SHADOWRUN®



GRUNDREGELWERK

Pegasus Press

SHADOWRUN®

GRUNDREGELWERK



Pegasus Press

INHALT

EINLEITUNG 7
Schattenslang 8

VIER IST EINE RUNDE ZAHL 10

DAS LEBEN IN DER SECHSTEN WELT 15
Vorbestimmte Wege 16
Die Erwachten 17
Einstöpseln und abschalten 18
Die Cyber-Revolution 18
Willkommen in den Schatten 20
Die Mächtigen 23
Drachen 23
Konzerne 23
Öffentlicher Sektor 23
Nichtregierungsorganisationen 26
Organisiertes Verbrechen 26
Privatpersonen 26
Eine kurze Geschichte der Sechsten Welt 27
VITAS und UGE 27
Aufstieg der Megas 28
Der Crash von 2029 30
Bug City 30
Der Crash 2.0 31
Die KFS-Krise 31
Das Megakonzern-Audit 32
Ein Blick auf die Welt 32
Nordamerika 32
Südamerika 33
Aztlan und Mittelamerika 33
Afrika 33
Europa 33
Asien 34
Australasien und Ozeanien 34
Der Weltraum 34
Wie es weitergeht 34

SPIELKONZEPTE 35
Welche Rollen gibt es in diesem Spiel? 35
Proben 36
Einfache Proben 36
Vergleichende Proben 36
Ausgedehnte Proben 36
Proben mit Attributen 37
Teamworkproben 38
Erfolge kaufen 38
Neuer Versuch 38
Patzer und Kritische Patzer 38
Charaktereigenschaften 38
Attribute 39
Die Zustandsmonitore 40
Fertigkeiten 40
Initiative 40
Angriffswert 41
Verteidigungswert 41
Vor- und Nachteile 41
Ausrüstung 41
Connections 41
Lebensstil 41
Spezielle Eigenschaften 41
Zeitablauf und Handlungen 41
Nebenhandlungen 42
Haupthandlungen 44
Edge 46
Edge erhalten 46
Edge ausgeben 47
Edge für soziale Proben 49
Edge verheizen 50
Schicksalswürfel 51
Wie Dinge geschehen 51
Kampf 51
Matrix 51
Magie 51
Riggen 52
Soziales 52
Connections 52
Status 53
Statusschaden 53
Statusliste 53
Charakter-Metatypen 55
Elfen 55
Menschen 56
Orks 57
Trolle 57
Zwerge 58
Lebensstile 58
Auf der Straße 59
Squatter 59
Unterschicht 59
Mittelschicht 59
Oberschicht 59
Luxus 59

CHARAKTERERSCHAFFUNG 60
Definiere deine Rolle und Hintergrundgeschichte 60
Arkanspezialist 61
Unterhändler 61
Straßensamurai 61
Technologiespezialist 61
Geschichte 61
Wähle die Prioritäten aus 64
Metatyp (Anpassungspunkte) 64
Attribute 65
Fertigkeiten 66
Magie oder Resonanz 67
Ressourcen 68
Wähle Vor- und Nachteile aus 68
Gib das Individualisierungskarma aus 69
Kauf deine Ausrüstung 69
Der letzte Schliff 70
Connections 70
Wissens- und Sprachfertigkeiten 70
Letzte Berechnungen 70
Charakterentwicklung 71
Vor- und Nachteile 73
Vorteile 74
Nachteile 77

ARCHETYPEN 83
Adept 84
Kampfmagierin 85
Spezialist für verdeckte Operationen 86
Deckerin 87
Unterhändler 88
Riggerin 89
Straßensamurai 90
Straßenschamanin 91
Technomancer 92
Waffenspezialistin 93

FERTIGKEITEN 94
Zeig, was du draufhast 94
Astral 95
Athletik 95
Beschwören 96
Biotech 96
Cracken 96
Einfluss 96
Elektronik 96
Exotische Waffen 97
Feuerwaffen 97
Heimlichkeit 97
Hexerei 97
Mechanik 97
Nahkampf 98
Natur 98
Steuern 98
Tasken 98
Überreden 98
Verzaubern 99
Wahrnehmung 99
Wissensfertigkeiten 100
Sprachfertigkeiten 100

DER WEG NACH OBEN 102

KAMPF 107
Kampfablauf 107
Schritt 1: Schnappt euch die Würfel 107
Schritt 2: Verteilt Edge 108
Schritt 3: Würfelt und gebt Edge aus 108
Schritt 4: Widersteht dem Schaden 109
Schritt 5: Fühlt den Schmerz 109

Initiative **110**
Kampfrunde 110
Überraschung 110
Werte für Waffen und Panzerungen **111**
Angriffswert/Reichweite 111
Munition 112
Verteidigungswertbonus 112
Verteidigungswert 112
Schadenswert 112
Feuermodi 112
Fertigkeit 112
Schadensarten (elementar usw.) 112
Kampfoptionen **113**
Angriffe mit der Nebenhand 113
Niederschlag 113
Ringen 113
Mehrfachangriffe 114
Barrieren **115**
Durchbrechen 115
Fallschaden **117**
Schergen-Gruppen **117**
Sprengstoffe, Gase und Sprühangriffe **118**
Sprengangriffe und Abweichung 118
Gasangriffe 120
Sprühangriffe 121
Mehr Bums **121**
Heilung **122**
Erste Hilfe 122
Medkit 122
Magie 123
Natürliche Genesung/ Medizinische Hilfe 123
Überzähliger Schaden 124
Toxine und Drogen **124**
Vektor 124
Geschwindigkeit 125
Dauer 125
Kraft 125
Wirkung 125
Konzentration 125
Gegenmittel 125
Toxine 125
Drogen 126

MAGIE 129
Magie wirken für Spaß und Geld **129**
Grundlagen der Magie **130**
Fertigkeiten 130
Entzug 130
Traditionen 130
Wie man Magie erkennt 131
Magie, Technologie und Widerstand 132
Magische Refugien 132
Magie lernen 132
Zauber **133**
Wie man Zauber wirkt 133
Zauberbeschreibungen 134
Heilzauber 134
Illusionszauber 136
Kampfzauber 137
Manipulationszauber 139
Wahrnehmungszauber 143
Antimagie **145**
Zauberabwehr 145
Zauberbannung 145
Ritualzauberei **145**
Ritualleiter bestimmen 145
Ritual auswählen 145
Ritualplatz vorbereiten 146
Reagenzien ausgeben 146
Ritual durchführen 146
Ritual besiegeln 146
Fehlschlag von Ritualen 146
Patzer bei Ritualen 146
Rituale 146
Beschwören **148**
Herbeirufen 148
Verbannen 149
Geister und Edge 149
Geisterarten 149
Verbindung zum Geist 151
Geister und Entfernung 151
Umgang mit Geistern 151
Verzaubern **151**
Alchemie 152
Auswahl eines Objekts 152
Herstellung eines alchemistischen Erzeugnisses 152
Verwenden eines alchemistischen Erzeugnisses 153
Fokusherstellung 154
Askennen von Foki 155
Entzaubern 155
Reagenzien **155**
Foki **156**
Fokusarten 157
Adepten **158**
Kraftpunkte 158
Adeptenkräfte 158
Magieradepten **160**
Aspektzauberer **160**
Die Astralebene **161**
Askennen 161
Astrale Projektion 162
Astralkampf 162
Astrales Spurenlesen 163
Manabarrieren 163
Schutzgeister **164**
Archetypen von Schutzgeistern 164
Initiation **168**
Metamagie 168

