonus.
Der Bonus bleibt nur bis zum folgenden Angriff erhalten.

Cybersushi hat Ausweichen 6 und fährt gerade ein Deckmantel-2-Utility, als er plötzlich auf einen Konzerndecker mit Sensor 5 und einem Anpeilung-3-Utility stößt. Sushi versucht das Manöver „Kampfposition", um einen Vorteil gegenüber dem Widersacher zu erhalten. Er würfelt eine Ausweichenprobe

gegen einen Mindestwurf von 3 (Sensorstufe des gegnerischen Icons minus Sushis Deckmantelstufe). Sein Widersacher würfelt eine Sensorprobe gegen Mindestwurf 3 (Sushis Ausweichenstufe minus Anpeilungsstufe des sich widersetzenden Icons). Sushi schafft vier Erfolge, sein Gegner jedoch fünf. Daher darf der Konzerndecker den Mindestwurf seines nächsten Angriffs um 1 senken oder das Powerniveau dieses Angriffs um 1 erhöhen.
Sushi verwendet seine verbliebene Einfache Handlung in dieser Phase für das Manöver „Angriff parieren". Die Proben sind die gleichen, doch diesmal gewinnt Sushi mit einem Nettoerfolg. Damit erhöht er den Mindestwurf für den Angriff des Konzerndeckers um 1. Der Konzerndecker beschließt, diese Mindestwurfsteigerung hinzunehmen, und rechnet seinen Kampfpositionsbonus auf das eigene Powerniveau an.

DURCHFÜHRUNG VON ANGRIFFEN

Alle Angriffe im Matrixkampf sind Einfache Handlungen. Um einen Angriff durchzuführen, würfelt der Angreifer eine Probe mit seinem Offensivutility (Würfel aus dem Hackingpool dürfen zur Unterstützung herangezogen werden). Der Mindestwurf für diese Probe hängt von zwei Faktoren ab: dem Status des Ziel-Icons – *legitimiert* oder *illegal* – sowie dem Sicherheitscode des Hosts, auf dem der Angriff stattfindet. Jedes Decker-Icon oder IC-Programm, das sich mit gültigem Passcode ins System eingeloggt hat, gilt als legitimiert. Alle anderen Icons gelten als eingedrungen. Die Tabelle *Matrixkampf-Mindestwürfe* (S. 224) gibt die auf diesen beiden Faktoren basierenden Mindestwürfe für Icons an. Darüber hinaus werden alle Mindestwurfmodifikatoren aufgrund von Utilityoptionen, Schaden usw. angerechnet.
Falls sich ein Decker irgendwie einen legitimierten Passcode beschaffen oder zuvor einen Passcode auf dem Host anlegen konnte, kann er sich mit diesem einloggen. Wenn sich ein Decker mit diesem Passcode beim Kampf gegen die Sicherheitsprogramme eines Hosts einen Vorteil verschafft, wird der Passcode meist von dem Host gelöscht, nachdem sich der Decker ausgeloggt oder ausgestöpselt hat. Man könnte sagen, daß seine Tarnung aufgeflogen ist. Jedoch kann der Decker im Kampf gegen illegal eingedrungene Decker den Passcode verwenden, ohne damit seine Tarnung zu gefährden.
Merken Sie sich die Anzahl der Erfolge, die bei der Angriffsprobe fallen, da diese die Auswirkungen des Angriffs bestimmen. Die verschiedenen Offensivutilities haben unterschiedliche Auswirkungen auf ihre Ziele, doch die meisten fügen dem Körper des Deckers Schaden zu. Alle besonderen Effekte und Proben, die das Ziel würfeln muß, werden in den Beschreibungen der Utilities genannt (siehe **Offensivutilities**, S. 221). Informationen über Offensivutilities, die keinen speziellen Schaden bewirken, finden Sie weiter unten unter *Icon-Schaden*.

Icon-Schaden

Viele Programme – beispielsweise das Angriffsutility und Killer-IC – bewirken Schaden nach den üblichen *Shadowrun*-Regeln. Jedes dieser Programme hat einen Schadenscode, der aus dem numerischen Powerniveau und dem Schadensniveau besteht: Leicht, Mittel, Schwer, Tödlich. Das Powerniveau solcher Programme entspricht ihrer Programmstufe. Das Schadensniveau dieser Programme basiert auf dem Sicherheitscode des Hosts und ist der Tabelle *IC-Schaden* (S. 224) zu entnehmen. Für jeweils zwei Erfolge aus der Angriffsprobe des Angreifers steigt das Schadensniveau um eine Stufe.
Das getroffene Icon legt eine Schadenswiderstandsprobe auf der Grundlage seiner Bodstufe gegen einen Mindestwurf in Höhe des Powerniveaus des Angriffs ab. Wenn ein IC-Programm Schaden erleidet, gibt der Sicherheitswert des Hosts die Anzahl der Würfel an, die für die Schadenswiderstandsprobe zur Verfügung stehen. Das Panzerungsutility senkt das Powerniveau für Schadenswiderstandsproben. Für jeweils zwei Erfolge, die bei ihnen erzielt werden, sinkt das Schadensniveau um eine Stufe.

Cassie wird auf einem Orangenen Host von einem Killer-6-IC angegriffen, also muß sie sich mit einem Schadenscode von 6S auseinandersetzen. Um die Angelegenheit noch schlimmer zu machen, erzielt das IC bei seiner Angriffsprobe drei Erfolge, wodurch der Schaden auf 6T gesteigert wird.
Cassie fährt allerdings ein Panzerung-4-Utility, wodurch das Powerniveau des Angriffs auf 2 gesenkt wird. Sie würfelt ihre Bod(2)-Probe und erzielt dabei vier Erfolge. Damit ist es ihr gelungen, den Schaden an ihrer Persona auf Mittleres Niveau zu senken.

Zustandsmonitore

Alle Icons verwenden den üblichen *Shadowrun*-Zustandsmonitor (siehe S. 125); er besteht jedoch nur aus einer Schadensspalte – für Icons existiert kein Betäubungsschaden. Den Mindestwurfmodifikator aufgrund von Schaden können Sie dem Zustandsmonitor entnehmen. Sobald alle zehn Kästchen angekreuzt worden sind, stürzt das Icon ab. Handelt es sich bei dem Icon um eine Persona, wird der Decker aus der Matrix ausgeworfen. Dabei erleidet er unter Umständen einen Auswurfschock (siehe **Auswurfschock**, S. 227) und womöglich noch weitere Effekte (wenn Schwarzes IC ein Icon umbringt, löst es die Matrixverbindung des Deckers nicht – denn jetzt kann es sein Gehirn noch leichter rösten).

SimSinn-Überladung

Jedesmal, wenn das Icon eines Deckers durch Weißes oder Graues IC Schaden erleidet, kann der fleischliche Körper des Deckers aufgrund eines Resonanzeffektes des ASIST-Interface Betäubungsschaden erleiden.
Um zu bestimmen, ob ein Decker Schaden durch SimSinn-Überladung erleidet, würfelt er eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf, der von der Höhe des vom Icon erlittenen Schadens abhängt. Diese Mindestwürfe können Sie der Tabelle *Mindestwürfe für Überladungsschaden* entnehmen. Jedes Icon, das Tödlichen Schaden erleidet, stürzt automatisch ab und setzt den Decker einem Auswurfschock aus. Wenn die Willenskraftprobe scheitert, erleidet der Decker einen leichten Betäubungsschaden und muß ein Kästchen seines geistigen Schadensmonitors (Betäubungsschadensmonitors) ankreuzen. Schaden durch SimSinn-Über-

MINDESTWÜRFE FÜR ÜBERLADUNGSSCHADEN

Icon-Schadensniveau	Mindestwurf
Leicht	2
Mittel	3
Schwer	5

AUSWURFSCHOCK-SCHADENSNIVEAUS

Host-Sicherheitscode	Schadensniveau
Blau	Leicht
Grün	Mittel
Orange	Schwer
Rot	Tödlich

ladung ist kein Thema, wenn man es mit Schwarzem IC zu tun hat. Jeder Schaden, den der Decker in einem solchen Fall erleidet, ist keinesfalls bloß ein Nebeneffekt!

Auswurfschock

Wenn ein Decker durch den Absturz seiner Persona aus der Matrix geschleudert wird oder sich ausstöpselt, ohne die Operation „Elegantes Ausloggen" auszuführen, riskiert er Betäubungsschaden durch einen Auswurfschock. Das Powerniveau des Schadens ist abhängig von dem Sicherheitswert des Hosts und ist praktisch ein Maß für den Schock, der durch den plötzlichen Wechsel von der virtuellen zur physischen Realität verursacht wird. Das Schadensniveau basiert auf dem Sicherheitscode des Hosts, wie man der Tabelle *Auswurfschock-Schadensniveaus* entnehmen kann.

INTRUSION COUNTERMEASURES

In dem nachstehenden Abschnitt werden verschiedene Arten von Weißem, Grauen und Schwarzem IC einschließlich ihrer Effekte beschrieben. Weitere Informationen darüber, wie IC ins Spiel kommt, finden Sie unter **Auslösen von IC**, S. 212.

WEISSES IC

Weißes IC beeinflußt nur das Online-Icon. Es attackiert die Stufen des Icons, nicht jedoch die permanenten Stufen des Cyberdecks oder Utility. Schlimmstenfalls wirft Weißes IC einen Decker aus der Matrix oder verschlüsselt Daten, die er zu lesen oder schreiben versucht.

Krüppler

Krüppler sind aktive Weiße IC-Programme, die jeweils eines der Icon-Attribute des Deckers angreifen. Krüppler gibt es in vier Formen: Säure, Binder, Störer und Marker. Säure-IC greift die Bodstufe eines Icons an, Binder die Ausweichenstufe, Störer die Sensorstufe und Marker die Maskenstufe.

Jedesmal, wenn ein Krüppler-IC ein Icon angreift, würfelt der Spielleiter eine Angriffsprobe für den Host und notiert die Zahl der Erfolge (Einzelheiten über Angriffsproben finden Sie unter **Matrixkampf**, S. 222). Gleichzeitig legt der Decker eine Probe auf das betroffene Icon-Attribut gegen einen Mindestwurf in Höhe der Stufe des Krüppler-Programms ab. Erzielt der Decker mindestens so viele Erfolge wie der Host, bewirkt das IC keinen Schaden. Andernfalls sinkt das betroffene Icon-Attribut um einen Punkt für jeweils zwei Nettoerfolge, die das IC erzielt. Ja, das heißt, daß ein Nettoerfolg des IC keinen Schaden bewirkt. Zwei Er-

folge führen zu einem Punkt Schaden, vier Erfolge zu zwei Punkten usw.
Weder Panzerung noch Härte (siehe S. 222 und S. 206) schützen vor Krüppler-Programmen.
Krüppler-IC kann ein Icon-Attribut niemals unter einen Wert von 1 senken.

Selena befindet sich in einem Orange-6-System, als sie plötzlich von einem Säure-4-Krüppler-IC angegriffen wird. Der Spielleiter würfelt eine Angriffsprobe für das IC und erzielt dabei vier Erfolge.
Selenas Icon hat eine Bodstufe von 6, also stehen ihr für ihre Bod(4)-Probe sechs Würfel zur Verfügung, um sich gegen das IC zu wehren. Sie schafft zwei Erfolge – das sind zwei weniger, als das Säure-IC geschafft hat. Infolgedessen sinkt ihre Bodstufe auf 5.

Killer
Killer ist aktives IC, das Icons im Matrixkampf Schaden zufügt. Jedes Killer-IC hat einen Schadenscode, dessen Powerniveau auf der IC-Stufe beruht. Das Schadensniveau basiert auf dem Sicherheitscode des Hosts. Killer-IC auf Blauen oder Grünen Systemen verursacht Mittleren Schaden; Killer-IC auf Orangenen oder Roten Systemen bewirkt Schweren Schaden. Ein Killer-6-IC auf einem Orangenen Host hätte zum Beispiel einen Schadenscode von 6S. Das Schadensniveau steigt für jeweils zwei Erfolge bei der Angriffsprobe des Hosts um eine Stufe – genau wie beim üblichen Kampf.
Füllt ein Angriff von einem Killer-IC den Zustandsmonitor einer Persona komplett aus, wird der Decker ausgeworfen. Panzerungsutilities reduzieren den von Killer-IC bewirkten Schaden.

Sonde
Sonde-IC ist reaktives IC, das eine zusätzliche Überprüfung von Datenpaketen und Programmanfragen nach Computerressourcen durchführt. Dadurch unterstützt es die Entdeckung von Operationen seitens unautorisierter Programme.
Bei einem System, das Sonde-IC fährt, würfelt der Spielleiter eine Sondenprobe gegen den Entdeckungsfaktor des Deckers – und zwar jedesmal, wenn dieser eine Systemprobe würfelt. Jeder Erfolg, der bei der Sondenprobe fällt, wird zum Sicherheitskonto des betreffenden Deckers addiert.

Wirbel
Wirbel-IC ist reaktives IC, das Elemente der Subsysteme Zugang, Datei oder Peripherie schützt. Wirbel-IC kann so programmiert werden, daß es entweder eine spezielle Komponente des Subsystems oder das komplette Subsystem schützt. Es kann beispielsweise eine einzelne Datei, einen Datenspeicher oder sämtliche Dateifunktionen eines Hosts (einschließlich Faxprinter-Ausgabe und spezialisierter Terminals) schützen. In ähnlicher Weise widersetzt sich Wirbel-IC in einem Zugangssubsystem entweder Einloggvorgängen von bestimmten Eintrittspunkten aus (beispielsweise aus öffentlichen Gittern und von bestimmten Workstations) oder allen Einloggversuchen. In einem Peripheriesubsystem schützt Wirbel-IC entweder bestimmte Peripheriegeräte oder einfach alle Geräte, die an diesem Subsystem hängen.
Solange es nicht entschlüsselt wird, verhindert Wirbel-IC den Zugang zu einem Host oder Peripheriegeräten. Darüber hinaus zerstört Wirbel-IC geschützte Daten, bevor sie in unautorisierte Hände gelangen. Wenn der Entschlüsselungsversuch des Dekkers scheitert, würfelt der Spielleiter eine Wirbelprobe mit einer Anzahl von Würfeln gleich der IC-Stufe gegen einen Mindestwurf in Höhe der Computerfertigkeit des Deckers. Scheitert die Probe, ist es dem Decker gelungen, den Zerstörungscode des Wirbel-IC zu unterdrücken. Gelingt die Probe, werden die Daten zerstört.
Decker können bestimmte Systemoperationen durchführen, um Wirbel-IC zu besiegen, und jede dieser Operationen durch das Entschlüsselungsutility unterstützen (siehe **Systemoperationen**, S. 214). Die Entschlüsselung von Wirbel-IC erhöht nicht das Sicherheitskonto des Deckers. Ein Decker kann Wirbel-IC mit einem Angriffsprogramm zum Absturz bringen; dadurch erhöht sich jedoch sein Sicherheitskonto – es sei denn, er unterdrückt das Wirbel-IC.

Teerbaby
Teerbaby ist reaktives IC, das versucht, die Utilityprogramme des Deckers zum Absturz zu bringen. Jedes Teerbaby ist auf eine bestimmte Art von Utility programmiert: Operations-, Offensiv-, Defensiv- oder Spezialutilities; der Spielleiter entscheidet. Ausschließlich passive Programme (wie Panzerung und Schleicher) können nicht von Teerbaby-IC angegriffen werden.
Jedesmal, wenn ein Decker eines der auslösenden Utilities einsetzt, würfelt der Spielleiter eine vergleichende Probe zwischen den beiden Programmen. Die Teerbaby-Probe geht gegen einen Mindestwurf in Höhe der Programmstufe des Utility. Der Mindestwurf für die Utilityprobe entspricht der Stufe des Teerbabys.
Gewinnt das Teerbaby die vergleichende Probe, bringt es sowohl sich selbst als auch das Utility zum Absturz. Teerbaby-IC, das auf diese Weise abstürzt, erhöht nicht das Sicherheitskonto des Deckers. Der Decker muß anschließend mit der Operation „Speicherinhalt austauschen" eine neue Kopie des Utility laden.
Gewinnt das Utility die vergleichende Probe, bleibt es erhalten. Der Spielleiter würfelt eine verdeckte Sensorprobe, um zu ermitteln, ob der Decker das Teerbaby entdeckt (siehe **IC lokalisieren**, S. 209).

Während eines Runs fährt Selena eine Systemoperation durch, für die sie ein Analyse-6 fährt. Das Utility löst ein Teerbaby-6 aus, das gleich darauf losgeht. Der Spielleiter würfelt eine Teerbaby(6)-Probe für das IC und eine Analyse(6)-Probe für das Analyseprogramm. Das Teerbaby schafft mehr Nettoerfolge, also stürzen sowohl das IC als auch das Utility ab.

GRAUES IC
Graue IC-Programme greifen unmittelbar das Cyberdeck und die Utilities eines Deckers an. Jeder von Grauem IC verursachte Schaden wirkt sich *permanent* auf die Stufen des Decks aus. Um die ursprünglichen Stufen des Decks wiederherzustellen, müssen beschädigte Chips und andere Komponenten ersetzt werden.

Blaster
Blaster-IC ist aktives IC, das Matrixangriffe auf die gleiche Weise wie Killer-IC durchführt (siehe **Killer**, weiter oben). Panzerung reduziert den Schaden von Blasterangriffen.
Darüber hinaus kann Blaster-IC jedoch das MPCP eines Cyberdecks permanent schädigen, wenn es das Icon des Deckers zum Absturz bringt. Falls Blaster-IC einen Decker auswirft, würfelt man eine Blasterprobe gegen einen Mindestwurf gleich der MPCP-Stufe des Decks. Härte steigert den Mindestwurf, Panzerung hat keine Wirkung. Für jeweils zwei Erfolge, die bei der Blasterprobe fallen, wird die MPCP-Stufe um 1 reduziert. Hierbei ist zu beachten, daß der Decker möglicherweise gezwungen ist, die Stufen seiner Personaprogramme herunterzufahren, wenn das Deck Schaden erleidet, da die Summe ihrer Stufen nicht das Dreifache der MPCP-Stufe übersteigen darf (siehe **Cyberdecks**, S. 206).

Irgendwie ist heute nicht Selenas Glückstag. Das Programm, das sie aus der Matrix geworfen hat, war nicht nur (wie sie hoffte) ein Killer – es war ein Blaster-6-Programm.
Selenas Deck hat MPCP-6 und Härte-2, also würfelt der Spielleiter eine Blaster(8)-Probe. Bei dieser Probe fallen zwei Erfolge – Selenas MPCP-Stufe sinkt also permanent auf 5. Sollte sie wieder auf einen Run gehen, ehe sie den Schaden repariert hat, ist sie gezwungen, ihre Personaprogramme anzupassen – um sicherzustellen, daß die Summe ihrer Stufen den Wert 15 nicht übersteigt.

Ripper
Ripper-IC ist eine Graue Version von Krüppler-IC. Diese aktiven IC-Programme greifen auf die gleiche Weise an (siehe **Krüppler**, S. 227). Aber jedesmal, wenn ein Ripperprogramm eine Icon-Stufe auf Null senkt, wird eine Ripperprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der MPCP-Stufe des Decks gewürfelt (Härte wird zu dem Mindestwurf addiert). Für jeweils zwei Erfolge, die bei dieser Probe fallen, wird die Personastufe permanent um 1 gesenkt. Um den Schaden zu beheben, ist ein Austausch des Personachips erforderlich.
Es gibt vier verschiedene Formen von Ripper-IC: Säure-Ripper, Binde-Ripper, Stör-Ripper und Marker-Ripper. Säure-Ripper, auch unter den Bezeichnungen „Bodstripper", „Häuter" oder „Schmorer" bekannt, greifen die Bodstufe des Decks an. Binde-Ripper, auch unter den Bezeichnungen „Klumpfuß", „Mumie" oder „Fliegenfänger" bekannt, greifen die Ausweichenstufe an. Stör-Ripper, die auch „Blender", „Meißel" oder „Spieß" genannt werden, attakkieren die Sensorstufe. Marker-Ripper, die man auch „Leuchtfarbe", „Flagge" oder „Kreischer" nennt, greifen die Maskestufe an.

Funke
Dieses aktive IC greift auf die gleiche Weise wie Killer an (siehe **Killer**, S. 228). Bringt Funke-IC jedoch die Persona des Deckers zum Absturz, verursacht es eine Überlastung in der Stromversorgung des Decks, die im MPCP des Decks und im Gehirn des Deckers zu einer Reihe von zufälligen Stromschlägen führt. Die Ergebnisse schwanken zwischen einer kleinen improvisierten Elektroschocktherapie und einem tödlichen Schlag.
Dies ist also ein wirklich dunkelgraues IC, das schon an Schwarzes IC grenzt; da es jedoch nicht gezielt körperlichen Schaden anrichtet, wird es technisch als nichtletal eingestuft.
Jedesmal, wenn ein Funke-IC eine Persona zum Absturz bringt, würfelt man eine Funkeprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der MPCP-Stufe des Decks +2. Härte wird zu diesem Mindestwurf addiert. Für jeweils zwei Erfolge, die bei dieser Probe fallen, sinkt die MPCP-Stufe um einen Punkt. Darüber hinaus verursacht der Angriff einen Schaden in Höhe von (IC-Stufe)M beim Decker selbst. Das Schadensniveau steigt für jeweils zwei Erfolge bei der Funkeprobe um eine Stufe. Der Decker leistet diesem Schaden auf die übliche Weise Widerstand. Härte reduziert das Powerniveau dieses Angriffs.

HeadCrash wird von einem Funke-8-Programm aus der Matrix geschleudert. Bei der Funkeprobe fallen zwei Erfolge. Also schmilzt ein Punkt der MPCP-Stufe dahin. Außerdem steigt der Schadenscode für HeadCrash von 8M auf 8S. Heads stofflicher Körper hat Konstitution 4, und sein Deck verfügt über Härte-1. Er würfelt seine Schadenswiderstandsprobe: vier Würfel (seine Konstitution) gegen Mindestwurf 7 (die Funkestufe 8 minus Härte-1). Er erzielt einen Erfolg, der nicht zur Senkung des Schadensniveaus ausreicht. ZACK!

Teergrube
Dieses reaktive IC agiert und attackiert genau wie ein Teerbaby (siehe *Teerbaby*, S. 228). Falls es dem Teergruben-IC jedoch gelingt, ein Online-Utility zum Absturz zu bringen, injiziert es gleichzeitig einen Viruscode in das Cyberdeck, der *alle* Kopien des Utility im aktiven Speicher und der Speicherbank des Decks zerstört. Wenn der Decker nicht gerade ein Backup auf einer Online-Speicherbank hat, ist er das Programm los. Und selbst wenn er ein Backup hat, steht es ihm für den Rest des laufenden Runs nicht zur Verfügung.
Sobald ein Teergruben-IC ein Programm zum Absturz bringt, würfelt man eine Teergrubenprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der MPCP-Stufe des Decks. Härte wird zu dem Mindestwurf addiert. Fallen bei dieser Probe keinerlei Erfolge, wurde der Viruscode besiegt und die Teergrube hat denselben Effekt wie ein Teerbaby, d. h. der Decker kann sein Utility mit Hilfe der Operation „Speicherinhalt austauschen" nachladen. Sollte die Teergrube jedoch auch nur einen einzigen Erfolg erzielen, korrumpiert sie sämtliche Kopien des Programms auf dem Deck. Der Decker kann das Utility erst dann wieder laden, wenn er sich ausstöpselt und das Utility aus einer Quelle außerhalb seines Decks nachlädt (wahrscheinlich von einem Speicherchip).

SCHWARZES IC

Schwarzes IC ist eine Form von aktivem IC, das Proben der Befehlstransaktionen zwischen Decker und Deck nimmt, um dann das ASIST-Interface des Decks mit gefährlichen Biofeedback-Schleifen zu infizieren. Diese Feedback-Schleifen steigern das SimSinn-Signal des Decks auf dieselbe Höhe wie bei einem BTL-Chip mit Überdosis-Intensität. Auf diese Weise kann das Signal die Nervenbahnen des Deckers überlasten und ihn bewußtlos machen, psychologische Störungen auslösen, eine Gehirnwäsche bewirken oder durch Schlaganfall, Herzversagen, Atemlähmung, Arterienerweiterung oder Neurotransmitter-Selbstvergiftung den Tod herbeiführen. Und das ist nur eine kleine Auswahl an möglichen Effekten.

Schwarzes IC im Kampf

Sobald das Schwarze IC einen erfolgreichen Angriff gegen den Decker durchgeführt hat, beginnt es damit, das ASIST-Interface eines Cyberdecks zu korrumpieren – selbst wenn dieser Angriff zu keinem Schaden geführt hat. Bis zu dem Zeitpunkt, an dem das IC diesen ersten Angriff gelandet hat, zählt das Ausstöpseln aus der Matrix als Freie Handlung.

Nach einem Treffer durch Schwarzes IC muß der Decker eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Willenskraft(Schwarze IC-Stufe)-Probe schaffen, um sich noch ausstöpseln zu können. Gelingt ihm die Probe, kann er sich ausstöpseln, doch das Schwarze IC führt trotzdem noch einen weiteren Matrixkampf-Angriff auf ihn durch, ehe die Verbindung unterbrochen wird. Schwarzes IC führt auch dann einen automatischen Angriff durch, wenn ein Freund am Jackpoint den Stecker zieht, sobald das Deck die Aktivität von Schwarzem IC anzeigt.

Letales Schwarzes IC

Letales Schwarzes IC verhält sich im Matrixkampf genau wie ein Killer-IC. Ein erfolgreicher Angriff verursacht jedoch Schaden am Decker und an seinem Icon. Der Schadenscode des IC basiert auf dem Sicherheitscode des Hosts: (IC-Stufe)M bei Blauen und Grünen Systemen und (IC-Stufe)S bei Orangenen und Roten Systemen. Der Schadenscode gilt sowohl für den Schaden beim Decker selbst als auch für den an seinem Icon.

Für jeweils zwei Erfolge, die das IC bei seiner Angriffsprobe erzielt, steigt das Schadensniveau um eine Stufe, jedesmal, wenn Schwarzes IC einen Decker trifft, legt dieser zwei Widerstandsproben ab. Härte reduziert bei diesen Proben das Powerniveau des Schadens. Eine Widerstandsprobe auf seine Konstitution ermöglicht es dem Decker, den körperlichen Schaden zu senken. Der Hackingpool darf für diese Probe nicht herangezogen werden, wohl aber der Karmapool. Als nächstes würfelt der Decker eine Widerstandsprobe auf die Bodstufe seines Decks, um den Schaden an dem Icon zu reduzieren. Das Icon leistet auf die gleiche Weise Schadenswiderstand wie nach dem Angriff durch ein Killer-IC (siehe **Killer**, S. 228). Panzerung schützt das Icon dabei wie üblich.

Die Matrixverbindung des Deckers bleibt selbst dann intakt, wenn das Icon zerstört wird, bevor sich der Decker ausstöpseln kann oder stirbt. In diesem Fall hat das IC die alleinige Kontrolle über die Icon-Bandbreite des Deckers. Dadurch steigt die effektive IC-Stufe um 2. Natürlich kann sich der Decker nun überhaupt nicht mehr wehren, wenn sein Icon abgestürzt ist. Er kann nur noch versuchen, sich auszustöpseln, bevor das IC ihn umbringt. Die Matrixverbindung bricht automatisch zusammen, wenn es dem Schwarzen IC gelingt, den Decker zu töten. Doch bevor das Deck offline geht, erhält das Schwarze IC noch einen letzten Schuß auf das MPCP; es führt diesen Angriff durch wie ein Blaster-IC, seine Stufe zählt dabei *doppelt*. Wenn das IC das MPCP vollständig zerstören kann, löscht es damit auch sämtliche Daten, die vom Decker während des Runs herabgeladen wurden. Das gilt für alle Daten, auch in jeder mit dem Deck verbundenen Speicherbank. Die MPCP-Stufe sinkt auf Null.

Permanente Effekte: Durch letales Schwarzes IC kann es ebenso zu überzähligem körperlichem Schaden kommen wie in anderen Fällen auch. Eine tödliche Wunde führt auch in diesem Fall zu permanenten Schäden (siehe S. 127). Überzähliger Schaden durch letales Schwarzes IC repräsentiert ein gesteigertes Niveau an Hirnschäden. Zusätzlich zu dem permanenten Schaden können als Folgeschäden neurologische Schäden auftreten, die zu Gedächtnisverlust, Halluzinationen, Epilepsie, Phantomschmerzen, Migräne oder ähnlichen Störungen führen. Im Falle eines neurologischen Schadens kann der Spielleiter eigene Regeln für chronische Schädigungen entwickeln. Sollte es jedoch gelingen, den Decker wiederzubeleben, gelten alle üblichen Regeln für Tödlichen Schaden.

Cybersushi, der Konstitution-4 und Härte-1 hat, schnüffelt gerade in einem Rot-8-System herum, als er auf ein Schwarzes IC mit Stufe 10 trifft. Das IC greift an und trifft ihn mit zwei Erfolgen aus der Angriffsprobe. Wir wollen uns an dieser Stelle nicht lange um das Icon sorgen – Cybersushi hat selber genug Schwierigkeiten.

Die beiden Erfolge erhöhen das Schadensniveau von (S)chwer auf (T)ödlich. Cybersushi erleidet einen 10T-Treffer durch das IC! Seine Härtestufe senkt das Powerniveau auf 9, doch angesichts seiner mageren vier Konstitutionswürfel bricht er über diesen Bonus nicht gerade in Begeisterungsstürme aus. Er ergänzt die Konstitutionsprobe mit vier Würfeln aus dem Karmapool und erzielt bei der Widerstandsprobe zwei Erfolge, die das Schadensniveau wieder auf Schwer reduzieren – das war knapp!

Cybersushi kreuzt sechs Kästchen auf seinem Körperlichen Zustandsmonitor an. In der Zwischenzeit zerfetzt das IC sein Icon zu Müllroutinen und erhält die vollständige Kontrolle über seine Icon-Bandbreite.

Bei seiner nächsten Handlung prügelt das IC wieder auf Cybersushi ein. Dessen Icon befindet sich in den ewigen Jagdgründen der Matrix, also erhöht sich die effektive IC-Stufe um zwei Punkte auf 12! Diesmal erzielt es nur einen Erfolg, so daß Cybersushi einem Schaden von 12 S Widerstand leisten muß, der durch seine Härte-1 auf 11 S gesenkt wird – viel Glück, Sushi.

Nichtletales Schwarzes IC

Nichtletales Schwarzes IC funktioniert genau wie letales Schwarzes IC – mit folgenden Ausnahmen: Zunächst verursacht nichtletales Schwarzes IC keinen körperlichen, sondern geistigen Schaden. Decker leisten solchen Angriffen durch Willenskraftproben Schadenswiderstand. Verliert ein Decker durch einen solchen Angriff das Bewußtsein, wird seine Matrixverbindung automatisch abgebrochen und sein Deck geht offline. Trotzdem erhält das nichtletale Schwarze IC einen letzten Schuß auf das MPCP des Cyberdecks und die während des Runs herabgeladenen Daten.

Überzähliger geistiger Schaden, den nichtletales Schwarzes IC verursacht, wird auf dem Körperlichen Zustandsmonitor verzeichnet.

DIE SCHATTEN SEHEN UND ÜBERLEBEN

Egal ob die Charaktere mit schweren Geschützen Vendetten in Straßenschluchten austragen, Feuerbälle schleudern oder mit den Elektronen um die Wette surfen, wer die Schatten überleben und mit der Beute auch zu Hause ankommen will, muß einiges an Hindernissen mit in die Rechnung einbeziehen. Manche dieser Faktoren, beispielsweise das Austricksen von Sicherheitssystemen und das Ablegen von Wahrnehmungsproben, sind für den Shadowrun selbst von Bedeutung, manche andere, wie das Verscherbeln der Beute, die Pflege der Rep und die Sicherung eines gewissen Lebensstils, werden wichtig, wenn der Run vorbei ist.

WAHRNEHMUNG

Der Spielleiter informiert die Spieler normalerweise über alle offensichtlichen Begebenheiten und Geschehnisse in ihrer Nähe. Doch was ist mit den nicht so offensichtlichen Details – wie beispielsweise, ob der Konpinkel da drüben jetzt nur ein Handy in seiner Anzugtasche hat oder vielleicht doch eher einen Taser? Kann der Charakter den sich anschleichenden, unsichtbaren Ork zwar nicht sehen, aber vielleicht riechen?
Um zu bestimmen, was ein Charakter in solchen Situationen mitbekommt, werden Wahrnehmungsproben abgelegt. Die Intelligenz eines Charakters gibt an, wie viele Würfel ihm dafür zur Verfügung stehen.
Der Spielleiter kann auch Wahrnehmungsproben für die gesamte Gruppe ablegen. Dazu ermittelt er den durchschnittlichen Wahrnehmungswert der Gruppe und würfelt für jedes Mitglied einen zusätzlichen Würfel. Solche Gruppenwahrnehmungsproben sollten jedoch nicht in Situationen ablegt werden, in denen es um Überraschungsvorteile geht (siehe **Kampf**, S. 108).
Ein Spieler oder der Spielleiter kann die Wahrnehmungsprobe für jede Situation ablegen, in der es um optische, akustische, Geruchs-, Berührungs- oder Geschmackswahrnehmungen geht. Die normale Mindestwurf für eine Wahrnehmungsprobe beträgt 4, unterliegt jedoch in Abhängigkeit von der jeweiligen Situation verschiedenen Modifikatoren. Die Tabelle **Wahrnehmungs-Modifikatoren** bietet hierzu einige Vorschläge an, die jedoch keinesfalls jede mögliche Situation abdecken, sondern nur als Richtlinie dienen sollen. Falls bestimmten Dingen genaue Zahlen zugeordnet sind, wie beispielsweise im Falle von Waffen die Tarnstufe, geht die Wahrnehmungsprobe gegen diese Zahl als Mindestwurf. Solche Werte befinden sich im Kapitel **Ausrüstung**, S. 270.
Ein einzelner Erfolg bedeutet, daß irgendwer den Braten gerochen hat. Weitere Erfolgsstufen sind in der Tabelle **Wahrnehmungserfolge** (S. 232) aufgeschlüsselt.
In manchen Fällen können den Wahrnehmungsproben die Würfel von ergänzenden Fertigkeiten (S. 97) zugefügt werden, wie beispielsweise Heimlichkeit (Aufmerksamkeit).

WAHRNEHMUNGS-MODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Beobachter ist abgelenkt	+2
Optisch	
Sehr kleines Objekt	+6
Objekt teilweise verborgen	+2
Objekt besitzt leuchtende Farben	–2
Handlung sehr offenkundig	–4
Handlung nicht offenkundig	+4

*Sichtverhältnisse**

	Normal	Lichtverstärker	Infrarot
Vollständige Finsternis	+8	+8/+8	+4/+2
Schwache Beleuchtung	+6	+4/+2	+4/+2
Teilbeleuchtung	+2	+1/+0	+2/+1
Grelles Licht	+2	+4/+2	+4/+2
Dunst	+2	+2/+0	0
Leichter Rauch/ Nebel/Regen	+4	+4/+2	0
Starker Rauch/ Nebel/Regen	+6	+6/+4	+1/0
Thermorauch	+4	+4	+8/+6

Akustisch	Modifikator
Einzelner Schuß	–2
Schallgedämpfter Schuß	0
Salvenfeuer	–4
Schallgedämpftes Salvenfeuer	–2
Vollautomatisches Feuer	–6
Schallgedämpftes vollautomatisches Feuer	–4
Granatendetonation	–8
Gellender Schrei	–2
Ursprung mehrere Zimmer entfernt	+2
Ursprung auf demselben Stockwerk	+4
Ursprung mehrere Stockwerke entfernt	+6
Wahrnehmender verfügt über aktive Gehörverstärkung	Stufe oder –2
Gerüche	
Eindeutiger Geruch	–4
Noch weitere Gerüche vorhanden	+2
Tastsinn	
Extreme Temperaturen (Hitze oder Kälte)	–4
Berührender trägt Handschuhe	+2
Geschmack	
Offenkundiger Geschmack	–4
Schmeckender ist erkältet	+2

* Auf S. 111 unter **Kampf** finden Sie Details hinsichtlich dieser Sichtbedingungen. Wenn vor und hinter einem Schrägstrich jeweils ein Mindestwurfmodifikator angegeben ist, bezieht sich die erste Zahl auf cybermodifizierte Verbesserungen und die zweite auf natürliche Sicht.

WAHRNEHMUNGSERFOLGE

Erfolge	Ergebnis
1	Irgendwas ist da.
2	Irgendwas ist mit Sicherheit da, und der Beobachter hat einen Verdacht, worum es sich handeln könnte.
3	Der Beobachter weiß, von welcher Art das "Ding" ist, und hat eine Vermutung, worum es sich genau handelt.
4+	Der Beobachter weiß, worum es sich handelt, kann aber ohne weitere Untersuchung keine Details erkennen.

SICHERHEITSSYSTEME

Die Sicherheitstechnik ist in den 2060ern zu einer extrem profitablen Industrie geworden. Jeder Konzern, der den Namen verdient, verfügt über ein anständiges Sicherheitssystem, genau wie die meisten Hausbesitzer, kleinen Unternehmen, Verbrecherbosse und Shadowrunner. Es ist unvermeidlich, daß die Charaktere früher oder oder später im Laufe eines Runs mit irgendeiner Art von aktiver oder passiver Sicherheit aneinandergeraten werden. Die folgenden Beschreibungen und Regeln stellen dem Spielleiter die Mittel zur Verfügung, Einbrüche und das Überwinden von Sicherheitsschranken realistischer, herausfordernder und spannender zu gestalten. Mit diesen Informationen kann der Spielleiter entscheiden, wie ein bestimmtes Sicherheitssystem funktioniert, und von den Spielern Schritt für Schritt eine Erklärung der Taktik verlangen, mit der ihre Charaktere es überlisten wollen.

Spieler und Spielleiterwerden schnell feststellen, daß manchen Sicherheitssystemen, insbesondere kombinierten Systemen, ohne Magie praktisch nicht beizukommen ist – und manchmal wird es sogar mit Magie schwierig. Und das ist in Ordnung. An manche Sachen sollten selbst Shadowrunner ihre gierigen Finger nicht so ohne weiteres legen können. Bedenken Sie, daß es mehr Wege gibt, Sicherheitsschranken zu überwinden, als sie physisch zu knacken. Statt physischer, magischer oder technischer Fertigkeiten können die Charaktere Hinterlist und ihren Charme einsetzen, um über ihre sozialen Fähigkeiten an die nötigen Informationen oder Gegenstände zu kommen. Oder sie müssen sich die richtige Person schnappen, eine kleine Vorstellungsrunde mit mehreren häßlichen, scharfen Gegenständen inszenieren und sich den nötigen Paßcode von jemandem holen, der ihn kennt.

In der Welt von *Shadowrun* besitzen viele Konzerne, die die Lizenz zur Bereitstellung von Sicherheitstechnik und -personal haben, auch die Erlaubnis, zur „Selbstverteidigung" letale Gewalt einzusetzen. Dies gilt zwar nicht für alle Sicherheitsunternehmen, doch es wird immer üblicher. Es ist wichtig, zu bedenken, daß viele große Konzerne das Recht der Extraterritorialität besitzen und so auf ihrem Territorium Recht und Gesetz selbst definieren.

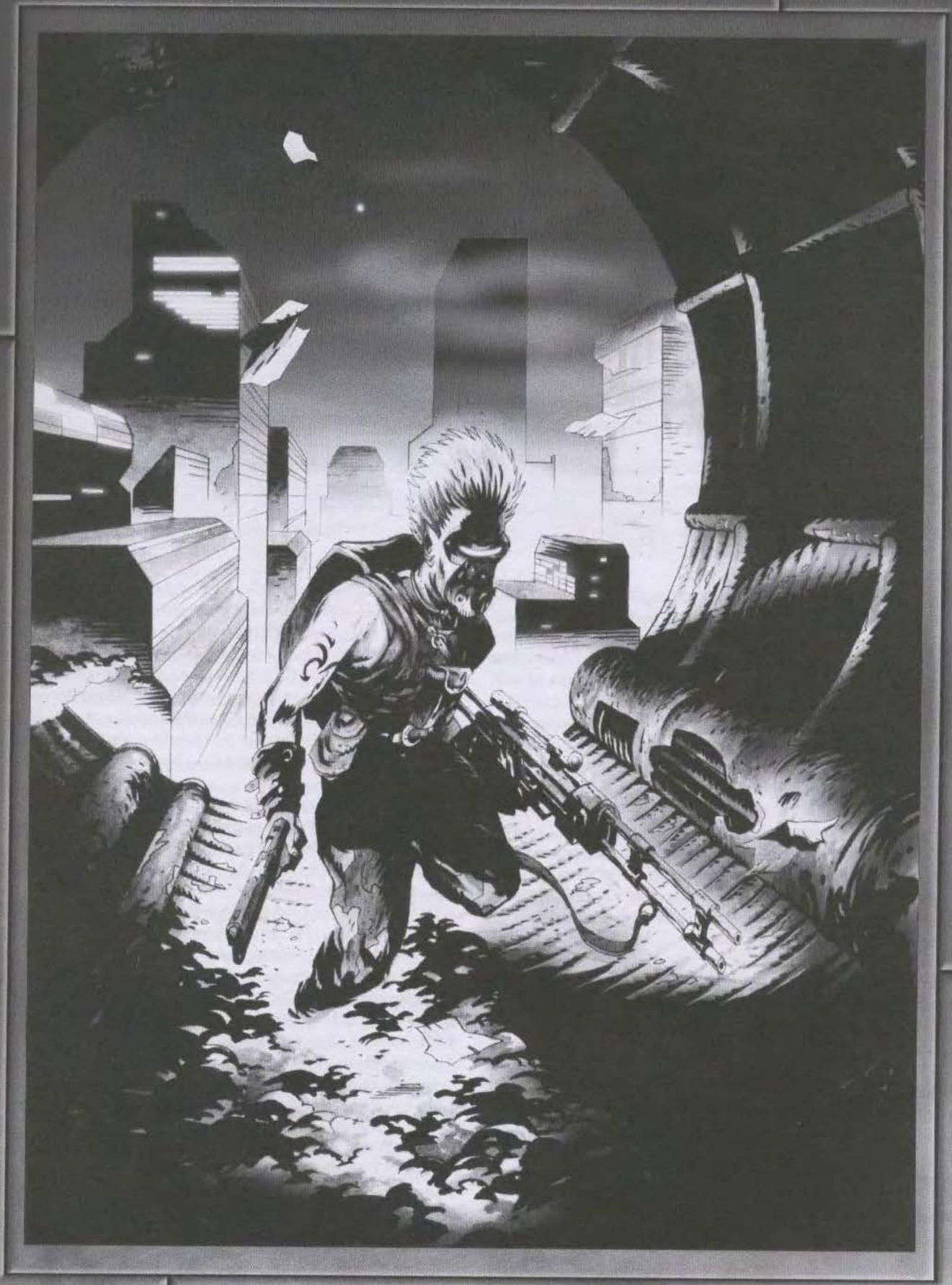
Gut entworfene Sicherheitssysteme können Abenteuer interessanter, spannender und komplexer machen, doch Spielleiter, die weniger komplizierte Runs bevorzugen, können den Vorgang des Einbruchs immer noch über die Würfel abwickeln.

PHYSISCHE SICHERHEIT

Die physische Sicherheit ist der wichtigste Bestandteil jedes Sicherheitssystems. Je weniger zugänglich ein Gelände ist, desto weniger Probleme gibt es mit ungeladenen Gästen. Schon die Beachtung einfacher Prinzipien kann für effektive Sicherheitsvorkehrungen sorgen: Zonen, die auf weitem Raum freie Schußmöglichkeiten und keine Deckung bieten; defensive Landschaftsstrukturierung; strategische Architektur etc. Starke Lichtanlagen können eingesetzt werden, um Eindringlinge zu blenden und die Verteidiger zu unterstützen, und sie können durch Geräusche ausgelöst oder an zeitabhängige Auslöser gekoppelt werden. Manche Konzerne benutzen beispielsweise infrarote Sicherheitsbeleuchtung – unsichtbar für normale Menschen, doch für Wachen, die mit thermographischen Sichtgeräten ausgerüstet sind, taghell.

Natürliche Begrenzungen und Barrieren

Hecken, Baumreihen, dichte Büsche, Hügel usw. sind alles Beispiele für natürliche Barrieren. Wenn diese Barrieren mit Alarmanlagen bzw. verschiedenen Detektoren ausgerüstet werden, stellen sie eine effektive erste Verteidigungslinie dar. Spieler-



charaktere können die Büsche durchqueren, müssen jedoch einen Modifikator von +2 auf alle Heimlichkeitsproben hinnehmen, während sie sich durch sie hindurchzwängen. Solide oder größere Hindernisse müssen umgangen werden.

Künstliche Barrieren
Künstliche Barrieren beinhalten Mauern, Zäune, künstliche Seen und Hügel usw. Die Barrierenstufen der verschiedenen Stoffe sind im Abschnitt **Barrieren** auf S. 124 angegeben. Beachten Sie, daß Feuerwaffen Zäune normalerweise nicht beschädigen können, weil die Kugeln harmlos durch die Maschen hindurchdonnern. Klettern oder Schwimmen erfordert eine entsprechende Athletikprobe.

Elektrische Zäune
Ein Charakter, der einen geladenen elektrischen Zaun berührt, erleidet 4T Schaden wie von einer Schockwaffe (siehe S. 124). Der Charakter muß außerdem eine Willenskraft- oder Konstitutionsprobe gegen Mindestwurf 6 ablegen, um seine Hände von dem Zaun lösen zu können. Wenn er hierbei keine Erfolge erzielt, bleibt der Charakter in Kontakt mit dem Zaun und erhält in seinem nächsten Initiativeabschnitt weitere 4T Schaden. Wenn der Schaden ihn ausknockt, erhält der Charakter ein letztes Mal 4T Schaden, bevor seine Muskeln erschlaffen und er zu Boden fällt. Unabhängig davon, wie viele Schocks der Charakter erleidet oder wann er bewußtlos wird, erleidet er die langfristigen Effekte des Betäubungsschadens.

DRAHTTABELLE

Drahttyp	Wahrnehmungs-Mindestwurf	Schaden* Greifen / Gehen / Rennen	Barrierenstufe**
Stachel	4	3L / 4L / 6L	6
Konzertina	3	4M / 5M / 8M	6
Monofilament	8	7S / 9S / 11S	5

* Stoßpanzerung bietet ihre halbe Stufe (abgerundet) als Schutz gegen diese Art Schaden. Kampfpoolwürfel können zur Schadensabwehr nicht verwendet werden.

** Schaden muß direkt dem Draht zugefügt werden. Drahtzangen verdoppeln die effektive Stärke des Charakters für das Durchschneiden des Drahtes. Es kann eine Stärkeprobe gegen die Barriere abgelegt werden – je zwei Erfolge erhöhen die effektive Stärke des Charakters für das Durchschneiden des Drahtes um 1.

Folgende Modifikatoren gelten für Wahrnehmungsproben, um gespannten Draht zu entdecken:

Situation	Modifikator
Im Gebüsch verborgen	+1 bis +4
Charakter ist abgelenkt / rennt	+2
Beleuchtungsintensität schwankt	Modifikator für die schlimmste Stufe +1

Draht
Natürliche und künstliche Begrenzungen und Barrieren enthalten oft auch offenen oder verborgenen Stacheldraht, Stolperdraht, Monodraht oder Konzertinadraht (geroliter NATO-Draht). Barrierenstufen, Schadenscodes und Grundmindestwürfe für die Wahrnehmung der verschiedenen Drähte sind in der **Drahttabelle** angegeben.

Stolperdraht
Stolperdraht ist ein einfacher, aber wirkungsvoller Weg, natürliche Barrieren auszunutzen. Alle Stolperdrähte besitzen dieselbe Sichtbarkeit wie Monodraht (siehe oben), die meisten verursachen jedoch keinen Schaden, wenn sie ausgelöst werden (mit Ausnahme der Tatsache, daß sie den Alarm auslösen). Der Spielleiter entscheidet, ob Konzerne auch Monodraht als Stolperdraht einsetzen, falls ja, verursacht er den Schaden, der für Monodraht in der **Drahttabelle** angegeben ist, und löst außerdem den Alarm aus.

TECHNISCHE SICHERHEIT
Fast alle Sicherheitssysteme beinhalten Alarmanlagen und andere technologische Sensoren.

Überwachungskameras
Big Brother ist überall und schläft nie. In manchen Gegenden ist es unmöglich, auch nur eine Dose Soykaf auf die Straße zu werfen, ohne daß drei verschiedene Kameras es aufzeichnen und irgend jemand die Patrouille benachrichtigt. Häufig sind die Überwachungsgeräte aufdringlich und offensichtlich plaziert, um Eindringlinge abzuschrecken, doch die moderne Technik ermöglicht auch äußerste Subtilität, zu nicht einmal besonders hohen Preisen. Sowohl Video- wie auch Trideokameras können mit verschiedenen optischen Sensoren ausgestattet werden: Lichtverstärkerfunktion, thermographischer Sicht, Vergrößerungslinsen, Blitzkompensation etc. Viele Kameras sind auch mit Mikrophonen ausgestattet. Durch die problemlose Verfügbarkeit elektronischer Speichermedien wird das meiste Material eine Zeitlang archiviert.
Zum Glück für Shadowrunner ist die ganze Überwachungstechnik meist nur so effizient wie die Person, die vor den Monitoren sitzt. Eine anständige Ablenkung wirkt noch immer Wunder.

Tür- und Fensteralarme
Türen und Fenster sind häufig mit Alarmkontakten verbunden, die unterbrochen werden, wenn die Tür oder das Fenster geöffnet wird. Häufig wird hierdurch ein stiller Alarm aktiviert. Mit den richtigen Werkzeugen ist es jedoch nicht sonderlich schwierig, einen einfachen Tür- oder Fensteralarm auszutricksen. Hierzu sind zwei Schritte notwendig. Zuerst muß der Charakter eine Wahrnehmungsprobe gegen 8 ablegen, um die Position der Alarmkontakte zu bestimmen. Für diesen Test kann Elektronik B/R als ergänzende Fertigkeit benutzt werden. Sobald die Kontakte lokalisiert wurden, kann der Spieler eine Elektronikprobe gegen die Stufe des Systems ablegen. Es gelten die Modifikatoren der Bauen/Reparieren-Tabelle auf S. 95.

Bewegungssensoren
Bewegungssensoren strahlen normalerweise Ultraschallfelder aus und reagieren auf Veränderungen in ihrem Feld, wenn es jemand betritt. Einfache Ultraschalldetektoren (siehe S. 293) können die Präsenz eines Ultraschallfeldes innerhalb von 5 Metern entdecken. Spielercharaktere können Bewegungssensoren überlisten, indem sie sich sehr langsam bewegen, etwa einen halben Meter pro Kampfrunde, und eine vergleichende Heimlichkeitsprobe gegen die Sensorstufe des Gerätes ablegen. Erzielt das System mehr Erfolge, wird der Alarm ausgelöst. Wenn sich

der Charakter schneller als einen halben Meter pro Kampfrunde bewegen will, erhöht das den Mindestwurf um +1 für jeden zusätzlichen Vierteimeter.
Spielercharaktere können außerdem versuchen, die Sensoren zu verwirren, indem sie einen Ultraschallemitter/-detektor einsetzen (siehe S. 293).

MAGSCHLÖSSER
Die primäre Zugangskontrolle in der Sechsten Welt findet mittels Magschlössern statt. Es handelt sich um elektromotorgetriebene magnetische Schlösser, die in verschiedenen Sicherheitsstufen erhältlich sind und mit verschiedenen physischen oder biometrischen Identifikationssystemen kombiniert werden können. Magschlösser können für einzelne Benutzer oder für Benutzergruppen zugänglich gemacht werden. Auf S. 293 befinden sich Details für die verschiedenen Magschloßsysteme.
Magschlösser können verschiedene Identifikationssysteme besitzen. Keypads erfordern, daß die Benutzer einen (alpha)numerischen Code eingeben. Jeder, der nicht in der Lage ist, den richtigen Code einzugeben, erhält keinen Zugang. Das System verzeichnet außerdem die Identität der Person und den Zeitpunkt, an dem sie den Punkt passiert. Kartenleser erfordern hingegen ID-Karten, die eine ID-Nummer enthalten, entweder auf einem Magnetstreifen oder auf einem Mikrochip. Scanner und Spracherkennungssysteme können jegliche Art von Input schnell digitalisieren und analysieren und erlauben allen Inhabern gültiger Muster den Durchgang.

Keypads
Keypadsysteme besitzen Stufen von 0 (gibt's im Radioladen um die Ecke) bis 10 (speziell angefertigte Systeme). Wenn der Charakter den Code nicht kennt, kann er die Anlage nur besiegen, indem er die Hardware neu verkabelt. Dazu sind zwei Schritte nötig: das Abschrauben des Gehäuses und die Manipulation der Elektronik.
Das Gehäuse aufbrechen: Zuerst muß der Runner das Gehäuse entfernen. Dazu ist eine erfolgreiche Elektronik B/R-Probe gegen die Barrierenstufe des Gehäuses vonnöten. Normalerweise entspricht diese Barrierenstufe der Sicherheitsstufe des Keypads. Es ist möglich, ein Keypadsystem einer Stufe in einem Gehäuse einer anderen Sicherheitsstufe zu installieren, doch der Aufwand ist zu hoch, als daß das die Standardprozedur wäre. Normalerweise werden nur High-End-Systeme hier verschiedene Sicherheitsstufen aufweisen.
Der Charakter muß mindestens einen Erfolg erzielen, um das Gehäuse abzubauen. Falls er keine Erfolge erzielt, ist es ihm nicht gelungen, das Gehäuse aufzubekommen. Diese Aufgabe dauert einen Grundzeitraum von 60 Sekunden, und Extraerfolge können diese Zeit reduzieren (siehe **Sich Zeit lassen**, S. 92).
Falls das System mit einem Manipulationsalarm ausgestattet ist, wird dessen Stufe auf seinen Mindestwurf addiert. Antimanipulationssysteme besitzen normalerweise eine Stufe von 1 bis 4. Der Charakter muß mindestens einen Erfolg erzielen, um das System zu umgehen und das Gehäuse zu entfernen. Wenn beim Vorhandensein eines solchen Alarmsystems keine Erfolge bei der Manipulation erzielt werden, wird der Alarm ausgelöst.
Um den Spielern nicht zu viele Informationen zu offenbaren, sollten Sie den Mindestwurf für diese Probe geheimhalten und lediglich bekanntgeben, ob der Versuch erfolgreich war oder nicht.
Manipulation der Elektronik: Sobald das Gehäuse aufgebrochen ist, muß der Charakter sich direkt mit der Elektronik im Inneren beschäftigen und eine normale Elektronikprobe gegen die Systemstufe des Keypads ablegen. Die Probe dauert einen Grundzeitraum von 60 Sekunden, und der Charakter muß wenigstens einen Erfolg erzielen, um den Alarm zu unterdrücken. Weitere Erfolge können zur Reduktion der benötigten Zeit eingesetzt werden. Falls der Charakter keinen Erfolg erzielt, bemerkt der kontrollierende Computer die Manipulation und löst den passiven Alarm aus.
Für beide der obigen Proben gelten die entsprechenden Modifikatoren der **Bauen/Reparieren-Tabelle** (S. 95).
Natürlich stellt die moderne Technik dem ambitionierten Einbrecher für diese Aufgabe ein Hilfsmittel zur Verfügung, den Sequencer. Um den Sequencer einzusetzen, legen Sie eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen der Sequencerstufe und der Stufe des Magschlosses ab. Wenn der Sequencer gewinnt, kann das Schloß geöffnet werden; Extraerfolge reduzieren die Grundzeitraum von zehn Sekunden. Wenn das Magschloß gewinnt, wird der passive Alarm ausgelöst.

Kartenleser
Kartenleser besitzen normalerweise eine Stufe von 1 bis 10 und können mit der gleichen Methode wie Keypads überlistet werden – durch direktes Herumschrauben oder mittels eines Spezialgerätes. Auch die „Eingeweide" des Kartenlesers sind von einem Gehäuse geschützt, das zuerst aufgebrochen werden muß. Der Mindestwurf hierfür beträgt das Doppelte der Stufe des Kartenlesers. Der Grundzeitraum für diese Aufgabe ist 60 Sekunden. Ein Spieler, der das Gehäuse erfolgreich entfernt hat, kann direkt an den Schaltkreisen arbeiten, wie bei einem Keypad, muß jedoch +2 auf den Mindestwurf seiner Elektronikprobe aufschlagen.
Geräte namens Magschloßknacker sind in den Schatten verfügbar und helfen dabei, die Kartenleser zu überlisten (siehe S. 293). Magschloßknacker funktionieren genau wie Sequencer, mit der Ausnahme, daß der Charakter, um sie zu benutzen, das Gehäuse nicht aufbrechen muß.

Scanner
Scanner sind Sicherheitsgeräte, die Fingerabdrücke, Handabdrücke oder sogar Retinabilder einscannen. Physische Scanner besitzen Werte von 1 bis 10, während Retinascanner normalerweise in Stufen von 3 bis 9 verfügbar sind. Clevere Shadowrunner haben zahlreiche Mittel und Wege entwickelt, um an diesen Systemen vorbeizugelangen.
Synthetische Abdrucksdupilkate, zu deren Herstellung die Ab- bzw. Aufnahme eines Originalabdrucks erforderlich ist, haben eine Stufe von 1 bis 8, abhängig von der Technik, mit der das Dupiikat hergestellt wird. Die Kosten für die Materialien eines falschen Abdrucks betragen 200 Nuyen pro Stufe. Charaktere müssen eine erfolgreiche Intelligenzprobe gegen einen Mindestwurf von 3 ablegen, um einen Abdruck abzunehmen, der genau genug ist, um eine brauchbare Fälschung zu ermöglichen. Das Endprodukt ist eine Art „Handschuh" oder Folie, die über die Hand des Trägers paßt.
Finger oder Hände des tatsächlichen Besitzers haben eine Stufe von 8, verlieren jedoch einen Punkt pro Stunde, die sie von ihrem ursprünglichen Eigentümer getrennt sind. Bei entsprechender Pflege und Konservierung kann dieser Verlust auf einen Punkt in drei Stunden gedrückt werden. Diese Richtlinien betreffen ebenso Finger und Hände einer Leiche.
Der Finger- oder Handabdruck einer lebenden Person funktioniert bei einem physischen Abdruckscanner immer.
Für die Doppelnullfraktion von Shadowrunnern gibt es in der Tat auch Retinakopien. Details hierzu auf S. 299.
Um zu bestimmen, ob ein Abdruckscanner den gefälschten Abdruck bemerkt, wird eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen Abdruckstufe und Scannerstufe abgelegt. Wenn der Scanner wenigstens einen Erfolg erzielt, stellt er fest, daß es sich um eine Fälschung handelt, und löst einen passiven Alarm aus.

Charaktere können Scanner genau wie Keypads eliminieren, müssen jedoch einen Modifikator von +4 auf ihren Mindestwurf hinnehmen.

Spracherkennungssysteme

Im Gegensatz zu anderen Scannern oder Erkennungssystemen besitzen Spracherkennungssysteme eine aktive Komponente. Diese Systeme verlangen innerhalb einer bestimmten Zeitspanne eine Antwort der Stimme des autorisierten Benutzers. Wenn innerhalb des Zeitlimits keine gültige Antwort erfolgt, löst das System einen Alarm aus. Es ist sehr schwierig, diese Systeme durch Hardwaremanipulationen zu überlisten, da sich am Punkt der Sicherheitskontrolle quasi nur ein Mikrophon und ein Lautsprecher befinden müssen, während die Schaltkreise des Systems in einem völlig anderen Teil des Gebäudes liegen können. Charaktere können Spracherkennungssysteme nur überlisten, indem sie mit der Stimme eines autorisierten Benutzers „sprechen" – sei es eine Aufnahme, eine andere Simulation oder die echte Stimme.

Spracherkennungssysteme besitzen Stufen von 1 bis 10. Die Technik, mit denen diese Systeme getäuscht werden, variiert von einfachen Diktiergeräten auf Stufe 1 bis zu professionellem Tonstudioequipment auf Stufe 6. Cyberstimmenmodulatoren (S. 301) können ebenfalls eingesetzt werden, um solche Systeme zu überwinden.

Um ein Spracherkennungssystem zu überwinden, muß eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen der Systemstufe und der Stufe des Täuschungsequipments abgelegt werden. Das System, das die meisten Erfolge erzielt, gewinnt. Ein Unentschieden bringt keine Seite weiter, und das System wiederholt seine Anfrage. Der Charakter kann einen weiteren Versuch unternehmen.

DIE SUCHE NACH WAFFEN

Situation	Modifikator
Professionalitätsstufe des Suchenden	
Durchschnittlich / Amateur (Professionalitätsstufe 1)*	+2
Halb trainiert (Professionalitätsstufe 2)*	+1
Trainiert oder besser (Professionalitätsstufe 3 oder 4)*	+0
Für die Suche aufgewendete Zeit	
Flüchtig (sehr schnelles Abklopfen, 1–2 Sekunden)	+2
Flott (schnelles Abklopfen, 3–5 Sekunden)	+1
Standard (6–20 Sekunden)	+0
Gründlich (21–60 Sekunden)	–1
Sehr gründlich (1–2 Minuten)	–2
Praktisch 'ne verdammte Leibesvisitation (3–5 Minuten)	–3
Leibesvisitation	Waffe wird gefunden
Suchender	
ist eingeschüchtert	+2
arbeitet unter normalen Bedingungen	+0
hat die volle Kontrolle	–2

*Bezieht sich auf die Regeln zu den Professionalitätsstufen, S. 248

AKTIVE SICHERHEITSMASSNAHMEN

Sicherheitskonzerne stellen eine breite Palette aktiver Sicherheitsmaßnahmen zur Verfügung, um gegen die Bedrohung durch Eindringlinge vorzugehen. Sie reicht von trainierten Sicherheitsleuten oder sogar Sicherheitsriggern mit Patrouillendrohnen bis zu semiintelligenten Selbstschußanlagen und Sicherungsreaktionen wie der Schließung von Barrieren und Sicherheitstüren. Auch Wachtiere werden eingesetzt, einschließlich abgerichteter paranormaler Wesen und vercyberter Critter.

Es obliegt dem Spielleiter, festzulegen, wie gut ausgestattet und gerüstet die Sicherheitsmaßnahmen einer jeweiligen Anlage sind. Das Schwierigkeitslevel sollte darauf basieren, wie sehr das System eine Herausforderung für die Spielercharaktere sein soll (siehe **Nichtspielercharaktere**, S. 248).

Selbstschußanlagen

Selbstschußanlagen existieren in zwei Arten: „dumm" und „intelligent". Dumme Waffen haiten mit voller Kraft auf ein bestimmtes Areal drauf, in etwa wie eine automatische Sprinkleranlage. Das Ziel eines dummen automatischen Waffensystems ist es, die Luft mit soviel Blei vollzupumpen, daß den Gesetzen der Wahrscheinlichkeit zufolge schon irgend etwas getroffen werden wird. Solche Systeme werden naturgemäß ausschließlich in abgeriegelten Bereichen eingesetzt, in denen nur minimale Chancen existieren, daß versehentlicher kollateraler Schaden entsteht. Diese Systeme feuern normalerweise Geigeschosse.

Dumme Waffen haben einen Standardschußwinkel von normalerweise 180 Grad oder weniger. Ihre Genauigkeit hängt davon ab, wie groß der Anteil der 180 Grad ist, den sie abdecken. Dumme Waffen, die einen Winkel von 60 Grad oder weniger abdecken, verfügen über eine Fertigkeitsstufe von 4. Von 60 bis 120 Grad bleibt ihnen eine Fertigkeitsstufe von 3, darüber sind es bis 180 Grad noch 2. Normalerweise wird für diese Systeme das Äquivalent einer HK227 eingesetzt, die ihre Geschosse mit voller Autofeuerrate abfeuert. Wenn das Ziel innerhalb des Schußfeldes bleibt, sieht es sich jeden Initiativedurchgang (siehe **Der Initiativedurchgang**, S. 102) einem neuen Angriff ausgesetzt. Automatische Selbstschußanlagen setzen einfache Sensoren ein, die melden, ob das potentielle Ziel sich noch im Schußwinkel befindet. Normale Waffen werden fernaktiviert und feuern, wenn ein gültiges Ziel auftaucht.

Inteiligente Seibstschußanlagen, auch autonome Waffensysteme genannt, besitzen ein selektives Zielerfassungssystem. Sie suchen Ziele aus, sind in der Lage, sie zu verfolgen und mit einer angemessenen Schußfrequenz zu überziehen. Autonome Waffensysteme beinhalten hochentwickelte optische Erkennungssysteme wie Lichtverstärkung, thermographische und Ultraschall-Zielsysteme, die mit einem leistungsfähigen Expertensystem gekoppelt sind, das eine taktische Analyse der Gefechtssituation vornimmt. Sie werden meist auf Basis von Sturmgewehren oder leichten Maschinengewehren gebaut, die mit Salvenfeuer oder vollautomatisch schießen (nach Ermessen des Spielleiters). Solchen Waffen stehen mindestens 1000 Schuß Munition zur Verfügung. Sie sind normalerweise auf Dreibeinen montiert (6 Punkte Rückstoßkompensation) und verfügen über einen potentiellen Schußwinkel von 360 Grad. Manche Systeme verfügen sogar über einen vertikalen Motor, der ihnen einen Aufwärtsschußwinkel von bis zu 20 Grad und einen Abwärtsschußwinkel von bis zu zehn Grad ermöglicht.

Diese intelligenten Waffensysteme besitzen eine Fertigkeitsstufe von 6 und haben eine Initiative von 25 + 2W6. Das System ist in der Lage, seine Handlungen nach Bedarf hinauszuzögern. Als Minikanonen-Systeme können diese Waffen bis zu 15 Schuß pro Handlung abfeuern, normalerweise in Dreiersalven. Sie können und werden mehrere Ziele mit einer Handlung angreifen.

MAGISCHE SICHERHEIT

Es gibt eine Vielzahl von Methoden, astrale Eindringlinge an ihrer Tätigkeit – dem Eindringen – zu hindern. Zu den üblichsten gehören gebundene Patrouillengeister und astrale Barrieren wie Hüter (S. 174). Verschiedene paranormale Critter, insbesondere Dualwesen, werden häufig als Wachtiere eingesetzt, da sie sowohl auf astrale wie auch weltliche Ziele anschlagen und in der Lage sind, sie anzugreifen. Es ist außerdem keineswegs ungewöhnlich, daß schützenswerte Anlagen ständig oder wenigstens auf Abruf über Wachmagier verfügen.

MATRIXSICHERHEIT

Die verschiedenen Sicherheitstriggers und Intrusion Countermeasures, mit denen Matrixsysteme geschützt werden, sind im Kapitel **Die Matrix** beschrieben, S. 199. Obwohl viele Sicherheitssysteme verwundbar gegen Matrixeindringlinge sind, die Alarmanlagen abschalten, Videodaten von Kameras verändern und ähnliche Sicherheitsdesaster verursachen können, haben sicherlich ebenso viele Konzerne ihre Lektion gelernt und halten ihre Sicherheitssysteme (oder große Teile davon) streng von der Matrix getrennt.

WAFFENDETEKTOREN

Es ist nicht ungewöhnlich, daß Charaktere versteckte Waffen tragen oder versuchen, Waffen an Sicherheitscheckpoints vorbeizuschmuggeln. Die meisten Konzern- und Regierungsgebäude, gehobene Restaurants, einschlägigen Bars und insbesondere Flughäfen verfügen über Detektionssysteme. Der Spielleiter kann die folgenden Regeln benutzen, um zu bestimmen, ob Charaktere Waffen an ihnen vorbeischmuggeln können. In den meisten Fällen wird es sich um eine Probe gegen die Tarnstufe der Waffe handeln (S. 270).

Automatische Systeme

Es existieren verschiedene technische Systeme, mit denen sich nach Waffen suchen läßt, ob sie nun eine manuelle Suche unterstützen sollen oder diskret in den Rahmen der Haupttür eines Gebäudes eingebaut sind. Das häufigste ist der MagnetAnomalieDetektor (MAD), der normalerweise eine Stufe von 1 bis 4 bei portablen Modellen und 4 bis 9 bei architektonisch verankerten Versionen besitzt. Um zu bestimmen, ob das System eine Waffe entdeckt, würfelt es eine Probe mit seiner Stufe gegen die Tarnstufe der Waffe. Ein Erfolg reicht, um den Alarm auszulösen. Als Spielleiter möchten Sie Ihren Charakteren vielleicht eine Chance geben, eingebaute MAD-Systeme zu bemerken, bevor sie nichtsahnend durch sie hindurchwandern. Normalerweise besitzen diese Systeme eine Tarnstufe von 8, die jedoch im Einzelfall auch höher ausfallen kann.

Manuelle Suche

Hin und wieder werden es selbst die besten Runner nicht vermeiden können, sich einer guten, altmodischen, schrecklichen Abtastung zu unterziehen. Der Spielleiter sollte die folgenden Richtlinien beherzigen, um die Effektivität solcher Durchsuchungen zu bestimmen. Zusätzlich zu den Fähigkeiten der Individuen, die die Suche durchführen, kommt es auf zwei weitere Faktoren an: wieviel Zeit der Sicherheitsmann in die Suche investiert und wie sehr er Erfolg haben will.

In allen Fällen wird eine normale Wahrnehmungsprobe gegen die Tarnstufe der fraglichen Waffe abgelegt. Es gelten die Modifikatoren der Tabelle für die **Suche nach Waffen**, S. 236.

Cyberwaredetektionssysteme

Manche Sicherheitssysteme können auch überprüfen, ob Charaktere Cyberware besitzen. Cyberscanner besitzen normalerweise eine Stufe von 3 bis 9. Auch sie gibt es als portable und eingebaute Systeme (Tarnstufe 8). Wann immer jemand gescannt wird, der Cyberware besitzt, wird mit der Stufe des Detektors gewürfelt. Der Mindestwurf für normale Cyberware ist 3, für Alphaware beträgt er 6. Je mehr Erfolge das System erzielt, desto deutlicher identifiziert es Zweck, Lage und Stufe der Implantate.

DIE BEUTE VERHÖKERN

Der Charakter hat gerade einen optischen Chip aus einer ultrageheimen Kondatenbank bekommen, randvoll mit brandheißen Daten. Im übrigen hat der Charakter den Schlitten eines Execs geknackt und mit nach Hause gebracht, dessen Kofferraum so viel Artillerie enthält, daß sich damit ein kleiner Krieg führen (und gewinnen) ließe. Wie kann er das Gerät zu anständigen Preisen losschlagen, ohne sich daran die Finger zu verbrennen? Wenn ein Team von Shadowrunnern vorher eine Vereinbarung über die „Entsorgung" der Beute getroffen hat, gelten die folgenden Regeln nicht. Falls die Runner jedoch einen Haufen Zeug haben, der für den örtlichen Pfandverleih vielleicht doch ein bißchen zu delikat ist, den sie aber auch nicht behalten wollen (was wohl eher die Regel ist), ist es an der Zeit, einen Hehler zu suchen.

EINEN HEHLER FINDEN

Je nachdem, was die Runner loswerden wollen, können sie durchaus ihre üblichen Straßenconnections benutzen, wie den Schieber oder Taliskrämer ihres Vertrauens. Manchmal sind die Runner jedoch auf die Güte von Fremden angewiesen. Um einen Hehler zu finden, ist eine erfolgreiche Gebräucheprobe (Straße) notwendig. Der Grundmindestwurf beträgt 4 und unterliegt den Modifikatoren der **Hehlertabelle** auf S. 238.

DIE BEUTE

Die meisten Hehler werden erst mal Beute kaufen wollen, die leicht zu verscherbeln ist, bevor sie sich an das haarige Zeug wagen. Ein Hehler wird normalerweise ein folgendermaßen gestaffeltes Interesse haben:

Normale Ausrüstung, einschließlich Waffen, Bekleidung, Panzerung, Fahrzeugen, Schmuck, Credsticks usw.

High-Tech-Beute, einschließlich normaler Daten, Ausrüstung, Forschungdaten etc.

Heiße Ware, einschließlich einmaliger Prototypen, streng geheimer Forschungsdaten, sonstiger einzigartiger Gegenstände, magischer Gegenstände und überhaupt von allem, was großen, bösen Jungs gehört, für die es unersetzlich ist.

Wenn das Team zusammenarbeitet, um einen Hehler zu finden, würfeln Sie mit einer Anzahl von Würfeln, die dem durchschnittlichen Gebräuche (Straße)-Wert der Gruppe plus einem Würfel pro Gruppenmitglied entspricht, gegen einen modifizierten Mindestwurf (der Grundmindestwurf beträgt 4 und unterliegt den Modifikatoren der **Hehlertabelle**). Alle Charaktere, die ihre Gebräuche (Straße)-Fertigkeit zur Gruppensumme beisteuern, müssen bei dem Treffen, bei dem die Beute verscherbelt wird, auftauchen. Wenn einer oder mehrere von ihnen nicht auftauchen, wird der Hehler nervös und weigert sich, den Deal durchzuführen.

Erfolge bei der Probe können auf zweierlei Weise genutzt werden: einmal um die Zeit zu reduzieren, die es dauert, bis ein Hehler gefunden ist, oder um seine finanziellen Mittel zu erhöhen.

Den Hehler hetzen

Normalerweise dauert es zehn Tage, den Hehler zu finden und das Treffen zu organisieren. Charaktere können jedoch Erfolge ihrer Probe darauf verwenden, diesen Zeitraum zu reduzieren, bis auf ein Minimum von einem Tag. Jeder Tag, den sie damit

verbringen, nach einem Hehler zu suchen, erhöht die Chance, daß die früheren Besitzer der Beute auf die Bemühungen der Spielercharaktere aufmerksam werden. Am Ende eines jeden Tages würfelt der Spielleiter mit einer Anzahl von Würfeln, die den bislang verstrichenen Tagen entspricht, gegen einen Mindestwurf von 6. Bei einem oder mehreren Erfolgen haben die bösen Jungs spitzbekommen, was abgeht. Wenn der Spielleiter der Ansicht ist, daß sie das Team jagen sollten, kann er bei dem Treffen mit dem Hehler einen Hinterhalt legen.

HEHLERTABELLE

Situation	Modifikator
Reguläre Connection	–1
Absetzen von Standardausrüstung	–1
Absetzen von Hi-Tech oder anderer wichtiger Beute	+1
Absetzen von heißer Ware	+3
Die Charaktere werden von der Polizei gesucht	+1
Die Charaktere werden von einem Kon oder dem organisierten Verbrechen gesucht	+2
Magische Beute (Foki, Zauberformeln etc.)	+2

Das Geld des Hehlers

Hehler verfügen über begrenzte Mittel; sie sind auch nur gewöhnliche Geschäftsleute, die versuchen, ein paar unehrliche Nuyen zu verdienen. Um die Chancen der Charaktere zu erhöhen, einen guten Preis für ihr Spielzeug zu bekommen, kann das Team Erfolge seiner Gebräucheprobe verwenden, um die finanziellen Mittel des gefundenen Hehlers zu erhöhen. Der Spielleiter würfelt verborgen mit zwei Würfeln und multipliziert das Ergebnis mit 100.000 Nuyen, um die normalen finanziellen Mittel zu bestimmen. Danach multipliziert er das Ergebnis mit der Anzahl der Erfolge, die das Team darauf verwendet, einen Schieber mit mehr Geld zu finden. Das Ergebnis ist die Gesamtsumme, die dem Hehler zur Verfügung steht (von der er sich natürlich keinesfalls ohne beträchtliche Überzeugungsarbeit trennen wird ...).

DAS TREFFEN

Das Treffen kann an einem beliebigen Ort stattfinden. Sobald es läuft, wird eine vergleichende Verhandlungsprobe zwischen einem Charakter und dem Hehler abgelegt. Der Mindestwurf für jede Seite ist die Willenskraft der anderen Seite. Natürlich hegen beide Seiten ein gesundes Mißtrauen füreinander, weshalb jede Seite einem Modifikator von +2 unterliegt. Der Spielleiter legt die Fertigkeitsstufe und die Willenskraft des Hehlers fest.

Von der Verhandlungsprobe hängt der Preis ab, den der Hehler für die Beute der Charaktere bezahlt. Der Grundpreis für die meiste Beute beträgt 30 % des Preises, der im Kapitel **Ausrüstung** angegeben ist, siehe S. 270. Für Beute, die sich nicht in den dort'gen Tabellen befindet, legt der Spielleiter den Preis fest. Die Seite, die die Verhandlungsprobe gewinnt, kann den Preis pro Nettoerfolg um 5 % in ihre Richtung verschieben. Wenn der Hehler gewinnt, sinkt der Preis nicht unter 10 % des Normalwertes. Wenn das Team gewinnt, steigt der Preis nicht über 50% des Grundpreises.

Der Hehler wird fast mit Sicherheit genügend Muskeln mitschleppen, um alle unlauteren Geschäftspraktiken von seiten der Charaktere von vornherein zu unterbinden. Falls die ursprünglichen Besitzer der Beute noch hinter ihr her sind und auf die Charaktere aufmerksam geworden sind, werden sie sich ebenfalls blikken lassen.

SINLOSE EXISTENZEN

Ihre Identität ist etwas, was Shadowrunner sehr ernst nehmen – insbesondere ihre echte. Dank der modernen weitumspannenden omnipräsenten Datennetze ist es möglich, Leute anhand ihres Namens, ihrer SIN und ihrer Geldüberweisungen fast lückenlos zu verfolgen. Da die meisten Shadowrunner gesteigerten Wert auf die Integrität ihrer Privatsphäre legen, führen sie ihre Anonymität ins Extrem.

WAS VERBIRGT SICH HINTER EINER SIN?

SystemidentifikationsNummern (SINs) wurden in den UCAS im Jahre 2036 eingeführt, verbunden mit einer obligatorischen Registrierung jedes Bürgers. Individuen, die sich innerhalb der UCAS aufhalten, ohne eine SIN zu besitzen, gelten als „Bürger auf Probe", was bedeutet, daßsie nicht wählen dürfen und nur wenige bis keine Bürgerrechte besitzen. Heutzutage werden SINs bereits bei der Geburt zugeteilt – vorausgesetzt, daß ein Kind innerhalb eines normalen Krankenhauses geboren wird. Alle anderen führen eine SINlose Existenz, und sofern sie sich nicht registrieren lassen oder verhaftet werden, exisitieren sie offiziell nicht. Es ist möglich, den Antrag auf Registrierung innerhalb der UCAS zu stellen, um eine SIN zu erhalten, doch dazu muß der Bewerber nachweisen, daß er ein bodenständiger, ehrlicher Bürger ist und die UCAS von seiner Eingliederung in die Gesellschaft profitieren können. Für die meisten SINlosen Angehörigen des Sprawls ist das keine Option. Die meisten Regierungen der Welt verfügen über SINs oder ähnliche Systeme und gleichen ihre Datenbanken regelmäßig miteinander ab. Auch Konzerne geben regelmäßig eigene SINs aus, um ihre Angestellten/Bürger zu erfassen.

Die eigentlichen Zahlen einer SIN werden durch eine komplexe Formel bestimmt, die verschiedene persönliche Daten integriert. Aus der SIN können offizielle Stellen ihr Geburtsdatum, Herkunftsland und ihre Initialen ablesen.

Wenn eine SINlose Person verhaftet wird, können mehrere Dinge geschehen. Es ist nicht ungewöhnlich, daß SINlose mißhandelt oder eingesperrt werden (und der Schlüssel weggeworfen wird) oder daß sie auf andere Art und Weise einfach „verschwinden", schließlich erkennt die Gesellschaft ihre Existenz nicht an, weshalb sie ihnen auch keinerlei Rechte oder Schutz zugesteht. Den meisten verhafteten SINlosen wird jedoch eine polizeiliche SIN ausgestellt – mit der sie den Rest ihres Lebens geschlagen sind. Diese SIN findet Eingang in verschiedene polizeiliche Datenbanken und wird mit Bildern, Fingerabdrücken, Handabdrükken und unter Umständen sogar Stimmbildern, Retinascans und Gewebeproben indiziert.

Wenn Ihnen eine SIN fehlt, scheiden viele Aktivitäten, die für normale Bürger selbstverständlich sind, für Sie von vornherein aus. Sie benötigen eine SIN, um einen legalen Job zu bekommen, ein Bankkonto zu eröffnen, eine Wohnung zu mieten etc. Vor allem ist eine SIN für jede Art der legalen Fortbewegung nötig – selbst ein Busticket gibt es nur mit Systemidentifikationsnummer. Selbst diejenigen mit polizeilicher SIN haben Schwierigkeiten, auf diese Weise am Leben teilzunehmen, ohne mit allem belästigt zu werden, was die dunkle Seite der Bürokratie zu bieten hat.

Spieler können bei der Charaktererschaffung festlegen, ob ihre Charaktere eine SIN besitzen sollen oder nicht.

CREDSTICKS UND IDS

Credsticks sind stiftgroße Röhren, die gleichzeitig als Ausweis (ID) und Kreditkarte fungieren. Ein Credstick enthält alle Lizenzen und Genehmigungen einer Person, wie den Führerschein oder einen Waffenschein (siehe **Genehmigungen**, S. 274). Er kann außerdem im Notfall wichtige medizinische Informationen zur Verfügung stellen und verschlüsselte Finger-/Hand-/Retina- und andere Abdrücke enthalten. In der Tat kann der Credstick einer Person ihre wichtigste Verbindung zur Außenwelt sein.

Außer ihrer Ausweisfunktion haben Credsticks primär die Aufgabe, den bargeldlosen Geldtransfer abzuwickeln. Credsticks enthalten verschlüsselte optische Chips, die die Zugangscodes für den Transfer von Geld vom oder auf das Konto ihres Eigentümers enthalten sowie den jüngsten Kontostand.
Um einen Credstick zu benutzen, führt der Benutzer ihn in das Lesegerät beispielsweise eines Ladens ein, das über die Matrix Verbindung zu seinem Geldinstitut aufnimmt und es dem Nutzer erlaubt, Verfügungen über sein Bankkonto zu treffen, um Geld abzuheben oder einzuzahlen. Finanzielle Verschiebungen sind grundsätzlich nur möglich, wenn der Besitzer des Credsticks auch einwandfrei als der berechtigte Eigentümer identifiziert wurde.
Credsticks können auch Transaktionen aufzeichnen, die nicht online durchgeführt werden, müssen jedoch regelmäßig mit dem Finanznetzwerk verbunden werden, um diese Transaktionen zu genehmigen. Sollte dies nicht erfolgen, werden sämtliche nicht-online durchgeführten Transaktionen annulliert und der Credstick verliert seine Funktionalität.
Es gibt fünf Arten von Credsticks, die sich in bezug auf den zur Verfügung stehenden Transaktionsspielraum unterscheiden und die Anforderungen, die an die Identifizierung des Nutzers gestellt werden (siehe die **Credsticktabelle**).

Beglaubigte Credsticks

Ein Beglaubigter Credstick – umgangssprachlich auch Checkstick genannt – ist, ähnlich wie Bargeld oder Inhaberschuldverschreibungen, nicht auf eine bestimmte Person zugelassen und enthält in elektronischer Codierung eine bestimmte Geldsumme. Es ist keine Identifikation nötig, um ihn einsetzen zu können, und er kann von anderen Personen verwendet werden als der, für die er ursprünglich ausgestellt wurde. Banken verlangen normalerweise eine kleine Gebühr für die Ausstellung eines beglaubigten Credsticks. Er kann nicht als ID benutzt werden. Unter Shadowrunnern sind Checksticks eine sehr beliebte Zahlungsform.

GEFÄLSCHTE CREDSTICKS UND IDS

Es ist eine schwierige Aufgabe, einen Credstick zu fälschen. Obwohl der Stick selbst einfach herzustellen sein mag, müssen die auf ihm enthaltenen Hintergrundinformationen in verschiedensten Datenbanken wiederzufinden sein, um ihn zu legitimieren, was wiederum mit großen Schwierigkeiten und Aufwand verbunden ist.
Wenn die Identität eines Credsticks geprüft wird, werden die auf dem Credstick enthaltenen Informationen sofort zueinander in Bezug gesetzt und über ein Dutzend oder mehr Kanäle geprüft. Die Einholung und Überprüfung solcher Querverweise ist eine simple Aufgabe für das internationale Computernetzwerk der Matrix, weshalb es einen extremen Aufwand an elektronischer Manipulation erfordert, eine Identität zu fälschen. Um dies zu erreichen, müßte eine komplette Kredit- und Identitätsgeschichte in zahlreichen offiziellen Datenbanken untergebracht werden, was für Otto Normallohnsklave eine schiere Unmöglichkeit darstellt. Nur ein Experte, der über außerordentlich gute Verbindungen verfügt, kann einen Schwindel von diesen Ausmaßen abziehen. Ganze Schattenorganisationen sind darauf spezialisiert, falsche Identitäten und Credsticks zu verkaufen. Diese Organisationen sind normalerweise an zentralen Matrixknotenpunkten zu finden und treten nur über streng bewachte Kanäle mit der realen Welt in Verbindung.

Allein die Herstellung der Kreditgeschichte und der gefälschte Stick kosten schon Geld. Je höher das vom Kunden geforderte Detaillevel und je vollständiger die Informationen, desto höher die Stufe des Credsticks, und desto höher sein Preis.
Die Tabelle „Die Herstellung eines Credsticks" enthält Informationen über Preise und Verfügbarkeit gefälschter Credsticks. Mindestens die Hälfte der Kosten für die Fälschung des Sticks kassiert der Schieber im voraus.
Sobald er hergestellt wurde, kann der gefälschte Credstick wie ein richtiger eingesetzt werden. Unter den meisten Umständen wird eine gute Fälschung der Verifikation standhalten und als legitim akzeptiert werden. Nur besonders hochentwickelte Verifikationssysteme werden eine Fälschung entdecken.

Gefälschte Credsticks benutzen

Wann immer ein Charakter seinen gefälschten Credstick benutzt, um eine ID-Kontrolle zu bestehen, wird eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen der Stufe des Credsticks und des Sicherheitssystems abgelegt. Die Seite mit den meisten Erfolgen gewinnt. Wenn beide Seiten die gleiche Anzahl von Erfolgen erzielen, instruiert das System den Benutzer, den Inhaber weiter zu befragen. Auf dem Bildschirm des Benutzers tauchen dann mehrere Fragen aus der Kreditgeschichte auf, die der Inhaber korrekt beantworten muß. Wenn der Inhaber eine der Fragen falsch beantwortet, wird der Stick zurückgewiesen. Siehe den Abschnitt **Einsatz von Charisma-Fertigkeiten**, S. 92, wo Sie weitere Informationen zu Verhörproben finden.

LEBENSSTIL DER REICHEN UND DER SCHATTIGEN

Obwohl manchmal der Eindruck entstehen mag, daß Shadowrunner in einer Bar oder in irgendeinem heruntergekommenen Loch leben, besitzt jeder Charakter einen eigenen Lebensstil. Spieler können die folgenden Informationen benutzen, um die Ereignisse auszuarbeiten, die im Leben ihres Charakters zwischen Abenteuern geschehen können, und um bestimmte Spielmechanismen wie Heilung zu beeinflussen (siehe **Kampf**, S. 126).
Der Lebensstil ist ein Maß für die Qualität des täglichen Lebens des Charakters und seine Lebenshaltungskosten, einschließlich Unterkunft, Nahrung, Unterhaltung, Kleidung etc. Er enthält keine Kosten für technische Ressourcen, Waffen, magische Ausrüstung, professionelle Söldlinge und andere größere, jedoch nicht persönliche Posten. Der Spieler und der Spielleiter können zusammen auch Entscheidungen über andere interessante Details tref-

CREDSTICKTABELLE

Credstickart	Verfügungsrahmen	Benötigte Identifikation
Standard	1–5.000 ¥	Paßcode
Silber	1–20.000 ¥	Fingerabdruck
Gold	1–200.000 ¥	Stimmbild
Platin	1–1.000.000 ¥	Retinascan
Ebenholz	Unbegrenzt	Gewebescan

DIE HERSTELLUNG EINES CREDSTICKS

Stufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex
1–4	Stufe x Stufe x 1.000 ¥	Stufe / 24 Stunden	1
5–8	Stufe x 5.000 ¥	Stufe / 72 Stunden	1
9–12	Stufe x 10.000 ¥	Stufe / 14 Tage	1
13+	Stufe x 50.000 ¥	Stufe / 30 Tage	1

fen, die zum Lebensstil des Charakters gehören. Ein Charakter könnte beispielsweise in einem nach außen hin abbruchreifen Gebäude wohnen, innen jedoch genügend Annehmlichkeiten installierten, daß sich seine Wohnung als Luxusapartment qualifiziert. All diese Spielzeuge am Laufen zu halten, die Unterhaltung von Sicherheitsmaßnahmen, die Einrichtung von Wasservorräten, und das alles mit sowenig Aufmerksamkeit wie möglich ist im Monat mindestens so teuer wie eine Suite im Ritz.
Spieler können sich zwischen sechs Lebensstilen entscheiden: Luxus, Oberschicht, Mittelschicht, Unterschicht, Squatter und Auf der Straße. Zwischendurch können sie sich außerdem gezwungen sehen, ein Quartier für längere Zeit im Krankenhaus zu beziehen (siehe unten). Ein Charakter, der einen mittleren oder höheren Lebensstil pflegt, kann Gäste für zehn Prozent seiner eigenen Lebenshaltungskosten unterbringen. Wenn er den Lebensstil des Gastes unter seinen eigenen senkt, muß er nur zehn Prozent der Lebenshaltungskosten des Lebensstils seines Gastes zahlen.

LUXUS
Dieser Lebensstil bietet das Beste von allem, was das Herz begehrt: eine palastartige Bude, jede Menge High-Tech-Spielzeug, die besten Speisen und Getränke, alles, was man sich vorstellen kann. Dazu Personal, Dienstmädchen oder Apparate, die sich um die Pflichten des Alltags kümmern. Man besitzt ein tolles Auto, möglicherweise einen feurigen Sportwagen oder eine Limousine mit Chauffeur. Ob nun in einem großen Haus, einer schnieken Eigentumswohnung oder dem Penthouse eines Spitzenhotels – dies ist das Leben der ganz großen Gewinner, der Top-Manager, der hohen Tiere aus der Regierung oder den oberen Yakuza-Ebenen sowie der Schattenläufer, die die ganz fette Beute gemacht haben.
Kosten: 100.000 Nuyen im Monat und weit, weit mehr!

OBERSCHICHT
Ein Oberschicht-Lebensstil bietet ein geräumiges Haus oder eine ebensolche Eigentumswohnung, gutes Essen sowie die Technik, die das Leben einfach und angenehm macht. Sie besitzen zwar nicht die Annehmlichkeiten der ganz großen Nummern, aber es gibt auch nicht so viele Leute, auf deren schwarzer Liste Sie stehen. Ihr Heim liegt entweder in einer Sicherheitszone oder ist durch ein paar gute und solide Bestechungsgelder geschützt, die an den jeweiligen Sicherheitskonzern oder Gangboß gegangen sind. Ein Haushaltsservice oder ausreichend Technik übernimmt den Großteil der Hausarbeit. Obendrein verfügen Sie über ein Luxus-Pendlerauto. Es ist das Leben der Wohlhabenden auf beiden Seiten des Gesetzes: der mittleren Manager, Senior-Yakuzas etc.
Kosten: 10.000 Nuyen im Monat.

MITTELSCHICHT
Der mittlere Lebensstil ist nicht das Beste, aber noch Welten entfernt vom unteren Ende der Skala. Sie haben ein nettes Haus oder eine ebensolche Eigentumswohnung mit viel Komfort. An das Nutrisoy haben Sie sich längst gewöhnt, und hin und wieder gibt es schließlich auch natürliche Lebensmittel. Der neue Autokoch hat immerhin einen vollen Satz Geschmackstasten. Sie besitzen ein Pendlerauto oder eine Monorailmonatskarte für die erste Klasse. Dies ist der Lebensstil der normal erfolgreichen Lohnarbeiter oder Kriminellen.
Kosten: 5.000 Nuyen im Monat.

UNTERSCHICHT
Auf diesem Lebensstil haben Sie eine Wohnung, und wahrscheinlich belästigt Sie dort auch niemand, wenn Sie die Tür dicht verriegelt halten. Es gibt regelmäßige Mahlzeiten. Das Nutrisoy schmeckt nicht toll, ist aber wenigstens warm. Während der normalen Rationierungszeiten in Ihrem Gebiet haben Sie sogar Strom und Wasser! Wenn Sie verreisen, nehmen Sie die Monorail. Fabrikarbeiter, kleine Gauner sowie andere Leute, die im üblichen Trott feststecken, eben erst angefangen haben oder gerade eine Schicksalsflaute durchleben, sind typische Kandidaten für diesen Lebensstil.
Kosten: 1.000 Nuyen pro Monat.

SQUATTER
Das Leben stinkt, und Sie die meiste Zeit auch. Sie ernähren sich von billigstem Nutrisoy und billiger Hefe, und die zugesetzten Geschmacksstoffe stammen aus einem Tropffläschchen. Sie wohnen in einem zu einer Mietskaserne umgearbeiteten Haus, das in wandschrankgroße Räume unterteilt ist, oder mieten sich vielleicht für die Nacht jeweils ein Abteil in einem Sarghotel. Sie müssen ein öffentliches Dataterm benutzen (falls Sie ein funktionierendes finden), um Anrufe zu machen, zu faxen oder Emails zu verschicken, aber Sie können vielleicht einen Piratensender auf ihrer Trideinheit aus dem Müll entfangen. Nur wer auf der Straße lebt, ist noch ärmer dran als ein Squatter.
Kosten: 100 Nuyen pro Monat.