MATRIX 171
Die Geschichte der Matrix **171**
Die Matrix im Alltag **172**
Matrixsicherheit: Grid Overwatch Division 173
Elemente der Matrix **173**
Die digitale Landschaft 173
Praktische Grundlagen 174
Virtuelle Realität 175
Lahmgelegte Geräte 175
Reparieren von Matrixschaden 175
Wie man die Matrix benutzt **176**
Die Matrix benutzen: Schritt für Schritt 176
Overwatch-Wert und Fokussierung 177
Auswurfschock und Linksperre 177
Rauschen 177
Cyberbuchsen 177
Matrixwahrnehmung 178
Die Matrix hacken 178
Matrixkampf 179
Matrixhandlungen **179**
Ausstöpseln 179
Befehl vortäuschen 180
Brute Force 180
Datei cracken 180
Datei editieren 180
Datei verschlüsseln 181
Datenbombe entschärfen 181
Datenbombe legen 181
Datenspike 181
Gerät formatieren 181
Gerät neu starten 181
Gerät steuern 181
Hineinspringen 182
Hintertür benutzen 182
Host betreten/verlassen 182
Icon aufspüren 182
Icon verändern 182
Interfacemodus wechseln 182
Matrixattribute austauschen 182
Matrixsignatur löschen 183
Matrixsuche 183
Matrixwahrnehmung 183
Nachricht übermitteln 183
Overwatch-Wert bestimmen 183
Programm abstürzen lassen 183
Prüfsummensuche 183
Signal stören 183
Sondieren 184
Teergrube 184
Übertragung abfangen 184
Verstecken 184
Volle Matrixabwehr 184
Programme **184**
Hosts **185**
Hostsicherheit und Hostarchitektur 185
IC 186
Technomancer **188**
Die Lebende Persona 188
Schwund 189
Komplexe Formen 189
Sprites 191
Arten von Sprites 193
Spritekräfte 193
Wandlung 195
Echos 195

RIGGEN 196
Die Grundlagen **196**
Die Riggerkontrolle 196
Riggerkonsole 197
Riggen über die Matrix 197
Riggen von Fahrzeugen **198**
Die Bewegung von Fahrzeugen 198

Fahren und Proben 199
Crashs 199
Fahrzeugmodifikationen 200
Fahrzeugkampf 200
Riggen von Drohnen 201
Initiative von Drohnen 201
Autosofts 201

DAS WILDE LEBEN 202

Nichtspielercharaktere 202
Schergen 203
Professionalitätsstufe 203
Beispiele für Schergen 203
Professionalitätsstufe 0: Schlägertypen und Mobs 204
Professionalitätsstufe 1: Gangmitglieder und Mafiaschläger 205
Professionalitätsstufe 2: Die echten Gangs 205
Professionalitätsstufe 3: Konzernsicherheit 206
Professionalitätsstufe 4: Syndikatsgorillas 207
Professionalitätsstufe 5: Polizei- oder Konzern-Einsatzkommando 207
Professionalitätsstufe 6: HTR-Team 208
Professionalitätsstufe 7: Elite-Konzernsicherheit 208
Professionalitätsstufe 8: Spezialeinheiten 209
Professionalitätsstufe 9: Top-Spezialeinheiten 210
Professionalitätsstufe 10: Elite-Spezialeinheiten 210
Top-Runner 211
Connections 212
Beispielconnections 212
Critter 216
Mundane Critter 216
Erwachte Critter 216
Dracoformen 219
Critterkräfte 221
Astrale Gestalt 221
Ätzender Speichel 222
Bewegung 222
Bewusstsein 222
Bindung 222
Dualwesen 222
Einfluss 223
Elementarer Angriff 223
Energieaura 223
Essenzentzug 223
Gedankensprache 223
Gesteigerte Sinne 224
Gift 224
Gifthauch 224
Grauen 224
Immunität 224
Infektion 224
Lähmende Berührung 224
Lähmendes Heulen 225
Materialisierung 225
Mimikry 225
Mystischer Panzer 225
Natürliche Waffe 225
Natürlicher Zauberspruch 225
Nebelgestalt 225
Panzer 226
Psychokinese 226
Regeneration 226
Schutz 226
Suche 226
Tierbeherrschung 226
Unfall 227
Verschleierung 227
Verschlingen 227
Verstärkter Mystischer Panzer 227
Verstärkter Panzer 227
Versteinerung 228
Verwirrung 228
Wetterbeherrschung 228
Zwang 228
Schwächen 228
Allergie 228
Erzwungener Schlaf 228
Essenzverlust 228
Geschwächte Sinne 228
Nahrungsbedarf 229
Ungebildet 229
Verwundbarkeit 229

SPIELLEITERHINWEISE 230

Was macht eine Spielleiterin eigentlich? 230
Spielvorbereitungen 231
Kenne das Abenteuer 231
Kenne deine Runner 232
Halte benötigtes Material bereit 232
Sei darüber im Bilde, was die Spieler erwarten und wollen 232
Patzer und Kritische Patzer 232
Reputation und Fahndungsstufe 235
Reputation 235
Fahndungsstufe 235
Connections gewinnen 238
Sicherheit, Sensoren und Scanner 238
Sicherheitszonen und ihre Stufen 238
Verschlossene Türen und andere Mechanismen 240
Belohnungen für Runs 243
Karma 243
Geld 243