AUF DER STRASSE
Sie wohnen auf der Straße! Oder in den Abwasserkanälen, den Dampftunneln, abbruchreifen Häusern oder sonstigen Kaschemmen für eine Nacht. Zu essen haben Sie das, was Sie auftreiben können. Sie erinnern sich gerade noch an die Zeit, als Sie regelmäßig gebadet haben. Die einzige Sicherheit, die Sie haben, ist die, für die Sie selbst sorgen. Sie leben auf der untersten Sprosse der Leiter, und hier tummeln sich die Aussteiger und Versager jeder Couleur.
Kosten: Hey, Chummer, nicht alles im Leben ist schlecht. Den Stil gibt's für lau.

IM KRANKENHAUS
Dieser spezielle Lebensstil gilt nur, wenn ein Charakter krank oder verletzt ist. Der Charakter ist an ein Krankenhausbett gebunden, sei es in einem echten Krankenhaus oder an einem privaten Ort, der mit der nötigen Ausrüstung ausgestattet ist. Diesen Lebensstil besitzt man nicht. Sie bezahlen ihn, bis Sie gesund oder pleite sind, je nachdem, was zuerst eintritt.
Kosten: 500 Nuyen pro Tag für Grundversorgung, 1.000 Nuyen für Intensivpflege.

EINHALTUNG LAUFENDER ZAHLUNGEN
Die Charaktere müssen sehen, daß sie jeden Monat ihre Zahlungen leisten, wenn sie ihren Lebensstil beibehalten wollen. Sollten sie ihre Zahlungen verpassen, können sie in Schulden geraten und gezwungen sein, einen niedrigeren Lebensstil anzunehmen.
Jeden Monat, in dem der Charakter seine Zahlungen nicht leistet, würfeln Sie mit einem Würfel. Wenn das Ergebnis höher ist als die Anzahl der aufeinanderfolgenden Monate, in denen keine Zahlungen erfolgt sind, kein Problem. Der Dispokredit (der zu den Kosten des Lebensstils gehört) deckt die fehlenden Mittel. Sobald die nächste Zahlung kommt, ist alles wieder in Butter.
Wenn das Ergebnis gleich oder niedriger als die Anzahl der unbezahlten Monate ist, steckt der Charakter in Schwierigkeiten. Sein Lebensstil wird um eine Stufe herabgesetzt, was bedeutet, daß er aus seinem Heim hinausgeworfen und ein Teil seiner Besitztümer veräußert wird.
Der Charakter hat außerdem Schulden und schuldet irgendwem auch die Kosten für seinen bisherigen Lebensstil. Wenn der Charakter überwiegend gesetzestreu ist, hat er Schulden bei einer Kreditgesellschaft. Wenn er ein Krimineller ist oder sein Lebensstil unterhalb der Mittelschicht liegt, bedeutet Verschuldung, daß

der Charakter bei weniger orthodoxen Kreditgebern in der Kreide steht. Diese Situation kann zu sehr unerfreulichen Diskussionen mit sehr großen Personen über Schuldenmanagement führen. Nachdem der Charakter aus dem Krankenhaus entlassen wird, kann er seine Schulden zurückzahlen. Falls er das nicht kann, gibt es immer noch einen florierenden Markt für frische Körperteile. Die Frage „Soll ich mir das Geld aus den Rippen schneiden, oder was?" sollte man im Jahre 2060 nur mit Vorsicht stellen.

Die Bezahlung einstreichen

Die Entscheidung, wie viele Nuyen ein Shadowrunner für einen Job erhält, ist für den Spielleiter schwierig zu treffen. Als Faustregel kann er sich an den Lebensstilen der Runner orientieren und einem Runner soviel zahlen, daß er damit einen Monat seines Lebensstils bezahlen kann. Um das reale Leben zu simulieren, kann er einen Lohnplan erstellen, der auf den Lebenshaltungskosten des Charakters aufbaut, und diese Summe durch die Dauer des Jobs in Tagen teilen. Diese Grundsumme kann durch Verhandlungsgeschick oder besondere Anreize erhöht werden. Beispielsweise kann vereinbart werden, daß die Charaktere alles behalten können, was sie im Laufe des Runs finden und nicht das Hauptziel des Runs ist, oder sie erhalten Boni für bestimmte Handlungen (Schweigen, einen Rivalen hochgehen lassen etc.). Um die angemessene Bezahlung für einen Run festzulegen, können Sie die Summe der Lebenshaltungskosten der Charaktere bilden und den Durchschnitt berechnen und dann mit der Anzahl der Teammitglieder multipilzieren, die auf den Run geht.

EINEN LEBENSSTIL KAUFEN

Ein Charakter kann einen Lebensstil permanent erwerben, indem er eine Zahlung leistet, die dem Einhundertfachen der monatlichen Kosten entspricht. Für zehn Millionen läßt sich beispielsweise ein Leben im Luxus erwerben. Diese Summe steht für Investitionen, Aktienpakete, Rentenfonds etc. in denen das Vermögen des Charakters verwaltet wird, und aus denen die Zahlungen geleistet werden. Zugegebenermaßen macht es nicht viel Sinn, für 10.000 Nuyen der permanenten Lebensstil eines Squatters zu kaufen, obwohl es sich vielleicht insofern lohnen könnte, als der Charakter einen sicheren Notunterschlupf erwirbt. Es gibt jedoch keine absolute Sicherheit im Leben. Durch die Rache eines Feindes oder durch schieres Pech kann ein permanenter Lebensstil auch wieder verlorengehen. Ein Decker kann Daten einfach ausradieren, und Feinde können Villen in die Luft jagen. Diese Dinge hängen jedoch von der persönlichen Geschichte des Charakters ab, nicht davon, wieviel sich zur Zeit auf seinem Credstick befindet.

Wenn der Spieler will, kann sein Charakter einen permanenten Lebensstil der Mittelschicht oder höher auch wiederverkaufen. Sofern der Charakter mehrere Monate zur Verfügung hat, um einen legalen Verkauf einzufädeln, würfeln Sie mit zwei Würfeln. Multiplizieren Sie das Ergebnis mit zehn Prozent, um zu sehen, welchen Preis der Charakter erzielen kann. Falls der Charakter eine Schattenperson ohne SIN ist, würfeln Sie nur mit einem Würfel. Benutzen Sie ebenfalls nur einen Würfel, wenn der Charakter sein Heim überstürzt verlassen muß und über einen Makler verkaufen muß, weil er selbst auf der Flucht ist.

MEHRERE LEBENSSTILE

Es gibt keine Grenze für die Anzahl von Lebensstilen, die ein Charakter besitzen kann. Jeder Lebensstil wird separat gekauft und nach den normalen Regeln unterhalten. Spieler können einen Lebensstil besitzen, in dem sie Klienten empfangen, einen für Shadowruns, einen, in dem sie sich verstecken, wenn der Druck zu groß ist, und einen, der möglicherweise völlig außerhalb der Schattengemeinde existiert. Die untenstehenden Optionen bieten einige andere Möglichkeiten für die Anwendung von Lebensstilen an.

Zufluchten

Das Leben eines Shadowrunners ist voll von Fallgruben, Doppelspielen und Paranoia. Deswegen sorgen clevere Runner beizeiten dafür, daß ihnen im Notfall Zufluchten zur Verfügung stehen, wo sie warten können, bis Gras über die Leichen gewachsen ist. Charaktere können beliebig viele Zufluchten kaufen, indem sie mehrere Lebensstile erwerben.

Zufluchten können auf verschiedene Art und Weise funktionieren. Da die Charaktere normalerweise nicht dort leben, reicht es vielen Runnern, wenn ihre Zuflucht ein billiges Loch ist, weil sie hoffen, sie eh nie benutzen zu müssen. Normalerweise sind Zufluchten demzufolge Kellerapartments, ehemalige Lagerhäuser, Mietskasernenabteile und andere abgelegene Lokalitäten, von denen die Runner hoffen, daß hier niemand nach ihnen suchen wird. Die Spieler können ihre Zufluchten selbst aufrüsten und nach außen hin denselben billigen monatlichen Lebensstil bezahlen. Zu häufigen Verbesserungen gehören Sicherheitstechnik, Elektronik, gemütliche Einrichtung, Extrawaffen oder Biotechausrüstung.

LEBENSSTILE VON RUNNERTEAMS

Teams von Shadowrunnern können auch gemeinsam einen oder mehrere Lebensstile für das Team erwerben und in verschiedenen Gegenden Zufluchten einrichten, wo sie unterschlüpfen oder Ausrüstung unterbringen können. Anstatt die finanzielle Belastung nur einem Teammitglied aufzubürden, können Teams ihre Ressourcen jederzeit bündeln, um zusätzliche Lebensstile zu finanzieren. Wann immer das Team Geld einstreicht, kann es weitere Zufluchten kaufen und die Unterhaltskosten für bereits existierende bezahlen.

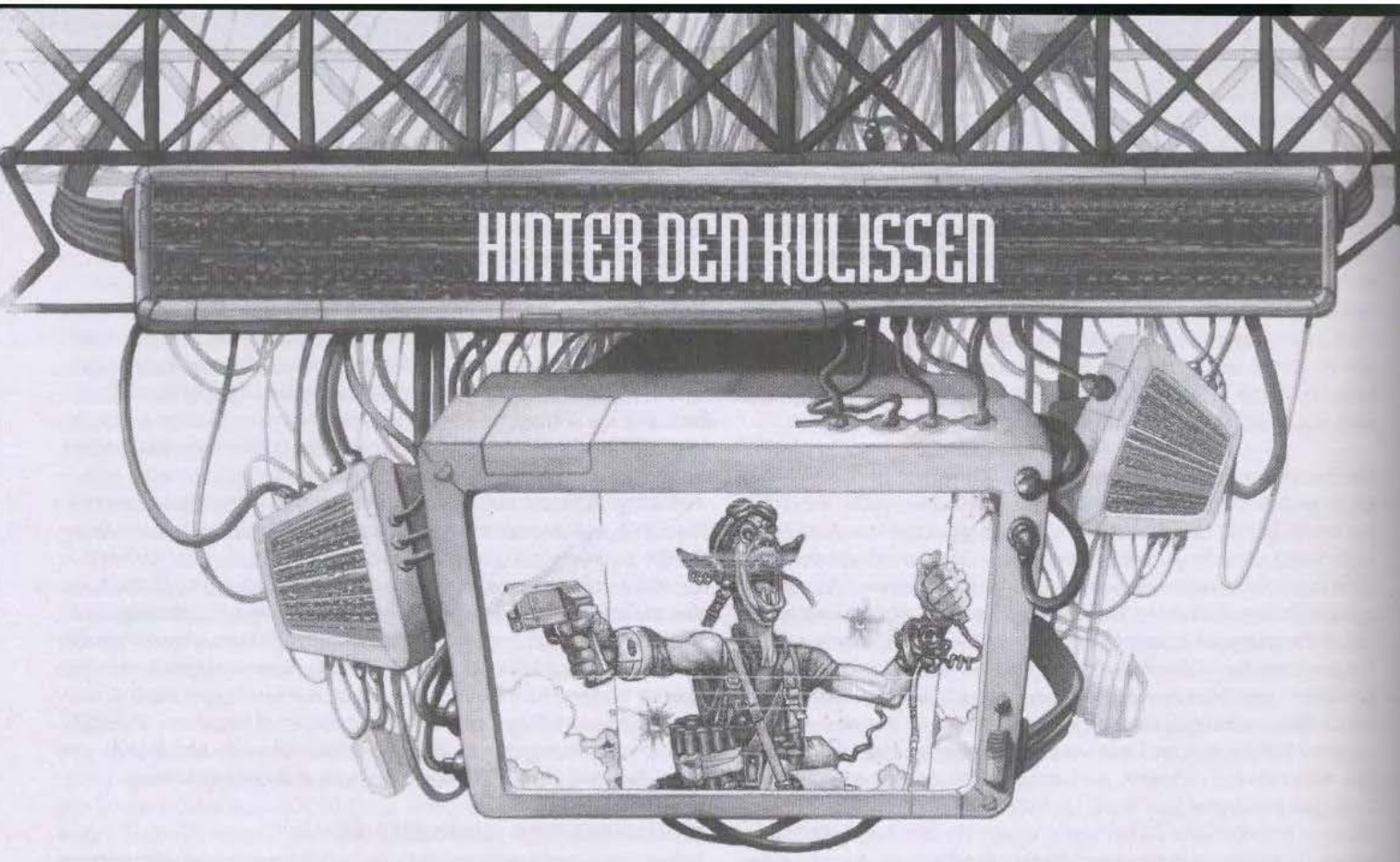
Jeder Charakter sollte mindestens einen eigenen Lebensstil besitzen. Zwei oder mehr Charaktere können zwar zusammenleben, doch genau wie im richtigen Leben kann das zu unerwarteten (und unerwünschten) Komplikationen führen.

Wenn ein Team glaubt, daß es ein fesches Hauptquartier für seine Geschäfte braucht, sollte es dies besser als Gruppe bezahlen, statt die Kosten nur einem Mitglied aufzubürden. Das hat auch den Vorteil, daß keines der Teammitglieder seine Geschäfte zu Hause abwickeln muß.

Falls das Team einen Lebensstil der Mittel- oder Oberschicht erwirbt, wird ein Mitglied des Teams der eingetragene Mieter sein müssen. Im Luxus und der Unterschicht werden keine Fragen gestellt – hier reicht es dem Vermieter, monatlich das Geld einzustreichen, aber wischen Sie nur die Blutflecken weg, bevor sich die Nachbarn beschweren, ja? Für die Mittel- oder Oberschicht werden die Charaktere jemanden mit einer SIN oder einer verdammt guten Geschichte brauchen. Kons vermieten häufig Apartments an Angestellte auf Besuch oder als Zweitwohnsitz, was die Standarderklärung für Runner ist, die nicht in ihrem Mietobjekt leben wollen. Für jeden Lebensstil gilt, daß derjenige, der eingetragener Mieter ist, derjenige ist, der die Probleme bekommt, wenn das Team die Zahlungen ausbleiben läßt.

Selbst wenn das Team Zufluchten für die Gruppe eingerichtet hat, können die Charaktere natürlich noch ihren eigenen Lebensstil führen. Shadowrunner neigen dazu, im höchsten Maße individualistisch (manche sagen, egozentrisch) veranlagt zu sein, und brauchen früher oder später mit Sicherheit eine Zuflucht, die ihre Teammitglieder nicht versehentlich preisgeben können. Außerdem haben verschiedene Teammitglieder verschiedensten persönlichen Kram, den sie unterbringen müssen. Die alte Hütte neben der Bahnlinie mag wunderbar geeignet sein, um ein paar magische Gegenstände aufzubewahren, aber als Lager für Granaten und Sturmgewehre doch ein wenig ungünstig sein.

HINTER DEN KULISSEN



Dieses Kapitel ist in erster Linie für den Spielleiter gedacht, obwohl es auch für Spieler einige nützliche Informationen enthält. Es deckt die Bereiche ab, die primär im Aufgabenbereich des Spielleiters liegen, wie beispielsweise die Handhabung von Nichtspielercharakteren, die Vergabe und den Einsatz von Karma, die Steigerung von Attributen und Fertigkeiten und verschiedene andere Aspekte des Entwerfens und Leitens eines erfolgreichen Abenteuers.

Wie alle Regeln von *Shadowrun* sind auch die folgenden als Richtlinien gedacht. Wenn die Spieler und der Spielleiter nicht damit einverstanden sind, wie eine bestimmte Regel funktioniert, steht es ihnen frei, sie ihren Wünschen anzupassen oder wegzulassen. (Niemand wird spät in der Nacht bei Ihnen klingeln, um festzustellen, ob Sie tatsächlich den hier veröffentlichten Regeln folgen. Das haben wir schon vor Jahren aufgegeben.)

KARMA

In *Shadowrun* ist Karma ein Maß für die Erfahrung, die Charaktere sammeln, wenn sie Abenteuer erleben. Sie erhalten kein Karma dafür, daß sie den Abwasch machen, es sei denn, das Spülbecken befindet sich in einer urbanen Kampfzone. Karma kann eingesetzt werden, um Attribute, Fertigkeiten und spezielle Ressourcen zu verbessern. Karma wird am Ende eines Abenteuers vergeben, aber nicht notwendigerweise nach einzelnen Spielabenden. Der Spielleiter entscheidet, wer Karma erhält und wieviel. Für manche Dinge erhält jeder Charakter in der Gruppe Karma, doch manche Prämien gehen nur an Individuen.

Jedes überlebende Gruppenmitglied erhält Karma dafür, daß es den Run überlebt hat, daß die Mission gelungen ist, und für den Gefahrengrad des Abenteuers. Individuelle Charaktere können Karma für gutes Rollenspiel, mutige Kampfeinsätze, clevere Pläne und Strategien, unverschämtes Glück und andere persönliche Leistungen erlangen.

Sobald es verteilt wurde, wird das Karma in zwei Teile aufgesplittet, das Gute Karma und den Karmapool. Gutes Karma wird von den Spielern eingesetzt, um ihre Charaktere über längere Zeiträume hinweg zu verbessern. Der Karmapool wird eingesetzt, um ihnen den Arsch zu retten, wenn die Kacke am Dampfen ist. Beide werden separat verzeichnet, und das Gesamtkarma sollte ebenfalls aufgezeichnet werden. Alle vergebenen Karmapunkte zählen als Gutes Karma, mit Ausnahme jedes zwanzigsten Punktes, der dem Karmapool des Charakters zugefügt wird. Menschliche Charaktere erhalten jeden zehnten Karmapunkt als Karmapoolpunkt.

Brynn ist ein neuer menschlicher Charakter. Sie beginnt mit einem Karmapool von 1. Nach ihren ersten Runs gibt ihr Spielleiter ihr insgesamt 12 Karmapunkte. Da sie menschlich ist, wird jeder zehnte Karmapunkt zum Karmapoolpunkt. Ihr Karmapool beträgt somit nun 2, ihr Gutes Karma 11. Als sie später 9 weitere Karmapunkte erhält, steigt

Ihr Gesamtkarma auf 21, wodurch ihr Karmapool auf 3 steigt. Ihr Gutes Karma beträgt nun 19 (11+8).
Shetani, ein elfischer Charakter, hat ein Gesamtkarma von 62, ein Gutes Karma von 10 und einen Karmapool von 4. Das heißt, daß sie mit der Zeit 62 Punkte Karma insgesamt angesammelt hat. Jeder zwanzigste Punkt zählte in den Karmapool (Jeder Charakter beginnt mit Karmapool 1) und der Rest (59) ist zu Gutem Karma geworden (von dem sie 49 Punkte für Verbesserungen ihres Charakters ausgegeben hat, womit ihr noch 10 Punkte bleiben).

DIE VERGABE VON KARMA

Charaktere verdienen Karma für das Überleben eines Abenteuers und für bestimmte Ziele, die sie in seinem Laufe erreichen. Der Spielleiter vergibt Karma an alle überlebenden Teammitglieder zu gleichen Teilen. Außerdem bekommen einzelne Charaktere weitere Prämien, sofern sie sie verdient haben.
Karmaprämien werden an Charaktere vergeben, die die Geschichte oder den Spielspaß besonders gefördert haben. Gutes Rollenspiel, Mut oder intelligentes Vorgehen und alles, was an Einsatz über das Pflichtmaß hinausgeht, sollten einem Spieler Extrakarma einbringen. Diese Prämien können sehr hoch ausfallen: Wenn ein Charakter einen schier unglaublichen Run erfolgreich abschließt und dabei mehrere Ziele erreicht, kann seine Gesamtprämie bis zu 10 oder 12 Punkte betragen. Eine Karmaprämie von mehr als 12 Punkten für ein einzelnes Abenteuer ist jedoch sehr unwahrscheinlich.

Gutes Rollenspiel: Vergeben Sie 1 Karmapunkt an Spieler, die ihren Charakter überwiegend gut gespielt haben. Exzellentes Rollenspiel ist 2 Karmapunkte wert. Der Maßstab für gutes Rollenspiel richtet sich danach, worauf der Spielleiter und seine Gruppe besonderen Wert legen. Seien Sie jedoch flexibel. *Shadowrun* soll Spaß machen und kein Lehrgang über methodische Schauspielkunst werden.

Mut: Tapfere und/oder wirkungsvolle Kämpfer sollten 1 Punkt Karma erhalten, 2, wenn sie besonders heroisch waren. Halsbrecherische Dummheit hingegen wird nicht belohnt (hierfür ist das Überleben Belohnung genug, wenn es denn dazu kommt). Handlungen, die diese Prämie rechtfertigen, könnten beispielsweise erbitterte Kämpfe im Astralraum oder der Matrix sein sowie harte Schießereien in der physischen Welt.

Cleverness: Spieler, deren Charaktere eine genïssene Strategie präsentieren, ein kniffliges Rätsel lösen oder einen guten Betrug inszenieren, sollten mindestens 1 Punkt Karma erhalten. Diese Prämie geht auch an Charaktere, die wußten, wann es an der Zeit war, aufzugeben oder den taktischen Rückzug anzutreten, mochte er auch etwas überstürzt sein.

Motivation: Spieler, die die Geschichte vorantreiben oder eine ausgeprägte Motivation an den Tag legen, Probleme zu lösen, können 1 Karmapunkt verdienen. Charaktere, die von sich aus eigene Subplots beginnen, anstatt darauf zu warten, daß der Spielleiter ihnen eine Geschichte in den Schoß fallen läßt, verdienen diese Prämie ganz besonders.

Richtige Zeit / richtiger Ort: Charaktere, die zur rechten Zeit am rechten Ort sind und die dringend benötigte Fertigkeit besitzen, um ein schwieriges Problem zu lösen, sollten 1 Karmapunkt erhalten. Vergeben Sie jedoch keine Karmapunkte dafür, daß der Charakter nur gut gewürfelt hat. Die Prämie sollte an einen Charakter gehen, der eine wichtige Fertigkeit besitzt und weiß, wann seine Zeit gekommen ist. Er sollte nicht vorher gewußt haben, daß er seine Fertigkeit benötigt. Wenn die Spieler wußten, daß sie ein Schloß aufbrechen würden müssen, und einer der Charaktere sich vorher die entsprechende Talentsoft reingeschoben hat, ist das keine erwähnenswerte Leistung. Falls das Team aber in einer Sackgasse unter schwerem Beschuß stand und einer von ihnen in der Gefechtssituation das Schloß aufbrechen konnte – das ist eine andere Geschichte.

Überraschung: Eine überraschende und wirkungsvolle Strategie ist 1 Karmapunkt wert. Ideen oder Handlungen, die die sorgfältig zurechtgelegten Pläne des Spielleiters durchkreuzen, sollten ebenfalls belohnt werden.

Humor und Drama: Ein Spieler, der dafür sorgt, daß die ganze Gruppe vor Lachen vom Stuhl fällt, und dabei noch seinen Charakter ausspielt, verdient 1 Karmapunkt. Wir machen das Ganze schließlich zum Spaß. Wer seine Mitspieler mit hochdramatischen (oder melodramatischen) Darbietungen beeindruckt, sollte ebenfalls 1 Karmapunkt erhalten.

DIE VERBESSERUNG DER CHARAKTERE

Spieler können zwischen Abenteuern Gutes Karma einsetzen, um die Attribute oder Fertigkeiten ihres Charakters zu verbessern. Fertigkeiten und Attribute werden separat gesteigert.

ATTRIBUTE VERBESSERN

Ein Charakter kann körperliche und geistige Attribute um je einen Punkt erhöhen, indem er eine Anzahl von Guten Karmapunkten ausgibt, die der doppelten Stufe des Attributes nach der Erhöhung entspricht. Die Erhöhung der Stärke von 5 auf 6 würde demnach 12 Punkte kosten. Zur Berechnung der Kosten wird der natürliche, nichtmodifizierte Attributwert herangezogen. Charaktere verwenden diese Methode, wenn sie Attribute bis zu ihrer normalen Attributsgrenze steigern (siehe die Tabelle **Attributsgrenzen nach Rassen**, S. 245).
Falls aus irgendeinem Grund die körperlichen oder geistigen Attribute eines Charakters während des Spiels reduziert wurden, können sie durch die Verwendung von Gutem Karma auf diese Weise wieder erhöht werden.
Es gibt Grenzen für die Verbesserungen, die durch Gutes Karma erreicht werden können. Charaktere können weder Essenz noch Magie mit Gutem Karma steigern, selbst wenn sie reduziert worden sind. Auch die Reaktion kann nicht direkt gesteigert werden, sondern muß über die Erhöhung von Schnelligkeit und Intelligenz indirekt erhöht werden.

Überschreitungen der normalen Attributsgrenze

Es ist möglich, daß Charaktere ihre normale Attributsgrenze überschreiten, bis hin zur ihrer maximalen Attributsgrenze. Die maximale Attributsgrenze eines Charakters hängt wie seine normale Attributsgrenze von seiner Rasse ab und beträgt das Anderthalbfache der normalen Grenze (siehe die Tabelle **Attributsgrenzen nach Rassen**, S. 245). Um ein Attribut über die normale Attributsgrenze hinaus zu steigern, muß der Charakter das Dreifache des Wertes bezahlen, auf den das Attribut gesteigert werden soll. Ein elfischer Charakter, der seine Stärke von 6 auf 7 erhöhen wollte, müßte also 21 Gute Karmapunkte ausgeben.
Es sollte die Ausnahme bleiben, daß Charaktere ihre normale Attributsgrenze überschreiten. Wir raten dringend davon ab, eine Gruppe von Supercharakteren zu führen, deren normale Attributswerte an der maximalen Attributsgrenze kratzen.

FERTIGKEITEN VERBESSERN

Spieler können außerdem Fertigkeitsstufen verbessern und neue Fertigkeiten lernen. Da Fertigkeiten mit Attributen verbunden sind, basieren die Kosten dafür nicht nur auf der bisherigen Fertigkeitsstufe, sondern auch auf dem natürlichen Attribut. Die Kosten für die Verbesserung von Aktionsfertigkeiten unterscheiden sich außerdem von den Kosten für die Steigerung von Wissens- oder Sprachfertigkeiten. Die Kosten in Gutem Karma sind

in der Tabelle für die **Steigerung von Fertigkeiten** angegeben. Multipilizieren Sie den angegebenen Wert mit der neuen Stufe (abrunden), um den Endpreis zu bestimmen.
Der Preis der Fertigkeitsverbesserung in Gutem Karma wird zur Zeit der Erhöhung festgelegt. Da Attribute mit der Zeit steigen oder fallen können, kann der Verbesserungspreis mancher Fertigkeiten zu verschiedenen Zeiten variieren. Es gibt keine Rückerstattungen von Gutem Karma, sollte der Preis zwischenzeitlich wieder fallen. Die Zahlung des Karmas hängt allein von den aktuellen Bedingungen ab.
Wenn sich Grundfertigkeiten erhöhen, steigen nicht automatisch auch Spezialisierungen. Diese müssen separat erhöht werden, wobei der Preis hierfür auch von dem mit ihnen verbundenen Attributswert abhängig ist, und von der Tatsache, ob sie Aktions-, Wissens- oder Sprachspezialisierungen sind. Der Preis für die Verbesserung von Spezialisierungen erscheint auf der Tabelle für die **Steigerung von Fertigkeiten**. Eine Spezialisierung kann das Doppelte ihrer Grundfertigkeit nicht überschreiten (mit Ausnahme von Spezialisierungen der Stufe 3 und der entsprechenden Grundfertigkeit auf Stufe 1). Sollte dies nach einer Erhöhung der Fall sein, muß zuerst die entsprechende Grundfertigkeit gesteigert werden, bevor die Spezialisierung weiter erhöht werden kann.
Wie bei Grundfertigkeiten gibt es auch bei Spezialisierungen keine „Rückerstattungen" von durch Attributsschwankungen „zuviel" gezahltem Gutem Karma.

Iris besitzt die Aktionsfertigkeit Pistolen 3, mit einer Spezialisierung auf die Beretta 101T auf Stufe 5. Das zu Pistolen gehörige Attribut ist Schnelligkeit – Iris besitzt Schnelligkeit 4. Um ihre Grundfertigkeit Pistolen auf 4 zu erhöhen, müßte Iris 6 Punkte Gutes Karma ausgeben (4 x 1,5). Wenn sie es später auf 5 erhöhen wollte (höher als Schnelligkeit 4), müßte sie 10 Punkte Gutes Karma bezahlen (5 x 2). Vermutlich wird sie erst ihre Schnelligkeit erhöhen wollen.
Wenn Iris sich statt dessen entscheidet, ihre Spezialisierung auf Beretta 101T auf 6 zu erhöhen, würde sie das 6 Punkte Gutes Karma (6 x 1) kosten.

NEUE FERTIGKEITEN ERLERNEN

Neue Fertigkeiten können auf einer Stufe von 1 erworben werden, für 1 Guten Karmapunkt. Neue Fertigkeiten kosten grundsätzlich 1 Punkt, egal ob es sich um Aktions-, Wissens- oder Sprachfertigkeiten handelt. Weitere Steigerungen werden nach den obigen Regeln abgewickelt.
Ein Charakter kann nur eine Spezialisierung erlernen, wenn er auch über die Grundfertigkeit verfügt. Um eine Spezialisierung zu beginnen, muß die Spezialisierung auf einer Stufe gekauft werden, die 1 Punkt über der Stufe der Grundfertigkeit liegt. Die Erschaffung oder Steigerung einer Spezialisierung hat nicht zur Folge, daß die Grundfertigkeit sinkt. Um die Spezialisierung zu verbessern, gelten die obigen Regeln. Es können mehrere Spezialisierungen einer Grundfertigkeit nebeneinander existieren, bis zu einer maximalen Anzahl in Höhe der Grundfertigkeitsstufe.

Brick besitzt Heimlichkeit auf 5 und Schnelligkeit 6. Er entscheidet sich, eine Spezialisierung von Heimlichkeit zu erlernen, und wählt Schleichen. Um die Spezialisierung zu beginnen, muß er Schleichen auf einer Stufe erwerben, die 1 Punkt über seiner Grundfertigkeit liegt (5+1=6), als hätte er bereits Schleichen 5 und würde es lediglich erhöhen. Mit anderen Worten: er muß den Preis für Schleichen 6 bezahlen, der (6 x 0,5 =) 3 Punkte Gutes Karma beträgt. Wenn er es später noch einmal erhöhen will, würde es ihn (7 x 1=) 7 Punkte kosten, da er es über seine Schnelligkeit erhöhen würde. Statt dessen entscheidet sich Brick, eine zweite Spezialisierung auf Wachsamkeit zu erwerben, die ihn auch 3 Punkte Gutes Karma kostet. Er besitzt jetzt Heimlichkeit 5 (Wachsamkeit 6, Schleichen 6).

TRAINING

Spielleiter sollten es nicht gestatten, daß Charaktere einfach ihr Karma ausgeben und beinahe über Nacht weit mächtiger werden. Realistischerweise sollten Charaktere trainieren und/oder üben müssen. Möglicherweise müssen sie sogar einen Lehrmeister aufsuchen, um eine Fertigkeit zu verbessern (siehe **Unterricht**, S. 95).
Es liegt im Ermessen des Spielleiters, wie die Anforderungen für das Erlernen neuer Fertigkeiten und die Verbesserung bestehender Fertigkeiten und Attribute mit dem individuellen Stil der Gruppe zu vereinbaren sind. Das Training kann zu einer einfachen Probe gemacht werden, in der die Fertigkeit erfolgreich angewandt werden muß, um zu sehen, ob sie erlernt oder verbessert werden kann. Der Mindestwurf für eine solche Probe wäre die doppelte Fertigkeitsstufe, die der Charakter zu erreichen sucht. Wenn der Charakter die Fertigkeit nicht besitzt, müßte

ATTRIBUTSGRENZEN NACH RASSEN
Normale Attributsgrenze (Maximale Attributsgrenze)

	Elfen	Zwerge	Orks	Trolle	Menschen
Konstitution	6 (9)	7 (11)	9 (14)	11(17)	6 (9)
Schnelligkeit	7 (11)	6 (9)	6 (9)	5 (8)	6 (9)
Stärke	6 (9)	8 (12)	8 (12)	10(15)	6 (9)
Charisma	8 (12)	6 (9)	5 (8)	4 (6)	6 (9)
Intelligenz	6 (9)	6 (9)	5 (8)	4 (6)	6 (9)
Willenskraft	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)

STEIGERUNG VON FERTIGKEITEN

Grundfertigkeit

Neue Fertigkeitsstufe ist ...	Aktion	Wissen/Sprachen
geringer oder so hoch wie die Attributsstufe	1,5	1
weniger als das Doppelte der Attributsstufe	2	1,5
mehr als das Doppelte der Attributsstufe	2,5	2

Spezialisierung

Neue Fertigkeitsstufe ist ...	Aktion	Wissen/Sprachen
geringer oder so hoch wie die Attributsstufe	0,5	0,5
weniger als das Doppelte der Attributsstufe	1	1
mehr als das Doppelte der Attributsstufe	1,5	1,5

er über das Fertigkeitenschema auswelchen. Ein Lehrer kann seinem Schüler nach den Unterrichtsregeln Extrawürfel verschaffen. Das Gute Karma wird erst ausgegeben, nachdem diese Probe erfolgreich abgelegt wurde.

Alternativ könnte das Erlernen oder die Verbesserung von Fertigkeiten voll ausgespielt werden und vielleicht sogar Basis für ein Abenteuer werden, in dem ein Charakter das ganze Team im Sog seiner persönlichen Ziele mitreißt. Vielleicht ist der Lehrer des Charakters Ziel einer feindlichen Konzernextraktion geworden, oder das Totem des Charakters verlangt eine Queste, bevor es seine Fähigkeit zum Beschwören von Geistern erhöht. Der Spielleiter ist gehalten, kreativ zu werden und die Verbesserung von Charakteren zu einem interessanten und integralen Bestandteil des Spieles zu machen.

KARMAPOOLS

Der Karmapool eines Charakters reflektiert sein gesammeltes „Glück". Karmapoolpunkte verschaffen erfahreneren Charakteren einen Vorteil gegenüber weniger erfahrenen Charakteren, frei nach der Maxime „Jugend und Geschick sind immer weniger wert als Alter und Verrat". Jedenfalls läuft es darauf hinaus, daß der Karmapool das ist, was Ihnen im Zweifelsfall den Arsch rettet.

Ein Zwanzigstel (bzw. ein Zehntel bei Menschen) der Karmapunkte, die ein Charakter einheimst, gehen in seinen Karmapool. Der Karmapool funktioniert nicht wie andere Pools, sondern besitzt verschiedene Anwendungen und Kosten (die unten beschrieben werden). Viele Anwendungen des Karmapools sind auf besondere Situationen zugeschnitten und greifen in anderen Fällen nicht.

Da der Karmapool das schicksalhafte Glück reflektiert, frischter *nicht* wie andere Pools jede Kampfrunde auf. Statt dessen frischt der Karmapool in Abständen auf, die vom Spielleiter bestimmt werden. Leitlinie dafür sollte jede „Szene" innerhalb der Geschichte des Spiels sein. Das kann auf alle 24 Stunden Spielzeit hinauslaufen, oder es kann eine Sache von Stunden oder Tagen sein. In den meisten Fällen sollte der Karmapool auf jeden Fall zu Beginn eines Spielabends auffrischen und wird nicht vor Beginn der nächsten Session erneut auffrischen.

Der Spielleiter kann diese Zeiträume an die Erfordernisse seiner Kampagne und seine spezielle *Shadowrun*-Welt anpassen. Charaktere können nicht nur Glück, sondern auch Pech haben, was bedeuten kann, daß ihr Karma sie eine Zeitlang auch mal im Stich läßt. Oder das Abenteuer, in das sie momentan verwickelt sind, besteht aus einer Reihe von Begegnungen, in denen die Charaktere Luft holen und die Situation neu einschätzen können, bevor sich die Ereignisse wieder überstürzen, was ein teilweises oder vollständiges Auffrischen des Karmapools zur Folge haben könnte. In manchen Situationen kann der Spielleiter den Karmapool einzelner Charaktere sogar schneller auffrischen lassen. Der Karmapool eines Charakters beispielsweise, der sich am Rande des Todes befindet, könnte erst dann wieder auffrischen, wenn er wieder geheilt ist, während der Karmapool eines Charakters, der in Saft und Kraft steht und einen halsbrecherischen Stunt nach dem anderen absolviert, schon deutlich früher auffrischen könnte.

Manchmal legen die Regeln fest, daß ein Charakter Karma *verheizen* muß. In solchen Situationen muß ein Charakter einen Karmapoolpunkt permanent ausgeben. Ziehen Sie dann den Punkt für immer ab, verheizte Karmapoolwürfel frischen *nicht* wieder auf.

MISSLUNGENE WÜRFE WIEDERHOLEN

Ein Spieler kann 1 Punkt seines Karmapools verwenden, um alle Würfel einer Probe, die keinen Erfolg erzielt haben, neu zu würfeln. Wenn beispielsweise ein Spieler mit vier Würfeln würfelt und zwei Erfolge erzielt, könnte er die anderen beiden noch einmal würfeln. Falls der Spieler mehrfach die Nichterfolge neu würfeln möchte, entsprechen die Kosten dafür der Anzahl seiner Neuversuche. Es kostet einen Karmapoolpunkt, um die Nichterfolge einmal neu würfeln zu können, doch der zweite Neuversuch würde schon zwei Punkte kosten (also insgesamt drei Punkte). Der dritte Neuversuch würde den Spieler drei Punkte kosten, insgesamt also sechs. Sobald ein Würfel einen Erfolg erzielt, kann er nicht mehr neu gewürfelt werden.

Dodger versucht, das Gehäuse eines Magschlosses aufzubrechen, während seinem Team die Kugeln um die Ohren pfeifen. Seine Fertigkeitsstufe in Elektronik B/R beträgt 5, sein Mindestwurf ist 8. Bei der Probe zeigen die Würfel 1, 2, 5, 5, 8. Er braucht mindestens vier Erfolge, um die Zeit zu reduzieren, weshalb er einen Karmapoolpunkt ausgibt und die vier Mißerfolge neu würfelt. Diesmal fallen 3, 4, 4, und 9 – insgesamt also schon zwei Erfolge. Er gibt zwei weitere Karmapoolpunkte aus (insgesamt jetzt schon drei), um die drei verbleibenden Mißerfolge neu zu würfeln, und erhält 2, 2, 4. Autsch! Er beißt in die saure blaue Bohne und gibt noch drei weitere Karmapoolpunkte aus (jetzt insgesamt sechs), um die verdammten drei Mißerfolge noch mal zu würfeln, und betet, daß er endlich die beiden Erfolge erzielt, die er braucht.

EINEN PATZER AUSBÜGELN

Karma kann einem Charakter dabei helfen, den schlimmsten Konsequenzen der Regel der Eins zu entgehen (siehe S. 38). Wenn alle Würfel eines Wurfes 1 zeigen, hat das normalerweise einen katastrophalen Mißerfolg zur Folge. Mit einem Karmapoolpunkt kann der Charakter in diesem Fall zwar nicht neu würfeln, kann das Desaster jedoch zu einem einfachen Mißerfolg machen. Danach können keine weiteren Karmapoolpunkte investiert werden, um die Mißerfolge neu zu würfeln.

OFFENE WÜRFE ERHÖHEN

Wenn ein Charakter mit dem Ergebnis eines offenen Wurfes nicht zufrieden ist, kann er Karmapoolpunkte ausgeben, um erneut zu würfeln. Um einen Würfel neu zu würfeln, muß er einen Karmapoolpunkt ausgeben, der zweite kostet alleine zwei Punkte (insgesamt drei), der dritte weitere drei (insgesamt sechs) etc.

WÜRFEL KAUFEN

Ein Spieler kann einen Karmapoolpunkt ausgeben, um einen weiteren Würfel für eine Probe zu kaufen, bis zu einem Maximum der Würfelanzahl, die er bereits von seiner Attributs-, seiner Fertigkeits- oder einer sonstigen Stufe her einsetzt (der Einsatz von anderen Poolwürfeln zählt hierzu nicht). Diese Karmawürfel funktionieren wie normale Würfel. Der Spieler kann auch mehrere Würfel kaufen. Dann kostet der zweite Würfel wiederum zwei Punkte (insgesamt drei), der dritte drei (insgesamt sechs) usw.

ERFOLGE KAUFEN

Ein Spieler kann Erfolge kaufen, indem er 1 Karmapunkt pro Erfolg verheizt. Dies geht jedoch nur, wenn er bei seiner Probe regulär mindestens einen normalen Erfolg erzielt. Verheizte Karmapoolpunkte sind für immer verloren.

AUSGEDEHNTE HANDLUNGEN

Der Spielleiter kann es den Charakteren auch erlauben, Karmapoolpunkte für zeitintensive Handlungen wie das Schreiben von Matrixprogrammen, die Zauberforschung, Verzauberungen oder andere Aktivitäten auszugeben, die Stunden, Tage oder sogar noch längere Perioden andauern.

JAVIER RIVERA 1993.

Der Charakter muß seiner Fertigkeitsprobe Karmapoolwürfel zuweisen, bevor er die ausgedehnte Handlung beginnt, selbst wenn die nötige Probe erst am Ende des Zeitraums abgelegt wird. Außerdem frischt der Karmapool nicht mehr auf, bis die Handlung abgeschlossen ist.

METAMENSCHLICHE VARIATIONSTABELLE

2W6	Attributspunkte (Summe)
2	-4
3–4	-2
5–7	–
8–9	+2
10–11	+4
12	+8

EXTREM ABARTIG SCHLIMME STUNTS

Wenn der Spielleiter es zuläßt, kann ein Spieler sich entscheiden, den Mindestwurf einer extrem schwierigen und spektakulären Handlung zu senken, indem er Karmapoolpunkte permanent verheizt. Die Menge der verheizten Punkte entspricht dem Faktor, um den der Mindestwurf sinkt. Wir empfehlen, daß diese Regel erst ab Mindestwürfen von 12 oder mehr eingesetzt wird. Ein Mindestwurf kann auf diese Art höchstens auf 8 reduziert werden.

Saigon-Sam will mit einem echt legendären Stunt in die Runnergeschichte eingehen. Er versucht, seine Kumpel zu retten, die gerade von einem Ork in einem Hubschrauber mit einem Maschinengewehr ausradiert werden sollen. Der Hellkopter ist zufällig gerade auf einer Höhe mit dem Dach, auf dem Sam hockt, und Sam will einen Hechtsprung vom Dach und auf den Hellkopter hinlegen und dabei den Schützen aus dem Kopter kicken – und selbst nach Möglichkeit auch in dem Heli landen. Der Spielleiter sieht sich die Distanz des Sprunges an, kalkuliert die entsprechenden Mindestwurfmodifikatoren, schüttelt den Kopf und teilt Sams Spieler mit, daß der Mindestwurf für seine komplett lebensmüde Aktion 18 ist. Sam weiß, daß das der Moment ist, in dem er unsterblich werden kann (sei es als Held oder als Idiot), und außerdem befindet sich schließlich seine Freundin als Geisel an Bord des Kopters (oh, hatten wir das noch nicht erwähnt?). Er entschließt sich, seinen Karmapool zu verheizen, um den Mindestwurf zu drücken. Er hat nur 7 Punkte im Karmapool und entscheidet sich, sie komplett zu opfern. Damit sinkt sein Mindestwurf auf 11. Er würfelt seine sechs Würfel Athletik und erhält 1, 3, 4, 5, 8 und 11. Er schafft es! Der Orkschütze, vollkommen verdattert, ist auf den Kick, der ihn gen Asphalt befördert, absolut unvorbereitet und rast schreiend in die Tiefe. Sam rutscht zwar ab, kann sich jedoch an einer der Kufen festhalten. Er hat das Spiel gewonnen, und die Straßen werden voll von den Geschichten über den verrückten Runner sein, der ganz alleine einen Hellkopter ausgeschaltet hat.

DIE HAND GOTTES

Die Hand Gottes ist die zweite optionale Karmapoolregel. Mit dieser Regel können Spielercharaktere ihr gesamtes Karma – sowohl Gutes Karma wie den kompletten Karmapool – auf einen Schlag permanent ausgeben.

Diese Regel ist für wirklich *extreme* Situationen gedacht, in denen keine andere Möglichkeit besteht, den Charakter zu retten – beispielsweise, wenn das große Scharfschützengewehr kick macht und der Charakter schon anfängt, das Licht am Ende des Tunnels zu sehen. Diese Anwendung des Karmas repräsentiert einen göttlichen Eingriff – das Große Schicksalsrad entscheidet, daß die Zeit des Charakters auf der blauen Kugel noch nicht abgelaufen ist, und reißt ihn aus den Klauen des Todes zurück. Spielleiter können dieses Phänomen mit jeder Begründung erklären, die ihnen gefällt, von bloßem Zufall bis hin zum Einschreiten von Totems oder sonstigen Gottheiten.

Um die Hand Gottes einzusetzen, muß der Charakter wenigstens einen Karmapoolpunkt besitzen. Wenn er all sein Karma verheizt, um dem sicheren Tod zu entgehen, sind diese Punkte für immer verschwunden. Der Charakter hat kein Karma mehr, bis er neues verdient.

Ein Charakter kann die Hand Gottes nur ein einziges Mal in seinem Leben einsetzen.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Der Spielleiter kann verschiedene Beispielcharaktere und Connections aus diesem Buch als NichtSpielerCharaktere (NSCs) einsetzen, mit denen die Spielercharaktere innerhalb des Spiels interagieren. Häufig wird an den Spielwerten für den Beispielcharakter oder die Connection nichts mehr zu ändern sein. Meistens ist es jedoch nötig, einen Teil der Werte anzupassen, um den Charakter besser an die Situation oder die Spieler anzupassen oder ihn interessanter zu machen.

Das Charaktererschaffungssystem ab S. 52 wurde entworfen, um neue Spielercharaktere zu erschaffen. Es ist nicht dafür gedacht, Nichtspielercharaktere mit unterschiedlichen Machtstufen zu produzieren. NSCs müssen nur in bezug auf die Geschichte des Spielleiters ausgewogen sein, ihre Attribute, Fertigkeiten und Ausrüstung sollten sich an den Erfordernissen der Geschichte und den Fähigkeiten der Charaktere ausrichten und nicht an den Regeln eines speziellen Charaktererschaffungssystems. Es steht dem Spielleiter frei, alle Werte eines Nichtspielercharakters seinen Bedürfnissen anzupassen – selbst wenn das bedeutet, daß er einen Charakter erschafft, den das normale System nicht hergeben würde. Spielleiter können ihre Charaktere frei erfinden und ihnen nach Belieben Attribute, Fertigkeiten und Ausrüstung zuteilen, ohne überprüfen zu müssen, ob sie mit den Charaktererschaffungsregeln vereinbar sind.

Alternativ kann der Spielleiter die Beispielcharaktere (S. 64) oder Connections (S. 257) einsetzen und sie entsprechend den Bedürfnissen seiner Kampagne verändern. Um ein bißchen Variation in seine Charaktere zu integrieren, kann der Spielleiter die Attribute des Charakters anhand der **Metamenschlichen Variationstabelle** verändern. Würfeln Sie auf der Tabelle und verändern Sie die Attribute des Charakters entsprechend. Sie können dieses System auch benutzen, um Fertigkeiten zufällig zu verändern.

WÜRFELPOOLS

NSCs besitzen genau wie Spielercharaktere Würfelpools. Berechnen Sie diese Pools anhand der Formeln auf S. 44. Alle normalen Regeln für diese Pools gelten auch hier.

Der Karmapool ist der Equalizer für viele Critter und NSCs und sollte dem Durchschnitt der Karmapools der Spielercharaktere entsprechen, modifiziert je nach Gefahrenstufe, die der NSC oder Critter darstellen soll.

PROFESSIONALITÄTSSTUFEN VON NSCS

Nichtspielercharaktere werden an ihren Professionalitätsstufen und daran gemessen, wie belastbar sie sind, wenn sie unter Beschuß stehen. Die Professionalitätsstufe eines NSC bestimmt, wie lange ein NSC weiterkämpfen wird, nachdem er verletzt wurde. Der Spielleiter sollte diese Stufe berücksichtigen, wenn der Charakter in Schwierigkeiten gerät, sich davon jedoch nicht die Hände binden lassen.

NSCs können Durchschnitt, Halbprofis, Profis oder Cracks sein. Für alle NSCs, die keine Experten sind (von denen erwartet wird, daß sie beinahe unter allen Umständen kampfesbereit sind), kann der Spielleiter Willenskraftproben gegen Mindestwurf 4 würfeln, die entscheiden, ob der NSC sich überwinden kann, weiterzukämpfen, nachdem er verwundet wurde.

Durchschnitt
Durchschnittliche NSCs sind untrainiert und mit Gefechtssituationen nicht vertraut. Sie neigen dazu, ungeschickt, langsam und planlos zu agieren. Beispiele für NSCs dieser Stufe sind Fußgänger und Lohnsklaven. Durchschnittliche NSCs hören sofort auf zu kämpfen oder fliehen, sobald sie eine leichte Wunde erlitten haben.

Halbprofis
Halbprofis besitzen etwas Training und/oder Kampferfahrung. Sie bleiben in einem Kampf, bis klar ist, daß sich das Schlachtenglück gegen sie gewendet hat. Sie neigen dazu, entschieden und planvoll zu handeln, besitzen aber nicht die Gelassenheit des wahren Profis. Beispiele für Halbprofis sind Streifenpolizisten und Konzerngardisten niederen Ranges. Halbprofis hören auf zu kämpfen bzw. ziehen sich aus dem Kampfesgeschehen zurück, nachdem sie eine mittlere Wunde erlitten haben.

Profis
Profis sind Charaktere, die eine spezielle Kampfausbildung genossen haben und wissen, was sie tun. Sie sind nicht dumm und gehen kein unnötiges Risiko ein. Beispiele für Profis sind Leibwächter, Söldner, erfahrene Streifenpolizisten und Konzerngardisten. Profis hören auf zu kämpfen bzw. ziehen sich aus dem Kampf zurück, sobald sie eine schwere Wunde erlitten haben.

Cracks
Cracks sind Nichtspielercharaktere, die für den Kampf leben. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende, sofern sie keine persönliche Motivation besitzen, die sie zu anderen Vorgehensweisen veranlaßt. Beispiele für Cracks sind Shadowrunner, Eliteeinheiten von Polizeitruppen oder Sicherheitskonzernen oder andere wichtige Nichtspielercharaktere (nach dem Ermessen des Spielleiters).

KRANKHEITEN UND TOXINE

Toxine (Drogen und Gifte) sowie Krankheiten können Schaden verursachen, den ein Charakter normal regenerieren kann. Häufig besitzen sie jedoch Nebeneffekte, unter denen der Charakter zu leiden hat, bis er das üble Zeug abgeschüttelt hat. Während die Krankheit oder das Toxin sich im Körper des Charakters ausbreiten können sich die Nebenwirkungen in mehreren Stadien manifestieren. Krankheiten und Toxine werden nach ihrem Schaden und ihrer Wirkungsgeschwindigkeit eingeteilt.

Die Geschwindigkeit legt fest, wie schnell nach dem Kontakt der Charakter sich dem Schaden widersetzen muß. Toxine wirken normalerweise sofort; Krankheiten hingegen machen sich häufig erst nach Stunden oder Tagen bemerkbar. In beiden Fällen muß das Opfer eine Konstitutionsprobe ablegen, nachdem dieser Zeitraum vergangen ist. Wenn es immer noch in Kontakt mit dem Gift oder von der Krankheit infiziert ist, muß der Charakter nach erneutem Verstreichen dieser Zeitspanne eine weitere Konstitutionsprobe mit einem Mindestwurfmodifikator von +4 ablegen. Dieser Prozeß setzt sich so lange fort, bis das Toxin aus dem Körper des Charakters verschwindet bzw. seine Krankheit geheilt wird.

Die Konstitutionswiderstandsprobe gegen Krankheiten und Gifte geht gegen die Kraftstufe des Angriffs. Je zwei Erfolge reduzieren das Schadensniveau um 1.

Gegenmittel gegen Toxine bzw. Krankheiten reduzieren normalerweise die Kraftstufe des Schadens. In den meisten Fällen müssen sie nach Kontakt mit dem Toxin oder dem Erreger angewendet werden, jedoch bevor der Schaden eintritt. Viele Impfstoffe können jedoch bereits vor der Infektion angewandt werden. Durch sie wird der Charakter gegen die betreffende Krankheit immun und muß keine Konstitutionsprobe ablegen, um dem Schaden zu widerstehen.

Wenn der Patient durch irgendein übles Zeug tödlichen Schaden erlitten hat, zählt die Injektion des richtigen Gegenmittels

als professionelle Behandlung. Siehe **Tödliche Wunden und Erste Hilfe**, S. 129.
Die Beschreibung des Toxins oder der Krankheit enthält Angaben zu eventuellen Nebenwirkungen und einschlägigen Symptomen. Sie erklärt außerdem, wie das üble Zeug in den Körper des Opfers gelangt und was für Behandlungen nötig und möglich sind.

TOXINE

Neuro-Stun VIII
Schaden: 6S Betäubung **Wirkungsgeschwindigkeit:** 1 Kampfr.
Beschreibung: N-S VIII wird als Gas ausgeliefert und wirkt über Hautkontakt oder durch Einatmen von seiten des Opfers. Am Ende der Runde, in der der Charakter in Kontakt mit N-S VIII gerät, erleidet er den Betäubungsschaden. Selbst wenn er ihm widerstehen kann, ist er für etwa eine Stunde desorientiert und erleidet +2 auf alle Mindestwürfe.

Narcoject
Schaden: 6T Betäubung **Wirkungsgeschwindigkeit:** Sofort
Beschreibung: Wird injiziert. Kann mit Pfeilgeschossen kombiniert werden. Die Berührung reicht zur Injektion aus. Keine Nebenwirkungen.

Gamma-Scopolamin
Schaden: 10T Betäubung **Wirkungsgeschwindigkeit:** Sofort
Beschreibung: Wird injiziert. Diese neuromuskuläre Blockersubstanz paralysiert ihr Ziel. Sie wird aus dem natürlichen Toxin gewonnen, das in *Atropa Belladonna* zu finden ist, einem traditionellen Nachtschattengewächs.
Gamma-Scopolamin wirkt sofort und verursacht Schwindelgefühle, Erweiterung der Pupillen, Sprachverlust, Delirium und Lähmung. Tödlicher Schaden steht für vollständige Lähmung; geringerer Schaden bringt einen Modifikator von +2 auf den Mindestwurfmodifikator der entsprechenden Wunde mit sich (schwerer Schaden würde einen Modifikator von +5 auf alle Mindestwürfe und –5 auf Initiative bewirken). Die volle Wirkung dauert nur eine Stunde. Nachdem diese vergangen ist, fungieren die Rückstände der Substanz als „Wahrheitsserum" für eine weitere Stunde. Für diese Dauer sinkt die Willenskraft des Ziels um –2 (jedoch nicht unter 1).

Die Fugu-Familie
Schaden: Version 5 – 3T **Wirkungsgeschwindigkeit:** Sofort
Version 6 – 6T
Version 8 – 8T
Beschreibung: Kann injiziert oder verzehrt werden. Die Fugu-Familie ist die künstliche Version eines der tödlichsten in der Natur vorkommenden Neurotoxine. Es gibt keine Nebenwirkungen, wenn der Charakter der Schädigung erfolgreich widersteht. Fugu-8 ist die stärkste chemische Version dieses Toxins, und wird seit Jahren von Konzernen eingesetzt, um ihre Feinde zu foltern. Zwei verwässerte Versionen haben mittlerweile die Straßen erreicht: die häufigere Version Fugu-5 (10.000 ¥ pro Dosis) und außerdem das schwerer verfügbare Fugu-6 (20.000 ¥ pro Dosis).

KRANKHEITEN

VITAS-3
Schaden: 6T **Wirkungsgeschwindigkeit:** 12 Stunden
Beschreibung: Ein Aerosolvirus, der durch engen Kontakt oder durch infizierte Personen, auf engem Raum mit anderen Personen, übertragen wird. Nach der Inkubationszeit treten Fieber, Schüttelfrost und Erbrechen auf, bis der Schaden auf Leicht reduziert wird.

SHADOWRUNS

Shadowrun spielt in einer aufregenden, gefährlichen Zeit, die zahllose Möglichkeiten für faszinierende Abenteuer bietet. Ob es darum geht, heiße Daten aus den geheimen Forschungsdatenbanken eines Megakons zu stehlen, VIPs vor Attentaten zu beschützen oder einen genialen Forscher für einen Auftraggeber den Klauen eines Megakons zu entreißen, die Spielercharaktere sind die Heiden. Die Abenteuer, die der Spielleiter entwirft, sollten die grauen Zellen der Spieler mehr fordern als die Artillerie ihrer Charaktere, und der Spielleiter sollte gutes Rollenspiel mindestens ebensosehr durch die Vergabe von Karma belohnen wie Würfelglück.

Wenn der Spielleiter eine Gruppe von Spielern zusammenstellt, sollte er versuchen, etwas über die Interessen seiner Spieler herauszufinden, denn sonst könnten seine Abenteuer zum Reinfall werden. Einer der wichtigsten Faktoren beim Entwerfen einer Mission liegt darin, das Abenteuer so zu gestalten, daß die Spieler von sich aus Interesse daran entwickeln, es anzugehen. Erwarten Sie jedoch am Anfang nicht zuviel. Die Spieler wissen wahrscheinlich weit weniger über das Spieluniversum als der Spielleiter und haben vielleicht nur vage Ideen, was ihre Charaktere für Ziele haben könnten. Vermutlich wollen sie ein bißchen Geld machen, vielleicht einen korrupten Konzern Mores lehren, Verbindungen zum organisierten Verbrechen knüpfen etc. Nach ein paar Runs werden die Lebensgeschichten der Charaktere von selbst langsam Gestalt annehmen, und langsam werden sich innerhalb der Gruppe bestimmte Ziele herauskristallisieren. Vielleicht wollen sie sich an einem besonderen Feind rächen, eine verlorene Liebe wiederfinden, es einem Konzern heimzahlen, der sie über den Tisch gezogen hat, oder einen Schatz aus Dunkelzahns Hort finden, um nur ein paar Beispiele zu liefern. Der Spielleiter kann und sollte diese Ideen und Vorschläge zu wichtigen und wiederkehrenden Themen seiner Kampagne machen. Ermutigen Sie die Spieler, die Lebensgeschichten ihrer Charaktere auszuarbeiten und aufzuschreiben, einschließlich Hintergrund über ihre Familie, Freunde, und bisherige Arbeitsstellen. Der Spielleiter kann aus diesen persönlichen Geschichten Abenteuer entwickeln, in die sich die gesamte Gruppe involvieren läßt.

Seien Sie informiert!

Selbst das einfachste und geradlinigste Spiel hat viele Elemente, die der Spielleiter im Kopf behalten muß: NSCs, die wichtigsten Handlungsfäden einer Kampagne, den Fluß des Abenteuers und die zahlreichen Details, anhand derer die Spielwelt für die Spieler lebendig und interessant wird. Folglich ist es sehr hilfreich, alle Informationen in irgendeiner Form festzuhalten und zu organisieren, um jederzeit den Überblick zu behalten. Erstellen Sie am besten eine Liste aller wichtigen Charaktere, mit Notizen über ihr Aussehen und ihre Persönlichkeit. Ebenso ist eine Liste der bedeutsamen Ereignisse in Ihrer Kampagne von großem Nutzen. Vielleicht möchten Sie sogar einige genaue Karten, Charakterwerte und weitere Referenzen sammeln und bereithalten.

Manche Spielleiter bevorzugen es, sich nach jedem Spiel Notizen über die Geschehnisse des Abends zu machen, und sie vor der nächsten Session noch einmal zu konsultieren, um sich einen Überblick zu verschaffen. Ein guter Trick ist es, einfach nur den Spielern zuzuhören, häufig kommt es vor, daß sie sich mit Punkten beschäftigen, die Ihnen vielleicht entgangen oder entfallen wären. Sie besitzen außerdem häufig eine andere Perspektive der Geschehnisse als Sie, und wenn Sie das im Auge behalten, wird es einfacher, Ihre Kampagne für die Spieler interessanter zu machen.

Kennen Sie sich aus!

Der Spielleiter sollte sich mit dem gesamten Spiel auskennen. Das heißt nicht, daß Sie sich bitte hinsetzen und anfangen, das Regelbuch auswendig zu lernen, aber Sie sollten mit den Grundregeln vertraut sein, und in etwa wissen, wo sich was im Bedarfsfall nachschlagen läßt.

Spielleiterschirme und Notizzettel sind ein exzellenter Weg, häufig benötigte Regeln ständig greifbar zu haben. Vielleicht möchten Sie eine kurze Zusammenfassung des wahrscheinlichen Abenteuerverlaufs vorbereiten, um sich während des Spielabends daran zu orientieren. Erfahrenere Spielleiter improvisieren bekanntermaßen immer mehr und mehr, doch für den Anfang ist es sehr hilfreich, wenn Sie sich vorher Gedanken über den Gang des Abenteuers machen und sich erst einige geradlinige Geschichten vornehmen, bevor Sie komplizierte Vorhaben beginnen.

Seien Sie fair!

Der Spielleiter und die Spieler sollten zusammenarbeiten, um eine gute Geschichte zu erschaffen, was heißt, daß der Spielleiter immer bestrebt sein sollte, die Grundsätze des Fair Play einzuhalten, wenn er für oder gegen die Spieler entscheidet. Machen Sie es ihnen nicht zu einfach, aber bestrafen Sie sie auch nicht unnötig. Halten Sie sich im Normalfall an die Regeln. Wenn Sie oder ein Spieler eine der Regeln aus tiefster Seele hassen, ändern Sie sie – aber sorgen sie dafür, daß jeder die neue Regel versteht und mit ihr einverstanden ist. Wenn Sie sich entscheiden, eine optionale oder eine Regelvariante einzusetzen, sollten Sie sie auch konsequent anwenden und nicht zwischen den Varianten hin- und herspringen. Sorgen Sie dafür, daß Sonderfälle und Ausnahmen genau das bleiben und nicht zur Regel werden.

Bedenken Sie außerdem, daß NSCs nicht allwissend sind. Sie können nicht alle Informationen besitzen, die Sie als Spielleiter haben, und vor allem nicht die Fertigkeiten, Waffen, Zauber und Taktiken der Spieler kennen. Der Spielleiter kontrolliert die NSCs, sollte ihnen jedoch nicht gestatten, aufgrund von Informationen effektiver zu handeln, die sie eigentlich nicht haben könnten.

Seien Sie realistisch!

Wie Spielercharaktere sind die NSCs des Spielleiters Menschen, mit individuellen Ängsten, Bedürfnissen, Hoffnungen und Wünschen. Indem er ihnen Leben einhaucht, kann der Spielleiter das Spiel für alle Beteiligten spannender und mitreißender machen. Geben Sie Ihren NSCs Persönlichkeit, Motive, Vorlieben und Abneigungen. Der kalte und unnahbare Johnson, der plant, die Spielercharaktere über den Tisch zu ziehen, hat vielleicht eine Schwäche für Kinder, weil er selbst als Waise in den Barrens von Seattle aufgewachsen ist. Oder der Giftschamane, gegen den die Charaktere vorgehen, haßt vor allem eine bestimmte Person, die ihn pervertiert hat, und nicht die Menschheit im allgemeinen. Auch Critter sollten realistische Motive besitzen. Die meisten Tiere töten nicht grundlos oder aus Mordlust. Sie kämpfen, weil sie müssen – aus Hunger, Schmerzen oder um ihre Jungen zu beschützen. Beachten Sie außerdem den natürlichen Lebensraum von Crittern. Paranormale Wesen leben dort, wo sie Nahrung und Unterschlupf und ihr gewohntes Klima finden. Ihre Spielercharaktere sollten in den Barrens also nur dann auf ein Rudel Höllenhunde treffen, wenn sie irgendwer dort ausgesetzt hat.

Seien Sie flexibel!

Wenn einer der Spieler etwas tun will, das nicht durch die Regeln abgedeckt ist, verbieten Sie es ihm nicht aus Prinzip. Es läßt sich eigentlich immer eine Fertigkeit finden, auf die der Spieler eine Probe ablegen kann. Teilen Sie dem Spieler mit, was für eine Fertigkeit oder welches Attribut auf die Situation und sein Vorhaben paßt, und stufen Sie seine Chance als gut, mittelmäßig oder fürchterlich ein.

Wenn Ihre Gruppe in einer besonderen Situation eine neue Regel aufstellt, entscheiden Sie später, wie Sie damit verfahren

wollen. Vermeiden Sie Regeldiskussionen inmitten eines Shadowruns. Sie können immer noch später festlegen, ob die Regel zur neuen „Hausregel" wird, die in Zukunft immer gelten wird, oder ob es eine einmalige Lösung wird, die vielleicht, vielleicht aber auch nicht wieder Anwendung finden wird.
Es ist ein kosmisches Gesetz des Rollenspiels, daß Spieler es immer wieder schaffen, auch den sorgfältigst vorbereiteten, jede noch so unwahrscheinliche Eventualität abdeckenden Plan des Spielleiters mit einer spontanen Idee vollständig zu ruinieren. Vermeiden Sie in diesen Situationen den Einsatz scharfer und spitzer Gegenstände, den Sie später bedauern könnten. Sie können das Vorhaben der Spieler entweder blockieren oder ihm nachgeben und sie ihren Plan umsetzen lassen. Der letztere Weg ist bei weitem der bessere: Spieler, die in Situationen gezwungen werden, die sie zu vermeiden versucht haben, haben wahrscheinlich weniger Spaß und werden es dem Spielleiter vielleicht sogar übelnehmen, daß er sie das Abenteuer nicht auf ihre Art angehen läßt. Wenn der Spielleiter seine eigenen Pläne hingegen anpaßt und verändert, um die unerwartete Aktion der Spieler durchgehen zu lassen, läßt er nicht nur die Spieler die Geschichte gestalten, sondern erhält auch fast immer Inspirationen und Anregungen für zukünftige Ereignisse und weitere Plots.

Seien Sie hart!
Bieten Sie den Spielern Herausforderungen! Wenn sie nicht für jeden Karmapunkt schwitzen und hart kämpfen müssen, fordern Sie sie nicht hart genug. *Shadowrun* ist ein Abenteuerspiel, und die Spieler sind die „Stars". Das bedeutet, daß sie gegen gefährliche, wahnsinnige Psychopathen kämpfen und immer wieder in letzter Sekunde ihre Haut retten müssen. Ein ultragemeines Forschungslabor wird mit Sicherheit härter bewacht als nur von zwei bierbäuchigen Typen mit Baseballschlägern, und der örtliche Yakuzaboß bewahrt seine Geschäftsdaten nicht in seinem Laptop auf.
Der Karmapool ist hervorragend geeignet, die Bedrohung durch Gegner feinzusteuern. Angehende Spielleiter sollten sich stets daran orientieren, daß die Spieler von einem echt harten Run auf dem Zahnfleisch nach Hause kriechen sollten, wenn überhaupt.

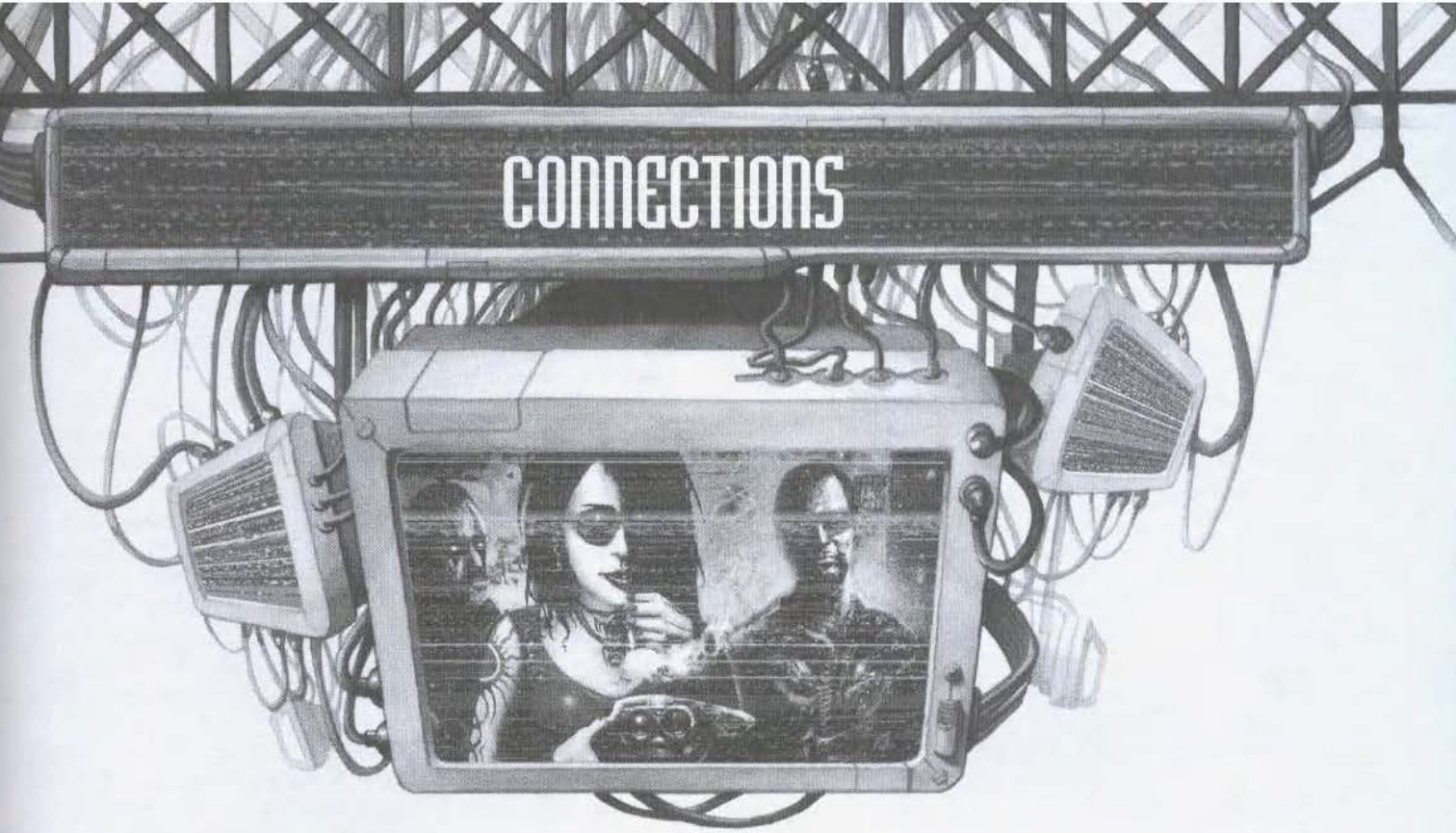
Seien Sie nett!
Eigentlich verfügt der Spielleiter über enorme Macht. Sie können die Charaktere jederzeit erledigen, indem Sie sie extremen Gefahren und Risiken aussetzen und nur darauf warten, daß ihnen schließlich das Glück ausgeht und ihnen eine Probe mißlingt, die ihnen schwere Verletzungen zufügt oder sie sogar in den Tod reißt. So etwas machen aber nur schadenfrohe Charakterschweine. Spielleiter, die ihre persönliche Befriedigung in zerknüllten Charakterbögen sehen, werden bald keine Spieler mehr finden.
Wenn die Spieler richtig tief in der Scheiße stecken, erinnern Sie sie daran, daß die bösen Jungs gerne Gefangene machen. Gefangene können zum Reden gebracht werden oder als Geiseln benutzt werden. Gefangene können Lösegeld bringen. Vor allem haben Gefangene die Chance, auszubrechen und es ihnen ein andermal heimzuzahlen.
Manchmal muß ein Spielleiter schummeln, um die Charaktere am Leben zu erhalten. Wenn ein Spieler schlecht würfelt oder ein NSC außergewöhnlich gut würfelt, muß ein Charakter nicht sinnlos sterben. In solchen Fällen sollte der Spielleiter die Würfel so zurechtbiegen, daß der Charakter gerade so am Leben bleibt. Lassen Sie einen gut ausgearbeiteten Charakter nicht sterben, weil der Spieler eine 2 gewürfelt hat, als er eine 3 brauchte. Der Spielleiter kann und sollte entscheiden, daß der Charakter lange genug überlebt, um ins Krankenhaus zu gelangen.
Das gleiche gilt für gute NSCs. Wenn der Bösewicht, den der Spielleiter in stundenlanger Arbeit aufgebaut hat, direkt zu Anfang eines Abenteuers Opfer eines Zufallstreffers wird, sollte er unter einem einstürzenden Gebäude begraben werden oder Opfer irgendeines anderen Desasters werden, das „kein Mensch überleben kann". Ein paar Monate später taucht Dr. Evil dann wieder auf, nur durch Leim und Cyberware zusammengehalten, und ist bereit für seine fürchterliche Rache!
Zum Nettsein gehört auch, daß Sie den Spielern zuhören, wenn sie Wünsche und Erwartungen äußern, und versuchen, ihre Interessen in die Geschichten einzuarbeiten. Wenn sie die Metaebenen erforschen, Mitglieder einer Spezialeinheit spielen oder ihre eigene Gang im Osten von L. A. aufbauen wollen, lassen Sie sie.

TIPS FÜR WENIGER STRESS IN IHREM SHADOWRUN
Folgende Tips helfen Ihnen als Spielleiter dabei, den Überblick über die eine Zillion wichtiger Kleinigkeiten zu behalten, die ein gutes Abenteuer und eine gute Kampagne ausmachen.

KARTEN UND DIAGRAMME
Karten und andere optische Hilfen sind äußerst nützlich, manchmal sogar unabdingbar. Ein Karte der Stadt, in der die Kampagne spielt, selbst wenn es nur eine Skizze mit Stadtteilen ist, ist eines der wichtigsten Werkzeuge, das der Spielleiter haben kann. Versuchen Sie, zwei Karten einzusetzen: eine, die die Stadt zeigt, die alle kennen (stellen Sie diese Karte den Spielern zur Verfügung), und eine weitere, auf der alle geheimen und wichtigen Orte verzeichnet sind (denken Sie nicht im Traum daran, diese den Spielern zur Verfügung zu stellen). Während das Team nach und nach diese Orte entdeckt, kann es sie auf „seiner" Karte einzeichnen. Sie können problemlos auch richtige Stadtpläne einsetzen, die in guten Buchhandlungen für fast alle größeren Städte der Welt erhältlich sind. Benutzen Sie farbige Stifte, um beispielsweise Gegenden zu kennzeichnen, die von verschiedenen Fraktionen beansprucht werden (beispielsweise Gangs oder dem organisierten Verbrechen). Mittels Karteikarten, eines Notizbuchs oder eines Computers mit einer Datenbank können Sie ein Register nützlicher und wichtiger Adressen erstellen.
Auch Karten von einzelnen, kleineren Örtlichkeiten sind wichtig (beispielsweise Gebäude, Abwasserkanäle, Stadtteile). Zeichnen Sie sie selbst, kaufen Sie welche, oder entnehmen Sie sie unseren Abenteuern. Sie können sie ruhig mehrfach verwenden, im wirklichen Leben sieht schließlich auch jedes zweite Bürogebäude gleich aus.
Sie können auch verschiedene Plastikmatten einsetzen, die im Spielbedarf erhältlich und beispielsweise mit Hexfeldern überzogen sind. Für Miniaturen empfehlen wir das 25mm-Format, da diese Figuren eine Menge atmosphärische Details besitzen und nicht so groß sind, daß man ein halbes Stadion benötigt, um mit ihnen spielen zu können.

NSC-KARTEIEN
Eine Kartei der wichtigsten NSCs der Kampagne ist ebenfalls eine große Hilfe. Benutzen Sie Karteikarten, ein Notizbuch oder einen Computer, um die Profile von Connections, Familienmitgliedern, Geliebten, wichtigen Spezialisten (Magiern, Ärzten, Rechtsanwälten), dem örtlichen Polizeichef oder anderen NSCs festzuhalten, die wahrscheinlich immer wieder in verschiedenen Abenteuern auftauchen werden. Sorgen Sie dafür, daß Sie diese Kartei immer greifbar haben, damit das Spiel nicht ins Stocken gerät.
Außerdem ist es hilfreich, wenn Sie ein paar Standard-NSCs (Lohnmagier, Konzernschläger, Gangmitglieder etc.) immer parat haben. Wenn die Profile, die von FASA und FanPro veröffentlicht werden, immer und immer wieder auftauchen, werden die Spieler die Werte der bösen Jungs irgendwann kennen. Mit Ihren eigenen Profilen halten Sie die Spieler im dunkeln über die wahre Macht der Opposition.

CONNECTIONS



Connections sind Nichtspielercharaktere, die den Spielercharakteren als Quelle wertvoller Informationen, Waren und Gefälligkeiten dienen und die *Shadowrun*welt interessanter, lebendiger und realistischer machen. Connections sind oft der beste Weg, und manchmal der einzige, über den ein Runner herausfinden kann, in was für einen Haufen Drek er sich gerade wieder hereinmanövriert hat. Dieses Kapitel beschreibt, wie sich am meisten aus Connections herausholen läßt – wie sie im Spiel eingesetzt und ausgearbeitet werden, und wie Sie mit ihnen die Möglichkeiten für gutes Rollenspiel fördern können, die Connections für Ihre Spieler darstellen.

BEINARBEIT

Die wichtigste Funktion der meisten *Shadowrun*-Connections ist die Beinarbeit. In einem typischen Shadowrunabenteuer steht Beinarbeit für das Verfolgen von Spuren und Hinweisen auf Menschen, Orte und Ereignisse. Connections sind einer der besten Wege, auf dem Charaktere an diese Informationen gelangen können. Die meisten veröffentlichten Abenteuer enthalten ein Kapitel namens *Beinarbeit*, in dem Tabellen angegeben sind, die die Informationen aufschlüsseln, die die Charaktere von verschiedenen Connections bekommen können.

Normalerweise dient eine Gebräucheprobe (Straße oder Konzerne) gegen Mindestwurf 4 dazu, herauszufinden, was eine Connection weiß oder nicht. Die Menge der Informationen, die eine Connection den Spielern gibt, hängt von der Anzahl der Erfolge ab, die der Spieler erzielt. Der Spielercharakter würfelt eine Anzahl von Würfeln, die seiner Fertigkeitsstufe entspricht, um zu bestimmen, was die Connection weiß, und was sie bereit ist, auszuspucken (was zwei sehr verschiedene Angelegenheiten sein können). Charaktere, die mehr als einen Erfolg erzielen, erhalten auch die Informationen der vorigen Erfolgsstufen.

Sobald die Anzahl der Erfolge feststeht, kann der Spielleiter die Begegnung ausspielen und im Hinterkopf behalten, welche Informationen die Connection bereit ist, preiszugeben. Der Kontakt mit der Connection sollte über den bloßen Würfelwurf hinausgehen, denn Connections sind Charaktere mit eigenem Leben, Ansichten und Bedürfnissen, keine einarmigen Banditen, die statt Geld Informationen ausspucken. Die Treffen zwischen Connections und den Spielercharakteren sollten auf die jeweilige Connection abgestimmt werden. Ein Reporter würde sich vielleicht in einer ruhigen Bar treffen wollen, während ein Soldat der Mafia wahrscheinlich eher die frühen Morgenstunden in einer dunklen Gasse bevorzugt.

Normalerweise sind Connections vertrauenswürdig, solange der Charakter seinen Teil der Abmachung einhält. Wer seine Quellen aufdeckt, in dem er anderen erzählt, woher

seine Informationen stammen, verstößt gegen eherne Gesetze der Straße und muß die Konsequenzen tragen. Genauso dumm ist es, eine Connection wissen zu lassen, daß das Team eine Aktion gegen eine Gruppe plant, zu der die Connection Beziehungen unterhält. Welche Bande sind stärker, die zu dem Runner oder die zu seiner Gruppe? Ein guter Runner zwingt eine Connection nie, diese Entscheidung zu treffen.

Ob der Runner für die Informationen zahlen muß oder fortan einen Gefallen schuldet, sind Fragen, die eine weitere interessante Dimension dieser Begegnungen bedeutet. Falls die Connection Geld verlangt, kann der Spielleiter die Summe mit dieser Formel bestimmen: Charisma der Connection x Intelligenz der Connection x 50 in Nuyen. Teilen Sie diese Summe durch die Anzahl der Erfolge bei der Gebräucheprobe. Der Spielleiter sollte diese Endsumme jedoch der jeweiligen Connection anpassen, wenn er es für angebracht hält. Wenn einer der Seiten über den Preis feilschen will, läuft das nach den normalen Verhandlungsregeln ab.

Runner können ihre Connections auch bitten, „die Ohren aufzuhalten" oder „sich umzuhören". In diesem Fall legt der Spielleiter eine Gebräucheprobe für die Connection mit einem Mindestwurf von +2 ab. Wenn der Spielleiter Erfolge erzielt, meldet sich die Connection in 2W6 Stunden oder einer vom Spielleiter festgelegten Zeitspanne bei dem Runner. Dies ist ein exzellenter Weg, um dafür zu sorgen, daß Informationen, die die Spieler dringend benötigen, auch bei ihren Runnern ankommen. Die Kosten dieses Herumschnüffelns werden wie oben angegeben berechnet.

Die Spielleiter kann seinen Connections weitere Tiefe verleihen, in dem er berücksichtigt, daß sie auch nicht immer für die Spieler erreichbar sein müssen. Wenn ein Spieler eine Connection antreiben will, muß er dafür eine Gebräucheprobe ablegen, die möglicherweise einem Modifikator von +2 unterliegt, wenn er der Connection zu sehr auf die Nerven geht.

DIE MATRIX DURCHSTÖBERN

Decker spielen eine wichtige Rolle bei der Beschaffung von Informationen. Viele Informationen existieren in der Welt von *Shadowrun* ausschließlich in elektronischer Form – in öffentlichen, privaten und geheimen Datenbanken. Hier lagern Gigapulse um Gigapulse von Daten: Online-Gespräche, Gerüchte, gestohlene und abgefangene Files etc. Decker können einfache Suchprogramme schreiben, die Standarddatenbanken nach Schlüsselwörtern und verwandten Begriffen durchsuchen und die gefundenen Informationen dann auf ihre Cyberdecks oder mit der Matrix verbundene Computer downloaden. Diese Suchprogramme sind so simpel, daß der Spielleiterdavon ausgehen sollte, daß jeder Decker eines besitzt oder binnen kürzester Zeit eines schreiben kann.

Praktisch alle Informationen sind in der Matrix zu finden, wenn ein Spielercharakter weiß, wo er suchen muß, und über die nötige Zeit verfügt. Der Grundzeitraum für Informationssuchen beträgt 2W6 Stunden. Der Decker legt eine Erfolgsprobe mit seiner Fertigkeit Gebräuche (Matrix) ab. Der Mindestwurfentspricht dem auf der jeweiligen Erfolgstabelle. Für diese Probe darf der Spieler keine Hackingpoolwürfel einsetzen, kann jedoch Erfolge der Probe benutzen, um den Grundzeitraum zu reduzieren. Ein Decker kann nur eine begrenzte Anzahl von Sachen gleichzeitig erforschen. In Abhängigkeit von seinen eigenen Fähigkeiten und der zur Verfügung stehenden Zeit. Die Maximalanzahl von Suchen, die der Decker simultan durchführen kann, entspricht der halben Intelligenz des Charakters (aufgerundet). Dieser Grundwert geht davon aus, daß der Decker die ganze Zeit nichts anderes tut, als vor seinem Computer zu sitzen und Suchpfade und -paramenter zu verändern. Wenn der Charakter gleichzeitig noch andere Sachen erledigen will, muß der Spielleiter entscheiden, wieviel Zeit durch die anderen Aktivitäten in Anspruch genommen wird, und den Grundzeitraum der Suche entsprechend verändern.

DIE RICHTIGE CONNECTION FÜR DIE RICHTIGE INFO

Spielercharaktere, die nach Informationen suchen, müssen sich mit ihren Fragen auch an die richtige Person wenden. Ein einfacher Straßencop wird vermutlich einiges über die aktuellen Gerüchte in seinem Bezirk wissen, kennt aber mit Sicherheit nicht die Heimatadresse der neuen Sekretärin eines bestimmten Execs von Mitsuhama Technologies in Downtown Seattle. Eine Konzernconnection wird viele Sachen über seinen eigenen und andere Kons wissen: Wie häufig die Wachen nachts ihre Patrouille durch die Lobby machen, was es für versteckte Waffendetektoren gibt, oder vielleicht sogar etwas über das neueste geheime Projekt des Kons. Er wird aber mit Sicherheit nichts über die neuen Turfgrenzen der Halloweeners wissen, oder welcher Lonestarbulle korrupt ist.

Bei der Informationsbeschaffung aus Datenbanken muß der Spieler angeben, in was für Informationsqueilen sein Charakter sucht. Wenn er Konzerndatenbanken durchsucht, kann er Informationen finden, die normalerweise über eine Konzernconnection erhältlich werden. Wenn er sich in Kneipenchatlines umhört, erhält er Informationen, die normalerweise durch Straßenconnections erhältlich wären.

KONTAKTSTUFEN

Connections unterteilen sich in drei Gruppen – normale Connections, Kumpel und Freunde fürs Leben. Diese Einteilung beschreiben das Verhältnis zwischen Runner und der Connection. Sie entsprechen in etwa den folgenden Stufen, die die Nuancen der Beziehung genauer widerspiegeln sollen. Jede Stufe besitzt verschiedene Vorteile und Nachteile, wenn es um den Umgang mit der Connection geht.

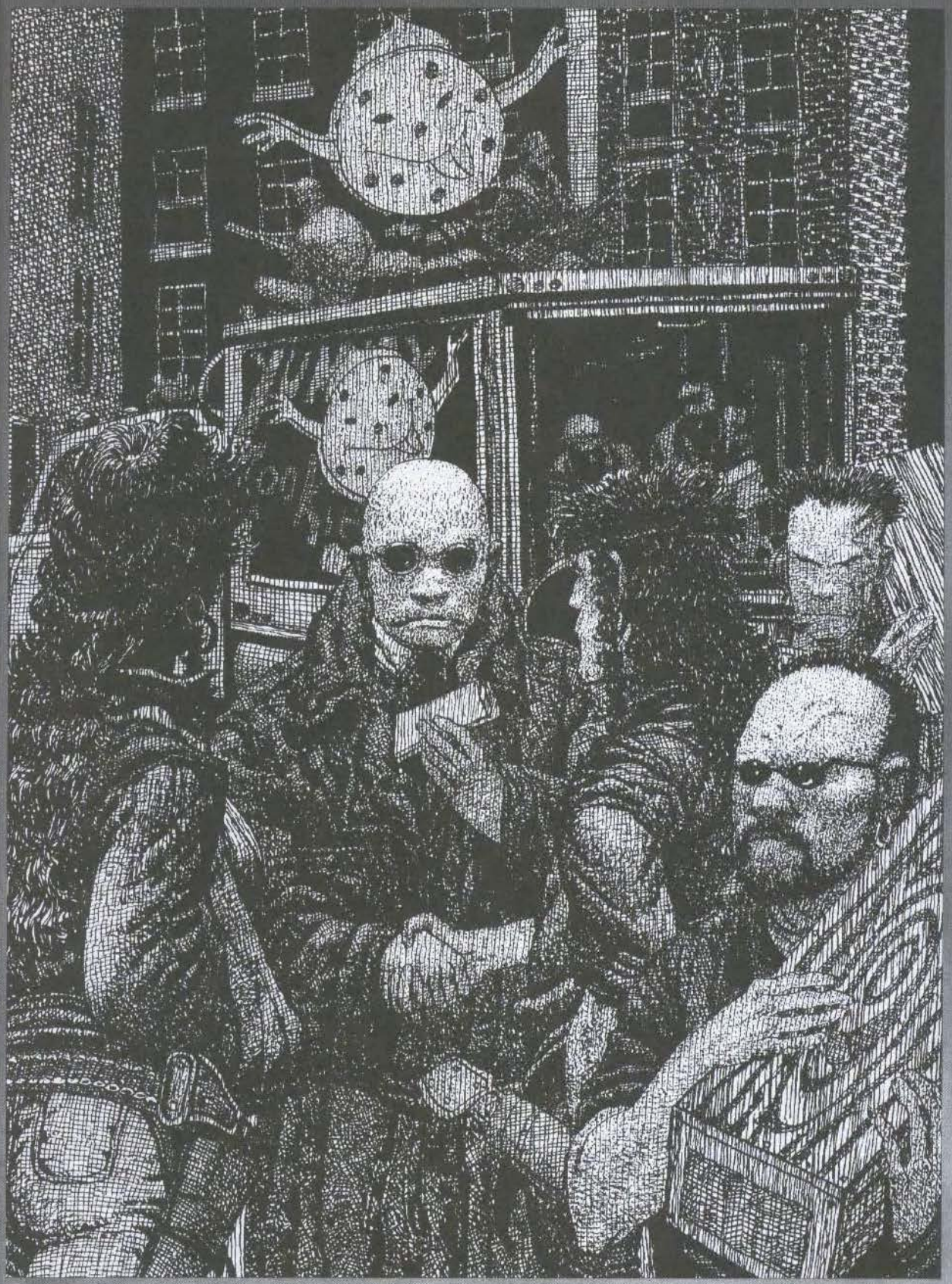
Jeder Spieler kann sich bei der Charaktererschaffung zwei kostenlose Connections aussuchen (siehe **Die Erschaffung eines Shadowrunners**, S. 52). Nach der Charaktererschaffung können Connections nicht mehr gekauft werden. Alle weiteren Connections müssen sich die Charaktere durch Rollenspiel erarbeiten. Der Grad der Vertrautheit zu diesen Connections wird mit den folgenden Stufen gemessen. Als Faustregel gilt, daß neue Connections der Stufe 1 angehören sollten. Nur ausnahmsweise sollten neue Connections direkt der Stufe 2 angehören und niemals als Connections der Stufe 3 beginnen.

CONNECTIONS DER STUFE 1

Eine Connection der Stufe 1 ist die normale *Shadowrun*-Connection. Sie läßt sich mit einem „Bekannten" des wirklichen Lebens vergleichen. Eine solche Connection mag viele Informationen besitzen, die dem Charakter nützlich sein können, und die sie grundsätzlich auch offenbaren würde. Es kann aber sein, daß sie sie schließlich doch für sich behält, weil sie keine besondere Loyalität gegenüber dem Spielercharakter verspürt.

Auf der anderen Seite ist es auch weniger wahrscheinlich, daß eine Connection der Stufe 1 sich an die Identität oder die Existenz des Runners erinnert, wenn die bösen Jungs auf einen Kaffee und eine paar freundliche Knuffe mit dem Knüppel vorbeischauen. Falls ihr der Runner doch einfällt, weiß sie wahrscheinlich nicht, wo der Runner zu finden ist.

Vorteile: Der Spielleiter kann eine vergleichende Intelligenzprobe gegen Mindestwurf 6 ablegen, wenn es darum geht, zu bestimmen, ob sich die Connection an Informationen über den



Runner erinnern kann. Der Spielleiter kann den Mindestwurf nach seinem Ermessen verändern. Eine Connection der Stufe 1, die sich nicht an Informationen „erinnern" kann, vermag das tatsächlich nicht. Sie verspürt nicht soviel Loyalität gegenüber dem Charakter, daß sie für ihn lügen würde.

CONNECTIONS DER STUFE 2

Eine Connection der Stufe 2 kennt den Runner und trifft ihn in regelmäßigen Abständen. Zwischen den beiden hat sich ansatzweise ein Vertrauensverhältnis entwickelt, und die Connection wird ihm gegenüber loyal bleiben, sofern er sich dafür nicht allzu sehr aus dem Fenster lehnen muß. Eine Connection der Stufe 2 wird dem Runner immer die Informationen geben, die er sucht, und kann sich sogar für ihn „umhören", wenn sie die Zeit hat.

Vorteile: Der Runner erhält 1 Extrawürfel für alle Gebräucheproben, die er ablegt, um Information von dieser Connection zu erhalten. Außerdem kann der Spielleiter eine vergleichende Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 5 für die Connection ablegen, wenn es darum geht, ob sie sich erfolgreich weigern kann, Fragen über den Runner zu beantworten.

CONNECTIONS DER STUFE 3

Eine Connection der Stufe 3 ist mehr als ein Kumpel – sie ist ein Freund fürs Leben. Mit einer Connection der Stufe 3 ist der Charakter zusammen im Sprawl aufgewachsen, oder vielleicht hat er ihren Arsch in letzter Sekunde aus einer Straßenschlacht gerettet, etc. Ein Connection der Stufe 3 kennt den Runner gut und trifft sich regelmäßig mit ihm. Der Charakter mag seinen Freund oder Freundin nicht als Connection betrachten, doch der Runner wird irgendwann auch seine Informationen und Hilfe gebrauchen können.

Vorteile: Der Runner erhält 2 Extrawürfel für alle Gebräucheproben, die er ablegt, um Information von dieser Connection zu erhalten. Außerdem kann der Spielleiter eine vergleichende Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 6 für die Connection ablegen, wenn es darum geht, ob sie sich erfolgreich weigern kann, Fragen über den Runner zu beantworten.

CONNECTIONS AUSARBEITEN

Um das meiste aus Connections herauszuholen, sollte jede Connection ausgearbeitet werden und zu einem echten Charakter mit Persönlichkeit und Eigenleben werden. Um dies zu erreichen, muß der Spielleiter ein wenig Zeit investieren, um einen Hintergrund für die Connections seiner Spieler zu entwickeln.

Ein guter erster Schritt liegt in der Überlegung, was die Connection macht, wenn sie dem Runner nicht gerade Informationen liefert. Eine eingängige Archetypenbezeichnung – wie Street Doc, Kampfmagier, Söldner, Detektiv etc. – ist schon ein erster Schritt in Richtung Persönlichkeit. Mit ein wenig weiterem Aufwand kann die Connection zur einzigartigen Person werden. Joe Barkeeper verbringt seine Abende offensichtlicherweise hinter der Theke, aber was macht er in seiner Freizeit? Vielleicht ist er ein begeisterter Urban-Brawl Fan, und im Hintergrund plärrt das Trideo immer lautstark von irgendeinem aktuellen Match, wenn der Runner ihn anruft. Vielleicht hat er Probleme mit seiner Frau, oder sein Geschäft läuft nicht gut. Vielleicht hängt seine Tochter mit den falschen Leuten rum – Gangs, BTLs und all das Zeug. Alle diese Sachen wirken sich darauf aus, wie Joe auf die Anfragen des Runners reagiert, und können das Sprungbrett für einen Shadowrun sein. Eine Connection kann den Spieß auch durchaus mal umdrehen und den Runner um einen Gefallen bitten. Finden Sie einen Weg, ihren Spielern klarzumachen, daß ihre Connections eigene Leben führen. Sie sitzen nicht den ganzen Tag herum und warten darauf, daß sie der Runner anruft.

CONNECTIONS AUSSPIELEN

Diese Regeln sollen das Spielen der Connections für den Spielleiter ebenso interessant machen wie das Spielen der Charaktere für die Spieler. Bislang haben wir aber gerade mal an der Spitze des Eisbergs der Möglichkeiten gekratzt, die der Themenkomplex Nichtspielercharaktere darstellt.

Spielleiter können aus Connections voll ausgearbeitete Charaktere machen, indem sie Biographien und Spielwerte für sie erstellen, die genauso vollständig sind wie die der Spielercharaktere. Wenn Connections zu abgerundeten Persönlichkeiten werden, kann der Spielleiter zahlreiche Einsatzmöglichkeiten für sie finden: Sie können Lehrer sein, Feinde, Konkurrenten, Verlierer, Verräter, Geheimagenten, Paten, Maulwürfe – und jede dieser Rollen kann Sprungbrett für ein Abenteuer oder eine Kampagne sein.

Als Variation der klassischen Rolle von Connections können manche Kontakte auch die Spielercharaktere um Informationen bitten (siehe **Ein Gefallen für einen Freund**, unten). Unter bestimmten Umständen können Connections in einen Wettstreit mit den Spielercharakteren treten, um Informationen oder bestimmte Ressourcen zu ergattern, eine Situation, die sich schnell zu einem Informationskrieg steigern kann, wenn die Spielercharaktere und bestimmte Connections beginnen, sich gegenseitig und im Bezug zu anderen Connections auszuspielen und zustechen. Andere Connections könnten unter Druck von Individuen, Gruppen oder anderen mysteriösen Kräften gesetzt werden, nicht mit den Spielercharakteren zu kooperieren oder sie sogar in die Irre zu leiten. Connections können auch aus eigenen Gründen unkooperativ werden.

Wiederum andere Connections können als Verbindungen zum „Puls der Straße" fungieren – als Quelle von Gerüchten, Fehlinformationen und scheinbar nutzlosen Informationen. Eine beiläufige Connection kann den Runnern erzählen, was sie wissen wollen, und dann noch von einem seltsamen Erlebnis plaudern, einer bizarren Nachricht aus den Medien, einem immer wiederkehrenden beunruhigenden Traum, einem Problem mit seiner Frau oder einem generellen Sinken der Qualität von Soyashakes in seinem Stuffershack. Über diesen Weg lassen sich wunderbar versteckte Informationen und Hinweise auf zukünftige Abenteuer und Plots unterbringen, ohne daß die Spieler gleich den Braten riechen, und manchmal bietet sich dem Spielleiter die Gelegenheit, einfach nur die (ausnahmsweise völlig unbegründete) Paranoia der Spieler zu genießen.

Indem Connections mit Expertenwissen, geheimen Geschichten, unerwarteten Bekannten oder Informationskanälen ausgestattet werden, die die Spielercharaktere vielleicht nie vermuten würden, kann der Spielleiter seine NSCs überraschend plastisch und dreidimensional gestalten – oder auch enttäuschend unergiebig, je nachdem, was der Spielfluß gerade verlangt. Es wird wahrscheinlich nichts bringen, einen Tailskrämer nach einer Waffe zu fragen, doch ihr Donnerstag-Nachmittag-Drei-Uhr Schachpartner im Soycafé um die Ecke könnte auf die Frage nach der Heimatadresse eines hochrangigen Knight Errant-Execs eine unverhoffte, aber erlösende richtige Antwort parat haben.

EIN GEFALLEN FÜR EINEN FREUND

Fast jeder *Shadowrun*-Roman und die meisten publizierten Abenteuer enthalten mindestens einen Moment, in dem jemand einen Runner um einen Gefallen bittet.

Der Gefallen für einen Freund durchbricht das „Arbeiten-für-Nuyen"-Klischee und erlaubt es dem Spielleiter, unerwartete Plotentwicklungen und neue Konflikte in seine Kampagne einzubringen. Wenn ein Freund sie um einen Gefallen bittet, können die Spielercharaktere ihren Run außerdem selber bestimmen und müssen nicht passiv auf den nächsten Mr. Johnson oder Herrn

Schmidt warten, um einen Job angeboten zu bekommen. Ein Shadowrun als Gefallen für einen Freund erlaubt es den Runnern, persönlichen Interessen nachzugehen – ausnahmsweise ohne von Anfang an befürchten zu müssen, daß die ganze Geschichte nur eine Schachpartie ist, in der die Runner wie Bauern geopfert werden sollen – obwohl im Laufe der Entwicklung es natürlich dazu kommen kann, daß sie in eine Falle laufen. Im allgemeinen läßt sich davon ausgehen, daß je wertvoller und hilfreicher eine Connection wird, desto eher sie den Spielercharakter früher oder später auch selbst um einen Gefallen bitten wird. Es erübrigt sich zu sagen, daß mit der Nützlichkeit und Bedeutung der Connection auch der Grad der Gefährlichkeit und Problematik des Gefallens steigen sollte.

VORBEREITETE CONNECTIONS

Die folgenden Beispielconnections repräsentieren die Leute, mit denen Shadowrunner aller Erfahrungsstufen den meisten Kontakt haben werden und die für sie am nützlichsten sein werden. Jeder Eintrag umfaßt eine kurze Skizze der Connection, wofür sie nützlich sein kann, wo der Spielercharakter sie treffen könnte, ähnliche Connections und Spielwerte.

BARKEEPER

Nützlich für: Informationen, weitere Kontakte, Hinterzimmer für private Treffen

Treffpunkte: Jede Bar / Nachtclub

Ähnliche Connections: Bar- / Nachtclubbesitzer, Rausschmeißer, Kellnerin, Stripper

Egal was Sie wissen oder wen Sie kennenlernen wollen, wenn Sie einen Barkeeper fragen, liegen Sie schon mal nicht völlig falsch. Dieser Typ hört einfach alles, und das meiste von Leuten, die zu betrunken sind, um zu wissen, wann sie besser den Mund halten sollten. Er kann Ihnen die Lebensgeschichten der meisten seiner Stammkunden erzählen, und er legt Wert darauf, wenigstens etwas über jeden herauszufinden, der in seinem Laden trinkt. Wenn ein Stammgast nicht auftaucht, oder ein neuer Kunde auftaucht und zu viele Fragen stellt, der Barkeeper merkt es immer. Außerdem kennt er fast jedes Gerücht im Umlauf, und er hat ein Händchen dafür, den Müll von den interessanten Geschichten zu trennen. Was er weiß, erzählt er natürlich nicht jedem. Der Barkeeper weiß, wann er seinen Mund zu halten hat – das kommt von selbst, wenn man jede Nacht Dutzende von diesseligen Beichten hört. Sein guter Ruf baut auf seiner Diskretion, und er legt Wert darauf, daß das so bleibt. Überzeugen Sie ihn davon, daß Sie etwas wirklich dringend wissen müssen, und er wird es Ihnen vielleicht erzählen – insbesondere, wenn Sie vorher eine Runde schmeißen.

Die Bar um die Ecke ist ein Ort, wo sich jeder mit Namen kennt – was bedeutet, daß der Barkeeper wahrscheinlich jeden kennt, der je für einen Runner von Nutzen sein könnte. Wenn Sie einen magischen Talisman brauchen, aber keinen Krämer kennen, zu dem Sie Vertrauen haben, oder einen guten Straßendoc brauchen könnten, aber nicht wissen, wie Sie einen finden sollen, oder eine Waffe brauchen, die Ihr normaler Händler nicht hat – ein Gespräch mit dem Barkeeper ist ein Schritt in die richtige Richtung.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	R
4	3	4	2	2	3	6	2

Initiative: 2 + 1W6

Karmapool / Professionalitätsstufe: 1 / 2

Aktionsfertigkeiten: Gebräuche 3 (Straße 5), Einschüchtern 3, Schrotflinten 3, Waffenloser Kampf 3

Wissensfertigkeiten: Aikohol 5, Straßengerüchte 5

SCHIEBER

Nützlich für: Jobs und Geld, Informationen, Ausrüstung, weitere Kontakte

Treffpunkte: Überall, wo der Schieber will: Typische Spots sind örtliche Bars oder Clubs, Coffee Shops, dichtgedrängte Straßenecken, an denen Überwachung kaum drin ist.

Ähnliche Connections: Hehler, Kredithai, Mr. Johnson / Herr Schmidt

Connections, Connections, Connections. Der Schieber lebt und stirbt mit seinen Connections. Er selber ist die wichtigste Connection jedes Runners – der Typ, der es besorgen kann, was immer es ist: den Job, die Waffe, die Reifen, den Stoff, was Sie wollen. Er kennt alles und jeden, oder läßt es jedenfalls so aussehen. Das muß er auch, denn das ist sein Job, mit dem er Geld verdient, und so schafft er es, den ganzen wichtigen Leuten, zu deren Unbehagen und Schädigung er beigetragen hat, stets einen Schritt vorauszubleiben. Wenn ein Kon-Johnson Runner braucht, die den neuesten geheimen Prototyp seines Konkurrenten stehlen oder einen genialen Forscher entführen, wird er sich in neun von zehn Fällen an einen Schieber wenden. Wenn ein Straßensamurai diese wahnsinnige, brandheiße protonenbeschleunigte Superkanone braucht, für die sein normaler Händler einfach zu lahm ist, kennt der Schieber den Dealer, der sie hat. Wenn ein Runnerteam einen Decker braucht, der für sie die Sicherheitsanlagen plättet, oder einen heißen Magier, der die Wachcritter an die Wand nagelt, kann der Schieber einen kompetenten und vertrauenswürdigen Mann finden, der den Job machen kann. Und wenn die Runner schließlich mit den wertvollen Daten antraben, kann er sie auch absetzen. Er nimmt alles, was Nuyen bringt, und verkauft es zum höchstmöglichen Preis.

Die reichhaltige Auswahl der Dienste des Schiebers kommt die Runner allerdings nicht billig. Bei allen Verkäufen, Käufen und Vermittlungen verlangt der Schieber einen prozentualen Anteil – je besser der Schieber, desto höher der Anteil. Für Runner, die ihm hin und wieder mal einen Gefallen tun, hat er natürlich Spezialtarife. Es zahlt sich aus, seinen Schieber gut zu behandeln – er ist derjenige, der Sie für lukrative Jobs empfiehlt, und wird sich das Rückgrat verbiegen, um an das ganze heißersehnte Spielzeug zu kommen, was nirgendwo anders zu kriegen ist. Es ist eine ganz schlechte Idee, sich ihn zum Feind zu machen, denn er ist derjenige, der dafür sorgen kann, daß Sie in eine andere Stadt ziehen müssen, wenn Sie jemals wieder Arbeit finden wollen.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	R
2	3	2	5	5	3	4,6	4

Initiative: 4 + 1W6

Karmapool / Professionalitätsstufe: 2 / 3

Aktionsfertigkeiten: Computer 3, Elektronik 3, Gebräuche 4 (Straße 6), Pistolen 3, Verhandeln 7

Wissensfertigkeiten: Konzerngerüchte 4, Hehlen 4, Ausrüstung schätzen 6, Shadowrunnerteams 4

Cyberware: Cyberaugen, Datenbuchse mit 300 MP Speicher

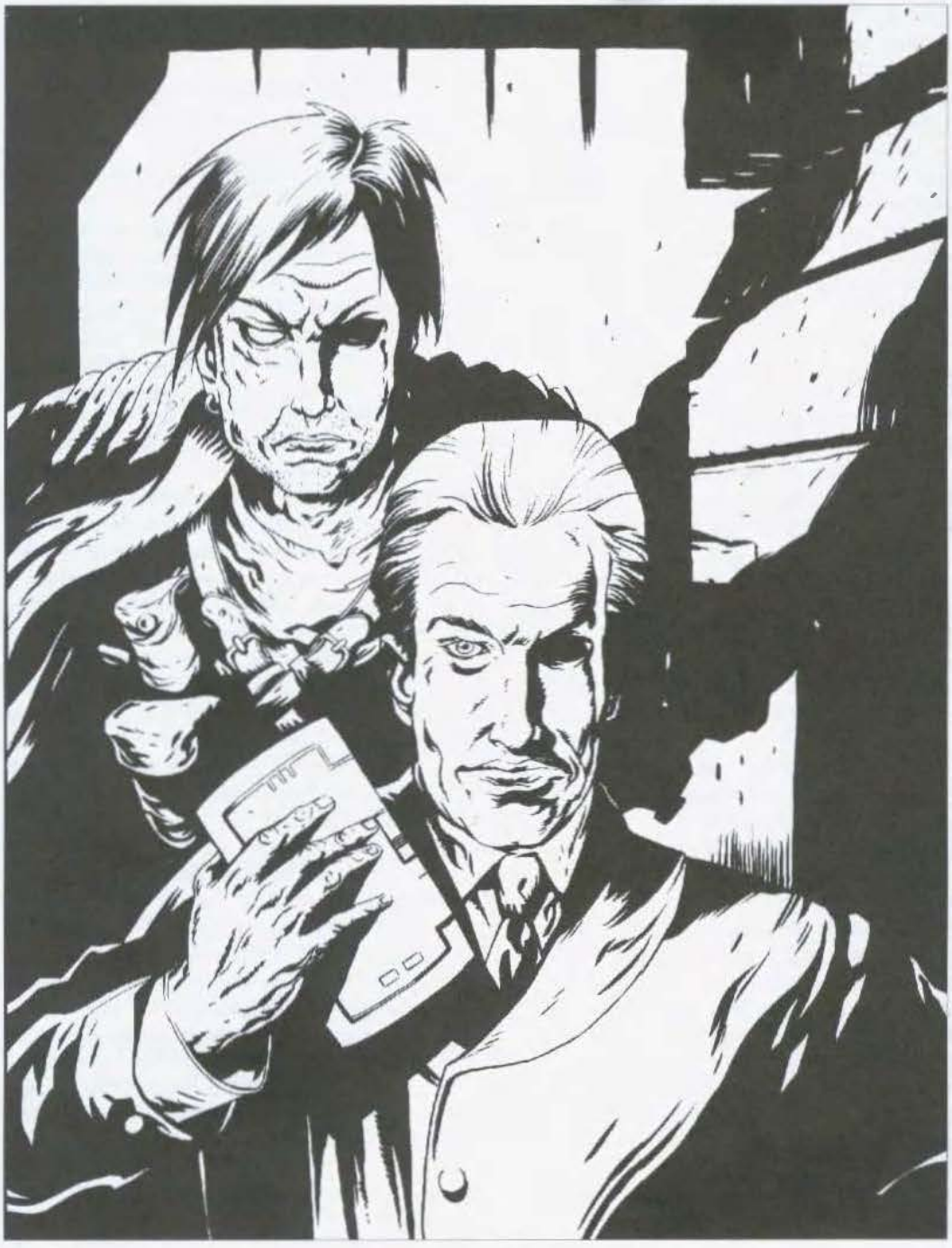
MECHANIKER

Nützlich für: Reparaturdienste, gebrauchte und andere Fahrzeuge

Treffpunkte: Örtliche Werkstatt, Tankstelle, Autoausschlachter, Autofriedhof, Hangar am Flughafen

Ähnliche Connections: Techniker

Egal was Sie für ein Fahrzeug besitzen – vom Fluchtauto bis hin zu Ihrem eigenen Hubschrauber oder semimilitärischen Überwachungsdrohnen – der Mechaniker repariert es, wenn es kaputt ist, und ist in der Lage, Sachen einzubauen, an die es der



Wissensfertigkeiten: Bodyshops 4, Computer-Hintergrundwissen 4

MR. JOHNSON

Nützlich für: Shadowruns, Informationen zu Jobs, weitere Connections

Treffpunkte: Überall, wo Johnson will; übliche Locations sind abgelegene Tische in Restaurants und Clubs, oder Orte, an denen man sich mit großen Mengen vermischen kann (Parks, Zoos, Museen usw.).

Ähnliche Connections: Konzernmann, Schieber, Regierungsagent oder jeder andere potentielle Arbeitgeber von Shadowrunnern

In den Schatten läuft ohne Mr. Johnson gar nichts. Er ist der Typ, der Jobs erledigt haben will – auf die leise Art, damit die Leute, für die er arbeitet, keine schmutzigen Finger bekommen. Er ist die Brücke zwischen der Hochglanzwelt der mächtigen Konexecs, der hohen Regierungsbeamten und ultrareichen Söhne und den schattigen und stinkenden Straßen, die Runner dennoch ihr Zuhause nennen. Er wirbt an und zahlt die Zeche. Hauen Sie ihn nicht übers Ohr, und neun von zehn Malen wird er es auch nicht tun. (Was das zehnte Mal angeht – keiner hat je behauptet, das Leben eines Shadowrunners sei einfach.)

Was Immer Sie über einen bestimmten Job wissen müssen, der Johnson kann es Ihnen sagen oder besorgen – den Grundriß des Labors, wo die hochbezahlte Forscherin, die Sie kidnappen sollen, ihre ganze Zeit verbringt, oder wie oft wie viele Wachen wo in der Forschungsanlage, die Sie in Schutt und Asche legen sollen, auf Patrouille ziehen. Er kennt außerdem die Leute, die Ihnen die Sachen besorgen können, die Sie brauchen, um den Job durchzuziehen – seien es Transportarrangements, gute falsche IDs bis hin zu Paßwörtern für die Matrix seines Konkurrenten. In jahrelanger Arbeit mit Schiebern und Runnern hat Johnson ein dichtes Netz von Connections geknüpft. Beeindrucken Sie Ihn mit guter Arbeit, und er wird Sie vielleicht ständig in sein Netzwerk aufnehmen. Verbocken Sie jedoch Ihren Job oder hintergehen Sie Ihn, und Sie dürfen sich auf unerfreulichen Besuch einstellen, der sich bemühen wird, Ihnen die bittere Enttäuschung zu vermitteln, die der Johnson angesichts Ihres unerfreulichen Verhaltens empfunden hat – mit großen, scharfkantigen Objekten, versteht sich.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	R
2	2	2	6	5	4	5,3	4

Initiative: 4 + 1W6

Karmapool / Professionalitätsstufe: 2 / 3

Hersteller in seinen kühnsten (Alp-)Träumen nicht gewagt hätte, je zu denken. Für den entsprechenden Preis und mit genügend Zeit kann der Mechaniker selbst den kaputtesten Haufen Schrott fahrtüchtig und wieder zum Laufen bekommen – wobei Sonderwünsche und hoffnungslose Fälle eine happige Ladung Überstunden auf ihrer Rechnung bedeuten. Wenn Sie nach einem billigen fahrbaren Untersatz suchen oder einem schnellen Ersatz für die Drohne, die letzte Woche von dem Aztechnology-Kampfheli abgeschossen wurde, stehen die Chancen gut, daß der Mechaniker genau Ihr Mann ist.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	R
2	3	3	6	4	2	6	4

Initiative: 4 + 1W6

Karmapool / Professionalitätsstufe: 1 / 2

Aktionsfertigkeiten: Luftfahrzeuge B/R6, Computer 3, Elektronik 4, Elektronik B/R 5, Alle Bodenfahrzeuge B/R8

Aktionsfertigkeiten: Computer 5, Gebräuche 4 (Konzerne 8), Verhandeln 6
Wissensfertigkeiten: Konzernfinanzen 4, Konzernpolitik 6, Geschichte 4, Psychologie 8
Cyberware: Datenbuchse, 150 MP Speicher

TALISKRÄMER

Nützlich für: Magische Gegenstände, Informationen über Magie, weitere Connections
Treffpunkte: Laden des Taliskrämers, Medizinhütte, okkulte Bibliothek, Coffee Shop
Ähnliche Connections: Straßenmagier/-schamane, Lohnmagier
Der Laden des Taliskrämers ist der erste Anlaufspunkt in allen magischen Fragen, von Foki und Talismanen bis zu dem Geraune auf den Straßen über einen phänomenalen neuen Brutzelzauber der Lonestar-Kampfmagier. Wenn es mit Magie zu tun hat: Ihr Taliskrämer kann es entweder besorgen, oder weiß etwas darüber, das Ihnen weiterhilft. Er besorgt Ihnen magische Ausrüstung, kann einen Kraftfokus für Sie anfertigen oder Ihnen die Materialien dafür verkaufen, wenn Sie Ihn selbst anfertigen wollen. Er ist in der Lage, zu beurteilen, ob in der Maske des Yoruba, die Sie bei Ihrem letzten Run aus der Kunstsammlung dieses Yamatsu-Execs haben mitgehen lassen, Macht steckt, oder Ihnen gegebenfalls schonend zu eröffnen, daß sich das Artefakt leider in die Kategorie Kinderüberraschungsei-Inhalt einordnen lassen muß. Wenn Sie die Dienste eines Schamanen oder eines Magiers wünschen, kann der Taliskrämer Ihnen erläutern, was Sie tatsächlich benötigen, und mit einem befreundeten Zauberer verkuppeln, dessen Fertigkeiten genau in Ihrer Preisklasse liegen.
Die magischen Fähigkeiten des Taliskrämers und seine Connections machen ihn zu einem guten Freund und einem gefährlichen Feind. Ziehen Sie den freundlichen Taliskrämer von um die Ecke über den Tisch, und Sie könnten eines Morgens bemerken (oder auch nicht), daß Sie das Ziel eines üblen Ritualzaubers sind – oder feststellen, daß der teure Waffenfokus, den Ihnen der Herr verkauft hat, gerade (im wichtigsten möglichen Moment) zu einem völlig mundänen größeren Küchenmesser geworden ist. Der geringe Anteil von Zauberern in der Bevölkerung sorgt dafür, daß ein guter Taliskrämer sein Gewicht in Credsticks wert ist; clevere Runner halten sich auf seiner guten Seite.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
2	2	2	5	4	4	6	6	3

Initiative: 3 + 1W6
Karmapool / Professionalitätsstufe: 2 / 2
Aktionsfertigkeiten: Beschwören 4, Gebräuche 3 (Magie 6, Straße 4), Verhandeln 6, Hexerei 4
Wissensfertigkeiten: Magietheorie 8, Magische Güter Schätzen 6, Metallbearbeitung 4, Holzbearbeitung 4

TECHNIKER

Nützlich für: Reparaturen, jegliche Elektronik und andere High-Tech-Ausrüstung, Informationen
Treffpunkte: Second-Hand-Elektroshop, persönliche Werkstatt des Technikers (wahrscheinlich in seiner Garage), überall, wo er regelmäßig rumhängt (Wizbangs Big Choice Electronics, sein Lieblingscoffeeshop oder die Bar um die Ecke)
Ähnliche Connections: Deckmeister, Mechaniker
Der Techniker ist der Mann, zu dem Sie gehen, wenn Sie jemanden brauchen, der Ihr elektronisches Spielzeug repariert, was immer es ist, oder der es wieder glattbügelt, wenn die superheißen Modifikationen, die Sie selbst an Ihrem Cyberdeck vornehmen wollten, nur darin ausgeartet sind, daß Sie das tertiäre Prozessorband zu Klump gelötet haben. Solange es ein Hardwareproblem ist: Kein Thema, der Techniker ist ihr Mann (bei Softwareproblemen sind Sie auf sich alleine gestellt, Chumboy). Er kann außerdem wahrscheinlich so nützliche Sachen wie Microrekorder und –kameras besorgen, Ohrstöpselphones oder ein halbwegs brauchbares Cyberdeck. Vielleicht liegt sogar noch eines zwischen den alten Pizzakartons in seiner Garage, das irgendein achtloser Kunde schon einen Monat nicht abgeholt hat. Wenn er nicht hat, was Sie brauchen, kann er Sie immerhin an den Typ vermitteln, der das ersehnte Lächeln auf ihr Gesicht zaubern wird.
Der Techniker liebt seine Arbeit und hält ständig Ausschau nach neuen Entwicklungen und Durchbrüchen. Wenn die Forschungsbrainboys bei Knight Errant ein neues, verbessertes Verschlüsselungssystem rausgeben, wegen dem die ganzen Kons der Sabber runterläuft wie an den Niagarafällen, kann er Sie wenigstens vorzeitig warnen. Wenn irgendeine kleine Hardwareschmiede, die vielleicht bald der künftige Stern am Computerhimmel sein wird, einen neuen Cyberdeckprototyp auf den Straßen testet, ist er einer von denen, die mindestens ein glaubhaftes Gerücht darüber gehört haben. Er kennt außerdem ein paar Tricks, die Sie vielleicht nützlich finden – beispielsweise, wie Sie sich in eine Datenleitung einklinken, ohne daß der Sicherheitsrigger gleich seinen Apfelsaft verschüttet, oder was der schnellste Weg ist, ein Magschloß zu knacken, ohne daß der Alarm die Mauern von Jericho über Ihnen einstürzen läßt.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	R
2	3	3	6	4	2	5.3	4

Initiative: 4 + 1W6
Karmapool / Professionalitätsstufe: 1 / 2
Aktionsfertigkeiten: Computer B/R 6, Elektronik 6, Elektronik B/R 9, Gebräuche 2 (Konzerne 3, Matrix 4, Straße 3)
Wissensfertigkeiten: Computer-Hintergrundwissen 6, Physik 3
Cyberware: Datenbuchse, 150 MP Speicher

BEISPIELCHARAKTERE ALS KONTAKTE

Manche Charaktere sind ein integraler Bestandteil des *Shadowrun*-Universums, dienen jedoch trotzdem nur selten als Connections. Diese Charaktere – der Kopfgeldjäger, der Assassine und der Terrorist – verleihen *Shadowrun*-Abenteuern Würze und Gefahr und können unter besonderen Umständen auch als Connections fungieren.
Um aus einem dieser Konzepte eine Connection zu machen, können Sie die Beispielcharaktere nehmen und eine Vergangenheit für sie erfinden, die mit der persönlichen Vergangenheit eines Spielercharakters verbunden ist. Vielleicht hat der Charakter dem Kopfgeldjäger einmal geholfen, um eine alte Ungerechtigkeit zu rächen, und der Kopfgeldjäger glaubt, daß er dem Charakter etwas schuldet. Oder ein bestimmter Runner hat dem Assassinen in einem Straßenkampf das Leben gerettet. Oder der Runner und der Terrorist sind zusammen aufgewachsen, bis der Terrorist – damals noch jung und naiv – in Kontakt mit (fügen Sie hier den Namens eines Polidubs ein) kam. Solche Connections besitzen glaubhafte Hintergründe, die erklären, warum die NSCs den Runner nicht als potentielle Bedrohung oder Konkurrenz empfinden.
Als Connections können diese Charaktere wertvolle Informationsquellen beispielsweise über die Gruppen darstellen, mit denen sie arbeiten oder in Verbindung stehen. Bedenkt man den Bereich, in dem sie arbeiten, sind sie außerdem eine glaubwürdige Verbindung für großkalibriges Spielzeug jeder Art, einschließlich militärischer Ausrüstung und Sprengstofftechnik.

GEISTER UND DRACHEN

Zwei der beeindruckendsten und am wenigsten verstandenen Wesen in der Erwachten Welt des Jahres 2060 sind Geister und Drachen. Sie überschreiten nicht nur die Grenzen des Vorstellbaren, auch ihre Macht und ihre Fähigkeiten scheinen grenzenlos zu sein. In diesem Kapitel werden diese einzigartigen Wesen und ihre Kräfte beschrieben.

Wie viele paranormale Tiere und Wesen können auch Geister und Drachen Mana manipulieren und lenken, um so ihre verschiedenen Kräfte einzusetzen. Viele dieser Kreaturen, einschließlich Drachen, gelten als sogenannte Dualwesen. Dualwesen befinden sich so sehr mit dem Manafluß im Einklang, daß sie jederzeit mit dem Astralraum in Kontakt stehen: sie existieren gleichzeitig auf der astralen und der physischen Ebene. Diese Critter können den Astralraum auf die gleiche Weise wahrnehmen und mit ihm interagieren wie Charaktere, die astrale Wahrnehmung einsetzen (siehe **Astrale Wahrnehmung**, S. 171).

Anders als bei magisch begabten Charakteren ist das astrale Bewußtsein bei Dualwesen ständig aktiv. Es kann nicht „abgestellt" werden, denn es ist der natürliche Zustand dieser Wesen. Das bedeutet, daß sich Dualwesen ständig sowohl der astralen als auch der physischen Ebene bewußtsind und sie auf beiden Ebenen handeln können. Andererseits können sie auch sowohl von der astralen als auch von der physischen Ebene aus angegriffen werden. Dualwesen erleiden nicht den Modifikator (+2 auf den Mindestwurf) für nichtmagische Handlungen während des Einsatzes von astraler Wahrnehmung; für sie ist ständige astrale Wahrnehmung ein natürlicher Zustand und völlig normal.

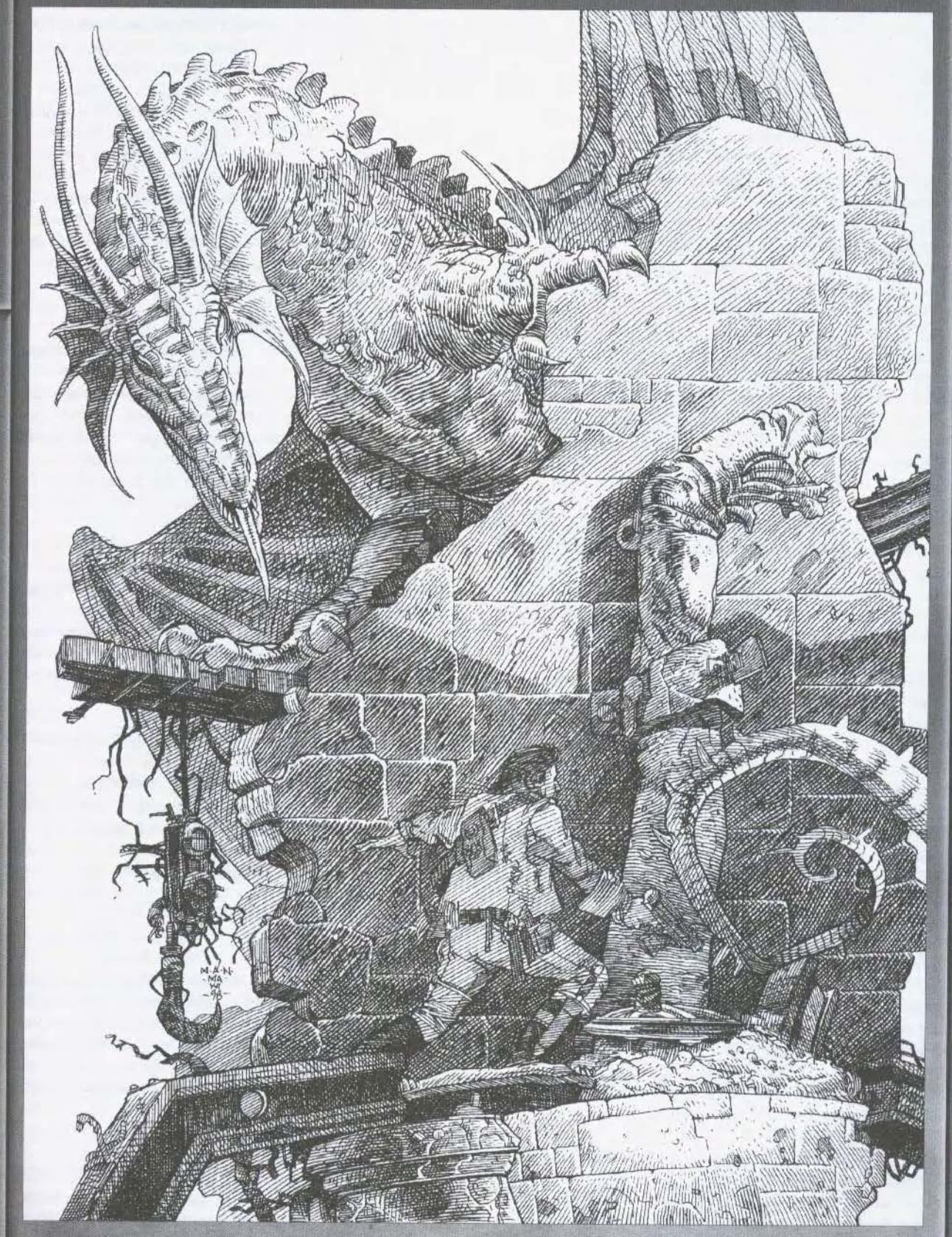
Drachen und andere Dualwesen mit magischen Fähigkeiten können auch astral projizieren. Genau wie Magier trennen auch sie ihren Astralkörper von ihrem physischen Körper. In diesem Fall fällt der physische Körper in einen tranceartigen Zustand, doch der freie Astralkörper kann sich durch den Astralraum bewegen. Die Attribute ihres Astralkörpers basieren auf ihren geistigen Attributen.

Geister dagegen sind paranormale Wesen, die auf der astralen Ebene leben und keinen physischen Körper haben. Manche Geister haben die Fähigkeit (oder sogar die Neigung), mit Hilfe der Kraft Materialisierung (S. 263) in der physischen Welt zu erscheinen. Ein Geist in astraler Gestalt ähnelt einem astral projizierenden Charakter. Ein Geist in materialisierter Gestalt wird wie ein Dualwesen behandelt (siehe oben). Weitere informationen über Geister und ihre Wechselbeziehung mit dem Astralraum finden Sie in dem Kapitel **Magie** auf S. 158.

KRÄFTE

Geister und Drachen verfügen über zahlreiche und sehr unterschiedliche magische Kräfte. Im folgenden Abschnitt werden diese Kräfte näher erläutert.

Die Spielmechanismen für die weiter unten aufgeführten Kräfte sind nicht als feste unumstößliche Regeln, sondern als Richtlinien für den Spielleiter zu verstehen. Die Spieler sollten sich niemals über die Fähigkeiten von paranormalen Gegnern sicher sein: es ist immer möglich, daß sich eine Kraft bei bestimmten Geistern oder Drachen ein wenig



von der normalen Kraft unterscheidet. Ungewißheit ist ein wunderbares dramaturgisches Mittel. Da Elementare und Naturgeister von Spielercharakteren beschworen werden können, werden ihre Kräfte detaillierter beschrieben und sollten auch möglichst beständig und einheitlich angewendet werden.

Damit eine Kreatur eine Kraft gegen ein Ziel einsetzen kann, müssen sich beide in demselben „Zustand" befinden – astral oder physisch. Ausschließlich astral präsente Wesen können keine Ziele angreifen, die ausschließlich auf der physischen Ebene präsent sind (und umgekehrt). Jedoch können sich ein astral präsentes Wesen und ein Dualwesen gegenseitig beeinflussen (ausschließlich mit Manakräften). Dergleichen gilt für physisch präsente Wesen und Dualwesen, die sich sowohl mit Manakräften als auch mit physischen Kräften beeinflussen können.

Die Beschreibungen der Kräfte bestehen aus dem Namen, der Art, der Dauer und der Reichweite der Kraft sowie der Art der Handlung, die zum Einsatz einer Kraft benötigt wird. Es folgt eine Beschreibung der verschiedenen Kräfte und ihrer Wirkung.

Art: Genau wie bei Zaubersprüchen treten Kräfte entweder als Manakräfte (M) oder als physische Kräfte (P) auf. Manakräfte beeinflussen den Verstand, die Gefühle, die Lebenskraft oder den Geist und können auch Ziele beeinflussen, die sich im Astralraum aufhalten. Physische Kräfte beeinflussen die physische Welt. Sie können nicht ohne eine Form der physischen Präsenz eingesetzt werden. Ein Geist muß beispielsweise erst materielle Gestalt annehmen, um von physischen Kräften beeinflußt werden zu können bzw. um physische Kräfte einzusetzen.

Handlung: Um eine Kraft einzusetzen, benötigt ein Wesen eine Komplexe, Einfache oder Freie Handlung. Automatische Handlungen (A) funktionieren ständig, auch ohne eine Anstrengung oder Konzentration des Wesens. Um automatische Kräfte zu aktivieren, muß keine Handlung aufgewendet werden (da sie ständig aktiviert sind).

Genau wie bestimmte Zauber (S. 160), benötigen auch einige Kräfte sogenannte exklusive Handlungen. Der Einsatz dieser Kräfte verlangt von dem Wesen eine beträchtliche Anstrengung bzw. Konzentration. Solche Kräfte können nicht eingesetzt werden, wenn ein Wesen zugleich irgendwelche anderen Kräfte einsetzt oder aufrechterhält. Um die Kraft einzusetzen, muß der Geist oder der Drache zunächst die anderen Kräfte beenden.

Reichweite: Kräfte haben unterschiedliche Reichweiten: Blickfeld (BF), Berührung oder Selbst. Kräfte mit der Reichweite Selbst beeinflussen nur den Geist oder den Drachen selbst. Kräfte werden genauso gezielt wie Zaubersprüche (siehe **Zielerfassung**, S. 181). Beachten Sie, daß die Kräfte von Naturgeistern nur in der Domäne des Geistes eine Wirkung haben (siehe **Domänen**, S. 184).

In der Regel kann ein Geist oder ein Drache mit einer Kraft pro Handlung nur eine Person oder eine Sache beeinflussen. Ausnahmen werden in der Beschreibung der jeweiligen Kraft ausdrücklich erwähnt.

Dauer: Die Dauer gibt an, wie lange der Effekt einer Kraft anhält. Mögliche Angaben sind: Sofort, Aufrechterhalten, Permanent oder Immer.

Kräfte mit kontinuierlichen Effekten (sie benötigen eine Automatische Handlung) sind mit einer Dauer von Immer gekennzeichnet, da sie unentwegt wirken.

Kräfte, die sofort wirken, entfalten ihren Effekt und verschwinden in der gleichen Handlung (obwohl sie meist dauernde Effekte haben – beispielsweise Schaden und ähnliches).

Kräfte, deren Wirkung aufrechterhalten werden kann, können von einem Geist oder einem Drachen über einen längeren Zeitraum ohne Anstrengung oder Kosten eingesetzt werden. Da diese Kräfte angeboren sind, erleiden Geister oder Drachen für das Aufrechterhalten einer Kraft keinen Entzug und keinen Mindestwurfmodifikator. Selbst wenn sie Schaden erleiden, können sie die Kraft weiter aufrechterhalten. Bei Kräften mit Reichweite Blickfeld muß der Sichtkontakt nicht aufrechterhalten werden; Opfer, die sich aus der Domäne eines Naturgeistes entfernen, stehen jedoch nicht länger unter dem Einfluß der Kraft. Ein Geist kann also mit einer Handlung eine ganze Horde von Runnern verschleiern und mit der nächsten Handlung einen Konzerngardisten verwirren, ohne die Verschleierung zu beenden. Geister und Drachen können eine Anzahl von Kräften gleich ihrer Essenz aufrechterhalten.

Permanente Kräfte werden über einen bestimmten Zeitraum aufrechterhalten, bevor ihre Wirkung permanent wird. Weitere Einzelheiten finden Sie in den Beschreibungen der Kräfte.

Andere Kräfte haben eine spezielle Dauer. Die Dauer dieser Kräfte hängt von anderen Faktoren ab.

ASTRALE PANZERUNG

Art: Mana — Handlung: Automatisch
Reichweite: Selbst — Dauer: Immer

Diese Kraft schützt den Astralkörper eines Wesens und bietet ihm eine Panzerung gleich seiner Essenz. Astrale Panzerung schützt das Wesen in keiner Weise gegen irgendwelche physischen Angriffe, d. h. sie kann nur gegen astrale Wesen eingesetzt werden. Dualwesen erhalten durch diese Kraft nur dann Vorteile, wenn sie astral projizieren.

BEWEGUNG

Art: Physisch — Handlung: Komplex
Reichweite: BF — Dauer: Aufrechterhalten

Das Wesen kann innerhalb des von ihm beherrschten Gebietes die Bewegung einer Person entweder beschleunigen oder hemmen, indem es die Bewegungsrate mit seiner Essenzstufe multipliziert oder durch sie dividiert.

BINDUNG

Art: Physisch — Handlung: Komplex
Reichweite: BF oder Berührung — Dauer: Sofort

Bindung ermöglicht es einem Wesen, sein Opfer an irgendeine Oberfläche oder an sich selbst zu „heften". Die Bindung weist eine Stärkestufe in Höhe der doppelten Essenz des Wesens auf. Um sich aus der Bindung zu befreien, muß dem Opfer eine Stärkeprobe gegen die Stärke der Bindung gelingen.

EINFLUSS

Art: Mana — Handlung: Komplex
Reichweite: BF — Dauer: Sofort

Einfluß ermöglicht einem Wesen den suggestiven Einfluß auf die Gedanken eines Opfers, wodurch es zu irgendeiner Aktion, Reaktion oder Emotion angeregt wird. Zu diesem Zweck würfeln Sie eine vergleichende Probe auf die Charismastufe des Wesens (oder Essenz, falls es kein Charisma hat) und die Willenskraft des Opfers. Die Anzahl der Nettoerfolge dient als Maß für die Stärke der Suggestion.

FLAMMENAURA

Art: Physisch — Handlung: Frei
Reichweite: Selbst — Dauer: Aufrechterhalten

Das Wesen kann Flammen aus seiner Körperoberfläche züngeln lassen, die jeden, deres berührt, verbrennen. Intensive Formen dieser Art können hölzerne Waffen entflammen oder sogar Waffen aus Metall schmelzen lassen. Die Flammen erhöhen das Powerniveau jedes erfolgreichen Nahkampfangriffes, den die Kreatur durchführt, um 2.

Jeder erfolgreiche Nahkampfangriff gegen ein Wesen mit dieser Kraft bedeutet, daß durch die starke Hitze auch der Angrei-

fer Schaden erleidet. Er muß auf seine Konstitution gegen einen Schaden in Höhe von (Essenz der Kreatur)M würfeln. Stoßpanzerung kann beim Schadenswiderstand hilfreich sein, vorausgesetzt, der Spielleiter entscheidet, daß der Angreifer die Kreatur mit einem gepanzerten Körperteil getroffen hat.

GESTEIGERTE SINNE

Art: Physisch | Handlung: Automatisch
Reichweite: Selbst | Dauer: Immer

Diese Kraft umfaßt Lichtverstärkung, Infrarotsicht, eine Intensivierung von Gehör und Geruchssinn, wärmespürende Organe, Sonar, Bewegungsdetektoren (die Fähigkeit, elektrische Feldstörungen wahrzunehmen) usw.

GIFT

Art: Physisch | Handlung: Automatisch
Reichweite: Berührung | Dauer: Sofort

Der Angriff des Wesens ist giftig. Der Schadenscode beträgt (Essenz) S. Behandeln Sie diese Kraft als Toxin mit einer Schnelligkeit von einer Runde.

GRAUEN

Art: Mana | Handlung: Komplex
Reichweite: BF | Dauer: Speziell

Diese Kraft gibt einem Wesen die Macht, seinem Opfer überwältigende Angst vor dem Revier des Wesens oder dem Wesen selbst einzuflößen. Das Opfer sucht in wilder Panik den nächsten Ort auf, der Sicherheit zu bieten scheint.

Der Spielleiter sollte eine vergleichende Probe auf die Willenskraft des Opfers und die Essenz der Kreatur würfeln. Die Nettoerfolge der Kreatur sind ein Maßstab für die Stärke der Angst. In der Regel dauert die Wirkung der Kraft eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Essenz der Kreatur.

IMMUNITÄT

Art: Physisch | Handlung: Automatisch
Reichweite: Selbst | Dauer: Immer

Diese Kraft verleiht dem Wesen eine „Panzerung" in Höhe der doppelten Essenz gegen den Schaden von Quellen, gegen die es immun ist. Außerdem verursacht der Angriff automatisch keinen Schaden, wenn sein Powerniveau die doppelte Essenz der Kreatur nicht überschreitet. Diese Kraft wirkt gegen magische und nichtmagische Effekte.

Beachten Sie, daß Kreaturen, die über die Kraft Immunität gegen Altern verfügen, nicht den Auswirkungen fortgeschrittenen Alters unterliegen.

Immunität gegen Feuer schützt vor Feuerangriffen jeder Art.

Immunität gegen normale Waffen schützt nicht vor Kampfzaubern oder Angriffen mit Waffenfoki. Gegen elementare Effekte (beispielsweise Feuer, Wasserwerfer, schädigende Manipulationszauber und so weiter) wirkt die Kraft nur mit halber Stufe. APDS-Munition, Anti-Fahrzeug-Geschosse und andere panzerbrechende Munitionsarten werden bei Angriffen gegen Kreaturen mit dieser Kraft wie normale Munition behandelt.

MAGISCHE FERTIGKEIT

Art: Mana | Handlung: Unterschiedlich
Reichweite: Unterschiedlich | Dauer: Unterschiedlich

Einige intelligentere Wesen können genau wie Zauberer lernen, wie man die magischen Fertigkeiten Hexerei und Beschwören einsetzt. Die Magie der meisten Kreaturen ist schamanistischer Natur, obwohl sie nicht notwendigerweise Totems folgen müssen (zumindest nicht der menschlichen Vorstellung dieser Magie). Manche Kreaturen haben eine eher hermetische Sichtweise der Magie. Kreaturen mit der magischen Fertigkeit Hexerei können Zaubersprüche erlernen und wirken, Spruchabwehr einsetzen und so weiter. Kreaturen mit der magischen Fertigkeit Beschwören können Geister beschwören und bannen (im allgemeinen Naturgeister). Die Magiestufe der Kreatur ist gleich ihrer Essenz.

Kreaturen mit magischen Fertigkeiten können – genau wie Zauberer – astral projizieren (siehe S. 173). Und genau wie menschliche und metamenschliche Zauberer verwenden auch sie in astraler Gestalt ihre geistigen Attribute. Gegen astrale Ziele können astral projizierende Wesen alle Manakräfte einsetzen, über die sie verfügen. Physische Kräfte funktionieren jedoch nicht im Astralraum. Während sie astral projizieren, verfügen solche Wesen auch über einen astralen Kampfpool: ihre Initiative wird um 20 erhöht. Ferner können sie ihre normale Anzahl Initiativewürfel verwenden.

MATERIALISIERUNG

Art: Physisch | Handlung: Einfach
Reichweite: Selbst | Dauer: Speziell

Ein Geist mit der Materialisierungskraft kann sich vorübergehend in der physikalischen Welt materialisieren. In diesem Fall entsprechen seine körperlichen Attributsstufen seiner Essenz (sofern in der Beschreibung des Geistes nicht ein Modifikator angegeben wird). Materialisierte Geister benötigen weder Luft noch Nahrung. Ferner besitzen sie Immunität gegen Altern, Krankheitserreger und Gifte. Zusätzlich verfügen sie über die Kraft Immunität gegen normale Waffen, deren Stufe auf der Essenz des Geistes basiert.

Viele Geister mögen es nicht, sich in der physischen Welt zu materialisieren, und werden es nur tun, wenn es ihnen befohlen wird. Und selbst dann können oder wollen die meisten Geister nicht lange bleiben (abhängig von der Art des Geistes). Um in den Astralraum zurückzukehren, müssen Geister eine exklusive Einfache Handlung aufwenden, wie auch für den umgekehrten Weg. Geister in materialisierter Gestalt erhalten einen Initiativemodifikator von +10 und können (mit ihrer Reaktionsstufe) physische Angriffe durchführen.

NATÜRLICHER ZAUBERSPRUCH

Art: Physisch | Handlung: Komplex
Reichweite: BF | Dauer: Sofort

Mit Hilfe dieser Kraft kann ein Wesen einen Effekt bewirken, der dem eines Zaubers ähnelt (in der Regel einem Manipulationszauber). Bei dem Einsatz der Kraft setzt die Kreatur nicht wirklich Spruchzauberei ein. Statt dessen lenkt sie das Mana auf eine Art und Weise, die dem Sprechen eines Zaubers ähnelt. Die meisten Kreaturen können nur den Effekt eines Zaubers nachahmen (der in Klammern hinter der Kraft steht). Die Beschreibungen der Zaubersprüche beginnen auf S. 191.

Wenn eine Kreatur diese Kraft einsetzt, wird sie eingesetzt, als würde sie den entsprechenden Zauber wirken. Die Essenz wird als Hexerei-Fertigkeit und Kraft des Zaubers verwendet. Aufgrund der Natur dieser Kraft kann ein Opfer Effekten, die elementaren Manipulationszaubern ähneln, nicht mit Kampfpoolwürfeln völlig ausweichen. Die meisten Angriffe mit dieser Kraft haben ein Schadensniveau von M, obwohl dies nicht zwangsläufig der Fall sein muß (nähere Details finden Sie in der Beschreibung des Wesens).

Da diese Kraft der Spruchzauberei ähnelt, können magisch begabte Charaktere Spruchabwehr verwenden, um sich selbst und andere gegen die Kraft zu schützen. Beachten Sie, daß Spruchabwehr nicht gegen irgendwelche anderen Kräfte schützt (außer bei Kreaturen, die ihre Kraft Magische Fertigkeit Hexerei verwenden). Da diese Kraft angeboren ist, unterliegen die Wesen für gewöhnlich keinem Entzug. Manchmal kann ein Wesen jedoch einen

Angriff aufrechterhalten; in diesem Fall unterliegt es genau wie ein Zauberer dem Entzug. Der Entzug beträgt (Essenz)S. Wenn der Angriff aufrechterhalten wird, kann das Wesen den Effekt auf eine Anzahl Quadratmeter gleich seiner Essenz ausdehnen. Natürliche Zauber, die von einem Wesen aufrechterhalten werden, können gebannt werden.

PSYCHOKINESE
Art: Physisch — Handlung: Komplex
Reichweite: BF — Dauer: Aufrechterhalten
Das Wesen kann psychokinetische Energie mit einer Stärke gleich seiner Essenzstufe erzeugen. Die Kraft ähnelt dem Zauberspruch „Zauberfinger" (S. 196).

SCHUTZ
Art: Physisch — Handlung: Komplex
Reichweite: BF — Dauer: Aufrechterhalten
Mit Hilfe dieser Kraft kann ein Wesen Unfälle verhindern – sowohl normale als auch durch die Kraft Unfall hervorgerufene Unfälle.

SUCHE
Art: Physisch — Handlung: Komplex (exklusiv)
Reichweite: BF — Dauer: Spezial
Das Wesen kann innerhalb seines Reviers irgendeine Person, einen Ort oder ein Objekt suchen. Um das Ziel zu finden, muß die Kreatur eine vergleichende Probe auf ihre Essenzstufe und die Intelligenzstufe des Ziels ablegen. Falls das Ziel der Suche ein Objekt ist, muß dem Wesen eine Erfolgsprobe auf seine doppelte Essenz gegen einen Mindestwurf in Höhe des Objekwiderstandswertes (S. 182) des Objektes gelingen. Für diese Probe steht ihm eine Anzahl von Würfeln gleich seiner doppelten Essenzstufe zur Verfügung. Die Verschleierungskraft ist der Kraft Suche direkt entgegengesetzt und erhöht den Mindestwurf für die Suchprobe um die Essenzstufe der Kreatur, die das Ziel der Suche verschleiert.

TIERBEHERRSCHUNG
Art: Mana — Handlung: Komplex
Reichweite: BF — Dauer: Aufrechterhalten
Manche Wesen verfügen über eine gesteigerte Empathie gegenüber Tieren, die normalerweise jedoch auf eine bestimmte Tiergattung wie Raubtiere oder Schuppentiere begrenzt ist. Durch den Einsatz dieser Kraft kann das Wesen automatisch verhindern, daß die entsprechenden Tiere angreifen, Alarm schlagen und so weiter. Durch Konzentration kann das Wesen ein einzelnes Tier beherrschen. Es kann dann mit dessen Sinnen wahrnehmen und das Verhalten des Opfers steuern. Das Verhalten bleibt jedoch innerhalb des für dieses Tier normalen Spektrums. Ein beherrschter Affe kann also kein Auto fahren. Ein Wesen kann eine Anzahl von Kleintieren (beispielsweise Katzen, Ratten und ähnliches) in Höhe seines fünffachen Charismawertes beherrschen. Es kann jedoch eine Anzahl größerer Tiere (wie Wölfe, Löwen und so weiter) nur in Höhe seines Charismawertes beherrschen.

ÜBLER ATEM
Art: Physisch — Handlung: Komplex
Reichweite: Berührung — Dauer: Sofort
Die Kraft befähigt ein Wesen dazu, einen übelkeitserregenden Gestank abzusondern, der sein Opfer in seinen Handlungen behindert. Das Opfer würfelt eine Widerstandsprobe auf Willenskraft oder Konstitution (die höhere der beiden Stufen) gegen den Schadenscode der Kraft: (Essenz des Wesens)S-Betäubung. Panzerung und Dermalpanzerung helfen nicht beim Schadenswiderstand. Ein Atemgerät senkt jedoch das Powerniveau um 2 und das Schadensniveau um eine Stufe.

UNFALL
Art: Physisch — Handlung: Komplex
Reichweite: BF — Dauer: Sofort
Diese Kraft verleiht einem Wesen die Fähigkeit, scheinbar normale Unfälle geschehen zu lassen. Die Art der Unfälle und deren Folgen hängen von dem Gelände ab, das von dem Wesen beherrscht wird.
Wird ein Charakter durch diese Kraft beeinflußt, muß er eine Probe auf Schnelligkeit oder Intelligenz (es wird auf das höhere Attribut gewürfelt) gegen einen Mindestwurf gleich der Essenz der Kreatur würfeln, die die Kraft einsetzt. Scheitert die Probe des Charakters, verliert er aufgrund eines Unfalls seine nächste Initiativedurchgang. Er könnte stolpern, den Mund voller Blätter oder sogar eine Sahnetorte ins Gesicht bekommen. Unfall ist nicht direkt gefährlich, kann es aber umweltbedingt werden. Ein Sturz von einem schmalen Felssims im Gebirge kann beispielsweise höchst unangenehme Folgen haben.
Wird die Kraft gegen Fahrzeuge eingesetzt, muß der Fahrer sofort eine Crashprobe ablegen (siehe S. 147).

VERSCHLEIERUNG
Art: Physisch — Handlung: Einfach
Reichweite: BF — Dauer: Aufrechterhalten
Diese Kraft spiegelt die Fähigkeit eines Wesens wider, sich innerhalb seines Reviers zu verbergen. Die Verschleierungskraft wird im allgemeinen mit Naturgeistern in Verbindung gebracht. Ein Wesen kann sowohl sich selbst als auch andere vor einer Gefahr verbergen. Es kann die Kraft auch dazu einsetzen, um etwas zu verstecken, was von Leuten gesucht wird.
Der Einsatz dieser Kraft erhöht den Mindestwurf für jede Wahrnehmungsprobe, mit der die verschleierte Person oder der verschleierte Gegenstand gefunden werden soll, um die Essenzstufe des Wesens. Verschleierung kann auf mehrere Ziele gleichzeitig gewirkt werden. Verschleierte Personen können sich weiterhin gegenseitig sehen.

VERSCHLINGEN
Art: Physisch — Handlung: Komplex (exklusiv)
Reichweite: Berührung — Dauer: Aufrechterhalten
Mit Hilfe dieser Kraft kann ein Wesen ein Opfer in sich selbst oder auch in ein der Art des Wesens entsprechendes Gelände oder Element hineinziehen. Das Opfer unterliegt allen Auswirkungen eines Untertauchens in der jeweiligen Substanz, ist also oft vom Erstickungstod bedroht.
Für Geister, die über diese Kraft verfügen, gelten die folgenden Regeln: Der Angriff mit der Kraft gilt als Nahkampfangriff. Der Geist verwendet seine Schnelligkeit (anstatt Reaktion), um das

Ziel zu treffen. Das Ziel muß einen erfolgreichen Gegenangriff durchführen, um dem Angriff zu entgehen. Wird das Opfer verschlungen, sind die Auswirkungen unterschiedlich.
Jedesmal, wenn das Opfer mit einer Handlung an der Reihe ist, kann es versuchen zu fliehen. Würfeln Sie eine vergleichende Probe auf die Stärke des Opfers und die Stufe des Geistes. Gewinnt das Opfer, ist es frei. Jedesmal, wenn der Geist mit einer Handlung an der Reihe ist, muß das verschlungene Opfer dem entsprechenden Schaden widerstehen (auch in der Handlung, in der es verschlungen wurde).
Von Feuer verschlungen: Die Wirkung ist so, als würde man von einem Geist im Kampf getroffen: Schaden (Kraft)M; das Powerniveau steigt um 2, wenn das Wesen über die Kraft Flammenaura verfügt. Stoßpanzerung hilft, nicht jedoch ballistische Panzerung, die meist schmilzt.
Von Wasser verschlungen: Das Opfer muß einem Schaden von (Kraft)M-Betäubung widerstehen. Pro Handlung, die der Geist seit dem Verschlingen hatte, steigt das Powerniveau des Angriffs um 1. Dies ist jedoch gefährlicher als normales Ertrinken, da der Geist großen Druck auf das verschlungene Opfer ausüben kann. Opfer, die das Bewußtsein verlieren, sind während der Handlungen des Geistes weiterhin dem Schaden ausgesetzt und erleiden infolgedessen körperlichen Schaden, bis sie schließlich ertrinken.
Von Luftverschlungen: Das Opfer muß dem Betäubungsschaden in Höhe von (Kraft)S der Kraft Übler Atem der Kreatur widerstehen – entweder mit Willenskraft oder mit Konstitution (je nachdem, welches Attribut höher ist). Da ein Geist Atemgeräte oder andere Schutzsysteme astral durchdringen kann, bieten diese keinen Schutz. Sobald es das Bewußtsein verliert, erleidet das Opfer körperlichen Schaden, bis es schließlich erstickt.
Von Erde verschlungen: Das Opfer wird von dem zermalmenden Gewicht des Geistes erdrückt und erleidet Schaden in Höhe von (Kraft)S. Stoßpanzerung hilft, ballistische Panzerung hat keine schützende Wirkung.

VERSTÄRKTER PANZER

Art: Physisch Handlung: Autom.
Reichweite: Selbst Dauer: Immer
Eine Kreatur, die über diese Kraft verfügt, besitzt ein Exoskelett oder eine äußere Hülle von außergewöhnlicher Härte. Ist das Powerniveau eines Angriffs (nicht modifiziert durch Salvenfeuer oder ähnliches) gegen diese Kreatur niedriger oder gleich der Panzerung der Kreatur, verursacht der Angriff keinen Schaden.
APDS oder Anti-Fahrzeug-Geschossen setzt die verstärkte Panzerung nur ihre halbe Stufe entgegen.

VERWIRRUNG

Art: Mana Handlung: Komplex
Reichweite: Bf Dauer: Aufrechterhalten
Diese Kraft ermöglicht es einem Wesen, seinen Opfern die Orientierung zu rauben. Die Betroffenen wandern ziellos durch das Revier des Wesens. Die Konsequenzen können höchst unterschiedlich sein. Setzt ein Hausgeist in einem Haus die Kraft Verwirrung ein, passiert vielleicht nicht mehr, als daß irgendwelche Leute gegen Wände laufen oder eine Toilettentür versehentlich für den Ausgang halten. Stiftet jedoch ein Berggeist in seiner Domäne Verwirrung, könnte das Opfer leicht von der nächsten Klippe stürzen.
Charaktere, die von dieser Kraft befallen sind, erleiden auf alle Proben einen Mindestwurfmodifikator in Höhe der Essenz des Wesens, das die Kraft einsetzt. Außerdem muß das Opfer immerdann, wenn es eine Entscheidung treffen will, eine Willenskraftprobe gegen die Essenz des Wesens ablegen. Scheitert die Probe, kann sich das Opfer einfach zu keiner Handlung entschließen. Etwas oder jemand muß es an die Notwendigkeit einer Entscheidung erinnern. Ein Angriff oder eine verbale Ermahnung seitens eines Gefährten gestattet dem Opfer eine weitere Probe. Bleibt ein Opfer in diesem Zustand sich selbst überlassen, so wandert es schließlich ins Blaue davon.

VERWUNDBARKEIT (SCHWÄCHE)

Der Metabolismus einiger Wesen wird durch Waffen, die aus bestimmten Substanzen bestehen, extrem gestört. Das Schadensniveau solcher Waffen steigt um eine Stufe. Ein 2L-Holzknüppel würde gegen ein Wesen mit Verwundbarkeit gegenüber Holz beispielsweise zu einer 2M-Waffe werden.
Wesen erholen sich von Wunden, die sie durch Waffen aus der entsprechenden Substanz erhalten haben, mit derselben Geschwindigkeit wie von Wunden anderen Ursprungs. Einfacher Kontakt mit der entsprechenden Substanz wird wie eine Lästige Allergie behandelt.

KAMPF

Charaktere werden Geistern und Drachen meist unter feindlichen oder gefährlichen Umständen begegnen. In solchen Fällen kann es zu einem Kampf kommen. Bis auf wenige Ausnahmen unterliegen Geister und Drachen den normalen Kampfregeln (siehe S. 100–129). Die Ausnahmen werden in dem folgenden Abschnitt beschrieben.

WERTESCHLÜSSEL

Ko: Konstitution. Die erste Zahl gibt die Stufe an, die zweite die Panzerung des Wesens, die als ballistische und Stoßpanzerung zählt.
S: Schnelligkeit. Die erste Zahl ist die Stufe, die zweite der Laufmultiplikator für die normale Bewegungsart der Kreatur.
St: Stärke.
C: Charisma. Beachten Sie, daß nur Drachen einen Charsmawert haben. Für Geister ist Charisma irrelevant.
I: Intelligenz. Wird sowohl für normale Intelligenzproben und den Widerstand gegen manche Zauber als auch für Wahrnehmungsproben verwendet.
W: Willenskraft.
E: Essenz. Folgt der Zahl ein großes A, so ist das Wesen ein Geist und existiert hauptsächlich im Astralraum. Folgt der Zahl ein großes Z, so handelt es sich bei dem Wesen um ein Dualwesen.
R: Reaktion. Wird für physische Angriffe des Wesens eingesetzt.
Initiative: Reaktion plus Initiativwürfel.
Angriffe: Listet die Schadenscodes für die Angriffe des Wesens auf. Auch eventuelle Vor- oder Nachteile durch Reichweite werden genannt.

INITIATIVE

Die Initiative von Geistern und Drachen wird auf die gleiche Weise bestimmt wie bei normalen Charakteren. Alle Geister und Drachen haben eine bestimmte Reaktionsstufe und eine bestimmte Anzahl Initiativwürfel (1W6, 2W6 und, ja, manchmal sogar 3W6); die genauen Werte finden Sie in den Beschreibungen der Geister und Drachen. Um die Gesamtinitiative zu bestimmen, werfen Sie die Initiativwürfel und addieren die Reaktion des Wesens zu dem Ergebnis.
Im Astralkampf verwenden Drachen ihre normale Reaktion. Materialisierte Geister erhalten einen Initiativebonus von +10. Astral projizierende Wesen erhalten einen Initiativebonus von +20 und verwenden die gleiche Anzahl von Würfeln wie in der physischen Ebene.

HANDLUNGEN UND FERTIGKEITEN

Geister und Drachen können die gleichen Handlungen wie normale Charaktere durchführen, vorausgesetzt, sie haben die physischen oder paranormalen Fähigkeiten dazu. Hin und wieder erfordert dies ein Urteil des Spielleiters auf Basis der hier präsentierten Informatio-

nen über Geister und Drachen. Drachen können Kampffertigkeiten entsprechend den normalen Regeln erlernen und einsetzen.

WÜRFELPOOLS

Drachen und Geister verfügen über dieselben Würfelpools wie Charaktere und NSCs. Der Gebrauch ihrer Kräfte allerdings kann durch keine Würfelpools außer dem Karmapool unterstützt werden.

Kampfpool

Geister und Drachen erhalten Kampfpoolwürfel. Sie werden auf die gleiche Weise berechnet wie bei einem Charakter: Schnelligkeit + Intelligenz + Willenskraft, geteilt durch 2 (abgerundet). Alle Kampfpoolregeln gelten auch für Geister und Drachen (siehe **Kampfpool**, S. 43). Dualwesen haben sogar im Astralkampf einen Kampfpool (sowie ihre normalen körperlichen Attribute) – es sei denn, sie wenden astrale Projektion an.

Astraler Kampfpool

Drachen, die astrale Projektion anwenden, erhalten den gleichen astralen Kampfpool wie ein astral projizierender Charakter. Es gelten die gleichen Regeln (siehe S. 43), und auch bei Drachen wird der astrale Kampfpool nach der folgenden Formel berechnet: Intelligenz + Charisma + Willenskraft, geteilt durch 2 (abgerundet). Der astrale Kampfpool von Geistern entspricht der anderthalbfachen Kraftstufe (Kraft x 1,5).

Zauberpool

Drachen mit der magischen Fertigkeit Hexerei haben, genau wie normale Charaktere, einen Zauberpool. Er wird nach der folgenden Formel berechnet: Intelligenz + Willenskraft + Essenz, geteilt durch 3 (abgerundet). Alle normalen Regeln für den Einsatz des Zauberpools werden angewendet (siehe S. 43).

Karmapool

Auch Drachen und Geister haben einen Karmapool, der genau wie bei Charakteren allgemeines Glück widerspiegelt. Der Spielleiter entscheidet, wie groß oder wie klein der Karmapool ist, abhängig davon, welche Gefahr das Wesen für die Spieler darstellen soll. Drachen und Geister setzen den Karmapool auf die gleiche Weise ein wie normale Charaktere (siehe S. 246). Als allgemeine Richtlinie mag gelten, daß der Karmapool des Wesens dem durchschnittlichen Karmapool der Charaktere entspricht, modifiziert durch die Größe der Gefahr, die das Wesen für die Charaktere darstellt. Der Karmapool eines Drachen sollte jedoch mindestens doppelt so groß sein wie der durchschnittliche Karmapool der Spieler.

GEISTER

Die paranormalen Wesen, die im Astralraum leben und keinen physischen Körper haben, werden als Geister bezeichnet.

ELEMENTARGEISTER

Elementargeister sind die Verkörperungen der vier klassischen Elemente. Die Erscheinungsformen entsprechen daher auch dem jeweiligen Element und dem verwendeten Beschwörungsritual. Die Größe der Materialisierung bietet beinahe immer einen Hinweis auf die Macht des Geistes. Weitere Informationen über Elementargeister befinden sich im Kapitel **Magie** (S. 186). Elementare erscheinen, wo immer ein Geist beschworen wird, in der Regel in der Nähe einer Konzentration des jeweiligen Elementes.

Erdelementar

Ein Erdgeist erscheint als gedrungene, humanoide Gestalt aus Erde und/oder Gestein.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+4	K–2(x2)	K+3	K	K	K	(K)A	K–2

Initiative: K +20 + 1W6 (Astral) / K + 8 + 1W6 (Physisch)
Angriffe: (K+4)S, Reichweite +1
Kräfte: Verschlingen, Materialisierung, Bewegung
Schwächen: Verwundbarkeit (Luft)

Feuerelementar

Ein Feuergeist erscheint als humanoide Gestalt aus Feuer; gelegentlich auch als eidechsenförmige Gestalt in einer Flammenaura.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+1	K+2(x3)	K–2	K	K	K	(K)A	K–1

Initiative: K +20 + 1W6 (Astral) / K + 11 + 1W6 (Physisch)
Angriffe: (K–2)M
Kräfte: Verschlingen, Flammenaura, Schutz, Materialisierung, Natürlicher Zauberspruch (Flammenwerfer)
Schwächen: Verwundbarkeit (Wasser)

Luftelementar

Ein Luftgeist erscheint als wirbelnde Rauch- oder Nebelgestalt von annähernd humanoider Form.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K–2	K+3(x4)	K–3	K	K	K	(K)A	K+2

Initiative: K +20 + 1W6 (Astral) / K + 12 + 1W6 (Physisch)
Angriffe: siehe Kräfte
Kräfte: Verschlingen, Materialisierung, Bewegung, Übler Atem, Psychokinese
Schwächen: Kann in luftdichten Räumen eingesperrt werden; Verwundbarkeit (Erde)

Wasserelementar

Ein Wassergeist erscheint als eine Masse trüben Wassers von unbestimmter, sich unaufhörlich verändernder Gestalt.

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+2	K(x2)	K	K	K	K	(K)A	K+1

Initiative: K +20 + 1W6 (Astral) / K + 11 + 1W6 (Physisch)
Angriffe: (K)S Betäubung
Kräfte: Verschlingen, Materialisierung, Bewegung
Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)

NATURGEISTER

Naturgeister sind die Verkörperungen der Kräfte der Natur und von Orten. Sie sind die Geister der schamanistischen Tradition. Es gibt vier Arten von Naturgeistern: Geister des Landes (Wald, Berg, Prärie, Wüste), Geister des Wassers (Meer, See, Fluß, Sumpf), Geister des Himmels (Sturm, Nebel, Wind) und Geister des Menschen (Stadt, Feld, Herd).

Naturgeister erscheinen nur selten in fester Gestalt. Wenn sie sich tatsächlich materialisieren, spiegelt ihre Gestalt oft ihr Heimatgebiet wider. Wenn sie von sehr mächtigen Schamanen beschworen werden, können sie auch eine Gestalt annehmen, die der ihres Beschwörers ähnelt, jedoch aus der Materie ihres Heimatgebietes besteht. Die Geister des Menschen sind die große Ausnahme zu dieser Regel, da sie für gewöhnlich menschenähnliche Gestalt haben. Uralte Legenden von „Heinzelmännchen" und „Feenwesen" scheinen auf den Materialisierungen dieser Geister zu basieren.

Naturgeister können nur in ihrer Heimatdomäne existieren. Es ist unmöglich, sie in anderen Gegenden zu beschwören, und sie werden ihre Heimat auch nicht verlassen. Ein Seegeist wird

niemals festes Land betreten, ein Prärlegeist wird niemals einen Wald betreten und so weiter.
Weitere Informationen über Naturgeister befinden sich in dem Kapitel **Magie**, S. 184.

Geister des Himmels

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K–2	K+3(x4)	K–3	K	K	K	(K)A	K+2

Initiative: K +20 + 1W6 (Astral) / K + 12 + 1W6 (Physisch)
Angriffe: (K–3)M-Betäubung (Windgeister können nur mit Kräften angreifen, nicht physisch)

Nebelgeist
Nebelgeister erscheinen als wirbelnde Nebelschwaden.
Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Materialisierung, Bewegung

Sturmgeist
Sturmgeister erscheinen unter zuckenden weißen Blitzen als dahinrollende Sturmwolken oder Wirbelwinde. Manche Sturmgeister sollen als Kreaturen aus der Mythologie erschienen sein (beispielsweise als Donnervögel und drachenähnliche Wesen).
Kräfte: Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Materialisierung, Natürlicher Zauberspruch (Blitzschlag)

Windgeist
Windgeister erscheinen als leichte, wirbelnde Wolken oder starke kalte Windstöße. Sie sind die häufigsten Geister des Himmels und tauchen überall dort auf, wo der Himmel klar oder bewölkt ist.
Kräfte: Unfall, Verwirrung, Schutz, Materialisierung, Bewegung, Suche

Geister des Landes

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+4	K–2(x2)	K+4	K	K	K	(K)A	K–2

Initiative: K +20 + 1W6 (Astral) / K + 8 + 1W6 (Physisch)
Angriffe: (K+4)S

Berggeist
Berggeister nehmen nur selten physische Gestalt an. Ihre Ankunft wird durch völlige Stille und durch eine drückende unsichtbare Präsenz angekündigt. Zwingt man einen Berggeist, sich zu materialisieren, wird er zu einem zerklüfteten Humanoiden aus lebendem Gestein, der trotz seiner geringen Größe den Eindruck einer enormen Masse vermittelt.
Kräfte: Unfall, Verschleierung, Schutz, Materialisierung, Bewegung, Suche

Prärlegeist
Prärlegeister erscheinen für gewöhnlich als sich hektisch bewegende Steppenläufer oder kleine Windhosen. Berichte von winzigen Reitern, die menschlichen Nomaden wie Mongolen oder Indianern ähneln, werden zur Zeit noch untersucht.
Kräfte: Unfall, Verschleierung, Schutz, Materialisierung, Bewegung, Suche

Waldgeist
Waldgeister materialisieren sich nur selten. Wenn sie es tun, erscheinen sie als entfernt menschenähnliche Bäume, die sich mit ihren großen, knorrigen und astartigen Beinen fortbewegen können.
Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Materialisierung

Wüstengeist
Wüstengeister erscheinen zunächst in Gestalt einer kleinen Windhose, die, sobald sie den Befehl zum Angriff bekommt, zu einem tosenden Sandsturm wird.
Kräfte: Verschleierung, Schutz, Materialisierung, Bewegung, Suche

Geister des Menschen

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+1	K+2(x3)	K–2	K	K	K	(K)A	K+1

Initiative: K +20 + 1W6 (Astral) / K + 11 + 1W6 (Physisch)
Angriffe: (K–2)M

Feldgeist
Feldgeister erscheinen in Gestalt winziger Feldarbeiter in Arbeitskleidung, mit Halstüchern und so weiter. Berichte von Feldgeistern aus dem Südwesten des nordamerikanischen Kontinents, die Beinschützer, Cowboyhüte und aufwendig verzierte Cowboystiefel trugen, sind bislang nicht bestätigt worden.
Kräfte: Unfall, Verschleierung, Schutz, Materialisierung, Suche

Herdgeist
Herdgeister erscheinen meistens als kleine Humanoide in altertümlicher Kleidung. Einige Herdgeister haben ein moderneres Erscheinungsbild und Auftreten als andere (meistens die in neueren Gebäuden).
Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Materialisierung, Suche

Stadtgeist
Stadtgeister erscheinen in der Regel als herumliegender Krimskrams oder amorpher Abfall. Es gibt jedoch ein großes Spektrum an Gestalten, die von dem Ort abhängig sind, an dem der Geist beschworen wird. Schamanen erzählen von Geistern, die sich als Autos, Laternenpfähle, Briefkästen und anderes städtisches Inventar materialisierten. Ein Schamane berichtete von einem Geist in San Francisco, der die Gestalt einer Straßenbahn annahm.
Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Materialisierung, Suche

Geister des Wassers

Ko	S	St	C	I	W	E	R
K+2	K(x2)	K	K	K	K	(K)A	K–1

Initiative: K +20 + 1W6 (Astral) / K + 9 + 1W6 (Physisch)
Angriffe: (K)S-Betäubung

Flußgeist
Flußgeister erscheinen in der Regel als kleine Wirbel, doch sie können sich auch als froschartige, überwucherte Humanoide materialisieren.
Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verschlingen, Grauen, Schutz, Materialisierung, Bewegung, Suche

Meergeist
Meergeister ähneln meist Meermenschen – mythologischen Kreaturen mit menschlichem Oberkörper und fischartigem Unterleib. Sie erscheinen auch als wirbelnde Wellen und fremdartige Kreaturen des Meeres.
Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Verschlingen, Grauen, Schutz, Materialisierung, Bewegung, Suche

Seegeist
Seegeister erscheinen in der Regel als kleine Wasserhosen oder als Humanoide mit blauer Haut oder aus Wasser.

Kräfte: Unfall, Verschlingen, Grauen, Schutz, Materialisierung, Bewegung, Suche, Verschleierung, Verwirrung

Sumpfgeist
Ein Sumpfgeist materialisiert sich als flackernde Lichtkugel, moosbehangener Baum oder verfaulendes Strauchwerk von humanoider Gestalt. Einige erscheinen auch als Tiere des Sumpfes wie Schlangen und Alligatoren.
Kräfte: Unfall, Bindung, Verschleierung, Verwirrung, Verschlingen, Grauen, Schutz, Materialisierung, Bewegung, Suche

DRACHEN

In der Sechsten Welt existieren mehrere verwandte Arten von Drachen. Sie alle sind große, echsenartige Wesen von außergewöhnlicher Intelligenz und ähneln den mythologischen Beschreibungen der Drachen und Gefiederten Schlangen der Gegend, aus der sie stammen. Die wenigen Informationen, die wir heute über Drachen haben, stammen größtenteils von Interviews mit dem Großen Drachen Dunkelzahn. Die meisten Drachen sind Einzelgänger und gehen unnötigen Kontakten mit anderen Wesen aus dem Weg. Drachen können sich nicht verbal verständigen. Sie sind jedoch dazu in der Lage, auf telepathischem Wege mit Wesen zu kommunizieren, die sich innerhalb ihres Blickfeldes aufhalten. Telepathische Kommunikation kann nicht von elektrischen Geräten aufgezeichnet werden. Drachen, die mit moderner Technologie zu tun haben, sind also auf menschliche oder metamenschliche „Dolmetscher" angewiesen, wenn sie über Trideokameras oder Vidkoms sprechen wollen.
Häufige Kräfte: Astrale Panzerung, Gesteigerte Sinne (Breitbandgehör, Lichtverstärkeraugen, Infrarotsicht), Verstärkter Panzer
Bei Individuen beobachtete Kräfte: Tierbeherrschung (Reptilien), Einfluß, Magische Fertigkeiten, Natürlicher Zauberspruch (Flammenwerfer), Übler Atem, Gift

Gefiederte Schlange
Gefiederte Schlangen stammen aus Süd- und Zentralafrika. Eine Gefiederte Schlange ist eine langgestreckte Dracoform mit einem Flügelpaar und einem Gliederpaar. Die meisten Gefiederten Schlangen sind vom Kopf bis zum Schwanz 20 Meter lang und haben eine Flügelspannweite von 15 Metern. Ihre Konturfedern und die auffallend gefiederte Halskrause bieten oft einen beeindruckenden Regenbogen aus Farben. Die Fingerknochen der gewaltigen Schwingen sind durch Membranen verbunden. Die Füße besitzen fünf Zehen, von denen eine einem gegenüberstellbaren Daumen ähnelt. Auf diese Weise verfügen die Füße über genügend Geschicklichkeit, um Gegenstände zu handhaben. Zahlreiche Exemplare verfügen auch über einen mit einem Giftsack verbundenen Schwanzdorn oder über ein ähnlich ausgestattetes Paar Fänge.

Ko	S	St	C	I	W	E	R	INTV
12/8	6(x4)	30	8	8	8	(2W6)Z	9	2W6 + 9

Angriffe: 12T, Reichweite +2

Östlicher Drache
Östliche Drachen sind in Asien heimisch. Kopf und Rumpf eines Östlichen Drachen messen zusammen in der Länge 15 Meter, die Schulterhöhe beträgt 2 Meter und das Gewicht 7.500 Kilogramm. Er hat eine schlangen- oder echsenartige Gestalt mit einem breiten, flachen Kopf und einem Haaransatz am Kinn sowie an den hinteren Schädelteilen. Über den Augen ragen paarweise Hörner auf, und von der ausgeprägten Nasenpartie hängt ein Schnurrbart herab. Rumpf, Hals und Schwanz sind mit Schuppen gepanzert. Gekrönt wird der Körper von einem Kamm aus membranartigen Dornen.

Der Sirrush, der in Kleinasien beheimatet ist, sieht dem Östlichen Drachen sehr ähnlich. Allerdings sind seine Glieder länger und der Schwanz kürzer. Der Kopf ist schmaler, sitzt tiefer und ist nicht behaart. Die Zehen an den Hintertatzen des Sirrush sind alle nach vorne gerichtet und nur von begrenzter Geschicklichkeit.

Ko	S	St	C	I	W	E	R	INTV
14/8	8(x3)	35	9	8	8	(2W6)Z	8	2W6 + 8

Angriffe: 14T, Reichweite +2

Westlicher Drache
Westliche Drachen sind in Europa und einigen Teilen Westasiens heimisch. Kopf und Rumpf eines Westlichen Drachen sind 20 Meter lang. Die Schulterhöhe eines Westlichen Drachen beträgt 3 Meter, sein Schwanz ist 17 Meter lang, und seine Flügelspannweite beträgt 30 Meter. Der Westliche Drache verfügt über vier Glieder und ein Schwingenpaar. Sein gehörnter Kopf krönt seinen langen Hals. Nur die Vordertatzen zeigen die gegenüberstellbare Zehen, die Hintertatzen sind als reine Füße ausgebildet. Rückendornen und/oder -membranen können auftreten. Der Westliche Drache ist meist einfarbig, wobei die Färbung entlang des Rückens jedoch dunkler ausfällt und der Bauch bleich ist. Zusätzlich zu den üblichen schweren Schuppen verfügen einige Exemplare aufgrund von Knochenplatten auch über dermale Panzerung.

Ko	S	St	C	I	W	E	R	INTV
15/8	7(x3)	40	8	8	8	(2W6)Z	7	2W6 + 7

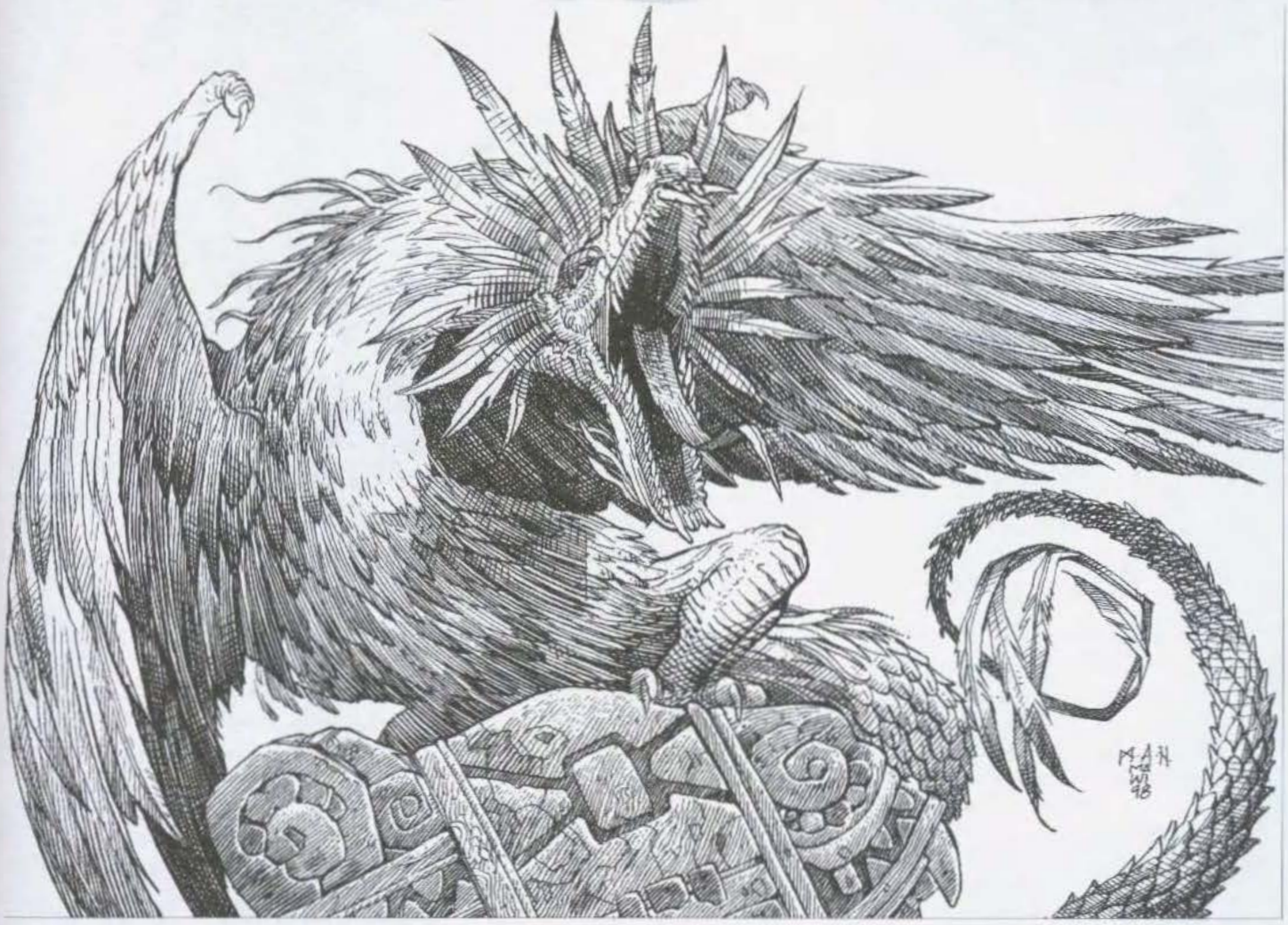
Angriffe: 14T, Reichweite +3

Große Drachen
Große Drachen sind extrem große Exemplare, die oft bis zu anderthalbmal so groß sind wie gewöhnliche Drachen. Alle üblichen Dracoformen haben Große Drachen in ihren Reihen. Die Größe ist zwar in der Regel der deutlichste Hinweis auf einen Großen Drachen, jedoch nicht zwingend zuverlässig. Alle Großen Drachen sind hochgradig intelligent und beherrschen mindestens eine menschliche Sprache, oft sogar mehrere. Überdies handelt es sich bei ihnen um mächtige Zauberer.
Manche Großen Drachen können die Gestalt eines Menschen oder Metamenschen annehmen; diese Fähigkeit wurde von Präsident Dunkelzahn eindrucksvoll demonstriert. Es existieren keine Informationen darüber, ob alle Drachen über diese Fähigkeit verfügen oder ausschließlich Große Drachen.

Ko	S	St	C	I	W	E	R	INTV
+10/12	+3	+10	+5	+5	+5	12Z	+3	+1W6

Angriffe: 16T, Reichweite +4
Anmerkung: Attribute mit einem vorangestellten (+) sollten zu den normalen Attributen der Spezies des jeweiligen Großen Drachen addiert werden.

BEKANNTE GROSSE DRACHEN
Aden: Ein Sirrush; war verantwortlich für die Zerstörung Teherans 2020, nachdem der herrschende Ayatollah den Jihad gegen die Erwachten ausgerufen hatte. Man nimmt an, daß Aden am Berg Ararat haust.
Alamais: Ein Westlicher Drache; mutmaßlicher Terrorist, der Beziehungen zu Der Nachtmachen, Alte Welt und anderen deutsch-europäischen Polidubs haben soll. Derzeitiger Aufenthaltsort unbekannt.
Celedyr: Ein Westlicher Drache; haust in Caerleon (Großbritannien) unterdem alten römischen Amphitheater, dem Kern einer



konzerneigenen Forschungseinrichtung von Transys Neuronet. Wurde seit dem Erwachen erst dreimal gesichtet.

Dunkelzahn: Ein Westlicher Drache; ist die Quelle vieler der hier präsentierten Informationen. Kurz nach seinem ersten Auftreten gewährte er Holly Brighton ein Interview. Als Gegenleistung erhielt er einen beträchtlichen Anteil von dem Gewinn durch die Vermarktung des Interviews. 2057 wurde Dunkelzahn als erster nichtmenschlicher Kandidat zum Präsidenten der Vereinigten Staaten gewählt. Kurz nach Beginn seiner Amtszeit wurde Präsident Dunkelzahn vor dem Watergate-Hotel im Federal District of Columbia auf mysteriöse Weise ermordet.

Hestaby: Ein Westlicher Drache, der auf Mount Shasta im Freistaat Kalifornien haust. Sie hat eine kleine Gemeinschaft aus Menschen und Metamenschen um sich gesammelt, die ihr dienen. Hestaby war für die Abwehr einer Invasion von Elfen aus Tir Tairngire in Kalifornien verantwortlich. Sie ist eine der wichtigsten Mächte, die Tir Tairngire im Pazifischen Nordwesten in Schach halten.

Huajpa: Eine Gefiederte Schlange; Anführerin und Sprecherin der Erwachten Streitkräfte, die den Staat Amazonien gründeten. Man vermutet, daß sie in Yucatan haust.

Lofwyr: Ein Westlicher Drache; Präsident und Vorstandsvorsitzender von Saeder-Krupp Heavy Industries. Lofwyr führte eine aggressive Strategie zur feindlichen Übernahme einer ganzen Reihe von Konzernen durch, wodurch sein Konzern das größte und mächtigste Wirtschaftsimperium der Welt wurde. Lofwyr hat auch einen Sitz im Rat der Prinzen des Elfenstaates Tir Tairngire. Zur Zeit haust er im Rhein-Ruhr-Megaplex in der Allianz Deutscher Länder.

Lung: Ein Östlicher Drache; war in den Jahrzehnten nach dem Erwachen in eine Reihe von Tong-Kriegen verwickelt, in deren Verlauf er bestimmte Fraktionen mit Geld und Magie unterstützte. Sein gegenwärtiger Aufenthaltsort wird in der Nähe von China vermutet.

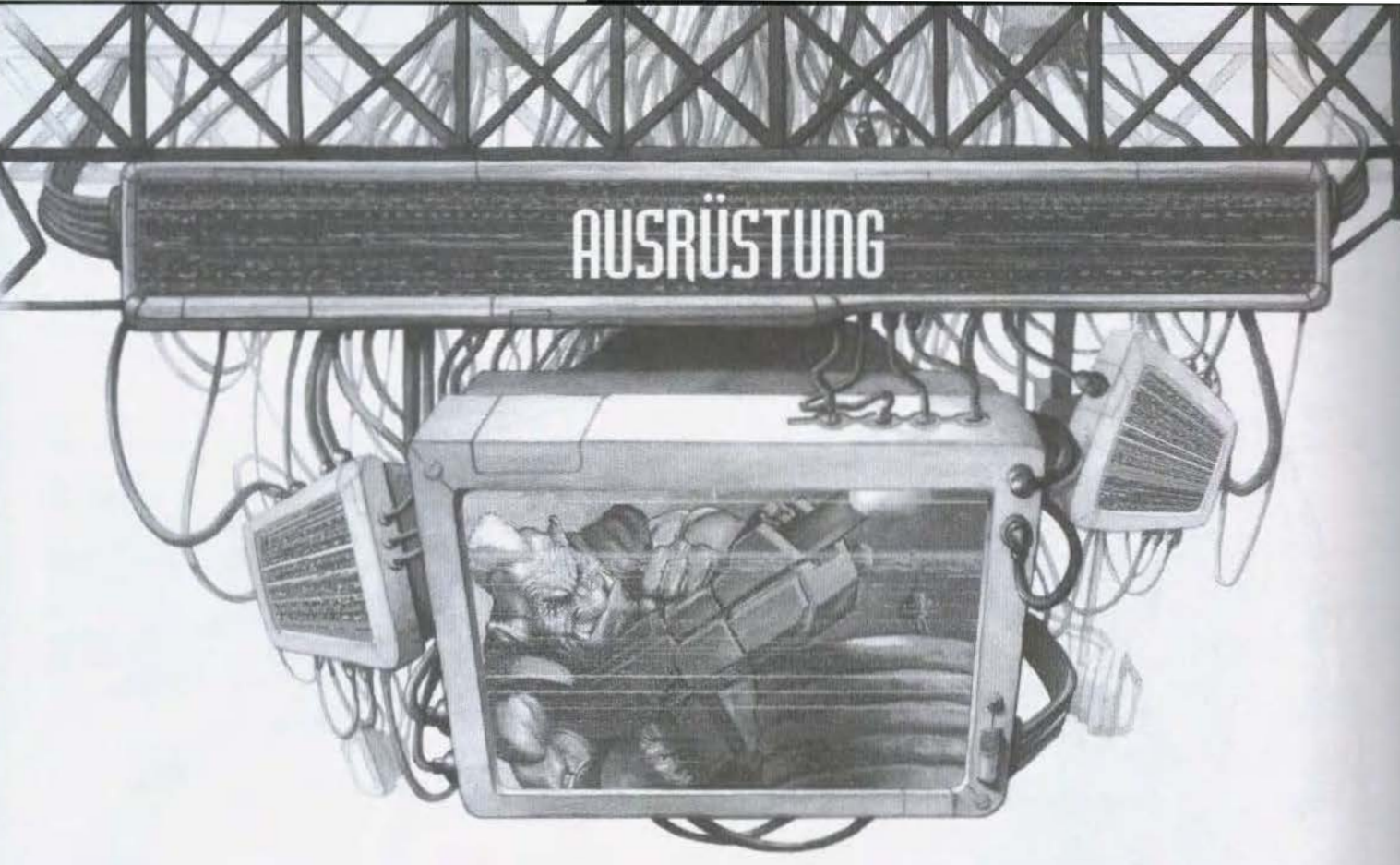
Mujaji: Die „Regenkönigin"; eine Gefiederte Schlange, die in der Kaprepublik in Afrika haust. Es hat den Anschein, als gäbe es Konflikte zwischen ihr und den Elfen aus dem Nachbarstaat Zulu Nation.

Rhonabwy: Ein Westlicher Drache; lebt in Llandovery (Wales). Er liebt Machtspiele von Konzernen und gute Musik. Er setzt sich auch vehement für die Rechte von Metamenschen ein. Rhonabwy soll einen Großen Drachen zum Feind haben, der als „Der Seedrache" bekannt ist und in der Cardigan Bay hausen soll. Es könnte sich jedoch auch um eine Legende der Einheimischen handeln.

Ryumyo: Ein Östlicher Drache; war überhaupt der erste Drache, den Menschen zu Gesicht bekamen. Er tauchte am 24. Dezember 2011 in der Nähe des Fudschijama auf. Nach zwei weiteren bestätigten Sichtungen bei Ise und Kioto verschwand er wieder. Gerüchten zufolge hat er starke Verbindungen zu der japanischen Yakuza.

Sirrug: Ein Westlicher Drache; soll verantwortlich für den Absturz des EuroAir-Fluges 329 im Jahre 2041 sein. Er wurde bei verschiedenen Angriffen auf Konzern- und Regierungsbesitz erkannt und hat vielleicht auch an dem Staatsstreich teilgenommen, mit dem Amazonien geschaffen wurde. Sein gegenwärtiger Aufenthaltsort ist unbekannt.