AUSRÜSTUNG 244

Ausrüstungswerte 244
Verfügbarkeit 244
Aktive Progammslots 245
Angriffswerte 245
Essenzkosten 245
Fahrzeugwerte 245
Gerätestufe 245
Halterung 245
Kapazität 245
Matrixattribute 245
Modus 245
Munition 245
Schadenswert 245
Sprengwirkung 246
Stufe 246
Verteidigungswert 246
WiFi-Funktionalität 246
Ausrüstung kaufen und verkaufen 246
Standardwaren 246
Anfangsausrüstung 246
Ausrüstung verkaufen 246
Ausrüstung verbergen 246
Kostenanpassung für Grösse 247
Nahkampfwaffen 247
Klingenwaffen 247
Knüppel 248
Andere Nahkampfwaffen 249
Projektil- und Wurfwaffen 250
Feuerwaffen 251
Taser 251
Holdout-Pistolen 251
Leichte Pistolen 252
Automatikpistolen 253
Schwere Pistolen 253
Maschinenpistolen 254
Schrotflinten 255
Jagdgewehre 256
Sturmgewehre 256
Scharfschützengewehre 257
Maschinengewehre 257
Exotische Waffen 258
Spezielle Waffen 258
Granat- und Raketenwerfer 258
Waffenzubehör 259
Munition 261
Alles, was BUMM macht 262
Granaten 262
Raketen und Lenkraketen 263
Sprengstoffe 264
Kleidung und Panzerung 265
Kleidung 265
Panzerung 265
Panzerungsmodifikationen 266
Helme 267
Schilde 267
Elektronik 268
Kommlinks 268
Cyberdecks 268
Riggerkonsolen 268
Elektronikzubehör 269
RFID-Chips 270
Kommunikation und Gegenmaßnahmen 270
Software 271
ID und Credsticks 273
Werkzeuge 274
Optische Geräte & Sichtverstärkungen 274
Optische Geräte 274
Sichtverstärkungen 275
Audiogeräte & -verstärkungen 276
Audiogeräte 276
Audioverstärkungen 277
Sensoren 277
Sensorfunktionen 278

Sicherheitsgeräte und Handschellen 279
Einbruchswerkzeug 279
Industriechemikalien 280
Überlebensausrüstung 280
Biotech 282
Bodytech 283
Headware 284
Augen-Cyberware 286
Ohren-Cyberware 286
Bodyware 288
Cybergliedmaßen 289
Cyberimplantatwaffen 291
Standard-Bioware 292
Kultivierte Bioware 295
Toxine und Drogen 295
Magische Ausrüstung 296
Foki 296
Formeln 296
Materialien für Magische Refugien 296
Reagenzien 297
Fahrzeuge und Drohnen 297
Fahrzeugmodifikationen 297
Motorräder 297
Autos 298
Lkw und Vans 299
Boote 300
U-Boote 300
Flugzeuge 300
Rotormaschinen 300
VTOL/VSTOL 301
Mikrodrohnen 302
Minidrohnen 302
Kleine Drohnen 303
Mittlere Drohnen 303
Große Drohnen 304

DEUTSCHLAND IN DEN SCHATTEN 306
Die Allianz Deutscher Länder 306
„ADL verpflichtet" 306
Kürzeste Geschichte der ADL 307
Die ADL aus der Drachenflugperspektive 308
Brennpunkt: Hamburg 315
Das Venedig des Nordens 315
Wildost 319

TABELLEN 323

INDEX 336

CHARAKTERBOGEN 348

IMPRESSUM

Regeldesign: Brooke Chang, Kevin Czarnecki, Jeff Halket, Alexander Kadar, Michael Messmer, O.C. Presley, Scott Schletz, Dylan Stangel, Robert Volbrecht
Texte: Kevin Czarnecki, Jason M. Hardy, Jeff Halket, Michael Messmer, Scott Schletz, RJ Thomas, Malik Toms, Robert Volbrecht, CZ Wright
Redaktion: Brooke Chang, Jason Hawks, Philip A. Lee
Cover-Illustration: Benjamin Giletti
Illustrationen: Andreas „AAS" Schroth, Alyssa Menold, Brian McCranie, Bruno Balixa, Celeste Hansen, Daniel Reneau, David Hovey, Derek Poole, Gareth Keenan, Ian King, Jack Hoyle, James Mosingo, John Stanko, Kat Hardy, Marco Mazzoni, Monte Moore, Péter Tikos, Sarah Lindstrom, Takashi Tan, Tyler Clark, Victor Moreno
Design: Matt Heerdt
Art Direction: Brent Evans, James Mosingo
Shadowrun Line Developer: Jason M. Hardy
Executive Troubleshooter: Randall N. Bills
Lektorat: Ghislain Bonnotte, Chuck Burhanna, Raymond Croteau, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Francis Jose, Philip A. Lee, James O'Laughlin, Louis Ray, Jeremy Weyand
Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Redaktion der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga, Niklas Stratmann
Deutsche Übersetzung: Manuel Krainer, Manfred Sanders, Nadja Sommerfeld
Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck
Coverlayout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck
Zusätzliche Texte der deutschen Ausgabe: Christian Götter, Florian Oldenburg, Christian Paschke, Martin Schmidt, Niklas Stratmann
Kurzgeschichte der limitierten Version: Sonja Rüther
Zusätzliche Illustrationen und Karten der deutschen Ausgabe: Tobias Grunow, Jan Helke, Felix Mertikat, Klaus Scherwinski, Andreas „AAS" Schroth
Lektorat und Errata der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga
Zusätzliches Lektorat: Gerrit Czeplie, Tobias Grunow, Manuel Krainer, Stefan Prelle, Andreas „AAS" Schroth
Spieltester: Jamal Abu El-Hawa, Natalie Aked, Rob Aked, Craig Alpen, Steve Baruschka, Emily Bourgani, Thomas Boxall, Stefan Bürk, Jacob Cohen, Loren Coleman, Raymond Croteau, Derek Dokter, Ben Dowdle, Mark Dynna, Bruce Ford, Götz Galuba, Timothy Gray, Clemens Haase, Finn „Human Map" Hardy, Kaylee Jung, Sean Kilmury, Sarah Krause, Adam Large, Peter Leitch, Dave Lundquest, Chris Maxfield, Rob McKittrick, Michael Messmer, Juan Mora, Mikael Nagel, Chad Parker, Brianna Peters, Mark Polding, Israel Porrata, Steven „Bull" Ratkovich, Ethan Recinto, Richard Riessen, Matt Riley, Beck Rivera, James Robertson, Andreas „AAS" Schroth, Nathan Thiessen, Ryle Unger, Robert Volbrecht, Riley Wall, Georgia Walters, John Wiebe, Ron Woltjer
Shadowrun Originally Created by: Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis, and Dave Wylie