AUSRÜSTUNG



In diesem Kapitel präsentieren wir Ihnen eine erlesene Auswahl von Gegenständen, die im Jahre 2060 auf dem Schwarzmarkt über verschiedene Schieber, Shadowlandkataloge und Taliskrämer angeboten werden. Alle Preise sind Listenpreise, und der schließliche Straßenpreis kann und wird in der Regel davon abweichen (siehe **Verfügbarkeit**, S.272). Dieses Kapitel enthält außerdem die verschiedenen Regeln für den Einsatz und Kauf der Ausrüstungsgegenstände.

STUFEN UND SPIELWERTE

Bei der Ausrüstung für Ihren Shadowrun müssen Sie als Spieler drei Sachen beachten: Ihre Stufe, Ihre Verfügbarkeit und die logistischen Schwierigkeiten, die damit verbunden sind, Ihr gesamtes Lieblingsspielzeug auch ständig mitzuschleppen.

Die Ausrüstung von Shadowrun funktioniert nach den Beschreibungen und Regeln dieses Kapitels. Viele Gegenstände besitzen eine Gerätestufe, die ins Spiel kommt, wenn das Objekt eingesetzt wird, entweder als Anzahl von Würfeln, mit denen eine Probe gewürfelt wird, oder für einen anderen Effekt. Die Stufe eines Stimulanzpatches bestimmt beispielsweise, wie viele Kästchen geistigen Schadens der Charakter vorübergehend regeneriert. Manchmal wird die Gerätestufe gegen die Stufe eines anderen Ausrüstungsgegenstandes oder gegen ein Attribut eingesetzt, normalerweise in einer vergleichenden Erfolgsprobe. Die einzelnen Einträge enthalten Richtlinien für die Abwicklung solcher Proben.

Grundsätzlich gilt, daß Spieler während der Charaktererschaffung keine Ausrüstung erwerben dürfen, deren Stufe über sechs liegt. Diese Regel hält Charaktere davon ab, das Spiel mit hochwertiger Regierungs- und Konzernspezialausrüstung zu beginnen, trägt jedoch noch nicht der eingeschränkten Verfügbarkeit mancher Gegenstände Rechnung. Um die Schwierigkeiten bei der Beschaffung mancher Gegenstände widerzuspiegeln, können beginnende Charaktere keine Gegenstände mit einer Verfügbarkeitsstufe von größer als 8 erwerben.

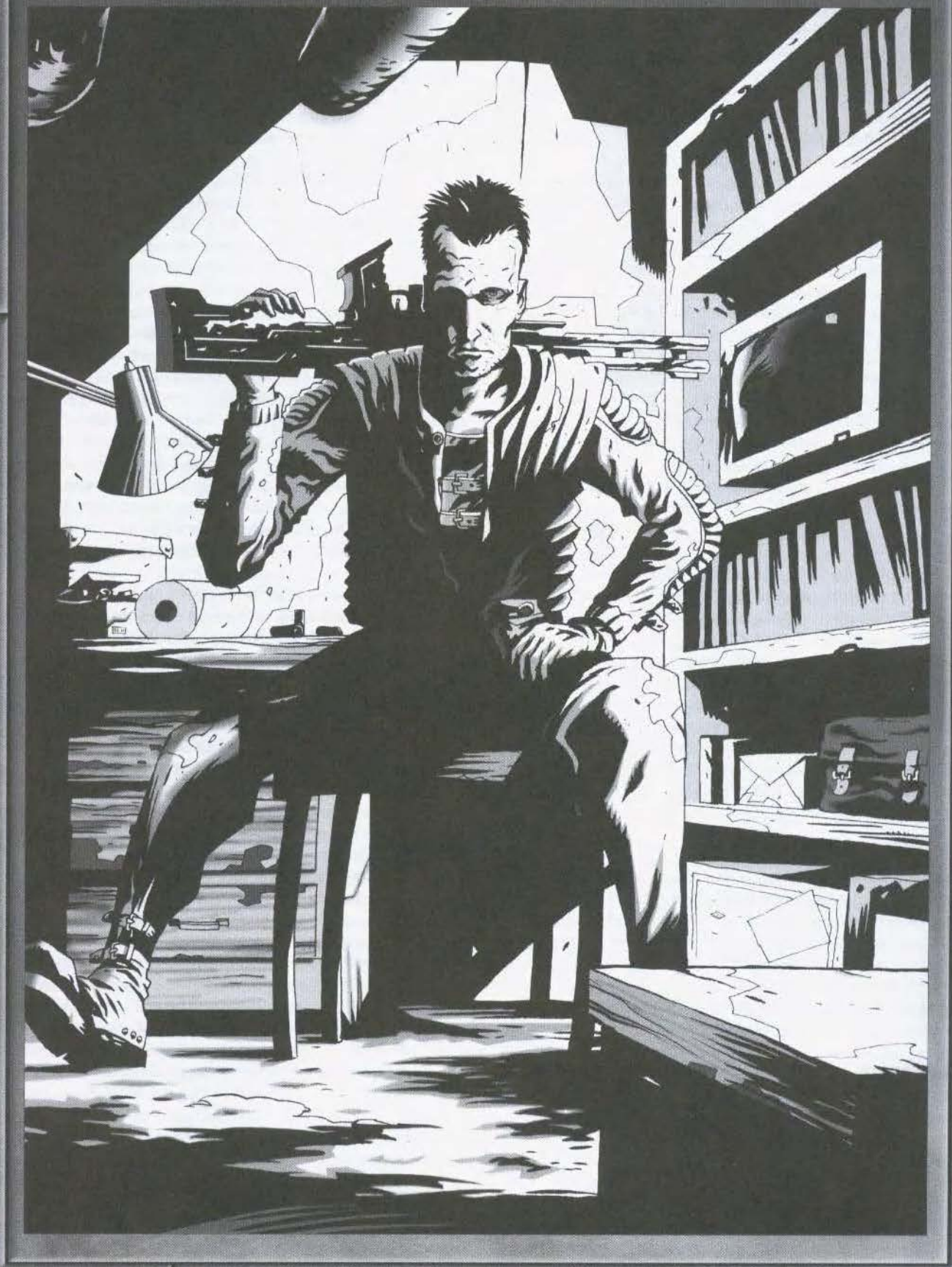
Jeder Ausrüstungsgegenstand hat eine Beschreibung und einen Tabelleneintrag. Die Tabellen geben die Werte folgender Statistiken an:

Die Tarnstufe ist ein Maß dafür, wie gut eine Waffe zu verbergen ist. Diese Stufe wird als Mindestwurf für Wahrnehmungsproben eingesetzt, wenn es darum geht, ob andere die Waffe entdecken. Gezielte Durchsuchungen haben einen Mindestwurf, der der halben Tarnstufe entspricht. Siehe **Wahrnehmung** (S. 231) und **Waffendetektoren** (S. 237), in **Die Schatten sehen und überleben**.

Gewicht gibt das Gewicht der Waffe in Kilogramm an. Siehe auch **Die Ausrüstung schleppen**, S. 274.

Verfügbarkeit ist ein Maß für die Schwierigkeit, die damit verbunden ist, den Gegenstand auf der Straße zu erhalten. Siehe **Verfügbarkeit**, S. 272.

Listenpreis ist der Preis ab Werk in Nuyen.



Straßenindex ist der Listenpreismultiplikator, mit dem der Straßenpreis bestimmt wird. Siehe **Straßenindex und Kosten**.
Der Punkt **Legalität** gibt an, ob es illegal ist oder nicht, den Gegenstand zu besitzen, zu tragen oder zu transportieren, in welche Restriktionskategorie er fällt, und ob es Genehmigungen gibt oder nicht.

RASSENMODIFIKATIONEN

Manche Ausrüstung ist einfach nicht für die Hände eines Trolls gebaut (oder für die eines Zwerges oder Orks, was das angeht). Die meiste Ausrüstung existiert in meta-freundlichen Varianten, doch diese sind teurer und häufig schwer aufzutreiben. Beim Kauf von Ausrüstung, die für einen Zwerg angepaßt werden muß, erhöht sich der Preis um 10 Prozent. Für Trollmodifikationen steigt der Preis um 25 Prozent.
Diese Preisveränderungen gelten auch für Fahrzeuge, die in diesem Kapitel beschrieben werden. Diese werden ebenfalls in Versionen für Metamenschen gebaut. Meistens haben die Sitzgelegenheiten andere Proportionen und wurden zusätzlich verstärkt. Außerdem besitzen die Kontroll- und Bedienelemente andere Größen. Diese Modifikationen und sind auch für Menschen, Orks oder Elfen mit Behinderungen verfügbar. Sollte ein Charakter ein Fahrzeug fahren wollen, das nicht an seinen Körper angepaßt ist, muß er einen Modifikator von +3 auf seine Fahrproben hinnehmen.

AUFRÜSTEN

Charaktere wollen hin und wieder die Stufen von Ausrüstung, die sie bereits besitzen, hochrüsten. Wenn es sich nicht um besondere Gegenstände handelt, ist das nicht mit großen Schwierigkeiten verbunden. Der Preis basiert auf der Differenz zwischen der gegenwärtigen und der neuen Stufe. Falls ein Charakter beispielsweise aus seinem Störsender der Stufe 3 (3.000 ¥) einen Störsender der Stufe 8 (8.000 ¥) machen will, betrüge der Preis dafür 5.000 ¥. Wenden Sie Verfügbarkeit und Straßenindex der verbesserten Stufe an, um die mit dem Besorgen der Einzelteile verbundenen Schwierigkeiten festzustellen. Mehrmaliges Aufrüsten erfordert auch eine Elektronik B/R-Probe, deren Mindestwurf der Spielleiter festlegt.

AUSRÜSTUNG KAUFEN

Um Ausrüstung zu kaufen, müssen Charaktere sich oft an eine passende Connection wenden (siehe **Connections**, S. 253), um zu sehen, ob die Sache verfügbar ist. Normalerweise fungieren in solchen Situationen Schieber als Mittelsmänner, die Anfragen von Shadowrunnern an die verschiedenen Schwarzmarkthändler weiterleiten, mit denen sie zusammenarbeiten. Zwei Faktoren bestimmen, ob der Ausrüstungsgegenstand erhältlich ist und wieviel er kosten wird: die Verfügbarkeit und der Straßenindex.

VERFÜGBARKEIT

Die Verfügbarkeit gibt an, wie schwer es ist, eine bestimmte Sache auf den Straßen zu besorgen. Dieser Code ist nur als Richtlinie für den Spielleiter gedacht, der den Wert an seine jeweilige Kampagne und die Spielsituation anpassen sollte. Der Verfügbarkeitswert existiert, um sicherzustellen, daß je einzigartiger, je mehr „high-end" oder seltener eine Sache ist, es umso schwieriger wird und länger dauert, sie zu beschaffen.
Der Verfügbarkeitscode besteht aus zwei Zahlen, die von einem Querstrich getrennt werden. Die linke Zahl ist der Mindestwurf für die Beschaffungsprobe, die rechte gibt den dafür nötigen Grundzeitraum an. Beide kommen ins Spiel, wenn der Charakter die jeweilige Sache haben will.
Um zu ermitteln, ob er sie auftreiben kann, setzt sich der Charakter mit seiner Connection in Verbindung (normalerweise seinem Schieber) und legt eine Gebräucheprobe ab. Weitere Informationen hierzu befinden sich im Kapitel **Connections** auf S. 253. Manche Connections sind für bestimmte Warengruppen besser geeignet als andere. Beispielsweise ist ein Taliskrämer die ideale Anlaufstelle für magische Ausrüstung, aber es ist keine so gute Idee, ihn anzuhauen, ob er Ihnen nicht eine Panther Sturmkanone besorgen kann.
Wenn die Gebräucheprobe erfolgreich ist, hat der Charakter eine Quelle gefunden und seine Bestellung aufgegeben. Der Spielleiter teilt die Anzahl der Erfolge von der Gebräucheprobe auf den Grundzeitraum auf (die Zahl nach dem Strich). Dieser Teil des Verfügbarkeitscodes wird in Stunden, Tagen oder Monaten angegeben. Der Grundzeitraum, geteilt durch die Erfolge, ergibt den Zeitraum, den es tatsächlich dauert, bis der Charakter die Sache bekommt. Während dieses Zeitraums bestimmen Verhandlungen von Angesicht zu Angesicht den tatsächlichen Preis des Gegenstandes (s. **Straßenindex und Kosten**).
Wenn der Charakter keine Erfolge bei seiner Gebräucheprobe erzielt, kann (oder will) seine Connection den Gegenstand nicht besorgen. Das heißt jedoch nicht, daß die Suche damit schon vorbei ist. Ein Charakter kann warten und darauf hoffen, daß seine Connections die Sache schließlich doch noch finden. Wenn der Spielleiter einverstanden ist, kann der Charakter für je 2 Tage, die er wartet, und pro Erhöhung des Straßenindexes um 0,1 den Verfügbarkeitsmindestwurf um –1 zu senken. Praktisch heißt das, daß der Charakter seine Connections verbreiten läßt, daß Zeit und Geld in dieser Angelegenheit keine Rolle spielen.

Cheshire will eine Monofilamentpeitsche haben. Unbedingt. Sie besitzt keine legale ID, und selbst wenn sie eine hätte, würde sie sich nicht mit dem Formularkram herumschlagen, der nötig wäre, um die Erlaubnis für eine solche Waffe zu erhalten. Sie will sie auf der Straße kaufen. Die Peitsche hat eine Verfügbarkeit von 24/14 Tagen, mit einem Straßenindex von 3. Cheshire streckt ihre Fühler aus, um zu sehen, ob eine ihrer Connections ihr helfen kann. Sie fragt drei Connections und legt drei Gebräucheproben (Straße) ab, erzielt jedoch bei keiner ein Ergebnis, das auch nur in die Nähe der geforderten 24 käme.
Weil sie sich jedoch immer noch alle zehn Finger nach der Peitsche leckt, sorgt sie dafür, daß ihre Connections erfahren, wie viel Wert sie auf die Peitsche legt. Auf der Straße macht die Nachricht die Runde, daß Cheshire bereit ist, jeden Preis zu zahlen. Sie entscheidet sich, so lange zu warten, bis der Mindestwurf auf 12 sinkt. Das heißt, sie muß 24 weitere Tage warten (2 x 12 = 24). Jetzt hat sie wenigstens eine kleine Chance, die Peitsche zu bekommen, doch der Grundzeitraum beträgt nun 38 Tage (24 + 14 Tage = 38 Tage), und der Straßenindex ist auf 4,2 gestiegen (12 x 0,1 = 1,2; 1,2 + 3 = 4,2). Teufel! Sie legt eine weitere Gebräucheprobe ab und erzielt 2 Erfolge. Ihr Connection zu einem Maßaboldaten teilt ihr mit, daß er sie in 19 Tagen besorgen kann (38 Tage durch 2 Erfolge). Am Tag 10, etwa die halbe Frist, will er sich mit ihr treffen ...

Charaktere können Connections miteinander teilen und so ein teaminternes Netzwerk bilden, mit dem Ausrüstungsgegenstände aller Art organisiert werden. Vielleicht hat Cheshire im vorliegenden Fall sogar ihrem Teammagier geholfen, weil dessen minimal unter Realitätsverlust leidende Connections eine Monopeitsche nicht von einem Hüpfseil unterscheiden könnten. Sie hat die besseren Connections, um an das Teil heranzukommen, und dafür ist Teamwork schließlich da.

STRASSENINDEX UND KOSTEN

Der Preis für die Gegenstände in den Ausrüstungslisten ist der normale Listenpreis ab Werk. Der Straßenindex, ein Multiplika-

tor dieses Grundpreises, kommt ins Spiel, wenn der durch den Schwarzmarkt (an dem Shadowrunner 99.9 Prozent ihrer Einkäufe tätigen werden) begründete Teuerungseffekt ermittelt wird. Der Straßenindex wirkt sich auf die Preise aller Gegenstände aus, die auf dem schwarzen oder grauen Markt gekauft werden. Da die Besorgung illegaler Gegenstände normalerweise über mehrere Mittelsmänner läuft (vom Dieb zum Hehler zum Schwarzmarkthändler zum Schieber zum Runner), steigt der Preis eines Gegenstandes normalerweise drastisch, insbesondere, wenn es sich um heiße Ware handelt.

Nachdem der Gegenstand über die Connections ausfindig gemacht wurde, muß der Charakter über den Preis verhandeln. Der verlangte Preis entspricht dem Listenpreis mal dem Straßenindex, plus eventuellen Modifikatoren durch Schwierigkeiten bei dem ursprünglichen Beschaffungsversuch. Das ist der neue Grundpreis für den Gegenstand. Nun ermitteln die Quelle und der Käufer in einem Erfolgswettstreit den Endpreis, indem sie mit ihren Verhandlungsfertigkeiten gegen die jeweilige Willenskraft der anderen Seite würfeln.

Wer die meisten Erfolge erzielt – Quelle oder Käufer – kann den Preis zu seinen Gunsten um 5 Prozent pro Nettoerfolg erhöhen oder senken. Wenn beispielsweise der Spieler 4 Erfolge würfelt und die Connection / der Spielleiter nur 2, hat der Käufer 2 Erfolge mehr, die den Preis um 10 Prozent drücken. Wenn der Spieler verliert, kann der Spielleiter entweder den Preis erhöhen oder den Prozentanteil als Vorschuß verlangen. Viele Connections werden Geld bar auf die Hand und einen niedrigeren Preis einem höheren Ertrag ohne Betriebkosten vorziehen.

Wenn der Spieler diesen Preis nicht zahlen kann oder will, ist der Deal geplatzt. Schieber hassen es, wenn sie sich die ganze Mühe gemacht haben und alles umsonst war. Wenn der Charakter das nächste Mal über diese Connection etwas besorgen will, kann die Verfügbarkeit entsprechend steigen.

Falls man sich einig wird und der eventuelle Vorschuß bezahlt wird, werden Ort und Zeit für die Übergabe vereinbart. Der Deal wird abgewickelt, indem die Connection das Ding und der Charakter die Nuyen mitbringt.

Cheshire erklärt sich bereit, sich mit Toni dem Hai zu treffen, ihrer Mafiaconnection, der gesagt hat, er könne die Monofilamentpeitsche besorgen. Der Listenpreis beträgt 3.000 ¥. Der Straßenindex beträgt normalerweise 3, doch Cheshires ausgedehnte Bemühungen haben ihn auf 4,2 erhöht. Damit steigt der Preis auf phänomenale 12.600 ¥. Als sie mit Toni über den Preis verhandelt, erzielt sie 4 Erfolge mehr als er. Mit ihrem Charme bringt Sie ihn dazu, ihr einen Nachlaß von 20 Prozent zu geben, womit der Endpreis bei 10.080 ¥ liegt – zahlbar nächste Woche. Jetzt muß Cheshire dringend noch ein bißchen Geld verdienen – klingt nach einem guten Zeitpunkt für einen Shadowrun ...

LEGALITÄT

Durch die abrupte Einführung neuer Technologie kam es zu zahlreichen Gesetzesänderungen über den erlaubten und verbotenen Gebrauch von technischem Gerät und sogar manchen Totalverboten. Diese Änderungen haben den Katalog von Gegenständen, für deren Besitz und Einsatz eine besondere Erlaubnis erforderlich ist, drastisch erweitert und die mit Verstößen verbundenen Strafen und Bußen empfindlich verschärft.

Der Legalitätscode faßt die rechtlichen Komplikationen zusammen, die damit verbunden sind, wenn ein Charakter in Besitz des jeweiligen Gegenstandes erwischt wird, sollte er verboten sein. Die erste Zahl dieses zweiteiligen Codes gibt die Schwere des Verbotes an, je niedriger die Zahl, desto intensiver das Verbot und desto härter die angedrohte Strafe. In einer beiläufigen Begegnung mit Gesetzesvertretern oder Sicherheitspersonal, das polizeiliche Befugnisse besitzt, legt der Spielleiter eine Probe auf die Fertigkeit *Sicherheit* oder *Polizeiliche Verfahren* ab, mit dieser Verbotsstufe als Mindestwurf. (Dies gilt nur, wenn der Gegenstand für den Kontrollierenden potentiell wahrnehmbar ist. Sollte dies nicht der Fall sein, kann der Spielleiter vorher eine Wahrnehmungsprobe gegen die Tarnstufe des Gegenstandes abiegen.) Die Sicherheits- bzw. Verfahrensprobe wird nur abgelegt, wenn der Cop oder die Wache die Anwesenheit eines verbotenen Gegenstandes vermutet oder bereits bemerkt hat. Sollte bei dieser Probe kein Erfolg erzielt, fällt ihm die Illegalität des mitgeführten Gegenstandes nicht auf. Bei einem Erfolg ist sich der Arm des Gesetzes der Situation bewußt, sieht jedoch von einer Verhaftung ab (obwohl er vielleicht eine Verwarnung ausspricht). Jeder weitere Erfolg veranlaßt ihn dazu, der Sache nachzugehen – vielleicht mit der Bitte, die entsprechende Erlaubnis vorzuweisen, oder mit einer sofortigen Verhaftung. Die Härte der Reaktion hängt auch von der Gegend ab, in der die Begegnung stattfindet. In Bereichen mit niedriger Polizei- bzw. Sicherheitspräsenz kann der Mindestwurf der Probe um bis zu +3 steigen – hier sieht praktisch jeder weg, wenn ein Vergehen oder Verbrechen geschieht. Im Gegensatz dazu kann in Gegenden mit hoher Polizei- und Sicherheitspräsenz der Mindestwurf um bis zu –3 sinken (jedoch nicht unter 2).

Wenn hinter dieser Verbotsstufe ein „P" steht, ist es grundsätzlich möglich, Erlaubnisse für den legalen Besitz, Transport und/oder Einsatz solcher Gegenstände zu erhalten. Entsprechende Erlaubnisse können auch den Bezug der einschlägigen Gegenstände vereinfachen. Siehe **Genehmigungen**, S. 274.

Der zweite Teil des Legalitätscodes gibt die Verbotsklasse an, in die das Objekt fällt. Diese Kategorien finden sich im örtlichen Bußen- und Strafenkatalog wieder, der außerdem Richtlinien für entsprechende Strafen enthält, sollten die Charaktere verhaftet und angeklagt werden. Grundsätzlich gilt der Legalitätscode für Seattle/UCAS. Die Legalität eines Gegenstandes kann innerhalb der Bündnisstaaten der UCAS, anderen Ländern und den extraterritorialen Bereichen der Megakonzerne variieren. Was in Seattle einem Totalverbot unterliegt, kann bei Mitsuhama nur an eine Genehmigung gebunden sein.

LEGALE KÄUFE

Die für alle Gegenstände in SRIII angegebenen Preise sind die normalen Ladenverkaufspreise. Das heißt, daß Sie die Sachen auch zu dem Preis kaufen können; theoretisch jedenfalls. Praktisch müssen Sie leider beweisen, daß Sie das Recht dazu besitzen. Bei legalen Gegenständen ist das kein Thema – die können Sie wahrscheinlich im örtlichen Stuffer Shack erwerben. Bei allem anderen – Ausrüstung mit einem Legalitätscode – brauchen Sie jedoch eine Erlaubnis, um das Ding legal erwerben zu können.

Natürlich bedeutet der Kauf im Laden, daß es Aufzeichnungen über Ihren Einkauf gibt: Die Daten des Kunden und der finanziellen Transaktion werden aufbewahrt, müssen teilweise sogar weitervermittelt werden. Vielleicht gibt es sogar Aufzeichnungen der Überwachungskameras, auf denen Ihr breites Grinsen zu sehen ist, wenn Sie Ihr Baby endlich in Empfang genommen haben. Eine gründliche Inventur kann eine Menge über Sie zu Tage fördern. Die volle Bezahlung wird bei Lieferung erwartet. Außerdem fallen die Kosten für die Unterhaltung einer legalen Identität an (siehe **Gefälschte Credsticks und IDs**, S. 239 im Kapitel **Die Schatten sehen und überleben**).

In den meisten Fällen legaler Erwerbungen (insbesondere bei Waffen) wollen die die Geschäfte und die Konzerne, die die Gegenstände herstellen, auf jeden Fall schlechte Presse vermeiden. Wenn sie entdecken, daß ein Shadowrunner bei ihnen einkauft, werden sie alle relevanten Daten sofort der Polizei oder

ÖRTLICHER BUSS- UND STRAFENKATALOG

Kategorie	1 Besitz	2 Mitführen	3 Bedrohen	4 Gebrauch	5 Vorsatz
(A) Kleine Klingenwaffe	100 ¥	500 ¥	1.000 ¥	2.000 ¥/2 Mon	5.000 ¥/ 6 Mon
(B) Große Klingenwaffe	200 ¥	800 ¥	2.000 ¥	5.000 ¥/4 Mon	10.000 ¥/ 8 Mon
(C) Stumpfe Waffe	150 ¥	650 ¥	1.500 ¥	3.000 ¥/3 Mon	7.000 ¥/ 8 Mon
(D) Projektilwaffe	300 ¥	1.000 ¥	2.000 ¥	3.000 ¥/4 Mon	5.000 ¥/ 8 Mon
(E) Pistole	500 ¥	1.500 ¥	5.000 ¥	10.000 ¥/1 Jr	10.000 ¥/2 Jr
(F) Gewehr	1.000 ¥	3.000 ¥	8.000 ¥	8.000 ¥/18 Mon	8.000 ¥/ 3 Jr
(G) Automatische Waffe	5.000 ¥	10.000 ¥	10.000 ¥/6 Mon	10.000 ¥/2 Jr	10.000 ¥/4 Jr
(H) Schwere Waffe	10.000 ¥	20.000 ¥	20.000 ¥/1 Jr	20.000 ¥/4 Jr	20.000 ¥/10 Jr
(I) Sprengstoff	10.000 ¥	40.000 ¥	40.000 ¥/1 Jr	40.000 ¥/4 Jr	40.000 ¥/10 Jr
(K) Militärische Waffe	10.000 ¥/6 Mon	10.000 ¥/1 Jr	10.000 ¥/2 Jr	10.000 ¥/8 Jr	10.000 ¥/20 Jr
(L) Militärische Panzerung	1.200 ¥				
(M) Militärische Munition	3.000 ¥				
(N) Cyberware Klasse A	5.000 ¥/ 3 Jr				
(Q) Cyberware Klasse B	15.000 ¥				
(R) Cyberware Klasse C	15.000 ¥/3 Jr				
(S) Matrix Klasse D	8.000 ¥/2Jr				
(T) Magie Klasse E	10.000 ¥/1 Jr				
(U) Ausrüstung Klasse A	2.000 ¥				
(V) Ausrüstung Klasse B	4.000 ¥				
(W) Ausrüstung Klasse C	8.000 ¥/2 Jr				
(X) Kontroll. Substanzen A	500 ¥/1 Mon				
(Y) Kontroll. Substanzen B	2.000 ¥/1 Mon				
(Z) Kontroll. Substanzen C	10.000 ¥/2 Jr				

Anmerkungen:
Klasse A Cyberware/Ausrüstung bezieht sich auf Gegenstände paralegaler Natur
Klasse B Cyberware/Ausrüstung bezieht sich auf Gegenstände, die für polizeilichen oder sicherheitsdienstlichen Einsatz vorgesehen sind.
Klasse C Cyberware/Ausrüstung bezieht sich auf militärische Produkte.
Klasse D Matrix-Technologie bezieht sich auf alle unregistrierten Cyberdecks und Matrixsoftware.
Klasse E Magie umfaßt alle unregistrierten Zauber, Geister und Foki.
Kontrollierte Substanzen sind entweder chemisch oder pharmazeutisch (Klasse A), neurale Elektronik wie BTLs (Klasse B) und biologische Kampfstoffe (Klasse C).

der jeweiligen Sicherheitsagentur zur Verfügung stellen. Seine teure gefälschte ID und die schönen Erlaubnisscheine kann der Charakter dann ins Feuer werfen.

GENEHMIGUNGEN

Realistisch betrachtet passen Legalität und Shadowruns einfach nicht zusammen. Ein Großteil der Shadowrunner begeht mit jedem Schritt mehrere Kapitalverbrechen alleine für die illegale Cyberware, die in seinem Körper steckt. Mit so einer Arbeitsgrundlage wird es schwierig, andere rechtliche Schlupflöcher auszunutzen. Runner können jedoch Erlaubnisse für den Besitz und Transport ansonsten verbotener Gegenstände erwerben. Wenn der Legalitätscode eines Gegenstandes ein „P" enthält, ist dafür prinzipiell eine Erlaubnis erhältlich. Um sich dafür zu bewerben, muß der Charakter sich bei der richtigen Regierungs- oder Konzernbehörde melden und den nötigen Papierkram erledigen. Voraussetzung für die Bewerbung ist eine gültige SIN und möglicherweise ein Nachweis einer geregelten Beschäftigung sowie die Angabe von schlüssigen Gründen, wofür die Erlaubnis benötigt wird.

Um die Schwierigkeiten wiederzuspiegeln, die mit der Bewerbung um eine Erlaubnis verbunden sind, muß der Charakter eine Gebräucheprobe gegen die Verfügbarkeit des Gegenstandes +2 ablegen. Wenn die Sache beispielsweise eine Verfügbarkeit von 4 besitzt, beträgt der Mindestwurf 6. Der Grundzeitraum entspricht dem Grundzeitraum für die Beschaffung des Gegenstandes, geteilt durch die Erfolge der Gebräucheprobe. Der Preis für eine Erlaubnis zum Besitz beträgt normalerweise 5 Prozent des Listenpreises, 10 Prozent des Preises fallen für eine Erlaubnis zum Besitz und Transport an.

Für Charaktere mit polizeilicher SIN (oder gar ganz ohne SIN) sind keine Erlaubnisse verfügbar. Beim Einsatz einer gefälschten ID (siehe S. 239) muß die ID ein Prüfsystem der Stufe 6 in einer vergleichenden Erfolgsprobe schlagen.

Erlaubnisse können es auch vereinfachen, auf den Straßen Ausrüstung zu besorgen. Falls der Charakter die entsprechende Erlaubnis besitzt, sinkt die Verfügbarkeit des Gegenstandes um –2.

DIE AUSRÜSTUNG SCHLEPPEN

Spieler neigen dazu, ihre Charaktere mit allem auszurüsten, was nur vorstellbar ist, vom Sturmgeschütz bis hin zum Toaster, dazu genügend Munition und Brot für die nächsten Jahre. Wenn die Ausrüstung der Charaktere ausufert, kann der Spielleiter folgende Belastungsregeln durchsetzen.

Ein Charakter kann ein Gewicht in Höhe seiner Stärke x 5 Kilogramm tragen, ohne daß sich die Belastung bemerkbar macht. Das Doppelte dieser Traglast (Stärke x 10 kg) lastet so schwer auf ihm, daß er Abzüge in Kauf nehmen muß, die einer Leichten Bet-Wunde auf seinem Zustandsmonitor entsprechen. Der Abzug gilt, sobald der Charakter das Zeug eine Anzahl von Kampfrunden schleppt, die seiner Konstitution entspricht. Der Träger erhält jede Kampfrunde ein Kästchen geistigen Schaden, bis er bewußtlos zusammenbricht oder sein Gepäck fallen läßt. Ein Charakter mit Konstitution 8 beispielsweise würde in der neunten Kampfrunde eine leichte Wunde (Betäubungsschaden) erleiden, und ab dann jede Kampfrunde eine weitere. Ein Charakter, der das Dreifache der zulässigen Last schleppt, erleidet nach seiner Konstitution in Kampfrunden eine mittlere Wunde; außerdem kann er nicht laufen und seine Bewegungsrate wird halbiert. Das vierfache der Last (Stärke x 20 Kilo) ist so schwer, daß der Charakter nach (Konstitution) Runden eine schwere Wunde erhält; er kann nicht laufen, und seine Bewegungsrate sinkt auf ein Viertel seiner normalen Geschwindigkeit. Alles, was noch schwerer ist, läßt den Charakter ohnmächtig werden.

Wenn ein Charakter versucht, ein Gewicht zu stemmen und nicht zu tragen, kann er seine Maximalbelastung (Stärke x 20 Kilo) um (Stärke)W6 Kilogramm erhöhen. Dieses Gewicht kann der Charakter ohne Nebeneffekte eine Anzahl von Runden halten,

NAHKAMPFWAFFEN

	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Klingenwaffen								
Streitaxt	2	2	(STR)S	2.0	3/24 St	750 ¥	2	3-B
Stechklinge	12	0	(STR+2)L	–	–	–	–	–
Unterarmschnappklingen	7	0	(STR)M	1.5	4/48 St	850 ¥	2	4-B
Katana	3	1	(STR+3)M	1	4/48 St	1.000 ¥	2	5-B
Messer	8	0	(STR)L	0,5	2/4 St	30 ¥	0,75	8-A
Schwert	4	1	(STR+2)M	1	3/24 St	500 ¥	1	4-B
Überlebensmesser	6	0	(STR+2)L	0,75	3/6 St	450 ¥	1	6-A
Knüppel								
Knüppel	5	1	(STR+1)M Bet	1	2/6 St	10 ¥	1	6-C
Schlagstock	8	0	(STR+2)M Bet	–	2/6 St	10 ¥	1	5-C
Betäubungsschlagstock	4	1	6S Bet	1	3/36 St	750 ¥	1	5-C
Stangenwaffen								
Stangenwaffe	2	2	(STR+3)S	4	4/48 St	500 ¥	2	3-B
Stab	2	2	(STR+2)M Bet	2	3/24 St	50 ¥	1	8-C
Sonstige								
Monofilamentpeitsche	10	2	10S	–	24/14 Tage	3.000 ¥	3	1-K
Schockhandschuh	9	0	7S Bet	0,5	5/48St	950 ¥	2	5-B
Peitsche	5	2	(STR)L	1	4/48St	300 ¥	2	10-C
Unbewaffnet	–	0	(STR)M Bet	–	–	–	–	–

die seiner Konstitution entspricht. Jede weitere Runde erhöht sich der geistige Schadenszustandmonitor um 1 Kästchen.

NAHKAMPFWAFFEN

Diese Gruppe umfaßt alle Nahkampfwaffen, die 2060 noch in Gebrauch sind. Sie enthält keine improvisierten Waffen.

Zusätzlich zu Tarnstufe, Gewicht, Verfügbarkeit, Straßenindex, Listenpreis und Legalität enthält die tabellarische Auflistung zwei weitere Angaben: Reichweite und Schaden.

Reichweite ist ein Maß für die Länge der Waffe. Wenn die Reichweite einer Waffe die einer anderen übersteigt, erhält der Charakter mit der größeren Reichweite einen Mindestwurfmodifikator für seine Nahkampfproben. Siehe **Reichweite**, S. 120 im Kapitel **Kampf**.

Schaden gibt den Gesamtschadenscode der Waffe an. Die meisten Nahkampfwaffen, mit Ausnahme der Monofilamentpeitsche (deren Wirkung nicht von der Kraft des Kämpfers abhängig ist) haben ein Basispowerniveau in Höhe der Stärke des Benutzers, plus einen Modifikator. Das Powerniveau wird beispielsweise als STR+2 angegeben, was die Stärke des Benutzers für den Angriff effektiv um 2 Punkte erhöhen würde. Je höher das Powerniveau, desto schwieriger ist es für das Ziel, dem Schaden zu widerstehen. Der zweite Teil des Schadenscodes ist ein Buchstabe – L (Leicht), M (Mittel), S (Schwer) oder T (Tödlich) –, der den Schadenslevel angibt. Siehe **Schadenscodes**, S. 114 im Kapitel **Kampf**.

Zu den Nahkampfwaffen gehören die folgenden:

Knüppel: Alles, was in der Größe in etwa einem Baseballschläger entspricht, ob mit rostigem Nagel oder ohne.

Streitaxt: Eine Axt aus einer Wolframlegierung mit einem auf Knopfdruck ausfahrbaren, druckfedergetriebenen Dorn am unteren Ende des Griffs.

Unterarm-Schnappklingen: Externe Cybersporne, die aus drei simultan ausgefahrenen und einrastbaren Klingen bestehen. Sie lassen sich durch subtile Muskelbewegungen aus- und einfahren.

Katana: Das zweihändige „Samurai"-Schwert wird von allen mit einer Vorliebe für Romantisches und Altmodisches geschätzt.

Messer: Allzweck-Straßenschneider.

Monofilamentpeitsche: Eine seltene und auf den Straßen des Jahres 2060 gefürchtete Waffe. Die Peitschenschnur ist zwar nicht wirklich monomolekular, richtet aber dennoch beträchtlichen Schaden an. Sie besteht aus einem kurzen Griff, das die Schnur enthält, wenn die Peitsche nicht in Gebrauch ist. Die Peitsche kann bis auf eine Länge von zwei Metern ausgefahren werden und erhält so eine Reichweite von +2.

Der Peitschenschlag, die beschwerte Spitze und die Gefahr, die von der Monofilamentschnur ausgehen, machen die Monopeitsche zu einer wirklich gefährlichen Waffe, und zwar nicht nur für die Gegner desjenigen, der sie einsetzt. Wenn ein Angriff nur deshalb fehlschlägt, weil die Erfolge, die das Ziel nur mit seinem Kampfpool erreicht hat, die des Angreifers übersteigen (eine Möglichkeit, die nur besteht, wenn Sie die optionale Regel für *Volle Abwehr* einsetzen; siehe **Kampf**, S. 123), oder falls der Angreifer mehr Einsen als Erfolge würfelt, läuft der Angreifer Gefahr, selbst von der Peitsche getroffen zu werden. Der Angreifer muß dann eine Schadenswiderstandsprobe (Konstitutions- und Kampfpoolwürfel) gegen den normalen Schadenscode der Waffe von 10S ablegen. Stoßpanzerung schützt vor der Monofilamentpeitsche, doch die Panzerungsstufe wird halbiert (abrunden), Barrierenstufen werden hingegen verdoppelt.

Stangenwaffe: Eine lange Waffe, normalerweise mit einer Axt oder einer anderen Klinge an der Spitze. Ein seltener Anblick auf den Straßen.

Schlagstock: Ein kleiner, elastischer Knüppel, der gut zu verstecken ist.

Schockhandschuh: Isolierbeschichtete Plasfiber-Handschuhe, die mit einem Drahtnetz überzogen sind. Wenn sie durch einen Aufprall ausgelöst werden, entladen die integrierten Kondensatoren eine elektrische Spannung. Beim Schlag mit Schockhandschuhen sinkt der Faustschaden auf (STR–1)M, aber die Handschuhe bewirken einen Extraschaden von 7S Betäubung (siehe **Schockwaffen**, S. 124 im Kapitel **Kampf**). Die Kondensatoren können acht Mal entladen werden, bevor sie eine Stunde lang neu aufgeladen werden müssen.

Stab: Ein großer, schwerer Stab, der aufgrund seines traditionellen Eindrucks bei Zauberern sehr beliebt ist.

PROJEKTILWAFFEN

	Tarnstufe	Stärke-Minimum	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Bögen								
Normaler Bogen	2	1+	(STR Min +2)M	1	3/36 St	100 ¥ x Str. Min	1	5-D
Pfeile	3	–	wie Bogen	0,1	3/36 St	10 ¥	1	10-D
Armbrüste								
Leicht	2	3	6L	2	4/36 St	300 ¥	1	6-D
Mittel	2	4	6M	3	5/36 St	500 ¥	1	6-D
Schwer	–	5	8S	4	6/36 St	750 ¥	1	5-D
Bolzen	4	–	wie Armbrust	0,05	5/36 St	5 ¥	1	10-D

WURFWAFFEN

Nicht Aerodynamisch								
Wurfmesser	9	–	(STR)L	0,25	2/24 St	20 ¥	1	8-D
Aerodynamisch								
Shuriken	8	–	(STR)L	0,25	2/24 St	30 ¥	2	6-D

Betäubungsschlagstock: Die Standardwaffe zur Niederschlagung von Unruhen und Aufständen ist beschwer und erzeugt eine elektrische Entladung (siehe **Schockwaffen**, S. 124 im Kapitel **Kampf**).
Überlebensmesser: Eine hochwertige Klinge mit integriertem Kompaß, Mikrofeuerzeug, Nachtleuchter und **Traumapatch** (siehe S. 304) im Heft.
Schwert: Dieser Begriff umfaßt eine Vielzahl zeremonieller Waffen und ebenfalls manche längeren und bösartigen Messer.
Peitsche: Die normale Bullenpeitsche mit einer beschwerten Metallspitze. Gegen gepanzerte Ziele wird der Schaden von Bullenpeitschen um das Doppelte der Stoßpanzerung reduziert. Peitschen können allerdings auch eingesetzt werden, um einen Gegner zu fesseln. Jeder Nettoerfolg der Angriffsprobe verschafft dem Angreifer dafür einen Würfel. Diese Würfel werden für eine offene Probe eingesetzt. Die höchste gewürfelte Zahl ist der Mindestwurf für die Stärkeprobe des Opfers, um sich aus der Umklammerung zu befreien (wofür eine komplexe Handlung notwendig ist).

PROJEKTILWAFFEN

Diese Waffen sind muskelbetrieben, verfügen jedoch teilweise über mechanische Unterstützung, um größere Projektilgeschwindigkeiten oder -reichweiten zu erreichen. Die Regeln für den Einsatz von Projektilwaffen, einschließlich des Stärkeminimums, erscheinen im Kapitel **Kampf**, S. 117. Das in der obigen Tabelle angegebene Stärkeminimum gibt an, welche Stärke ein Charakter mindestens besitzen muß, um die Waffe einsetzen zu können.
Zu den Projektilwaffen gehören die folgenden:
Bogen: Ein traditioneller Langbogen aus nicht ganz so traditionellen Glasfasern oder Holz, oder ein moderner Stahlkompositbogen.
Armbrüste: Können Leicht, Mittel oder Schweren Kalibers sein. Leichte Armbrüste werden von Hand gespannt, während schwerere Modelle über eine eingebaute mechanische Winde verfügen.
Wurfmesser umfassen eine breite Palette schmaler Messer oder Dorne.
Shuriken sind Wurfsterne mit zahlreichen scharfen Kanten.

FEUERWAFFEN

Feuerwaffen sind die klassischen und allseits beliebten Bleispukker. Viele Waffen existieren in zwei Versionen, die Standardmunition und hülsenlose Geschosse verschießen, wobei letztere in den 2060ern weitaus verbreiteter sind. Eine Waffe kann jeweils nur eine Munitionsvariante einsetzen. Die beiden Munitionstypen kosten dasselbe. In beiden Fällen gehört eine digitale Munitionsanzeige zur Standardausrüstung. Die Anzeige befindet sich normalerweise auf der Rückseite der Waffe, wo der Benutzer sie beim Feuern ablesen kann.
Zu den Werten der Feuerwaffen gehören *Munition*, *Modi* und *Rückstoßkompensation*. **Munition** bezieht sich auf die Anzahl Schuß, die die Waffe lädt, und welches Ladessystem sie einsetzt. Die Abkürzung (S) steht für einen herausnehmenbaren Ladestreifen, (K) für einen Klapplademechanismus, (M) für interne Magazine, (Tr) für Trommeln und (Gurt) für Gurtmuni. Siehe auch **Feuerwaffen nachladen**, S. 280.
Modi bezieht sich auf die Feuermodi der Waffe. EM bedeutet Einzelschußmodus, HM ist ein halbautomatischer Modus, SM heißt Salvenmodus und AM vollautomatischer Modus. (Siehe **Feuerwaffen**, S. 114 im Kapitel **Kampf**.)
Rückstoß meint die vorhandene Rückstoßkompensation der Waffe. Zahlen in Klammern geben die volle Rückstoßkompensation an, die nur zur Verfügung steht, wenn das gesamte Zubehör montiert ist und eingesetzt wird.
Zu Feuerwaffen gehören in Shadowrun Pistolen, Taserwaffen, Maschinenpistolen, Gewehre und verschiedene schwere Waffen.

PISTOLEN

Normale Pistolen können je eine am Lauf montierte und eine aufgesetzte Erweiterung fassen. Revolver können nicht mit Schalldämpfern ausgerüstet werden. An Holdout-Pistolen kann überhaupt kein Zubehör montiert werden.
Streetline Special: Eine am Bodensatz der Gesellschaft sehr gebräuchliche und beliebte Waffe. Sie wird aus Kompositmaterialien gefertigt, ist klein, leicht und äußerst gut zu verstecken.
Walther Palm Pistol: Diese europäische Holdout-Waffe kann je eine großkalibrige Kugel in ihren beiden übereinanderliegenden Läufen aufnehmen. Es ist möglich, beide Läufe gleichzeitig abzufeuern (behandeln Sie diese Variante wie eine Kurze Salve, siehe **Kurze Salven**, S. 115 im Kapitel **Kampf**).

Beretta Modell 101T: Diese leichte, persönliche Waffe wird vor allem von Konzernsicherheitspersonal geschätzt.

Colt America L36: Diese leichte, amerikanische Waffe besitzt ein schlankes Profil, das es leicht macht, sie zu verbergen, und ihr eine große Fangemeinde und stilbewußte Kunden eingebracht hat.

Fichetti Security 500: Die Fichetti 500 ist auf leichte Sicherheitsarbeit ausgelegt und läßt sich mit einer breiten Palette von Zubehör ausstatten. Spitzenmodelle besitzen einen erweiterten 25-Schuß-Ladestreifen und eine abnehmbare Schulterstütze (die einen Punkt Rückstoßkompensation bietet).

Ceska Black Scorpion: Diese Waffe kombiniert die Tarnstufe einer leichten Pistole mit der Feuergeschwindigkeit einer Maschinenpistole. Sie ist mit einer eingebauten ausklappbaren Stütze ausgerüstet, die einen Punkt Rückstoßkompensation bietet.

Ares Predator: Diese bedrohliche Waffe mit durchschlagender Feuerkraft ist für viele Shadowrunner die schwere Pistole schlechthin und auch unter Söldnern und Sicherheitsdiensten extrem beliebt.

Browning Max-Power: Die Browning ist der schärfste Konkurrent der Ares Predator im Kampf um den Ruf der härtesten schweren Pistole.

Ruger Super Warhawk: Dieser schwere Revolver läßt sich mit der gesamten Standardzubehörpalette ausrüsten, mit Ausnahme eines Schalldämpfers.

Remington Roomsweeper: Diese schwere Schrotflinte mit abgesägtem Lauf ist bei Straßenkämpfern aufgrund ihrer vernichtenden Wirkung gegen Gruppen von Gegnern und dem damit verbundenen Einschüchterungsfaktor extrem beliebt. (Für diese Waffe gelten die Reichweiten schwerer Pistolen, ansonsten jedoch die Schrotflinten-Regeln. Siehe **Schrotflinten**, S. 117 im Kapitel **Kampf**.) Sie kann auch mit normalen Kugeln anstelle von Schrotmunition geladen werden. In diesem Fall richtet sie 9M Schaden an.

Ares Viper Slivergun: Diese Pistole verschießt Flechettegeschosse (was der Schadenscode bereits wiederspiegelt). Sie besitzt die Reichweite einer schweren Pistole und besitzt einen eingebauten Schalldämpfer.

TASERWAFFEN

Manche Polizei- und Sicherheitseinheiten setzen in Gegenden mit hoher Sicherheitspräsenz Elektroschockwaffen ein. Das Standardmodell verschießt eine Nadel, die einen fünfzehn Meter langen Draht hinterlich herzieht. Durch diesen Draht fließt eine starke elektrische Entladung, die das Opfer so lange außer Gefecht setzt, wie der Stromfluß anhält. Eine Variante dieser Waffen verschießt Nadeln mit Hochleistungsbatterien. Diese Nadeln setzen beim Eindringen einen starken Stromstoß frei, der das Opfer praktisch paralysiert. Siehe **Schockwaffen**, S. 124 im Kapitel **Kampf**.

Standardtaser fassen eine aufschraubbare Zubehörerweiterung.

Defiance Super Shock: Dies ist die bei den UCAS-Polizeiagenturen und Sicherheitskonzernen beliebteste Taserwaffe. Die SuperShock faßt dichtgedrängt parallel liegende schwere Nadeln. Die Standardversion verfügt über ein integriertes Lichtverstärker-Zielfernrohr (aufmontiert).

MASCHINENPISTOLEN

Maschinenpistolen können mit einem aufgesetzten, einem am Lauf montierten und einem unter dem Lauf montierten Zubehör ausgestattet werden, mit Ausnahme von Granatwerfern. Für Maschinenpistolen müssen spezielle Schallunterdrükker eingesetzt werden.

Heckler& Koch HK 227: Diese Waffe ist weltweit die MP der Wahl für viele Konzernsicherheitsagenturen, Militärpolizei und Sicherheitseinheiten. Das Standardmodell besitzt einen einziehbaren Schaft, der einen Punkt Rückstoßkompensation bietet, einen integrierten Lasermarkierer (unter dem Lauf montiert) und einen Gasventil-Rückstoßdämpfer (laufmontiert, Stufe 2). Die S-Variante, beliebt bei Kon-Angriffsteams und Spezialeinheiten, bietet anstelle der Rückstoßkompensation ein eingebautes Schallunterdrückungssystem.

Ingram Smartgun: Die vor allem unter Straßensamurai extrem beliebte Smartgun besitzt eine integrierte Smartgunverbindung, eine ausklappbare Schulterstütze (1 Punkt Rückstoßkompensation) und einen laufmontierten Gasventil-Rückstoßdämpfer der Stufe 2.

Uzi III: Dies ist ein würdiger Nachfolger der berühmten israelischen Uzi. Das Fabrique-Nationale-Modell, das offiziell für die französische Regierung hergestellt wird, ist eine Waffe, die auch auf den Straßen häufig anzutreffen ist. Sie besitzt eine ausklappbare Schulterstütze, die 1 Punkt Rückstoßkompensation zur Verfügung stellt, und einen laufmontierten Lasermarkierer.

GEWEHRE

An einem Gewehr kann ein laufmontiertes, ein unter dem Lauf montiertes und ein aufgesetztes Zubehörteil angebracht werden. Manche Gewehre haben feste Schulterstützen, andere sind ausklappbar. Beide Varianten wirken sich nicht auf den Rückstoß aus. Schrotflinten können nicht mit Schalldämpfern oder Schallunterdrückern ausgestattet werden.

FN HAR: Dieses Sturmgewehr ist vor allem in Europa verbreitet und wird zunehmend auch bei Konzernspezialeinheiten und privaten Sicherheitstruppen in Krisengebieten beliebt. Es besitzt eine ausklappbare Schulterstütze, einen aufgeschraubten Laser-

FEUERWAFFEN

	Tarn-stufe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Verfüg-barkeit	Listen-preis (¥)	Straßen-index	Legalität	RS
PISTOLEN										
Hold-Outs										
Streetline Special	8	6(s)	EM	4L	0,5	2/12 St	100	0.75	10P-E	–
Walther Palm Pistol	9	2(k)	EM	4L	0,25	3/12 St	200	0,75	10P-E	–
Leicht										
Beretta Model 101T	5	12(s)	HM	6L	1	3/12 St	350	0,8	8P-E	–
Colt American L 36	6	11(s)	HM	6L	1	3/12 St	350	0,8	8P-E	–
Fichetti Security 500	7	12(s)	HM	6L	1	3/12 St	400	0,8	8P-E	–
Fichetti Security 500a	6	25(s)	HM	6L	1.25	3/12 St	550	0,8	8P-E	(1)
Automatikpistole										
Ceska Black Scorpion	5	35(s)	HM/SM	6L	3	5/36 St	850	2	5-G	(1)
Schwere Pistolen										
Ares Predator	5	15(s)	HM	9M	2,25	3/24 St	450	0,5	6P-E	–
Ares Viper Slivergun	6	30(s)	HM/SM	9S(f)	2	3/48 St	600	1	6P-E	–
Browning Max-Power	6	10(s)	HM	9M	2	3/24 St	450	1	6P-E	–
Remington Roomsweeper	6	8(m)	HM	9S(f)	2,5	3/24 St	300	1	6P-E	–
Ruger Super Warhawk	4	6(Tr)	EM	10M	2,5	3/24 St	300	1	6P-E	–
Spezialwaffen										
Defiance Super Shock	4	4(m)	HM	10S	2	5/24 St	1.000	1	6P-E	–
MASCHINENPISTOLEN										
AK-97 MP / Karabiner	4	30(s)	HM/SM/AM	6M	4	5/3Tg	800	1	4-G	(1)
Heckler & Koch HK 227	4	28(s)	HM/SM/AM	7M	4	4/24 St	1.500	0,75	4-G	2(3)
HK227-S	5	28(s)	HM/SM	7M	3	10/7 Tg	1.200	2	3-G	(1)
Ingram Smartgun	5	32(s)	SM/AM	7M	3	4/24 St	950	1	4-G	2(3)
Uzi III	5	24(s)	SM	6M	2	4/24 St	600	0,75	4-G	(1)
GEWEHRE										
Sportgewehre										
Remington 750	3	5(m)	HM	7S	3	3/24 St	600	1	5P-F	–
Remington 950	2	5(m)	HM	9S	4	3/24 St	800	1	5P-F	–
Scharfschützengewehre										
Ranger Arms SM-3	–	6(m)	HM	14S	4	12/7 Tg	4.000	4	2-K	2
SCHROTFLINTEN										
Defiance T-250	4	5(m)	HM	10S	3	3/24 St	500	1	5P-F	–
Enfield AS-7	3	10(s)	HM/SM	8S	4	8/8 Tg	1.000	1	5P-F	–
STURMGEWEHRE										
AK-97	3	38 (s)	HM/SM/AM	8M	4,5	3/36 St	700	2	2-G	–
AK-98	2	38 (s)	HM/SM/AM	8M	6	8/4Tg	2.500	4	1-G	–
FN-HAR	2	38 (s)	HM/SM/AM	8M	4.5	4/48 St	1.200	2	2-G	2

markierer und einen Gasventil-Rückstoßdämpfer der Stufe 2 (laufmontiert).

AK-97: Diese ursprünglich sowjetische Waffe ist heutzutage weltweit anzutreffen. Die MP-Karabinerversion mit ausklappbarer Schulterstütze ist fast ebenso verbreitet. Die AK-98 verfügt über einen integrierten Mini-Granatenwerfer (unter dem Lauf montiert).

Remington 750: Als langes und schnittiges Sportgewehr sind sowohl die 750 wie die 950, ihre große Schwester, seit fast 50 Jahren erfolgreich bei Jägern. Beide zeichnen sich durch einen sauberen Schlagbolzenbetrieb von höchster Zuverlässigkeit aus. Ein aufmontiertes Zielfernrohr (Stufe 1) gehört bei beiden Modellen zur Standardausstattung. Keine Montagen unter dem Lauf möglich.

Ranger Arms SM-3: Diese Waffe ist für alle Jobs, bei denen es auf den ersten Schuß ankommt, die erste Wahl. Ein kombinierter, laufmontierter Rückstoßkompensator (Stufe 2) mit Schalldämpfer und aufgesetztem Zielfernrohr (Stufe 3) mit Infrarot- oder Lichtverstärkerfunktion sind Standardausstattung. Wie die meisten Waffen dieser Art kann auch die SM-3 komplett auseinandergenommen werden und paßt dann in eine normale Aktentasche. Die Präzision leidet darunter nicht. Das Auseinandernehmen oder Zusammensetzen der Waffe dauert drei komplexe Handlungen. Die Waffe ist ideal für den reisenden Attentäter, eignet sich jedoch kaum für normale Kampfeinsätze. Wann immer die Waffe nicht als Scharfschützengewehr, sondern im normalen Kampfeingesetzt wird, besteht pro Runde eine durch 2W6 ermittelte Chance, das die empfindlichen Präzisionsteile beschädigt werden. Sollte das Würfelergebnis gleich oder niedriger der Anzahl der bisher verstrichenen Kampfrunden sein, in denen das Gewehr eingesetzt wurde, tritt ein Präzisionsverlust ein, der einen Mindestwurfmodifikator von +2 bewirkt. Beispiel-

weise setzt John sein SM-3 ein, um seine Verfolger abzuschrecken, während er den strategischen Rückzug in eine dunkle, schmale Gasse antritt. Seine Waffe wird drei Runden lang durchgeschüttelt. Wenn sein Spieler mit 2W6 drei oder weniger würfelt, muß John einen Modifikator von +2 auf alle Mindestwürfe für Proben mit dieser Waffe in Kauf nehmen.

Defiance T-250: Eine beliebte, automatisch nachladende Schrotflinte, die sowohl in voller Größe wie auch in einer Kurzlaufversion erhältlich ist. Keine Montage unter dem Lauf möglich. Der Schadenscode bezieht sich auf normale Geschosse. Wird Flechette-Munition eingesetzt, ist der Schadenscode 10T(f). Die kurzläufige Version besitzt die Reichweite einer schweren Pistole, eine Tarnstufe von 6 und verursacht 9S(f) oder 9M Schaden.

Enfield AS7: Diese Sturmschrotflinte besitzt massive Feuerkraft. Sie ist mit einem integrierten, aufgesetzten Lasermarkierer ausgestattet und hat einen 10-Schuß-Ladestreifen oder eine Trommel mit 50 Schuß (die Trommel sorgt für eine Erhöhung der Tarnstufe um +3 und erhöht das Gewicht um 2 Kilo). Wenn sie mit Flechettemunition geladen wird, besitzt sie einen Schadenscode von 8T(f).

Ingram Valiant: Diese bei Söldnereinheiten auf der ganzen Welt beliebte Waffe ist das gebräuchlichste Modell eines leichten Maschinengewehrs. Sie besitzt ein Hüft-Rückstoßpolster (Stufe 1) sowie eine Munitionshalterung, die über den Rücken oder um die Hüfte gebunden wird, um die Waffe mit Gurtmuni zu füttern. Ein Gasventil-Rückstoßsystem (laufmontiert, Stufe 2) ist bei diesem Modell Standard.

IWS Multi-Launcher: Der in den Schatten verbreitetste Raketenwerfer setzt ein flexibles Abschußsystem ein und eliminiert Rückstoßprobleme. Der mehrfach verwendbare Werfer faßt bis zu vier Raketen. Sein Zielsystem, die Schulterstütze und das Ableitungsrohr lassen sich zusammenklappen, wodurch die Waffe zu einem kompakten Bündel reduziert werden kann, wenn sie nicht in Gebrauch ist. Es gibt zwar noch schwerere Raketenwerfer, die in den Schatten jedoch sehr selten sind.

RPK SMG: Dieses schwere russische Maschinengewehr wird normalerweise auf einem ausklappbaren Dreibein montiert. Die Waffe verwendet Gurtmuni.

Ultimax MMG: Dieses mittlere Maschinengewehr ist im pazifischen Raum und generell bei Söldnern äußerst beliebt. Es verwendet Gurtmuni und wird normalerweise auf einem Dreibein montiert, kann jedoch auch zusammen mit einem Gyrostabilisator eingesetzt werden.

SCHWERE WAFFEN

	Tarnstufe	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität	RS
LEICHTE MASCHINENGEWEHRE										
Ingram Valiant	–	50 (s)/Gurt	SM/AM	7S	9	6/5 Tg	1.500 ¥	2	1–H	3
SCHWERE WAFFEN										
RPKSMG	–	40 (s)/Gurt	AM	10S	15	18/18 Tg	4.000 ¥	2	2–H	(6)
UltimaxMMG	–	40 (s)/Gurt	AM	9S	12	14/14 Tg	2.500 ¥	2	2–H	(6)
Vigorous Sturmkanone	–	20 (s)/Gurt	EM	18T	20	16/14 Tg	6.500 ¥	2	2–H	–
GRANATENWERFER										
Ares Antioch	6 (–3)	6(m)	EM	Granate	+2Kilo	8/4 Tg	1.700 ¥	3	1–K	–
RAKETENWERFER										
IWS Multi-Launcher	–	4(k)	EM	–	8	12/14 Tg	8.000 ¥	2	1–K	–

SCHWERE WAFFEN

Schwere Waffen können grundsätzlich mit einem laufmontierten, einem unter dem Lauf montierten und einem aufgesetzten Zubehörteil versehen werden. Raketenwerfer können nicht mit Standardzubehör ausgestattet werden.

Die in der Tabelle angegebene Intelligenzstufe bezieht sich auf das Zielsystem der Rakete (siehe **Feuern mit Raketen und Lenkwaffen**, S. 120).

Ares Antioch Granatenwerfer: Obwohl es sich um eine eigenständige Waffe handelt, wird der Ares Antioch meistens als unter dem Lauf montierte Sturmgewehrerweiterung verwendet. Der Granatenwerfer verschießt Geschosse aus seinem integrierten Magazin und wird entweder über einen Daumenschalter oder einen zweiten Abzug ausgelöst. Diese Waffe verschießt nur Mini-Granaten. Die Zubehörversion ist nur als Unterlaufzubehör erhältlich. Sobald sie installiert wurde, läßt sie sich nicht mehr entfernen und senkt die Tarnstufe der Waffe um +3.

Ares Vigorous Sturmkanone: Diese riesige Waffe verwendet Geschosse, die Explosivmunition ähneln, jedoch nicht deren natürliche Instabilität besitzen. Sie verwendet Gurtmuni.

MUNITION

Zusätzlich zu den verschiedenen Arten von Munition (Standard-, Gel- und APDS-Geschosse) unterscheidet Shadowrun auch zwischen der Waffenklasse, für die sie hergestellt wurde (leichte Pistole, Sturmgewehr, MMG). Jede Waffe kann Munition jeder anderen Waffe ihrer Klasse verwenden. Beispielsweise können alle leichten Pistolen untereinander Munition austauschen. Der Waffenreichweitentabelle auf S. 111 läßt sich entnehmen, innerhalb welcher Klassen Munition ausgetauscht werden kann. Schrotflinten können immer ihre Munition austauschen, egal ob es sich um Pistolen- oder Gewehrversionen handelt. Standardmunition kostet 2,0 ¥ für 10 Schuß.

Die meisten Waffen könne mehrere Munitionsarten verschießen, einschließlich Flechette-, Explosiv-, panzerbrechenden, Gel- und Leuchtspurgeschossen. Spezielle Regeln für die verschiedenen Munitionsarten befinden sich im Abschnitt **Munition** auf S. 116 des Kapitels **Kampf**. Sprengwirkung bezieht sich auf die Reduktion des Powerniveaus der Explosion.

Zu den verfügbaren Munitionsarten gehören:

APDS-Geschosse: APDS-Geschosse sind panzerbrechende Hochgeschwindigkeitsprojektile. Gegen Fahrzeuge und Drohnen wird APDS als Standardmunition behandelt. Erfahrungsgemäß ist es schwer, auf der Straße an APDS-Munition zu kommen.

Sturmkanonen-Geschosse: Diese hochgradig stabilen Explosivgeschosse bestehen aus einer HDX-Superplastverbindung.

Explosivgeschosse: Explosivgeschosse sind harte Geschosse, die beim Aufprall auseinanderbrechen und explodieren. Innerhalb mancher Spezialeinheiten gehören sie zur Standardausrü-

stung, sind jedoch aufgrund ihrer hohen Fehlzündungsquote unbeliebt. Wenn sie starker Hitze ausgesetzt werden – wie beispielsweise Feuerbällen –, gehen die empfindlichen Dinger häufig hoch. EX-Geschosse sind eine verbesserte Version.

Flechettegeschosse: Diese gepreßten Metallsplittergeschosse besitzen gegen nicht gepanzerte Ziele verheerende Wirkung und schneiden auch durch normale ballistische Panzerung. Stoßpanzerung ist gegen sie jedoch sehr wirkungsvoll.

Gelgeschosse: Diese nichtletalen Geschosse sind zur Bekämpfung von Aufständen ausgelegt und bestehen aus einer harten, gallertartigen Substanz. Stoßpanzerung ist gegen diese Geschosse sehr wirkungsvoll; ballistische Panzerung wirkt unverändert.

Leuchtspurgeschosse: Diese Munition „brennt" auf dem Weg zum Ziel und macht es dem Angreifer dadurch leichter, sich auf das Ziel einzuschießen.

Anti-Personen-Raketen/Lenkraketen (APR, APLR): Diese Raketen besitzen Hochexplosiv-Splittersprengköpfe.

Anti-Fahrzeug-Raketen/Lenkraketen (AFR, AFLR): Diese Raketen durchschlagen Fahrzeugpanzerung und explodieren nicht, wenn sie nicht treffen.

Hochexplosiv-Raketen/Lenkraketen (HER, HELR): Diese Raketen verursachen maximale Zerstörung.

FEUERWAFFEN NACHLADEN

Früher oder später wird den Charakteren in einem Gefecht die Munition ausgehen, und sie werden nachladen müssen. Im Tabelleneintrag jeder Feuerwaffe ist die jeweilige Art angegeben, auf die die Waffe nachgeladen wird. Der Buchstabe (S) steht für einen Ladestreifen, der zahlreiche Kugeln enthält. Dies ist die weitaus verbreitetste Variante bei modernen Feuerwaffen. Der Buchstabe (K) steht für einen Klappladermechanismus, der sich in der Regel dicht am Abschußmechanismus öffnen läßt, so daß die Geschosse dort eingesteckt werden können. Der Buchstabe (M) steht für ein internes Magazin – eine kleine Öffnung in der Waffe, in die Geschosse eingeladen und von wo aus sie in die Abschußkammer transportiert werden. Die Bezeichnung (Tr) steht für eine aufklappbare Trommel, in die neue Munition eingelegt wird, entweder von Hand oder mit einem Schnellader. Bei der Notation (Gurt) handelt es sich um einen langen, mit Geschossen bestückten Gurt, der beim Feuern durch die Waffe geführt wird, bis er verbraucht ist.

Jede Methode erfordert zum Nachladen eine Handlung, siehe die Nachladetabelle.

FEUERWAFFENZUBEHÖR

Feuerwaffen können mit verschiedenem Zubehör ausgerüstet werden, von normaler Ausrüstung wie Schalldämpfern bis hin zu *High-Tech* Ultraschallsichtgeräten. Die Angabe *Montage* bezieht sich in der nachfolgenden Tabelle darauf, wo das Zubehörteil an der Waffe montiert wird. Es gibt unter und über dem Lauf montiertes sowie aufgeschraubtes Zubehör. Jeder Gegenstand kann nur an den angegebenen Stellen angebracht werden. Eingebautes Zubehör benötigt ebenfalls Montagestellen, an denen nichts weiter angebracht werden kann.

Die Tarnstufenmodifikatoren für die folgenden Erweiterungen beziehen sich nur auf die nachträgliche Installation. Ist das Zubehör bereits ab Werk eingebaut, wird die angegebene Tarnstufe nicht mehr modifiziert, und das Zubehör kann auch nicht mehr entfernt werden.

Zweibeine sind doppelbeinige Stative, auf denen die Waffe aufgeschraubt wird und die der Anwender aus sitzender oder liegender Position abfeuert. Ein Zweibein wird unterhalb des Laufes angebracht, wirkt sich nicht auf die Tarnstufe aus und bewirkt zwei Punkte Rückstoßkompensation. Das Aufstellen eines Zweibeins ist eine einfache Handlung.

Tarnhalfter: Dieses wird speziell für den Träger angefertigt und kann so gearbeitet sein, daß es an der Hüfte, am Kreuz, unterm Arm, am Unterarm oder am Fußknöchel zu tragen ist. Die Tarnstufe einer Pistole erhöht sich dadurch um +2.

Gasventilsystem: Dieser Rückstoßkompensator stößt die im Lauf entstehenden Gase in einem bestimmten Winkel aus, um das Ansteigen des Laufes beim Schuß zu verhindern. Alle diese Systeme sind laufmontiert und senken die Tarnstufe der Waffe. Sie können nicht mehr entfernt werden. Das System der Stufe II stattet die Waffe mit 2 Punkten Rückstoßkompensation und einem Tarnstufenmodifikator von –1 aus; das System der Stufe III besitzt 3 Punkte Rückstoßkompensation und senkt die Tarnstufe um –2.

Gyrostabilisator: Ein solches System besteht aus einem schweren Oberkörpergeschirr, an dem ein mehrgliedriger, gyrostabilisierter Arm befestigt ist, der als Sockel für ein Gewehr oder eine schwere Waffe dient. Das System gleicht Rückstoß- und Bewegungsmodifikatoren bis zu seiner Stufe aus (Standardmäßig 5, Deluxeversion 6). Standard-Militärversionen enthalten auch Smartbrillen mit geschützten Verbindungskabeln. Aufmontierte Smartguns können allerdings auch durch die üblichen Handflächen-Induktionspads angesteuert werden. Das gesamte System bietet dem Träger jeweils einen zusätzlichen Punkt Ballistik- und Stoßpanzerung, ist jedoch unmöglich zu tarnen. Gyrosysteme erhöhen die Mindestwürfe des Trägers im Nahkampf um +4 und erlauben ihm nur den Einsatz der Hälfte seines Kampfpools. Es dauert 5 Minuten, das Geschirr anzulegen, während es durch ein „Schnellöffnungssystem" mit 1 komplexen Handlung abgeworfen werden kann. Zum Anbringen oder Entfernen einer Waffe aus dem System sind zwei Komplexe Handlungen nötig.

Zielfernrohr: Eine Vielzahl von Geräten ist erhältlich, darunter solche mit Lichtverstärker, Infrarot oder einfache Vergrößerungssysteme. Zielfernrohre können nur aufmontiert und nicht zusammen mit Smartverbindungen benutzt werden. Es erfordert 1 komplexe Handlung, ein Zielfernrohr zu installieren oder zu entfernen. Vergrößerungssysteme können den Mindestwurf einer Waffe senken (siehe S. 110) und reduzieren außerdem die Tarnstufe um 1. Lichtverstärker- und Infrarotsysteme senken die Tarnstufe um 2. Kombiversionenvereinen verschiedene Systeme, zwischen denen der Nutzer umschalten kann. Um den Preis dieser Systeme zu bestimmen, werden die Kosten ihrer Komponenten addiert.

Lasermarkierer: Dieses Gerät projiziert einen Laserstrahl, der einen leuchtend roten Punkt auf das Ziel wirft. Der Laser wird aktiviert, wenn der Benutzer den Abzug berührt. Lasermarkierer können nicht zusammen mit Smartgun-Verbindungen benutzt werden. Sie existieren so-

FEUERWAFFEN NACHLADEN

Nachlademethode	Benötigte Handlung	Ergebnis
Herausnehmbarer Ladestreifen (s)	Einfache Handlung	Streifen entfernen oder einlegen
	Komplexe Handlung	(Schnelligkeit) Schuß in Ladestreifen einlegen
Klappmagazin (k)	Komplexe Handlung	2 Schuß einlegen
Internes Magazin (m)	Komplexe Handlung	(Schnelligkeit) Schuß einlegen
Trommel (Tr)	Komplexe Handlung	(Schnelligkeit) Schuß einlegen
	Komplexe Handlung	Schnellader benutzen
Gurtmuni (Gurt)	Komplexe Handlung	Gurt einlegen
	Komplexe Handlung	(Schnelligkeit ÷ 2) Schuß in Gurt einlegen

MUNITION

Raketen und Lenkwaffen

	Intelligenz	Schaden	Sprengwirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Raketen								
Anti-Personen	–	16T	–1 / 0,5 m	2	8/14 Tg	1.000 ¥	2	I–K
Anti-Fahrzeug	–	16T	–8 / m	3	8/14 Tg	2.000 ¥	2	I–K
Hochexplosiv	–	16T	–1 / m	2	8/14 Tg	1.500 ¥	2	I–K
Lenkwaffen								
Anti-Personen	3	16T	–1 / 0,5 m	2,25	12/14 Tg	2.500 ¥	3	I–K
Anti-Fahrzeug	4	16T	–8 / m	3,25	12/14 Tg	5.000 ¥	3	I–K
Hochexplosiv	3	16T	–1 / m	2,25	12/14 Tg	3.750 ¥	3	I–K

Munition, pro 10 Schuß

	Tarnstufe*	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit**	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
APDS	8	s. Regeln	0,25	14/14 Tage	70 ¥	4	3–M
Sturmkanone	3	Wie Waffe	1,25	5/3 Tage	450 ¥	2	wie Waffe
Gurtmuni	Nee, Kiar	–	12,5	6/3 Tage	4.250 ¥	2	wie Waffe
Explosiv	8	s. Regeln	0,75	3/36 St	50 ¥	0,8	wie Waffe
EX Explosiv	8	s. Regeln	0,75	6/72 St	100 ¥	1,5	wie Waffe
Flechettegeschosse	8	s. Regeln	0,5	3/36 St	100 ¥	0,8	wie Waffe
Gelgeschosse	8	s. Regeln	0,25	4/48 St	30 ¥	1	wie Waffe
Standardmuni	8	Wie Waffe	0,5	2/24 St	20 ¥	0,75	wie Waffe
Leuchtspurgeschosse	8	s. Regeln	0,5	3/24 St	75 ¥	1	wie Waffe
Tasernadeln	3	Spezial	0,5	6/36 St	50 ¥	1,5	wie Waffe

* – 1 Tarnstufe pro 10 Schuß Munition

** Gurtmuni: Addieren Sie Schuß / 100 auf die Verfügbarkeit

wohl als Aufsatz als auch für die Montage unter dem Lauf. Durch die Montage sinkt die Tarnstufe um 1. Abnahme und Aufsatz erfordern je 2 komplexe Handlungen.

Schockpolster: Hierbei handelt es sich um erschütterungsdämpfende Polster, die an der festen Schulterstütze (nicht an der Klappstütze) eines Gewehrs, Sturmgewehrs oder einer Schrotflinte sowie an der Hüftstütze einer schweren Automatikwaffe befestigt werden können. Schockpolster geben 1 Punkt Rückstoßkompensation.

Schalldämpfer: Ein Schalldämpfer ist ein laufmontiertes Zubehörteil, das das Krachen sowie den Mündungsblitz eines Schusses reduziert. Schalldämpfer können nur bei halbautomatischen oder Einzelschußwaffen eingesetzt werden, nicht jedoch bei Revolvern. Der Einsatz eines Schalldämpfers steigert den Mindestwurf für jeden Versuch, den Gebrauch der Waffe wahrzunehmen oder die Position des Schützen zu erkennen, um +4. Die Tarnstufe sinkt jedoch um 2, und Installation und Abnahme erfordern jeweils 1 Komplexe Handlung.

Smartbrille: Hierbei handelt es sich um ein Zielhilfesystem, das über ein Glasfaserkabel mit einer als Smartgun ausgerüsteten Waffe verbunden wird. Die Chips in der Waffe speisen die Rezeptoren der Brille und projizieren ein rotes Fadenkreuz in das Blickfeld des Benutzers, das anzeigt, worauf die Waffe zielt. Auch der Munitionsstatus der Waffe wird eingeblendet. Dieses System kann in einen Helm eingebaut oder mit genügend Nuyen in einer verspiegelten Sonnenbrille untergebracht werden. Zusätzlich zur bloßen Zielerfassung kann die Smartbrille mit Lichtverstärkung oder Infraroterkennung ausgerüstet werden, was den Preis um 1.000 ¥ erhöht.

Smartgunsysteme: Es gibt interne und externe Smartgunsysteme. Beide enthalten einen Feedback-Schaltkreis, der die Schußrichtung der Waffe mit der Blickrichtung des Schützen vergleicht. Das interne System ist in die Waffe eingebaut und verdoppelt ihren Preis, wenn der Einbau erst nach der Herstellung vorgenommen wird. Das externe System wird an die Waffe montiert (aufgesetzt oder unter dem Lauf) und kann wieder abgenommen und an einer anderen Waffe montiert werden, was einstündige Montage- und Kalibrierungsarbeiten erfordert. Ohne Rezeptor (Smartbrille oder Smartverbindung) ist es nur nutzloser Ballast. Durch den Einsatz der Smartverbindung sinkt der Mindestwurf für Feuerwaffenproben um 2.

Schallunterdrücker: Diese Geräte ähneln gewöhnlichen Schalldämpfern, kommen aber an vollautomatischen und Salvenfeuerwaffen zum Einsatz. Sie steigern den Mindestwurf für jeden Versuch, den Gebrauch der Waffe wahrzunehmen oder die Position des Schützen zu erkennen, um +2 und müssen nach jeweils 300 Schüssen ausgewechselt werden. Sie senken die Tarnstufe um 2, und Installation und Abnahme erfordern je 2 Komplexe Handlungen.

Ersatz-Ladestreifen: Zusätzliche Munitionssteifen kosten 5 ¥ das Stück, ohne Geschosse. Sie nehmen die für die jeweilige Waffe geltende Höchstzahl an Schüssen auf und können nicht für mehrere Waffen benutzt werden, auch nicht innerhalb derselben Kategorie.

Dreibein: Hierbei handelt es sich um eine stabile Halterung für schwere Waffen. Dreibeine sind nicht tarnbar und verschaffen dem Anwender 6 Punkte Rückstoßkompensation. Man benötigt eine Einfache Handlung, um es aufzustellen, und der Anwender muß sich in einer liegenden oder sitzenden Position befinden, wenn er die Waffe abfeuert.

Ultraschallbrille: Diese große Brille ist über Glasfaserkabel mit einer Waffe verbunden, die mit einem Ultraschallsensor ausgerüstet ist. Das System versorgt den Anwender mit einer topographischen Höhenlinienkarte des anvisierten Bereiches. Das Sy-

stem läßt sich ebenfalls in einen Helm oder eine Sonnenbrille einbauen.

Ultraschallsensor: Das Gerät wird unter oder auf dem Lauf befestigt und projiziert einen Scannerstrahl aus verschlüsselten Schallwellen, mit dem das Gebiet, auf das die Waffe zeigt, abgetastet und kartographiert wird. Ultraschallsensoren sind perfekt geeignet für Nachteinsätze, Gefechte in absoluter Dunkelheit oder für Einsätze gegen Gegner, bei denen die Infrarotsicht nichts nützt. Ultraschallsysteme reduzieren alle Mindestwurfmodifikatoren aufgrund von Beleuchtungsverhältnissen und unsichtbaren Zielen um die Hälfte (aufrunden).

SPRENGSTOFFE

Dieser Abschnitt erklärt die Verwendung von Granaten, Plastiksprengstoffen und allen ähnlich angewendeten Materialien. *Sprengwirkung* bezieht sich auf die Reduktion des Powerniveaus einer Granatenexplosion, während die Druckwelle sich vom Epizentrum der Explosion entfernt. Die vollständigen Regeln für den Einsatz von Granaten befinden sich im Abschnitt **Granaten**, S. 118 im Kapitel **Kampf**. Zu den verfügbaren Granaten und Sprengstoffen gehören die folgenden:

Handgranaten: Das sind kleine Pakete aus Sprengstoff, Timer und Zündkapsel. Sie können soeingestellt werden, daßsie beim Aufprall oder in einem Zeitraum von 2 Sekunden bis hin zu 2 Minuten explodieren. Nicht aerodynamische Modelle weisen häufig eine Zündvorrichtung auf, die zur Detonation durch elektrische Signale oder ein Nachlassen des Drucks führt. Diese Modelle sind kugel- oder zylinderförmig. Aerodynamische Modelle sind als Ringe oder Scheiben gestaltet und besitzen größere Reichweiten. Explosivgranaten findet man in drei Arten: Defensivgranaten weisen den geringsten Zerstörungsradius auf und ermöglichen es, während ihres Einsatzes gleichzeitig weiter vorzurücken. Offensivgranaten haben einen größeren Splittereffekt. Schockgranaten erzeugen nur eine geringe Splitterwirkung und verfolgen den Zweck, Ziele durch den Explosionsdruck zu betäuben oder zu verletzen. Außerdem sind sowohl Offensiv- wie Defensivgranaten in Anti-Personen Varianten verfügbar (AP), die einen noch stärkeren Splittereffekt als die Standard-Hochexplosiv-Variante (HE) aufweisen. Für AP-Granaten gelten die Regeln für Flechette-Geschosse (s. S. 116).

Minigranaten: Minigranaten sind patronenartige Projektile, die für den Einsatz in Granatwerfern entwickelt wurden. Aus Sicherheitsgründen werden sie elektronisch durch die Waffe scharfgemacht, wenn sie mindestens fünf Meter Entfernung zurückgelegt haben. Das heißt, das sie eine Minimalreichweite besitzen und nicht scharfgemacht und geworfen werden können, sofern die Sicherheitsvorkehrung nicht manuell ausgeschaltet wird. Hierfür ist eine Elektronik B/R-Probe erforderlich (Grundzeitraum beträgt 5 Minuten). Es gibt sie ebenfalls in offensiven, defensiven und Schockversionen, und sie erzeugen dieselbe Explosionswirkung wie ihre größeren Geschwister.

Gasgranaten: Anstelle einer Explosion setzen diese Granaten eine Wolke Betäubungsgas frei, normalerweise Neuro-Stun VIII (siehe S. 250), obwohl sie auch mit anderen Chemikalien gefüllt werden können. Die Gaswolke wirkt sich auf alle Ziele innerhalb eines Radius von 10 Metern aus und wirkt zwei Runden lang (in windigen Gegenden auch weniger, wenn der Spielleiter es für angemessen hält).

FEUERWAFFENZUBEHÖR

	Halterung	Tarnstufe	Stufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Allgemein								
Zweibein	Unterlauf	–	2	2	6/12 St	400 ¥	1	Legal
Tarnhalfter	–	+2	–	0,1	2/24 St	100 ¥	0.75	Legal
Schalldämpfer	Lauf	–2	–	0,2	4/48 St	500 ¥	2	Wie Waffe
Schallunterdrücker	Lauf	–2	–	0,5	6/48 St	750 ¥	2	Wie Waffe
Extraladestreifen	–	–	–	0.75	2/24 St	5 ¥	0.75	Legal
Dreibein	Unterlauf	–	6	8	10/12 St	600 ¥	1	Legal
Rückstoßdämpfer und Gyros								
Gas Ventil II	Lauf	–1	2	0,5	2/24 St	450 ¥	0,8	Legal
Gas Ventil III	Lauf	–2	3	0,75	2/24 St	700 ¥	1	Legal
Gyrohalterung Deluxe	Unterlauf	–6	6	8	4/48 St	6.000 ¥	1	Legal
Gyrohalterung Standard	Unterlauf	–5	5	6	4/48 St	2.500 ¥	1	Legal
Schockpolster	–	–	1	0,25	2/24 St	200 ¥	0,75	Legal
Bildaufbereitung								
Lichtverstärker	Aufmontiert	–2	–	0,25	3/36 St	1.500 ¥	0,8	Legal
Vergrößerung 1	Aufmontiert	–1	1	0,25	3/36 St	500 ¥	0,8	Legal
Vergrößerung 2	Aufmontiert	–1	2	0,25	3/36 St	800 ¥	0,9	Legal
Vergrößerung 3	Aufmontiert	–1	3	0,25	3/36 St	1.200 ¥	1	Legal
Infrarot	Aufmontiert	–2	–	0,25	3/36 St	1.500 ¥	0,8	Legal
Lasermarklerer	Aufmontiert/Unterlauf	–1	–	0,25	6/36 St	500 ¥	0,9	Legal
Ultraschallsicht	Aufmontiert/Unterlauf	–2	–	0,25	8/4Tg	1.300 ¥	0,8	Legal
Ultraschallbrille	–	–	–	–	3/36 St	1.100 ¥	1	Legal
Smartgunverbindung								
~ intern	–	–	–	0,5	Waffe	+100%	Waffe	4P–N
~ extern	Aufmontiert/Unterlauf	–2	–	1	4/48 St	600 ¥	1	4P–N
Smartbrille	–	0	–	0,1	3/36 St	3.000 ¥	1	4P–N

SPRENGSTOFFE

	Tarnstufe	Schaden	Sprengwirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Granaten								
Offensiv (HE oder AP)	6	10S	–1/m	0.25	4 Tg	30 ¥	2	3–J
Defensiv (HE oder AP)	6	10S	–1/0.5m	0.25	4 Tg	30 ¥	2	3–J
Betäubung	6	12M (Bet)	–1/m	0.25	5/4Tg	30 ¥	2	3–J
Gas (Neuro-Stun VII)	5	Spezial	–	0.25	8/4 Tg	60 ¥	2	3–J
Rauch	6	–	–	0.25	3/24 St	30 ¥	2	5–J
Rauch (IR)	6	–	–	0.25	4/48 St	40 ¥	2	5–J
Flash-Pack	12	Spezial	–	0.2	3/36 St	250 ¥	2	Legal
Mini-Granaten	8	wie Granate	wie Granate	0.1	+2/wie Granate	x2	+1	wie Granate
Sprengstoffe, pro Kilo								
Kommerziell	6	3	–1/m	1	6/48 St	60 ¥	1	4P–J
Plastik C4	6	6	–1/m	1	8/48 St	80 ¥	1	4–J
Plastik C12	6	12	–1/m	1	10/48 St	200 ¥	2	3–J
Zubehör								
Funkzünder	8	–	–	0.25	4/48 St	250 ¥	2	6–J
Timer	6	–	–	0.5	4/48 St	100 ¥	2	6–J

Rauchbomben: Ähnlich wie Gasgranaten setzen sie eine Rauchwolke frei, die einen Bereich von 20 Metern Durchmesser füllt und zwei Runden lang bestehen bleibt (in windigen Gegenden weniger). Dieser Rauch ist eine Sichtbehinderung, der sämtliche entsprechenden Proben mit Sichtmodifikatoren belegt. Infrarotrauch enthält zudem heiße Partikel, die auch Infravision blockieren.

Flash-Pack: Dieses zigarettenschachtelgroße Gerät enthält vier extrem starke Halogenblitzleuchten, die in zufälligen Stroboskopsequenzen Gegner blenden, desorientieren und ablenken. Jeder, der von einem Flash-Pack geblendet wird, erhält einen Mindestwurfmodifikator von +4 (+2 falls das Ziel Blitzkompensation besitzt). Das Pack beseitigt außerdem Modifikatoren durch schlechte oder fehlende Beleuchtung, bewirkt jedoch durch seine eigenen Stroboskopeffekte einen Modifikator von +2.

Plastiksprengstoffe: Diese hochstabilen, formbaren und schwach haftenden Substanzen sind ideal für bestimmte Sprengungen, beispielsweise um Löcher in Wände zu blasen. Das Material ist normalerweise farbcodiert, um die elektrische Spannung anzuzeigen, das zur Detonation einer bestimmten Menge notwendig ist. Diese Färbungen reichen vom Schwarz für Magnetfeldinduktion bis zum Kalkweiß für 440-Volt-industriesprengstoff. Kommerzielle Sprengstoffe (kein Plastik) kosten 60 ¥ pro Kilogramm. Die Timer lassen sich von 2 Sekunden bis 2 Stunden einstellen. Funkzündkapseln kosten 250 ¥ (Reichweite 0,5 Kilometer). Der Schadenscode beträgt (Stufe)T pro Kilogramm Sprengstoff. Für mehrere Kilo benutzen Sie die Formel (Stufe mal Wurzel aus kg)T. Das Powerniveau der Detonation sinkt pro Meter um 1. Siehe **Sprengwirkungen**, S. 118.

PANZERUNG

Es gibt zwei Arten von Panzerung: Dermale bzw. Hautpanzerung (natürliche oder Cyberware) und externe Panzerung.

Dermalpanzerung wirkt gegen alles, indem sie das Konstitutionsattribut erhöht. Sie unterstützt jedoch nicht die Heilung.

Eine externe Panzerung funktioniert anders. Sie weist zwei Stufen auf: eine ballistische und eine gegen Stoß. Ballistische Panzerung schützt vor Projektilen, die in kurzer Zeit große Mengen kinetischer Energie projizieren, d. h. vor allem gegen Kugeln. Stoßpanzerung schützt vor Projektilen mit geringerer kinetischer Energie: Projektilwaffen, Sprengstoffe, Nahkampfwaffen, Betäubungsmunition und schadensverursachende Manipulationszauber. Jede Art der Panzerung senkt das Powerniveau des Angriffs um die Stufe der Panzerung, sofern nichts anderes angegeben ist. (Siehe **Schadenswiderstandsprobe**, S. 113 des Kapitels **Kampf**.)

Die Stufen der ballistischen und der Stoßpanzerung werden normalerweise im Format (B/S) angegeben. Das Tragen von Panzerung in der Öffentlichkeit kann die sozialen Interaktionen des Charakters beeinträchtigen; siehe **Panzerung und Gesellschaftsfähigkeit**, S. 93.

Zu den verfügbaren Panzerungsarten gehören die folgenden:

Panzerkleidung: Dies ist die Panzerung der Wahl für den alltäglichen Spaziergang in den Straßen der 2060er. Modedesigner bieten weltweit eine Vielfalt von Stilrichtungen an, hergestellt aus Stoffen, die verbesserte Abkömmlinge des Kevlar sind.

Panzerjacke: Erhältlich in einer großen Bandbreite von Schnitten, vom Straßenchic bis zur rauhen, gerippten und gepolsterten Ästhetik des Macho-Militarismus. Panzerjacken bieten beträchtlichen Schutz.

Panzerweste: Diese Weste bietet eleganten Schutz unter normaler Kleidung. Zusätzliche starre Platten verbessern die Schutzwirkung auf Kosten der Unauffälligkeit.

Tarnkleidung: Diese Stoffe sind in einer breiten Palette von computergenerierten Camouflagemustern für verschiedene Landschaftstypen verfügbar, einschließlich Wüste, Schnee, Wald, Urbaner Gegend und winterlicher Waldlandschaft. Alle Modelle sind für Tag- und Nachteinsatz verwendbar. Tarnkleidung erhöht den Mindestwurf einer Wahrnehmungsprobe, um den Träger zu entdecken, um +4, sofern er sich in der richtigen Landschaft befindet. Falls er sich in der falschen Landschaft befindet, ist er leichter zu sehen, und der Mindestwurf für entsprechende Wahrnehmungsproben sinkt um –2.

Gefütterter Mantel: Durch seine Stilvielfalt ist der gefütterte Mantel eine populäre Panzerungsform. Im Aussehen ist er dem langen Duster, der im Wilden Westen getragen wurde, nachempfunden. Er ist mit starren Platten ausgepolstert, die zwischen Lagen aus ballistischem Tuch versteckt sind, um lebenswichtige Organe zu schützen. Die Tarnstufe darunter versteckter Waffen steigt um 50 Prozent.

KLEIDUNG UND PANZERUNG

	Tarnstufe	Ballistisch	Stoß	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Allgemein								
Gute Kleidung	–	0	0	1	Immer	500 ¥	1	Legal
Normale Kleidung	–	0	0	1	Immer	50 ¥	0,8	Legal
Schutzschild, Klein	–	1	2	2	8 / 14 Tg	1.500 ¥	2	Legal
Schutzschild, Groß	–	2	3	2	8 / 14 Tg	1.500 ¥	2	Legal
Schutzschild, Ballistisch	–	3	1	2	8 / 14 Tg	1.500 ¥	2	Legal
Tres Chic	–	0	0	1	Immer	1.000 ¥	1	Legal
Panzerkleidung								
Panzerkleidung	10	3	0	2	2/36 St	500 ¥	1	Legal
Panzerjacke	6	5	3	2	3/36 St	900 ¥	0,75	Legal
Panzerweste	12	2	1	1	2/36 St	200 ¥	0,8	Legal
Panzerweste mit Platten	10	4	3	2	3/36 St	600 ¥	1	Legal
Gefütterter Mantel	8	4	2	1	2/24 St	700 ¥	0,75	Legal
Securetech Panzerkleidung	12	3	0	1,5	3/36 St	450 ¥	0,9	Legal
Securetech Panzerjacke	9	5	3	3	4/36 St	850 ¥	0,8	Legal
Securetech Panzerweste	15	2	1	0,75	3/36 St	175 ¥	0,9	Legal
Securetech Ultra-Vest	14	3	2	2,5	3/36 St	350 ¥	0,9	Legal
Securetech Mantel	10	4	2	2	3/24 St	650 ¥	0,9	Legal
Tarnkleidung								
Tarnjacke	–	3	1	1,5	4/36 St	800 ¥	1	Legal
Voller Tarnanzug	–	5	3	2	5/36 St	1.200 ¥	1	Legal
Leder								
Echt	–	0	2	1	Immer	750 ¥	0,75	Legal
Synthetisch	–	0	1	1	Immer	250 ¥	0,6	Legal
Sicherheitspanzerung								
Leichte Sicherheit	–	6	4	9 + Kon	12 / 10 Tg	7.500 ¥	2	4P–L
Mittlere Sicherheit	–	6	5	11 + Kon	14 / 10 Tg	9.000 ¥	2,5	3P–L
Schwere Sicherheit	–	7	5	13 + Ko	16 / 14 Tg	12.000 ¥	3	2P–L
Sicherheitshelm	–	+1	+2	–	12 /14 Tg	250 ¥	2	(–1)P–L

Schutzschild: Diese Schilde aus durchsichtigem Superplast werden bei der Bekämpfung von Unruhen eingesetzt. Sie können sowohl von Linkshändern als auch von Rechtshändern eingesetzt werden, und existieren in zwei Größen. Einseitig durchsichtige Versionen sind für Gebäuderazzien und andere SWAT-artige Einsätze verfügbar. Wenn sie als Waffe eingesetzt werden, verursachen die Schilde (STR–2)L Betäubungsschaden. Schutzschilde erhöhen den Mindestwurf aller Nahkampfangriffe um +2, da sie sowohl Angreifer wie Verteidiger behindern. Jeder Charakter mit einer Reichweite von +2 oder größer (einschließlich Reichweitenboni von Waffen) kann den Schild umgehen.

Securetech Panzerkleidung: Diese Art der Panzerkleidung ist für soziale Situationen geeignet, die Diskretion erfordern. Der gefütterte Mantel von Securetech erhöht die Tarnstufe einer unter ihm verborgenen Waffe um 50 Prozent.

Schwere Panzerung: Integrierte Ganzkörper-Panzerungssysteme werden von Spezialeinheiten auf der ganzen Welt eingesetzt. Schwere Panzerungen sind mindestens ebenso sehr auf maximalen Schutz wie auf Einschüchterung ausgelegt, sowie erstaunlicherweise auf Bewegungsfreiheit. Solche Panzerungen bestehen aus einem unteren Anzug, über dem der schwere Panzerungsteil getragen wird. Schwere Panzerung reduziert normalerweise den Kampfpool (siehe **Panzerung und Kampfpool**.). Zusätzlich können die Charaktere folgende integrierte Erweiterungen erwerben:

Helmsicht-Erweiterungen: Elektronische Vergrößerung 3 (900¥), Optische Vergrößerung 3 (1.200 ¥), Infrarot (700 ¥), Ultraschall (1.000 ¥), und Smartbrille (3.000 ¥).

Kommunikation: Helm- oder Handgelenk-Transceiver (2.500¥), Leitsignal (100 ¥ x Stufe), Signalorter (1000 ¥ x Stufe) und Head-Up-Display mit 100 MP Speicher (1.000 ¥).

Autarkiesysteme: Chemische Isolation (12.000 ¥) und Respirator (500 ¥). Die chemische Isolation muß mit einer komplexen Handlung aktiviert werden und schützt den Träger vor Gasen, Giftschlamm, etc.

PANZERUNG UND KAMPFPOOL

Das Tragen von Panzerung kann anstrengend und ermüdend sein und führt dazu, Charaktere im Kampf zu verlangsamen. Um dies widerzuspiegeln, reduzieren je 2 Punkte ballistische und Stoßpanzerung über dem Schnelligkeitsattribut des Charakters seinen Kampfpool um einen Würfel. Ein Charakter mit Schnelligkeit 3 beispielsweise, der eine Panzerjacke (5/3) trägt, würde einen Würfel Kampfpool verlieren.

Panzerungsschichten

Charaktere könne mehrere Schichten Panzerung einsetzen, um sich effektiver zu schützen, doch auch mehrere Panzerungsschichten zeitigen nur begrenzte Wirkung. Wenn ein Charakter mehrere Panzerungsteile übereinander trägt, wird die höchste Panzerungsstufe zur Hälfte der nächstniedrigeren Panzerungsstufe addiert (abrunden), um die effektive Panzerungsstufe zu ermitteln.

Kombinierte Panzerungen schränken allerdings die Bewegungsfreiheit des Charakters ein. Um zu ermitteln, wie sehr die Beweglichkeit sinkt, werden die ballistischen Panzerungsstufen zusammen addiert. Die Differenz zwischen dieser Zahl und der

Schnelligkeit des Charakters ist der Mindestwurfmodifikator für alle Schnelligkeits- und Fertigkeitsproben, die mit Schnelligkeit verbunden sind. Außerdem reduziert dieser Modifikator auch die Schnelligkeit des Charakters, wenn es darum geht, seine effektive Bewegungsgeschwindigkeit zu ermitteln (siehe S. 108). Normalerweise kann nur eine Jacke oder ein Mantel über Panzerkleidung getragen werden. Alles weitere läßt den Charakter wie einen wandelnden Sandsack aussehen. Wenn ein Helm oder Schild eingesetzt wird, steigert deren Rüstungsbonus die kombinierte Panzerungsstufe. Dies zählt nicht als weitere Panzerungsschicht, gilt jedoch zur Bestimmung des Schnelligkeitsmodifikators.

Twitch, der verdrahtete Elfensamurai, besitzt eine Schnelligkeit von 6. Er geht davon aus, daß in dem Keller, in den er hineinwill, ein Hinterhalt für ihn gelegt ist, und fängt an, in seine Panzerung zu schlüpfen. Er trägt eine Panzerweste mit Platten (4/3), wirft darüber seinen Gefütterten Mantel (4/2) und setzt dem ganzen die Krone auf, indem er noch einen kleinen Schutzschild mitnimmt (1/2). Diese Schichten geben ihm eine ballistische Panzerung von 7 (4 + (4 ÷ 2)+1) und 6 Punkte Stoßpanzerung (3 + (2 + 2) + 2). Da die Summe seiner ballistischen Panzerungsschichten (4 + 4 +1) jedoch seine Schnelligkeit von 6 übersteigt, erhält er auf alle Fertigkeitsproben, die mit Schnelligkeit verbunden sind, einen Mindestwurfmodifikator von +3.
Außerdem trägt er 9 Punkte ballistischer und 7 Punkte Stoßpanzerung, womit er 2 Würfel seines Kampfpools verliert.

LEBENSSTIL

Zu den Ausgaben für den Lebensstil gehören Unterkunft, Unterhaltungstechnik und bestimmte persönliche Elektronik, die im einundzwanzigsten Jahrhundert allgegenwärtig ist, wie Mobiltelefone und Credsticks.

UNTERBRINGUNG

Die Unterkunft eines Charakters fällt grundsätzlich unter den Lebensstil eines Charakters. Die Spielercharaktere können sich Zufluchten als Verstecke, Lager, Hauptquartiere, für Verhöre und Verhandlungen anschaffen. Die Preise entsprechen dem jeweiligen Lebensstil des Charakters. Siehe **Die Lebensstile der Reichen und Schattigen**, S. 239 im Kapitel **Die Schatten sehen und überleben**.
Früher oder später kann es passieren, daß ein Charakter darauf angewiesen ist, die Nacht in einem Sarghotel zu verbringen. Diese bieten eine billige, praktische, einigermaßen gemütliche und überraschend sichere Gelegenheit zur Übernachtung oder notfalls als Versteck. Sie bestehen aus Dutzenden oder Hunderten sargförmiger Wohnwürfel, die übereinander gestapelt und über Laufstege zugänglich sind. Jeder Sarg ist etwa 1 x 1 x 2 Meter groß (größere Varianten für Metamenschen sind verfügbar), gerade groß genug für ein Bett, und damit der Charakter hereinkrabbeln und die Tür verriegeln kann. Außer einem obligatorischen Regal und eine drehbaren Nachtlampe gibt es normalerweise ein Cred-Tridphone und manchmal ein Simdeck. Pro Ebene ist normalerweise eine Toilette und eine Dusche verfügbar.
Die meisten Sarghotels des Jahres 2060 sind vollautomatisiert. Sie gehen einfach hinein, suchen ein Abteil, vor dem ein grünes Licht brennt, und ziehen Ihren Credstick durch den Leser. Wenn Sie einen Checkstick verwenden, müssen Sie Ihren Daumenabdruck einscannen lassen, der dann zu Ihrem persönlichen „Schlüssel" wird. Die Sargtür verriegelt automatisch, wenn sie geschlossen wird; wenn sie länger als eine Minute offensteht, wird ein Alarm ausgelöst. Sofern die Bezahlung ausläuft, verriegelt sich die Tür ebenfalls– egal ob Sie draußen oder drinnen sind (hoffentlich haben Sie noch Geld zur Nachzahlung dabei ...). Die Barrierenstufe der Abteile beträgt 12, und sie sind normalerweise mit Magschlössern der Stufe 5 ausgerüstet.
Normalerweise befinden sich in Sarghotels 2W6 x 10 Bewohner. Der durchschnittliche Preis beträgt 30 ¥ für 24 Stunden.

UNTERHALTUNG

Musik: Aufgezeichnete Musik befindet sich standardmäßig auf CDs oder optischen Chips (OC). Beide Systeme bieten eine Klangreinheit, die jenseits des Empfindungsvermögens des unmodifizierten menschlichen Gehörs liegt. Die Playbackgeräte sind wenig größer als die Datenträger und passen bequem auf eine Handfläche oder sind als Gürtelclip verfügbar. Mit Extralautsprechern läßt sich ein Klang in „absoluter Dimension" erreichen. Für das private Hörvergnügen sind Headsets oder Implantatlautsprecher verfügbar. Weiterhin werden für Datenträger mit Bildspuren flache und auffaltbare Screens angeboten.
Video/Trideo: Videorecordersysteme wurden schon vor langer Zeit auf digitale Speichermedien und Flüssigkeitskristallbildschirme umgestellt. Die meisten Rekorder geben das pseudoholographische Format wieder, das allgemein als Trideo bekannt ist. Trideoscreens reichen von 30 mm großen Telefondisplays bis hin zu wandfüllenden Bildschirmen. Fast alle Bildschirme verfügen über die Möglichkeit, Bildgeschwindigkeit und -qualität zu verändern, sowie über einfache Spezialeffekte und Farbpalettenbeeinflussung.
Simsinn: Künstliche Sinnesempfindungen sind im Unterhaltungsbereich der letzte Schrei. Das aus der frühen ASIST -Technik (Artificial Sensory Induction Technology) entwickelte System vermittelt dem Benutzer künstliche, je nach Qualität täuschend echte Sinneseindrücke, die entweder über ein Headset oder eine Datenbuchse auch direkt in sein Gehirn gespeist werden können. Trotz der unvollkommenen Simulation und der Unterströmung von realen Sinneseindrücken ist die Erfahrung in hohem Maße beeindruckend. Ein neuraler Unterbrecher verhindert, daß der Benutzer während des Betriebs sich oder anderen Verletzungen zufügt.
Simsinn-Aufzeichnungen existieren in zwei Kategorien, Softsims und Hardsims. Softsims bieten nur physische Empfindungen und Stimulation. Der Benutzer spürt mit seinem Körper, was der Protagonist gespürt hat, behält jedoch seine eigenen Emotionen. Hardsims hingegen bieten die volle Bandbreite der Empfindungen, also auch emotionale Signale. Für die Dauer des Sims wird der Benutzer zu der Person, die die Aufzeichnung gemacht hat. Die meisten Benutzer bevorzugen Programme, die ihnen Erfahrungen bieten, welche ein bestimmter Simstar selbst gemacht hat, weil diese Programme echtes Nachempfinden ermöglichen. Um manche Simstars ist ein regelrechter Kult entstanden: die Fans haben sich den Stars völlig verschrieben und versuchen alles nachzuahmen, was er oder sie vorgibt.
Sims werden auf Chips oder CDs verbreitet und außerdem auf kommerziellen pay-per-View-Matrixkanälen ausgestrahlt. Es gibt zwei Sachen, die der Benutzer bei Simsinnaufzeichnungen beachten sollte: das Aufzeichnungsformat und die Perspektive. Normalerweise werden Aufzeichnungen im Direct-Experience (Dir-X) Format gebrannt, dem Äquivalent zu mittendrin statt nur dabei. Dir-X benötigt jedoch große Mengen Speicherplatz, weshalb Massenproduktionen über verschiedene Datenkompressionsverfahren ins ASIST Control Transport-Format konvertiert werden (ACT). Dieses Verfahren ist mit minimalen Qualitätseinbußen verbunden, was bedeutet, daß das Erlebnis nicht ganz so intensiv ist. Es gibt ein drittes, illegales Wiedergabeformat, die BTL-Chips (S. 295).
Hinsichtlich der Perspektive sind monoperspektivische (MonoP) oder polyperspektivische (PolyP) Aufzeichnungen möglich. Mo-

UNTERHALTUNG

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex
Musik					
Disk / Chip	12	–	Immer	20 ¥	0,75
Wiedergabeeinheit	3	2	Immer	200 ¥	0,75
Quadroboxen	–	–	Immer	100 ¥	0,75
Video					
Disk / Chip	12	–	Immer	20 ¥	0,75
Wiedergabeeinheit	2	2	Immer	400 ¥	0,75
Bildschirm	–	3	Immer	150 ¥	0,75
Simsinn-Decks					
Sony Beautiful Dreamer (MonoP ACT)	3	3	Immer	200 ¥	1
Novatech Sandman (PolyP ACT)	2	5,5	Immer	2.500 ¥	1
Truman Paradiso (PolyP ACT oder DIR-X)	–	6	4/36 St	75.000 ¥	1
Simsinn-Aufzeichnungen (Angegebener Preis gilt für MonoP-Softsims. Hardsims kosten das Dreifache. Für PolyP-Sims wird der Listenpreis mit der Anzahl der Perspektiven multipliziert.)					
ACT-Sims	10	–	Immer	2 ¥ / Minute	0,75
Dir-X-Sims	10	–	Immer	90 ¥ / Minute	0,75

noperspektivische Sims bieten das Erlebnis nur durch die Perspektive eines Betrachters, während bei polyperspektivischen Sims der Benutzer die Perspektive nahezu beliebig ändern können, um die Geschichte aus verschiedenen Warten zu erleben. Polysysteme sind mittlerweile nahezu der Standard der Unterhaltungselektronik.

Das Simsinn-Headset wird über ein Glasfaserk bel mit dem Abspielgerät verbunden. Letzteres kann die Daten auch in einem Format ausgeben, das von gewöhnlichen Datenbuchsen aufgenommen werden kann. Tragbare Simsinn-Recorder sind für jedermann erhältlich, bieten jedoch nicht die Wiedergabeklarheit und Aufbereitungsmöglichkeiten einer semi-professionellen Heimanlage.

Live-Auftritte: Live-Auftritte sind auch in den 2060ern immer noch populär. Sowohl Schauspieler als auch Sänger verfügen oft über implantierte Stimmverstärker, bei denen es sich entweder um einfache Lautstärke-Verstärker handelt oder sogar um hochentwickelte Sendemikrofone, die zu rings um eine Halle angeordneten L utsprechern funken. Oft bieten solche Geräte auch Stimm-Modifik toren und Soundeffekt-Generatoren. Die Grundformen und Stilrichtungen von Musikinstrumenten haben sich nur wenig verändert, aber die Zahl elektronischer Versionen hat stark zugenommen. Nur wenige Pop-Musiker setzen noch etwas anderes als synthetischen Sound ein. Technikfreaks arbeiten mit Synthverbindungen, einem Spezialsystem, das es dem Benutzer ermöglicht, ein Instrument kybernetisch über eine Datenbuchse zu bedienen. Auf diese Weise erreichen sie weitaus größere Klangkomplexität und -feinheiten, als es mit anderen Mitteln möglich wäre. Manche Künstler setzen auch Magie zur Unterstützung ihrer Darbietungen ein.

Sendeanstalten und Piratensender: Privatsender in Konzernbesitz und Pay-TV-Kanäle machen die Mehrheit der ausgestrahlten Trideoprogramme aus. Die meisten Sendungen sind digitalisiert und erreichen die einzelnen Abonnenten über Glasfaserkabel, doch es gibt auch noch terrestrische Ausstrahlungen. Auch Satelliten- und Matrixempfänger sind sehr verbreitet.

Durch die einfache Verfügbarkeit von Sendetechnik haben zahlreiche Piratentrideosender den Betrieb aufgenommen, die ihr Programm kostenlos über den Äther schicken. Diese Piraten decken einen breiten Interessensbereich ab, von Bloodsports über Policlubpropaganda bis hin zu Schattennachrichten. Die meisten Piratensender sind während des Sendebetriebs von LKW, Booten oder sogar Flugzeugen ständig in Bewegung, um der Ortung durch Polizei- und Sicherheitsbehörden zu entgehen, und unterhalten teilweise beträchtliche Sicherheitsvorkehrungen. Mit Ausnahme von terrestrischen Ausstrahlungen ist für alles von einfachen Telefondiensten bis hin zum Satellitenabonnement eine SIN erforderlich. Es gibt allerdings viele Decker, die ihren Lebensunterhalt damit verdienen, die SINlosen an Trideo- und Matrixdienste anzuschließen.

PERSÖNLICHE ELEKTRONIK

Der Sektor der persönlichen Elektronik ist einer der florierendsten Industriezweige der 2060er. Die Werbung dafür ist allgegenwärtig; überall wird der Bürger mit Slogans und Parolen zubombardiert, die die Wunder der Technik des einundzwanzigsten Jahrhunderts anpreisen. Freistehende oder gar bewegliche Hologramme allerdings sind auch 2060 noch Zukunftsmusik.

Credsticks: Ein Credstick ist eine Kombination aus Ausweis, elektronischem Schlüssel, Kreditkarte, Scheckbuch und Visitenkarte. Der auf dem Credstick eingefaßte Chip enthält die SystemidentifikationsNummer (SIN) seines Eigentümers, den Kontostand, Finanzdaten, essentielle Angaben seines Lebenslaufes und die Codes für die Schlösser des Besitzers. Genauere Informationen befinden sich unter Credsticks und IDs, S. 238.

Credstickleser: Sämtliche Credstickprüfungs- und -verifikationssysteme werden danach eingeteilt, wie gründlich sie die Datenbanken der Welt nach Querverweisen und Belegen zu den auf dem Credstick angegebenen Daten absuchen. Je gründlicher die vorgenommene Nachforschung, desto höher die Stufe des Gerätes, und desto länger dauert der Verifikationsprozeß. Die Stufe des Lesegerätes gibt außerdem eine Grenze für die Höhe der Transaktionen an, die das Gerät vornehmen darf. Geräte bis einschließlich Stufe 3 sind portabel und besitzen ein drahtloses Modem.

Telekom: Das Telekom, auch Tridphone, ist das Unterhaltungs- und Kommunikationszentrum jeden Haushaltes. Es ist der Arbeitsplatz f st jeden Heimarbeiters oder Freiberuflers. Ein nor-

males Telekom stellt eine Mischung aus Bildtelefon, Trideobildschirm und -rekorder und PC dar. Der Telefonteil arbeitet normalerweise über eine Raumsprechanlage, es sind jedoch auch Handgeräte und Headsets verfügbar. Der Computerteil ist normalerweise ein Schreibtischmodell mit Bildschirm, professionelle Geräte verfügen jedoch auch über Datenbuchsen und Interfacehardware. Optional sind auch Geräte verfügbar, deren Trideoteil mit einem Simsinnanschluß gekoppelt ist. Was für Dienste dem Besitzer zur Verfügung stehen, hängt von seinen mit diversen Serviceprovidern geschlossenen Verträgen ab. Mögliche Abonnements umfassen das übliche Unterhaltungssenderprogramm, Börsenmeldungen, Nachrichten, Sport- und Literaturprogramme, verschiedene Hobbymagazine, die sich über den angeschlossenen Drucker als Hardcopy ausgeben lassen, Zugang zum öffentlichen Daten- und Telefonnetz, und Sekretärfunktionen. Zur Grundausstattung gehören Rufnummernanzeige, Rufnummernunterdrückung, Anrufweiterleitung, aktive und passive Benachrichtigungsfunktionen, Anrufbeantworter und Faxfunktion.

Mobiltelefone: Mobiltelefone existieren in Paletten vom Handgelenkmodell, mit oder ohne Flip-Up-Screen, über Handgeräte bis hin zu federleichten Ohrstöpselgeräten mit Kehlkopfmikrofon. Die meisten über ein normales Telekom verfügbaren Features stehen auch diesen Geräten zur Verfügung. Der Nutzer muß sich zwar in Nähe einer Funkstation befinden, doch im Jahre 2060 gibt es kaum noch Funklöcher. Normalerweise gilt der Providervertrag nur für bestimmte Ballungsräume, obwohl Roamingfunktionen möglich sind, mit denen das Telefonieren zu höherem Preis auch in anderen Gebieten möglich wird. Da Mobiltelefone Funksignale empfangen und abstrahlen, sind sie gegen Störsignale und elektromagnetische Verzerrungen verwundbar. Für diese Zwecke besitzen alle Mobiltelefone eine Gerätestufe von 2. Decker können sich nicht über Funkverbindungen in die Matrix einklinken; sie benötigen Breitbandsatellitenverbindungen.

Die Digitaltechnik der Funknetzwerke erlaubt es den Serviceprovidern (und allen, die Zugang zu ihren Computernetzwerken besitzen), die Position eines bestimmten Gerätes auf 5 Meter genau anzupeilen. Dazu muß der Benutzer nicht telefonieren; es reicht, wenn das Gerät eingeschaltet ist. Viele sicherheitsbewußte Leute schalten ihre Geräte nur ein, wenn und solange sie müssen, oder benutzen falsche IDs beim Abschluß ihres Providervertrages. Die Telefonverbindungen können teilweise über die Matrix geleitet werden und dann auch von Deckern abgehört werden.

Pager: Moderne Pager sind so groß wie ein Credstick, kompakt und besitzen alphanumerische Displays oder sogar Voiceplayback. Sie haben 5 MP Speicher und können Textdateien, E-Mail und Voicenachrichten empfangen. Da Pager selbst nicht senden, kann ihr Standort nicht ermittelt werden. Jemand, der die Nummer überwacht, kann Nachrichten an den Pager jedoch abfangen.

Taschensekretär: Hierbei handelt es sich um ein Büro für den Geschäftsmann unterwegs. Das Kompaktgerät dient gleichzeitig als Tragbares Telefon, als Computer (100MP), digitale Kamera und Aktenordner. Die Standardsoftware führt Anrufe durch, dient als automatischer Anrufbeantworter, sorgt für automatische Telebestätigung von Finanz-Transaktionen und bietet auch noch Textverarbeitungsfunktionen mit Textbausteinen und stenographischen Funktionen. Taschensekretäre lassen sich nicht mit der Matrix verbinden. Die Gehäuse sind stoß- und wasserfest.

Personal-Computer: Der Standard-PC des Jahres 2060 ist gerade noch so groß wie die Tastatur. Er verfügt über einen auf-

ELEKTRONIK

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex
Kommunikation					
Telekom	–	15	Immer	Speicherpreis x 1,5	1
Handgelenktelefon	4	–	Immer	100 ¥	0,75
mit Bildschirm	–	–	Immer	150 ¥	1
Handy	3	1	Immer	50 ¥	0,75
Ohrhörer-Phone	8	–	Immer	100 ¥	1,5
Pager	10	–	Immer	10 ¥	1
Taschensekretär	3	0,5	Immer	2.000 ¥	1
Personal Computer					
Desktop	–	10	Immer	Speicherpreis	0,75
Taschenversion	3	1	Immer	Speicherpreis x 5	1
Handgelenkmodell	4	–	Immer	Speicherpreis x 20	1,5
Drucker	–	10	Immer	100 ¥	1
Computerspeicher (Nicht-Cyber)	–	–	Immer	20 ¥ x MP	0,75
Datensichtgeräte (mit maximaler Speicherkapazität)					
Datengerät (1.000 MP)	3	2	Immer	Speicherpreis	1
Headset (500 MP)	4	1	Immer	Speicherpreis x 2	1,5
Head-Up-Display (200MP)	–	1	6 / 7 Tage	Speicherpreis x 10	3

Credstick-Lesegeräte

Stufe	Transaktionslimit	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex
1	5.000 ¥	1	Immer	12.000 ¥	1
2–3	20.000 ¥	1	Immer	45.000 ¥ (portabel 60.000 ¥)	1
4–5	200.000 ¥	1	Immer	100.000	1
6–7	500.000 ¥	1	Kontrolliert	Kontrolliert	–
8–9	1.000.000 ¥	1	Kontrolliert	Kontrolliert	–

klappbaren Monitor. Input und Output von und zu den Peripheriegeräten geschieht über digitale Funksignale. Programm- und Datenpatronen sind so groß wie Credsticks und können seitlich in die Tastatur eingesteckt werden. Die interne Programmspeicherbank ist mehr als ausreichend für gebräuchliche Programme wie Textverarbeitung und Dateiverwaltung, Kommunikationssoftware und Spiele. Abnehmbare Drucker für einfarbigen Druck sind an Papierbehälter angehängt und vergrößern deren Umfang kaum. Vollfarbdrucker erhöhen die Papierbox dagegen um zwei Zentimeter. Es gibt auch kleinere Computer, die normalerweise für spezielle Funktionen ausgelegt sind. Sie akzeptieren eine bestimmte Auswahl gesprochener Befehle und geben Daten mit synthetischer Stimme aus. Man kann sie per Glasfaserkabel mit einem Monitor verbinden. Die interne Speicherkapazität ist begrenzt, und diese Geräte akzeptieren keine Standard-Programm- oder Datenpatronen. Manche Modelle verfügen über verkleinerte Tastaturen, die mit einem Stift bedient werden, andere können an Standardtastaturen angeschlossen werden oder Handschriften lesen.

Datensichtgeräte: Typische Dataviewer besitzen ausklappbare Monitore und akzeptieren Online-Input ebenso wie Standard-Chip-Patronen. Damit lassen sie sich als Computermonitore benutzen, als Fernseher, Videospielgeräte oder schlichte Datenleser. Für Personen, die ihre Hände frei haben möchten, sind Headsets erhältlich, die Daten in einem Head-up-Display (HUD) auf Oberflächen wie zum Beispiel transparente Schutzmasken, Fernrohrlinsen oder Monokel projizieren. Eine Headsetversion weist normalerweise einen Schlitz für Standard-Datenpatronen auf (1.000MP). Die Helme von Konzern- und Regierungsstreitkräften beherbergen häufig Headsetversionen, die es den Soldaten ermöglichen, in Karten und andere wichtige taktische Daten Einblick zu nehmen, ohne ihre regulären Aufgaben zu unterbrechen.

WERKZEUG

Die Anwendung von Bauen/Reparieren-Fertigkeiten setzt selbstverständlich entsprechendes Werkzeug voraus. In Shadowrun gibt es drei Arten von Werkzeugsets: Kisten, Läden und Werkstätten. Eine Werkzeugkiste ist transportabel und enthält die essentielle Ausrüstung für Reparaturen. Ein Laden läßt sich in einem großen Lieferwagen oder einem kleinen Truck transportieren. Ein Werkstatt ist aufgrund der massigen und schweren Maschinen, die sie enthält, nicht transportabel.

Die Preise variieren und hängen davon ab, was für Werkzeug benötigt wird. Allgemeine Konstruktionsaufgaben kommen mit Basiswerkzeugen aus, die auch Basispreise kosten. Reparaturen an Elektronik, Computern und Cyberware erfordern mikrotronische Werkzeuge, die mindestens das Dreifache der Grundbeträge kosten. Fahrzeugwerkzeuge kosten das Doppelte der Grundbeträge.

WERKZEUG

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis*	Straßenindex
Kiste	3	5	5 / 48 St	500 ¥	2
Laden	–	–	8 / 72 St	5.000 ¥	3
Werkstatt	–	–	14 / 7 Tg	100.000 ¥	4

Allgemeine Arbeiten: Listenpreis
Fahrzeugtechnik: Listenpreis x 2
Elektronik / Computer / Cyberware: Listenpreis x 3

ÜBERWACHUNGS- UND SICHERHEITSTECHNIK

Zu Überwachungs- und Sicherheitstechnik gehören Sichtgeräte, Kommunikationsausrüstung und verschiedene Anti-Überwachungstechnik, von Signalortern und Wanzenscannern bis hin zu Verschlüsselungsgeräten.

SICHTGERÄTE

Vergrößerungsgeräte: Diese flachen und kompakten Digitalgeräte liefern hochauflösende Vergrößerungen bis zum Faktor 50. Für Magier sind optische Versionen erhältlich. Erweiterte Modelle besitzen Lichtverstärker- oder Infrarotfunktionen, die jedoch nur elektronisch erhältlich sind.

Taschenlampen: Diese Kategorie umfaßt kleine, normale und übergroße Taschenlampen, die sich auch als Schlagstöcke benutzen lassen.

Verstärkerbrillen: Modelle zum Umbinden sowie Helmvisiere sind erhältlich und bieten Lichtverstärkung und Infrarotsicht.

KOMMUNIKATIONSGERÄTE

Kommunikationsgerät wird in drei Kategorien aufgeteilt: Sender, Empfänger und Transceiver, die sowohl senden als auch empfangen. Im Jahre 2060 wird normaler Funkverkehr auf einer Frequenz über ein Simplex-System abgewickelt, d. h. der Transceiver empfängt und sendet auf derselben Frequenz. Ein Gerät kann also nicht gleichzeitig senden und empfangen.

Die Gerätestufe von Kommunikationsausrüstung bestimmt seine Reichweite und seine Energiestufe. Siehe die **Energiestufentabelle** und die **Energiereichweitentabelle** (S. 136 und 137 des Kapitels **Fahrzeuge und Drohnen**). Kommunikationsgeräte können auch mit ECCM und Verschlüsselung ausgerüstet werden (s. u.).

Das Programmieren neuer Frequenzen erfordert eine komplexe Handlung, sofern es nicht kybernetisch über einen Kommlink oder ein eingestöpseltes Gerät vonstatten geht. In diesem Falle ist nur eine einfache Handlung nötig.

Eine KleenTac™ -Beschichtung erlaubt es, diese Geräte fast überall anzubringen.

Mikro Transceiver: Diese Geräte bestehen aus einem Mini-Kehlkopfmikrofon (das am Hals befestigt wird), einen Ohrempfänger und dem eigentlichen Transceiver (der am Gürtel oder in einer Tasche getragen wird). Die meisten Modelle des Jahres 2060 besitzen drahtlose Komponenten und können auf verschiedenen voreingestellten Frequenzen benutzt werden, die jeweils programmiert werden können. Jedes Gerät ist zur Verarbeitung von Stufe x 2 programmierten Frequenzen fähig.

Kehlkopf-Mikrofon: Dieses Mikrofon wird am Kehlkopf angebracht und erlaubt es dem Benutzer, seine gesprochene Kommunikation fast lautlos zu formen. Der Mindestwurf von Wahrnehmungsproben, mit denen andere die Worte des Benutzers feststellen wollen, steigt um +4.

Transceiver: Hierbei handelt sich um ein normales Zwei-Wege-Funkgerät. Viele aktuelle Modelle besitzen Headsets, Handgeräte oder Ohrempfänger. Die Frequenzen sind programmierbar, und jedes Gerät kann Stufe x 2 programmierte Frequenzen im Speicher behalten.

Signalverstärker: Dieses nützliche Zubehörteil verstärkt die Sendeleistung eines Gerätes und erhöht seine Reichweite. Signalverstärker erhöhen die Energiestufe eines Gerätes um ihre Stufe.

Signaltransmitter: Transmitter erhalten Signale von (normalerweise) schwachen Einzelgeräten, die aufgefangen und auf anderen Frequenzen mit weitaus stärkerer Leistung wieder abgestrahlt werden. Die Polizei und verschiedene Sicherheitskonzerne setzen in ihren Fahrzeugen Signaltransmitter ein, die die Signale ihrer Handgeräte auffangen und verstärkt auf anderer Frequenz abstrahlen, um sie dem Kreis ihrer Kollegen und der Einsatzzentrale zugänglich zu machen. Die meisten Sprawls besitzen Konzerne, die „Transmitterzeit" verkaufen – Sie geben ihnen die Frequenzen an und bezahlen sie, und sie verstärken Ihre Signale innerhalb Ihrer Reichweite.
Um die Reichweite eines Signals unter Einsatz eines Signaltransmitters zu bestimmen, addieren Sie die Energiestufen des Senders und des Transmitters. Falls elektronische Störsignale im Spiel sind (siehe **ECCM**, unten), werden die Energiestufen des Transmitters und des Senders für Proben separat betrachtet.
Transmitter kosten Stufe x 1.000 ¥. Der Ankauf von Transmitterzeit kostet normalerweise Stufe x 100 ¥ pro Tag, mit Rabatt für längere Zeiträume. Die Anmietung erfordert eine SIN und eine leichte Überprüfung der gemachten Angaben.
Simrig: Dieses Gerät besteht aus zahlreichen Elektroden, mit denen die Sinneswahrnehmungen einer Person aufgezeichnet werden, um eine Soft-sim-Aufzeichnung durchzuführen (siehe **Simsinn**, S. 285). Im Gegensatz zur Cyberwareversion wird das Rig extern getragen und kann keine Hardsims aufzeichnen. Der Output läuft über jedes digitale oder optische Speichermedium (1 MP pro Sekunde) oder einen Simlink.
Simlink: Diese Geräte mit relativ kurzer Reichweite funken den Output eines Simrigs zu einer Empfängereinheit. Die Empfängereinheit kann in ein Simdeck, Cyberdeck oder Rigger-Fernsteuerdeck eingestöpselt werden. Ein auf dieser Seite eingestöpselter Nutzer kann das Geschehen in Echtzeit miterleben oder aufzeichnen. Die Energiestufe eines Simlinks beträgt seine Stufe geteilt durch 4, abgerundet. Der Preis gilt für den gesamten Transmitter, Empfänger und das Aufzeichnungsgerät.
Videolink-Transmitter: Das Videolinkpaket besteht ähnlich wie der Simlink aus Transmitter, Empfänger und Recorder. Es wird primär eingesetzt, um Aufnahmen von Mini-Überwachungskameras, Portacams oder Opticams, auf die mittels einer Datenbuchse zugegriffen wird, weiterzuleiten und aufzuzeichnen. Das System kann sowohl Video wie Trideo verarbeiten. Die Energiestufe entspricht der Gerätestufe geteilt durch 2.
Scanner: Dieses Gerät empfängt Funksignale auf verschiedenen Frequenzen. Es kann darauf programmiert werden, bestimmte Frequenzen zu überwachen, oder einen bestimmten Frequenzbereich nach aktiven Signalen zu durchsuchen. Um ein Signal abzuhören, das der Benutzer kennt, ist keine Probe erforderlich. Um ein bestimmtes Signal zu finden und die genaue Frequenz herauszufinden, muß der Charakter eine Probe mit der Scannerstufe gegen die Stufe des Transmitters +3 ablegen. Elektronische Kriegsführung kann als Ergänzende Fertigkeit für diese Probe eingesetzt werden (siehe **Ergänzende Fertigkeiten**, S. 97 im Kapitel **Fertigkeiten**). Jeder Erfolg ortet eine Frequenz, nach der der Charakter sucht, die er dann abhören kann. Alternativ können Erfolge eingesetzt werden, um den Grundzeitraum von 30 Minuten zu reduzieren. Wenn die Übertragung verschlüsselt ist (siehe **Verschlüsselungssysteme**), muß sie erst entschlüsselt werden, bevor der Charakter ihr einen Sinn entnehmen kann. Scanner besitzen ausklappbare Bildschirm für abgehörte Bildübertragungen.

ECCM

Alle Funkübertragungen unterliegen Interferenzen und Störsignalen, auch bekannt als Electronic Countermeasures (ECM). ECM wird mit elektronischen Gegensignalen entgegengewirkt (ECCM), wie beispielsweise Geräuschfiltersystemen und integrierten Signalverstärkern. Sofern nichts anderes angegeben ist, ist davon auszugehen, daß alle Kommunikationseinrichtungen mindestens über eine ECCM-Stufe von 1 verfügen.
Wenn der Käufer sie mit einer ECCM-Stufe von 0 erwerben will (was bedeutet, daß das Gerät kein ECM/ECCM besitzt und gegnerischer Ausrüstung automatisch unterlegen ist) wird der Listenpreis mit 0,75 multipliziert. Charaktere können auch Ausrüstung mit höherem ECCM kaufen. Jeder weitere Punkt kostet 1.000 ¥, erhöht die Verfügbarkeit des Gegenstandes um 1 und den Straßenindex um 0.5.
ECCM modifiziert die Energiestufe eines Gerätes um seine halbe Stufe. Siehe **Elektronische Störsignale** auf S. 138 für Regeln hinsichtlich der Anwendung von ECM und ECCM.

Verschlüsselungssysteme

Funkgeräte können mit hardwareseitiger Verschlüsselung erworben werden, die Sendung und Empfang über codierte Signale und komplizierten Algorithmen folgende Frequenzsprünge erlaubt. Jedes von einem mit Verschlüsselungstechnik ausgestatteten Sender abgestrahlte Signal kann nur mit einem Empfänger aufgefangen werden, der über die gleichen Verschlüsselungsalgorithmen verfügt. Mit anderen Worten müssen Ihre Teammitglieder die gleiche Verschlüsselung anwenden wie Sie, wenn unter ihnen Kommunikation möglich werden soll. Die Stärke der Algorithmen wird durch die Verschlüsselungsstufe bestimmt. Verschlüsselung reduziert die Energiestufe eines Gerätes um 0,5. Ebenso können Empfänger mit Codeknackern ausgestattet werden, damit sie auch verschlüsselte Signale auffangen und decodieren können. Die Fähigkeiten eines solchen Gerätes hängen von seiner Entschlüsselungsstufe ab.
Um ein codiertes Signal zu entschlüsseln, legen Sie eine Entschlüsselungsprobe gegen die Verschlüsselungsstufe +4 ab. Elektronische Kriegsführung kann als Ergänzende Fertigkeit für diese Probe eingesetzt werden. Der Charakter muß eine Anzahl von Erfolgen erzielen, die mindestens der halben Verschlüsselungsstufe entspricht (aufgerundet); ansonsten schlägt der Versuch fehl. Der Grundzeitraum für die Entschlüsselung eines Signals beträgt (Verschlüsselungsstufe x 5) Minuten und kann durch Extraerfolge reduziert werden.
Die obigen Regeln gelten nur für die Verschlüsselung von Funkverkehr; sie gelten nicht für Datencodierung. Funkverkehr läßt sich nicht aufzeichnen und später entschlüsseln.

Überwachungsgeräte

Die Reichweite und Energiestufe von Überwachungsgeräten hängt von ihrer Gerätestufe ab. Siehe die **Energiestufentabelle** und die **Energiereichweitentabelle**, S. 136 und 137 im Kapitel **Fahrzeuge und Drohnen**.
Datendecoder: Dieses kleine Gerät enthält eine Version des Dekerutilities Entschlüsselung. Verschlüsselte Daten können über Standardeingabemedien (Chips, CDs) oder über Glasfaserkabel zugeführt werden. Decker können mit diesem Gerät einen illegalen Jackpoint anlegen (siehe **Jackpoints**, S. 200). Die Stufe der Wanze muß dem MPCP des eingesetzten Decks entsprechen. Der Preis beträgt Stufe x 1000 ¥ (Stufe x 1.500 ¥ für Transmittermodelle).
Lasermikrofon: Dieses Gerät richtet einen Strahl auf ein festes Objekt, liest die Vibrationsschwingungen der Oberfläche ab und übersetzt sie in akustische Signale zurück, die auf der anderen Seite die Vibrationen hervorgerufen haben.
Mikro-Camcorder: Wird häufig für Überwachungen eingesetzt. Der Mikro-Camcorder kann mit einem Videolink-Transmitter (s. oben) verbunden werden, um Bilder diskret aufzuzeichnen und

ÜBERWACHUNG UND SICHERHEIT

SICHTVERSTÄRKER

	Tarnstufe	Vergrößerung	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex
Fernglas	5	50x	1	immer	100 ¥	0.8
mit Lichtverstärkung	–	–	–	4 / 48 St	+200 ¥	1.25
mit Infrarot	–	–	–	4 / 48 St	+250 ¥	1.25
Taschenlampe						
Klein	12	–	–	immer	10 ¥	1
Groß	7	–	2	immer	25 ¥	1
Verstärkerbrille	6	20x	–	4 / 48 St	1.500 ¥	1.5
Lichtverstärker	–	–	–	6 / 48 St	+500 ¥	2
Infrarot	–	–	–	6 / 48 St	+700 ¥	2

KOMMUNIKATION

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Mikro-Transceiver	10	–	Stufe / 48 St	Stufe x 1.000 ¥	2	8P–U
Kehlkopfmikro	12	–	3 / 48 St	500 ¥	1,25	9P–U
Transceiver	8	1	Stufe /48 St	Stufe x 500 ¥	2	8P–U
Signalverstärker	3	Stufe	Stufe / (Stufe x 12) St	Stufe x 250 ¥	1.5	10P–U
Signaltransmitter	–	Stufe x 2	Stufe x 2 / 48 St	Stufe x 1.000 ¥	3	6P–U
Sim Ig	10	0,5	8 / 2 Wochen	50.000 ¥	2	Legal
Simlink	8	0.5	8 / 2 Wochen	25.000 ¥ + (5.000 ¥ Stufe)	2	8P–U
Videolink Transmitter	9	0.5	4 / 1 Wochen	2.000 ¥ x Stufe	2	8P–U
Scanner	8	1	Stufe / 24 St	Stufex 100 ¥	2	Legal
ECCM	–	–	+ 1 pro	1.000 ¥ pro	0.5 pro	Legal

Verschlüsselung/Entschlüsselung für Übertragungsgeräte

	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Verschlüsselung			
Stufe 1–4	Stufe x 1.000 ¥	1	8P–V
Stufe 5–7	Stufe x 2.000 ¥	1	8P–V
Stufe 8–9	Stufe x 4.000 ¥	1	8P–W
Stufe 10	Stufe x 5.000 ¥	1	8P–W
Entschlüsselung			
Stufe 1–4	Stufe x 2.000 ¥	1	8P–V
Stufe 5–7	Stufe x 4.000 ¥	1	8P–W
Stufe 8	40.000 ¥	1	8P–W

an weiter entfernte Orte zu übermitteln. Videogelinkte Mikro-Cams können fernaktiviert und -deaktiviert werden. Das Gehäuse (3 x 5 x 2 cm) nimmt eine Drei-Stunden Vidpatrone auf. Der Camcorder kann so eingestellt werden, daß er sich bei Bewegung einschaltet, und die aufgenommene Zeit ist aus der internen Uhr des Camcorders ersichtlich.

Micro-Recorder: Das kleine Gehäuse (3 x 3 x 1.5 cm) enthält ein hochempfindliches Mikrofon und besitzt eine Aufzeichnungsdauer von bis zu sechs Stunden. Es kann auf Stimmaktivierung eingestellt werden, um die effektive Aufzeichnungsdauer zu erhöhen. Es gibt auch ein Modell, daß über einen eingebauten Sender die aufgenommenen Signale an einen Empfänger senden kann. Die Energiestufe des Senders entspricht der Gerätestufe des Recorders. Auch dieses Gerät kann auf Stimmaktivierung eingestellt werden und läßt sich ferndeaktivieren.

Pistolenmikrofon: Dieses Richtmikrofon (ein 30 x 8 cm-Kegel, mit Polyesterschaum geschützt und an einem Pistolengriff befestigt) ermöglicht es dem Benutzer, entfernte Gespräche zu belauschen. Feste Gegenstände blockieren den Empfang ebenso wie laute Geräusche abseits der Lausch ichtung.

Signalorter: Dieses Gerät empfängt die Koordinaten eines Leitsignals. Das Active-on-Demand-Modell (AOD) funkt das Leitsignal an, woraufhin dieses seine Position abstrahlt, um die Entdeckungsgefahr bei ständigem Sendebetrieb zu vermeiden. Der Orter ist in einem Plastikgehäuse mit einem Kartenmonitor auf dem Deckel untergebracht. Er empfängt die GPS-Positionsdaten des Leitsignals und zeigt die Position auf der Karte an, sofern sich das O tungsgerät in Reichweite befindet. Sollten keine GPS-Signale verfügbar sein, können mehrere Signalorter ve bunden werden, um die Position zu triangulieren. Das Gerät ermöglicht es auch, Sendefrequenzen nach anderen Spürsignalen abzusuchen.

Sony HB500 Portacam: Diese kleine, kompakte und professionelle T ideokamera kann get agen (die Bedienelemente befinden sich am Pistolengriff) oder als Schulterversion eingesetzt und über eine Fernsteuerung bedient werden.

Sony CB5000 Cybercam: Diese Cybe version der Po tacam erlaubt es Benutzern mit Datenbuchse und Trideolink-Adapter, die Kamera über ein kybernetisches Interface zu steuern. Der Benutzer ist nicht eingeriggt und „sieht" nicht mit den Augen der Kamera, doch wenn er über eine Bildverbindung (S. 299) verfügt, kann er in seinem Sichtfeld ein Fenster öffnen, das die Perspektive der Kamera enthält.

Trideolink-Adapter: Dieses Gerät erlaubt es einem Benutzer mit einer Datenbuchse, Trideo- oder Videokameras mit geistigen Befehlen zu steuern. Der Trideolink wird in die Datenbuchse eingestöpselt, und eine Glasfaserkabel verbindet ihn mit der Kamera.

Leitsignal: Dieses Gerät sendet sowohl ein normales Leitsignal wie auch seine GPS-Positionsdaten. Es ist eine kleine Scheibe von 4 cm Durchmessern mit einer KleenTac-Beschichtung. Es ist in einer ständig sendenden Version verfügba , und in einer Variante, die nur auf Signalanforderung durch den Signalorter

sendet. Letzteres Modell sendet nach Erhalt des Signals für fünf Sekunden lang Leitsignal und GPS-Daten, bevor es sich wieder abschaltet, um die Entdeckungschancen zu minimieren.
Das Strafjustizsystem verwendet ein spezielles Knöchelband, das fest um das Bein eines Verbrechers geschlossen wird, um dessen Aufenthalt jederzeit anzuzeigen.
Stimmen-Identifikator: Dieses System wurde entwickelt, um Stimmenmodulatoren und Verzerrer wirkungslos zu machen. Es analysiert die veränderte Stimme und gibt eine Vielzahl möglicher Stimmen an. Eine davon sollte die erkennbare Version der Originalstimme sein. Um zu bestimmen, ob die richtige Stimme identifiziert werden kann, wird eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen der Gerätestufe des Verzerrers und der des Identifikators abgelegt. Wenn der Identifikator mehr Erfolge erzielt, extrapoliert er die richtige Stimme.

Verbesserte Tarnstufen
Manche Charaktere wollen möglicherweise Überwachungsgeräte mit höheren Tarnstufen einsetzen, um ihre Entdeckungschancen zu minimieren. Solche Gegenstände sollten erhältlich sein, jedoch zu einem höheren Preis und mit höherer Verfügbarkeit. Die genauen Erhöhungen liegen im Ermessen des Spielleiters, aber wir schlagen eine Erhöhung von 50 Prozent pro zusätzlichem Punkt Tarnstufe vor.

ANTI-ÜBERWACHUNGSGERÄTE

Wanzenscanner: Dieses Handgerät sucht nach Mikro-Induktionsfeldern, wie sie von Mikro-Transceivern und anderen Überwachungsgeräten erzeugt werden. Der Scanner macht Wanzen allerdings erst dann ausfindig, wenn sie auch senden. Der holographische Bildschirm des Gehäuses zeigt einen Pfeil, der auf die Wanze deutet. Um zu bestimmen, ob ein Signal entdeckt wird, legen Sie eine Erfolgsprobe für den Scanner mit seiner Stufe gegen die Gerätestufe des Sendegerätes +3 an. Wenden Sie einen Modifikator von –1 auf den Mindestwurf für je 2 Punkte Energiestufe (abgerundet) des Senders ab. Elektronische Kriegsführung kann für diese Probe als Ergänzende Fertigkeit eingesetzt werden (siehe Ergänzende Fertigkeiten, S. 97). Jeder Erfolg lokalisiert eine Frequenz oder reduziert alternativ den Grundzeitraum von 30 Minuten. Der Scanner kann in einen passiven Alarmmodus geschaltet werden, in dem eine Lampe leuchtet, wenn eine Sendung entdeckt wird.
Datencodierer: Dieses Gerät enthält eine Version des Wirbel IC-Programms, das Daten verschlüsselt, die es erhält. Ein ähnliches Gerät mit dem entsprechenden Decodierungsalgorithmus kann die Daten wieder entschlüsseln. Das Gerät kann auch an Kommunikationsgeräte mit Glasfaseranschluß (Telekom, Fax) angeschlossen werden, so daß auch Anrufe, E-Mail usw. verschlüsselt werden können. Das Keypad des Gerätes ermöglicht die Auswahl verschiedener zufälliger oder programmierter Verschlüsselungsmethoden. Die Verschlüsselungsstufe der Daten entspricht der Gerätestufe des Systems. Siehe **Datenverschlüsselung**.
Datenleitungsscanner: Sobald dieses Gerät mit einem System verknüpft wurde, sendet es einen Impuls aus, mißt dessen Rückkehr und analysiert das Echo, um festzustellen, ob die Datenleitung angezapft wird, selbst dann, wenn die Zapfstellen inaktiv sind. Falls die Leitung angezapft wird, legen Sie eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen dem Scanner und der Wanze mit den jeweiligen Gerätestufen ab. Wenn der Scanner mehr Erfolge erzielt, bemerkt er die Wanze, ansonsten stellt er keine Anomalien fest. Der Scanner kann nicht die Position der Wanze feststellen, sondern nur, daß sie existiert.
Störsender: Dieser Sender strahlt elektronische Störsignale ab (ECM), um andere Signale zu verzerren, überlagern und unkenntlich zu machen. Diese Technik wirkt sich auf alle Funkfrequenzen aus. Störsender besitzen eine Energiestufe in Höhe ihrer Gerätestufe x 1,5.
Um zu bestimmen, ob der Störsender die Übertragung erfolgreich stört, treten Sender und Ziel in einen Erfolgswettstreit. Der Störer würfelt mit einer Anzahl von Würfeln, die seiner Gerätestufe entspricht, gegen die Gerätestufe des Ziels. Das Ziel würfelt mit seiner Energiestufe gegen die ECM-Stufe des Senders. Wenn dieser mehr Erfolge erzielt, wird die Übertragung gestört; ansonsten kommt sie durch.
Wenn das Zielgerät mit ECCM ausgestattet ist, wird zusätzlich eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen ECM und ECCM abgelegt. Alle Nettoerfolge auf Seiten des Zielgerätes senken die Anzahl der Erfolge des Störsenders in der vorigen Probe.
Verzerrer: Diese kleine Scheibe (3 cm Durchmesser) erzeugt eine Resonanzfrequenz, wenn sie dicht an der Kehle getragen oder gehalten wird und verzerrt so Charakter und Tonhöhe der Stimme des Benutzers. Dieses Gerät kann nicht eingesetzt, um spezifische Stimmen zu imitieren oder um Stimmerkennungssysteme zu umgehen.
White-Noise-Generator: Dieses Gerät erzeugt ein Feld statischen Rauschens, das innerhalb seines Wirkungsbereichs akustische Signale überdeckt und verzerrt. Es dient dazu, Lauscher und Mikrofone mit großer Reichweite (Pistolen- oder Lasermikros) zu blockieren. Wenn der White-Noise-Generator aktiviert wird, legen Sie eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen seiner Gerätestufe und der eventueller Mikrofone ab. Gegen implantierte Recorder und Audioverstärker wird die Wahrnehmung des Charakters eingesetzt, der sie besitzt. Wenn der Generator mehr Erfolge erzielt, kommt beim Empfänger nur statisches Rauschen an.

DATENVERSCHLÜSSELUNG

Daten, egal ob in Computern, Taschensekretären oder Headware-Memory, können mit Verschlüsselungssystem wie dem Datencodierer verschlüsselt werden. Daten, die über elektronische Medien wie die Matrix übertragen werden, können ebenfalls verschlüsselt werden.
Die Software, die die Codierung durchführt, ist eine Variante des Wirbel-IC-Programms. Verschlüsselte Daten können von einem Decker mit einem Entschlüsselungs-Utility oder jemandem mit einem Codeknackersystem (das einen Dumbframe dieses Programms enthält) dechiffriert werden. Um die Daten zu entschlüsseln, legt ein Charakter eine Computerprobe gegen die Verschlüsselungsstufe ab. Reduzieren Sie den Mindestwurf der Probe um die Stufe des Entschlüsselungsprogrammes oder um die Stufe des Codeknackersystems. Wenn die Probe erfolgreich ist, werden die Daten dechiffriert.
Der Grundzeitraum für die Entschlüsselung beträgt (Verschlüsselung x 10) Minuten. Er kann durch Extraerfolge reduziert werden.

SICHERHEITSGERÄTE

Zu den von Sicherheitskräften in Shadowrun eingesetzten Geräten gehören die folgenden:
Chemodetektor: Diese Geräte, die als portable und fest installierte Versionen existieren, analysieren Luftmoleküle und lösen bei der Feststellung von illegalen oder gefährlichen Substanzen Alarm aus.
Cyberwareblocker: Diese für Hand- und Fußgelenke ausgelegten Fesseln beinhalten einen sehr starken Schraubzwingenmechanismus, der sich aktiviert, sobald der Gefangene Cybersporne, Nagelmesser oder ähnliche Systeme aktiviert und ausfährt. Jede Runde, die die Cyberware aktiviert ist, erleidet der Gefangene 5S körperlichen und 4M geistigen Schaden.

ÜBERWACHUNGSSYSTEME

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Daten-Decoder	2	5	Stufe/10 Tg	10.000 ¥ x Stufe	1.5	4P-V
Datenwanze	12	–	Stufe/8 Tg	1.000 ¥ x Stufe	1.5	6P-V
Lasermikrofon	5	1	Stufe/48 St	1.500 ¥ x Stufe	1.5	6 P-U
Micro-Camcorder	8	–	6/48 St	2.500 ¥	2	8 P-U
Micro-Recorder	9	–	6/48 St	500 ¥ x Stufe	2	8 P-U
Pistolenmikrofon	5	1	Stufe/36 St	1.000 ¥ x Stufe	1	6 P-U
Signalorter (Standard)	3	2	Stufe/ 48 St	200 ¥ x Stufe	1.5	8 P-U
Signalorter (AOD)	3	2	Stufe/48 St	500 ¥ x Stufe	1.5	8 P-U
Sony HB500 Portacam	–	3,5	4/72 St	2.200 ¥	2	Legal
Sony CB5000 Cybercam	–	5,5	5/72 St	2.700 ¥	2	Legal
Trideolink-Adapter	6	1	2/72 St	700 ¥	1	Legal
Leitsignal (Standard)	9	–	Stufe/72 St	500 ¥ x Stufe	2	8 P-U
Leitsignal (AOD)	9	–	Stufe/72 St	600 ¥ x Stufe	2	8 P-U
Stimmen-Identifikator	2	5	Stufe/72 St	2.000 ¥ x Stufe	2	5 P-V

ANTI-ÜBERWACHUNGSSYSTEME

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Wanzenscanner	3	1	Stufe / 48 St	500 ¥ x Stufe	1.5	5P-V
Datencodierungssystem	2	1	Stufe / 14 Tg	1.000 ¥ x Stufe	2	4P-V
Datenleitungsscanner	2	1	Stufe / 14 Tg	100 ¥ x Stufe	2	4P-U
Störsender	2	5	Stufe / 72 St	1.000 ¥ x Stufe	1.5	3P-U
Stimmverzerrer	6	–	Stufe / 72 St	3.000 ¥ x Stufe	1.5	5P-V
White Noise Generator	3	1	Stufe / 72 St	1.500 ¥ x Stufe	1.5	8P-U

Cyberwarescanner: Dieses System ist eine portable Einheit, die aus einem Scannerstab und dem Hauptgerät besteht. Es erkennt das Vorhandensein von Cybersystemen und kann je nach Stufe auch deren Lage und Funktion erkennen. Genaue Informationen und Regeln befinden sich im Abschnitt **Waffendetektoren**, S. 237.

Headkom-Blocker: Dieses Headset wird fest auf den Kopf des Gefangenen geschnallt und blockiert den Einsatz von implantierten Kommunikationseinrichtungen wie Telefon oder Funkgeräten. Wenn der Gefangene versucht, seine Geräte anzuwenden, erleidet er (Stufe)S Betäubungsschaden und der Blocker stört das Signal.

ID-Scanner: Dieser Begriff umfaßt eine Vielzahl von Geräten mit Abdruck- oder Retinascannern (Pads für Daumen- und Handflächenabdrücke, Augenpads für die Einlesung der Retinamuster). Die meisten Geräte speichern die Muster aller Personen, die sie zu benutzen versuchen. ID-Scanner werden häufig mit Schlössern verbunden, die sich nur auf Erkennung autorisierter Muster hin öffnen. Die Regeln für die Umgehung solcher Systeme befinden sich auf den Seiten 235-236.

Buchsenblocker: Diese Stöpselattrappe wird in eine Datenbuchse eingeführt, wo sie ein schnell haftendes Epoxidharz freisetzt und sich in der Buchse versiegelt. Polizeitruppen setzen sie bei gefangenen Deckern und BTL-Süchtigen ein. Um die Buchse zu reinigen, ist eine Biotechprobe gegen Mindestwurf 6 (Grundzeitraum 90 Minuten) und eine 10 ¥-Dosis Harzlösungsmittel nötig.

Magschlösser: Die Sicherung privater Haushalte sowie von Firmen beruht fast ausschließlich auf dem Einsatz von computergesteuerten Magschlössern. Diese Verriegelungssysteme lassen sich mit einer Vielzahl von Identifikationssystemen koppeln, von Keycard- oder Credsticklesern bis hin zu Daumen und Retinascannern. Magschlösser können mit der Matrix oder einem PANICBUTTON-System verbunden werden, worüber ein Alarmsignal ausgelöst wird, wenn an dem Schloß herumgepfuscht wird. Siehe **Magschlösser**, S. 235. Es gibt vier Sicherheitsstufen von Magschlössern, und zwar Typ I bis IV. Die Typen III und IV sind biometrische Systeme, die Abdruck- oder Retinascanner einsetzen und deren Gerätestufe um 2 erhöht wird, wenn Versuche unternommen werden, sie zu umgehen oder zu überlisten.

MADs: Magnetanomaliedetektoren werden eingesetzt, um Waffen und Konzentrationen von Metall zu entdecken (siehe Waffendetektoren, S. 237). Sie existieren als Handgeräte und freistehende oder in Türrahmen eingebaute Systeme.

PANICBUTTON-System: Dieses schlüsselanhängergroße Gerät ist ein Mobiltelefon, das direkt mit Lonestar oder dem jeweils zuständigen Sicherheitskonzern Verbindung aufnimmt. Es funktioniert außerdem als Leitsignal (S. 290) und besitzt eine Gerätestufe von 2.

Handschellen: Neben den üblichen Metallmodellen findet man auch Plastikriemen, die um Handgelenke oder Fußknöchel geschnallt werden können und an Ort und Stelle bleiben, bis sie wieder weggeschnitten werden. Solche Schellen können intensive Schmerzen verursachen, wenn sich der Träger gegen sie wehrt.

Talentblocker: Wie das Gegenteil einer normale Talentsoft (siehe S. 293) sendet der Talentblocker ein permanentes Störsignal in die Talentleitungen des (vermutlich unfreiwilligen) Benutzers. Wenn der Talentblocker eingestöpselt ist, entsteht dem Benutzer ein Mindestwurfmodifikator auf alle Aktionsfertigkeiten (egal

ob talentgespeist oder nicht) in Höhe seiner Talentleitungsstufe. Talentblocker werden häufig mit Buchsenblockern kombiniert, um ihre Entfernung zu verhindern.

Heulboje: Diese offiziell als Lokalitätsblocker bekannte kleine Box wird Konzernangestellten oder -besuchern an Handgelenk oder Fußknöchel gebunden. Nähert sich der Träger einem verbotenen Bereich bis auf eine festgelegte Entfernung, äußert die Box eine höfliche Warnung. Geht der Träger dennoch weiter, benachrichtigt das Gerät die Sicherheit und aktiviert einen Alarm, der die Wachposten der Umgebung auf den Plan ruft. Zum Widerstand gegen Störsender besitzt die Heulboje eine Geräte- und Energiestufe von 5.

ANTI-SICHERHEITSTECHNIK

Gasdetektoren: Portable Gasdetektoren werden eingesetzt, um die Präsenz von verschiedenen KO-, Gift- und militärischen Gasen zu melden. Wenn Gas eingesetzt wird, legen Sie eine Probe mit der Stufe des Detektors gegen einen Mindestwurf von 6 ein. Für jede weitere Sekunde, die der Detektor dem Gas ausgesetzt ist, gilt ein Modifikator von –1. Charaktere, die den Gasdetektor entweder selbst tragen oder sich in seiner unmittelbaren Nähe befinden und eine Handlung zur Verfügung haben, können entsprechende Maßnahmen ergreifen, sofern sie dem Gas in dem Initiativedurchgang ausgesetzt sind, in dem der Alarm ertönt.

Magschloßknacker: Diese hochentwickelten Geräte täuschen dem Magschloß vor, eine Karte mit Zugangsberechtigung zu sein. Der Knacker wird wie eine legitime Keycard durch den Leser gezogen. Die Anwendung eines Magschloßknackers sorgt häufig dafür, daß das Schloß langsamer öffnet und schließt und kleine Aussetzer zeigt, was erkennen läßt, daß das Schloß geknackt wurde. (Siehe **Magschlösser**, S. 235)

Sequencer: Dieses Gerät wird eingesetzt, um Magschlösser zu knacken, die die Eingabe eines Zahlencodes verlangen (siehe Magschlösser). Das Gerät muß mit der Elektronik des Schlosses verbunden werden, weshalb der Charakter zuerst das Gehäuse entfernen muß.

Ultraschalldetektor: Dieser einfache Detektor spürt innerhalb seiner Reichweite Ultraschallwellen auf. Es weist seinen Benutzer darauf hin, daß sich in der Nähe ein Bewegungssensor oder jemand mit Ultraschallsichtgerät befindet.

Ultraschallsender/-detektor: Dieses Gerät spürt die Ultraschallwellen bestimmter Bewegungsmelder auf und analysiert sie. Es kann außerdem eigene Wellen aussenden, die dem Bewegungsmelder vorgaukeln, daß sein Feld intakt sei. Dazu ist eine vergleichende Erfolgsprobe zwischen der Gerätestufe des Melders und der des Senders nötig. Wenn der Charakter mit seinem Sender mehr Erfolge erzielt, kann er sich innerhalb des Feldes pro Kampfrunde 2 Meter bewegen. Eine erfolgreiche Heimlichkeitsprobe in dieser Kampfrunde gegen die Stufe des Bewegungsmelders verleiht dem Charakter für die vergleichende Probe zusätzliche Würfel. Wenn er sich langsamer als mit der Hälfte seiner normalen Geschwindigkeit bewegt, sinkt der Mindestwurf um –1 für jeden halben Meter unter 2. Wenn sich der Charakter schneller bewegt, steigt der Mindestwurf um +1 für jeden Viertelmeter über 2.

Drahtzange: Drahtzangen verdoppeln die Stärke des Benutzers beim Schneiden von Draht.

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

Alle Überlebensausrüstung ist legal.

Chemoanzug: Diese glatte und undurchsichtige Kleidung besteht aus einem Overall mit Stiefeln, einem Kapuzenponcho und Fäustlingen. Die Kapuze ist häufig transparent, wenigstens im Gesichtsbereich, und mit einem Luftfilter ausgestattet. Modische Versionen sind in den UCAS und anderswo in stark industrialisierten Gebieten für die elenden „Hard-Rain-Tage" beliebt.

Kletterausrüstung: Alles, was man zum Klettern benötigt, einschließlich Geschirr, Seilen, Handschuhen, Karabinerhaken, Steigeisen, etc.

Enterhakenkanone: Diese Waffe verschießt einen Enterhaken über eine Distanz von mehr als 50 Metern. Sie ist mit einer Drahtseilwinde ausgerüstet. Wenn sie als Waffe eingesetzt wird, gelten die Reichweiten für Schwere Armbrüste und ein Schaden von 5M Betäubung. Das Drahtseil hält ohne Schwierigkeiten Belastungen von 1.000 kg aus, die Winde kann bis zu 50 kg bewegen.

Mini-Signalraketenkanone: Diese stiftgroße Abschußvorrichtung kann rote, weiße oder grüne Signalraketen über eine Distanz von mehr als 200 Meter verschießen. Die Signalrakete beleuchtet ein Gebiet von der Größe eines Häuserblocks und beseitigt den Modifikator von +2 für schlechtes Licht. Beim Einsatz als Waffe gelten die Reichweiten einer Maschinenpistole und ein Mindestwurfmodifikator von +2. Die Signalrakete verursacht einen Schaden von 4M und setzt entzündliche Materialien in Brand.

GPS-Navigationssystem: Dieses Globale Positionierungssystem (GPS) kann die Position des Benutzers durch Abfrage von Satelliten auf 2 Meter genau ermitteln. Das Gerät wird mit genauen internen Karten geliefert, auf die über eine Datenbuchse zugegriffen werden kann, sowie mit zahlreichen weiteren nützlichen Navigationsfunktionen.

Atemgerät: Dieser kleine Sauerstofftank (20 x 10) cm ist über einen Plastikschlauch mit einer das Gesicht ganz oder teilweise bedeckenden Maske verbunden. Er liefert ausreichend Luft für mehrere Stunden mittlerer Anstrengung. Ein Druckregulator ermöglicht es dem Träger, das Atemgerät auch unter Wasser zu benutzen. Das Powerniveau schadensverursachender Gase wird um 2 reduziert; das Schadensniveau um 1 Stufe.

Camouflageseil: Im Gegensatz zu dem normalen Seil der Enterhakenkanone läßt sich dieses Seil nach der Anwendung leicht entsorgen. Wenn es mit einem Katalysatorstab berührt wird, löst dieser eine chemische Reaktion aus, die es binnen Sekunden zu Staub zerfallen läßt. Der Katalysatorstab ist wiederverwendbar.

Survival-Kit: Diese Tasche aus robustem Stoff enthält eine Sammlung nützlicher Sachen: Leuchtkugeln, Mehrzweckmesser, Feuerzeug, Streichhölzer, Kompaß, leichte Thermodecke, Rationsriegel für mehrere Tage, eine Wasserreinigungsanlage, eine Filtermaske u. v. m.

DATEN -VERSCHLÜSSELUNG/-ENTSCHLÜSSELUNG

	Listenpreis	Legalität
Verschlüsselung		
Stufe 1–3	Stufe x Stufe x 50 ¥	8P–V
Stufe 4–6	Stufe x Stufe x 100 ¥	8P–V
Stufe 7–9	Stufe x Stufe x 250 ¥	8P–W
Stufe 10+	Stufe x Stufe x 500 ¥	8P–W
Entschlüsselung		
Stufe 1–3	Stufe x Stufe x 100 ¥	8P–V
Stufe 4–6	Stufe x Stufe x 200 ¥	8P–W
Stufe 7–9	Stufe x Stufe x 500 ¥	8P–W
Stufe 10+	Stufe x Stufe x 1000 ¥	8P–W

TALENTSOFTS UND CHIPS

Optische Memorychips (OMCs) sind kleine und dünne Speichermedien, etwa 2 x 3 x 1 cm. Sie sind die Disketten des einundzwanzigsten Jahrhunderts. Leere OMCs kosten etwa 5 ¥ pro MP.

SICHERHEITSTECHNIK

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Chemodetektor						
Handgerät	6	1	Stufe/72 St	10.000 ¥ x Stufe	2	8P–U
Türrahmen	4	–	Stufe/2 Wochen	20.000 ¥ x Stufe	3	9P–U
Cyberwareblocker	–	5	8/1 Woche	2.500 ¥	2	4P–V
Cyberwarescanner						
Handgerät	6	1	Stufe/72 St	2.000 ¥ x Stufe	2	8P–U
Türrahmen	8	–	Stufe/2 Wochen	4.000 ¥ x Stufe	3	9P–U
Headkom-Blocker	3	1	Stufe/72 St	1.200 ¥ x Stufe	2	5P–V
ID-Scanner						
Daumenabdruck	–	–	Stufe/72 St	200 ¥ x Stufe	1	Legal
Handabdruck	–	–	(Stufe +1)/72 St	300 ¥ x Stufe	2	Legal
Retina	–	–	(Stufe +2)/72 St	1.000 ¥ x Stufe	3	Legal
Buchsenblocker	10	–	4/48 St	100 ¥	2	8P–V
Magnetanomaliedetektor						
Handgerät	6	1	Stufe/36 St	2.500 ¥ x Stufe	2	8P–U
Türrahmen	8	–	Stufe/2 Wochen	5.000 ¥ x Stufe	3	9P–U
Magschlösser						
Typ I (Stufe 1–3)	–	–	Stufe/2 Tg	75 ¥ x Stufe	0,75	Legal
Typ II (Stufe 4–6)	–	–	Stufe/3 Tg	100 ¥ x Stufe	1	Legal
Typ III (Stufe 7–9)	–	–	Stufe/3.5 Tg	150 ¥ x Stufe	1,25	Legal
Typ IV (Stufe 10)	–	–	Stufe/4 Tg	250 ¥ x Stufe	1,5	Legal
Biometrisches Magschloß	–	–	Stufe/5 Tg	350 ¥ x Stufe	2	Legal
PANICBUTTON-Verbindung	10	–	Immer	1.000 ¥	1	Legal
Handschellen						
Metall	3	0,5	4/48 St	20 ¥	1	6P–U
Plasstahl	3	–	4/48 St	50 ¥	1	9P–U
Talentblocker	9	–	6/72 St	200 ¥	2	4P–V
Heulbojen	4	–	6/72 St	100 ¥	2	Legal

ANTI-SICHERHEITSTECHNIK

Gasdetektoren	5	1	(Stufe x 3)/7 Tg	1.000 ¥ x Stufe	2	Legal
Magschloßknacker	9	1	(Stufe x 2)/10 Tg	10.000 ¥ x Stufe²	3	4P–V
Sequencer	8	2	(Stufe x 3)/7 Tg	1.000 ¥ x Stufe²	3	4P–V
Ultraschalldetektor	10	–	6/72 St	40 ¥	3	Legal
Ultraschallsender /-detektor	8	0,5	(Stufe x 2)/72 St	400 ¥ x Stufe	3	8P–V

Um die Softwarepiraterie einzudämmen, werden Programme normalerweise auf verschlüsselten Optischen Codechips (OCCs) verkauft, auf die sie permanent eingebrannt wurden. Programme auf OCCs können in den aktiven Speicher (eines Computers oder von Headware Memory etc.) kopiert werden, doch alle weiteren Kopiervorgänge werden gestört und verhindert. Im Endeffekt läuft es darauf hinaus, daß Kopien des Programms vom Chip selbst gezogen werden können, alle Kopien in zweiter Generation jedoch wertlos sind. Damit können sich die User Programme in ihr Headware Memory oder das ihres Cyberdecks herunterladen, jedoch keine Kopien des Chips erstellen.
Matrixutilities, Talentsofts und BTL-Programme sind immer auf Optische Codechips gebrannt.

SOURCE- UND OBJEKTCODE

Der Source- oder Quellcode ist die eigentliche, ursprüngliche Form eines Programms. Alle Sourcecodes werden in Programmiersprachen verfaßt, die für Menschen verständlich und lesbar sind. Verbreitete Programmiersprachen der Sechsten Welt sind beispielsweise HoloLISP, InterMod, MATCom und Oblong. Diese Sprachen setzen verschiedene Kombinationen aus sprachlichem oder schriftlichem Input und die dynamische Manipulation von Icons und Objekten in virtueller Realität ein, mit denen ihre Programme praktisch „zusammengebaut" werden.
Nachdem ein Programmierer den Quellcode eines Programms geschrieben hat, kann er ihn in ein Objektformat übertragen. Objektformat ist die Bezeichnung für die eigentliche „Maschinensprache", eine Reihe von verbundenen holographischen Konstrukten, die ausführbare Programme darstellen. Objektcode wird auf OCCs gebrannt und wird in den Speicher geladen, wenn ein Utility läuft.
Ein Charakter muß den Quellcode eines Programms besitzen, um es zu verändern, zu kopieren oder aufzurüsten. Auf der Basis von Objektcodeversionen können Programme nicht verändert werden. Zur Verteilung von Kopien muß der Quellcode wieder in Objektcode übersetzt werden. Manche Softwarepiraten ha-

ben Wege gefunden, OCCs zu knacken und auch Objektcode zu kopieren, hüten ihr Geheimnis jedoch wie ihren Augapfel.

Talentsoft: Talentsofts sind Wissen in Chipform. Wenn sie in Verbindung mit der richtigen Head- und Bodyware eingesetzt werden, ermöglichen Talentsofts es ihren Benutzern, Tätigkeiten auszuüben und Wissen zu besitzen, die niemals auf normale Art und Weise gelernt wurden. Da sich das künstliche, digitale Wissen der Talentsofts radikal vom Format des tatsächlichen Erinnerungen und Erfahrungen des Benutzers unterscheidet, ist das Talentleitungssystem gezwungen, die natürlichen Reflexe, Reaktionen und Fertigkeiten des Benutzers zu unterdrücken und den Körper dazu zu zwingen, auf die verschlüsselten Fähigkeiten zurückzugreifen. Wenn der Benutzer ein Talentsoft eingestöpselt hat, das eine Fertigkeit enthält, die der Charakter auf natürliche Weise bereits besitzt, kann er nur die Stufe der Talentsoft anwenden. Für die Dauer des Zugriffs auf das Talentsoft liegen die entsprechenden natürlichen Fähigkeiten des Charakters brach.

Es gibt drei Arten von Talentsofts: Wissenssofts replizieren Wissensfertigkeiten und vermitteln dem Benutzer beispielsweise naturwissenschaftliche Kenntnisse oder geistige Fertigkeiten. Eine Untergruppe der Wissenssoft sind die Linguasofts, die die Beherrschung von Sprachen ermöglichen. Datasofts enthalten pure Informationen, wie Wort für Wort aus einem Buch abgeschrieben. Sie vermitteln dem Nutzer nicht das Wissen zur Anwendung oder das Verständnis der enthaltenen Informationen. Aktionssofts replizieren Aktionsfertigkeiten wie Kampf-, körperliche, technische oder Fahrzeugfertigkeiten.

Auf Wissenssofts kann mit einer Chipbuchse oder einer Wissenssoftverbindung (entweder über eine Datenbuchse oder von Headware Memory aus) zugegriffen werden. Eine Datenbuchse alleine kann auf Wissenssofts nicht zugreifen, da sie die enthaltenen Daten nicht verarbeiten kann. Auf Datasofts kann über Displayverbindungen, Chipbuchsen oder Bildverbindungen zugegriffen werden (wobei die Daten aus einer Datenbuchse oder dem Headware Memory kommen können). Für Aktionssofts ist ein komplettes Talentleitungssystem erforderlich. Das Talentleitungssystem kann Input aus Chipbuchsen, Datenbuchsen und dem Headware Memory verarbeiten.

Weitere Chipbuchsen oder Datenbuchsen können zusätzliche Talentsofts beherbergen. Talentsofts werden normalerweise in 5 cm langen Zylindern verkauft, die den Chip schützen, bis er einsetzt wird. Alle Softs können über eine Datenbuchse ins Headware Memory runtergeladen werden. Danach kann der Benutzer den Chip entfernen. Wenn er nicht über genügend Headware Memory verfügt, muß er den Chip eingesetzt lassen, um ihn nutzen zu können. Sofern sein Inhalt heruntergeladen wird, benötigt das Programm eine Menge Speicherplatz, die in der Fertigkeiten-Speichertabelle angegeben sind.

Talentsofts stellen keine Würfelpools zur Verfügung. Ein Anwender des Talentsofts Pistolen würde beispielsweise keinen Kampfpool einsetzen können, wenn er Pistolenproben ablegt, da seine natürlichen Fertigkeiten und Reflexe unterdrückt werden. Dies gilt selbst dann, wenn der Charakter die Fertigkeit Pistolen auch auf natürliche Weise gelernt hätte. Magische Fertigkeiten wie Hexerei und Beschwören existieren nicht als Talentsofts.

Speichergröße: Um zu bestimmen, wieviel MP eine Talentsoft einnimmt, können Sie die Programmgrößentabelle (S. 223 des Kapitel Matrix) einsetzen. Normale Talentsofts besitzen einen Multiplikator von 3, Spezialisierungen einen Multiplikator von 2. Der Tabelle für Programmkosten und Verfügbarkeit (S. 304) sind die Preise von Talentsofts, Verfügbarkeit und Straßenindex zu entnehmen.

Talentsoft-Jukebox: Hierbei handelt es sich effektiv um einen portablen Computer mit zahlreichen Anschlüssen für Talentsofts, der über ein Glasfaserkabel mit einer Daten- oder eine Chipbuchse verbunden ist. Über Keypad, gesprochene oder geistige Befehle (letztere nur via Datenbuchse) kann der Anwender zwischen Talentsofts „umschalten". Dieses Gerät ist ideal für Gefechte und andere Situationen, in denen der Wechsel zwischen Talentsofts schnell und reibungslos vonstatten gehen muß.

Navigationssystemkarten: Detailreiche Karten für alle urbanen Gegenden sind verfügbar, die es Fahrzeugen mit Navigationssystem der Stufe 2 und höher erlauben, einzeichneten Routen zu folgen, sofern sie nicht durch unwegsames Terrain führen.

Better-Than-Life Chips (BTLs): BTL Chips sind Simsinn-Aufzeichnungen, deren Intensität nicht durch eine Amplitudengrenze eingeschränkt wird. Die meisten BTLs reizen die maximal mög-

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität
Chemoanzug	–	1	Stufe/(Stufe)Tage	200 ¥ x Stufe	1	Legal
Kletterausrüstung						
Abseilgeschirr	3	0,25	Immer	75 ¥	1	Legal
Abseilkit	3	2	Immer	250 ¥	1	Legal
Spezialhandschuhe	9	–	Immer	70 ¥	1	Legal
Seil (50m)	3	1	Immer	125 ¥	1	Legal
Enterhakenkanone	7	2,25	4/36 St	450 ¥	2	4P-U
Seil	3	2 pro 100 m	4/36 St	50 ¥ pro 100m	2	Legal
Camouflageseil	3	3 pro 100 m	6/72 St	85 ¥ pro 100m	3	6P-V
Katalysatorstab	9	–	6/72 St	120 ¥	2	Legal
Mini-Signalraketenkanone	6	2	Immer	50 ¥	1	Legal
Mini-Signalrakete	10	–	Immer	75 ¥	1	Legal
GPS-Navigationssystem	8	0,5	6/48 St	700 ¥	1	Legal
Rationsriegel (10Tage)	–	1	2/48 St	30 ¥	1	Legal
Atemgerät	–	1	4/48 St	500 ¥	2	Legal
Druckluftregulator	–	0,5	6/48 St	250 ¥	2	Legal
Survival-Kit	–	2	2/48 St	100 ¥	1	Legal

TALENTSOFTS UND CHIPS

	Tarnstufe	Listenpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Aktionssofts	12	MP x 100 ¥	6/4Tg	1.25	Legal
Datasofts*	12	MP x 100 ¥	4/4 Tg	1.25	Legal
Wissenssofts	12	MP x 150 ¥	5/4Tg	1.25	Legal
Linguasofts	12	MP x 50 ¥	6/36 St	1.25	Legal
Talentsoft-Jukebox	3	Anschlüsse x MP x 20 ¥	3/72 St	1	Legal
Optischer Speicherchip	12	MP x 5 ¥	Immer	1	Legal
Autonav-Kartenchip	12	25 ¥	Immer	1	Legal
Virtueller-Mentor-Chip	12	MP x 100 ¥	Gesamtstufe/72 St	1	Legal/3-Y
* Wertvollere Daten kosten mehr					
BTLs					
Direct Input-Chip	12	250 ¥	3/12 St	1	3-Y
Dreamdeck-Chip	12	100 ¥	3/12 St	1	3-Y
BTL-taugliches Simdeck	3	250 ¥	3/12 St	1	3-Y

liche Signalintensität aus und stimulieren direkt die Lustzentren des Gehirns.

Es gibt zwei Wiedergabeformate für BTLs. Dreamdeck-Chips benötigen ein Simsinndeck, dessen Amplitudenkontrolle lahmgelegt wurde (für einen Profi keine harte Sache). Ein Direct-Input-Chip hingegen kann direkt in eine Daten- oder Chipbuchse gesteckt werden; er enthält alle nötige Elektronik selbst. Beide Chipvarianten besitzen eine Sicherheitsschaltung, die nach einmaligem Gebrauch den Chip löscht, doch auch dieses Feature läßt sich von Profis abschalten.

Auf den Straßen existiert eine riesige Palette von BTLs. Manche Versionen unterdrücken sogar das RAS-Signal, womit der User sich während seines Trips bewegen und sprechen (und Amok laufen) kann. Manche Chips produzieren Endlosschleifen besonders intensiver Euphorie oder bestimmter emotionaler Zustände. Eine Variante, die Personafix genannt wird, verändert gezielt die Persönlichkeit des Users, wodurch gezielt künstliche Persönlichkeiten geschaffen werden können, die auf berühmten und historischen Personen beruhen.

BTLs sind hochgradig suchterregend, und viele User schalten ihre BTLs auf Endlosplayback. Die ausgedehnte Anwendung kann zahlreiche unangenehme Nebenwirkungen haben, einschließlich Katatonie, multiplen Persönlichkeitsstörungen, Amnesie, Flashbacks, Manie, Halluzinationen und Tod. Die meisten BTL-User sterben in Unfällen, während sie unter dem Einfluß des Chips stehen, oder durch Unterernährung, Dehydration und Selbstmord.

CYBERWARE

Die Implantation von Cyberware führt immer zu einem bestimmten Essenzverlust. Wenn die Essenz der Charakters unter Null fällt, schwindet seine Lebenskraft, und er stirbt binnen kurzer Zeit. Es gibt verschiedenen Arten von Cyberware, von Head- und Bodyware bis hin zu kompletten Cybergliedmaßen. Alle Cyberware dieses Buches ist als Standard- oder Alphaversion verfügbar.

ALPHAWARE

Alphaware ist höherwertige Cyberware, die mit einem geringeren Essenzverlust verbunden ist und eine höhere Resistenz gegen Beschädigungen besitzt. Ihr Nachteil ist, daß sie auch teurer und schwieriger zu reparieren ist. Wenn sich ein Charakter Cyberware anstelle einer Standardversion als Alphaware installieren lassen will, sinkt der angegebene Essenzverlust um 20 Prozent (aufgerundet) und der Listenpreis verdoppelt sich.

Zubehör für Alphaware muß ebenfalls Alphaqualität besitzen. Mit anderen Worten, wenn Sie Alphaware-Cyberaugen besitzen und Infrarotsicht installieren wollen, müssen Sie diese ebenfalls als Alphaversion erwerben.

HEADWARE

Diese kleine und komplizierte Hardware erfordert den Ersatz von Teilen der Schädelplatte durch Plastikknochenplatten. Die Widerstandsfähigkeit des Schädels sinkt dadurch nicht.

Kommunikation

Reichweite und Energiestufe von Kommunikationsausrüstung hängt von Ihrer Stufe ab. Siehe die **Energiestufentabelle** und die **Energiereichweitentabelle** (S. 136/137 im Kapitel **Fahrzeuge und Drohnen**). Kommunikationsgeräte können auch mit ECCM und Verschlüsselungssystem ausgerüstet werden (S. 138 und 289).

Kommlink: Als interne Version eines Scanners (S. 289) ist der Kommlink auch Zubehör für einen internen Funkempfänger oder ein Telefon. Als eigenständiges Gerät erlaubt der Kommlink es seinem Benutzer, Frequenzbereiche abzuhören. Wenn er mit einem Funk- oder Telefonimplantat verbunden wird, kann er simultan Stufe x 2 Frequenzen überwachen und abhören. Diese Frequenzen sind programmierbar und können verändert oder einzeln deaktiviert werden, falls die Sendeaktivität zu stark wird, als daß die Trennschärfe gewährleistet bliebe. Der engagierte Benutzer kann in seinem Kopf auch Konferenzschaltungen einrichten.

Der Empfang von Trideosignalen ist nur möglich, wenn der Benutzer auch über eine Bildverbindung verfügt. Wenn auch eine Displayverbindung vorhanden ist, kann er in einem Statusfenster seines Blickfeldes die aktiven Frequenzen anzeigen. Eingehende Anrufe können durch blinkende Symbole angezeigt werden. Der Essenzverlust des Kommlink kann reduziert werden, wenn er im Paket mit internem Funk- oder Telefon erworben wird: In beiden Fällen sinkt sein Essenzverlust auf die Hälfte.

Funk: Dieses interne Funkgerät kann Signale auf allen Frequenzen empfangen und senden, jedoch nur Stufe x 2 programmierte Frequenzen gleichzeitig im Speicher halten. Die Signalqualität ist nur selten so gut wie bei Telefonverbindungen, doch die Fähigkeit zur Änderung der Bandbreite macht das System für militärische Anwendungen sehr beliebt. Das gleiche gilt für

Anwender, die befürchten, Störsignalen ausgesetzt zu sein. Beim Senden muß der Benutzer sprechen, er kann die Worte jedoch flüstern. Für preis- oder gesundheitsbewußte Anwender sind auch reine Empfängermodelle erhältlich.

Kehlkopfmikrofon: Dieses Gerät erlaubt es einem Anwender mit Implantatfunkgerät oder -telefon zu kommunizieren, ohne laut sprechen zu müssen. Stattdessen kann er die Worte lautlos formen. Ein Anwender mit Datenbuchse kann sich mit einem externen Funkgerät oder Telefon verbinden und auch durch dieses lautlos kommunizieren.

Telefon: Dieses Gerät ermöglicht dem Nutzer von seinem Kopf aus den Zugriff auf das Telefonnetz. Das Telefon unterliegt der Störung durch ECM und sonstige Störsender; für diese Zwecke besitzt es eine Gerätestufe von 2. Der Empfang von Bilddaten ist nur mit einer Bildverbindung möglich. Wie die meisten Telefone kann auch dieses Faxe empfangen, besitzt jedoch nur einen Speicher von 5MP.

Interne Headware

Chipbuchse: Diese spezialisierte Form der Datenbuchse erlaubt dem Benutzer den Zugriff auf Datasofts und Wissenssofts. Wenn der Benutzer ein Talentleitungssystem installiert hat, kann er außerdem auf Talentsofts zugreifen. Pro Chipbuchse kann nur ein Chip gleichzeitig eingesetzt werden, es ist jedoch die Installation mehrerer Chipbuchsen möglich.

Cortexbomben: Diese Geräte stellen eine illegale Methode der Kooperationserzwingung dar und führen zum ultimativen Kopfschmerz. Es gibt drei Arten von Cortexbomben: Spleenbomben, Mikrobomben und Flächenbomben.

Die Spleenbombe ist ein kleines Gerät, das nur einen kleinen Teil des Schädels zerstört. Sie kann darauf ausgelegt werden, Headware Memory, Datenfilter oder ähnliche Systeme zu zerstören, oder das Gehirn selbst gezielt zu schädigen, um bestimmte Effekte wie Blindheit, Stottern, Gehörverlust usw. hervorzurufen. Die Mikrobombe besitzt genug Sprengkraft, ihren Träger zu töten. Die Flächenbombe ist ein Stück hochexplosiver Plastiksprengstoff, das so stark ist, das es eine Sprengwirkung besitzt. Es tötet den Träger und verletzt Umstehende.

Cortexbomben können durch Timer oder ferngezündet werden, oder sogar bei Erkennung eines akustischen Signals zünden. Wenn sie dazu gebaut wurde, tötet die Cortexbombe den Träger automatisch. Flächenbomben sind mit Powerniveaus von 3 bis 8 und Schadensniveaus von M bis T erhältlich.

Datenbuchse: Das universale Kennzeichen des cyberbewußten Users, die Datenbuchse, ermöglicht sowohl Input wie Output zu und von bestimmten Headware- und Bodywaresystemen. Sie ermöglicht die Kopplung des Gehirns an ein Cyberdeck, Fernsteuerdeck und Fahrzeuge mit Datenbuchseninterfaces, so daß der Benutzer sie mit geistigen Kommandos direkt steuern kann. Datenbuchsen erlauben es dem Benutzer, auf Headware Memory zuzugreifen. Auch die Inhalte von Chips können über die Datenbuchse ins Headware Memory heruntergeladen werden. Wissenssofts können über eine Datenbuchse nicht ohne Display- oder Bildverbindung genutzt werden, und Aktionssofts können nicht ohne Talentleitungen eingesetzt werden. Daten, die über eine Datenbuchse eingespeist werden (von Cyberdecks, trideogelinkten Cybercams, Fahrzeugen etc.) können über eine Display- oder Bildverbindung ausgegeben oder im Headware Memory abgespeichert werden.

Decker implantieren sich Datenbuchsen normalerweise an den Schläfen, um Zugriff auf „höhere" Gehirnfunktionen zu haben, während Rigger sie normalerweise hinter und über den Ohren

installieren, wo sie auf den „niederen" Gehirnbereich Zugriff haben. Es ist nicht ungewöhnlich, mehrere Datenbuchsen zu besitzen.

Datenschloß: Dieses Gerät ist essentiell eine Zugriffssperre für eine Datenbuchse. Input oder Output erfordert einen speziellen Code. Dieses Gerät ist bei Kurieren sehr beliebt, da es dem User den Zugriff auf sein eigenes Headware-Memory versperrt. Es erschwert außerdem das Knacken des Headware Memory-Inhaltes. Der Listenpreis beträgt 1.000 ¥ + Verschlüsselungskosten (siehe S. 291).

Wissenssoft-Verbindung: Diese Verbindung verschafft dem User mentalen Zugriff auf Wissenssofts in seinem Headware-Memory oder einer Datenbuchse.

Memory: Memory ist ein schädelinternes Speichermedium. Er wird in Megapulsen (MP) gemessen und kann Input von Kameras, Datenbuchsen, Ohrrecordern, Telefonen, Funkgeräten, Opticams, Simrigs usw. aufnehmen. Im Headware-Memory können rohe Daten, Talentsoft und bestimmte Programme abgelegt werden. Gespeicherte Daten können durch Datenbuchsen, Headware-Kommunikationssysteme, Wissenssoft-, Bild- oder Displayverbindungen ausgegeben werden.

Zahnbehälter: Diese hohlen Zähne existieren als zerbrechliche und als Lagermodelle. Die zerbrechliche Version löst durch hartes Aufbeißen einen Effekt aus, beispielsweise ein Leitsignal, oder die gibt ein enthaltenes Gift frei. Um den Zahn zu zerbrechen, ist eine Willenskraftprobe gegen 2 bzw. gegen 4 erforderlich, wenn der Zahn eine tödliche Substanz erhält. Der Inhalt des Zahns kann in 3 Minuten entfernt oder ersetzt werden. Das Lagermodell wird zum Schmuggel von Mikrochips oder Gewebeproben eingesetzt. Um einen Lagerzahn zu entfernen, sind eine Schnelligkeitsprobe gegen 4 und 2 Komplexe Handlungen erforderlich.

Ohren

Ohren können chirurgisch durch Implantate modifiziert oder durch Cyberohren vollständig ersetzt werden. Beide Optionen umfassen normalerweise beide Ohren, um das Gehör des Benutzers nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen. Bloße Modifikationen sind optisch nicht festzustellen, doch ein Cyberersatz ist sofort als Prothese erkennbar und ermöglicht perfektes Hören in normalen Entfernungen. Das Cyberohr läßt sich mit Zusatzsystemen im Werte von bis zu 0.5 Punkten Essenz ausstatten, ohne daß der Benutzer weiteren Essenzverlust erleidet.

Kosmetische Modifikation: Es gibt eine grenzenlose Vielfalt an möglichen Formen und Größen. Die bei weitem populärsten Vertreten dieser Zunft sind spitze Ohren oder andere Varianten für Möchtegern-Metamenschen.

Dämpfer: Diese Modifikation schützt den Träger vor plötzlichen Lautstärkeveränderungen ebenso wie vor schädlichen Frequenzbereichen.

Audioverstärker: Diese Erweiterung verstärkt die Aufnahmeleistung des Ohrs über das gesamte Spektrum. Die Wirkung ähnelt im Effekt einem Richtmikrofon, durch das der Nutzer in die Lage versetzt wird, Geräusche zu hören, als befände er sich zehnmal näher an ihrer Quelle. Wir empfehlen mit Nachdruck den Einsatz eines Dämpfers.

Hochfrequenz: Der Träger kann Geräusche hören, die oberhalb der für Menschen hörbaren Frequenzen liegen.

Niederfrequenz: Der Träger kann Geräusche hören, die unterhalb der für Menschen hörbaren Frequenzen liegen.

Recorder: Diese Modifikation erlaubt es dem Benutzer, Gehörtes in seinem Headware Memory aufzuzeichnen, an Kommunikationshardware weiterzuleiten (wo es gesendet wird) oder an eine Datenbuchse weiterzugeben (wo es an das jeweils angeschlossene Gerät weitergegeben wird, beispielsweise an einen Recorder). Wenn das Gehörte im Headware Memory aufgezeichnet wird, kann der Nutzer die Aufzeichnung später in seinem Kopf abspielen oder über eine Datenbuchse über Lautsprecher ausgeben.

Selektiver Geräuschfilter: Dieses Zubehör ermöglicht es dem Nutzer, bestimmte Geräuschquellen herauszufiltern, ohne daß die Wahrnehmung anderer Signale dadurch beeinflußt wird. Beispielsweise lassen sich Hintergrundgeräusche hinausfiltern, um Gespräche zu belauschen. Jede Stufe des Gerätes verleiht dem Nutzer einen zusätzlichen Würfel bei entsprechenden Wahrnehmungsproben. Wenn das System gegen einen White Noise Generator eingesetzt wird, legt der Nutzer die vergleichende Erfolgsprobe mit der Doppelten Stufe des Geräuschfilters ab. Die Höchststufe ist 5.

HEADWARE

	Essenz	Listenpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Chipbuchse	0.2	1.000 ¥	3/72St	0,9	Legal
Cortexbombe					
Spleenbombe	–	28.000 ¥	12/14 Tg	1,5	2-R
Mikrobombe	–	65.500 ¥	18/48St	1.25	2-R
Flächenbombe	–	500.000 ¥	20/14 Tg	1	2-R
Datenbuchse	0,2	1.000 ¥	Immer	0,9	Legal
Datenschloß	0,2	1.000 ¥ +Verschlüsselungskosten	6/36 St	1.5	Wie Verschlüsselung
Wissenssoftverbindung	0,1	1.000 ¥	3/24 St	1	Legal
Memory	MP ÷ 300	MP x 150 ¥	3/24 St	0,8	Legal
Zahnbehälter					
Zerbrechlich	–	700 ¥	3/48 St	1.5	10P-Q
Lager	–	1.500 ¥	2/48 St	1,25	Legal
KOMMUNIKATION					
Kommlink	0,3	Stufe x 5.000 ¥	3/48 St	1	Legal
Funk	0,75	Stufe x 2.000 ¥	2/24 St	0,8	Legal
Funkempfänger	0,4	Stufe x 1.000 ¥	2/24 St	0.8	Legal
Kehlkopfmikro	0,1	850 ¥	4/72St	2	Legal
Telefon	0.5	3.700 ¥	3/24 St	0,9	Legal

Augen

DerCyberersatz für normale Augen bietet als Standard 100%ige Sicht. Es werden praktisch immer beide Augen ausgetauscht, da ein ungleiches Paar dem Gehirn unausgewogene Signale übermitteln würde. Die äußere Erscheinung der Implantate kann so ausgelegt sein, daß sie nicht von biologischen Augen zu unterscheiden sind (zumindestens nicht ohne Augenuntersuchung). Möglich sind jedoch auch Spezialeffekte mit Gold- oder Neoniris (mit Logo des Herstellers in Gold) oder die Ausdruckslosigkeit totaler Chromverkleidung. Cyberaugen können mit Zusatzoptionen im Werte von bis zu 0,5 Essenz ausgestattet werden, ohne daß zusätzliche Essenzverluste eintreten. Sie werden mit Reinigungssets geliefert, die der Träger regelmäßig benutzen muß.