Deutsche Danksagung:
Da ist sie nun, die Sechste Edition, von den Amerikanern nur „Sixth World" genannt. Dass unsere deutsche Version so schnell nach dem amerikanischen Original erscheint und zudem noch voller Errata und Verbesserungen ist, verdanken wir nicht nur dem internationalen Feedback, sondern vor allem auch dem unfassbar tollen, unermüdlichen, geradezu aufopferungsvollen Einsatz des deutschen Teams. Danke dafür – kein Chefredakteur kann sich ein besseres Team wünschen. Und dass diese Ausgabe überhaupt erscheint, verdanken wir den Fans des deutschen Shadowruns. Ohne euch da draußen in den Schatten der ADL wäre vieles gar nicht möglich. Danke für eure Treue und euer Vertrauen. Wir werden euch weiter mit guten Büchern füttern!
— *Tobias Hamelmann*

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.
© 2022 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

3. Auflage

ISBN 978-3-95789-299-7

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

Pegasus Press





EINLEITUNG

Willkommen bei *Shadowrun, Sechste Edition*! 2019 wird *Shadowrun* 30 Jahre alt, und wie ließe sich das besser feiern als mit einer neuen Edition für eines der langlebigsten Rollenspielsysteme aller Zeiten?

Shadowrun lebt weiter, weil es eine explosive Mischung aus allem ist, was verschiedene Rollenspielgenres cool macht. Intrigante Bösewichte? Gefährliche Monster? Feuerspuckende Drachen? All das wartet auf dich – aber die Bösewichte schleudern mit der einen Hand Feuerbälle und verschießen mit der anderen Explosivmunition, während die Monster streng geheime Konzern-Forschungsanlagen bewachen. Und der Drache? Tja, *ihm* gehört die Anlage. Bei *Shadowrun* wirst du all diesen Gefahren ins Auge blicken, während du versuchst, in der dystopischen Sechsten Welt zu überleben.

Eine neue Edition ist eine Gelegenheit, Bewährtes zu verfeinern und gleichzeitig mit Neuem zu experimentieren. Was also hält diese Edition für dich bereit?

Die grundlegenden Ziele sind schnell zusammengefasst: Die klassischen Kernelemente von *Shadowrun* – Mensch, Magie und Maschine – sollen zu einem flüssigeren Ganzen verschmolzen werden. Die Regeln sollen schneller werden, dir als Spieler jedoch weiterhin eine breite Palette an Individualisierungsoptionen und Taktiken bieten. Dieses *Shadowrun*-Buch ist weniger umfangreich als die Grundregelwerke der letzten Editionen, enthält aber dennoch zahlreiche Optionen. Für Spieler, die sich ein noch dynamischeres und vor allem erzählerisch getriebenes Spiel wünschen, lohnt sich ein Blick auf *Shadowrun: Anarchy*, das auch in Zukunft fortgeführt wird. *Shadowrun, Sechste Edition* richtet sich an alle Spieler, die sich einen höheren Detailgrad wünschen. Bei *Shadowrun 6* wirst du deine Würfel häufiger brauchen als in *Anarchy* und hast gleichzeitig mehr Möglichkeiten, die Chancen zu deinen Gunsten zu beeinflussen. Zusätzlich kannst du auf sämtlichen Gebieten – Ausrüstung, Zauber, Bodytech, usw. – aus einer größeren Anzahl von Optionen wählen. Wir hoffen, dass damit keinem *Shadowrun*-Spieler langweilig wird – und dass alle möglichst schnell in die Action starten können!

Wenn du noch keine Erfahrung mit *Shadowrun* hast, ist die einleitende Kurzgeschichte *Vier ist eine runde Zahl* vielleicht ein hilfreicher Einstieg. Danach empfiehlt sich ein Blick in das Kapitel *Das Leben in der Sechsten Welt*, das einen Überblick über die Spielwelt, ihre Geschichte und vor allem die Rolle gibt, die die Spielercharaktere in ihr einnehmen. Das Kapitel *Spielkonzepte* stellt anschließend die wichtigsten Informationen zusammen, die nötig sind, um das Spiel zu spielen. Natürlich finden sich auch in allen anderen Kapiteln wertvolle Informationen, aber diese Übersicht verschafft dir ein grundlegendes Verständnis dafür, worum es beim Spiel und der Spielwelt geht.

Erfahrene Spieler wollen das Kapitel *Spielkonzepte* vielleicht einfach überspringen und direkt mit den Grundlagen des Spiels weitermachen. Hier findest du eine Kurzübersicht über die wichtigsten Änderungen:

- **Erweiterte Edge-Regeln.** Im Vergleich zu vorherigen Editionen erhältst du mehr Edge und setzt es häufiger ein. Auch einige andere Funktionen werden nun über Edge abgebildet. Zu wissen, wie man Edge erhält und ausgibt, ist ein wichtiger Teil deiner Taktiken als Runner.
- **Vereinfachte Waffenwerte.** Durchschlagskraft und Rückstoßkompensation wurden zu einem abstrakteren Wert, dem Angriffswert, zusammengefasst. Der Angriffswert wird eingesetzt, um Edge zu erhalten.
- **Panzerung geht nicht in Schadenswiderstandsproben ein.** Panzerung erhöht den Verteidigungswert eines Charakters, was dafür sorgen kann, dass du Edge erhältst oder verhinderst, dass dein Gegner Edge erhält. Bei Schadenswiderstandsproben kommt Panzerung jedoch nicht zum Einsatz. Diese Proben werden ausschließlich mit Konstitution abgelegt.
- **Keine Limits mehr.** Limits waren ein Balancing-Mechanismus und Teil eines komplizierteren Systems, aber da das aktuelle System mit weniger Variablen auskommt (und sich schneller spielen lassen soll), kam den Limits keine wichtige Bedeutung mehr zu, sodass sie wegfallen konnten.
- **Vereinfachtes Handlungssystem.** Es gibt zwei grundsätzliche Arten von Handlungen: Nebenhandlungen und Haupthandlungen. Im Zusammenspiel mit einem vereinfachten Initiativesystem liegt der Fokus darauf, den Kampf möglichst flüssig zu gestalten und den Unterschied zwischen schnellen Charakteren und allen anderen teilweise auszugleichen.
- **Zauber haben keine Kraftstufe mehr.** Die Stärke und Wirkung von Zaubern kann nach wie vor verstärkt werden, aber das ist optional. Wenn du willst, kannst du Zauber also einfach in einer Standardvariante einsetzen, ohne eine Kraftstufe festlegen zu müssen.
- **Veränderte Funktionen von Matrixattributen.** Da es keine Limits mehr gibt, wurden auch die Funktionen von Matrixattributen angepasst. Sie werden genutzt, um den Angriffs- und Verteidigungswert in der Matrix zu bestimmen, und können zudem dabei helfen, die Herangehensweise festzulegen, für die du dich beim Hacken entscheidest.