Wenn ein Metamensch seine natürlichen Augen ersetzen läßt, verliert er seine natürlichen Sichtverbesserungen wie Lichtverstärkung oder Infrarotvision, kann diese Merkmale jedoch auch in seinen neuen Augen installieren lassen (gegen Aufpreis). Retinamodifikationen sind anstelle eines Totalersatzes möglich, wodurch die weiteren Auswirkungen der einzelnen Systeme jedoch gleich bleiben.

Kamera: Das Gehirn wird in die Lage versetzt, von jedem durch das Auge gesehenen Bild eine digitale Einzelbildkopie anzulegen. Das Bild muß im Headware Memory gespeichert, über eine Datenbuchse an andere Systeme übertragen oder in einem kleinen Chip innerhalb des Auges gespeichert werden (1 MP, ca. 60 Bilder). Der Chip kann durch einen Öffnungsmechanismus im Cyberauge entfernt und ersetzt werden.

Kosmetische Modifikation: Eine Veränderung der Irisfarbe ist die beliebteste Veränderung, ansonsten sind aber auch Änderungen der Pupillenform oder der Hornhautpigmentierung möglich und verbreitet.

Displayverbindung: Sie erlaubt es dem Träger, Textdaten in sein Blickfeld zu projizieren, die dort in einem oder mehreren Fenstern dargestellt werden können.

Blitzkompensation: Sie schützt den Träger vor blendenden Lichtblitzen ebenso wie vor grellem Licht und gleicht Modifikatoren durch helle Beleuchtung aus.

Bildverbindung: Diese Weiterentwicklung der Displayverbindung erlaubt es dem Benutzer, Bilddaten (einschließlich Video) in sein Blickfeld zu projizieren. Die Daten können aus seinem Headware Memory oder von einer Datenbuchse stammen.

Restlichtverstärker: Der Träger kann bei Sternenlicht sehen, als ob es tagheil wäre. Völlige Dunkelheit (die in den Städten der 2060er jedoch kaum zu finden ist) macht ihn ebenso blind wie eine nichtmodifizierte Person.

Opticam: Dieser Videorecorder zeichnet Bilder, die die Augen aufnehmen, als Film auf und kann sie im Headware-Memory abspeichern oder über eine Datenbuchse an einen Videolinksender oder andere Systeme ausgeben. Pro Minute brauchen Videoaufzeichnungen 1 MP Speicher.

Schutzgläser: Dieses Zubehör schützt sowohl normale wie Cyberaugen gegen Stöße und Fremdpartikel. Wenn der Spielleiter einverstanden ist, erhält der Augenbereich 1 Punkt Stoßpanzerung. Einseitig verspiegelte Schutzgläser kosten 100 ¥ mehr.

Retinauhr: Dieses Gerät zeigt einen genauen Zeit-/Datumsstempel im Blickfeld des Benutzers an. Es kann an Zeitzonen und Jahreszeit angepaßt werden und beinhaltet Stoppuhr und Countdown-Timer.

Retinaduplikat: Die Duplikation einer fremden Retina, entweder als permanente Modifikation oder als gespeichertes Bild, ist ein Kapitalverbrechen, ihr Nutzen ist außerdem zweifelhaft, da Duplikate nur selten ausreichend hohe Auflösungen besitzen, um Retinascanner über längere Zeiträume hinweg zu täuschen.

Infrarot: Diese Cyberware arbeitet im infraroten Spektrum und ermöglicht es dem Nutzer, Hitzequellen wahrzunehmen. Beleuchtungsverhältnisse wirken sich nicht auf Infrarotsicht aus, doch starke Hitzequellen blenden den Nutzer ebenso wie starke Lichtquellen normale Augen.

Vergrößerung: Diese Erweiterung vergrößert wahrgenommene Bilder auf gleiche Weise wie ein Zielfernrohr (S. 280) und kann durch hohe Reichweiten erhöhte Mindestwürfe senken (siehe S. 110). Es existiert als elektronische und optische Version (letztere wird von Magiern mit Cyberaugen benötigt). Optische Systeme in normalen Augen besitzen eine Tarnstufe von 9, andere Versionen sind ohne biotechnische Untersuchung nicht festzustellen.

OHREN

	Essenz	Listenpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Kosmetische Modifikation	–	1.000 ¥	2/24 St	0,8	Legal
Cyberersatz	0,3	4.000 ¥	2/24 St	0,75	Legal
Dämpfer	0,1	3.500 ¥	4/48 St	1,25	Legal
Audioverstärker	0,2	3.500 ¥	4/48 St	1,25	Legal
Hochfrequenz	0,2	3.000 ¥	4/48 St	1,25	Legal
Niederfrequenz	0,2	3.000 ¥	4/48 St	1,25	Legal
Recorder	0,3	7.000 ¥	8/48 St	2	12P–N
Selektiver Geräuschfilter (Stufen 1–5)	0,2	Stufe x 10.000 ¥	6/48 St	1,25	Legal

BODYWARE

Bodyware ist Cyberware, die an anderen Körperstellen als dem Kopf implantiert wird. Manche Arten wie Dermalpanzerung enthalten jedoch auch Schädelzusätze.

Kompositknochen: Bei der Implantation von Kompositknochen wird die Struktur der Knochen durch Einarbeitung von Metall- und Plastikgittern verstärkt. Durch den Prozeß steigt das Körpergewicht; diese Gewichtszunahme zählt als zusätzliche Traglast (Plastik +5 kg; Aluminium +10 kg; Titan +15 kg). Plastik- oder Aluminiumgitter erhöhen die Konstitution des Charakters um +1, Titan steigert sie um +2. Aluminiumgitter verleihen dem Benutzer außerdem einen Punkt Stoßpanzerung; die Titanvariante sorgt je für einen Punkt Stoß- und ballistische Panzerung. Diese Panzerung ist kumulativ zu sonstiger getragener Panzerung.

Unbewaffnete Angriffe von Personen mit Plastikkompositknochen verursachen (STR+2)M Schaden; dies steigt auf (STR+3)M bei Aluminium und (STR+4) M bei Titan. Kompositknochen sind durch konventionelle Methoden praktisch unzerbrechlich; falls jedoch genügend Druck ausgeübt hat, gilt die Maxime: Was der Mensch geschaffen hat, kann der Mensch auch wieder kaputt machen. Die Barrierenstufe der Plastikvariante beträgt 6, bei Aluminium liegt sie bei 8, und bei Titan beträgt sie 10. Metalldetektoren sind in der Lage, die Aluminium- und Titanvariante zu entdecken.

Charaktere mit Kompositknochen können im unbewaffneten Kampf wahlweise auch körperlichen Schaden anrichten, doch das Powerniveau des Angriffs sinkt hierbei auf die Hälfte.

AUGEN

	Essenz	Listenpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Kamera	0,4	5.000 ¥	6/24 St	2	Legal
Kosmetische Modifikation	–	1.000 ¥	2/24 St	0,8	Legal
Cyberersatz	0,2	5.000 ¥	2/24 St	0,75	Legal
Displayverbindung	0,1	1.000 ¥	4/36 St	1	Legal
Blitzkompensation	0,1	2.000 ¥	5/48 St	1,25	Legal
Bildverbindung	0,2	1.600 ¥	4/48 St	2	Legal
Lichtverstärker	0,2	3.000 ¥	4/36 St	1,25	Legal
Opticam	0,5	20.000 ¥	5/72 St	2	Legal
Schutzgläser	–	500 ¥	4/48 St	1,5	Legal
Retinauhr	0,1	450 ¥	3/24 St	1	Legal
Retinaduplikat (illegal)	0,1	Stufe x 25.000 ¥	8/7 Tg	2	3-Q
Infrarot	0,2	3.000 ¥	4/36 St	1,25	Legal
Vergrößerung					
Optisch 1	0,2	2.500 ¥	4/48 St	1	Legal
Optisch 2	0,2	4.000 ¥	4/48 St	1	Legal
Optisch 3	0,2	6.000 ¥	5/48 St	1	Legal
Elektronisch 1	0,1	3.500 ¥	5/48 St	1	Legal
Elektronisch 2	0,1	7.500 ¥	5/48 St	1	Legal
Elektronisch 3	0,1	11.000 ¥	8/48 St	1	Legal

Verstärkte Reflexe: Durch eine einmalige elektrochemische Behandlung werden die natürlichen Reflexe der Zielperson verstärkt. Der Empfänger kann jedoch nie mehr Reflexbooster oder eine Riggerkontrolle installieren, und verstärkte Reflexe können auch nicht mehr entfernt werden. Die Behandlung ist permanent.

Dermalpanzerung: Um einen Schutz gegen das Eindringen von Fremdkörpern herzustellen, werden Panzerplatten aus Hartplastik und Metallfasern chemisch mit der Haus des Trägers verbunden, was die sogenannte Dermalpanzerung ergibt. Sie schränkt die Flexibilität der Haut ein und ist deutlich zu erkennen. Die Panzerplatten können jeder Oberflächenbeschaffenheit und Farbe angepaßt werden. Sie sind in drei Stufen erhältlich, von denen auch die Stärke des chirurgischen Eingriffs abhängt. Die Konstitution des Charakters erhöht sich um die Stufe der Panzerung, dieser Bonus wirkt sich jedoch nicht auf Heilung aus.

Filtersysteme: Sie dienen dazu, den Träger vor bestimmten Substanzen zu schützen. Es existieren verschiedene Modelle. Eine Ersatzluftröhre, die mit verschiedenen Filtern ausgestattet ist, schützt den Benutzer vor Rauch und den meisten Gasen. Ein künstlicher Magen umfaßt Toxinfilter, die körperfremde Substanzen eliminieren und aus dem Blutkreislauf entfernen. Er wirkt gegen die meisten injizierten Toxine, Slappatches und viele Krankheiten. Ein System implantierter Filter dient zur Entgiftung einer breiten Palette von Giften, die oral eingenommen werden, einschließlich Alkohol.

Filtersysteme reduzieren das Powerniveau eines Toxins oder Gases um ihre Stufe. Diese Systeme können bis Stufe 10 erworben werden.

Fingerkuppenbehälter: Im Rahmen ihrer Implantation wird das letzte Fingerglied durch einen kleinen Hohlraum ersetzt, der perfekt geeignet ist, um beispielsweise Datenchips zu verstekken. Er kann auch eine Monofilamentpeitsche aufnehmen, denn das Ersatzglied kann als Kontrollgewicht dienen.

Handklinge: Diese implantierte Klinge gleitet seitlich parallel gegenüber des Daumens aus der Hand. Auf den Straßen ist die einziehbare Version sehr verbreitet. Handklingen verursachen einen Schaden von (STR+3)L.

Nagelmesser: Nagelmesser sind 2,5 cm lange Klingen aus verchromtem Stahl oder Kohlenstoffasern, die die Fingernägel der Zielperson ersetzen. Die Messer sind im Knochen verankert. Einziehbare Versionen können unter den synthetischen Nagelersatz gezogen werden, so daß sie von außen nicht mehr zu erkennen sind. Nagelmesser verursachen (STR)L Schaden. Eine verbesserte Version mit Klingen aus gepreßtem Karbid verursacht höheren Schaden (STR+2)L, ist jedoch teurer.

Kunstmuskeln: Implantierte, laborgezüchtete synthetische Muskeln ergänzen die Originalmuskeln des Trägers. Kalziumbehandlung und Skelettverstärkung erhöhen seine Kraft. Ihre Stufe wird sowohl auf die Stärke als auch auf die Schnelligkeit angerechnet, aber diese Veränderung hat keinen Einfluß auf die Reaktion. Die maximale Erhöhung beträgt 4.

Reaktionsverbesserung: Indem ein Teil der Wirbelsäule durch superleitende Materialien ersetzt wird, steigt die Reaktion eines Charakters. Charaktere können bis zu sechs Abschnitte verbessern; jeder erhöht die Reaktion um 1. Die Reaktionsverbesserung ist kompatibel zu anderen Erhöhungen der Initiative/Reaktion.

Reflextrigger: Der Reflextrigger ist eine Erweiterung des Reflexboosters, der es dem Nutzer erlaubt, seine geboosteten Reflexe mit einer einfachen Handlung ein- oder abzuschalten. Reflexbooster und -trigger müssen gleichzeitig installiert werden; ein späterer Einbau ist nicht möglich. Wenn der Reflexbooster abgeschaltet ist, steigt der Mindestwurf für Detektorproben um +4.

Simrig: Ein Simrig ist ein Implantat, das Simsinnaufzeichnungen ermöglicht (sowohl Soft- als auch Hardsims, siehe Simsinn, S. 285). Der Output eines Simrigs kann im Headware Memory abgelegt, durch einen Simlink übertragen oder über eine Datenbuchse an digitale oder optische Speichermedien weitergeleitet werden. Um die aufgezeichneten Sinneseindrücke abzuspielen, ist ein Cyberdeck oder ein Simdeck erforderlich. Softsims benötigen 1 MP pro Sekunde, Hardsims 3 MP. Ein Simrig läßt sich auch in umgekehrter Richtung als Simdeck benutzen.

Simlink: Simlinks sind Transceiversysteme, die Simsinndaten übertragen. Als Zubehör zu einem Simrig können sie die Daten an einen Empfänger senden. Der Empfänger kann mit einem Simlinkrecorder oder direkt mit einem Simdeck, Cyberdeck oder Fernsteuerdeck verbunden werden, womit der Nutzer des Gerätes die Sinneseindrücke in Echtzeit miterleben kann. Die Energiestufe eines Simlinks entspricht seiner Gerätestufe geteilt durch 4, abgerundet. Der Listenpreis enthält das gesamte Transmitterimplantat sowie den externen Empfänger und das Recordergerät.

Talentleitungen: Talentleitungen sind ein System aus fest installierten, neuro-muskulären Controllern, die die Daten aus Aktionssofts nutzbar machen (siehe **Talentsofts**, S. 293). Diese Chips stellen dem Nutzer Fertigkeiten und Wissen zur Verfügung, als hätte er sie selbst gelernt. Beim Kauf müssen Sie eine maximale MP-Speichergrenze und Talentstufe bestimmen. Hiervon hängt die Gesamtstufe und Gesamtgröße von Aktionssofts ab, die der Charakter gleichzeitig einsetzen kann. Eine Chip-

buchse (für das Einstecken der Aktionssofts) und/oder Headware Memory müssen separat erworben werden.

Smartgunverbindung: Diese Feedbackschleife ist nötig, um vollen Nutzen aus einer Smartgun zu ziehen. Das von der Waffe anvisierte Ziel erscheint auf der Retina oder in den Cyberaugen des Schützen als kleiner Punkt oder als Fadenkreuz. Typischerweise wird in der Handfläche unterhalb der Haut ein Induktionspad installiert, das die Verbindung mit der Smartgun herstellt.

Sporn: Der Sporn ist eine lange, schmale Klinge, die ähnlich wie Nagelmesser an einem Knochen des Trägers verankert wird. Einziehbare Versionen müssen so plaziert werden, daß sie entlang eines längeren Knochens verschiebbar sind. Als Alternative kann auch ein Satz aus drei kleineren Klingen am Handrücken verankert werden. Ein Sporn verursacht (STR)M Schaden.

Riggerkontrolle: Dieses Gerät besteht aus Neuroverstärkern und Muskelsignaltransmittern (MST). Jede Stufe erhöht die Reaktion des Nutzers um +2 und verleiht ihm 1 zusätzlichen Initiativewürfel, während ein er eingeriggt ist. Fahrzeuge müssen mit einem Adapter ausgestattet sein, damit der Rigger sein System einsetzen kann. Außerdem kann der Benutzer für jede Fahrzeugfertigkeit auf das Reaktions-Attribut zurückgreifen und muß statt der üblichen +4 nur einen +2-Modifikator hinnehmen.

Stimmenmodulator: Stimmenmodulatoren sind besonders bei Unterhaltungskünstlern beliebt. Bühnendarsteller setzen normalerweise die Stimmkraftverstärkung ein, die sie zum lebendigen Lautsprecher macht, und Sänger die tonale Verschiebung, die ihnen perfekte Triller ermöglicht, eine einschmeichelnde Stimme verleiht und verblüffende Imitationen erlaubt. Modulationen und Begleitschwingungen machen das System für einen Stimmen-Identifikator leicht zu entdecken. Das Zweitmuster, eine illegale Modifikation, ermöglicht es dem Träger, ein zweites Stimm-Muster zu installieren, das vom Originalmusterkaum zu unterscheiden ist. Das Stimmuster kann sogar über den Ohrrecorder des Benutzers aufgezeichnet worden sein. Über Playback kann der Benutzer auf eine Audio-Aufzeichnung in seinem Headware Memory oder über seine Datenbuchse zugreifen und sie fast perfekt reproduzieren. Das Playback erlaubt jedoch nur die exakte Wiedergabe, keine Modifikation der Aufzeichnung.

Reflexbooster: Sie bestehen aus Nervenverstärkern und Adrenalinstimulatoren. Jeder Stufenpunkt erhöht die Reaktion des Benutzers um +2 und gewährt zusätzlich 1W6 auf die Initiative. Nutzer von Reflexboostern neigen dazu, nervös und reizbar zu sein, insbesondere, wenn sie nicht über einen Reflextrigger verfügen (siehe **Cyberware und soziale Interaktion**, S. 92).

CYBERGLIEDMASSEN

Cybergliedmaßen können offensichtlich aus Chrom bestehen oder vollwertige, natürlich aussehende Ersatzgliedmaßen sein. Offensichtliche Cybergliedmaßen können leicht mit Erweiterungen vollgepackt werden, obwohl ein Charakter mit offensichtlicher Cyberware soziale Schwierigkeiten zu befürchten hat (siehe **Cyberware und soziale Interaktion**, S. 92) und auch die Aufmerksamkeit von Sicherheitspersonal auf sich ziehen wird. Synthetische Cybergliedmaßen können ebenfalls erweitert werden, wobei dies jedoch wesentlich teurer ist, da jede Verbesserung es den Designern erschwert, das natürliche Aussehen des Gliedes zu bewahren.

Synthetische Cybergliedmaßen besitzen Tarnstufen, die durch Implantate verändert werden. Wenn über Ihnen Kleidung getragen wird, steigt die Tarnstufe um +3. Der Preis von Verbesserungen steigt bei synthetischen Gliedmaßen um 50 Prozent.

Cybergliedmaßen besitzen ein Stärkeattribut, das leicht über dem Rassendurchschnitt des jeweiligen Trägers liegt. Ein Paar von Cyberarmen erhöht die Konstitution des Charakters um +1, ein Paar von Cyberbeinen um +2. Durch künstliche Gliedmaßen steigt außerdem das Powerniveau von unbewaffneten Angriffen. Ein Charakter mit einer Cybergliedmaße kann das Powerniveau seiner unbewaffneten Angriffe um +1 erhöhen, mit zwei Cybergliedmaßen steigt es auf +2. Weitere Gliedmaßen verleihen keine zusätzlichen Boni.

Eingebaute Geräte: Manche Geräte können in Cybergliedmaßen für geringeren Essenzverlust eingebaut werden, insbesondere wenn die Gliedmaße das Gerät komplett beherbergen kann und nur kleinere neurologische Eingriffe erforderlich sind. Cyberware wie Sporne, Fingerkuppenbehälter und Handklingen können ohne Essenzverlust in Cyberarme eingebaut werden. Über andere Geräte wie Funkgeräte, Störsender etc. entscheidet der Spielleiter.

Direktes Neuralinterface: Ein direktes Neuralinterface ermöglicht die kybernetische Kontrolle jedes ursprünglich nicht dafür ausgelegten Gerätes, sofern es in die Cybergliedmaße eingepaßt werden kann. Der Listenpreis des Gerätes steigt um 50 Prozent.

Smartgunverbindung: In Cyberarmen installierte Smartgunverbindungen sind mit einem Essenzverlust von lediglich 0,25 verbunden.

Erhöhte Stärke: Diese Modifikation versieht einen Cyberarm mit zusätzlichen Servomotoren und stärkerer Verankerung, um seine Stärke zu erhöhen. Große Erhöhungen sind mit Essenzverlust verbunden.

CYBERDECKS UND PROGRAMME

Cyberdecks und Programme werden im Matrixkapitel beschrieben, beginnend auf S. 206. Die Werte von Standardcyberdecks (MPCP, Härte usw) sind auf S. 207 angegeben. Die Tabelle für Programmgrößen befindet sich auf S. 223.

Alle Cyberdecks besitzen eine Legalität von 4P–S.

BIOTECH

Vitalmonitor: Dieses kleine Gerät wird am Handgelenk, Oberarm oder über dem Herzen getragen und mißt die Lebenszeichen des Trägers – Herzschlag, Blutdruck, Temperatur etc. Es ist sogar in der Lage, Blut, Schweiß und Hautproben zu analysieren. Biomonitore sind darauf ausgelegt, diese Daten an eine Empfängereinheit zu übermitteln. Die meisten Modelle besitzen einen eingebauten Sender, dessen Empfänger- und Anzeigegerät als Paket im Preis enthalten ist. Die Einheit kann ohne Aufpreis mit einem Videolink oder einem anderen Sender verbunden werden. Das Sendermodell hat eine Stufe von 2.

DocWagon™ -Vertrag: Gehen Sie nicht ohne ihn aus dem Haus! DocWagon™ bietet Ihnen erstklassige medizinische Versorgung, rund um die Uhr. Wir kommen auf Ihren Anruf zu Ihnen nach Hause oder holen Sie von Ihrem momentanen Aufenthaltsort ab. Wir freuen uns, Ihnen vier Versorgungsmodelle anbieten zu können: Standard-, Gold-, Platin und Superplatinservice. Um Ihre optimale medizinische Versorgung gewährleisten zu können, benötigen wir eine Gewebeprobe von Ihnen, die wir in einer Hochsicherheitsanlage aufbewahren, die permanent physisch und magisch bewacht wird. Sie erhalten von uns ein versiegeltes Handgelenktelefon, das jederzeit schnellstmöglich die direkte Verbindung zu unserer Einsatzzentrale herstellen kann und als Leitsignal für unsere Einsatzfahrzeuge und Rettungshubschrauber fungiert. Sollte die Versiegelung gebrochen oder das Band Ihres Handgelenktelefons zerrissen werden, wird umgehend die Einsatzzentrale alarmiert. Sobald Ihr Anruf bestätigt wurde, garantiert Ihnen die überwältigende Mehrzahl unserer Franchisenehmer die Ankunft eines Rettungsteams in weniger als zehn Minuten. Ansonsten übernimmt DocWagon™ die vollständigen Kosten Ihrer medizinischen Behandlung. Vorgenommene Wiederbelebungen werden durch Extraprämien abgegolten. In hochgradig gefährlichen Situationen schicken wir Ihnen

BODYWARE

	Essenz	Listenpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Kompositknochen					
Plastik	0,5	7.500 ¥	5/14 Tg	1,5	6P–N
Aluminium	1,15	25.000 ¥	5/14 Tg	1,5	6P–Q
Titan	2,25	75.000 ¥	5/14 Tg	1,5	6–R
Fingerkuppenbehälter	0,1	3.000 ¥	3/24 St	1	Legal
Handklingen	0,1	7.500 ¥	6/5 Tg	1,5	4P–R
Einziehbar	0,25	10.000 ¥	6/5 Tg	1,5	3P–R
Nagelmesser	0,1	4.500 ¥	3/72 St	1	3–N
Verbesserte Nagelmesser	–	+8.500 ¥	6/72 St	1	3–N
Einziehbare Version	0,2	9.000 ¥	5/72 St	1	3–N
Kunstmuskeln					
(Maximalstufe 4)	Stufe	Stufe x 20.000 ¥	4/4 Tg	1	5P–Q
Smartgunverbindung	0,5	2.500 ¥	3/36 St	1	5P–N
Sporn	0,1	7.000 ¥	3/72 St	1	3–N
Einziehbare Version	0,3	11.500 ¥	5/72 St	1	3–N
Stimmodulatoren	0,2	45.000 ¥	2/24 St	1	Legal
Stimmkraftverstärkung	–	10.000 ¥	2/24 St	1	Legal
Playback	0,2	40.000 ¥	4/48 St	1	Legal
Zweitmuster	–	30.000 ¥ + (20.000 ¥x5tufe)	6/7Tg	2	3–Q
Tonale Veränderung	–	25.000 ¥	2/24 St	1	Legal
Verstärkte Reflexe					
Stufe 1	0,5	15.000 ¥	3/24 St	1	8P–Q
Stufe 2	1,25	40.000 ¥	3/24 St	1,25	6P–Q
Stufe 3	2,8	90.000 ¥	3/24 St	1,5	5P–Q
Dermalpanzerung					
Stufe 1	0,5	6.000 ¥	4/12 Tg	1	6P–N
Stufe 2	1	15.000 ¥	4/12 Tg	1	6P–N
Stufe 3	1,5	45.000 ¥	4/12 Tg	1	5P–N
Filtersysteme					
Luft	Stufe ÷ 10	Stufe x 15.000 ¥	6/4 Tg	1	Legal
Blut	Stufe ÷ 5	Stufe x 10.000 ¥	6/4Tg	1	Legal
eingenommene Toxine	Stufe ÷ 5	Stufe x 10.000 ¥	6/4Tg	1	Legal
Simrigs					
Softsim Cyberware Simrig	2	300.000 ¥	2/5 Tg	1	Legal
Hardsim Cyberware Simrig	2	500.000 ¥	6/12 Tg	3	Legal
Simlink (Stufe 1–10)	0,6	70k ¥ + (10k ¥ x Stufe)	3/5Tg	1,5	Legal
Talentleitungen	0,2 x Max. Stufe	Maximale Gesamt-MP x Maximale Stufe x 500 ¥	Max. Stufe/10 Tg	1	Legal
Riggerkontrolle					
Stufe 1	2	12.000 ¥	6/48 St	1	6P–N
Stufe 2	3	60.000 ¥	8/48 St	1,25	6P–N
Stufe 3	5	300.000 ¥	8/48 St	1,5	5P–N
Reflexbooster					
Standardsystem					
Stufe 1	2	55.000 ¥	4/8Tg	1	5P–Q
Stufe 2	3	165.000 ¥	4/8 Tg	1	4P–Q
Stufe 3	5	500.000 ¥	8/14 Tg	1	3–R
Reaktionsverbesserung	0,3 / Punkt	60.000 ¥ / Punkt	6/7 Tg	2	6P–R
Reflextrigger	+ 0,2	+13.000 ¥	Wie Reflexb.	Wie Reflexb.	4P–Q

High Threat Response (HTR)-Teams, die Sie nötigenfalls auch unter Waffeneinsatz in Sicherheit und ärztliche Behandlung bringen. In letzterem Fall erwarten wir von Ihnen (oder gegebenfalls Ihren Rechtsnachfolgern), daß Sie für im Einsatz zu Ihrer Rettunggestorbenes DocWagon™ -PersonalTodesprämien entrichten. Unser Goldmodell bietet Ihnen eine kostenlose Wiederbelebung pro Jahr sowie einen Nachlaß von 50 % auf HTR-Einsätze, was jedoch nicht für Todesprämien gilt. Der Platinservice umfaßt 4 Wiederbelebungen im Jahr, und sowohl HTR-Einsätze wie Todesprämien sind in der Grundgebühr eingeschlossen. Superplatinabonennten bieten wir einen speziellen, in das Handgelenktelefon integrierten Vitalmonitor, der automatisch einen Notruf an die DocWagon™ -Einsatzzentrale absetzt, wenn Ihre Vitalfunktionen in einen kritischen Bereich absinken, und je nach Einstellung auch einen akustischen Alarm auslöst.

DocWagon™ wird nicht auf Rufe aus extraterritorialen Gebieten oder Konzerngeländen reagieren, wenn die zuständige Behörden uns keine generelle Genehmigung erteilt haben.

Medkit: Das Medkit des Jahres 2060 ist in der Lage, die meisten medizinischen Notfälle zu behandeln. Es enthält verschiedenen Arzneimittel, Bandagen, Werkzeuge und einen Computerarzt–ein Expertensystem, das anhand von durch den Benutzer eingegebenen Informationen Diagnosen stellt und Maßnahmen vorschlägt (Fertigkeitsstufe Biotech 3). Das System wird weitere Informationen erfragen, wenn die Diagnose unklar ist. Sobald der Befund erstellt ist, weist das Medkit den Benutzer an, was er zu tun hat. Das Kit kann sogar ein Gegenmittel gegen ein bestimmtes Toxin zusammenstellen und damit dessen Auswirkungen beseitigen (Erfolgsprobe auf Biotech gegen die Toxinstufe). Medkits sind selbstverständlich nicht unfehlbar, und beim Erwerb muß dem Hersteller ein Haftungsausschluß bestätigt werden. Die meisten Modelle geben zu, wenn sie keine passende Behandlung wissen, und warnen obendrein, wenn sich ihr Vorrat an Medikamenten dem Ende zuneigt. Die Vorräte sind ausgegangen, wenn der Charakter nach einer Behandlung eine 1 auf 1W6 würfelt.

Organersatz: Laborgezogene Ersatzgewebe und -organe sind leicht erhältlich. Die meisten sind vom „Typ O", das heißt auf eine minimale Abwerreaktion des Körpers getrimmt, erfordern aber trotzdem noch die Durchführung eines genau auf den Einzelfall abgestimmten Immunsystem-Unterdrückungsprogramms, um zu verhindern, daß der Körper das Transplantat abstößt. Die sichersten Transpiantate entstammen Gewebemustern aus dem Körper des Patienten. Bedauerlicherweise sind bislang keine Ersatzmaterialien für G hirn- oder Nervenzellen erhältlich, die sich erfolgreich transplantieren ließen, und auch bewußte, intelligente und schnellgezogene Vollklone sind immer noch Science-Fiction. Einzeiheiten finden Sie unter **Schaden und Heilung**, S. 125.

Stabilisierungseinheit: Dieser Gerät hat die Form einer verschlossenen Kapsel mit Tragegriffen und ist dazu gedacht, eine kritisch verletzte Person zu stabilisieren, bis sie angemessen medizinisch versorgt werden kann. Die Einheit gehört zur Standardausstattung von DocWagon™-Einheiten und wird generell von allen besseren Ambulanzdiensten verwendet. Stabilisierungseinheiten stabilisieren jede Person, die sich in ihnen befindet, automatisch. Sie funktionieren sogar so gut, daß der Patient einen Mindestwurfmodifikator von –2 auf alle Heilungsproben erhält, um sich von seinen Wunden zu erholen.

KOMPOSITKNOCHEN

Material	Bonus	Unbewaffneter Kampf
Plastik	+1 Konstitution	(STR+2)M Bet
Aluminium	+1 Konstitution, +1 Stoßpanzerung	(STR+3)M Bet
Titan	+2 Konstitution, +1 Stoßpanzerung, +1 Ballistisch	(STR+4)M Bet

VERSTÄRKTE REFLEXE

Reflexbooster	Reaktionsbonus	Initiativebonus
Stufe 1	–	+1W6
Stufe 2	+1	+1W6
Stufe 3	+2	+2W6

GLIEDMASSEN

	Tarnstufe	Essenz	Listenpreis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Offensichtlicher Cyberarm / -bein	–	1	75.000 ¥	4/4Tg	1	Legal
Synthetischer Cyberarm / -bein	8	1	100.000 ¥	4/4 Tg	1	Legal
Eingebautes Gerät	variabel	–	4 x Normaler Preis	unterschiedl.	unterschiedl.	unterschiedl.
Eingebaute Smartgunverbindung	–	0,25	2.500 ¥	6/4Tg	1,5	5P–N
Direktes Neurallnterface	–	0,1	4.500 ¥	4/6 Tg	1	5P–Q
Erhöhte Stärke						
1–3 Punkte (pro Gliedmaße)	–1 pro	–	50.000 ¥ /Punkt	6/4Tg	1,5	6P–Q
4+ Punkte (pro Gliedmaße)	–2 pro	0,4/Punkt	75. 000 ¥ /Punkt	6/4Tg	1,5	6P–R

SLAP-PATCHES

Slap-Patches sind Pflaster, die Medikamente in den Körper abgeben, und zwar in abgemessenen Dosierungen, was eine fortlaufende, sichere Verabreichung der nötigen Wirkstoffe ermögiicht. Die Patches müssen direkt auf die Haut des Patienten gesetzt werden. Dermalpanzerung behindert ihre Wirkung (reduzieren Sie die Patchstufe um die Stufe der Dermalpanzerung), und Blutfilterimplantate machen alle Patches wirkungslos, abgesehen von Traumapatches.

Antidot-Patch: Dieses Patch setzt ein Breitband-Gegengift frei, um dem Patienten gegen die Auswirkungen eines Toxins zu helfen. Wenn es direkt nach dem Kontakt angewandt wird (bevor die Schadenswiderstandsprobe abgelegt wird) sinkt das Powerniveau des Toxins um die Patchstufe. Wenn der Nutzer dem Gift weiterhin ausgesetzt wird, senkt das Patch weiterhin das Powerniveau das Toxins. Wenn das Opfer Tödlichen körperlichen Schaden erleidet, wird für die Widerstandsprobe die Patchstufe zum Konstitutionsattribut addiert (siehe S. 129). Eine mehrfache Verabreichung führt nicht zu einer zusätzlichen Wirkung.

Stimulanz-Patch: Dieses Pflaster gibt ein nicht suchterregendes Stimulanzmittel frei, das Sie wachhält, wenn Sie all Ihre Kräfte beisammen haben müssen. Nach dem Einsatz des Pflasters reduzieren Sie die Anzahl ausgefüllter Boxen auf dem Geistigen Zustandsmonitor des Patienten um die Patchstufe. Zauberer sollten beachten, daß das Patch mit Nebenwirkungen verbunden sein kann, die ihre Fähigkeit zum Wirken von Magie beeinträchtigen können. Der Zauberer würfelt eine Widerstandsprobe mit seinem Magieattribut gegen die Patchstufe. Scheitert diese Probe, muß er das Verfahren zur Ermittlung eines möglichen Magieverlustes durchlaufen, als hätte er eine tödliche Wunde erlitten (siehe **Schaden und Heilung**, S. 125). Die Wirkung des Patches endet nach 2W6 Minuten, und der beseitigte Schaden tritt zuzüglich eines Kästchens erneut auf.

Tranq-Patch: Das Tranq-Patch dient zu Betäubung von Patienten während der medizinischen Behandlung. In manchen Kreisen werden Tranqpatches auch eingesetzt, um aufsässige Gefangene zu beruhigen. Das Pflaster und der Patient legen eine Vergleichende Erfolgsprobe ab, in der Konstitution und Patchstufe gegeneinander antreten. Wenn das Patch mehr Erfolge erzielt als der Charakter, bewirkt jeder Nettoerfolg 1 Box Schaden auf dem geistigen Zustandsmonitor des Patienten.

Trauma-Patch: Das Trauma-Patch ist die allerletzte Hoffnung eines Opfers, das keine medizinische Versorgung erwarten kann. Das Trauma-Patch wird über dem Herzen aufgesetzt und räumt dem Charakter eine zweite Chance gegen den Tod ein. Siehe **Schaden und Heilung**, S. 125.

CYBERDECKS UND PROGRAMME

Standard-Cyberdecks

	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex
Allegiance Sigma	4/7Tg	14.000 ¥	1
Sony CTY-360-D	4/7 Tg	70.000 ¥	1
Novatech Hyperdeck-6	4/7Tg	125.000 ¥	1
CMT Avatar	6/7Tg	250.000 ¥	1
Renraku Kraftwerk-8	10/7 Tg	400.000 ¥	1
Transys Highlander	14/7 Tg	600.000 ¥	1
Novatech Slimcase-10	18/7 Tg	960.000 ¥	1
Fairlight Excalibur	22/7 Tg	1.500.000 ¥	1

Cyberdeck-Erweiterungen

	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex
Trampstecker	2/48St	250 ¥	1
Offline-Speicherbank	2/24 St	50 + (5 x Mp) ¥	1
Vidscreen-Display	2/24 St	100 ¥	1

PREISE UND VERFÜGBARKEIT VON PROGRAMMEN

Stufe	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex
1–3	2/7 Tg	Umfang x 100 ¥	1
4–6	4/7 Tg	Umfang x 200 ¥	1,5
7–9	8/14 Tg	Umfang x 500 ¥	2
10+	16/30Tg	Umfang x 1.000 ¥	3

BIOTECH

	Stufe	Verfügbarkeit	Gewicht	Listenpreis	Straßenindex
Vital-Monitor	2	6/72 St	1	1.000 ¥	2
DocWagon™ -Vertrag					
Grundservice	–	bei Bezahlung	–	5.000 ¥ pro Jahr	–
Goldservice	–	bei Bezahlung	–	25.000 ¥ pro Jahr	–
Platinservice	–	bei Bezahlung	–	50.000 ¥ pro Jahr	–
Super-Platinservice	–	bei Bezahlung	–	100.000 ¥ pro Jahr	–
Medkit	3	2/24 St	3	200 ¥	1,5
Medkit-Nachfüllpack	–	2/24 St	–	50 ¥	1,5
Stabilisierungseinheit	2	12/1 Mon	30	10.000 ¥	3
Deluxe Modell	6	16/1 Mon	35	20.000 ¥	3

Slap-Patches

Antidot-Patch	Maximum 8	6/72St	–	Stufe x 50 ¥	2
Stimulanz-Patch	Maximum 6	2/24 St	–	Stufe x 25 ¥	1
Tranq-Patch	Maximum 10	4/48 St	–	Stufe x 20 ¥	2
Trauma-Patch	–	4/48 St	–	500 ¥	4

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Die Beschreibungen der Gegenstände befinden sich im Kapitel **Magie**, S. 158. Alle Zauber, Foki und Geister, deren Stufe höher liegt als 3, gelten als illegal, mit einem Legalitätscode von (8-Kraft)P-T.

FAHRZEUGE

Zur Erklärung der verschiedenen Fahrzeugattribute sehen Sie bitte im Kapitel **Fahrzeuge und Drohnen** aus Seite 130 nach.

FAHRZEUGSTEUERUNGS-OPTIONEN

Charaktere können Fahrzeuge, die sie kaufen oder besitzen, mit Fernlenkadaptern, Riggersteuerungen oder einer Datenbuchse anstelle normaler Bedienelemente ausrüsten. Mittels der Datenbuchse kann der Benutzer das Fahrzeug direkt über geistige Befehle steuern. Diese Verbindung reicht zwar nicht aus, um das Fahrzeug zu riggen, doch die Reaktion des Fahrers bei Fahrzeugproben und im Fahrzeugkampf erhöht sich um +1. Eine Datenbuchsenanschluß kostet 2.500 ¥ (5.000 ¥ bei Motorrädern) und benötigt einen Frachtpunkt und 5 Kilo Last.

Fernlenkadapter ermöglichen die Fernsteuerung und den Datenaustausch über ein Rigger-Fernsteuerdeck. Das Fahrzeug kann mit anderen Worten als Drohne ein-

gesetzt werden. Für den Einbau eines Fernlenkadapters muß das Fahrzeug mindestens Sensorstufe 1 besitzen. Durch den Adapter erhält das Fahrzeug einen Pilotenfaktor von 1. Diese Ausrüstung kostet 2.500 ¥ x Rumpf des Fahrzeugs, benötigt jedoch keinen Frachtpunkt.

Riggertaugliche Fahrzeuge besitzen eine „Black Box", die die Maschinensprache des Fahrzeuges für den Rigger in körperliche und geistige Signale übersetzt, wodurch der Rigger „zum Fahrzeug wird" und es mit Muskelbewegungen und geistigen Signalen steuern kann. Das Fahrzeug muß zusätzlich über einen Datenbuchsenanschluß oder einen Fernlenkadapter verfügen und eine Sensorstufe von mindestens 1 haben, um von einem Rigger gesteuert werden zu können. Der Fahrzeugadapter kostet 2.500 Nuyen und verbraucht 1 Frachtpunkt und 10 Kilogramm Last.

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Fokl	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex
Verbrauchsfokus	3/26 St	Kraft x 1.500 ¥	1
Spezifischer Zauberfokus	4/48 St	Kraft x 45.000 ¥	2
Kategoriefokus	5/48 St	Kraft x 75.000 ¥	2
Geisterfokus	4/48 St	Kraft x 60.000 ¥	2
Kraftfokus	6/72 St	Kraft x 105.000 ¥	2
Zauberspeicher	2/48St	Kraft x 15.000 ¥	2
Waffenfokus	8/72 St	[(Reichweite + 1) x 100.000 ¥] + Kraft x 90.000 ¥	2
Magische Hilfsmittel			
Materialien zur Elementarbeschwörung	Kraft/24 St	Kraft x 1000 ¥	1
Materialien für Medizinhütte	Stufe/24 St	Stufe x 500 ¥	1
Hermetische Bibliothek	Stufe/7 Tg	(Stufe x Stufe) x 1.000 ¥	1
Verbrauchsfetische			
Kampf	3/24 St	200 ¥	1
Wahrnehmung	3/24 St	50 ¥	1
Heilung	3/24 St	500 ¥	1
Illusion	3/24 St	100 ¥	1
Manipulation	3/24 St	300 ¥	1
Zauberformeln			
L-Entzug	Kraft/24 St	Kraft x 50 ¥	2
M-Entzug	Kraft/48 St	Kraft x 100 ¥	2
S-Entzug	Kraft/72 St	Kraft x 500 ¥	2
T-Entzug	Kraft/7 Tg	Kraft x 1.000 ¥	2

RIGGERAUSRÜSTUNG

Fernsteuerdeck: Dieses portable Deck ermöglicht die Fernkontrolle eines Fahrzeugs über Funkverbindung. Diese Verbindung unterliegt Interferenzen durch Störsender und atmosphärische Einflüsse. Zubehör wie Trampstecker, Anzeigen und Intercoms ermöglichen es dem Rigger, während der Fahrt mit anderen Charakteren zu kommunizieren oder andere Charaktere auf seiner elektronischen Reise mitzunehmen.

Fernsteuerungs-ECCM: Dieses Gerät fungiert als ECCM für das Fernsteuerdeck eines Riggers, um es gegen Interferenzen und Störsender zu schützen (siehe **Elektronische Störsignale**, S. 138).

BODENFAHRZEUGE

Fahrzeuge setzen verschiedene Energiequellen ein. Es existieren zahlreiche Energiesparmodelle, die ihre Energieversorgung aus hochwertigen Batterien beziehen und an Tankstellen, Parkhäusern oder auf einer Elektrospur aufgeladen werden können. Manche verfügen zusätzlich über Solarzellen, die jedoch nur begrenzte Energiemengen zur Verfügung stellen. Fahrzeuge, die von amerindianischen Stämmen eingesetzt werden, laufen häufig mit alkoholbasierten Treibstoffen, die sich leicht aus organischen Materialien gewinnen lassen. Limousinen und Langstreckenfahrzeuge setzen immer noch Verbrennungsmotoren auf Erdölbasis ein. Die Antriebsart wirkt sich nicht auf Geschwindigkeit oder Handling der Fahrzeuge, sondern lediglich auf Betriebskosten und Verfügbarkeit des Treibstoffs sowie die Reichweite des Fahrzeugs aus.

Manche Fahrzeuge besitzen begrenzte Selbststeuerungsfähigkeit, die als Autonav bekannt sind. Sie können einer programmierten Route folgen und dynamisch auf die Verkehrssituation reagieren. Der Autopilot ist jedoch äußerst vorsichtig und hält häufig ohne erkennbaren Grund aus Sicherheitsgründen an. Unerwartete Straßensperren verwirren das System und erfordern gezieltes Eingreifen.

BOOTE

Wasserfahrzeuge setzen neben Segeln und Windrotoren die gleichen Energiequellen wie Bodenfahrzeuge ein, mit einem höheren Anteil von Verbrennungsmotoren. Große Frachter sind fast vollständig automatisiert und roboterkontrolliert. Die größten Supertanker besitzen Fusionsreaktoren.

LUFTFAHRZEUGE

Mit Ausnahme einiger Solarsportsegler und Aufklärungsflugzeuge laufen fast alle Luftfahrzeuge auf Verbrennungsmotor-Basis. Einzelne Modelle sind extrem hochentwickelt, insbesondere durch die Verfügbarkeit von neuen Kompositmaterialien, die die Träume der visionären Entwickler des zwanzigsten Jahrhunderts längst haben Wirklichkeit werden lassen.

Autopilotsysteme arbeiten ähnlich wie die Autonavsysteme von Bodenfahrzeugen, sind jedoch fast immer mit einem Navstar-Positionierungssystem verbunden. Die Luftfahrzeug-Kategorien basieren auf dem System, das den Großteil der Antriebskraft des Fahrzeugs stellt.

MILITÄRISCHE UND KONTROLLIERTE FAHRZEUGE

Der Spielleiter legt die Legalitätscodes für militärische und Sicherheitsfahrzeuge fest.

Thunderbirds (T-Birds): Diese weltweit gebräuchliche Slangbezeichnung steht für tieffliegende Luftfahrzeuge (auch LAVs oder low-altitude-Vehicles), die ebenfalls weltweit für militärische Zwecke und von Konzerntruppen eingesetzt werden. Sie

RIGGERAUSRÜSTUNG

	Verfügbarkeit	Listenpreis	Gewicht	Straßenindex	Legalität
Datenbuchsenanschluß	3/72 St	2.500 ¥ (5.000 ¥ für Motorräder)	-	1,5	Legal
Fernlenkadapter	4/72 St	2.500 ¥ x Rumpf	-	2	Legal
Fahrzeugadapter	4/7 Tg	2.500 ¥	-	2	Legal
Fernsteuerdeck	4/72 St	5.000 ¥ x Stufe	3	2	Legal
Fernlenk-ECCM					
Stufen 1-3	4/7 Tg	Stufe x 7.500 ¥	1,5	2	Legal
Stufen 4-6	6/14 Tg	Stufe x 15.000 ¥	2	3	6P-V
Stufen 7-9	12/28 Tg	Stufe x 35.000 ¥	2,5	4	5P-W
Stufe 10	18/45 Tg	500.000 ¥	2,5	-	4P-W
Trampstecker	2/48 St	Stufe x 100 ¥ pro Stecker	0	1	Legal
Audiovisuelle Anzeigen	2/24 St	100 ¥	0,5	1	Legal
Interner Lautsprecher	2/24 St	25 ¥	0	1	Legal

sind schwer bewaffnet und gepanzert und lassen sich für ausgedehnte Missionen in feindlichem Territorium einsetzen.

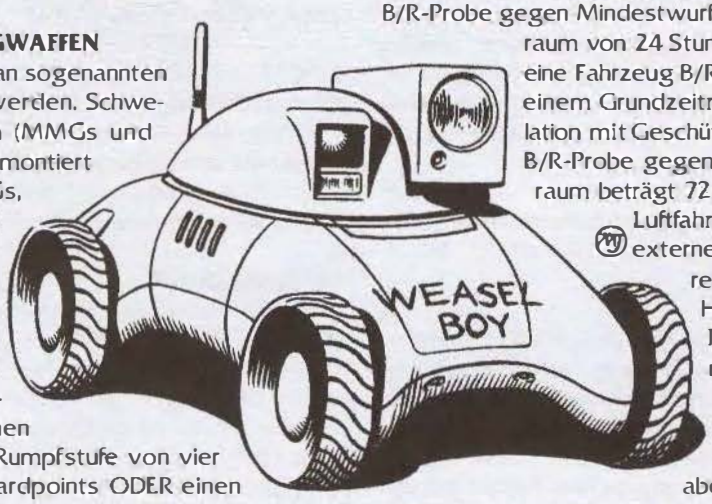
Sicherheitsfahrzeuge: Diese Klassifikation umfaßt eine Reihe urbaner Kampffahrzeuge von Mannschaftswagen der Polizei bis hin zu Sturmfahrzeugen, die zur Terroristenbekämpfung eingesetzt werden. Sie sind allesamt schwer gepanzert und können auch über größere Mengen Schutt und Hindernisse fahren.

DROHNEN

Rigger setzen diese ferngesteuerten Fahrzeuge für eine Reihe von Zwecken ein: Überwachung, Aufklärung, Kampf, etc. Ferngelenkte Drohnen besitzen Autopiloten und können über kurze Zeiträume unabhängig operieren, was jedoch mit gewissen Risiken verbunden ist, da der Autopilot meist nicht in der Lage ist, flexibel auf unerwartete Veränderungen zu reagieren. Der Spielleiter legt die Legalitätscodes von Drohnen fest.

MONTIERUNG VON FAHRZEUGWAFFEN

Waffen können auf Fahrzeugen an sogenannten Hard- und Firmpoints montiert werden. Schwere Waffen und Fahrzeugwaffen (MMGs und größer) müssen auf Hardpoints montiert werden; kleinere Waffen (LMGs, Sturmgewehre und kleinere) können auf Firmpoints montiert werden. Der Rumpf eines Fahrzeugs legt fest, wie viele Hard- und Firmpoints dieses Fahrzeug haben darf. Jeder Hardpoint benötigt zwei Punkte an Rumpfstufe, jeder Firmpoint benötigt einen Punkt. Ein Fahrzeug mit einer Rumpfstufe von vier könnte also beispielsweise 2 Hardpoints ODER einen Hard- und zwei Firmpoints ODER vier Firmpoints aufnehmen. Firmpoints können entweder festmoniert sein oder auf einer Drehhalterung angebracht werden; Hardpoints sind entweder festmontiert oder in einem Turm untergebracht.



Festhalterungen feuern in einen festgelegten Bereich hinein, und die Waffe wird auf diesen Halterungen dauerhaft montiert. Sie weisen normalerweise nach vorne oder nach hinten. Festhalterungen, deren Feuerbereich zur Seite weist, addieren ihren Rückstoß zum Fahrzeughandling dazu, wenn sie abgefeuert werden; der Fahrer muß in diesem Fall eine Crashprobe ablegen. Sie reduzieren Rückstoßmodifikatoren um die Hälfte und heben die Verdopplung des Rückstoßes bei schweren Waffen auf. Waffen auf solchen Festhalterungen können vom Rigger abgefeuert werden, der das Fahrzeug steuert. Jede externe Festhalterung reduziert die Signatur des Fahrzeuges um 1.

Eine Drehhalterung besteht aus einer verstärkten Halterung und einem Drehgelenk an der Seite des Fahrzeugs. Sie stellt einen Schußwinkel von 60 Grad und 2 Punkte Rückstoßkompensationen zur Verfügung.

Ein Geschützturm benötigt zwei Hardpoints und senkt die Signatur um 1, die benötigten FP steigen jedoch um 2. Der Geschützturm besitzt einen Schußwinkel von 360 Grad und einen Höhenwinkel von 45 Grad. Er reduziert den Rückstoß auf die Hälfte und wird von einem Schützen bemannt. Ein Miniturm benötigt 1 Hardpoint, reduziert die Signatur um 1 und benötigt 1 FP. Minitürme können nur MMGs und kleinere Waffen aufnehmen.

Die Ausrüstung mit einer Festhalterung erfordert eine Fahrzeug B/R-Probe gegen Mindestwurf 4 und benötigt einen Grundzeitraum von 24 Stunden. Drehhalterungen erfordern eine Fahrzeug B/R-Probe gegen Mindestwurf 2 mit einem Grundzeitraum von 12 Stunden. Die Installation mit Geschütztürmen erfordert eine Fahrzeug B/R-Probe gegen Mindestwurf 4. Der Grundzeitraum beträgt 72 Stunden.

Luftfahrzeuge können eine Anzahl von externen Raketenhalterungen gleich ihrem Rumpf-Attribut aufnehmen. Jede Halterung kann bis zu 300 Kilo an Raketen oder Lenkwaffen aufnehmen. Raketenhalterungen zählen nicht als Hard- oder Firmpoints gegen die Rumpfstufe, und die Kosten sind zu vernachlässigen, aber jede Rakete oder Lenkwaffe reduziert die Frachtpunkte des Luftfahrzeugs.

FAHRZEUGWAFFEN

Ares Vermicide Autokanone: Diese leichte Kanone verfügt über einen Autolademechanismus und feuert im Einzelschußmodus.

Wasserwerfer: Ein Hochdruckwasserwerfer, der vollautomatisch feuert (10 Schuß pro Handlung) und keinen Rückstoß besitzt. Jeder Treffer zwingt das Ziel, eine Niederschlagsprobe gegen das volle Powerniveau der Waffe abzulegen. Wenn die Pumpe der Waffe mit einer Wasserquelle verbunden ist, muß sie nicht „nachladen".

FAHRZEUGE

CHRYSLER-NISSAN-JACKRABBIT
Der niedrige Preis dieser schnittigen Zweisitzers und eine intensive Werbekampagne haben dafür gesorgt, daß wahre Myriaden dieses Fahrzeugtyps die nordamerikanischen Highways bevölkern.

	Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Elektro	3/8	60	4	3	0	5	1	-	0	1	45
Methan	3/8	90	6	3	0	4	1	-	0	2	90

Sitze: 2 Schalensitze + 1 Bank (Elektro), 2 Schalensitze (Methan)
Listenpreis: 16.300 ¥ / 18.000 ¥
Verfügbarkeit: 2/24
Eingänge: 2 + 1 Kofferraum
Straßenindex: 0,75

EUROCAR WESTWIND 2000
Eine schnittiger, tiefergelegter Flitzer. Dieses Luxusauto bietet dem anspruchsvollen Käufer exzellente Federung und hohe Leistung. Der Westwind besitzt ein hochentwickeltes Insassenschutzsystem (APPS), das das Powerniveau eines Crashs um die Hälfte reduziert. Um sich nachher aus den Resten des Fahrzeugs herauszuschälen, ist jedoch eine erfolgreiche Stärkeprobe gegen Mindestwurf 5 erforderlich.

	Handling	Geschw.	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standard	3/8	210	10	3	0	2	3	-	1	5	45
Turbo	3/8	240	12	3	0	1	3	-	1	5	45

Sitze: 2 Schalensitze + 1 Rückbank
Listenpreis: 109.000 ¥/138.000 ¥
Verfügbarkeit: 6/6 Tg (Turbo: 7/7 Tg)
Ausstattung: APPS, Turbolader (bei Turbo-Version)
Eingänge: 2 + 1 Kofferraum
Straßenindex: 2

FORD AMERICAR
Der Ford Americar ist und bleibt Fords meistverkaufter Wagen der unteren Mittelklasse.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
4/8	105	8	3	0	2	2	-	1	10	110

Sitze: 4 Schalensitze (2 vorne, 2 hinten)
Listenpreis: 20.000 ¥
Verfügbarkeit: 2/24 St
Eingänge: 2 + 1 Kofferraum
Straßenindex: 0,75

MOTORRÄDER

DODGE SCOOT
Dieser Elektroflitzer ist der perfekte Feuerstuhl für die Straßen der Stadt.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
3/6	60	3	2	0	5	0	-	-	1	15

Sitze: 1 Sitz
Listenpreis: 2.000 ¥
Verfügbarkeit: 2/24 St
Ausstattung: Gridlink
Straßenindex: 0,75

HARLEY-DAVIDSON SCORPION
Dieser schwere Ofen ist der klassische Hobel für Harley-Fanatiker.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
4/5	120	6	2	1	2	2	-	0	4	0

Sitze: 2 Sitze (1 vorne, 1 hinten)
Listenpreis: 14.300 ¥
Verfügbarkeit: 2/24 St
Straßenindex: 0,75

YAMAHA RAPIER
Eine blitzschneller Flitzer, dessen schnittiges Styling ihn vor allem bei bei Go-Gangs extrem beliebt macht.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
3/6	195	10	2	0	2	1	-	0	1	40

Sitze: 1 Sitz
Listenpreis: 12.700 ¥
Verfügbarkeit: 2/24 St
Straßenindex: 0,75

TRUCKS

ARES ROADMASTER
Dieser schwere Transporter läßt sich mit relativ wenig Aufwand und dem Einbau einiger Panzerplatten zu einem furchterregenden Sicherheitsfahrzeug umrüsten.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
4/10	90	3	5	0	2	2	-	0	80	2000

Sitze: 2 Schalensitze, 1 ausklappbare Bank
Listenpreis: 45.000 ¥
Verfügbarkeit: 3/3 Tg
Eingänge: 2 + 1 Kofferraum
Straßenindex: 1

FORD-CANADA BISON
Hervorragende Offroad-Stoßdämpfer und Ballonreifen sorgen dafür, daß kein noch so unwegsamer Feldweg einen Bison aufhält.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
4/3	135	6	4	4	3	3	-	1	67	2000

Sitze: 2 Schalensitze, 2 ausklappbare Bänke
Listenpreis: 150.000 ¥
Verfügbarkeit: 8/8 Tg
Ausstattung: Versteckte Panzerung Tarnstufe 7, Wohnausrüstung
Eingänge: 2 + 1 Kofferraum + 1 Lt
Straßenindex: 2

HOVERCRAFT

CHRYSLER-NISSAN G12A
Dieses Allzweck-Luftkissenfahrzeug kann mit Leichtigkeit vom Passagier- zum Frachtfahrzeug umgerüstet werden.

	Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Pass.	4	120	5	4	0	2	2	-	0	6	250
Fracht	4	120	5	4	0	2	2	-	0	66	1000

Sitze: 4 Schalensitze (2 vorne, 2 hinten), 2 ausklappbare Rückbänke
Listenpreis: 50.000 ¥
Verfügbarkeit: 3/3 Tg
Eingänge: 2 + 1 + 2 Kofferräume + 1 St
Straßenindex: 1

BOOTE

SAMUVANI CRISCRAFT OTTER
Dieses populäre mittelgroße Boot ist ideal für Vergnügungsfahrten, aber auch für leichten Fracht- und anderen Nutzeinsatz geeignet und besitzt einen Fiberglasboden.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
4	45	6	5	0	3	2	-	1	18	300

Sitze: 2 Schalensitze, 2 ausklappbare Rückbänke
Listenpreis: 27.500 ¥
Verfügbarkeit: 2/2 Tg
Straßenindex: 1

SENDANKO MARLIN
Dieses ursprünglich als Freizeitboot gedachte 15-Fuß-Boot hat als das bevorzugte Fahrzeug des berüchtigten Schmugglers Janos Smoot traurige Berühmtheit erlangt, seit Channel 32 ein Dokudrama über das Leben dieses jähzornigen Kriminellen sendete.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
3	30	3	3	0	6	0	-	-	12	150

Sitze: 2 Schalensitze (vorne), 2 ausklappbare Bänke (hinten)
Listenpreis: 22.500 ¥
Verfügbarkeit: 2/2 Tg
Straßenindex: 0,75

TRAGFLÄCHENMASCHINEN

CESSNA C750
Diese zweimotorige Propellermaschine kann Passagiere transportieren oder als Überwachungsflugzeug eingesetzt werden.

	Handling	Geschw.	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
Standard	5	135/340	22	6	0	4	2	–	1	46	1.100
Passagiere	5	135/340	22	6	0	4	2	–	1	0/10	500

Sitze: 2 Schalensitze (vorne); 4 Schalensitze (2 vorne, 2 hinten)
Eingänge: 1 + 1 Kofferraum
Listenpreis: 205.000 ¥
Start-/Landefähigkeit: Kurzstart
Verfügbarkeit: 11/11 Tg
Straßenindex: 2

HELIKOPTER

ARES DRAGON
Dieser große Doppelrotorhelikopter ist sowohl im zivilen als auch im militärischen Bereich vielseitig einsetzbar und kann mit zusätzlichem Frachtraum erweitert werden.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
5	260	10	7	0	3	3	–	1	5/90	3.250

Sitze: 2 Schalensitze (vorne), 1 Schalensitz (hinten)
Eingänge: 2 + 1 ST
Listenpreis: 589.000 ¥
Verfügbarkeit: 30/30 Tg
Straßenindex: 4

HUGHES WK-2 STALLION
Dieser Lastenhelikopter älteren Datums kann immer noch als Frachtmaschine eingesetzt werden, es muß jedoch mit Geschwindigkeitseinbußen gerechnet werden.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
5	190	14	4	0	3	3	–	1	72	1.250

Sitze: 2 Schalensitze
Eingänge: 2 + 1 ST
Listenpreis: 256.000 ¥
Verfügbarkeit: 13/13 Tg
Straßenindex: 3

SICHERHEITSFAHRZEUGE

ARES CITYMASTER
Dieses Spezialfahrzeug dient als mobile Einsatzzentrale zur Bekämpfung urbaner Unruhen.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
5/11	120	3	5	10	2	3	–	0	17	525

Sitze: 2 Schalensitze + 2 ausklappbare Bänke
Eingänge: 2 + 1 RE
Listenpreis: 582.000 ¥
Ausstattung: Hermetische Versiegelung (Gas), Lebenserhaltungssysteme (für 20 Mann-Stunden), Geschützturm (Waffe nicht inbegriffen)
Verfügbarkeit: 30/30
Straßenindex: 4

CHRYSLER-NISSAN PATROL-1
Der Patrol-1 ist das verbreiterste urbane Patrouillenfahrzeug des einundzwanzigsten Jahrhunderts.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
4/8	180	10	3	2	2	3	–	0	11	35

Sitze: 2 Schalensitze, 3 Bänke
Eingänge: 2 + 2 + 1 Kofferraum
Listenpreis: 174.000
Ausstattung: Elektr. Anschlüsse, Hermetische Versiegelung (Gas), 2 Drehhalterungen, Verbesserte Signatur (IR, 1), Turbolader (2)
Verfügbarkeit: 9/9 Tg
Straßenindex: 2

GMC BANSHEE
Dieser leichte T-Bird ist für Aufklärungsmissionen und Kurierdienste ausgelegt.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
3	250/1.000	50	6	18	5	2	–	7	30	805

Sitze: 1 Schleudersitz + 2 Schleudersitze **Eingänge:** 3 DL + 1 DL
Listenpreis: 8.440.000 ¥
Ausstattung: ECM 5, ECCM 5, Festmontierter externer Hardpoint (ohne Waffen), Radar-Absorber (Material 2, eingebaut), Geschützturm (ohne Waffe)
Verfügbarkeit: – **Straßenindex:** –

GMC BEACHCRAFT PATROLLER
Der Beachcraft ist ein schnelles, leicht gepanzertes Patrouillenfahrzeug.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
4	165	9	4	6	1	2	–	0	65	510

Sitze: 2 Schalensitze **Eingänge:** 2 + 1 DL
Listenpreis: 349.000 ¥
Ausstattung: Festmontierter externer Hardpoint (ohne Waffe), Turbolader 1 (eingebaut)
Verfügbarkeit: 18/18 Tg **Straßenindex:** 3

DOC WAGON OSPREY II
Der Osprey II ermöglicht es DocWagon™-Teams, verletztes Personal aus Kampfgebiet zu befreien und in Sicherheit zu bringen.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
5	380	12	6	3	4	3	–	1	12	300

Sitze: 2 Schalensitze **Eingänge:** 1 + 1 LR
Listenpreis: 817.000 ¥ **Start-/Landefähigkeit:** Senkrechtstarter
Verfügbarkeit: - **Straßenindex:** -
Ausstattung: Antidiebstahlsystem (6), 2 externe Hardpoints (ohne Waffe), Medizinische Behandlungsstation (2 Patienten), Senkrechtstarter

NORTHTRUP PRC-42B WASP
Dieser Helikopter wurde für den Einsatz durch Polizei und Militär konzipiert.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
3	130	15	2	0	3	0	–	2	2	68

Sitze: 1 Schalensitz **Eingänge:** 1
Listenpreis: 122.000 ¥ **Start-/Landefähigkeit:** Senkrechtstarter
Verfügbarkeit: 7/7 Tg **Straßenindex:** 1
Ausstattung: ECCM 1, Miniturm (Waffe nicht inbegriffen)

DROHNEN

GM-NISSAN DOBERMAN
Der Dobermann ist eine Patrouillendrohne, die sowohl tagsüber wie auch nachts eingesetzt werden kann.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
3/5	70	8	2	6	4	–	2	1	1	51

Listenpreis: 25.600 ¥ **Aufbau/Abbau:** 5 Min
Ausstattung: Festmontierter Externer Hardpoint (ohne Waffe), Miniturm (ohne Waffe), Fernsteuerungsadapter, Fahrzeugadapter
Verfügbarkeit: 2/24 St **Straßenindex:** 1

GAZ-NIKI GNRD-71 BIS SNOOPER
Dieser Schnüffler ist selbst auf schwierigstem Terrain einsatzfähig.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
4/3	75	3	1	0	8	–	1	1	0,5	6

Listenpreis: 1.750 ¥ **Aufbau/Abbau:** –
Ausstattung: Fernsteuerungsadapter, Fahrzeugadapter
Verfügbarkeit: 2/24 St **Straßenindex:** 0,75

TYPISCHE ÜBERWACHUNGSDROHNE
Eine typische Überwachungsdrohne ist mit Infrarot- und Lichtverstärker- Videoscannern ausgerüstet.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
3	70	9	1	0	5	–	2	1	0	10

Listenpreis: 6.250 ¥
Start-/Landefähigkeit: Senkrechtstarter
Verfügbarkeit: 2/24 St
Ausstattung: Fernsteuerungsadapter, Fahrzeugadapter
Aufbau/Abbau: 3 Min
Straßenindex: 0.75

MCT-NISSAN ROTO-DROHNE
Diese Rotordrohne ist ein einfaches Modell ohne Schnickschnack.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
4	70	6	2	0	5	–	1	1	4	150

Listenpreis: 6.600 ¥
Start-/Landefähigkeit: Senkrechtstarter
Verfügbarkeit: 2/24 St
Ausstattung: Fernsteuerungsadapter, Fahrzeugadapter
Aufbau/Abbau: 8 Min
Straßenindex: 0.75

CYBERSPACE DESIGN DALMATIAN
Die Dalmatiner-Aufklärungsdrohne besitzt eine begrenzte Schwebekapazität.

Handling	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Rumpf	Panzerung	Signatur	Autonav	Pilot	Sensor	Fracht	Last
3	105	8	2	0	5	–	2	1	3	80

Listenpreis: 15.800 ¥
Start-/Landefähigkeit: Senkrechtstarter
Verfügbarkeit: 2/24 St
Ausstattung: Fernsteuerungsadapter, Fahrzeugadapter
Aufbau/Abbau: 5 Min
Straßenindex: 0,75

FAHRZEUG-HALTERUNGEN

	FP-Kosten	Last	Verfügbarkeit	Listenpreis	Straßenindex	Legalität	RS
Festmontierter externer Firmpoint	1	10 kg	6/7 Tg	750 ¥	2	3P-V	-1/2
Festmontierter externer Hardpoint	2	10 kg	6/7 Tg	2.000 ¥	2	3P-V	-1/2
Festmontierter interner Firmpoint	5	10 kg	6/7 Tg	1.500 ¥	2	3P-V	-1/2
Festmontierter interne Hardpoint	7	10 kg	6/7 Tg	3.000 ¥	2	3P-V	-1/2
Drehhalterung	0	0	4/96 St	50 ¥	1,5	Legal	2
Geschützturm	8	100 kg	12/30 Tg	7.500 ¥	3	3P-V	-1/2
Miniturm	7	25 kg	12/30 Tg	5.000 ¥	2	3P-V	-1/2

FAHRZEUGWAFFEN

Verfügbarkeit, Legalität und Straßenindex von Fahrzeugwaffen werden vom Spielleiter individuelle festgelegt.

	Art	Muni	Modi	Schaden	Gewicht	Listenpreis
Ares Vermicide Autokanone	Kanone	10 (s)	HM	12T	45	12.000 ¥
Wasserwerfer	Wasserwerfer	„20"	„HM"	6 M Betäubung	12	20.000 ¥

SEATTLE UND DER MODERNE NORDWESTEN

Seit der Unterzeichnung des Vertrags von Denver hat sich im Westen Nordamerikas eine Menge verändert. Im ehemaligen US-Staatsgebiet existieren heute eine ganze Reihe souveräner Staaten, neben einigen verstreuten Außenposten der früheren USA und Kanadas. Die dominierenden Mächte in dieser Region sind einige der Native American Nations, das Elfenreich Tir Tairngire und der alles verschlingende Metroplex des Stadtstaates Seattle. Dieses Kapitel gibt einen Überblick über Seattle und den pazifischen Nordwesten, das Herz des *Shadowrun*-Universums.

SEATTLE

Als größte Stadt des Nordwestens ist der Seattle-Everett-Tacoma-Sprawl die letzte Bastion der UCAS-Regierungsgewalt in der Region. Dieser urbane Komplex ist ein bedeutendes Zentrum des Handels mit den Native American Nations, Tir Tairngire und den Nationen der Pazifikküste. Als UCAS-Insel innerhalb eines Meeres fremder Staaten ist Seattle ein Ort, wo viele nationale und konzernübergreifende Konflikte in den Schatten ausgetragen werden. Da Seattle sich gerade in der Abkühlungsphase eines üblen Unterweltkrieges und mitten in der heißen Phase eines noch übleren Konzernkriegs befindet, ist der Metroplex für Shadowrunner wahrscheinlich die gewinnbringendste Gegend in den UCAS.

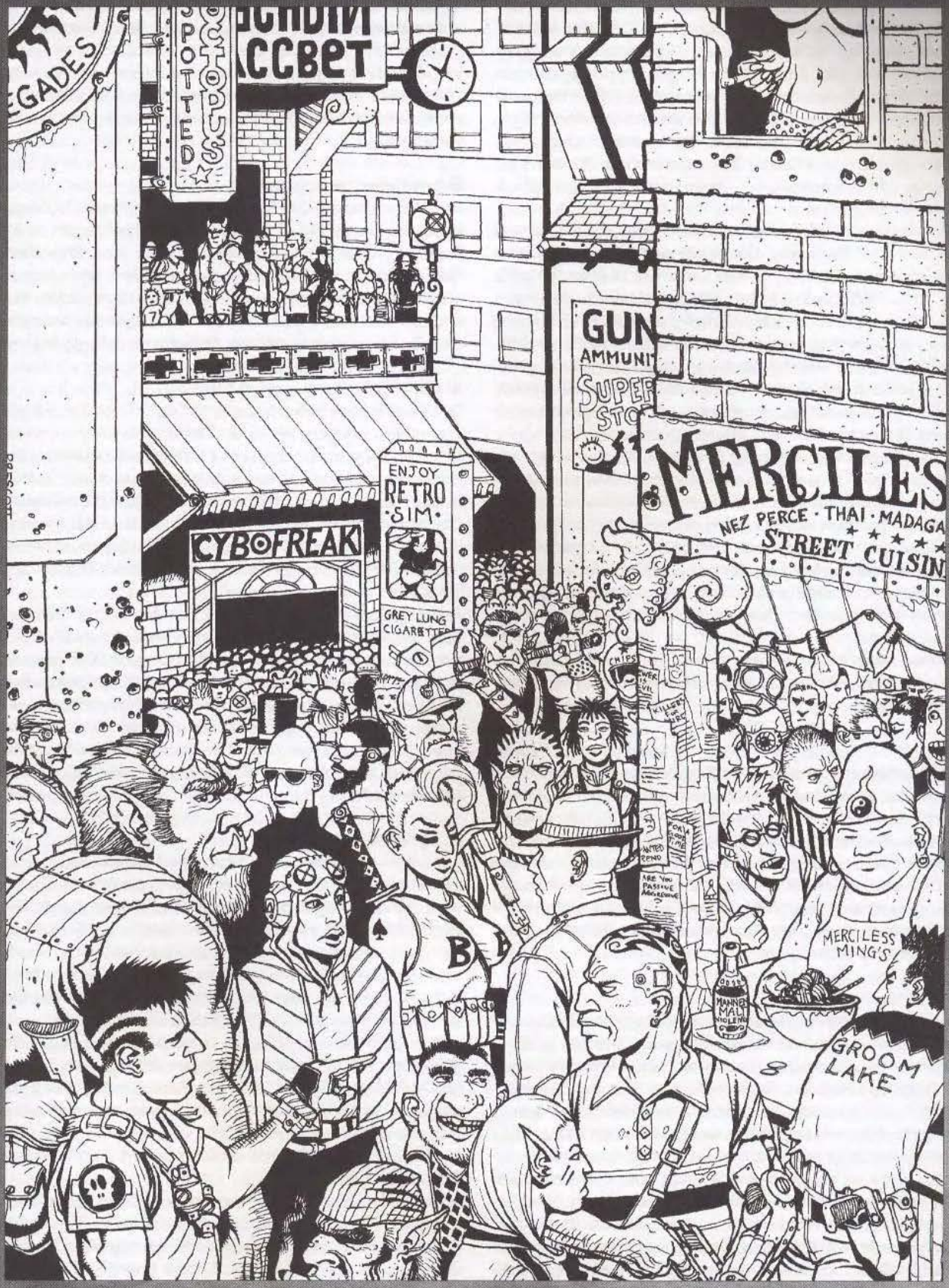
Die folgenden Abschnitte beschreiben kurz den Seattle Metroplex: was abläuft, wer die Fäden zieht und wo man die besten Möglichkeiten für Shadowruns findet.

SEATTLE AUF EINEN BLICK

Bevölkerung: 3.000.000+

- Menschen: 63 %
- Elfen: 12 %
- Zwerge: 3 %
- Orks: 19 %
- Trolle: 2 %
- Andere: 1 %

Bevölkerungsdichte: 500+ pro Quadratkilometer
Pro-Kopf-Einkommen: 26.000 ¥
Bevölkerung unter der Armutsgrenze: 32 %
Personen mit Konzernzugehörigkeit: 52 %
Krankenhäuser: 51
Gewaltverbrechensrate: 18 von 1.000 gesamt pro Jahr


EGADES
POTTED
ENJOY
RETRO
·SIM·
CYBOFREAK
GREY LUNG
CIGARETTES
GUN
AMMUNI
MERCILES
NEZ PERCE · THAI · MADAGA
STREET CUISIN
MERCILESS
MING'S
GROOM
LAKE
ARE YOU
PASSIVE
AGGRESSIVE
?

ANREISE UND VERKEHR

Als Grenzstadt inmitten fremden Territoriums ist Seattle trotz seiner geographischen Isolation vom Rest der UCAS relativ leicht zu erreichen. Der Sea-Tac International Airport ist der wichtigste Flughafen der Stadt, der tägliche Flugverbindungen in die ganze Welt bietet. Daneben gibt es noch eine Reihe kleinerer Flughäfen. Selbst auf Inlandsflügen wird die Sicherheit großgeschrieben; anreisenden Runnern sei dringend davon abgeraten, illegale Ausrüstung mitzuführen (es sei denn, sie hätten Lust auf eine lange und unangenehme Konversation mit den Sicherheitskräften des Flughafens).

Die drei wichtigsten Straßen, die nach Seattle hineinführen, sind die Nord-, Süd- und Oststraße. Die Nord- und Südstraße folgen dem alten Interstate Highway 5. Die Oststraße, früher die I-90, mündet auf die I-82/84. Zusätzlich führt noch der in einer geschlossenen Röhre verkehrende Maglev-Zug von San Francisco nach Seattle und durchquert dabei Tir Tairngire und den Salish-Shidhe Council. Diese Linie stellt die einzige Passagierzugverbindung in den Metroplex dar. Die Reise dauert etwa zwei Stunden und wird oft von Angestellten japanischer Megakonzerne gebucht, die in beiden Städten Geschäftsinteressen haben.

Eine weitere Möglichkeit stellt die Einreise über das Meer dar, mit einem der vielen Passagier- und Handelsschiffe, die täglich in Seattles geschäftigem Hafen anlegen. Einreisende, die per Schiff kommen, müssen sich bei der Hafenbehörde melden, um ihre Reisedokumente kontrollieren und updaten zu lassen, doch viele Individuen schlüpfen von der Seeseite her unbemerkt in den Metroplex. Schmuggler und Schwarzhändler sind nur zu bereit, für den richtigen Preis Passagiere in die Stadt zu schmuggeln.

Innerhalb des Metroplex können Einheimische und Besucher sich mittels Luftverkehr, Auto, Fähre oder öffentlicher Verkehrsmittel fortbewegen.

Luftverkehr

Die meisten größeren Konzern- und Regierungsgebäude haben ihre eigenen Heliports, und die Stadt unterhält fünf Lufttaxidienste, die vom Sea-Tac oder den wichtigsten Konzernzentren zu den Hauptattraktionen der Stadt fliegen. Die Lufttaxis müssen ihre Flugpläne mit dem Sea-Tac-Tower abstimmen und werden von städtischem und Konzernradar überwacht. Verdächtige Abweichungen von angegebenen Flugrouten führen zunächst zu einer Warnung, dann zum Besuch eines bewaffneten Lone Star Patrouillen-Hubschraubers.

Auto

Seattle weist ein großes und gut instand gehaltenes Straßensystem auf, das fast komplett für Elektrofahrzeuge, die den größten Teil des Verkehrs ausmachen, vernetzt ist. Eine Fahrt quer durch den Metroplex dauert in der Regel etwa drei Stunden bei leichtem Verkehr, in den Hauptverkehrszeiten entsprechend länger.

In heruntergekommenen Gegenden wie den Barrens ist das Elektronetz oft beschädigt oder funktionsunfähig, und Straßeninstandhaltung gibt es so gut wie gar nicht. Die Einheimischen ziehen daher für den Individualverkehr Motorräder vor, die kleiner sind und leichter um Hindernisse zu manövrieren. Wer nachts in den Barrens oder auf den Hauptverkehrsstraßen Seattles unterwegs ist, muß sich auf eine Begegnung mit einer der zahlreichen Go-Gangs einstellen, die alle Leute terrorisieren, die durch den Straßenabschnitt, den sie als ihr Territorium ansehen, fahren. Gelegentlich kann ein angemessenes Bestechungsgeld eine Gang veranlassen, Sie passieren zu lassen; wenn das nicht reicht, werden schon handfestere Argumente oder ein schnelles Auto und gute Fahrkünste benötigt, um dem Ärger auszuweichen.

Fähre

Tagsüber verkehren zwanzig Fährboote des Seattle Ferry System entlang der Küste und zwischen der Stadt und den Inseln im Puget Sound. Vom Pier 66 in der Innenstadt von Seattle legen stündlich Fähren nach Tacoma und Everett ab. Manche Fähren können bis zu fünfzig Autos befördern; für Fußgänger gibt es zudem einige kleinere Passagierfähren oder die schnellen Hoverfähren.

Öffentliche Verkehrsmittel

Die Metro Transit Company ist für das öffentliche Verkehrsnetz in Seattle zuständig. Im gesamten Metroplex gibt es zahlreiche Buslinien, zudem verfügt Seattle über eine Einschienenbahn, deren Netz in den letzten hundert Jahren mehrfach modernisiert und ausgeweitet wurde. Die Einschienenbahn verläuft auf einer Hochbahntrasse und hat an wichtigen Knotenpunkten wie dem Seattle Center oder der Renraku-Arcologie-Haltestellen.

REGIERUNG

Der Seattle Metroplex ist in zehn Distrikte eingeteilt, die jeweils von einem Bürgermeister und einem Distriktrat verwaltet werden. Ein Gouverneur, dem ein 21köpfiges Kabinett zur Seite steht, ist für den gesamten Metroplex verantwortlich. Seattle hat zudem einen Kongreß, der von hundert gewählten Vertretern der Distrikte gebildet wird. Der Distrikt Fort Lewis steht unter der Jurisdiktion des UCAS-Militärs, und der Kommandeur der Metroplex-Garde hat traditionell den Posten des Distrikt-Bürgermeisters inne.

Der gegenwärtige Gouverneur Ivar Lindstrom hat dieses Amt inne seit dem kürzlichen Verschwinden von GouverneurIn Marylin Schultz bei der Selbstabschottung der Renraku-Arcologie. Er ist ein brillanter Medientaktiker und schürt gerne heftige Debatten zwischen den vielen konkurrierenden Interessengruppierungen der Stadt. Man erwartet, daß der dynamische und beliebte Lindstrom sein Amt auch noch in absehbarer Zeit innehaben wird, falls nicht seine Vorgängerin unerwartet wieder auftauchen sollte.

GESETZESHÜTER

Lone Star Security Systems ist der Hauptanbieter von Polizeidiensten im Metroplex, obwohl andere private Sicherheitsfirmen den Zahlungsfähigen qualitativ hochwertigere Dienste auf dem Sicherheitssektor anbieten können. Lone Star ist bekannt für seine Handlungsmaxime des „Erst schießen, dann fragen", erledigt den Polizeijob allerdings unter den meisten Umständen und in den meisten Stadtvierteln durchaus ordentlich. Slums wie die berüchtigten Redmond Barrens bekommen jedoch eher selten Star-Cops zu Gesicht, und dann auch nur hinter einer schweren Aufruhrbekämpfungspanzerung oder in einem waffenstarrenden Citymaster-Patrouillenfahrzeug. Der gerade überstandene Unterweltkrieg hat Lone Star bis an sein Limit gebracht, und die Gerüchte wollen nicht verstummen, daß Gouverneur Lindstrom sich Gedanken darüber macht, den Vertrag mit Lone Star aufzukündigen.

Viele andere Sicherheitsfirmen stehen schon in den Startlöchern, nur zu bereit, Lone Stars Platz einzunehmen – allen voran Knight Errant Security, ein Lieblingsprojekt des großen Damien Knight von Ares Macrotechnology. Knight Errant ist bereits für die Sicherheitsbelange einer ganzen Reihe von Konzerneinrichtungen in der Stadt verantwortlich und würde die Chance begrüßen, seinen Zuständigkeitsbereich auszuweiten. Das Personal von Knight Errant ist hervorragend ausgebildet und mit der besten Ausrüstung versorgt, die natürlich günstig von anderen Ares-Tochterfirmen wie Ares Arms zur Verfügung gestellt wird. Die

Knight Errant-Leute, die in ihren schwarzen Uniformen wirklich schneidig und elegant aussehen, gelten als Elite-Sicherheitskräfte, im Gegensatz zu den eher schäbigen „Schlägerbullen" von Lone Star.
In Seattle operieren mindestens zwanzig weitere private Sicherheitsdienste, von größeren Firmen wie Eagle Security oder Hard Corps, Inc. bis hin zu kleineren lokalen Gesellschaften wie Emerald City Security, Nightingale und Olympic Security. Die meisten dieser Firmen verdienen ihr Geld durch private Verträge mit kleineren Konzernen, die sich Lone Star oder Knight Errant nicht leisten können.
Im Zuge von Lone Stars Bemühungen, den Vertrag zu behalten, ist der Verantwortliche für Lone Star Seattle, **William Loudon**, dazu übergegangen, Shadowrunner anzuheuern, um mit Aktionen, die nicht so ganz dem legalen Anspruch seiner Organisation entsprechen, konzentriert gegen das organisierte Verbrechen vorzugehen. Kürzlich rief er die Shadowriders wieder ins Leben, eine aufverdeckte Operationen spezialisierte Abteilung von Lone Star Seattle, die sich der Schattenaktivitäten des Konzerns annehmen soll.

Seattles Metroplex-Garde
Als UCAS-Stadtstaat inmitten feindlichen Territoriums untersteht Seattle dem Schutz des UCAS-Militärs. Die Metroplex-Garde erledigt diesen Job im Rahmen ihrer Möglichkeiten, die jedoch durch die relativ geringe Zahl von nur drei Bataillonen und größtenteils antiquierte Ausrüstung stark begrenzt sind. Die Soldaten sind teils Vollzeitprofis, teils Teilzeitreservisten, mit Stabs- und Feldoffizieren, die von UCAS-Armeeoffizieren bis zu aus politischen Gründen Ernannten alles umfassen. Die Garde kann vom Gouverneur in Marsch gesetzt werden oder durch einen Exekutivbeschluß des Stadtrates, die Aktion muß jedoch vom Seattler Kongreß innerhalb von 48 Stunden ratifiziert werden.

KONZERNE
Seattle war schon immer ein beliebtes Spielfeld der Konzerne, und der aktuelle Konzernkonflikt hat nur noch mehr dazu beigetragen. Neben solchen alteingesessenen Megakonzernen wie Mitsuhama Computer Technologies und Renraku Corporation richten auch immer mehr aufstrebende Neu-Megas wie Wuxing und Cross Applied Technologies ihre Aufmerksamkeit auf den Metroplex. Großzügige Gaben aus dem Vermächtnis des verstorbenen Präsidenten Dunkelzahn, gepaart mit zahlreichen Überbleibseln aus den Wirren des Konzernkrieges, haben sich als fruchtbarer Boden für den Aufstieg unzähliger kleiner und mittelgroßer Konzerne erwiesen. Der Konkurrenzkampf zwischen den lokalen Gesellschaften und den Megakonzerngiganten ist hart und äußert sich oftmals in zwielichtigen Hinterzimmerdeals oder kriminellen Anschlägen gegen Rivalen – letztere häufig ausgeführt von Shadowrunnerteams, die nur sehr inoffiziell auf den Lohnlisten der Konzerne stehen.

Megakonzerne
Alle AAA-Megakonzerne sind auf irgendeine Weise in Seattle vertreten, sei es durch lediglich nominelle Niederlassungen oder durch modernste Forschungslabors und gigantische Industrieparks.
Ares Macrotechnology besitzt einige Schiffahrts- und Luftfrachtgesellschaften im Bereich von Seattle, und die Tochtergesellschaft Knight Errant Security Systems bietet Sicherheitsdienstleistungen für Organisationen und Konzerneinrichtungen im gesamten Metroplex an. Ares ist zudem der wichtigste Waffenlieferant für die WeaponsWorld™-Kette und hat lukrative Unterverträge mit der ortsansässigen Gesellschaft Federated Boeing. Das Seattler Hauptquartier des Konzerns verfügt über die allerneusten Sicherheits- und Verteidigungssysteme.

Aztechnology Corporation betrachtet seine Northwestern Division in Seattle als wichtigsten ökonomischen Brückenkopf in Nordamerika, da es dem Konzern in Kalifornien und Tir Tairngire gesetzlich untersagt ist, geschäftlich tätig zu sein. Die Aztechnology-Pyramide ist ein Wahrzeichen der Seattler Skyline und enthält Büros und Einrichtungen aller Hauptdivisionen von Aztechnology, darunter auch ein magisches Forschungslabor in den obersten Etagen. Mindestens ein Bataillon Aztlantruppen ist in Seattle stationiert, um die Pyramide und nicht näher spezifizierte „Konzerninteressen" zu schützen.
Cross Applied Technologies, ein relativer Neuling in der Seattler Konzernszene, begann 2056 mit dem Bau seiner Seattler Niederlassung. Der örtliche Zweig, Cross Advanced Electronics, produziert und vertreibt Elektronikhardware, unter anderem Computer, Simsinnspieler und -recorder. Vorsitzender der Division ist Nicholas Aurelius, Sohn von Leonard Aurelius, seines Zeichens ehemaliger Vorstandsvorsitzender von Ares Macrotechnology und eingeschworener Feind von Ares' Oberhoncho Damien Knight. Böses Blut zwischen den Familien Knight und Aurelius ist fast schon eine Garantie dafür, daß die Cross- und Ares-Interessen in Seattle in Zukunft aneinandergeraten werden, was wahrscheinlich einigen Shadowrunnern zu einem guten Einkommen verhelfen wird.
Sechs silberne und schwarze Wolkenkratzer an der Küste des Lake Washington bilden das nordamerikanische Hauptquartier von **Mitsuhama Computer Technologies**. Mitsuhama ist vor allem für hochkarätige High-Tech-Produkte bekannt und für seine engen Beziehungen zur Yakuza, obwohl letztere nie bewiesen werden konnten. Der Schaden, den sich die Konkurrenten Renraku und Fuchi im aktuellen Konzernkonflikt gegenseitig zugefügt haben, ist für Mitsuhama *die* Gelegenheit, auf den Gebieten Computer und Elektronik zum Marktführer zu werden, und diese Gelegenheit wird der Konzern sich kaum entgehen lassen.
Novatech Incorporated, die Reinkarnation des ehemaligen nordamerikanischen Zweiges des von uns gegangenen Fuchi Industrial Electronics, ist der neueste Megakonzern-Mitspieler auf der Seattler Bühne. Novatech hat Fuchis Platz in Seattle übernommen, und die Rücksichtslosigkeit und der Geschäftssinn des Besitzers Richard Villiers sollten den Konzern in der näheren Zukunft noch weiter nach vorne bringen. Novatech Seattle ist für den Konzern das Tor zur Pazifikküste und nach Asien, wo noch viel Geld gemacht werden kann. William Ager, Fuchis ehemaliger „Sonderressourcenverwalter", ist bei Novatech eingestiegen und soll gerüchteweise jede Menge Shadowrunner anheuern, um die Interessen des Konzerns in Seattle zu fördern.
Die altehrwürdige **Renraku Corporation** hat immer noch im Seattler Markt die Finger im Spiel, auch wenn der Konzern durch die Niederlagen im Konzernkrieg einerseits und die mysteriöse Selbstabschottung der Renraku-Arcologie, seines Kronjuwels, andererseits schwere Schläge einstecken mußte. Daß Renraku ein Drittel von Fuchi durch eine freundschaftliche Übernahme verschlucken konnte, rettete den Konzern davor, noch weiter die Konzern-Nahrungskette hinunterzurutschen, und man arbeitet daran, die Kontrolle über die Arcologie so schnell wie möglich wiederzuerlangen.
Saeder-Krupp Corporation, größter Megakonzern der Welt und Lieblingsspielzeug seines Besitzers, des Großen Drachen Lofwyr, hat direkt keine Niederlassung in Seattle. Allerdings gehören viele kleine lokale Fabriken und Firmen zu Tochterfirmen von Saeder-Krupp, und der Konzern unterhält einige Büros in der Stadt, die die Zentrale in Deutschland mit Informationen versorgen. Da Saeder-Krupp aus Tir Tairngire und Kalifornien verbannt wurde, ist Seattle der wichtigste „Horchposten" an der nordamerikanischen Pazifikküste.

Zwei Türme aus Stahl und verspiegeltem Glas beherbergen die Büros der Seattler Niederlassung von **Shiawase Corporation**, das im pazifischen Nordwesten in vielfältiger Weise seine Finger im Spiel hat. Shiawase engagiert sich stark in Seattle, von einem fusionskraftwerk in Redmond über Bauprojekte für die Metroplex-Regierung bis hin zu einer stark expandierenden Biotechnologie-Division. Heftige interne Kämpfe innerhalb Shiawases führen oft zu Shadowruns des einen Konzernteiles gegen einen anderen. Nachdem Shiawase kürzlich ein Drittel von Fuchi verschlingen konnte, drängt der Konzern mächtig auf den Cyberwaremarkt, und alle Projekte, an denen in Seattle gearbeitet wird, gelten als streng geheim.

Wuxing, Inc., ein Konzern aus Hongkong, der sich kürzlich in den Megakonzernstatus katapultierte, hat mittlerweile auch eine machtvolle Rolle in Seattle übernommen. Wuxing wird mehr und mehr aktiv in der Wirtschaft und Politik Seattles und drängt auf eine Handelsallianz zwischen dem Metroplex und pazifischen Anrainerstaaten wie Hongkong, Korea, Singapur, Rußland und anderen Gebieten unter nichtjapanischem Einfluß. Damit hat sich Wuxing nicht gerade beliebt gemacht bei seinen japanischen Mit-Megas, und viele von ihnen würden Wuxing gerne wieder abstürzen sehen. In der Zwischenzeit renoviert Wuxing das Seattler HQ und betreibt ein aggressives Einstellungsprogramm im Metroplex.

Yamatetsu Corporation, das seine einstige Rolle als Neuling unter den Megas mittlerweile an andere abgetreten hat, gerlet kürzlich ins Rampenlicht, als der Umzug des Konzern-Hauptquartiers von Japan in den russischen Hafen Wladiwostok bekanntgegeben wurde. Yamatetsu, das als einziger metamenschen-freundlicher Konzern unter den Japanischen Megakons bekannt ist, hat sich diesen Ruf schnell zunutze gemacht und blitzartig jede Menge Metamenschen in Seattle eingestelit. Der unvorhergesehene Auszug aus Japan hat tiefe Unzufriedenheit bei einigen der konservativeren Angestellten des Konzerns geschürt und damit zu Machtkämpfen innerhalb der Konzern-Infrastruktur geführt.

Lokale Konzerne

Seattles lokale Konzerne reichen von dem Luftfahrtriesen Federated Boeing, dem größten Arbeitgeber im Metroplex, bis zum vielschichtigen Brackhaven Investments, das dem ehemaligen UCAS-Präsidentschaftskandidaten Kenneth Brackhaven gehört, einem Erzkonservativen mit einem rassistisch angehauchten Anti-Meta-Tick. Andere wichtige Mitspieler auf der Seattler Bühne sind Global Technologies, Inc., ein kleiner High-Tech-Kon, der sich auf Simsinn und Talentsoft spezialisiert hat; MegaMedia, Seattles größter Simsinn-Produzent mit Verbindungen zu größeren Hollywoodstudios wie Amalgamated Studios und Virtual World-Disney; Microdeck Industries, ein Hersteller billiger Computer-Hardware und -Software, der einen lukrativen Lizenzdeal mit Mitsuhama gemacht hat; Pacific Rim Communications, das das Seattler LTG betreibt; Telestrian Industries, ein Konglomerat, dessen Besitzer in Tir Tairngire sitzen und das seine Finger in fast jedem brandaktuellen Technologiebereich hat; Universal Omnitech, Inhaber von Bioware-Patenten, die dem Kon jährlich mehr als eine Milliarde Nuyen einbringen; und Visionquest Entertainment, eine Simsinn-Produktionsgesellschaft, die dem Großdrachen Dunkelzahn bis zu seinem vorzeitigen Dahinscheiden gehörte.

SEATTLE IN DEN SCHATTEN

Wie jede andere Großstadt im *Shadowrun*-Universum hat auch Seattle seinen dunklen Bodensatz, wo die Leute am Rande der Gesellschaft leben, arbeiten und oft auch sterben. Von freiberuflichen Runnerteams über Gangs bis zu Gangstersyndikaten wimmelt es in der Seattler Unterwelt von Aktivitäten. Mit etwas Cleverness und Glück läßt es sich in diesem pulsierenden Gemisch aus Schmugglerhäfen, Spielhöllen, Bordellen und illegalen Deals hervorragend gedeihen; andere versuchen, einfach jeden Tag zu überleben, unbeachtet von den Syndikatsbossen oder den oftmals brutalen Gangs, die nach einem Kick suchen.

Die großangelegten Syndikate, die in Seattle operieren – die Mafia, Yakuza, Triaden und Seoulpa-Ringe–, erhalten die Schattenökonomie am Leben. Viele von ihnen setzen örtliche Gangs ein, um Schutzgelderpressung zu betreiben oder illegale Waren wie BTL-Chips in Umlauf zu bringen, was gelegentlich zu blutigen Bandenkriegen führt.

Die Mafia

La Familia hat eine lange Geschichte in Seattle, die mit der Kontrolle der Docks und der Gewerkschaften begann. Seither ist sie in nahezu jedes vorstellbare kriminelle Gewerbe expandiert und konnte ihre Machtposition trotz des ständigen Konflikts mit der Yakuza und gelegentlicher Machtkämpfe in den eigenen Reihen behaupten. Maurice Bigio ist der gegenwärtige Don von Seattle, und die Biglo-Familie hat die Mafia-Aktivitäten fast im gesamten Metroplex fest in den Händen. Sie verdient einen Großteil ihres Geldes durch Schmuggel und Schutzgelderpressung in den Tacoma-Docks und hat über Kredite ihre Finger in vielen der örtlichen Firmen. Andere wichtige Figuren in der Seattler Mafia sind Rowena O'Malley, Tochter des letzten Dons und Oberhaupt der Finnigan-Familie, und Vince „Numbers" Ciarniello, der listige alte Capo der Clarniello-Familie.

Die Yakuza

Die Yakuza begann mit ihren Operationen in Seattle um die Jahrhundertwende, als sie zusammen mit den erstarkenden japanischen Megakonzernen in die Stadt kam. Die Yakuza blieb einige Jahre lang mit diesen Konzernen verbunden, bis das Syndikat groß genug geworden war, um neue Yakuza-Clans in der Region zu gründen. Mit den Jahren wurde sie zum mächtigsten Syndikat im pazifischen Nordwesten, das sich häufig mit der Mafia anlegt und seine Betätigungsfelder ungeachtet einiger Säuberungsaktionen, die von ganz oben in Japan angeordnet wurden, ständig ausweitet. Hanzo Shotozumi, der ehrgeizige gegenwärtige Oyabun von Seattle, erklärte seine Organisation vor kurzem als unabhängig von der Japanischen Führung, was auf einen drohenden Schattenkrieg zwischen der Yakuza in Seattle und in der restlichen Welt hindeutet.

Die Triaden

Die chinesischen Syndikate, die als Triaden bekannt sind, sind die neuen Emporkömmlinge in der Seattler Unterwelt. Sie kontrollieren Hongkong und einen Großteil von China, haben jedoch Interessen in der ganzen Welt. Die Seattler Triaden – insbesondere der Gelbe Lotus, die Achtundachtziger und das Oktagon – stecken tief im Schmuggelgeschäft und dealen hauptsächlich mit Drogen, Chips, Waffen und ähnlichem. Ihre lukrativen Schmuggelaktivitäten haben sie zu einem starken Konkurrenten der Mafia und der Yakuza gemacht; Kämpfe zwischen Schmugglern, die verschiedenen Syndikaten angehören, sind mittlerweile fast an der Tagesordnung.

Die Triaden drängen seit kurzem mächtig auf den BTL-Markt, indem sie sogenannte Kong-Chips verkaufen, billige Hongkong-Kopien der teureren BTL-Chips, die Mafia und Yakuza vertreiben. Die Kong-Chips erobern allmählich die Märkte der anderen Syndikate, was diese verständlicherweise nicht gerade glücklich macht.

Die Seoulpa-Ringe

Seattle ist der Geburtsort der Seoulpa-Ringe, die in den 2040ern nach einer brutalen Säuberungsaktion der Yakuza an ihren koreanischen Mitgliedern entstanden. Die Ringe sind der unbekannte Faktor der Seattler Unterwelt; sie sind klein und gut organisiert und haben jeweils ihre eigenen Pläne und Ziele. Manchmal arbeiten sie zusammen; ein andermal trennen sie Welten. Viele haben Beziehungen zu kleineren örtlichen Gangs, die für sie alle Arten von illegalen Geschäften erledigen, von BTL-Dealen über Prostitution bis Erpressung. Die wichtigsten Ringe umfassen den Choson-Ring, den größten in Seattle; den Komun'go-Ring, der für seine umfangreiche Verwendung von Magie bekannt ist; und den Tartarus-Ring, der sich auf den Schmuggel von Körperteilen spezialisiert hat.

Wichtige Gangs

Zahlreiche Gangs verschiedenster Größenordnungen nennen Seattle ihr Zuhause, von denjenigen, die groß und zentralisiert genug sind, um schon als Mini-Syndikate zu gelten, bis hin zu den kleinen, aber brutalen Thrill-Gangs, die Seattles Highways terrorisieren. Zu den größten und mächtigsten Gangs in Seattle gehören die Ancients, die Cutters und die Merlyns.

Die Ancients sind eine rein elfische Go-Gang, die Splittergruppen in fast allen nordamerikanischen Großstädten hat. Sie kontrollieren die Schmuggelrouten zwischen Seattle und den Tir-Städten Salem und Portland und befassen sich daneben mit einigen kleineren Schutzgeld- und sonstigen Aktivitäten. Die Cutters, wieder im Aufwind, seit vor fünf Jahren der Seattler Zweig fast komplett ausgelöscht wurde, sind nach Konzernvorbild strukturiert und sehen sich selbst als Unternehmen. Gegenwärtig rekrutieren sie neue Mitglieder und hoffen, ihre einstige Zahl und Stärke wiederzuerlangen. Die Aktivitäten der Cutters reichen von Schmuggel und Erpressung über Drogen- und Chipverkauf bis hin zu Entführung und freiberuflicher Sicherheitsarbeit. Die Merlyns, Seattles größte und älteste Zaubergang, setzen ihre Magie fast ausschließlich im Dienste der Mafia ein.

MEDIZINISCHE VERSORGUNG

Vom unglücklichen Runner, der sich eine Bleivergiftung zugezogen hat, bis hin zum Straßensamurai, der sich die neuesten Cyberspielereien installieren lassen will, braucht jeder, der in den Schatten arbeitet, früher oder später die Dienste eines guten Arztes. Seattle weist über fünfzig Krankenhäuser und Kliniken auf, und wenn auch die meisten von ihnen den Nachweis einer gültigen SIN verlangen, bevor sie eine Behandlung einleiten, so gibt es doch in vielen dieser Häuser Ärzte, die durchaus bereit sind, für den richtigen Preis kurzzeitig die Regeln zu vergessen. Etliche Ärzte betreiben nebenbei sogenannte Schattenkliniken, um Patienten mit „speziellen Bedürfnissen" (und entsprechend dicken Credstäben) zu behandeln.

Auch DocWagon™, Seattles wichtigster Rettungsdienst, bietet medizinische Versorgung an. Die Firma ist vor allem für ihre schlagkräftigen und schwerbewaffneten Rettungsteams bekannt, die DocWagon™-Klienten aus gefährlichen Situationen wie Feuergefechten oder Straßenschlachten herausholen, sie betreibt jedoch auch einige Kliniken in mehreren Seattler Stadtvierteln.

Neben den Krankenhäusern bietet Seattle noch eine ganze Reihe legaler und illegaler Bodyshops an. Letztere sind längst nicht so pingelig, was ihre Kundschaft angeht, wie die ersteren und zählen daher eine ganze Reihe von Shadowrunnern zu ihren Patienten. Die Behandlung erfolgt jedoch auf eigene Gefahr. Einige Bodyshops und sogar manche angesehenere Kliniken und Krankenhäuser sollen gerüchteweise Körperteile an Organschmuggler verkaufen.

NACHRICHTENSENDER

Seattle ist immer für Schlagzeilen gut, und die örtlichen Nachrichtensender kämpfen verbissen um die besten Informationen. Für einen Nachrichtensender zu arbeiten oder ihm Informationen zu verkaufen, kann ein lukrativer Nebenjob für einen Runner sein, wenn auch manchmal ein bißchen riskant. Leute, die Geheimnisse zu verbergen haben, sind normalerweise nicht besonders scharf darauf, sie landesweit über das Trideo verbreiten zu lassen, und greifen oft zu extremen Maßnahmen, um ihre Geheimnisse Geheimnisse bleiben zu lassen.

Independent Information Network (IIN)

IIN ist eine weltweite Organisation, deren Reporter und Schnüffler ihr Material an Nachrichtensender auf dem gesamten Globus verkaufen. Die IIN-Reporter werden in ihrem Ruf, die besten Drecksucher zu sein, nur von den NewsNet-Schnüfflern übertroffen. IIN ist ausschließlich im Besitz von Metamenschen, was sich für die Organisation im Umgang mit Informationsquellen an solchen Orten wie der Ork-Unterwelt, der elfischen Enklave Tarislar oder Seatties Elfendistrikt vorteilhaft auswirkt. IIN und seine Mitarbeiter erhielten bereits zahlreiche Morddrohungen seitens militanter menschlicher Rassistengruppen.

Als Runner kann man gelegentlich gutes Geld verdienen, wenn man IIN-Schnüffler bei der Suche nach Hinweisen und Fakten für eine Story unterstützt. Ein guter Decker findet immer Arbeit, bei der Konzernsysteme oder Regierungshosts ausspioniert werden müssen. Die Chefredakteurin soll angeblich über einen Schmiergeldfonds verfügen, mit dem sie Runner anheuert, um

Gruppierungen, die sich mit dem IIN anlegen, eine Lektion zu erteilen. IIN ist auch immer eine fruchtbare Quelle wertvoller Paydata; in Arbeit befindliche Reportagen, Dateien mit sensiblen Fakten, belastende Trideoaufnahmen und ähnliches können dem richtigen Kunden eine Menge Geld wert sein, vor allem, wenn alle existierenden Kopien auf mysteriöse Weise verschwinden.

NewsNet
NewsNet ist das größte unabhängige Nachrichtennetzwerk der Welt. Es wird von keinem der Megakonzerne besessen oder kontrolliert und ist bekannt dafür, jeden aufs Korn zu nehmen. NewsNet-Schnüffler sind Meister in der altehrwürdigen Kunst der Sensationsmache und des Enthüllungsjournalismus. Sie sollen sehr gut für Hinweise auf heiße Stories zahlen, vor allem für pikante Konzerninterna. Als Runner sollte man sich jedoch sorgfältig überlegen, was man verkauft. NewsNet gibt seine Quellen nicht preis, aber die Megakonzerne betreiben oft bemerkenswerten Aufwand, um Leute, die zuviel reden, aufzuspüren und zum Schweigen zu bringen.

KSAF
Allem Anschein nach ist KSAF nur ein kleiner unabhängiger lokaler Trideosender. Die KSAF-Mitarbeiter scheinen jedoch einen unglaublichen Riecher zu haben und schaffen es immer wieder, wichtige Ereignisse des einundzwanzigsten Jahrhunderts live einzufangen. Bis heute weiß niemand, wie sie wissen können, welche Ereignisse es wert sind, von ihren Kameras eingefangen und über den Metroplex und ganz Nordamerika ausgestrahlt zu werden.

Trideopiraten
In Seattle hat es keinen Mangel an Leuten mit einer Trideokamera und dem Verlangen, den Massen „die Wahrheit" zu bringen, was auch immer ihre Version davon sein mag. Viele dieser Trideopiraten verfolgen ein persönliches Anliegen, während andere nur am Geld interessiert sind und Pay-per-View-Übertragungen illegaler Sendungen wie der Todesshows aus Aztlan arrangieren.

STAMMESLÄNDER UND ANDERE GEGENDEN

Seattle ist umgeben von fremden Nationen, deren Einstellung gegenüber dem Metroplex von widerwilliger Duldung bis zu brodelnder Feindseligkeit reicht. Seattles Nachbarn umfassen unter anderem den Salish-Shidhe Council, die von den Native American Nations abgespaltene Nation Tsimshian und die Elfennation Tir Tairngire.

DER SALISH-SHIDHE COUNCIL
Der Salish-Shidhe Council (SSC) umfaßt den größten Teil der ehemaligen Bundesstaaten Washington und Idaho sowie einen großen Brocken von dem, was einst British Columbia war, inklusive Vancouver. Zum Glück für Seattle steht der SSC dem Metroplex und den UCAS eher gleichgültig als feindselig gegenüber. Solange Seattle seine Probleme innerhalb seiner eigenen Grenzen halten kann, läßt der SSC den Plex in Ruhe. Als Hauptenergieversorger Seattles hat der SSC ein wichtiges Druckmittel gegen den Metroplex in der Hand; sollte der SSC-Konzern Gaeatronics Corporation jemals seine Unterstützung der Seattler Infrastruktur zurückziehen, würde das der Stadt einen schweren Schlag verpassen.
Der Salish-Shidhe Council setzt sich aus mehreren größeren Stämmen zusammen, von denen zwei überwiegend metamenschlich sind. Die einzelnen Stämme kontrollieren jeweils ihre eigenen Regionen innerhalb des Staates und werden von Stammeshäuptlingen angeführt. Jeder Stamm entsendet einen Vertreter in den Rat des SSC, der die Politik der Gesamtnation bestimmt.
Es folgen Beschreibungen der wichtigsten Stämme im Salish-Shidhe Council.

SALISH
Dominierende Rasse: Menschen
Territorium: Der größte Teil der Region südlich und westlich vom Puget Sound
Häuptling: Harold Gray Bear
Oberster Schamane: Leaping Salmon
Wichtigste Wirtschaftszweige: Energieerzeugung, Fischfang und Tourismus
Die Salish, die Gründer und Besitzer von Gaeatronics Corporation, sind der technisch am höchsten entwickelte der SSC-Stämme. Gaeatronics gehört das Fusionskraftwerk, das einen Großteil der Seattler Energieversorgung übernimmt, sowie Solar- und Windkraftwerke im gesamten SSC-Gebiet und geothermische Energiequellen entlang der Cascade-Vulkane. Das ökonomische, politische und technologische Know-how der Salish führte dazu, daß sie den Council dominieren, was andere Stämme wie die Makah oder die etwas weniger wohlhabenden Cascade-Orks nicht ganz so gerne sehen. Im allgemeinen werden die Salish jedoch von ihren Nachbarn respektiert.

SINSEARACH
Dominierende Rasse: Elfen
Territorium: Südwestlich von Seattle, inklusive Mount Rainier
Häuptling: Gillian Morningsong, Kojotenschamanin
Oberster Magier: Ryan Highbrow
Wichtigste Wirtschaftszweige: Natürliche Waldprodukte, Kunstgewerbe, Tourismus und Haustierzucht
Der Sinsearach-Stamm besteht hauptsächlich aus Elfen, die sich für eine Aufnahme in die NAN bewarben, nachdem der Souveräne Stammesrat öffentlich alle Metamenschen in den Stammesländern willkommen geheißen hatte. Viele der ursprünglichen Stammesmitglieder waren „Pinkskins", Elfen nichtindianischer Abstammung, die sich für den Lebensstil der Stämme entschieden hatten. Im Laufe der Zeit kam es zu einer Spaltung zwischen Elfen, die in den NAN bleiben wollten, und solchen, die fürchteten, daß der SSC Metamenschen benachteiligen. Schließlich spaltete sich der Stamm in die Sinsearach und die Cénesté, die „verlassenen" Elfen. Die Cénesté lösten alle Verbindungen mit dem Salish-Shidhe Council und luden andere Elfen ein, in ihre Nation zu immigrieren, als sie 2035 Tir Tairngire gründeten. Die Beziehungen zwischen den beiden Staaten sind kühl, auch wenn es Gruppen unter den Sinsearach geben soll, die enge Verbindungen zu ihren Cousins in Tir Tairngire unterhalten.
Die Sinsearach sind sehr umweltbewußt und versuchen, mit ihrer Technologie so wenig in die Natur einzugreifen wie möglich. Sie leben von biologischer Land- und Forstwirtschaft, traditionellem Kunstgewerbe und Tourismus in den Cascade Mountains.

MAKAH
Dominierende Rasse: Menschen
Territorium: Nordwesten der Olympic-Halbinsel
Häuptling: George Lodgepole
Oberster Schamane: Black Otter
Wichtigster Wirtschaftszweig: Forstwirtschaft
Die Makah kontrollieren die Nordspitze der Olympic-Halbinsel, wo es fruchtbare Wälder gibt und die ehemaligen US-Marinebasen, die noch vom SSC genutzt werden. Die Makah kontrollieren zudem einen Stützpunkt mit Trident-U-Booten und eini-

ge weitere Einrichtungen der ehemaligen US-Marine, was sie zu einem wichtigen Faktor im Verteidigungsnetz des SSC und der Halbinsel macht.
Die Makah leben hauptsächlich von der Holzindustrie. Der Stamm schifft Schlagholz, Papier und andere Holzprodukte nach Seattle und Vancouver aus, von wo aus sie in den gesamten Pazifikraum geliefert werden.

CASCADE CROW
Dominierende Rasse: Menschen
Territorium: Der größte Teil des Gebietes östlich von Seattle bis hin zu den Cascade Mountains
Häuptling: Frederick Eye-Like-Eagle
Oberster Schamane: Red Buffalo Woman
Wichtigste Wirtschaftszweige: Viehzucht (Pferde und Rinder), Landwirtschaft, Schiffahrt
Die Cascade Crow fordern eine Rückkehr zu den traditionellen Lebensweisen der Indianer und die Vertreibung aller „Fremden" aus den Ländern des Nordwestens, auch aus Seattle. Zum Glück für den Metroplex sind die Vorschläge des Stammes, Seattle zu übernehmen, bislang im Council immer abgelehnt worden, der nicht daran interessiert ist, den Vertrag von Denver zu verletzen, während dringendere interne Probleme einer Lösung harren.
Die Cascade Crow kontrollieren Vancouver, die größte Hafenstadt des SSC. Der Seattle Metroplex ist Vancouvers Hauptkonkurrent; eine Kontrolle über beide Städte würde dem Stamm die gesamte Schiffahrt der Region in die Hände geben. Die Salish und die Makah sind dagegen, da sie eine gesunde Konkurrenz und eine andere Ausfuhrmöglichkeit für ihre Waren vorziehen. Die Rivalitäten dieser beiden Interessensgruppen werden oft in den Schatten Seattles ausgetragen, wo die Cascade Crow manchmal versuchen, die Seattler Schiffahrt zu sabotieren, während die anderen Stämme genau das zu verhindern suchen.

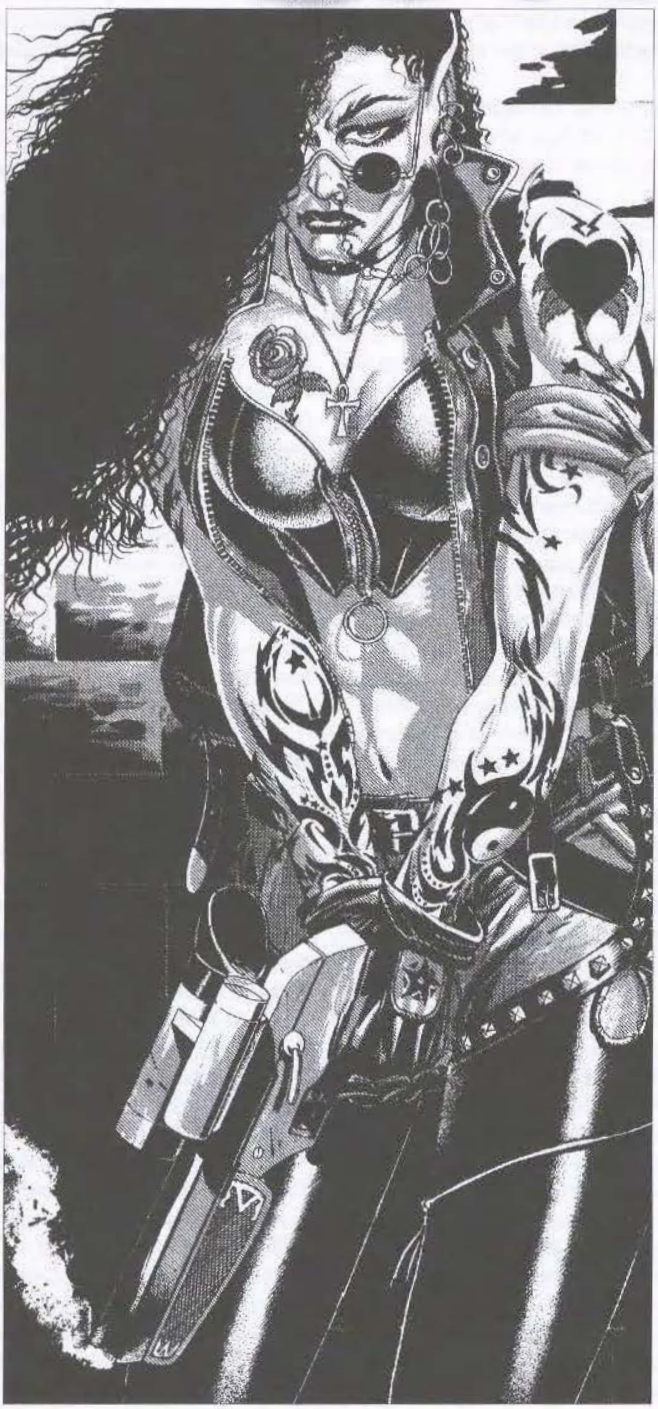
CASCADE-ORKS
Dominierende Rasse: Orks
Territorium: Kleines Gebiet in den Cascades direkt nördlich der Ostverbindung nach Seattle
Häuptling: Pawl Shaggy Mountain (Troll)
Oberster Schamane: Skink (Ork)
Wichtigste Wirtschaftszweige: Schafzucht, Bergbau und Schmuggel
Der Stamm der Cascade-Orks besteht größtenteils aus Orks, Trollen und einigen Zwergen und Menschen von den Cascade Crow. Der Stamm verselbständigte sich bald nach der Gründung der NAN und steckte sich in den Bergen sein eigenes Territorium ab, wo die Stammesmitglieder Vieh züchten und Bergbau betreiben. Die Cascade-Orks sind weniger sensibel hinsichtlich der „Heiligen Erde" und betreiben einige Bergwerke, die deutlich hinter dem sonstigen Umweltstandard des SSC zurückfallen. Nebenbei verdient der Stamm noch etwas Geld mit dem Verkauf maschinell hergestellter „Handwerks"arbeiten.
Ein guter Teil des Wohlstandes dieses kleinen Stammes entstammt der Unterstützung von Schmugglern, die auf ihrem Weg von und nach Seattle durch die Cascades kommen. Das Territorium der Cascade-Orks gilt als Wegstation der T-Bird-Schmuggler, die ihre Fracht von Seattle nach Denver und weiter nach Süden und Osten bringen. Die anderen Stämme haben beschlossen, zu diesen Aktivitäten beide Augen zuzudrücken, da die geschmuggelten Waren hauptsächlich nach Seattle gehen und nicht in die Stammesländer.
Beziehungen zu den Cascade-Orks können sich als hilfreich erweisen, wenn man eine diskrete Transportmöglichkeit von und nach Seattle sucht. Manche Schmuggler befördern für den richtigen Preis auch Passagiere, und die Cascade-Orks wissen meistens, wen man da ansprechen muß.

VANCOUVER
Vancouver liegt an der Mündung des Frasier River in den Pazifik und ist für den Salish-Shidhe Council das „Tor zum Fernen Osten" und der wichtigste Seehafen des Landes. Hier werden tonnenweise Waren vor allem aus Kalifornien, Japan und Hongkong umgeschlagen und Holz, Fisch, Öl und Nahrungsmittel in Städte der gesamten Pazifikregion ausgeführt. Die Cascade Crow sorgen dafür, daß Vancouver sauber, sicher und schön bleibt, ein Paradebeispiel moderner indianischer Zivilisation.
Unter der glänzenden Oberfläche gibt es jedoch auch in Vancouver Schatten. Die Konzerninteressen in der Stadt engagieren sich in vielfältigen Schattenaktivitäten, immer bemüht, ihren Konkurrenten in Vancouvers lukrativer Schiffahrtsindustrie – auch ein beliebtes Betätigungsfeld der kriminellen Syndikate – einen Schritt voraus zu sein. Die Triaden sind in Vancouver besonders umtriebig und haben ihre Finger in den meisten Schiffsladungen, die aus Hongkong kommen. Die Stadt ist zudem der letzte nordamerikanische Haltepunkt auf dem profitablen Schmuggelweg von Seattle über die Alaskaroute nach Sibirien, Rußland und Wladiwostok, durch Tsimshian und den Athabaskan Council. Nach Vancouver werden außerdem viele illegale Güter eingeführt, die dann auf den Weg nach Seattle gehen.

DIE CASCADES
Die Cascade Mountains durchschneiden das SSC-Territorium und beschreiben einen Bogen an Seattle vorbei durch die Sinsearach-Länder bis nach Tir Tairngire hinein. Dank ihrer atemberaubenden Schönheit sind die Cascades eine bedeutsame Einkommensquelle für die NAN, da sie viele Urlauber, Camper und Tagesausflügler anziehen. Für das etwas schattigere Volk stellen die Cascades eine wichtige Schmuggelroute von und nach Seattle für schwerbeladene T-Birds voller illegaler Waren dar.
Die Salish-Shidhe und die Elfen von Tir Tairngire sehen in den Cascades eine wichtige spirituelle und magische Lokalität, vor allem die immer noch aktiven Vulkane, die der Große Geistertanz wieder zum Leben erweckte. Viele Schamanen haben Medizinhütten und rituelle Orte in diesen Bergen. Zudem beheimaten die Cascades zahlreiche Arten Erwachter Pflanzen und Tiere sowie mächtige Feuergeister.

TSIMSHIAN
Tsimshian spaltete sich 2037 von den Native American Nations ab und wird seit seiner Unabhängigkeit von einer standhaft konservativen, anti-angelsächsischen Regierung geführt. Großhäuptling Deborah Jim regiert das Land seit über zwanzig Jahren.
Tsimshians Bevölkerung besteht komplett aus Indianern, hauptsächlich Angehörigen der Stämme Tsimshian und Tlingit. Eine kleine Minderheit gehört den Haida und Kwakiutl an, die von der Mehrheit als Bürger zweiter Klasse behandelt werden. Diese systematische Unterdrückung hat zur Bildung militanter Gruppen wie der Haida National Front und der Long House Brotherhood geführt, die ihre Ziele mit terroristischen Mitteln durchzusetzen versuchen.
Tsimshians Gesetze sind recht hart, und die meisten Verbrechen werden mit Sklaverei bestraft (oder „Zwangsdienerschaft", wie die Tsimshians es gerne nennen). Die Polizei ist paramilitärisch ausgebildet und verwendet häufig militärische Waffen und Ausrüstung.
Tsimshian verdient sein Geld durch Holzfällerei und Bergbau. Anders als die meisten Stammesländer schert sich Tsimshian nicht sehr um Umweltschutz: Kahlschlag und Raubbau sind an der Tagesordnung. Der größte inoffizielle Wirtschaftszweig in

Tsimshian ist der Schmuggel; durch die Nation verläuft die wichtige Schmuggelroute von Seattle nach Alaska und von dort weiter über die Beringstraße nach Rußland und Sibirien. Regelmäßige T-Bird-Runs bringen begehrte Waren aus Seattle und den Gegenden südlich davon auf den profitablen Schwarzmarkt in Wladiwostok, von wo aus sie über ganz Asien verteilt werden. Gerüchteweise sollen eine ganze Reihe von Regierungsangehörigen in Tsimshian ganz gut davon leben können, daß sie zur rechten Zeit woanders hinschauen.



TIR TAIRNGIRE

Tir Tairngire, was in der Elfensprache Sperethiel soviel wie „Land der Verheißung" bedeutet, umfaßt den größten Teil des ehemaligen Bundesstaates Oregon sowie Teile von Washington und Kalifornien. Obwohl die ursprüngliche Bevölkerung Tir Tairngires den Stämmen des pazifischen Nordwestens entstammte, wanderten später sehr viele Elfen und etwas weniger Angehörige anderer Metarassen in das neue „gelobte Land" ein, als es Metamenschen aller Nationen einen sicheren Zufluchtsort versprach. Der gewaltige Zustrom von Metamenschen stärkte die Behauptung, daß Tir Tairngire ein Land der Magie sei. Der Erste Prinz Lugh Surehand regiert Tir Tairngire mit der Unterstützung des Rates der Prinzen. In diesem Rat gibt es fünfzehn Sitze, die größtenteils von Elfen eingenommen werden, wobei der Großdrache Lofwyr ebenfalls einen Sitz innehat. Tir Tairngires Grenzen sind praktisch geschlossen; die strengen Einwanderungsgesetze werden strikt eingehalten, und die selten ausgestellten Besuchervisa gehen meistens an Elfen. Die Grenzen des Landes werden gut geschützt durch modernste Technologie, mächtige Magie und (wenn man den Gerüchten Glauben schenken darf) alle Sorten paranormaler Kreaturen. Nur wenigen gelingt es, die Grenzen illegal zu überqueren. Wer dabei erwischt wird, bekommt eine gedächtnislöschende Droge verpaßt und wird außerhalb der Landesgrenze ausgesetzt. Seit der Ermordung von Präsident Dunkelzahn 2057 sind die Grenzen sogar noch dichter.

Die Elfennation unterhält enge Handelsbeziehungen zum Seattle Metroplex. 2050 unterzeichnete die Gouverneurin von Seattle ein Handelsabkommen mit dem Rat der Prinzen, das Seattle zum zentralen Umschlagplatz für Waren aus Tir Tairngire machte, die von dort aus in die UCAS und den Rest der Welt gehen. 2054 unterzeichnete der Rat der Prinzen ein Abkommen, das Seattle auch noch zur wichtigsten Importquelle des Landes machte. In der Praxis erlauben diese Abkommen der Elfennation, Jeden nicht landeseigenen Handelsverkehr von und nach Tir Tairngire zu eliminieren und einen nicht geringen Teil der Seattler Ökonomie zu kontrollieren. Auch wenn sich mancher Sorgen über eine regelrechte Übernahme Seattles durch Tir Tairngire macht, so stellt Seattle eine wunderbare Pufferzone zwischen der Elfennation und der restlichen Welt dar und zudem einen Ort, an den Tir Tairngire seine unerwünschten Landsleute verbannen kann.

Portland

Die Lage Portlands beschert der Stadt eine einzigartige Position innerhalb Tir Tairngires. Die Stadt liegt an der Grenze zu den Native American Nations und ist vom Rest des Landes durch die Portland-Mauer getrennt. Portland ist der einzige Ort, den Besucher von Tir Tairngire betreten können, ohne sich der mißtrauischen Musterung der Einwanderungsbehörde unterziehen zu müssen. Daher ist Portland für Tir Tairngire das Tor zur Welt.

Die Stadt steht unter einem modifizierten Kriegsrecht und wird von einem Militärtribunal und dem Rat der Prinzen regiert. Die Polizei kann sich über militärische Ausrüstung und Ausbildung freuen, und die zehn Meter hohe Portland-Mauer ist durch die neueste Sicherheitstechnologie geschützt. Der schwer bewachte Königshügel, wo die Prinzen von Tir Tairngire leben und wirken, liegt direkt außerhalb der Mauer und ist mit der Stadt durch das Sunset Gate verbunden.

Portlands Schatten sind tief und dunkel. Runner, die sich dort ihren Lebensunterhalt verdienen wollen, müssen ihren Job allerdings gut genug beherrschen, um den Verteidigungstruppen von Tir Tairngire und der örtlichen Polizei aus dem Weg zu gehen, die beide wesentlich paranoider und gewalttätiger sind als sogar Seattles berüchtigte Lone Star-Bullen. In den Schatten Seattles wird man jedoch auch viele Jobs finden, die mit Tir Tairngire zu tun haben. Die Elfennation hat vielfältige Interessen in Seattle, legale und weniger legale, und kennt viele Möglichkeiten, Leute und Waren hinein- und herauszuschmuggeln.

ANMERKUNG DES ENTWICKLERS

In neun Jahren ändert sich vieles.
Im Jahre 1989 stellte FASA der Welt *Shadowrun* vor. Die Verschmelzung der beiden völlig unterschiedlichen Genres Fantasy und Cyberpunk (bzw. einer in der nahen Zukunft angesiedelten verzerrten Utopie) war ein mutiger Schritt in unserer Branche. Die Welt der Fantasy wird von Elfen und Drachen bewohnt; sie ist von Magie durchdrungen und konzentriert sich auf den Konflikt zwischen Gut und Böse. Die Welt des Cyberpunk ist finster und voller Schatten; Waffen, Maschinen, mentale Manipulation und gewaltige repressive Mächte warten darauf, einem die Seele zu rauben. In einer Welt, die von Megakonzernen überschattet und von Regierungen reglementiert ist, existiert das Gute nicht mehr – nur noch Schattierungen aus Grau und Böse. Trotz der dramatischen Unterschiede zwischen diesen beiden Welten war das damalige Kreativteam von FASA und besonders Jordan Weisman davon überzeugt, diese Gegensätze in einer spannenden neuen Welt vereinen zu können. Während einer weiteren Aufwallung kreativer Genialität entschieden sie, als Bühne keine fiktive Welt zu erschaffen. Statt dessen entschieden sie sich dafür, als Ort des Geschehens unsere Erde zu verwenden – mit ihrem historischen Hintergrund, all ihren Ängsten und Trends. Das Resultat dieser Idee ist ein fiktiver Hintergrund, der Science Fiction und Fantasy miteinander verbindet, um eine einzigartige Welt zu erschaffen, die keines von beidem und zugleich beides ist.
Ach ja, ein Spiel haben sie auch erschaffen.
Und nun gibt es die dritte Version dieses Spiels. Die Welt ist die gleiche. Der Unterschied liegt in dem Stil und der Präsentation – oh, und in einigen Fällen haben sich auch die Regeln verändert.
Warum sollte man irgend etwas ändern? Die Antwort ist einfach: Wir mußten.
Vor neun Jahren war die größte Konkurrenz für ein Rollenspiel ein anderes neues Rollenspiel. Heute kommt die Konkurrenz aus allen Bereichen – Satellitenschüsseln, Internet, Computerspielen und interaktiven Gameshows. Etwas, was vor neun Jahren entwickelt wurde, um mit anderen Rollenspielen in Konkurrenz zu treten, hat nicht wirklich eine Chance, gegen diese Neuerungen zu bestehen.
Also änderten wir alles, was wir ändern konnten.
Neue Aufmachung, neuer Stil, neue Ideen und neue Perspektiven. Das hört sich wie eine schlechte Werbekampagne an. Und das wäre es auch, wenn wir es nicht so verdammt ernst meinen würden. Neun Jahre sind eine lange Zeit. Mittlerweile schreiben wir das Jahr 1998; das Spiel, das in der nahen Zukunft spielt, in der die Menschheit auf Magie und Technik trifft, sieht aus, fühlt sich an und spielt sich wie ein Spiel aus der Vergangenheit. Also brachten wir das Spiel auf Vordermann; und dabei folgten wir zwei Leitsätzen. Erstens ist die Welt von *Shadowrun* mächtig, kreativ und lebendig – das war von Anfang an so und soll auch so bleiben. Zweitens ist die Aufmachung des Regelbuches altmodisch und verleitet die Leute nicht mehr dazu, sich für *Shadowrun* zu entscheiden – das muß geändert werden!

Zwei Jahre lang stand ich mit *Shadowrun* auf und ging mit *Shadowrun* ins Bett, und noch immer konnte ich manche Regeln nicht finden. Und wenn schon unsere treuen Fans von dem Hauptregelwerk des Spieles frustriert sind (eine Beschwerde, die mir jedesmal zu Ohren kam, wenn ich im Internet, auf Rollenspieltreffen oder in Rollenspielläden war), kann man keine neuen Spieler gewinnen. Wir waren also eindeutig dazu gezwungen, die Strukturierung und die Aufmachung des Spiels zu überdenken. Neben anderen Zielen, die wir uns gesteckt hatten, wollten wir vor allem mehr Beispiele verwenden, ein nützliches Kapitel über die Spielkonzepte entwickeln, zusammengehörende Informationen übersichtlich präsentieren und das Kapitel mit der Ausrüstung so umgestalten, daß es den Spielern alle notwendigen Informationen auf einen Blick bietet. Das hört sich zwar einfach an, war aber in Wirklichkeit harte Arbeit!
Während der neun Jahre, die das Spiel nun bereits auf dem Markt ist, haben wir mehrere Regelbücher herausgebracht, um die Regeln zu korrigieren, anzupassen und deutlicher darzustellen. In einigen Fällen haben wir auch Regeln entwickelt, die es vorher nicht gab, die aber dringend notwendig waren. Die Bücher erfüllten zwar ihren Zweck, doch auf die lange Sicht stießen wir stets auf das gleiche Problem: Wenn man das Hauptregelwerk zur Hand nahm, hatte man nicht die Regeln vor sich, die man zum Spielen von *Shadowrun* benötigt. Die Matrix-Regeln waren in einem Buch und die Regeln für Rigger und Drohnen in einem anderen. Die Magie war in einem dritten Buch, und andere Regeln wurden in einem vierten Buch genauer dargestellt. Vor Jahren hat es die Leute vielleicht nicht gestört, mehrere Bücher zu kaufen, um das komplette Spiel zu haben. Erzählt man heute einem Rollenspieler, daß er vier oder fünf Bücher kaufen muß, um gerade mal die wichtigsten Regeln eines Spiels zu haben, kann man genausogut einpacken und nach Hause gehen.
SR3 sollte eine Fibel für Shadowrunner werden. Zu diesem Zweck mußten wir die Regeln von einer neuen Perspektive aus betrachten und einen neuen Stil wählen. Wir mußten den Spielern zeigen, wie man *Shadowrun* spielen sollte, wie man Charaktere erschafft und Fertigkeiten einsetzt. Ihnen, den Spielern, wollten wir erklären, was ein Shadowrun ist und wie er funktioniert. *Es ist Ihr Spiel*, und wir mußten einen Weg finden, Ihnen dies zu vermitteln. Wir meinen: Je mehr wir uns an *Sie* wenden, je besser wir *Ihnen* die Handhabung der Regeln vermitteln, desto mehr Spaß werden *Sie* haben und desto mehr Zeit werden Sie *Shadowrun* widmen. Und wie Sie sicherlich bereits ahnen, war dies eine äußerst schwierige Aufgabe.
Und schließlich brauchten wir auch noch eine Aufmachung. Das FASA-Team für Artwork und graphische Gestaltung hatte die Aufgabe, das Erscheinungsbild neu zu gestalten – und damit auch das Gefühl, das dieses Buch für die Welt von *Shadowrun* vermittelt.
Nachdem nun alles gesagt ist, stellt sich schließlich die Frage: Haben wir jetzt ein besseres Produkt? Ich kann voller Überzeugung sagen: „JA!" Die Aufmachung und der Stil des Buches verleiht *Shadowrun* ein aufregendes neues Erscheinungsbild und illustriert zugleich graphisch, was ein Shadowrun ist, wie ein Shadowrun abläuft und in welcher Welt er stattfindet. Die Regeln enthalten Beispiele, die sich darauf konzentrieren, wer die Charaktere innerhalb der Welt sind, was sie machen können und wie sie es machen können. Selbst die neuen Regeln, die wir hinzugefügt haben, machen das Spiel verständlicher und leichter. Die Magie funktioniert nun nach den gleichen Spielmechanismen wie der Rest des Spiels. Die Regeln für Fertigkeiten wurden vereinfacht und bieten nun Beispiele für die Verwendung des Fertigkeitenschemas sowie mehr Möglichkeiten. Die Initiativeregeln wurden überarbeitet, damit nun jedes Mitglied eines Teams so früh wie möglich am Kampf teilnehmen kann.

Neun Jahre sind eine lange Zeit, und doch sind wir überzeugt, daß wir *Shadowrun* mit diesem Werk für die nächsten neun Jahre auf den richtigen Weg gebracht haben.
Wir sehen uns 2007!

Viel Spaß! Zockt *Shadowrun*!

Mike Mulvihill

Spieler, die bereits mit den Quellenbüchern und dem Spielsystem von Shadowrun vertraut sind, können Ihre Charaktere und bislang veröffentlichtes Quellenmaterial mit Hilfe der folgenden Richtlinien an die neuen Regeln des Werkes Shadowrun, Third Edition (Shadowrun, Version 3.01D oder im folgenden auch kurz: SR3) anpassen. Der erste Teil des folgenden Kapitels beschäftigt sich mit der Umwandlung von SR2-Charakteren in SR3-Charaktere. In dem zweiten Abschnitt dieses Kapitels werden Änderungen einiger Regeln aus Quellenbüchern behandelt, die mit dem Erscheinen von SR3 in Kraft treten.
Eine ausführliche Zusammenfassung aller Änderungen wird auf der Internetseite von FASA veröffentlicht werden. Die Adresse lautet http://www.FASA.com .

CHARAKTERUMWANDLUNG

SR2-Spielercharaktere (und Nichtspielercharaktere) müssen einigen kleinen Veränderungen unterzogen werden, um voll kompatibel zu SR3 zu sein. Anstatt SR2-Charaktere völlig neu zu entwickeln, empfehlen wir den Spielern und Spielleitern, entsprechend den nachstehenden Richtlinien ein paar einfache Änderungen an ihren Charakteren vorzunehmen. Dadurch erhält man zwar eher eine ungefähre Annäherung an den ursprünglichen Charakter als eine genaue Kopie, doch wir sind der Ansicht, daß eine Umwandlung einfacher ist als die vollständige Erschaffung eines Charakters, und zudem ausreichend präzise, um den Spielbedürfnissen gerecht zu werden.

Fertigkeiten

Um die Fertigkeiten eines Charakters den SR3-Regeln anzupassen, vergleichen Sie zunächst dessen Fertigkeiten mit den Fertigkeiten, die in dem Kapitel Fertigkeiten (S. 81) erläutert werden. In dem meisten Fällen entsprechen die neuen Fertigkeiten exakt den alten. In diesem Fall ändert sich nichts an der Fertigkeitsstufe.
Falls die SR2-Fertigkeit eine Konzentration hat, überprüfen Sie anhand der SR3-Fertigkeitenliste, ob eine entsprechende oder ähnliche Spezialisierung existiert. Falls eine der alten Konzentration entsprechende Spezialisierung vorhanden ist, benennen Sie die Konzentration einfach in die Spezialisierung um, alles andere bleibt wie es war. Gibt es keine ähnliche geartete Spezialisierung, wählen Sie einfach eine neue Spezialisierung für die entsprechende Grundfertigkeit aus, die dann die gleiche Stufe hat wie die alte Konzentration. Ein Beispiel: Heimlichkeit 4 (Urban 6) könnte in Heimlichkeit 4 (Schleichen 6) umgewandelt werden.
Falls der SR2-Charakter für eine Fertigkeit sowohl eine Spezialisierung als auch eine Konzentration hatte, vergleichen Sie die Fertigkeit, die Konzentration und die Spezialisierung mit der SR3-Fertigkeitenliste und suchen sich eine entsprechende Grundfertigkeit aus. Als Spezialisierung der SR3-Fertigkeit nehmen Sie entweder die Konzentration oder die Spezialisierung der SR2-Fertigkeit; anschließend erhöhen Sie sowohl die Stufe der neuen Grundfertigkeit als auch die neue Spezialisierung um einen Punkt. Ein Beispiel: Die SR-2-Fertigkeit Motorrad 3 (Rennmaschinen 5 [Yamaha Rapier 7]) könnte in die SR3-Fertigkeit Motorrad 4 (Yamaha Rapier 8) umgewandelt werden.
Die meisten Konzentrationen von SR2-Kampffertigkeiten sind nach den SR3-Regeln Grundfertigkeiten. Sollte dies bei der Fertigkeit eines SR2-Charakters der Fall sein, ignorieren Sie die SR2-Grundfertigkeit und wandeln die Konzentration direkt in eine SR3-Grundfertigkeit mit der gleichen Stufe um. Biologie 3 (Botanik 5) würde beispielsweise einfach zu Botanik 5 werden; die SR2-Fertigkeit Feuerwaffen 4 (Pistolen 6 [Ares Predator 8] entspräche gemäß den SR3-Regeln in etwa der Fertigkeit Pistolen 6 (Ares Predator 8).
Bei der Konvertierung von Gebräuchefertigkeiten bekommt der Charakter eine Gebräuchegrundfertigkeit, deren Stufe um zwei Punkte unter der Stufe der entsprechenden SR2-Fertigkeit liegt, jedoch mit einer Spezialisierung (der alten Konzentration) auf der gleichen Stufe. Ein Beispiel: Die SR2-Fertigkeit Gebräuche (Straße 4) wird gemäß den SR3-Regeln zu Gebräuche 2 (Straße 4). Falls der Charakter mehrere Gebräuchefertigkeiten hatte, nehmen Sie die höchste SR2-Stufe, um die Stufe der SR3-Gebräuchefertigkeit zu ermitteln. Ein SR2-Charakter mit Gebräuche (Stämme) 2 und Gebräuche (Medien) 6 hat als SR3-Charakter Gebräuche 4 (Medien 6).
Bei der Umwandlung von Fertigkeiten sollten die Spieler und der Spielleiter kreativ und flexibel sein. Ein SR2-Charakter, der Geschütze 3 (Maschinengewehre 5) hatte, könnte diese Fertigkeit entweder in Geschütze 5 oder in Schwere Waffen 5 umwandeln. Der Spielleiter könnte dem Spieler aber auch erlauben, die beiden Möglichkeiten zu kombinieren, und seinem Charakter Schwere Waffen 3 und Geschütze 2 zu geben.

Zusätzliche Fertigkeiten

Um SR2-Charaktere mit SR3-Charakteren anzugleichen, die ja über eine größere Anzahl möglicher Fertigkeiten verfügen, schlagen wir vor, jedem SR2-Charakter im Zuge der Charakterkonvertierung für Wissensfertigkeiten eine Anzahl von Punkten gleich der mit fünf multiplizierten Intelligenz des Charakters zu geben (Intelligenz x 5). Mit diesen Punkten kann sich der Spieler entsprechend den SR3-Regeln zur Charaktererschaffung (siehe S. 52) SR3-Wissensfertigkeiten „kaufen". Doch bevor der Spieler seinem Charakter zusätzliche Wissensfertigkeiten kauft, ziehen sie von der Zahl der verfügbaren Punkte die Gesamtstufe der Wissensfertigkeiten ab, über die der SR2-Charakter bereits verfügt. Mit diesen Punkten kann er seinem Charakter zusätzliche Aktionsfertigkeiten kaufen (ebenfalls entsprechend den Charaktererschaffungsregeln.
Außerdem bekommt der Charakter Lesen/Schreiben-Fertigkeiten, deren Stufe der halben Stufe der entsprechenden Sprachfertigkeiten entspricht, die er besitzt (hierbei wird abgerundet).

Sebis konvertierter SR2-Charakter hat Intelligenz 6. Dadurch stehen ihm (6 x 5=) 30 Punkte zum Kaufen von Wissensfertigkeiten zur Verfügung. Da er jedoch die (bereits konvertierten) Wissensfertigkeiten Magietheorie 4 und Parazoologie 3 (Gesamtstufe 7) hat, kann er nur noch (30 – 7=) 23 Punkte für Wissenfertigkeiten ausgeben. Mit den übrigen sieben Punkten kann er aber zusätzliche Aktionsfertigkeiten kaufen.

WÜRFELPOOLS UND GEFAHRENSTUFEN

Der Kampf- und der Steuerpool werden bei der Konvertierung nicht verändert. Der Zauberpool ersetzt den bisherigen Magiepool, und der Astrale Kampfpool sowie der Hackingpool werden auf andere Weise berechnet (die entsprechenden Regeln finden Sie auf S. 43).

Nichtspielercharaktere und Critter bekommen keine Gefahrenstufe mehr. Statt dessen gibt es für sie die gleichen Würfelpools wie für Charaktere.

Karma

Der Karmapool von Elfen, Zwergen, Orks und Trollen wird halbiert: es wird abgerundet (bis zu einem Minimum von 1). Das Ergebnis ist der konvertierte Karmapool. Die Differenz zwischen dem alten und dem neuen Karmapool wird in Gutes Karma umgewandelt und kann nach Belieben ausgegeben werden.
Nichtspielercharaktere und Critter erhalten ebenfalls einen Karmapool. Beachten Sie hierfür die Richtlinien auf S. 248.

MAGIE

Magieradepten werden zu Aspektzauberern und erhalten die Fähigkeit der Astralen Wahrnehmung. *KI*-Adepten werden zu Adepten. Die Kraftpunkte von Adepten sollten entsprechend den SR3-Kosten neu berechnet werden, da einige Kräfte nun weniger kosten und sich Adepten daher unter Umständen neue Kräfte kaufen können. Außerdem haben sich bestimmte Kräfte verändern beispielsweise Gesteigerte Fertigkeit und Gesteigerte Reflexe. Diese Kräfte müssen an die SR3-Regeln angepaßt werden.
Schamanen sollte sich noch einmal ihre Totembeschreibung (S. 162) durchlesen, da sich einige Totemmodifikatoren geändert haben.
Da sich auch die Anzahl der Zauber erhöht hat und einige Zauber neu definiert wurden, müssen unter Umständen auch die Zaubersprüche des Charakters angepaßt werden. Einige Zaubersprüche wurden auch kombiniert. Falls ein SR2-Zauberer mehr als einen dieser kombinierten Zauber besitzt (beispielsweise Energiepfeil und Energieblitz), sollte der Spieler einen dieser Zauber in den neuen, kombinierten Zauber konvertieren und seinem Charakter einen neuen Zauberspruch geben, dessen Stufe der Stufe des nichtkonvertierten Zaubers entspricht.
Einmalfetische gibt es nicht mehr. Ein Spieler kann solche Zaubersprüche entweder in Exklusive Zaubersprüche umwandeln oder ihre (modifizierte) Kraft um 2 Punkte senken. Darüber hinaus wurden die Regeln für Wiederverwandbare Fetische und Exklusive Zaubersprüche überarbeitet. Ein Charakter, der über solche Zauber verfügt, kann entweder den Vorteil verringerter Kosten (in diesem Fall wird die Kraft nicht mehr modifiziert und sinkt um einen bzw. zwei Punkte) nutzen oder die Kraft zur Berechnung des Entzugs senken (in diesem Fall muß der Charakter für den Zauberspruch einen respektive zwei Karmapunkte bezahlen oder aber seine Kraft senken).
Auch die herkömmlichen Zauberspeicher gibt es bei SR3 nicht länger. Jeder Zauberspeicher, den ein SR2-Charakter besitzt, kann entweder in einen Zauberspeicher mit Stufe 3 (siehe S. 191) umgewandelt oder aber für 45.000¥ verkauft werden. Falls Spieler einen Zauberspeicher mit einer höheren Kraftstufe haben wollen, können sie die Kraftstufe für 15.000¥ pro Stufenpunkt erhöhen (bis zu einem Maximum von 6) – der Spielleiter hat das letzte Wort.
Die Astrale Initiative für Zauberer hat sich ebenfalls verändert. Die neue Astrale Initiative des umgewandelten Charakters wird nun nach folgender Formel berechnet: 1W6 + Intelligenz + 20.

AUSRÜSTUNG

Bei einigen Ausrüstungsgegenständen haben sich der Preis oder die Funktionsweise geändert, doch diese Änderungen machen es bei der Umwandlung eines SR2-Charakters in einen SR3-Charakter nicht erforderlich, mit irgendwelchen Spielwerten zu jonglieren. Falls ein bestimmter Ausrüstungsgegenstand aus dem SR2 in den SR3-Regeln nicht mehr vorkommt, sollte Ihn der Spielleiter in einen Gegenstand umwandeln, der dem alten am nächsten kommt, oder es dem Spieler erlauben, ihn für Nuyen zu verkaufen.

Cyberware

Die Datasoftverbindung wurde in Wissenssoftverbindung umbenannt, denn diese Bezeichnung kommt ihrem Zweck näher. Cybergliedmaßen gibt es nun in zwei Arten: synthetische und offensichtliche (siehe S. 301). Charaktere mit Cybergliedmaßen können sich für ein bevorzugtes Modell entscheiden und anschließend die Tarnstufe berechnen.

QUELLENBÜCHER

Shadowrun Version 3.01 D bietet zahlreiche Erläuterungen und kleine Änderungen, die sich auf zahlreiche Quellenbücher auswirken. Falls die Regeln eines Quellenbuchs den in *SR3* dargestellten Informationen widersprechen, verwenden Sie die *SR3*-Regeln.
Die Informationen aus dem *Almanach der Hexerei*, dem *Cybertechnology Quellenbuch*, dem *Kreuzfeuer* und dem *Straßensamurai-Katalog* werden in zukünftigen Publikationen aktualisiert, um den Änderungen des Regelgerüstes Gerecht zu werden. Die Magiebücher werden, zusammen mit allen neuen Regeln, Zaubern, Kräften und so weiter, in einem einzigen Werk zusammengefaßt und an die *SR3*-Regeln angepaßt. Das gleiche gilt für die Technologie- und Waffenbücher.
Eine komplette Abhandlung über alle jemals in Shadowrun-Produkten vorgestellten Critter wird zusammen mit einem neuen Spielleiterschirm erscheinen.

RIGGER 2

Die in dem *Rigger 2* enthaltenen Regeln ersetzen alle anderen Shadowrun-Fahrzeugregeln, außer in den Fällen, in denen sie Regeln aus dem *SR3* widersprechen. Sollte es zu Regelkonflikten zwischen dem *Rigger 2* und dem *SR3* kommen, haben mit Ausnahme der weiter unten dargelegten Änderungen stets die *SR3*-Regeln den Vorrang.
Ein Fahrzeuginsasse kann nicht handeln, bevor der Rigger seine erste Handlung durchführt. Hat ein Charakter eine höhere Initiative als der Rigger, muß er seine Handlung aufheben. Sobald der Rigger seine erste Handlung durchgeführt hat, werden die folgenden Durchgänge entsprechend der normalen Kampfrundensequenz abgehandelt.
Die Bremsbelastungsprobe im *Rigger 2* wurde für die grundlegenden Fahrzeugregeln des SR3 durch eine Unfallprobe ersetzt und somit vereinfacht. Sollten Sie jedoch die Regeln aus dem *Rigger 2* verwenden, folgen Sie dem dort dargestellten Verfahren.
In nicht kampfbezogenen Situationen erhalten Rigger auf Steuerproben einen Modifikator in Höhe der Stufe ihrer Riggerkontrolle. In Kampfsituationen entspricht der Modifikator der zweifachen Stufe der Fahrzeug-Steuereinrichtung (dies ist eine Änderung der *Rigger 2*-Regeln).
Rigger können jedem Fernangriff ausweichen (siehe **Ausweichprobe**, S. 113), indem sie statt ihrem Kampfpool Würfel aus dem Steuerpool einsetzen. Der Mindestwurf für diese Probe ist gleich der Handlingstufe des Fahrzeugs zuzüglich der üblichen Modifikatoren für Steuerproben (Fahrzeugschaden, Terrain und so weiter).
Zur Bestimmung des Fahrzeugschadens durch Feuerwaffen verwenden Sie nicht die Regeln aus dem *Rigger 2*, sondern die

überarbeiteten *SR3*-Regeln. Zunächst wird das Powerniveau von Angriffen um die Hälfte reduziert (abrunden), das Schadensniveau sinkt um eine Stufe, und erst dann wird der Schaden mit der Verstärkten Rüstung verrechnet (das modifizierte Powerniveau muß höher als die Panzerungsstufe sein, damit die Waffe überhaupt eine Wirkung hat – außerdem reduziert die Panzerung das Powerniveau zusätzlich).
Zur Bestimmung des Fahrzeugschadens durch Zaubersprüche ersetzen die *SR3*-Regeln die Regeln aus dem *Rigger 2*. Ein gegen ein Fahrzeug gerichteter Kampfzauber erhält einen Mindestwurf von 8 + Rumpf + halbe Panzerungsstufe. Fahrzeuge können gegen Kampfzauber keine Schadenswiderstandsprobe ablegen, es sei denn, sie werden durch Spruchabwehr geschützt. Elementare Manipulationszauber werden wir normale Waffen behandelt.
Insassen eines Fahrzeugs, das angegriffen wird, erhalten für Ausweich- und Schadenswiderstandsproben ihren (abgerundeten) halben Kampfpool.

VIRTUAL REALITIES 2.01 D

Die in dem *Virtual Realities 2.01D* enthaltenen Regeln ersetzen alle anderen Shadowrun-Matrixregeln, es sei denn, sie widersprechen Regeln aus dem *SR3*. Solite es zu Regelkonflikten zwischen kommen, haben stets die *SR3*-Regeln den Vorrang. Es folgt eine kurze Darstellung der wichtigsten Unterschiede zwischen dem *VR2.01D* und *SR3*-Regeln.
Grüne, Orangene und Rote Systeme beginnen nach 3W6 Minuten mit dem Reset, sofern der Decker keinen passiven oder aktiven Alarm ausgelöst hat.
Die Härte wurde folgendermaßen überarbeitet: Für jeden Punkt Härte, über den ein Deck verfügt, wird das Powerniveau des Schadens von schwarzem IC für die Schadenswiderstandsprobe des Online-Icons und des Decker selbst um einen Punkt reduziert. Falls ein Icon von grauem IC zum Absturz gebracht wurde und es eine Angriffsprobe würfelt, erhöht sich der Mindestwurf für jeden Punkt Härte, über den das Cyberdeck verfügt, um eins. Härte schützt auch gegen die Utilities Schwarzer Hammer und Mordlust, jedoch nicht gegen andere Angriffsprogramme.
Die Sensorprobe zur Lokalisierung neuer Icons innerhalb der Sensorreichweite ist nun eine Freie Handlung (siehe S. 209).
Um gebremstes IC zu unterdrücken, muß ein Punkt des Entdekkungsfaktors aufgewandt werden (und nicht ein Punkt Maske).
Die Systemoperationen Datei editieren, Gespräch führen und Gespräch anzapfen wurden überarbeitet und vereinfacht. Die Beschreibungen dieser Operationen finden Sie auf S. 215–217.
Anstelle des im *Virtual Realities 2.01D* veröffentlichten Zustandsmonitors verwenden nun alle Matrixlcons den üblichen Shadowrun-Zustandsmonitor (siehe S. 125). Beachten Sie, daß der Zustandsmonitor von Icons nur eine Schadensspalte aufweist; Icons können keinen Betäubungsschaden erleiden.
Jedes Teerbaby-IC ist für den Angriff auf eine bestimmte Art von Utilities vorprogrammiert (Operations-, Spezial-, Offensiv- oder Defensivutilities). Der Spielleiter entscheidet, um welche Art von Teerbaby es sich bei einem gegebenen IC handelt.
Ripper-IC greift genau wir das Krüppler-IC an. Erst wenn ein Ripper ein Iconattribut auf 0 senkt, legt es eine Ripperprobe gegen einen Mindestwurf gleich der MPCP-Stufe ab (der Mindestwurf wird durch vorhandene Härte erhöht). Für jeweils zwei Erfolge, die das IC bei dieser Probe erzielt, wird die MPCP-Stufe um einen Punkt gesenkt. Um diesen Verlust zu regenerieren, muß der Decker seinen Personachip austauschen.

DEUTSCHLAND IN DEN SCHATTEN 2060

Neun Jahre Shadowrun, acht Jahre Shadowrun in der deutschen Ausgabe, sieben Jahre **Deutschland in den Schatten.**
Eine stolze Bilanz, aber auch eine Zeit, in der man so manche Gewohnheiten liebgewinnen kann. Unter Umständen so sehr, daß man sich zwingen muß, Änderungen vorurteilsfrei entgegenzutreten.
Auf der anderen Seite ist es natürlich so, daß Neues nicht automatisch schon deswegen besser ist.
Vor allem aber ist die Allianz Deutscher Länder ein Staat, der nur bedingt mit den UCAS zu vergleichen ist, wie auch der Rhein-Ruhr-Megaplex oder Frankfurt einige gravierenden Unterschiede zu Seattle aufweisen.
Auch der Konzernkrieg, die turbulenten Ereignisse der Jahre 2059 und 2060, sind an Europa und insbesondere der ADL nicht spurlos vorübergegangen. Wir wollen also auf diesen Seiten kurz zusammenfassen, wo die wichtigen Unterschiede liegen. Es sei aber noch einmal in aller Deutlichkeit gesagt, daß in Fällen der Unstimmigkeit und der Zweifel das Original das letzte und entscheidende Wort hat.

Im Kapitel **Kampf** weisen die deutsche und die Originalausgabe seit Jahren einen wichtigen Unterschied auf, der auch in der dritten Edition erhalten bleibt. Während im amerikanischen Salvenmodus eine Waffe einen Rückstoßmodifikator von +3 verursacht, ist es in der Deutschen Variante lediglich ein +2. Nach wie vor finden wir diese Regelung logischer und den bereits existierenden Realitäten näher.

Credsticks, die in der ADL ja Ebbies heißen, werden auf Seite 238 und 239 näher beschrieben. Die Preise, die in der entsprechenden Tabelle angegeben sind, reflektieren allerdings eher amerikanische Verhältnisse, wo der Amtsschimmel traditionell nicht ganz die Rolle spielt, wie es in Deutschland der Fall ist. Eine so umfassende Manipulation, wie sie ein Ebbie der ADL erfordert, ist für den angegebenen Preis sicherlich nicht zu haben, insbesondere dann nicht, wenn diese Identität mehr als nur einer flüchtigen Kontrolle standhalten soll. Wollen Ihre Charaktere also gefälschte IDs der ADL erwerben, verdoppeln Sie die Preise der Tabelle, wenn es sich um die Stufen 4–8 handelt. Sollen die IDs noch wasserdichter sein, wird es auch erheblich teurer: Identitäten der Stufen 9 oder mehr kosten in Deutschland das dreifache des angegebenen Preises.
Außerdem ist zu beachten, daß ein weiterer Lebensstil zwar eine zusätzliche Wohnung und damit auch ein weiteres Namensschild bereitstellt, eine vollständige Identität aber ausdrücklich nicht eingeschlossen ist.

Polizei- und Sicherheitskräfte sind auch in Deutschland oft der Hauptgegner der Runner. Auf Konzerngelände, zumal auf dem exterritorialer Konzerne, sind es in der Regel private Sicherheitsdienste oder Konzerntruppen; dies ist auf beiden Seiten des Atlantik (oder Pazifik, was das angeht) gleicht. Auf den Straßen aber können die Runner in der ADL je nach Stadt und Gegend auch noch staatlichen Sicherheitskräften begegnen. Diese Polizisten haben nicht nur Zugang zum Polizeicomputer, wie es bei Lone Star der Fall ist; bei begründetem Verdacht können sie auch ohne weiteres auf alle staatlichen Dateien zugreifen. Der (Alp)traum vom gläsernen Menschen ist in der ADL näher an der Wirklichkeit als in den UCAS.

Dies hat natürlich auch Auswirkungen darauf, ob eine gefälschte ID oder ein erschwindelter Waffenschein einer Überprüfung standhalten. Grundsätzlich handelt es sich hier auch in der ADL um eine vergleichende Probe zwischen dem Überwachungsgerät und der Stufe des Ebbies; Sie können aber davon ausgehen, daß Deutsche Polizeigeräte, um den besseren Zugang zu Staatssystemen zu reflektieren, eine gegenüber den amerikanischen Vorgaben um 1 erhöhte Stufe haben. Um nicht bei jeder Gelegenheit würfeln zu müssen, können Sie aber auch von folgenden Übersichtsregeln ausgehen: Eine ID mit einer Stufe von 2 oder weniger reicht vielleicht aus, in eine Diskothek zu kommen; bei einer Polizeikontrolle fällt ein Runner damit automatisch auf. Für einen Waffenschein muß der falsche Ebbie eine Stufe von mindestens 4 haben, um eine Chance zu besitzen; ein Inlandsflug oder eine Fahrt mit dem Transrapid erfordert eine Mindeststufe von 5. Sollte der Charakter in die Verkehrskontrolle einer Ringfahndung geraten, ist eine Mindeststufe von 6 erforderlich, und bei einem Interkontinentalflug braucht man sich bei weniger als 8 gar nicht erst anzustellen.
Wenn eine ID die hier genannten Bedingungen nicht erfüllt, können sie davon ausgehen, daß die Identität automatisch als mindestens verdächtig auffliegt; weitere Folgen bestimmt der Spielleiter. Beachten Sie aber, daß auch dies nur Duchschnittswerte sind: In der Essener Innenstadt sind die Sicherheitsvorkehrungen sicherlich stärker, wohingegen der Schwarzwald nicht ansatzweise so gut überwacht sein dürfte.

Erlaubnisse oder Waffenscheine gleich welcher Art werden in der ADL ebenfalls etwas anders behandelt. Bei einem sauberen Führungszeugnis sind für Klingen- und Faustfeuerwaffen Waffenscheine zu erhalten; in ländlichen Gegenden ist auch ein Jagdschein (und damit die Erlaubnis für Gewehre) zu erhalten. Bei Beantragung eines Waffenscheines ist eine ID-Stufe von mindestens 6 erforderlich. Ein Waffenschein für automatische Waffen stehen nur in begründeten Sonderfällen für beispielsweise Leibwachen oder Kurierfahrer zur Verfügung, (ID-Stufe von mindestens 8), wohingegen militärisches und schweres Gerät wie auch sichtbare Panzerungen (!) grundsätzlich verboten sind. Die Strafen entsprechen in etwa denen in den UCAS.

Grundsätzlich behalten die meisten Regeln und Aussagen aus **Deutschland in den Schatten**, **Chrom und Dioxin** sowie **Walzer, Punks und schwarzes ICE** ihre Gültigkeit. Aktuelle Entwicklungen von Deutschland, der Schweiz und Österreich finden Sie außerdem in unserem Fachmagazin **Wunderwelten**.
Aber ob Sie durch die Schatten laufen oder Spieler durch die Schatten hetzten, ob Sie sich in den UCAS und Seattle, dem Ruhrgebiet und Wien oder in Transsylvanien des Jahrs 2060 aufhalten: In erster Linie ist es Ihr Spiel. Machen Sie damit, was Sie wollen, aber haben Sie Spaß damit!

ADEPT

Rasse: Mensch
Name:

Initiative: 6 (8) + 1W6 (2W6)
Kampfpool: 8
Karmapool: 1

Waffen
5 Billardkugeln [7L-Betäubung]
Rattan-Stöcke [Reichweite +1, 8L]
Schockhandschuh [7S-Betäubung]
Todeskralle [7M]

Panzerung
Panzerjacke [5/3]

Ausrüstung
Kletterausrüstung (Klettergeschirr, Kletterset, Gleithandschuhe, 50m Seil), Flash-Pack, Störsender (Stufe 5), Lichtverstärkerbrille, Mikro-Tranceiver (Stufe 5), Taschensekretär, 5 Stimpatches (Stufe 4), 3 Tranqpatches (Stufe 5)

Lebensstil
Unterschicht (5 Monate)

Connections
Schieber (Stufe 1)
Professioneller Leibwächter (Stufe 1)

Nuyen
248¥ + (3W6 x 100¥)

Anmerkungen: Magie als Priorität B

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

KAMPFDECKER

Rasse: Ork
Name:

Initiative: 4 (6) + 1W6 (2W6)
Matrixinitiative: 6 + 2W6
Kampfpool: 7
Hackingpool: 4
Karmapool: 1

Waffen
Ceska Black Scorpion [HM/SM, 6L] (Smartwaffe) mit 50 Schuß regulärer Munition und 20 Schuß Explosivmunition
Reichweite: 0–5, 6–15, 16–30, 31–50
Einziehbarer Sporn [7M]

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

Panzerung
Panzerjacke [5/3]

Ausrüstung
CMT Avatar Cyberdeck [MPCP 7, Reaktionsverstärkung 1] mit den folgenden Programmen: Analyse 4, Panzerung 6, Angriff 6T, Tarnung 4, Kommleitung 5, Täuschung 6, Entschlüsselung 6, Mordlust 5, Medic 6, Lesen/Schreiben 5, Umlenkung 5, Scanner 4, Schleicher 6, Schwindel 4
Deckladen, Yamaha Rapier (Datenbuchse)

Lebensstil
Unterschicht (2 Monate)
Mittelschicht (2 Monate)

Nuyen
250¥ + (3W6 x 100¥)

Connections
Barkeeper (Stufe 1)
Schieber (Stufe 1)
Söldner (Stufe 1)
Renraku Konzerndecker (Stufe 2)
Techniker (Stufe 2)

Anmerkungen: Natürliche Lichtverstärkung

KAMPFMAGIER

Rasse: Troll
Name:

Initiative: 4 + 1W6
Astrale Initiative: 24 + 1W6
Astraler Kampfpool: 7
Kampfpool: 7
Karmapool: 1
Zauberpool: 5

Waffen
Uzi III [SM, 6M] (Trollversion) mit 50 Schuß regulärer Munition
Reichweite: 0–10, 11–40, 41–80, 81–150
Schwert [8M, Reichweite +1]

Panzerung
Securetech Ultra-Vest [3/2]

Ausrüstung
Beschwörungsmaterial (Kraft 5), Verbrauchsfoki (Kampf, Stufe 2)

Lebensstil
Unterschicht (1 Monat)

Connections
Taliskrämer (Stufe 1)
Triadenschläger (Stufe 1)

Nuyen
25¥ + (3W6 x 100¥)

Anmerkungen: Natürliche Dermalpanzerung, Natürliche Infrarotsicht, Reichweite +1, Zauber mit einem (E) sind Exklusive Zaubersprüche, Magie auf Priorität A

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

SPEZIALAGENTIN

Rasse: Elf
Name:

Matrixinitiative: 4 + 1W6 (2W6)
Kampfpool: 6
Karmapool: 1

Waffen
Defiance Super Shock [HM, 10S] (Smartwaffe) mit 40 Taserpfeilen
Reichweite: 0–5, 6–10, 11–12, 13–15
Betäubungsschlagstock [6S-Betäubung]
Walther Palm Pistol [EM, 4L] (Smartwaffe) mit 20 EX Explosivgeschossen [6L]
Reichweite: 0–5, 6–15, 16–30, 31–50

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

Panzerung
Sicherheitskleidung [3/0]

Ausrüstung
DocWagon Grundservice (1 Jahr), Kletterausrüstung (Klettergeschirr, Haken, Gleithandschuhe, 50m Seil), Datenwanze (Stufe 6), Elektronikwerkzeugkiste, Flash-Pack, Verstärkerbrille, Enterpistole, große Taschenlampe, Lasermikrofon (Stufe 5), Taschensekretär, Atemgerät mit Druckregulierung, Scanner (Stufe 6), Sequencer (Stufe 4), Camouflageseil (100m) und Katalysatorstab, Desktopcomputer (200 Mp), 5 Tranqpatches (Stufe 5), Kleidung (Tres Chic), Leitsignal und Signalorter (AOD, Stufe 6), Handgelenktelefon mit Flip-up Monitor

Lebensstil
Oberschicht (2 Monate)
2 x Mittelschicht (jeweils 2 Monate)

Nuyen
1.200¥ + (3W6 x 100¥)

Connections
Schieber (Stufe 1)
Lone Star-Bulle (Stufe 1)
Novatech-Pinkel (Stufe 1)
Yamatetsu Manager (Stufe 1)

Anmerkungen: Natürliche Lichtverstärkung gingen durch Implantation von Cyberaugen verloren.

DROHNENRIGGER

Rasse: Zwerg
Name:

Initiative:	5 + 1W6
Riggerinitiative:	9 + 3W6
Kampfpool:	7
Steuerpool:	9
Karmapool:	1

Waffen
Browning Max-Power [HM, 9M]
(Smartwaffe) mit 50 Schuß regulärer Munition
Reichweite: 0–5, 6–20, 21–40, 41–60

Panzerung: Panzerjacke [5/3]

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

Ausrüstung
Chrysler Nissan Jackrabbit (Riggersteuerung, fernlenkbar, zwergenangepaßt), Cyberspace Designs Dalmatian Drohne. Elektronischer Werkzeugkasten, GM-Nissan Doberman Drohne mit Ingram Valiant LMG (Smartwaffe, 100 Schuß) und Defiance Supershock (Smartwaffe, 10 Tasernadeln), MCT-Nissan Rotordrohne mit Internem Firmpoint und Lasermikro (Stufe 6), Fernsteuerdeck (Stufe 6) mit Bildschirm, Intercom und 4 Trampsteckern, Taschensekretär, Fahrzeugwerkzeugkasten und -laden.

Lebensstil
2 x Mittelschicht (3 Monate)
Nuyen
460¥ + (3W6 x 100¥)

Connections
Mafia-Buchhalter (Stufe 1)
Mechaniker (Stufe 2)
Medienschnüffler (Stufe 1)

Anmerkungen: Verior natürliche Infrarotsicht durch Cyberware. Widerstand gegen alle Krankheiten oder Toxine (Konstitution +2).

DAS CHAMÄLEON

Rasse: Elf
Name:

Initiative:	6 + 1W6
Kampfpool:	8
Karmapool:	1

Waffen
Fichetti Security 500 [HM, 6L] mit 50 Schuß und Tarnhalfter
Reichweite: 0–5, 6–15, 16–31, 31–50
Fichetti Security 500a [HM, 6L] mit 50 Schuß und Schalldämpfer
Reichweite: 0–5, 6–15, 16–31, 31–50

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

Panzerung
Echte Lederjacke [0/2]
Securetech Mantel [4/2]

Ausrüstung
Wanzenscanner (Stufe 6), Datenleitungsscanner (Stufe 6), Eurocar Westwind 2000 Turbo mit Datenbuchsenanschluß, Doc Wagon-Goldservice (1 Jahr), Mikro-Camcorder, Mikro-Transceiver (Stufe 5), Taschensekretär, Samuvani Criscraft Otter, Kleidung (Tres Chic), Videolink-Transmitter (Stufe 5), White Noise-Generator (Stufe 5), Handgelenktelefon mit Flip-Up Screen

Connections
zu allen 10 Megakons (je 1, Stufe 1)
Clubbesitzer (Stufe 1)
Decker (Stufe 2)
Hehler (Stufe 1)
Schieber (Stufe 2)
Regierungsbeamter (Stufe 2)
10 weitere Kontakte der Stufe 1
Lone Star-Bulle (Stufe 1)
Mafia Sottacapo (Srufe 2)
Straßenmagier (Stufe 1)
Techniker (Stufe 1)
Triadensoldat (Stufe 1)
Yakuza Soldat (Stufe 1)

Lebensstile
2 x Oberschicht (je 4 Monate)
Unterschicht (10 Monate)
Luxus (1 Monat)

Nuyen
635¥ + (3W6 x 100¥)

Anm.: Natürliche Lichtverstärkung

PRIVATDETEKTIV

Rasse: Ork
Name:

Initiative:	5 + 1W6
Kampfpool:	7
Karmapool:	1

Waffen
Browning Max-Power [HM, 9M] mit 50 Schuß regulärer Munition, Lasermarkierer, Tarnhalfter
Reichweite: 0–5, 6–20, 21–40, 41–60

Panzerung
Securetech Mantel [4/2]

Ausrüstung
DocWagon Grundservice (1 Jahr), Wanzenscanner (Stufe 6), Elektronischer Werkzeugkasten, Ford Americar, Datenwanze (Stufe 6), Große Taschenlampe, Lasermikro (Stufe 4), Lichtverstärkerbrille, Medkit, Mikro-Camcorder, Plasstahl-Handschellen (2 Paar), Taschensekretär, Sequencer (Stufe 4), Pistolenmikrofon (Stufe 5), 2 Stimpatches (Stufe 4), Leitsignal und Signalorter (AOD, Stufe 5), 2 Tranqpatches (Stufe 5), Handgelenktelefon, Videolink-Transmitter (Stufe 2), Scanner (Stufe 6)

Lebensstile
2 x Unterschicht (je 3 Monate)

Nuyen
398 ¥ + (3W6 x 100¥)

Connections
Barkeeper (Stufe 1)
Decker (Stufe 2)
Lone Star-Detective (Stufe 2)

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

Anmerkungen: Natürliche Lichtverstärkung

SÖLDNER

Rasse: Troll
Name:

Initiative:	4 (S) + 1W6 (2W6)
Kampfpool:	7
Karmapool:	1

Waffen
Ares Antioch Granatwerfer [EM, wie Granate] (Smartwaffe) mit 10 Offensiv-HE-Minigranaten [10S]
Reichweite:5–50, 51–100, 101–150, 151–300
Ingram Valiant LMG [SM/AM, 7S] (Smartwaffe), 200 Schuß Standardmuni, 100 Schuß EX Explosivmuni [9S] und Deluxe Gyrohalterung
Reichweite:0–75, 76–200, 201–400, 401–800
Beretta Model 101T [HA, 6L] (Smartwaffe) mit 50 Schuß Standardmuni
Reichweite: 0–5, 6–15, 16–30, 31–50
FN-HAR [HM/SM/AM, 8M] (Smartwaffe) mit 100 Schuß
Reichweite: 0–50, 51–150, 151–350, 351–550
Titan-Kompositknochen [1SM] im waffenlosen Kampf

Panzerung
Panzerweste mit Platten [4/3]
Tarnanzug [3/1]
Titan-Kompositknochen [+1/+1]

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

Ausrüstung
Brille mit Lichtverstärkung und Infrarot, Mikro-Transceiver (Stufe 5), GPS-Navigationssystem, Rationsriegel, Überlebenskit, 3 Traumapatches

Lebensstil
Mittelschicht (3 Monate)

Nuyen
330¥ + (3W6 x 100¥)

Connections
Ares Arms Versorgungsoffizier (Stufe 2)
Dealer (Söldnerschieber Stufe 1)
Straßendoc (Stufe 2)
UCAS Militär-Offizier (Stufe 1)

Anmerkungen: Natürliche Infrarotsicht, Dermalpanzerung, +1 Reichw.

GANGMITGLIED

Rasse: Troll
Name:

Initiative: 4 + 1W6
Kampfpool: 5
Karmapool: 1

Waffen
Ruger Super Warhawk [EM, 10M]
(Trollangepaßt) mit 50 Schuß regulärer Munition
Reichweite: 0–5, 6–20, 21–40, 41–60
Schwere Kette [10L Bet, +2 Reichweite]
Bleirohr [11M Bet]
Einziehbare Handklinge [13 L]

Panzerung
Panzerweste [2/1]

Ausrüstung
8TL Simdeck und 5 BTL-Chips

Lebensstile
Squatter (5 Monate)

Nuyen
200 ¥ + (3W6 x 100 ¥)

Connections
Barkeeper (Stufe 1)
Hehler (Stufe 1)
Techniker (Stufe 2)

Anmerkungen: Natürliche Infrarotsicht, Dermalpanzerung, +1 Reichweite

Zustandsmonitor
Betäubung 10 / Körperlich 10
(Modifikatoren auf S. 126)

STRASSENMAGIERIN

Rasse: Elf
Name:

Initiative: 4 + 1W6
Astrale Initiative: 25 + 1W6
Kampfpool: 7
Astraler Kampfpool: 8
Karmapool: 1
Zauberpool: 5

Zustandsmonitor
Betäubung 10 / Körperlich 10
(Modifikatoren auf S. 126)

Waffen
Remington Roomsweeper [HM, 9S]
mit 50 Schuß regulärer Munition
Reichweite: 0–5, 6–20, 21–40, 41–60

Panzerung
Securetech Mantel [4/2]

Ausrüstung
Fernglas, Elementar-Beschwörungsmaterialien (Kraftstufe 6, 3x), Verbrauchsfokus (Kampf, Kraft 4), Verbrauchsfokus (Transformationsmanipulationen, Kraft 4), Doc-Wagon Goldservice (1 Jahr), Hermetische Bibliothek (Hexerei 6, Beschwören 6), Mikro-Transceiver (Stufe 6), Taschensekretär, 2 Stimpatches (Stufe 4)

Lebensstile
2 x Mittelschicht (je 3 Monate)

Nuyen
365 ¥ + (3W6 x 100 ¥)

Connections
Gangmitglied der Ancients (Stufe 1)
Straßenschamane (Stufe 1)
Taliskrämer (Stufe 1)

Anmerkungen: Natürliche Lichtverstärkung, Magie auf Priorität A

STRASSENSAMURAI

Rasse: Mensch
Name:
Initiative: 6 (11) + 1W6 (3W6)
Kampfpool: 7
Karmapool: 1

Waffen
AK-97 MP [HM/SM/AM, 6M] (Smartwaffe) mit Schallunterdrücker und 50 Schuß Standardmuni sowie 50 Gelgeschosse
Ingram Smartgun [SM/AM, 7M] mit 50 Schuß
Reichweite: 0–10, 11–40, 41–80, 81–150
Ares Predator [HM, 9M] (Smartwaffe) mit 300 Schuß Standardmuni, 100 Schuß EX Explosivmuni [10M] und Schalldämpfer
Reichweite: 0–5, 6–20, 21–40, 41–60
Colt American L36 [HM, 6L] (Smartwaffe) mit 150 Schuß Standardmuni und Tarnhalfter
Reichweite:0–5, 6–15, 16–30, 31–50
2 Ingram Smartgun [SM/AM, 7M] mit 200 Schuß Standardmuni und 50 Gelgeschossen
Reichweite: 0–10, 11–40, 41–80, 81–150
Einziehbare Sporne [7M]
Überlebensmesser [9L]
Schwert[9M]

Panzerung
Panzerjacke [5/3]

Zustandsmonitor
Betäubung 10 / Körperlich 10
(Modifikatoren auf S. 126)

Ausrüstung
5 Betäubungsgranaten (SM Betäubung), Doc-Wagon Goldservice (1 Jahr), Mikro-Transceiver (Stufe 5), Plasstahl-Handschellen (2 Paar), 2 Stimpatches (Stufe 6), 2 Traumapatches, Ultraschallbrille und Sicht, Handgelenktelefon

Lebensstil
2 x Mittelschicht (je 3 Monate)

Nuyen
220 ¥ + (3W6 x 100 ¥)

Connections
Büchsenmacher (Stufe 1)
Barkeeper (Stufe 1)
Schieber (Stufe 1)

STRASSENSCHAMANIN

Rasse: Ork
Name:

Initiative: 5 + 1W6
Astrale Initiative: 25 + 1W6
Kampfpool: 8
Astraler Kampfpool: 8
Karmapool: 1
Zauberpool: 5

Waffen
Remington Roomsweeper [HM, 9S]
mit 50 Schuß regulärer Munition
Reichweite: 0–5, 6–20, 21–40, 41–60

Panzerung
Gefütterter Mantel [4/2]

Ausrüstung
2 Antidotpatches (Stufe 5), Fetisch (Gerät Analysieren), Beutel mit aufgelesenem Zeug, Medizinhütte (Stufe 6)

Lebensstile
2 x Mittelschicht (je 3 Monate)

Nuyen
35 ¥ + (3W6 x 100 ¥)

Connections
Gangmitglied (Stufe 1)
Taliskrämer (Stufe 1)

Anmerkungen: Ratteschamane, +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Illusionszauber, –1 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel auf Geister des Menschen, Natürliche Lichtverstärkung, Zauber mit (F) sind Fetischzauber

Zustandsmonitor
Betäubung 10 / Körperlich 10
(Modifikatoren auf S. 126)

TECHFREAK

Rasse: Zwerg
Name:

Initiative:	5 + 1W6
Matrixinitiative:	7 + 2W6
Kampfpool:	8
Hackingpool:	4
Karmapool:	1

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

Waffen
Remington Roomsweeper [HM, 9S (f)] mit 50 Schuß Flechetteunition
Reichweite: 0–5, 6–20, 21–40, 41–60

Panzerung: Panzerjacke [5/3] (Zwergenangepaßt)

Ausrüstung
Novatech Hyperdeck–6 [MPCP 6, Reaktionsverstärkung 1] mit Trampstecker und den folgenden Programmen: Analyse 4, Schmöker 4, Kommleitung 6, Täuschung 4, Entschlüsselung 5, Lesen/Schreiben 4, Schleicher 5.
Computerwerkzeugladen und -kiste, Magschloßknacker (Stufe 4), Mikro-Transceiver (Stufe 5), Taschencomputer (500MP) mit Drucker, Scanner (Stufe 6), Sequencer (Stufe 4), Fahrzeugwerkzeugkasten (zwergenmodifiziert), Handgelenktelefon, Datenleitungsscanner, Elektronikladen und -kiste

Lebensstil
Unterschicht (3 Monate)
Mittelschicht (2 Monate)

Connections
Deckmeister (Stufe 1)
Schieber (Stufe 1)

Nuyen: 526 ¥ + (3W6 x 100 ¥)

Anmerkungen: Natürliche Infrarotsicht, Widerstand gegen alle Krankheiten oderToxine (+2 Konstitution)

STAMMESSCHAMANIN

Rasse: Zwerg
Name:

Initiative:	4 + 1W6
Astrale Initiative:	24 + 1W6
Kampfpool:	7
Astraler Kampfpool:	8
Karmapool:	1
Zauberpool:	5

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

Waffen
Bogen [6M] (STR Min. von 4), 10 Pfeile
Reichweite: 0-STR, bis STR x 10, bis STR x 30, bis STR x 60
Überlebensmesser [6L]

Panzerung
Echte Lederklamotten [0/2]

Ausrüstung
Fetisch (Hellen), Medkit, Medizinhütte (Stufe 5), Survival-Kit

Lebensstile
Auf der Straße

Connections
Cascade Ork Stammesältester (Stufe 1)
Talismkrämer (Stufe 1)

Nuyen
(3W6 x 100 ¥)

Anmerkungen: Rabenschamanin, +2 Würfel auf alle Manipulationszauber, +1 Würfel auf Geister des Himmels, +1 auf alle magischen Mindestwürfe wenn nicht unter offenen Himmel, Natürliche Lichtverstärkung. Zauber mit (F) sind Fetischzauber, Magie als Priorität A, Widerstand gegen alle Krankheiten oder Toxine (+2 Konstitution)

FAHRZEUGRIGGER

Rasse: Zwerg
Name:

Initiative:	5 + 1W6
Riggerinitiative:	11 + 4W6
Kampfpool:	8
Steuerpool:	11
Karmapool:	1

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

Waffen
Enfiel AS–7 Schrotflinte [HM/SM, 8S] (Smartwaffe, zwergenangepaßt) mit Gasventil 3, montiertem Granatwerfer, 50 Schuß und 10 offensiven HE–Minigranaten [10S] / Reichweite: 0–10, 11–40, 41–80, 81–150

Panzerung: Securetech Ultravest [3/2] (Zwergenangepaßt)

Ausrüstung: Ford American (Riggersteuerung, fernlenkbar), Ford Canada Bison (Riggersteuerung), Gaz-Niki Snooper Drohne, Hughes WK-2 Stallion Rotorcraft (Riggersteuerung) mit externem Hardpoint (Ares Vermicide Autokanone, Smartwaffe, 100 Schuß) und 3 AF-Lenkraketen, 4 Mini-Signalraketen mit Abschußvorrichtung, GPS-Navigationssystem, Northrup Wasp Rotorcraft (Riggersteuerung, fernlenkbar) mit Ingram Valiant LMG (Smartwaffe, 100 Schuß), Fernsteuerdeck (Stufe 4), Scanner (Stufe 5), Fahrzeugwerkzeugkasten und -laden (zwergenangepaßt).

Lebensstil
2 x Mittelschicht (je 2 Monate)
Nuyen
(3W6 x 100 ¥)

Connections
Seattle DMV-Arbeiter (Stufe 1)
Schieber (Stufe 1)
Techniker (Stufe 2)

Anmerkungen: Natürliche Infrarotsicht, Widerstand gegen alle Krankheiten oder Toxine (Konstitution +2).