Ist damit alles abgedeckt? Natürlich nicht! Deswegen hast du ein komplettes Regelwerk vor dir! Also mach dich bereit, in die nächste Edition von *Shadowrun* einzutauchen, und finde heraus, ob du schnell genug, stark genug, clever genug oder tödlich genug bist, um deinen Gegnern immer einen Schritt voraus zu sein, einen großen Coup zu landen und den Mächtigen eins auszuwischen. Sie versuchen, dich klein zu halten – *Shadowrun* existiert, damit du ihnen beweisen kannst, dass sie das niemals schaffen werden. Lerne die Regeln, hab Spaß, experimentiere mit Neuem, trau dich, etwas Verrücktes auszuprobieren, und erschaffe am Spieltisch Geschichten, von denen du noch jahrelang erzählen wirst!

SCHATTENSLANG

Dieser praktische Sprachführer hilft dir, auf den Straßen wie der Profi zu klingen, der du bist.

Abflug! *Ausruf* – Geh weg. Schwirr ab.

ausgeworfen werden *V.* – Unfreiwillig von der Matrix getrennt werden.

Auswurfschock *Subst.* – Das schmerzhafte Gefühl, gewaltsam aus der Matrix ausgeworfen zu werden, während man gerade intensive multisensorische Eindrücke erlebt.

Bauern *Subst.* – Slang für Polizisten von Knight Errant.

Baumkuschler *Subst.* (vulgär) – Ein Elf.

Bottichjob *Subst.* – Eine Person mit viel Cyberware. Bezieht sich die Phase des Prozesses, in der sich der Patient in einem Tank mit Nährlösung befindet.

Breeder *Subst.* – Orkslang für „normale" Menschen.

chillig *Adj.* – Gut, cool, in Ordnung.

Chipwahr! *Ausruf* – Das ist die Wahrheit/eine Tatsache.

Chrom *Subst.* – Cyberware, vor allem offensichtliche Modifikationen.

Chummer *Subst.* – Freund, ebenso verwendet wie „Kumpel".

Cred *Subst.* – Geld. Ruf, vor allem guter Ruf.

Datenklau *Subst.* – Das Entwenden von Daten von einem Computer, üblicherweise durch Decken.

Datensklave *Subst.* – Konzerndecker oder anderer Angestellter in der Datenverarbeitung.

Deck *Subst.* – Ein Cyberdeck.

decken *V.* – Die Verwendung eines Cyberdecks, in der Regel illegal.

Decker *Subst.* – Person, die illegal mit einem Cyberdeck arbeitet.

Deckhead *Subst.* – Ein Simsinn-Süchtiger.

Drek *Subst.* (vulgär) – Scheiße. Ein gebräuchliches Schimpfwort.

einstöpseln/ausstöpseln *V.* – Der Vorgang, sich mithilfe einer Buchse mit der Matrix zu verbinden oder die Matrixverbindung zu trennen. *Einstöpseln* bezeichnet den Verbindungsaufbau, *ausstöpseln* das Beenden der Verbindung.

Eis *Subst.* – Sicherheitssoftware. Von „Intrusion Countermeasures", kurz IC („Eis" gesprochen).

Exec *Subst.* – Ein Konzernmanager.

Fleisch *Subst.* – Physischer Körper; das, was zurückbleibt, wenn man in den Astralraum oder die Matrix geht. Auch: zum Verkauf (illegal) entnommene Organe.

Frag! *Ausruf* (vulgär) – Gebräuchliches Schimpfwort, abgeleitet vom Geschlechtsakt.

geeken *V.* – Töten.

gefraggt *Adj.* (vulgär) – Kaputt, in Schwierigkeiten.

Go-Gang *Subst.* – Eine Bikergang.

Hacker *Subst.* – Eine Person, die auf illegale Weise mit der Matrix interagiert, entweder durch die Verwendung eines Cyberdecks (als Decker) oder kraft ihres Verstandes (als Technomancer).

Halber *Subst.* (vulgär) – Ein Zwerg.

Hauer *Subst.* (vulgär) – Ein Ork oder Troll.

Hoi *Interj.* (niederländisch) – Hi, eine vertraute Begrüßung.

Jing *Subst.* – Geld, üblicherweise in Form von Bargeld.

Kobun *Subst.* (japanisch) – Ein Mitglied eines Yakuza-Clans.

Komm *Subst.* – Kurz für Kommlink. Dein Telefon, Computer, Musikplayer, deine Spielekonsole und mehr im Taschenformat.

Kon *Subst.* – Kurz für Konzern.

Lohnmagier *Subst.* – Ein Zauberer (normalerweise ein Magier), der für einen Konzern arbeitet.

Löwenzahnfresser *Subst.* (vulgär) – Ein Elf.

Merc *Subst.* – Ein Söldner.

Messerklaue *Subst.* – Eine Person mit umfassender Kampf-Bodytech.

Mojo *Subst.* (karibisch) – Magie. Ein Zauber.

Mr Johnson *Subst.* – Bezeichnet einen anonymen Auftraggeber oder Konzernagenten. Geschlechts- und nationalitätsunabhängig. In Deutschland auch „Herr Schmidt".

mundan *Adj.* – Nicht magisch.

Mundaner *Subst.* – Nicht-Zauberer.

Nutrisoy *Subst.* – Ein billig produziertes Lebensmittelprodukt aus Sojabohnen.

Nuyen *Subst.* – Die weltweite Standardwährung.

Omae *Subst.* – Ein enger Freund. Kann auch sarkastisch gebraucht werden.

Organschmuggel *Subst.* – Der Handel mit Organen oder Cyberware, die (vor dem Eingriff noch) lebendigen Personen entnommen wurden.

Oyabun *Subst.* (japanisch) – Der Anführer eines Yakuza-Clans.

Paydata *Subst.* – Daten, die auf dem Schwarzmarkt Geld bringen.

Pixie *Subst.* (vulgär) – Ein Elf. Ein Elfenposer.

Plex *Subst.* – Abkürzung für Metroplex (großer städtischer Komplex).

Samurai *Subst.* (japanisch) – Söldner oder mietbarer Kämpfer. Impliziert einen Ehrenkodex oder einen guten Ruf.

Sararimann *Subst.* (japanisch) – Ein Konzernangestellter. Abgeleitet vom falsch ausgesprochenen Begriff *salaryman*.

Screamer *Subst.* – Credstick oder andere ID, die bei Benutzung einen Alarm auslöst.

Simsinn *Subst.* – Eine sensorische Übertragung oder Aufzeichnung, die es dem Zuschauer erlaubt, zu fühlen und zu erleben, was die Aufzeichnenden fühlen und erleben.