WAFFENEXPERTIN

Rasse: Mensch
Name:

Initiative:	6 (7) + 1W6 (2W6)
Kampfpool:	7
Karmapool:	1

Waffen
AK–97 MP [HM/SM/AM, 6M] (Smartwaffe) mit Schallunterdrücker und 50 Schuß Standardmuni sowie 50 Gelgeschossen
Ingram Smartgun [SM/AM, 7M] mit 50 Schuß
Reichweite: 0–10, 11–40, 41–80, 81–150
Ares Predator [HM, 9M] (Smartwaffe) mit 50 Schuß Standardmuni, 20 Schuß Explosivmuni [10M]
Ruger Super Warhawk [EM, 10M] (Smartwaffe) mit 50 Schuß Standardmuni und 50 Gelgeschossen
Reichweite: 0–5, 6–20, 21–40, 41–60
Fichetti Security 500a [HM, 6L] mit 50 Schuß und Tarnhalfter
Reichweite: 0–5, 6–15, 16–31, 31–50
Ingram Valiant LMG [SM/AM, 7S] (Smartwaffe mit 100 Schuß
Reichweite: 0–75, 76–200, 201–400, 401–800
Schwere Armbrust mit 50 Bolzen [8S]
Reichweite: 0–25, 26–75, 76–200, 201–300
Katana [8M]
10 Shuriken [5L]
Überlebensmesser [7M]

Zustandsmonitor

Betäubung	Körperlich
10	10

(Modifikatoren auf S. 126)

Panzerung
Panzerjacke [5/3], Tarnanzug [3/1], Schutzschild [Ballistisch, 3/1]

Ausrüstung: 5 Betäubungsgranaten [12M Bet], Pistolenwerkzeugkasten, Medkit, Mikro-Transceiver (Stufe 1), 5 Offensivgranaten (HE) [10S], 5 Rauchgranaten (IR), Infrarotbrille, Handgelenktelefon

Lebensstil
2 x Unterschicht (je 1 Monate)
Nuyen
35 ¥ + (3W6 x 100 ¥)

Connections
Knight Errant Gardist (Stufe 1)
Waffenhändler (Stufe 1)

INDEX

2XS 28
A
A *siehe* Aufrechterhaltener Zauber *oder* Automatische Handlung
Abdruckduplikat, Synthetisches 235
Abdruckscanner 292, 294
Ablangen 188
Absturz von IC 212
Abwehr, Volle 123
Abweichung 118, 119, 120
ACT 285, 286
Active-on-Demand *siehe* AOD
Aden 26, 268
Adept 42, 43, 158, 168-171
Beispielcharakter 65, 326
Charaktererschaffung 55
Magieverlust 160
Adeptenkräfte 168-171
Adler (Totem) 163
Adrenalinkick (Adeptenkraft) 169
Aerodynamische Handgranaten 282
Aerodynamische Wurfwaffen 276
AF *siehe* Anti-Fahrzeug-Geschosse
AFLR *siehe* Anti-Fahrzeug-Lenkrakete
AFR *siehe* Anti-Fahrzeug-Rakete
AK-97 und -98 (Sturmgewehre) 278
Akademisches Wissen 90
Aktionsfertigkeiten 43, 57, 82, 85-89
Aktionssoft 295, 296
Aktive Sensoren 135
Aktive Sicherheit 236
Aktiver Alarm 212
Aktiver Speicher 206
Aktivieren eines Fokus 190
Aktivierungsschritt/-schwelle 210-211
Alarm, Aktiver 212
Alarm, Passiver 211-212
Alarmanlage 234
Alarmzustand 211-212
Allegiance Sigma (Cyberdeck) 207
Alligator (Totem) 164
Alphaware 45, 61, 296
Aluminium-Kompositk. 122, 299, 302, 303
AM *siehe* Vollautomatischer Modus
Analyse (Operationsutility) 220
Angesagtes Ziel 112, 114, 122, 123
Angreifen (Matrix) 224, 226-227
Angreifer im Nahkampf 111-112
Angriff gegen Fahrzeuge 149
Angriff (Offensivutility) 221
Angriffsposition in der Matrix 225-226
Anhaltende Operation 215
Anpeilung (Defensivutility) 222
Antidot-Patch 304
Anti-Fahrzeug-Geschosse 149
Anti-Fahrzeug-Lenkrakete 280
Anti-Fahrzeug-Rakete 120, 280
Anti-Personen-Granate 119
Anti-Personen-Lenkrakete 280
Anti-Personen-Rakete 120, 280, 281
Anti-Sicherheitstechnik 293, 294
Anti-Überwachungsgeräte 291
AOD 290, 292
AP *siehe* Anti-Personen-Granate
APDS-Geschosse 116, 279, 281
APLR 280
APPS 307
APR *siehe* Anti-Personen-Raketen
Ares Antioch Granatenwerfer 279
Ares Citymaster 309
Ares Dragon 309
Ares Predator (Schwere Pistole) 277, 278
Ares Roadmaster 308
Ares Vermicide Autokanone 307, 311
Ares Vigorous Sturmkanone 279
Ares Viper Silvergun 277, 278
Armbrust 86, 111, 117, 118, 276
Armor Piercing Discarding ... *siehe* APDS
Artifical Sensory Induction ... siehe ASIST
ASIST Control Transport-Format *siehe* ACT
ASIST-Technologie 27, 199, 200
Asknennen 172
Aspektzauberei 42, 55, 160
Astrale Attribute
von Geistern 188
Astrale Barriere (Manip.) 196-197
Astrale Barrieren 174
Astrale Bewegung 173-174
Astrale Entdeckung 174
Astrale Gestalt 188
Astrale Initiative 173, 175
Astrale Interaktion 173
Astrale Kampfproben 175
Astrale Objekte 175-176
Astrale Panzerung (Geisterkraft) 262
Astrale Projektion 161, 173-174
Entzug 180, 182
In Fahrzeugen 151
Komplexe Handlung 107
Astrale Projektion (Fortsetzung)
Zauber 182
Astrale Signatur 107, 172-173, 190
Astrale Wahrnehmung 171-173
Adeptenkraft 169
Astralebene 161, 171-177, 182
Astraler Kampfpool 44, 175, 189
Astraler Schaden 175, 176
Astrales Ausweichen 176
Astrales Beschwören 189
Astrales Spurenlesen 176
Astralkampf 87, 175-176, 191
Astralraum *siehe* Astralebene
Atemgerät 293, 295
Athletik (Körperliche Fertigkeit) 87
Attribute 40-42
Astrale 173
Astrale von Geistern 188
Charaktererschaffung 55-56
Fahrzeug- 130-133
Fertigkeiten (Tabelle) 82
Körperliche von Geistern 188
Rasse 56, 245
senken (Heilzauber) 191-192
steigern (Heilzauber) 191
Verbessern 244
Verbessertes körp. (Adeptenkraft) 171
Audioverstärker 298, 299
Auf der Straße (Lebensstil) 240
Auffrischen von Pools 104, 246
Aufprall im Fahrzeugkampf 145-148
Aufrechterhaltener Zauber 162, 178
fallenlassen 105
Geisterdienst 187
Aufrüsten, Ausrüstung 272
Aufspüren eines verb. Fahrzeugs 144-145
Augen, Modifikationen 299, 300
Augenkamera 299, 300
Augenpad 292
Aura 161, 172
Auren (Auren Lesen-Spezialisierung) 87
Auren Lesen (Magiefertigkeit) 86-87, 172
Ausarbeiten von Connections 256
Ausbügeln eines Panzers 246
Auslösen von IC 212-214
Ausrüstung 44-45, 270-311
Ausspielen von Connections 256-257
Ausstöpseln (Freie Handlung) 224, 230
Ausweichen (Deck-Attribut) 200
Ausweichen bei Proben 84-85
Würfelpools 44
Ausweichen in der Matrix 224-225
Ausweichen, Astrales 176
Ausweichprobe 113
Ausweis 238
Auswurfschock, Matrix 226, 227
Auswurfschock, Rigger 156
Auto (Fahrzeugfertigkeit) 88
Automatische Handlung 262
Automatische Waffe abfeuern 107
Automatischer Waffenselektor 237
Autonav 133, 305
Fahrzeugkampf 141, 142
Autopilot 133, 305
Aztechnology Corp. 25, 31, 32, 315
Aztlan 13, 25, 26, 29-30, 31, 32
B
B/R *siehe* Bauen/Reparieren
B/S *siehe* Panzerung
Ballistischer Schutzschild 284
Bannen 184
Bannung (Hexerei-Spezialisierung) 87
Bär (Totem) 164
Barkeeper (Connection) 257
Barrieren 124-125
Astrale 174
Fahrzeugkampf 149
Künstliche 234
Natürliche 232-234
Sprengwirkung gegen 119
Zaubern durch 183
Basis-Cyberware 61
Bauen/Reparieren, Fertigkeiten 85, 95
Beeinflussen (Manipulationszauber) 195
Befehl erteilen (Komplexe Handlung) 157
Befehle an Drohnen 157
Befragung (Systemoperation) 214-215
Beglaubigter Credstick 239
Behandeln (Heilzauber) 192
Beherrschen 189
Beherrschung übernehmen 107, 189
Beinarbeit 253-254
Beispielcharaktere 52, 64-80, 326-329
Beobachten (Freie Handl.) 105, 156-157
Beretta Modell 101T 277, 278
Berggeist (Geist des Landes) 267
Beschaffungsprobe 272
Beschleunigen 141-142
Beschleunigte Heilung (Adeptenkraft) 169
Beschleunigung (Fahrzeugattribut) 132
Beschwören 184-189
Magiefertigkeit 87, 160
Spezialisierung 87
Beschwörer 160
Beschwörung 42
Entzug 187, 188
Beschwörungs-Bibliothek 167, 186
Beschwörungsritual 186
Bestechung (Spezialisierung) 88
Betäubungsball (Kampfzauber) 194
Betäubungsblitz (Kampfzauber) 194
Betäubungsschaden *siehe* Geistiger Sch.
Betäubungsschlagstock 124, 275, 276
Beute verkaufen 237-238
Bewaffneter Angriff, Astralraum 176
Bewaffneter Angriff, Spezialisierung 86
Bewegung 108
Astrale 173-174
Geisterkraft 262
Matrix 208-209
Bewegungssensor 234-235
Bf *siehe* Blickfeld
Bibliothek, Hermetische 167, 180, 305
Bildaufbereitung bei Schußwaffen 282
Bildverbindung 299, 300
Bildvergrößerungssysteme 110, 112
Binden, Elementargeister 186-187
Binden, Fokl 60, 190
Binder (Weißes IC) 227
Binde-Ripper (Graues IC) 229
Bindung (Geisterkraft) 262
Biometrisches Magschloß 294
Biotech 88, 128-129, 301-304
Bioware 32
Blaster (Graues IC) 228-229
Blau (Sicherheitsstufe) 205
Blender (Graues IC) 229
Blickfeld 178
Blindes Feuer 111, 112
Blitzkompensation 299, 300
(Adeptenkraft) 170
Blitzstrahl (Manipulationszauber) 195
Blutfilter 302
Bod (Deck-Attribut) 200
Bodenfahrzeuge 305
Bodstripper (Graues IC) 229
Bodyware 299-301, 302
Bogen 86, 111, 117, 118, 276
Boote 305, 308
Bremse (Offensivutility) 221
Bremsen 132, 141-142
BrowningMax-Power 277, 278
BTL 28, 285, 295-296
Buchsenblocker 292, 294
Büffel (Totem) 164
Bürger auf Probe 32, 238
Bußkatalog (Tabelle) 274
C
C12-Sprengstoff 283
C4-Sprengstoff 283
Camcorder, Mikro- 289-290, 292
Camouflagesell 293, 295
CAS 13, 30, 203
CD 285
CDT-1000 31
Ceska Black Scorpion 277, 278
Cessna C750 309
Chamäleon (Beispielcharakter) 70, 327
Chaos (Illusionszauber) 193
Chaotische Welt (Illusionszauber) 193
Charakter verbessern 244-246
Charakterbogen 36
Charaktere 36, 52-80
Charakteristika, Metamenschliche 47
Charakter-Masterlabelle 54
Charisma 41
Einsatz von Fertigkeiten 92-95
Checksch 239
Chemoanzug 293, 295
Chemodetektor 291, 294
Chipbuchse 295, 297, 298
Chirurgie (Biotech-Spezialisierung) 88
Choke 117
Chokepoint-Design 204
Chrysler-Nissan G12A 308
Chrysler-Nissan Patrol-I 309
Chrysler-Nissan-Jackrabbit 307
CMT Avatar (Cyberdeck) 207
Codeknacker 289
Colt America L36 277, 278
Commlink (Headware) 297, 299
Computer (Technische Fertigkeit) 88
Confederated American States *siehe* CAS
Connections 45-46, 253-259
Charaktererschaffung 61-62
Stufen 45-46, 61-62
Contexbombe 297, 298
Crack (Professionalitätsstufe) 249
Crashmodifikatoren (Tabelle) 148
Crashprobe 147-148
Credstick 238-239, 286
Credstick-Lesegerät 286, 287
Cyberarm 303
Cyberaugen 299, 300
Cyberbein 303
Cyberdeck 31, 200, 206-208, 301
Cybergliedmaßen 301, 303
Cyberimplantation 88
Cyberimplantatwaffen 85-86
Cybermodif. Attrib. senken (Heilz.) 191
Cybermodif. Attrib. steigern 191-192
Cyberohren 298, 299
Cyberscanner 237
Cybersporne, Externe 275
Cybertechnologie (Spezialisierung) 88
Cyberterminals 28, 31, 200, 207
Cyberware 27, 45, 296-301
aktivieren (Freie Handlung) 105
Charaktererschaffung 61
Nahkampf 122
Soziale Interaktion 92-93
Cyberwareblocker 291, 294
Cyberwaredetektionssystem 237
Cyberwarescanner 292, 294
D
Dämpfer 298, 299
Darts (Wurfwaffen-Spezialisierung) 86
Datasoft 295, 296
Dataviewer 288
Datei 200, 205, 206, 215-216
Daten herabladen (Systemoperation) 216
Daten heraufladen (Systemoperation) 216
Datenbanken, Verknüpfte 204-205
Datenbuchse 295, 297-298, 304, 306
Datencodierer 291, 292
Datendecoder 289, 292
Datenentschlüsselung 291, 293
Datenklau 12
Datenleitungsscanner 291, 292
Datenschloß 298
Datenschlüsselgerät 287, 288
Datenspur 200
Datenverschlüsselung 291, 293
Dauer von Zaubern *siehe* Wirkungsdauer
Deaktivieren eines Fokus 190
Decken 208-209
Decker 200
Initiative 223
Kampfdecker (Beispielchar.) 66, 326
lokalisieren (Systemop.) 216
Decking (Computer-Spezialisierung) 88
Deckmantel (Defensivutility) 222
Deckstufen 206
Defensivgranate 118-119, 282, 283
Defensivutilities 222
Defiance Super Shock (Taser) 277, 278
Defiance T-250 (Schrotflinte) 277, 278
Delphin (Totem) 164
Dermalpanzerung (Cyberware) 300, 302
Desktop 287
Detektionssystem von Cyberware 237
Diagnostik (Elektronik-Spezialisierung) 88
Diebstahl (Spezialisierung) 87
Dienste von Geistern 186, 187-188
Direct Input-Chip 296
Direct-Experience-Format *siehe* Dir-X
Direktes neurales Interface *siehe* DNI
Dir-X 285, 286
Display-Verbindung 299, 300
DNI 199, 200, 301, 303
DocWagon Osprey II 310
DocWagon 31, 301-303, 304
Dodge Scoot 307
Domänen 184-185, 267-268
Fahrzeuge 150-151
Dorn 275
Drachen 260-269
Draht 234
Drahtschere 293
Dreamdeck-Chips 296
Drehhalterung 306, 311
Dreibein 281, 282
Drogen 249-250
Drohnen 153-157, 306, 310-311
Drohnenrigger (Beispielcharakter) 69, 327
Druckluftregulator 293, 295
Dualwesen 161, 182, 260
Dunkelzahn 25, 32, 34, 268, 269, 315, 316
Dunst 111, 112
Durch sekundäre Drohnen beobacht. 157
Durchbrechen von Barieren 124-125
Durchschnitt (Professionalitätsstufe) 249
Durchstöbern der Matrix 254
E
EagleSecurity 315
Ebenholz-Credstock 239
ECCM 133, 137, 138, 289, 290

(ECCM Fortsetzung)
(de)aktivieren (Freie Handlung) 156
Fernlenk- 305, 306
Echte Lederkleidung 284
ECM 133, 138, 289
(de)aktivieren (Freie Handlung) 156
Energiestufe 136, 137
Störsender 291, 292
Einbruch 12
Einfache Handlungen 105-107
in der Matrix 224
Einfaches Objekt benutzen 106
Einfluß (Geisterkraft) 262
Eingeschränkter Zauber 180-181
Einschüchterung 87, 93-94, 97
Einstiegsklasse eines Hosts 205
Eintrittspunkt von PLTG 203
Einzelschußmodus 114, 276
Einziehbare Handklinge 302
Einziehbarer Sporn 302
Einziehbares Nagelmesser 302
Eisdecke (Manipulationszauber) 197
Electronic Counter-Counter... *siehe* ECCM
Electronic Counter-Measures *siehe* ECM
Elegantes Ausloggen 216
Elektischer Zaun 234
Elektrischer Sturm 137
Elektrodennetz 200
Elektronik, Persönliche 286-288
Elektronik, Technische Fertigkeit 88
Elektronische Kriegsführung 88
Elektronische Störsignale *siehe* ECM
Elektronische Vergrößerung 299, 300
Elektroschockwaffen 277
Elektrozaun 234
Elementar *siehe* Elementargeist
Elementare Manip. 182-183, 194-195
Fahrzeuge 150
Elementarer Zauber 182
Elementargeist 186-188, 189, 266
rufen (Komplexe Handlung) 107, 187
Elementarlisten 160
Elemente, hermetische 186
Elemente, Zauberkategorien 187
Elfen 40, 47, 48-49, 56
EM *siehe* Einzelschußmodus
Empfänger (Kommunikationsgerät) 288
Energieball (Kampfzauber) 194
Energieblitz (Kampfzauber) 194
Energiestufe 133, 136, 137
Kommunikationsgeräte 288
Enfield AS7 (Schrotflinte) 277, 278
Entdeckenmagischer Handlungen 162
Entdecken von Icons 209
Entdeckung, Astrale 174
Entdeckungsfaktor 207
Enterhakenkanone 293
Entfernung, Grundmindestwurf 109-110
Entfesselung (Athletik-Spezialisierung) 87
Entgiftung (Heilzauber) 192
Entschlüsselung 289, 290
(Operationsutility) 220, 289
Entzug 42, 162, 178-180, 305
Beschwörungen 187, 188
magisch heilen 162
mehr als Tödlich 191
Entzugscode 162
Entzugswiderstandsprobe 183
Entzünden (Manipulationszauber) 197
Erdelementar/-geist 266
Erfahrung 242
Erfolg bei einer Würfelprobe 38
Erfolge kaufen 246
Erfolgsproben 38-39
Erfolgswettstreit 39
Ergänzende Fertigkeiten 43, 97
Erhöhen eines offenes Wurfes 246
Erhöhte Position im Nahkampf 122
Erklären der Handlungen 104-105
Ersatzladestreifen 281, 282
Ersatzluftröhre (Cyberware) 300
Erschaffung eines Shadowrunners 52-80
Erste Hilfe 88, 129
Erstrelhensystem 204
Erwachen 25, 158
Erwachte 42, 158
Essenz 41, 45, 56, 160
Eule (Totem) 164
Eurocar Westwind 2000 307
EX-Explosivgeschosse 116, 280, 281
Exklusive Handlungen 160-162
Exklusiver Zauber 180-181
Explosion 103, 119-120
Explosivgeschosse 116, 279-280, 281
Explosivgranaten 282
Externe Cybersporne 275
Externe Smartverbindung 282
Externer Firmpoint/Hardpoinit 311
Extraktion 12
Extraladestreifen 281, 282
Extras bei der Charaktererschaffung 62
Extrem weite Entfernung 109
Extremschaden 126

F

f *siehe* Flechettegeschosse
Fahrerfaktor 140
Fähre (Spezialutility) 221
Fahrzeug 130-157, 304-311
Fahrzeugadapter 130, 154, 304, 306
Fahrzeugfaktor 138, 140
Fahrzeugfertigkeiten 88-89
Fahrzeughaltevorrichtungen 311
Fahrzeughandlungen 141-145
Fahrzeugkampf 138-145
Angriff gegen Insassen 149
Aufprallschaden 145-148
Barrieren 148
Crashprobe 147-148
Geisterdomänen 150-151
Gezielter Schuß 149
Insassenschaden 147
Kollision 148
Magie gegen Insassen 150
mehrere Beteiligte 145
Riggerschaden 145
Schaden durch Waffen 149
Schadensmodifikatoren (Tabelle) 147
Unfälle 147-148
Waffeneinsatz 151-153
Fahrzeugkampfsequenz 140-141
Fahrzeugpanzerung 132, 149
Fahrzeugrigger (Beispielcharakter) 79, 329
Fahrzeugsteuereinrichtung 130
Fahrzeugsteuerung 305-306
Fahrzeugwaffe 307, 311
abfeuern (Komplexe Handlung) 108
Fahrzeugzustandsmonitor 145
Fairlight Excalibur (Cyberdeck) 207
Fälschen einer ID 239
Fälschen eines Credsticks 239
Fellschen (Spezialisierung) 88
Feinde aufspüren (Wahrnehmungsz.) 198
Feldgeist (Geist des Menschen) 267
Fensteralarm 234
Ferndienst von Geistern 188
Fernkampf 109-114
Barrieren 124
Niederschlag 123-124
Fernlenkadapter 304-305, 306
Fernlenk-ECCM 305, 306
Fernsteuerdeck 130, 154-155, 305, 306
Energiestufe 136, 137
Reichweite 136-138
Fernsteuernetzwerk 154-156, 157
Fernsteuerungs-ECCM 305, 306
Fernwahlsystem 28
Fertigkeit 43, 81-99
Charaktererschaffung 56-60
einsetzen (Komplexe Handlung) 107
Gesteigerte (Adeptenkraft) 169, 170
lernen mit Unterricht 95, 245
Magische 160
trainieren 245-246
verbessern 244-245
Fertigkeiten-Erfolgstabelle 92
Fertigkeitenkosten 57
Fertigkeitsstufen 82, 98-99
Fesselloser Elementargeist 186, 189
Festmonitelter Hardpoint/Firmpoint 311
Fetisch 180
Fetischzauber 180-181
Feuerball (Manipulationszauber) 195
Feuerelementar/-geist 266
Feuermodus 117, 276
ändern (Einfache Handlung) 106
per Smartverbindung ändern 105
Feuerwaffe 107, 111, 114-117, 276-280
Zubehör 280-282
Fichetti Security 500 277, 278
Filtersysteme (Cyberware) 300, 302
Finden eines Hehlers 237
Fingerkuppenbehälter 300, 302
Finsternis, vollständige 111, 112
Firmpoint 132, 306, 311
Flach hinwerfen (Freie Handlung) 105
Flächenbombe 297, 298
flächenwirksame Zauber 181, 182
Flagge (Graues IC) 229
Flammenaura (Geisterkraft) 262-263
Flammenwerfer (Manipulationsz.) 195
Flechettegeschosse 116
Fliegenfänger (Graues IC) 229
Flugzeug (Fahrzeugfertigkeit) 88-89
Flußgeist (Geist des Wassers) 267
FN-HAR (Sturmgewehr) 277-278
Fokus 189-191, 305
aktivieren (Einfache Handl.) 106, 190
Charaktererschaffung 60
deaktivieren (Freie Handlung) 105, 190
Folter (Verhör-Spezialisierung) 87
Ford Americar 307
Ford-Canada Bison 308
FP *siehe* Frachtpunkte
Frachtpunkte (Fahrzeugattribut) 133
Freie Handlungen 105, 156-157, 223-224
Freigeben von unterdrücktem IC 224
Freistaat Kalifornien 13, 30, 203, 269
Freund fürs Leben 254, 256
Frischzellenkur (Heilzauber) 192
Front-End-Programm 202
FSD *siehe* Fernsteuer deck
Fuchi Industrial Electr. 28, 31, 34-35, 315
Fugu-Familie 250
Führerschein 238
Führung (Soziale Fertigkeit) 87, 93
Funk (Headware) 297-298, 299
Funke (Graues IC) 229
Funkzündkapseln 283

G

Gamma-Scopolamin 250
Gangmitglied (Beispielcharakter) 73, 328
Gasdetektor 293, 294
Gasgranate 282, 283
Gast in einem Lebensstil 240
Gasventilsystem 280, 282
GAZ-Nikl GNRD-71 BISSnooper 310
Gebräuche 87, 94-95, 253
Gedanken beherrschen (Manip.) 195
Gefallen 256-257
Gefälschte ID 239
Gefälschter Credstick 239
Gefiederte Schlange 268
Gefühle beherrschen (Manip.) 195-196
Gefütterter Mantel 283, 284
Gegenmittel (Heilzauber) 192
Gegenstandaufnehmen/ablegen 106
Gegenstand fallen lassen 105
Gehen (Bewegungsform) 108
Gehender Angreifer 112
Geist 260-269
AstraleAttribute 188
Astrales Beschwören 189
beherrschen (Einfache Handlung) 106
Elementar- *siehe* Elementargeist
Gestalt 188
Kampfgegen physische 188
Manifestation 188
Natur- *siehe* Naturgeist
Pool 189
Reaktion 188
Rigger 151
verbannen (Komplexe Handl.) 107, 189
Geisterdomänen, Fahrzeuge 150-151
Geisterfokus 189, 190, 035
Geisterkampf 188-189
Geistessonde (Wahrnehmungsz.) 198
Geistige Attribute 41
Geistiger Schaden 125, 126
Geländeauflängung 130
Geländeterrain 130
Gelber Lotus 316
Gelgeschosse 116, 124, 280-281
Genau beobachten 106, 157
Genehmigung 273, 274
Gerät analysieren (Wahrnehm.) 197-198
Gerätestufe 270, 288
Geräuschfilter, Selektiver 298, 299
Geruchsempfinden, Verbessertes 169
Gesamtinitiative 42
Geschärfte Sinne (Adeptenkraft) 169
Geschmacksempfinden, Verb. 169-170
Geschoßparade (Adeptenkraft) 170
Geschütze (Kampffertigkeit) 86
Geschützturm 306, 311
Geschwindigkeit (Fahrzeugattr.) 130-132
Geschwindigkeitsfaktor 140
Gespräch anzapfen (Systemop.) 216-217
Gespräch führen (Systemoperation) 217
Gestalt von Geistern 188
Gestaltwandlung (Manipulationsz.) 197
Gesteigerte Fertigkeit (Adeptenkraft) 170
Gesteigerte Reflexe (Adeptenkraft) 170
Gesteigerte Sinne (Geisterkraft) 263
Gestikulieren (Freie Handlung) 105
Gewehr 86, 277-279
Gezielter Schuß 112, 149
Gift 249-250
Geisterkraft 263
Giftwelle (Manipulationszauber) 195
Gitter 199, 200, 202-205, 210
Gitter-Reset 212
Globales Positionierungssystem *siehe* GPS
GMC Banshee 310
GMC Beachcraft Patroller 310
GM-Nissan Doberman 310
Goblinisierung 27-28
Gold-Credstick 239
Goldservice (Doc-Wagon) 301-303, 304
GPS 133, 290-291, 293, 295
Granaten 86, 118-120, 282-283
Granatwerfer 86, 111, 118, 279
Grauen (Geisterkraft) 263
Graues IC 214, 228-229
Grelles Licht 111, 112
Grenada, RTG-Systemstufen 203
Grimoire, Straßen- 191-198
Große Acht 31, 34
Große Drachen 25, 26, 268-269
Großer Schutzschild 284
Grün (Sicherheitsstufe) 205
Grundfertigkeiten 43, 81-82
verbessern 245
Grundservice (Doc-Wagon) 301, 304
Grundzeitraum für perm. Zauber 178
Gur: *siehe* Gurtmunition
Gurtmunition 276
Gute Kleidung 284
Gutes Karma 46, 242
Gyrohalterung 282
Gyrostabilisation 112-113, 280

H

Hackingpool 44, 207
Hai (Totem) 164
Halbautomatischer Modus 114, 276
Halbprofi (Professionalitätsstufe) 249
Handgelenk-PC 287
Handgelenktelefon 287
Handgranate 282, 283
Handklinge (Cyberware) 122, 300, 302
Handling (Fahrzeugattribut) 130
Handlungen 40, 104-108
Ausgedehnte und Karma 246-248
beherrschen (Manip.) 196
Einfache 105-107, 157
erklären 104-105
Exklusive 160-162
Freie 105, 156-157
hinauszögern 103, 105, 156
Komplexe 107-108, 157
Mann-gegen-Mann-Kampf 223-224
Rigger- 156-157
Handschellen 292, 294
Handy 287
Hardpoint 132, 306, 311
Hardsim 285
Hardsim Cyberware Simrig 302
Hardware (Computer-Spezialisierung) 88
Harley-Davidson Scorpion 307
Härte 206
Häuter (Graues IC) 229
HE *siehe* Hochexplosiv-Granate
Headcom-Blocker 292, 294
Headset 285
Head-up-Display 288
Headware 297-299
Interne 297-298
Memory 295, 298
Heben (Athletik-Spezialisierung) 87
Heckler & Koch HK227 277, 278
Hehler finden 237
Hehlertabelle 238
Heilen (Heilzauber) 192
Heilung 126-128
Beschleunigte (Adeptenkraft) 169
Entzugsschaden 162
Heilungsfetisch 305
Heilzauber 178, 191-193
Heimat eines Totems 163
Heimlichkeit (Fertigkeit) 87, 95-96
Heimlichkeit (Illusionszauber) 193-194
Heiße Ware verkaufen 237
Helikopter 309
Hellhören (Wahrnehmungszauber) 198
Hellsicht (Wahrnehmungszauber) 198
HELR *siehe* Hochexplosiv-Lenkraketen
HER *siehe* Hochexplosiv-Raketen
Herabladen beenden (Freie Handl.) 224
Heraufladen beenden (Freie Handl.) 224
Herbeirufen (Spezialisierung) 87
Herdgeist (Geist des Menschen) 267
Domäne 184
Hermetische Bibliothek 167, 180, 305
Hermetische Elemente 186
Hermetische Tradit. 42-43, 158, 167-168
Hermetischer Fokus 190
Hermetischer Kreis 167-168, 174, 186
Hestaby 26, 269
Heulboje 293, 294
Hexer 160
Hexerei 42, 160, 161, 177-184
Auren Lesen-Spezialisierung 87
Magiefertigkeit 87
Hexerei-Bibliothek 167
Hexereiprobe 182-183
Hiebwaffen, Weite (Tabelle) 275
High Threat Response *siehe* HTR
Hilfsmittel, Magische 305
Hilfshexerei 187
Hinauszögern von Handl. 103, 222-223
Hindurchfeuern durch Barrieren 124
Hintergrundwissen 90
HK 227 (Maschinenpistole) 277, 278
HM *siehe* Halbautomatischer Modus
Hochexplosiv-Granate 282, 283
Hochexplosiv-Lenkraketen 280, 281
Hochexplosiv-Raketen 120, 280, 281
Hochfrequenz-Ohren 298, 299
Höchstgeschwindigkeit 130-132
Höhenunterschied im Nahkampf 122
Hold-out-Pistole 111, 117, 276, 278
HoloLISP 294
Homo sapiens ingentis *siehe* Trolle
Homo sapiens nobilis *siehe* Elfen
Homo sapiens pumilionis *siehe* Zwerge
Homo sapiens robustus *siehe* Orks
Homo sapiens sapiens *siehe* Menschen
Hongkong 30
Hooder 11
Hooding 12-13
Host 199, 200, 202-205
analysieren (Systemoperation) 217
Einstiegsklasse 205
Offline- 203
Host-Reset 212

Hoststufen-Tabelle 205
Host-zu-Host-Zugang 204
Hovercraft 308
Fahrzeugfertigkeit 89
Howling Coyote, Daniel 25, 26
HTR-Team 303
HUD *siehe* Head-up-Display
Hughes WK-2 Stallion 309
Hund (Totem) 164
Hüter 174-175, 237
Hüterritual 174

I/J

I *siehe* Intelligenz
I/O-Geschwindigkeit 207
IC 29, 200, 227-230
analysieren (Systemoperation) 217
auslösen 212, 214
Graues 228-229
Initiative 223
Kategorien 214
lokalisieren 209, 217-218
Schwarzes 230
Stufen 212-214
unterdrücken 212
unterdrücktes freigeben 224
Weißes 227-228
zum Absturz bringen 212
Icon 199, 200-202
analysieren (Systemoperation) 217
entdecken 209
Initiative 223
Schaden 227
Zustandsmonitor 226
ID 238-239
ID-Scanner 292, 294
Illusionsfetisch 305
Illusionszauber 178, 193-194
Immunität gegen normale Waffen 188, 263
Implantatlautsprecher 285
Improvisierte Sprengstoffe 88
In den Kapitänsstuhl zurückkehren 157
In Host/LTG/RTG einloggen 218
In primäre Drohne springen 157
Index (Systemstufe) 200, 205, 206
Individuum aufspüren (Wahrn.) 198
Infarot 112, 232, 282, 299, 300
Ingram Smartgun 277, 278
Ingram Vallant (I.MG) 279
Initiative 42, 100-103
Astrale 173, 175
Decker 223
Drachen 265
Drohnen 157
Geister 188, 265
IC/Icon 223
Schaden 103
Verzögerte Explosionen 103
Initiativemodifikator 102, 126
Insektengeister 32-34
Intelligenz 41
Interaktion, Astrale 173
Interessen 90
InterMod 294
Interne Headware 297-298
Interne Smartverbindung 282
Intrusion Countermeasure *siehe* IC
IWS Multi-Launcher (Raketenwerfer) 279
Jackpoint 200
Jackrabbit 307
Johnson (Connection) 258-259

K

K *siehe* Konstitution *oder* Klappmechanismus
Kamera, Augen- 299, 300
Kamera, Überwachungs- 234
Kampf 100-129
Astral- 175-176
Fahrzeuge 138-145
Geister und Drachen 265-266
Matrix- 223-227
Physische Geister 188
Schwarzes IC 230
Kampfdecker (Beispielcharakter) 66, 326
Kampffertigkeiten 85-86
Kampftisch 305
Kampfmagier (Beispielcharakter) 67, 326
Kampfmanöver 224-226
Kampfphase 102, 104-108
Kampfpool 43-44, 104
Drachen 266
Geister 189, 266
Panzerung 284-285
Kampfrunden 39
Kampfrundensequenz 103-104
Im Fahrzeugkampf 140-141
Kampfsinn (Adeptenkraft) 169, 170
Kampfsinn (Wahrnehmungszauber) 198
Kampfzauber (Zauberkategorie) 178, 194
Kapitänsmodus 154
Karibische Liga 13, 29, 30, 203
Karma 46, 63, 242-244
Karmakosten von Foki 190
Karmapool 43, 46, 242, 246-248
Drachen und Geister 189, 266
Kartenleser 235
Katana 122, 275
Kategorie, IC 214
Kategorie, Zauber 178
Kategoriefokus 190, 305
Katze (Totem) 164-166
Kauf, Ausrüstung 272-274
Kauf, Erfolge 246
Kauf, Lebensstil 241
Kauf, Legaler 273-274
Kauf, Würfel 246
Kehlkopf-Mikrofon (Headware) 288, 290, 298, 299
Keule (Manipulationszauber) 196
Keypad 235
KI-Adept *siehe* Adept
Killer (Weißes IC) 228
Kiste (Werkzeugset) 288
Klappmechanismus 276
KleenTac-Beschichtung 288
Kleidung 283, 284
Kleiner Schutzschild 284
Kletterausrüstung 293, 295
Klettern (Athletik-Spezialisierung) 87
Klingenwaffen 86, 122, 275
Kampffertigkeit 86
Klumpfuß (Graues IC) 229
Knight, Damien 30-31, 35, 314
Knoten 200
Knüppel 85, 275
Kojote (Totem) 166
Kollision 148
Kombinierte Panzerung 284-285
Komleitung (Operationsutility) 220
Kommandokanal 154
Kommerzielle Sprengstoffe 283
Sprengstoffe-Spezialisierung 88
Kommlink (Headware) 297, 299
Kommunikationsgeräte 288-289, 290
Kommunikations-Headware 296-297, 298
Komplexe Handlungen 107-108, 224
Komplexes Objekt benutzen 107-108
Kompositknochen 122, 299, 302, 303
Konsole 200
Konstitution 40
Astrale 173
Kontaktstufe 254-256
Kontrolle, Beschwören-Spezialisierung 87
Kontrolle, Systemstufe 200, 205, 206
Kontrollierte Fahrzeuge 305-306
Kontrollierte Operation 215
Kontrollmanipulationen 195-196
Kontrollsysteme (Spezialisierung) 88
Konzern (Verhandlung-Spezialisierung) 88
Konzernkrieg 34-35
Konzern-PLTG 203
Konzerndraht 234
Körperbeherrschung (Adeptenkraft) 170
Körperliche Fertigkeit 87
Körperlicher Schaden 125, 126-127
Körperliches Attribut 40-41
Verbessertes (Adeptenkraft) 171
Kosmetische Modifikation 298, 299, 300
Kosten, Ausrüstung 272-273
Kosten, Medizinische 128
Kraft 160, 178
Kraftfokus 189, 190-191, 305
Kraftpunkte 168-169
Kraftstufe eines Zaubers 43
Krankenhaus (Lebensstil) 240
Krankheit heilen (Heilzauber) 192
Krankheiten 249, 250
Kreis, Hermetischer 167-168, 174, 186
Kretscher (Graues IC) 229
Krüppler (Weißes IC) 227-228
KSAF 318
Kugelblitz (Manipulationszauber) 195
Kumpel 254, 256
Künstliche Barrieren 234
Künstlicher Magen (Cyberware) 300
Kunstmuskeln (Cyberware) 300, 302
Kurze Entfernung 109
Kurze Salve 115
Kybernetik (Computer-Spezialisierung) 88

L

L *siehe* Leichter Schaden
L/S-Fertigkeit *siehe* Lesen und Schreiben
Laden (Werkzeugset) 288
Ladestreifen 116-117
einschieben (Einfache Handlung) 106
Ersatz- 281, 282
herausnehmen (Einfache Handl.) 106
per Smartgun auswerfen 105
Lagerzahn 298
LAN 204
Lasermarkierer 112, 280-281, 282
Lasermikrofon 289, 292
Laserwaffen (Kampffertigkeit) 86
Last (Fahrzeugattribut) 133
Laufen 87, 108
Laufender Angreifer 112
Laufendes Ziel 111, 112
Laufmultiplikatoren (Tabelle) 108
LAV 305-306
Leben aufspüren (Wahrnehmungsz.) 198
Lebensform aufspüren (Wahrn.) 198
Lebensstil 46, 62, 239-241
Ausrüstung 285-288
(Lebensstil Fortsetzung)
Elektronik 286-288
Heilung 127
Unterbringung 285
Unterhaltung 285-286
Legaler Kauf 273-274
Legalität, Ausrüstung 272, 273
Legalität, Cyberdecks 301
Legalität, Magischer Ausrüstung 305
Legalitätscode 273
Leichte Armbrust 111, 118, 276
Leichte Pistole 111, 117, 278
Leichte Sicherheitspanzerung 284
Leichter Rauch/Nebel/Regen 111, 112
Leichter Schaden 113-114, 125, 126
Leichtes MG 111, 117
Leitsignal 290-291, 292
Lenkwaffen 120, 132, 281
Raketenwaffen-Spezialisierung 86
Lernen, Fertigkeiten 245
Lernen, Zauber 180-181, 187
Lernhilfe (Geisterdienst) 187
Lesen und Schreiben 91
Lesen/Schreiben (Operationsutility) 220
Letztes Schwarzes IC 230
Leuchtfarbe (Graues IC) 229
Leuchtspurgeschosse 116, 280, 281
Levitieren (Manipulationszauber) 196
Licht (Manipulationszauber) 197
Lichtverstärker (Waffenzubehör) 282
Liegender Gegner im Nahkampf 122
Lingos 91
Linguasoft 295, 296
Listenpreis 270, 272
Local Area Network *siehe* LAN
Lofwyr 26, 30, 31, 269, 315, 320
Lokales Telekommunikationsng. *siehe* LTG
Lokalisieren von IC 209
Lokalitätsblocker 293
Low-altitude-Vehicle *siehe* LAV
Löwe (Totem) 166
LTG 200, 203
Luftelementar/-geist 266
Luftfahrzeuge 305
Luftschiff (Fahrzeugfertigkeit) 89
Luftverkehr in Seattle 314
Lügendetektor (Spezialisierung) 87
Luxus (Lebensstil) 62, 240

M

M *siehe* Mittlerer Schaden *oder* Manazauber *oder* Manakraft *oder* Magazin
MAD 237, 292, 294
Magazin 276
Magen, Künstlicher (Cyberware) 300
Magetalk 91
Magie aufspüren (Wahrnehmungsz.) 198
Magie 41, 42-43, 158-198
Charaktereinschaffung 54-55, 56
erstes Auftreten 25
Fertigkeiten 86-87
Fahrzeuge 150-151
Magier 42-43, 158
Kampfmagier (Beispielchar.) 67, 326
Magieresistenz (Adeptenkraft) 170
Magierin, Straßenmagierin (Bsp.) 74, 328
Magietheorie 180
Magieverlust 160, 168-169
Magische Ausrüstung 60-61, 305
Magische Fertigkeit (Geisterkraft) 263
Magische Fertigkeiten 160
Magische Handlungen entdecken 162
Magische Heilung 127
Magische Hilfsmittel 305
Magische Sicherheit 237
MagnetAnomalieDetektor *siehe* MAD
Magschloß 235-236, 292, 294
Magschlösser (Spezialisierung) 88
Magschloßknacker 235, 293, 294
Mana 158, 161, 177
Manaball (Kampfzauber) 194
Manablitz (Kampfzauber) 194
Manakraft 262
Manazauber 177-178
Manifestation von astral Projizier. 173
Manifestation von Geistern 188
Manipulationsfertigk. 305
Manipulationszauber 178, 194-197
Manövrierwert 133, 138-140
Manövrieren 141, 142-143
Mantel, Gefütterter 283, 284
Mantel, Securetech 284
Marker (Weißes IC) 227
Marker-Ripper (Graues IC) 229
Maschinengewehr 111, 117
Maschinenpistole 86, 111, 117, 277, 278
Maske (Deck-Attribut) 200
Maske (Illusionszauber) 194
Maske des Schamanen 163
Massenverwirrung (Illusionszauber) 193
Master Persona Control Program *siehe* MPCP
Mastertabelle für Charaktere 54
MATCom 294
Materialien, Elementarbeschwörung 305
Materialien, Medizinhütten 305
Materialisieren (Geisterkraft) 188, 263
Matrix 199-230
Durchstöbern 254
Matrixkampf 222-227
Matrixsicherheit 237
Maus (Totem) 166
Maximalbelastung 274-275
Maximale Attributsgrenze 245
MCT-Nissan Roto-Drohne 311
Mechaniker (Connection) 257-258
Medic (Defensivutility) 222
Medizinhütte 167, 174, 180, 305
Medizinische Kosten 127, 128
Medkit 303, 304
Meergeist (Geist des Wassers) 267
Mehrere Beteiligte im Nahkampf 122, 123
Mehrere Lebensstile 241
Mehrere Zauber wirken 181
Mehrere Ziele 111, 112, 114, 116, 122, 123
Mehrfachtrigger 211
Meißel (Graues IC) 229
Memory *siehe* Headware Memory
Menschen 40, 47, 49
Messer 86, 122, 275
Metaebenen 161
Metallhandschellen 292, 294
Metamenschen 25, 28, 31-32, 40
Metamenschheit 40, 46-51
Metamenschliche Charakteristika 47
MG *siehe* Maschinengewehr
Mikrobombe 297, 298
Mikro-Camcorder 289-290, 292
Mikrofon, Laser- 289, 292
Mikrofon, Pistolen- 290, 292
Mikro-Recorder 290, 292
Mikro-Transceiver 288, 290
Militär (Führung-Spezialisierung) 87
Militärfahrzeuge 305-306
Militärjargon 91
Mindestentfernungen 110
Mindestgeschwindigkeit 132
Mindeststärke bei Projektilwaffen 117
Mindestwurf 38
Fertigkeiten 91-92
Matrixkampf 224
Überladungsschaden 226
Wahrnehmung 232
Wahrnehmungszauber 197
Zauber 182-183
Minigranate 282
Mini-Signalraketenkanone 293, 295
Miniturm für Fahrzeugwaffen 306, 311
Mischgasrauchen (Spezialisierung) 87
Mißlungenen Wurf wiederholen 246
Mittelschicht (Lebensstil) 62, 240
Mittlere Armbrust 111, 118, 276
Mittlere Entfernung 109
Mittlere Sicherheitspanzerung 284
Mittlerer Schaden 113-114, 125, 126
Mittleres MG 111, 117
Mobiltelefon 287
Modelliertes System 200, 202
Modi 276
Modifikationen von Mindstwürfen 38
Modus operandi bei Drohen 154
Monodraht 234
Monofilamentdraht 234
Monofilamentpeitsche 121, 122, 275
Monofr 285-286
Monopeitschische Aufz. *siehe* Monofr
Montieren von Fahrzeugwaffen 306
Montierte Waffe abfeuern 108
Moral (Führung-Spezialisierung) 87
Mordlust (Offensivutility) 221-222
Motorrad 88, 133, 307
Motorschiff (Fahrzeugfertigkeit) 89
MP *siehe* Maschinenpistole
MPCP 200, 206
Mr. Johnson (Connection) 258-259
MST *siehe* Muskelsignaltransmitter
Mulall 269
Mumie (Graues IC) 229
Munition 116, 276, 279-280, 281
Muskelsignaltransmitter 301
Mystischer Panzer (Adeptenkraft) 170

N

Nachladen von Feuerwaffen 116-117, 280
Nachsorge (Biotech-Spezialisierung) 88
Nagelmesser 121, 122, 300, 302
Nahkampf 120-124
Nahkampfangriff (Komplexe Handl.) 108
Nahkampfwaffen 120-121, 275-276
NAN 25, 26-27, 29, 203
Narcoject 250
Native American Nations *siehe* NAN
NATO-Draht 234
Naturgeist 184-186
beschwören 108, 186
herbeirufen (Einfache Handl.) 106, 186
Natürliche Barrieren 232-234
Natürlicher Zauberspruch 263-264
Navigationssystem 133
Navigationssystemkarten 295
Nebel (Sichtverhältnis) 111, 112
Nebelgeist (Geist des Himmels) 267
Neosprak 91

Netzwerke (Elektronik-Spezialisierung) 88
Netzwerkliste 156
Neue Fertigkeiten erlernen 245
Neuraler Unterbrecher 285
Neuro-Stun VIII 250, 282, 283
Nicht-Aerodynamische Handgran. 282
Nicht-Aerodynamische Wurfwaffen 276
Nichtletales Schwarzes IC 230
Nichtspielercharaktere 248-249
Niederfrequenz-Ohren 298, 299
Niederschlag 123-124
Normale Attributsgrenze 245
Normale Kleidung 284
Normaler Bogen 276
Northtrup PRC-42B Wasp 310
Novatech Hyperdeck-6 (Cyberdeck) 207
Novatech Sandman (SimSinn-Deck) 286
Novatech Slimcase-10 (Cyberdeck) 207
NSC *siehe* Nichtspielercharaktere
Nulloperation (Systemoperation) 218

O

Oberschicht (Lebensstil) 62, 240
Objekt aufspüren (Wahrnehmungsz.) 198
Objektcode 291-296
Objekte, Astrale 175-176
Objektwiderstandstabelle 182
OC *siehe* Optischer Chip
OCC *siehe* Optischer Codechip
Offene Proben 39
Offenen Wurf erhöhen 246
Offener Zugang 203-204
Offensichtl. Cyberarm/-bein 303
Offensivgranaten 118-119, 282, 283
Offensivutilities 221-222
Offline-Host 203
Offline-Speicherbank 207
Ohren, Modifikationen 298, 299
OMC *siehe* Optischer Memorychip
Operation, Anhaltende (Systemop.) 215
Operation, Kontrollierte (Systemop.) 215
Operationsutilities 220-221
Opticam (Cyberware) 299, 300
Optische Vergrößerung 299, 300
Optischer Chip 285
OptischerCodechip 294
Optischer Memorychip 293-294, 296
Orange (Sicherheitsstufe) 205
Organersatz 303
Organkultur (Biotech-Spezialisierung) 88
Orks 40, 47, 49-50, 56
Östlicher Drache 268

P/Q

P *siehe* Physischer Zauber *oder* Permanenter Zauber *oder* Physische Kraft
Pager 287
Panikbutton 292, 294
Panzer, Manipulationszauber 197
Panzer, Mystischer (Adeptenkraft) 170
Panzerjacke 283, 284
Panzerkleidung 283, 284
Panzerung 283-285
  Defensivutility 222
  Fahrzeugattribut 132, 148
  Gesellschaftsfähigkeit 93
  Kampfzauber 194
  Verstärkte 132
Panzerweste 283, 284
Parieren von Matrixangriffen 225
Passive Sensoren 135
Passiver Alarm 211-212
Patch 303-304
Patzer ausbügeln 246
PC 287-288
Peitsche 86, 121, 122, 275, 276
Peripherie 200, 205, 206, 219
Permanenter Schaden 127-128
Permanenter Zauber 178
Persona 200-202
Personafix 296
Personaprogramm 200, 206
Pfad des Körpers 158, 168
Pfeile 276
Phasen der Heilung 127
Physische Barriere (Manip.) 196-197
Physische Dienste von Geistern 187
Physische Gestalt von Geistern 188
Physische Kraft 262
Physische Maske (Illusionszauber) 194
Physische Scanner 235
Physische Sicherheit 232-234
Physische Zauber 177
Piratensender 286, 318
Pistole 86, 111, 117, 276-277, 278
Pistolenmikrofon 290, 292
Plasstahl-Handschellen 292, 294
Plastik-Komposit'kn. 122, 299, 302, 303
Plastiksprengstoffe 88, 283
Platin-Credstick 239
Platinservice (Doc-Wagon) 301-303, 304
Playback 302
PLTG 200, 203, 204
Politik (Führung-Spezialisierung) 87
Poltergeist (Manipulationszauber) 196
PolyP 285-286
Polyperspektivische Aufzeichn. *siehe* PolyP
Pools *siehe* Würfelpools
Position ändern (Einfache Handlung) 106
Powerniveau 114, 162
Präriegeist (Geist des Landes) 267
Primärmodus 154
Prioritätensystem 54
Privatdetektiv (Beispielcharakter) 71, 327
Privates Lokales Telekomm. *siehe* PLTG
Privatgitter-Zugang 204
Proben, offene und vergleichende 39
Proben, Würfel- *siehe* Würfelproben
Professionalitätsstufe 248-249
Profi (Professionalitätsstufe) 249
Programm löschen (Freie Handlung) 224
Programmgrößen (Tabelle) 223
Programmiersprachen 294
Programmierung (Spezialisierung) 88
Projektilwaffen 86, 111, 117-120, 275, 276
Projektion *siehe* Astrale Projektion
Prophylaxe (Heilzauber) 192
Psychokinese (Geisterkraft) 264
Quellcode 294-295

R

Rabe (Totem) 166
Raketen 120, 281
Raketenwaffen (Kampffertigkeit) 86
Raketenwerfer 111, 120, 279
Rammen (Fahrzeughandl.) 141, 143-144
Rammversuch 143-144
Ranger Arms SM-3 278-279
Rassen 40, 46-51, 54
Rassenmodifikation bei Ausrüstung 272
RAS-Signal 296
Rassismus 92
Rat der Prinzen 30, 269, 320
Ratte (Totem) 166
Rauch (Sichtverhältnis) 111, 112
Reaktion steigern (Heilzauber) 192
Reaktion 41, 56
  Astrale Geister 188
  Astrale 173
Reaktionsverbesserung 300, 302
Reaktionsverstärkung 207
Reaktives IC 212
  lokalisieren 209
Recorder, Cyberohren- 298, 299
Recorder, Mikro- 290, 292
Reflexbooster (Cyberware) 301, 302
Reflexe +*X* steigern (Heilzauber) 192
Reflexe, Gesteigerte (Adeptenkraft) 170
Reflexe, Verstärkte 300, 302, 303
Reflexion von Sprengwirkungen 119
Reflextrigger (Cyberware) 300, 302
Regel der Eins 38
Regel der Sechs 38
Regen (Sichtverhältnis) 111, 112
Regionales Telekommunik. *siehe* RTGS
Reichweite
  Fernsteuerdecks 136-138
  Fernwaffen 111
  Granaten 119
  Kommunikationsgeräte 288
  Nahkampf 120-121, 123
  Nahkampfwaffen 122, 275
  Sensoren 136-138
  Zauber 178
Reihenzugang 204
Remington 750 und 950 (Sportgewehre) 278
Remington Roomsweeper 277, 278
Renraku Corporation 32, 34-35, 315
Renraku Kraftwerk-8 (Cyberdeck) 207
Renraku-Arcologie 31, 35, 314, 315
Reparatur von Fahrzeugen 149-150
Reset 212
Ressourcen 60-62
Restlichtverstärker 112, 282, 299, 300
Restriktionskategorie 272
Retinakopie (Cyberware) 235, 299, 300
Retinascanner 235, 292, 294
Retinauhr (Cyberware) 299, 300
Richtungssinn (Adeptenkraft) 169
Rigger 130
  Ausrüstung 305
  Auswurfschock 156
  Drohnenrigger (Beispielchar.) 69, 327
  Fahrzeugrigger (Beispielchar.) 79, 329
  Geister 151
Riggerkontrolle 130, 301, 302
  Fahrzeugkampf 141, 142
Riggerschaden 145
Riggersprache 91
Ripper (Graues IC) 229
Ritualmaterialien 186
Rohstoffrausch 22
Rollenspiel 36
Rot (Sicherheitsstufe) 205
Rotormaschinen (Fahrzeugfertigkeit) 89
RPK SMG (Schwere Waffe) 279
RTG 203
Rückstoß 110-111, 112, 276
Rückstoßdämpfer 112, 282
Rufen von Elementargeistern 187
Ruger Super Warhawk 277, 278
Rumpf (Fahrzeugattribut) 132
  Fahrzeugwaffen 132
Runnertypen 11

S

S *siehe* Schwerer Schaden *oder* Ladestreifen *oder* Sofortiger Zauber
Saeder-Krupp Corporation 31, 269, 315
SAIM 22-24
Salish-Shidhe Council 13, 30, 203, 318
Salve, Kurze 115
Salvenmodus 114-115, 276
Samurai *siehe* Straßensamurai
SAN 200, 204
Sarghotel 285
Sauerstoffmaske (Heilzauber) 192
Säure (Weißes IC) 227
Säure-Ripper (Graues IC) 229
Säurestrom (Manipulationszauber) 195
Scanner 235-236, 289, 290
  Operationsutility 220
Schaden 125-129
  Astraler 175, 176
  Betäubungs- *siehe* Geistiger Schaden
  Explosionen 119-120
  Fahrzeug- 132, 145-149
  Granaten 119-120
  Initiative 102
  Nahkampf 123
  Nahkampfwaffen 122
Schadenscode 114
  Astraler 175, 176
Schadensniveau 113-114, 125
  Entzug 162
Schalldämpfer 281, 282
  Adeptenkraft 170
Schallunterdrücker 281, 282
Schamane 42, 158
  Geister 184
  Maske 163
  Stammesschamanin (Bsp.) 78, 329
  Straßenschamanin (Bsp.) 76, 328
Schamanismus 42, 158, 162-167
Schamanist 160
Schamanistischer Fokus 190
Scharfschützengewehr 111, 117, 278
Schatten (Manipulationszauber) 197
Schattenaktivitäten 12
Schattenklinik 317
Schauplätze 11-12
Schieber (Connection) 257
Schießen durch Barrieren 124
Schiff (Fahrzeugfertigkeit) 89
Schilde 284
Schlafwandler 160
Schlagstock 275
Schlange (Totem) 166
Schlange, Gefiederte 268
Schlechte Sicht 111, 112, 122
Schleichen (Spezialisierung) 87
Schleicher (Spezialutility) 221
Schleuder (Manipulationszauber) 196
Schmerzresistenz (Adeptenkraft) 170
Schmerzresistenz (Heilzauber) 192-193
Schmöker (Operationsutility) 220
Schmorer (Graues IC) 229
Schnecke 200, 207
Schnelligkeit 40
  Astrale 173
Schnellziehen (Einfache Handl.) 106-107
Schockgranaten 282, 283
Schockhandschuh 122, 275
Schockpolster 281, 282
Schockwaffen 124, 277
Schreiben und Lesen 91
Schrotflinte 111, 117, 278
  Kampffertigkeit 86
Schrotladungen 117
Schutz (Geisterkraft) 264
Schutzgläser (Cyberware) 299, 300
Schutzschilde 284
Schwache Beleuchtung 111, 112
Schwarz (Sicherheitsstufe) 205
Schwarzer Hammer (Offensivutility) 222
Schwarzes IC 29, 214, 230
Schwere Armbrust 111, 118, 276
Schwere Panzerung 284
Schwere Pistole 111, 117, 278
Schwere Sicherheitspanzerung 284
Schwere Waffen 111, 279
  Kampffertigkeit 86
Schwerer Schaden 113-114, 125, 126
Schweres MG 111, 117, 279
Schwert 122, 275, 276
Schwimmen (Athletik-Spezialisierung) 87
Schwindel (Operationsutility) 220
Seattle 31, 32-34, 35, 312-318
Securetech-Panzerung 284
Seegeist (Geist des Wassers) 267-268
Segelschiff (Fahrzeugfertigkeit) 89
Seil, Camouflage- 293, 295
Sekundärmodus 154
Selbstschußanlage 236
Selektiver Geräuschfilter 298, 299
Semiautonomer Knowbot 32
Sendeanstalten in Seattle 317-318
Sendeanstalten 286
Sender (Kommunikationsgerät) 288
Sensor 135-138
Sensorgestützter Waffeneinsatz 152-154
Sensorproben 132, 135-136
Sequenzer 235, 293, 294
Server-Programm 202
Shadowrunner, Erschaffung 52-80
Shadowruns 251-252
Shiawase Corporation 31, 35, 316
Shuriken 111, 118, 276
  Wurfwaffen-Spezialisierung 86
Sich der Entdeckung entziehen 225-226
Sich flach hinwerfen (Freie Handlung) 105
Sich Zeit lassen 92
Sicherheit analysieren (Systemop.) 219
Sicherheit, Aktive 236
Sicherheit, Magische 237
Sicherheit, Matrix- 237
Sicherheit, Physische 232-234
Sicherheit, Technische 234-235
Sicherheitsbeleuchtung, Infrarot- 232
Sicherheitscode 205
Sicherheitsdecker 200
Sicherheitsfahrzeuge 306, 309-310
Sicherheitsgarbe 211
Sicherheitsgeräte 291-293
Sicherheitshelm 284
Sicherheitskonto 210-212
Sicherheitspanzerung 284
Sicherheitsstufe 205
Sicherheitssysteme 232-237
Sicherheitstafel 210-211
Sicherheitstechnik 288-293, 294
Sichtgeräte 288, 290
Sichtverhältnisse 112
  Nahkampf 122
  Zaubern 183
Signalorter 290, 292
Signalraketen 293, 295
Signaltransmitter 289, 290
Signalverstärker 288, 290
Signatur, Astraie 172-173
Signatur, Fahrzeugattribut 132-133
Signaturen (Spezialisierung) 87
Silbercredstick 239
Simlink 289, 300, 302
Simrig 289, 290, 300, 302
SimSinn 27, 28, 200, 285-286
SimSinnkanal 154
SimSinn-Überladung 226-227
SIN 32, 238-239, 286
Sinne, Astrale 173
Sinsearach 28, 30, 318
Sirrurg 26, 269
Situationsbedingte MW 110-112
Sitze (Fahrzeugattribut) 133
SK *siehe* Saeder-Krupp *oder* Semiautonomer Knowbot
Slap-Patch 303-304
SM *siehe* Salvenmodus
Smartbrille 112, 281, 282
Smartgunsystem 281, 282
Smartverbindung 112, 281, 282, 301, 302
  in Cybergliedmaßen 301, 303
Sofortiger Tod 126
Sofortiger Zauber 178
SoftSim Cyberware Simrig 302
Söldner (Beispielcharakter) 72, 327
Sonde (Weißes IC) 228
Sony Beautiful Dreamer (SimSinn) 286
Sony CTY-360-D (Cyberdeck) 207
Sony Cybersystems 28
Sony HB500 Portacam 290, 292
Sony HB5000 Cybercam 290, 292
Sourcecode 294-296
Soziale Fertigkeiten 87-88
  Cyberware 92-93
  Modifikatoren 94
  Panzerung 93
Späher (Spezialisierung) 86
Speicher, Aktiver 206
Speicherbank 207
Speichergröße von Talentsof: 295
Speicherheit austauschen 219
Sperrhebel 90
Spezialagentin (Beispielcharakter) 68, 326
Spezialisierung 43, 82-84
  Charaktererschaffung 57-58
  verbessern 245
Spezialutilities 221
Spezielle Attribute 41
Spezifischer Zauberfokus 190, 305
Spiegelwelt 171
Spieler 36
Spielkonzepte 36-51
Spielleiter 36
Spieß (Graues IC) 229
Spleenbombe 297, 298
Sporn 121, 122, 301, 302
Sportgewehr 111, 278
Spracherkennungssystem 236
Sprachfertigkeit 59-60, 82, 90-91, 97
Sprengstoff 88, 119-120, 282-283
Sprengwirkung 118-119, 282

Springen (Athletik-Spezialisierung) 87
Spruchabwehr 183-184
Spruchabwehr (Spezialisierung) 87
Sprüche *siehe* Zaubersprüche
Spruchpunkte 54-55
kaufen 60
Spruchverteidigung (Freie Handlung) 105
Spruchwiderstandsprobe 183
Spruchwirkung 183
Spruchzauberei 181-183
Hexerei-Spezialisierung 87
Spurenlesen, Astrales 176
Squarter (Lebensstil) 62, 240
Stab 122, 275
Stabilisieren (Heilzauber) 193
Stabilisierungseinheit 303, 304
Stacheldraht 234
Stadtgeist (Geist des Menschen) 267
Stadtsprache 91
Stammesschamanin (Bsp.) 78, 329
Standardbogen 118, 276
Standard-Credstick 239
Standardmunition (Werte) 281
Standardservice (Doc-Wagon) 301, 304
Stangenwaffen 86, 122, 275
Stärke 40-41
Astrale 173
Starker Rauch/Nebel/Regen 111, 112
Startgeld 63
Stasis (Adeptenkraft) 170
Stationäres Ziel 111, 112
Status einer Drohne ändern 157
Statusbericht abfragen 156
Stechklinge 122
Steuerpool 44
Steuerprobe 133-135
Stille (Illusionszauber) 194
Stimmen-Identifikator 291, 292
Stimmenmodulator (Cyberware) 301, 302
Stimmkraftverstärkung 302
StimmstreBanalyse (Spezialisierung) 87
Stimmverzerrer 291, 292
Stimpatch *siehe* Stimulanzpatch
Stimulanzpatch 304
Geistiger Schaden 126
Stolperdraht 234
Störer (Weißes IC) 227
Stör-Ripper (Graues IC) 229
Störsender 291, 292
Strafenkatalog (Tabelle) 275
Straße (Lebensstil) 62, 240
Straßengangs in Seattle 317
Straßengrimoire 191-198
Straßenindex 272-273
Straßenmagierin (Beispielchar.) 74, 328
Straßensamurai (Beispielchar.) 75, 328
Straßenschamanin (Beispielchar.) 76, 328
Straßenwissen 90
Strategie (Führung-Spezialisierung) 87
Streetline Special 276, 278
Streitaxt 122, 275
Streuung einer Schrotladung 117
Stufe 270-272
Stufe-1-Connection 45, 61, 254-256
Stufe-2-Connection 45, 61, 256
Stufe-3-Connection 45-46, 61, 256
Stufen von IC 212-214
Stunts 248
Sturmgeist (Geist des Himmels) 267
Sturmgewehr 85, 111, 117
Sturmkanone 111, 117, 279, 281
Subsystem 200
analysieren (Systemoperation) 219
Subsystemstufen 205-206
Suche (Geisterkraft) 264
Sumpfgeist (Geist des Wassers) 268
Superplatinservice 301-303, 304
Survival-Kit 293, 295
Synthetische Lederkleidung 284
Synthetischer Cyberarm 303
Synthetisches Alkitrucksduplikat 235
Synthetisches Cyberbein 303
System Access Node *siehe* SAN
System, Modelliertes 200, 202
System-Identifikationsnummer *siehe* SIN
Systemkanal 154
Systemoperationen 209, 214-220
Systemprobe 209-210, 214
Systemstufe 205-206

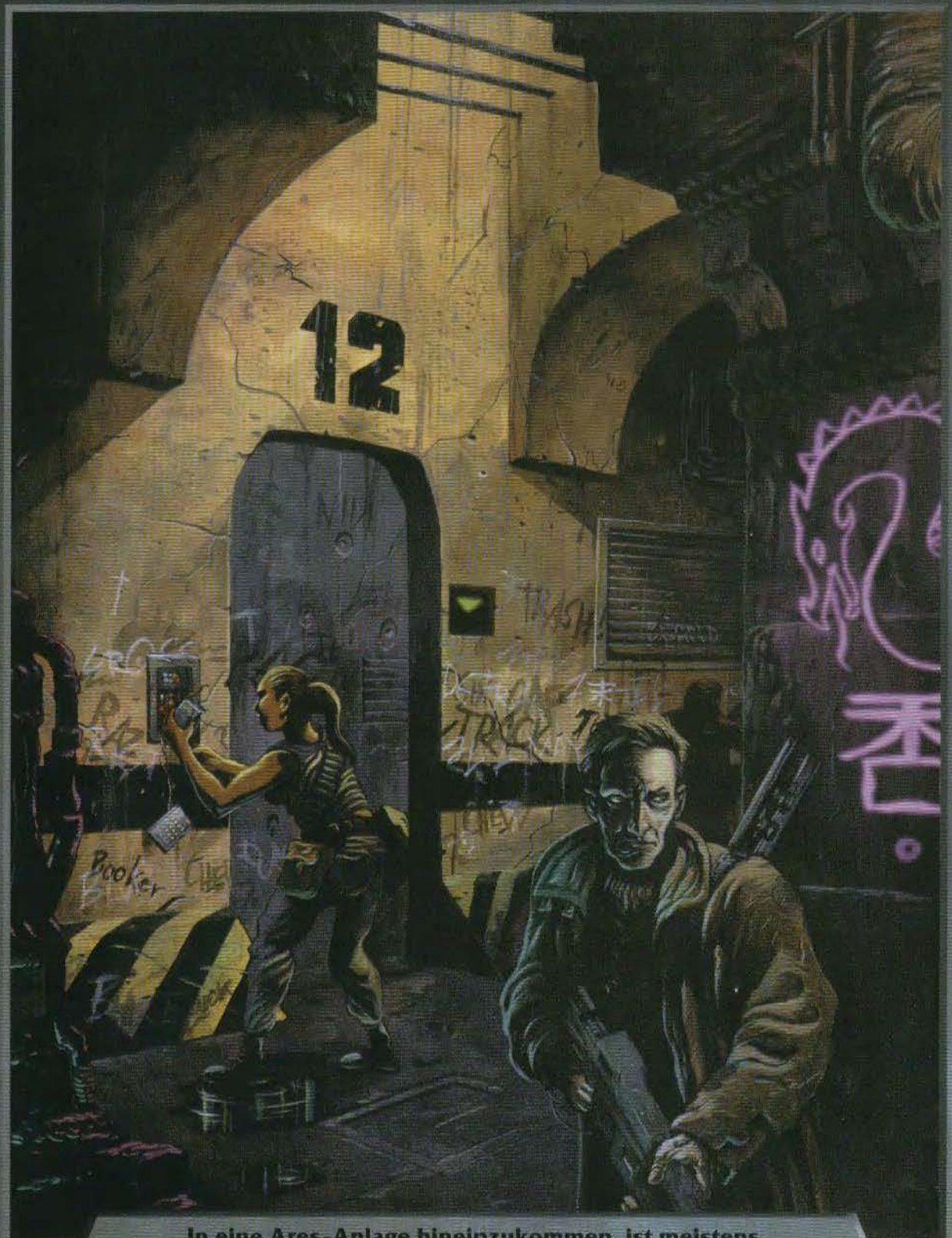
T
T *siehe* Tödlicher Schaden
Taktik (Führung-Spezialisierung) 87
Talentblocker 292-293, 294
Talentleitung 295, 300-301, 302
Talentsoft 295, 296
Talentsoft-Jukebox 295, 296
Tallskrämer 190
Connection 259
Tarnanzug, Voller 284
Tarnhalfter 280, 282
Tarnjacke 284
Tarnkleidung 283, 284
Tarnstufe 270
Überwachungsgeräte 291
Taschenlampe 288, 290
Taschen-PC 287
Taschensekretär 287
Taser 111, 117, 124, 277, 281
Tauchen (Körperliche Fertigkeit) 87
Täuschung (Operationsutility) 220
T-Bird 305-306
Techfreak (Beispielcharakter) 77, 329
Techniker (Connection) 259
Technische Fertigkeiten 88
Technische Sicherheit 234-235
Teerbaby (Weißes IC) 228
Teergrube (Graues IC) 229
Teilbeleuchtung 111, 112
Teilweise Deckung 111, 112
Telefon, Headware 298, 299
Telefon, Mobil- 287
Telekinetische Manipulationen 196
Telekom 287-286
Telekommunikationsnetz 199
Telepathie (Wahrnehmungszauber) 198
Terrain 130
Terrainfaktor 140
Thermorauch 111
Thunderbird *siehe* T-Bird
Tiefseetauchen (Spezialisierung) 87
Tierbeherrschung (Geisterkraft) 264
Timer 283
Tir Tairngire 13, 26, 30, 32, 90, 203, 269, 318, 320
Titan-Komposition 122, 299, 302, 303
Tod, Sofortiger 126
Todeshand (Kampfzauber) 194
Todesstraße (Adeptenkraft) 171
Tödlicher Schaden 113-114, 125
Erste Hilfe 129
Permanenter Schaden 127-128
Traumapatches 129
Zauberer 129
Tonale Stimmveränderung 302
Topologie 203-204
Totem 158, 162-166
Toxine 249-250
Toxinfilter (Cyberware) 300, 302
Tr *siehe* Trommel
Traditionen, magische 42-43, 158
Tragflächenmaschinen 309
Traglast 274-275
Training 245-246
Trampstecker 207-208, 223
Tranq-Patch 306
Transceiver 288, 290
Transformations-Manipulationen 196
Transmitter 289, 290
Videolink- 289
Transplantatchirurgie 89
Transys Highlander (Cyberdeck) 207
Traumapatches 129, 304
Tres Chic-Kleidung 284
Trideo 285
Trideokamera 234, 290
Trideolink 290, 292
Trideopiraten 318
Trideotrugbild (Illusionszauber) 194
Trideo-Unterhaltung (Illusionszauber) 193
Tridphone 286
Triggerschritt 210-211
Trog 91
Trolle 40, 47, 50-51, 56
Trommel 276
Trucks 308
Trugbild (Illusionszauber) 194
Truman-Paradiso (SimSinn-Deck) 286
Tsimshian 203, 319-320
Türalarm 234

U
Überladung, SimSinn- 226-227
Überladungsschaden 226
Überlappende Domänen 184
Überlebensausrüstung 293
Überlebensmesser 122, 275, 276
Übernahme von Beherrschung 189
Überraschung 108-109
Überreden (Spezialisierung) 88
Überschreitung des Zustandsm. 125-126
Überschüssiger Schaden 125-126
Überwachungsdrohne 311
Überwachungsgeräte 289-291
Überwachungskamera 234
Überwachungstechnik 288-293
Überwältigen (Spezialisierung) 86
Übler Atem (Geisterkraft) 264
UCAS 13, 29, 203, 238, 312, 315
Ultimax MMG (Schwere Waffe) 279
Ultraschallbrille 281-282
Ultraschalldetektor 235, 293, 294
Ultraschallemitter 235
Ultraschallmeßgerät 234
Ultraschallsender/-detektor 293, 294
Ultraschallsensor 282
Ultra-Vest 284
Ultraviolett (Sicherheitsstufe) 205
Umleitung (Operationsutility) 220-221
Unbewaffneter Angriff 275
Unfall (Geisterkraft) 264
Unfälle im Fahrzeugkampf 147-148
Ungeklärte Genetische Expr. *siehe* UGE
United Canadian and American *siehe* UCAS
Universeller Matrixsymbol *siehe* UMS
Unsichtbarkeit (Illusionszauber) 194
Unterarm-Schnappklingen 122, 275
Unterbrecher, Neuraler 285
Unterdrücken von IC 212
Unterdrücktes IC freigeben 224
Unterhaltung 285-286
Illusionszauber 193
Unterricht 95, 180
Soziale Fertigkeit 87
Unterschicht (Lebensstil) 62, 240
Unterseeboot (Fahrzeugfertigkeit) 89
Unterwasserkampf (Kampffertigkeit) 86
Urbanes Totem 163
Utilities 206, 220-222
UV *siehe* Ultraviolett
Uzi 2 III (Maschinenpistole) 277, 278

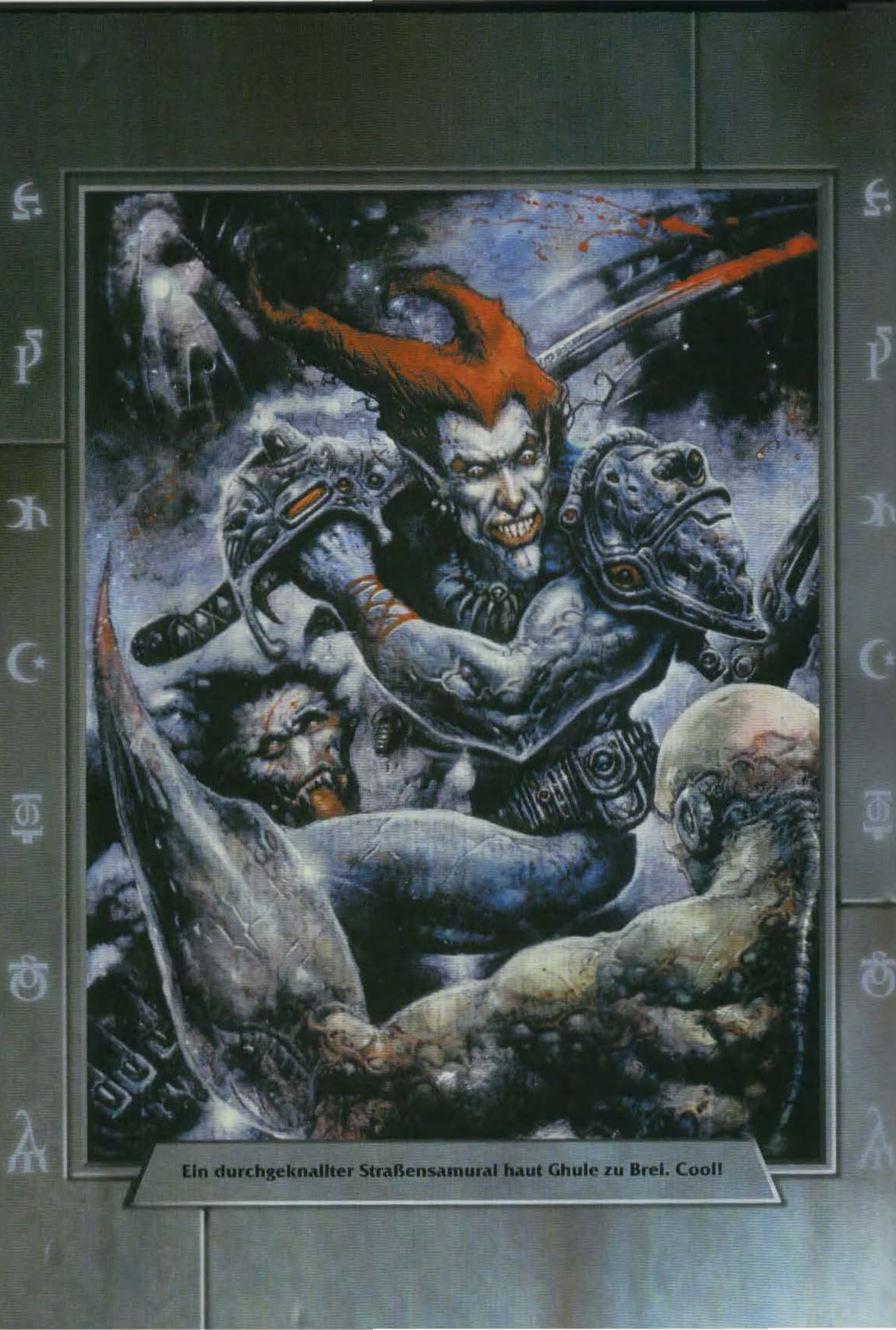
V
Vektorschubmaschinen 89
Verbal (Verhör-Spezialisierung) 87
Verbannen (Spezialisierung) 87
Verbannen von Geistern 189
Verbergen (Fahrzeughandlung) 141
Verbesserte Unsichtbarkeit (Illus.) 194
Verbesserte Wahrnehmung 171
Verbesserter Geruchsempfinden 169
Verbessertes Geschmacksempf. 169-170
Verbessertes Körperliches Attribut 171
Verbessertes Nagelmesser 122
Verbesserung eines Charakters 244-246
Verbotsklasse 273
Verbrauchsfetisch 305
Verbrauchsfokus 190, 305
Verdrängen 175
Verfügbarkeit 270, 272
Vergabe von Karma 244
Vergleichende Proben 39
Vergrößerung (Cyberware) 299, 300
Vergrößerungsgeräte (Sichtgeräte) 288
Vergrößerungssystem 282
Verhandlung (Soziale Fertigkeit) 87-88, 93
Verhör (Soziale Fertigkeit) 87, 93-94, 97
Verknüpfte Datenbanken 204-205
Verlassen der Matrix 208-209
Verletzungsmodifikatoren 126
Verschleierung (Geisterkraft) 264
Verschlingen (Geisterkraft) 264-265
Verschlüsselung 289, 290
Verständnisprobe für Drohnen 157
Verstärkerbrille 288, 290
Verstärkte Panzerung 132
Verstärkte Reflexe 300, 302, 303
Verstärkter Panzer (Geisterkraft) 265
Verstecken (Spezialisierung) 87
Versteinern (Manipulationszauber) 197
Verwirrung (Geisterkraft) 265
Verwirrung (Illusionszauber) 193
Verwundbarkeit (Geisterschwäche) 265
Verwundeter Angreifer 112
Verzerrer 291, 292
Verzögerte Explosion 103, 118, 120
Verzögerte Handlungen 40
Video 285, 286
Videokamera 234
Videolink 289, 290
Videorecorder (Cyberware) 299, 300
Vidscreen-Display 207
Villiers, Richard 31, 35, 315
Virtual World-Disney 316
Virtueller Mentor 95
Virusinduziertes Toxisches ... *siehe* VITAS
Vitalmonitor 301, 304
VITAS 24-25, 28
VITAS-3 250
Vollautomatischer Modus 115-116, 276
Volle Abwehr im Nahkampf 123
Voller Tarnanzug 284
Vollständige Finsternis 111, 112
Vollzauberer 42, 54-55, 158, 160

W
W *siehe* Willenskraft
Wachsamkeit (Spezialisierung) 87
Wachtler 237
Waffe abfeuern (Einfache Handlung) 107
Waffe bereitmachen (Einfache Handl.) 107
Waffendetektor 237
Waffeneinsatz während der Fahrt 151-153
Waffenexpertin (Beispielcharakter) 80, 329
Waffenfokus 189, 190, 191, 305
Waffenloser Angriff 108
Astralraum 176
Kampffertigkeit 86, 122, 275
Unterwasserkampf-Spezialisierung 86
Waffenreichweiten 111
Waffenschein 238
Waffensystem abfeuern 157
Waffensystem ein-/abschalten 156
Wahrheitanalysieren (Wahrn.) 197, 198
Wahrheitsdrogen (Spezialisierung) 87
Wahrheitsserum 250
Wahrnehmung 231-232
Astrale *siehe* Astrale Wahrnehmung
Matrix 202, 209
Modifikatoren 232
Verbesserte (Adeptenkraft) 171
verlagern (Einfache Handlung) 107
Wahrnehmungsfetisch 305
Wahrnehmungszauber 178, 182, 197-198
Waldgeist (Geist des Landes) 267
Walther Palm Pistol 276, 278
Wanzenscanner 291, 292
Waschbär (Totem) 166
Wasserelementar/-geist 266
Wasserwerfer (Fahrzeugwaffe) 307, 311
Weg des Körpers 43
Weißes IC 214
Weite Entfernung 109
Werfen (Einfache Handlung) 107
Werkstatt (Werkzeugset) 288
Werkzeug 288
Westlicher Drache 268
Wetwork 12
White-Noise-Generator 291, 292
Widerstandsprobe gegen Entzug 183
Wiederholen eines mißl. Wurfes 246
Widdertotem 163
Willenskraft 41
Windgeist (Geist des Himmels) 267
Winterschlaf (Heilzauber) 193
Wirbel (Weißes IC) 228
Wirkung von Zaubern 183
Wirkungsdauer 178
Wirtschaft (Führung-Spezialisierung) 87
Wissen der sechsten Welt 90
Wissensschaftsjargon 91
Wissensfertigkeiten 43, 58-59, 82, 89-90, 96
Wissenssoft 295, 296
Wissenssoftverbindung 295, 298
Wolf (Totem) 166
Workstation 200
Wort aussprechen (Freie Hand.) 105, 224
Würfel kaufen 246
Würfelpools 43-44
formeln 44, 63
Gebrauch von Geister und Drachen 104
Würfelwürfe 266
mißlungene wiederholen 38, 39
Wurfmesser 246
Wurfwaffen 111, 118, 276
Wüstengeist (Geist des Landes) 86, 111, 276
Wuxing, Incorporated 267
35, 315, 316

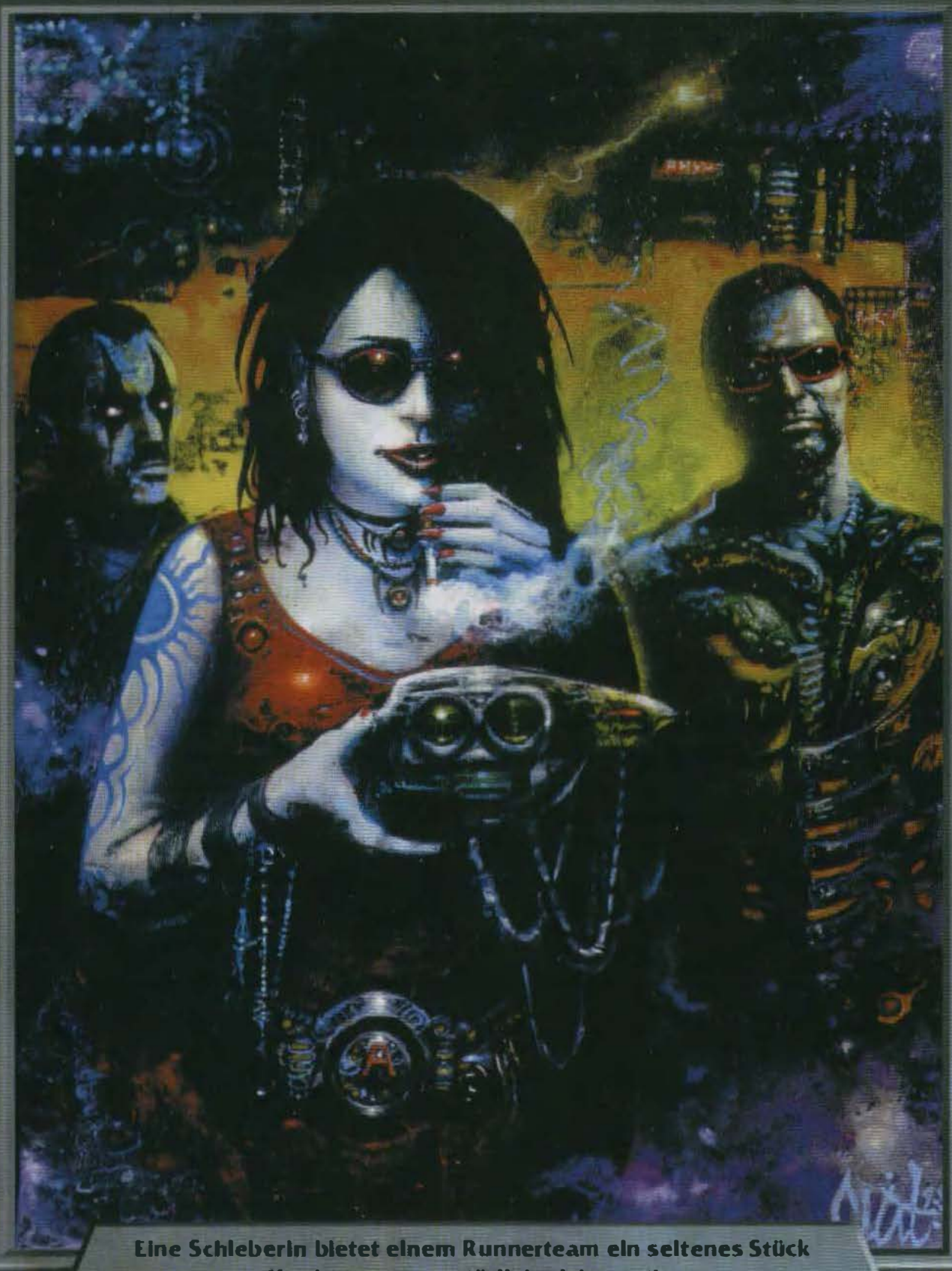
Y/Z
Yamaha Rapier 307
YanatetsuCorporation 31, 35, 316
Zahlungsverkehr, bargeldloser 239
Zahnbehälter 298
Zauber 177-180, 191-198
Astralraum 182
Aufrechterhalten (Geisterdienst) 187
Aufrechterhalter 162, 178
Bannen 184
Barriere durchdringend 183
Eingeschränkte 180-181
Entzug *siehe* Entzug
Fetisch- 180-181
Flächenwirksamer 181, 182
Kategorie 178, 187
Lernen 180-181, 187
Mehrere gleichzeitig 181
Mindestwurf 182-183
Sichtverhältnisse 183
Spruchabwehr 183-184
Wirkung 183
Zielerfassung 181-182
Zauberer 42, 158, 160-162
Schaden 129
Stimulanzpatch 304
Zauberfinger (Manipulationszauber) 196
Zauberfokus 189, 190
Spezifischer 190, 305
Zauberformel 180
Zauberpool 44, 180
Geister und Drachen 266
Zauberspeicher 189, 190, 191, 305
Zauberspruch wirken 108
Zaun, Elektrischer 234
Zelt, Spielmechanismen zu 39-40
Zeitgefühl in der Matrix 208
Ziel ansagen 105, 112, 114
Zielen (Einfache Handlung) 107
Zielerfassung 133
bei Zaubern 181-182
Zielerkennung 133
Zielfernrohr 110, 112, 280
Zielidentifikation 133
Zubehör, Cyberdecks 207
Zubehör, Feuerwaffen 280-282
Zuflucht 241
Zugang 200, 205-206
entschlüsseln (Systemoperation) 219
lokalisieren (Systemoperation) 219-220
Zugänge (Fahrzeugattribut) 133
Zustandsmonitor 46
Fahrzeuge 145
Icons 226
Überschreitung des 125-126
Zustandsstufen 126
Zweibein 280, 282
Zweites Gesicht 171
Zweimuster in der Stimme 302
Zweireihensystem 204
Zwerge 40, 47-48, 56



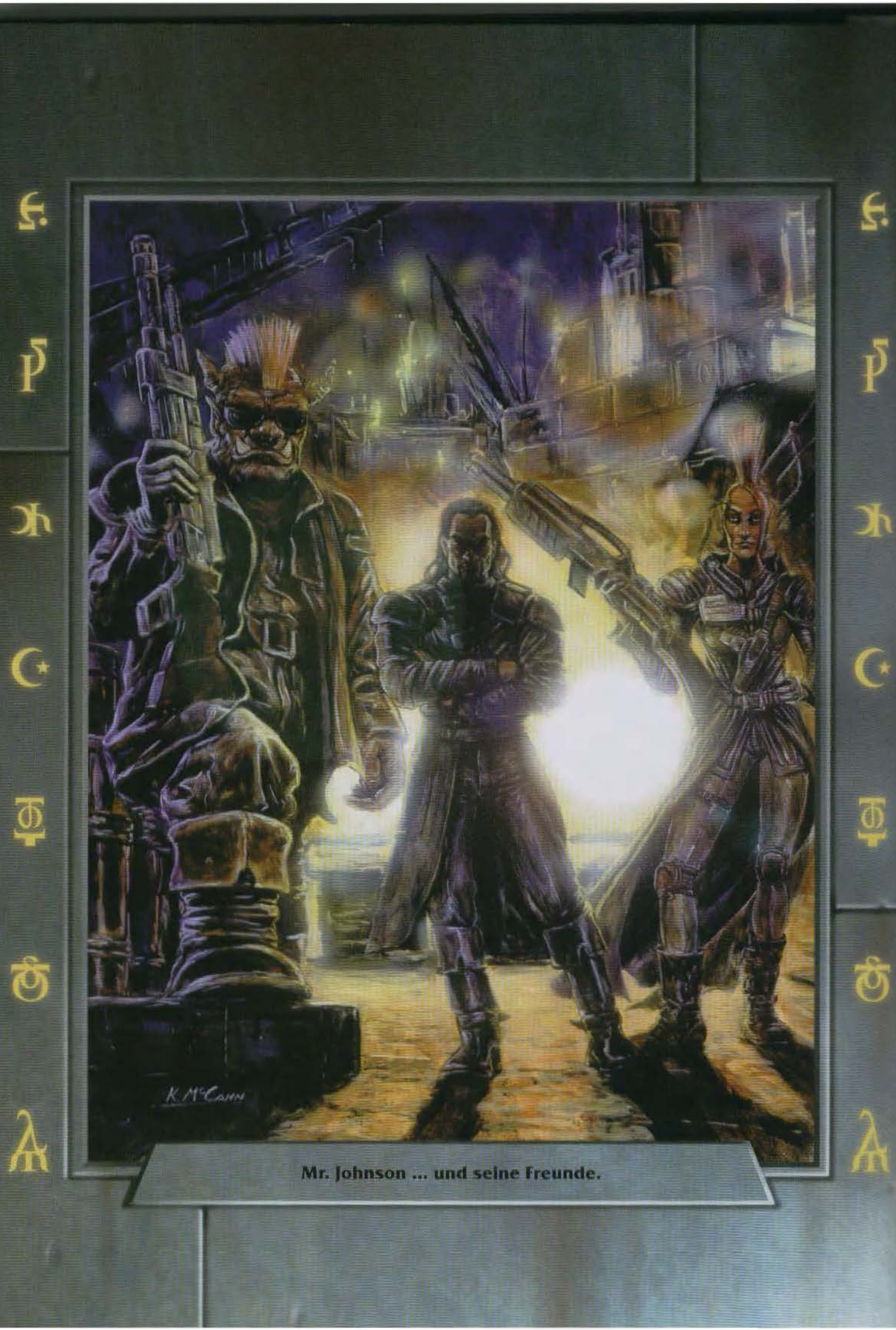
In eine Ares-Anlage hineinzukommen, ist meistens der leichteste Teil der Übung.



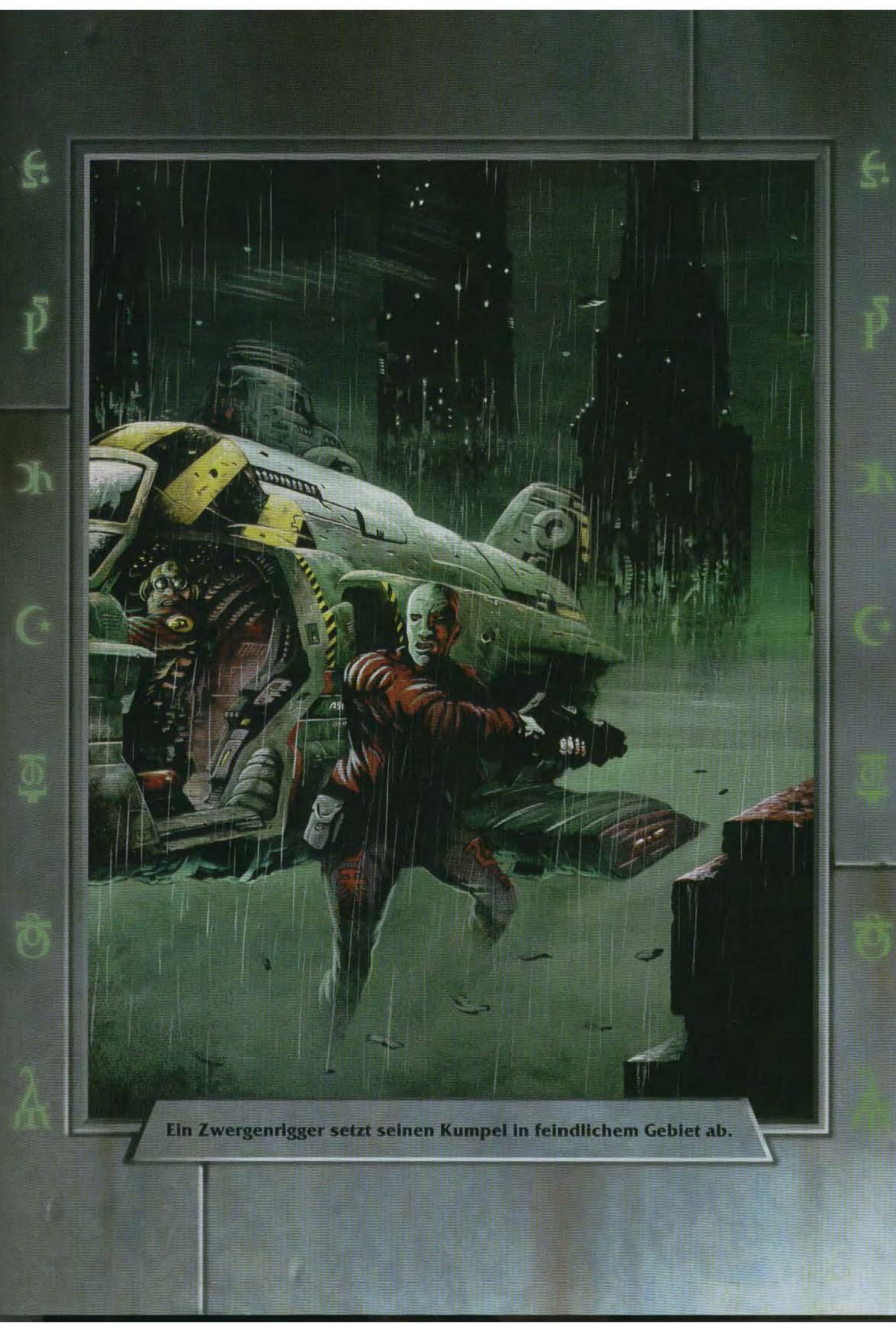
Ein durchgeknallter Straßensamurai haut Ghule zu Brei. Cool!



Eine Schieberin bietet einem Runnerteam ein seltenes Stück Hardware an – natürlich nicht gratis.



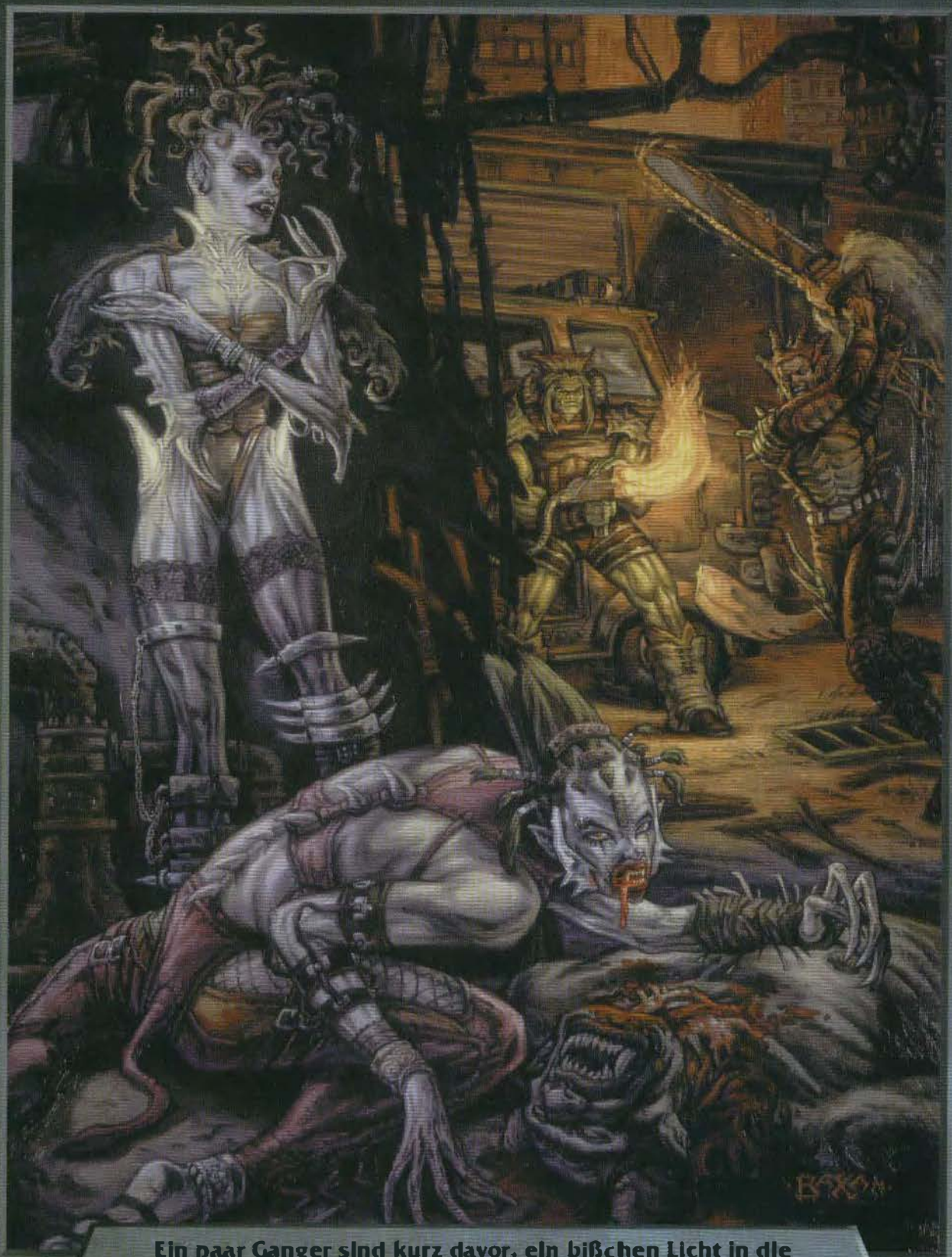
Mr. Johnson ... und seine Freunde.



Ein Zwergenrigger setzt seinen Kumpel in feindlichem Gebiet ab.

Riechst du auch Ratten? Unter den Straßen von Seattle begegnen Runner einem genmanipulierten Alptraum.

Nächtliches Volksfest in den Redmond-Barrens.



Ein paar Ganger sind kurz davor, ein bißchen Licht in die Welt der Dunkelheit zu bringen.