SIN *Subst.* – Systemidentifikationsnummer. Eine Identifikationsnummer, die jedem Mitglied der Gesellschaft zugewiesen wird.

SIN-Mensch *Subst.* – Eine Person mit einer SIN. Ein ehrlicher Mensch.

SINlos *Adj.* – Ohne SIN.

SINlose(r) *Subst.* – Eine Person ohne SIN.

Skrip *Subst.* – Kommissarische Währung, üblicherweise bezogen auf Währungen, die von Megakonzernen ausgegeben werden.

slotten *V.* – Einen Chip oder Credstick in ein Chip- oder Credstick-Lesegerät einlegen.

So ka! *Ausruf* (japanisch) – Verstanden. Alles klar.

Soykaff *Subst.* – Kaffeeersatz aus Sojabohnen.

Sprawl *Subst.* – Ein Metroplex (siehe *Plex*).

Squat *Subst.* – Ein verlassenes urbanes Gebiet, das als Wohnstätte genutzt wird.

Squishy *Subst.* (vulgär) – Ein Zwerg, Elf oder Mensch. Üblicherweise von Orks und Trollen verwendet.

Star, der *Subst.* – Lone Star, einer der größten Konzerne für private Sicherheitsdienstleistungen weltweit.

Statik *Subst.* – Ärger, in der Regel gesellschaftlicher Art.

Swag *Adj.* – Großartig.

Trideo *Subst.* – Der dreidimensionale Nachfolger des Videos. Kurz *Trid*.

Trog *Subst.* (vulgär) – Ein Ork oder Troll. Kurz für *Troglodyt*.

verchippt *Adj.* – Durch Cyberware verstärkte Sinne, Fertigkeiten, Reflexe, Muskeln usw.

verdrahtet *Adj.* – Mit Cyberware ausgestattet. Vor allem verwendet in Bezug auf verbesserte Reflexe.

Vory *Subst.* (russisch) – Vory v Zakone. Die russische Mafia.

Weiswurm *Subst.* – Ein Drache.

Wetwork *Subst.* – Auftragsmord. Mord.

Wiz *Adj.* – Toll, hervorragend.

Yak *Subst.* (japanisch) – Yakuza. Entweder ein Clanmitglied oder der gesamte Clan.

Zaibatsu *Subst.* (japanisch) – Ein Megakonzern.

HINWEIS

Shadowrun existiert seit 30 Jahren. In dieser Zeit sind zahllose Geschichten, Charaktere, Konzerne und Begriffe etabliert worden, die unmöglich alle durch dieses eine Regelbuch abgedeckt werden können. Viele zusätzliche Infos und Begriffserklärungen findest du auf der Shadowrun-Webseite shadowrun6.de sowie im wachsenden Online-Wiki shadowhelix.de.





VIER IST EINE RUNDE ZAHL

VON CZ WRIGHT

„Ich hoffe, sie kann gut mit Menschen reden“, sagte Source und parkte ihre Stiefel auf dem kleinen, wackligen Esstisch. Der Blick ihrer dunklen Augen ruhte auf Nash. „Denn du bist echt unterirdisch schlecht darin.“

„Da hat sie recht“, sagte Tower, der auf der Küchentheke saß und seine Beine baumeln ließ. „Manchmal kannst du einfach nicht cool bleiben.“

Nash zuckte zusammen, fischte eine einzelne Socke aus ihrer Spüle und ließ sie in einen vergilbten Wäschesack fallen. „Vee hat für sie gebürgt und gesagt, dass sie gut reden kann. Aber inzwischen würde ich jeden nehmen, dem wir vertrauen können.“

„Wo wir gerade dabei sind, warum treffen wir uns in deiner Wohnung mit ihr?“, fragte Source.

„Erstens: Ich vertraue Vees Einschätzung. Zweitens: Das hier ist nicht meine einzige Wohnung, du Vollpfosten.“

Das Klopfen an der Tür versetzte sie alle in hektische Bewegung. Nash stopfte den Wäschesack in den nächstgelegenen Schrank und ging zur Eingangstür. Sie linste durch den Spion nach draußen.

Tower sprang von der Küchentheke und setzte sich auf einen richtigen Stuhl. Er glättete sein akkurat gestutztes schwarzes Haar, rückte seine Brille zurecht und setze sich aufrecht und in perfekter Haltung hin.

Source kicherte leise in sich hinein, während sie sich eine neue Zigarette ansteckte.

„Immerhin ist sie pünktlich“, sagte Nash. Sie sah kurz zu den anderen. „Alle bereit?“

Tower nickte mechanisch, Source wedelte sorglos mit der Hand. Nash entriegelte die Schlösser und ließ die Tür aufschwingen.

Im Flur stand eine magere Trollin in Hoodie und Jeans, deren Haar ebenso pink war wie ihre Lippen. Sie hob eine Hand zum Gruß. „Ich bin Rose.“

„Nash. Komm rein.“

• • •

Ich liebe meinen Job. Letzten Monat habe ich die kaltblütige Killerin gespielt und auf Einschüchterung gesetzt, um jegliche Gegenwehr zu brechen. Letzte Woche war ich ein umnebelter Schwachkopf und kam nach einem Mord ungeschoren davon. Und jetzt bin ich ganz Glamour und Klasse und einem verborgenen Schatz in einem Palast auf der Spur.

Ich warf mein Haar in den Nacken (Frisurenvoreinstellung #29LBr, ideal geeignet für Flirts) und näherte mich einer schmucklosen Metalltür und dem livrierten Mann, der neben ihr stand. Der Eingang war gut verborgen und befand sich an der Seite des noblen Anwesens, in das mich mein Auftraggeber für einen ganz einfachen Diebstahl geschickt hatte. Ich sollte einem Herrn, den ich hier einmal „Mr McGuffin“ taufen will, etwas abnehmen. Er sollte sich im Inneren des Gebäudes aufhalten.

Ich liebe es, allein zu arbeiten, denn es bietet einem einfach unglaubliche Freiheit. Man kann sich in genau den Look und genau die Attitüde – sogar in eine beliebige *Persönlichkeit* – hüllen, auf die man gerade Lust hat. Jederzeit. Wenn niemand weiß, wer man ist, ist es leichter, einfach den Moment zu leben. Oder in diesem Fall die Rolle, die ich darstellte.



Als ich mich näherte, straffte sich der Mann neben der Tür. „Ma'am", sagte er mit einem geschäftsmäßigen Nicken. Er wies auf den Haupteingang des Anwesens und die hell erleuchtete Einfahrt, in der sich teure Autos und reiche Leute tummelten. „Der Haupteingang befindet sich dort drüben. Diese Tür ist für das Personal."

„Ich bin hier genau richtig, danke", sagte ich und rief in der Augmented Reality meine gefälschte Einladung auf, um sie ihm zu zeigen. Der junge Mann prüfte sie mit einem Seufzen. Nach einem flüchtigen Blick auf die Einladung streckte er schon die Hand aus, um mir die Tür zu öffnen, aber dann sah er doch noch einmal genauer hin. Mein Herz setzte einen Schlag aus, während er die Einladung studierte und seine Stirn sich in Falten legte. Seine fahlen Augen zuckten nach oben, um meinem Blick zu begegnen. Sein Blick war kühl, in seinen Augen lag eine seltsame Mischung aus Gleichgültigkeit und Misstrauen.

„Diese Einladung sieht anders aus als die anderen", sagte er.

„Sehen Sie noch einmal genauer hin. Sie werden feststellen, dass sie gültig ist", erwiderte ich und trug weiterhin einen gelassenen Gesichtsausdruck zur Schau, während mein Herz wild in meinem Brustkorb pochte. Zum Glück studierte er die Einladung tatsächlich noch einmal. Ich nutzte den kurzen Moment, in dem sich seine Aufmerksamkeit auf die AR konzentrierte, und ließ mithilfe meiner Magie einen Hauch von Beeinflussung entstehen – einen zusätzlichen, kaum wahrnehmbaren magischen Stups in die richtige Richtung. „Meine Einladung ist gültig. Sie können mich durchlassen", sagte ich.

Einen kurzen Moment lang war sein Geist von Nebel umfangen. Sein Stirnrunzeln verschwand, und er öffnete die Tür. Die Magie sorgte dafür, dass er meine Worte als die Wahrheit, wenn nicht sogar als direkten Befehl, ansah. „Genießen Sie den Abend, Ma'am", erwiderte er.

„Das werde ich", antwortete ich wahrheitsgemäß und betrat das Haus so schnell, wie ich konnte, ohne dass meine würdevolle Scharade darunter litt.

• • •

„Also, wir ziehen den Typen aus dem Van", sagte Nash und machte sich ihr zweites Bier auf, „und übergeben ihn an Mr Johnson, und dann sagt dieser Bastard–"

Die Gruppe hatte es sich in der Wohnung gemütlich gemacht. Der Smalltalk war den Horrorgeschichten gewichen.

„Er sagt: ‚Wo ist sein Daumen?'", vervollständigte Source und schüttelte ihren Pferdeschwanz.

Rose hob die Augenbrauen.

„In unseren Notizen stand nirgendwo etwas darüber, dass er einen Daumen wollte. Er wollte nur den Typen", sagte Tower.

„Bist du da sicher?", fragte Source und sah Tower aus schmalen Augen an.

„Was?" Towers Gesichtszüge entgleisten. „Natürlich bin ich sicher! Wir haben das durchgesprochen!"

Source sah ihn weiterhin streng an.

„Kommt schon, Leute, das ist *mein Ding*", sagte Tower mit lauter werdender Stimme.

Rose öffnete den Mund, um etwas zu sagen, aber Nash kam ihr zuvor. „Deine Notizen sind erstklassig, Mann. Komm runter", sagte sie.

Sources strenger Gesichtsausdruck verschwand, und sie lachte. Tower schnalzte mit der Zunge und verschränkte die Arme vor der Brust.

Rose öffnete erneut den Mund, aber Source lachte bellend und fuhr fort: „Und das war dann der Punkt, wo Mr Johnson sagt, dass er uns nicht bezahlen wird, und ich bin kurz davor, ihn zu Hackfleisch zu verarbeiten–"

„Ja–“, sagte Nash, und Rose schloss ihren Mund lächelnd wieder, während die anderen begannen, laut durcheinanderzureden.

„Er sagt, er wird uns nicht bezahlen, weil wir ihm nicht das gebracht haben, wonach er *nie* gefragt hat–“

„–ich will, dass wir uns alle mal beruhigen, damit wir darüber *reden* können“, sagte Tower. „Und wieso ist uns eigentlich nicht aufgefallen, dass er keinen Daumen mehr hatte?“

„–verfraggt lächerlich“, sagte Nash. „Ich suche also nach Deckung und einem Fluchtweg–“

„Nash, Liebes?“, sagte Source und legte den Kopf schief, um Nash anzugrinsen. „Und dann hat dein geniales Gehirn beschlossen, dass jetzt genau der richtige Moment ist, um zu sagen …?“

„Oh, Scheiße.“ Nash fuhr sich mit einer Hand durch ihre schwarzen Locken. „Was *habe* ich gesagt? Es war nicht gut …“

Source klopfte gutmütig auf den Tisch und zeigte auf Rose. „*Diese Lady da*“, begann sie und nickte in Nashs Richtung, „dreht sich zum Johnson um und sagt: ‚Keine Ahnung, vielleicht steckt der Daumen ja in Ihrem Arsch. Den haben Sie nämlich definitiv offen.‘“

Nash zog einen Schmollmund, senkte den Kopf und nickte. „Oh. Genau.“

Tower schüttelte den Kopf und schloss die Augen. „Autsch.“

Source grinste breit. „Und dann fingen sie an zu schießen!“

• • •

Als ich an dem Wachmann vorbei war und mich innerhalb des Hauses – falls man so ein gewaltiges und opulentes Ding überhaupt noch als Haus bezeichnen konnte – befand, begab ich mich zum Umkleideraum. Der Fälscher, bei dem ich die Einladung gekauft hatte, handelte auch mit Informationen. Für ein paar Nuyen mehr hatte ich einen Grundriss des Hauses und den Spindcode einer Angestellten bekommen, die heute Abend nicht hier sein würde und deren Identität ich mir ausborgen konnte. Ich fragte mich, ob der Grundriss und der Code ebenso hochwertig wie die Einladung sein würden (also einfach nur Drek), aber jetzt konnte ich nichts mehr daran ändern. Ich war auf mich allein gestellt und bereits vor Ort.

Ein paar Minuten später war ich in eine schlichte schwarze Uniform gekleidet. Ich untersuchte den Ausweis, der an den unteren Rand des Hemds geklemmt war. Aufgedruckt waren der Name „Charlotte“ und das Foto einer unscheinbar wirkenden jungen Frau. Das bekomme ich hin, dachte ich, und versteckte mich in einer der Toiletten, um mich ihrem Look anzupassen. Ich veränderte meine langen braunen Haare zur kurzen, unordentlichen Voreinstellung #82SB1 in schmutzig blond. Während sich Farbe, Länge und Textur meines künstlichen Haars anpassten, verschoben sich die winzigen Platten unter meiner Gesichtshaut zu Voreinstellung #3PE, die Charlotte schon so ähnlich sah, dass nur noch ein, zwei kleine Modifikationen nötig waren, um bei einer zufriedenstellenden Kopie anzukommen. Nach ein paar weiteren Minuten wischte ich mir den Schweiß aus dem Gesicht und warf ein paar Schmerzmittel ein – sein Gesicht auf diese Weise zu verändern, tut höllisch weh, sowohl währenddessen als auch noch einige Zeit danach. Aber ein Blick in den Spiegel verriet mir, dass ich Charlotte nun ausreichend ähnlich sah, um mich an die Arbeit zu machen.

Der Lärm der Teller, Pfannen und Leute in der Küche kam mir gut zupass. Niemand schöpfte Verdacht, als ich mir einfach ein Tablett mit Getränken schnappte und die Küche in Richtung der Party verließ.

In der großen Halle hinter den Schwingtüren begrüßte mich ein Chaos aus Musik und Licht. Bemalte und herausgeputzte Menschen tanzten zügellos im vor mir liegenden Erdgeschoss, während sich protzige Gestalten mit Drinks in den Händen heiter auf den diversen Balkonen – nein, der einzelnen, riesigen Balustrade – tummelten, die sich hinauf zur im Sternenlicht funkelnden Kuppeldecke hoch über uns wand.

Die Musik, die Beleuchtung und die vielfältigen optischen Eindrücke machten es zwar leichter, in der Menge nicht aufzufallen, aber sie würden es mir auch deutlich erschweren, Mr McGuffin zu finden.

• • •

„Ich hatte zwei ihrer Knarren lahmgelegt, bevor ihr beide den Van überhaupt betreten hattet“, sagte Tower grinsend. Sämtliche kühle Unnahbarkeit, die er vielleicht hatte ausstrahlen wollen, war längst vergessen.

„Ich gab mein Bestes angesichts der Tatsache, dass *irgendjemand* seine Finger nicht bei sich behalten konnte.“ Nash starrte Source vielsagend an.

Source zuckte nur die Schultern. „Was willst du? Ist es etwa ein Verbrechen, das zum Beruf zu machen, was man liebt?“

„Na ja, in diesem Fall eigentlich … schon“, erwiderte Tower.

„Und das von dem Mann, der gesagt hat, dass ich mein Geld mit diesem Geisterkampftraining verschwende“, sagte Source.

„–das habe ich nie gesagt!“

„–wer wusste genau, was zu tun war, um eure Ärsche zu retten, als diese Wolke aus Diesel-Abgasen sich in unserem Van manifestierte und versuchte, euch die Eingeweide rauszureißen?“

„Ich habe nur gesagt, dass dein Geld anderswo vielleicht besser investiert wäre–“

„–aus deinem *bewusstlosen* Körper, wie ich hinzufügen möchte, Mr Matrix–“

„–ich habe eingesehen, dass ich mich geirrt habe“, sagte Tower. „Ich danke dir, dass du mir wieder einmal den Arsch gerettet hast, oh Weise Mutter.“

Rose streckte die Hände aus und sagte: „Sorry, wenn ich euch unterbreche, aber habt ihr vorhin gesagt, dass der Johnson einen *Daumen* wollte?“

„Ja!“, rief Nash und riss die Hände in die Luft. Das Bier zeigte langsam Wirkung und ließ sie lockerer und lauter werden. „Der Dreckskerl hatte nicht mal darum gebeten!“

„Der hat sogar darum *gebettelt* – er hat uns nicht bezahlt!“, sagte Source, und beide Frauen verfielen in grölendes Gelächter.

„Erzählt ihr von der Rampe“, sagte Tower und rümpfte die Nase.

„Oh, bei den guten Geistern, die verdammte Rampe“, sagte Nash. Sie kniff sich in den Nasenrücken. „Ich will nur fürs Protokoll anmerken, dass ich nach diesem Stunt einen verdammten Haufen Geld in diesen Dreksvan investiert habe–“

„Bei allem, was heilig ist, warum bist du so?“, sagte Source. „Komm zum Punkt, Mädel, okay?“

Nashs Augen wurden schmal. „Gut. Die Verfolgungsjagd“, sagte sie und baute sich vor Rose auf. „Rotodrohnen durchlöchern unser Dach, die Schläger des Johnsons hängen uns am Arsch, und ich rase wie eine Irre durch einen Teil der Stadt, in dem es ein *Problem* ist, wenn man wie ein Irrer fährt.“ Sie setzte sich gerade hin und hob ihre Hände. „Aber das passt schon, denn ich kenne mich aus.“ Source fing an zu lachen, und Nash redete daraufhin etwas lauter. „Klar, die Straßen sind verstopft und voller Leute. Klar, die Einbahnstraßen sind ein Witz. Aber ich weiß, wohin ich fahre, also ist es okay.“

„Sprach sie und schaltete GridGuide ab, weil sie von seiner Stimme genervt war“, ergänzte Tower.

„Es war unerträglich!“, sagte Nash.

„Du hättest einfach nur die Sprachausgabe ausschalten–“, sagte Tower.

„–und dann beschloss Nash, eine Abkürzung zu nehmen!“, wurden sie von Source übertönt.

Tower lachte.

„Diese Brücke ist *immer* geschlossen! Immer!“, sagte Nash.

Source schenkte Rose ein strahlendes Lächeln. „Nur nicht an diesem Tag.“

„Nur nicht an dem Tag, an dem wir durch die Straßen brettern, immer noch mit den Verfolgern im Nacken“, sagte Nash, „und an dem sich die Brücke – die *unten* sein sollte – öffnet. Das Tor ist geschlossen, es gibt eine Autoschlange–“

„Und ich sag dir, du sollst Gas geben“, sagte Source.

„Ja, das hast du“, sagte Nash und schüttelte den Kopf. „Und ich so: ‚Bist du irre?‘“

„–Und ich hab gesagt: ‚Vertrau mir.‘“

Nash und Source tauschten einen bedeutungsschweren Blick, und Nash sah wieder zu Rose. „Und das habe ich getan. Ich hab das Gaspedal durchgetreten. Ich dachte, vielleicht schaffe ich den Sprung trotzdem, auch wenn sie sich irrt, ich muss nur schnell genug sein.“

Source nickte wie zu sich selbst. „Aber das war nicht nötig. Ich kenne nur wenige Zauber, aber ich weiß, wie man Barrieren erschafft. Und Barrieren können die Form einer Rampe haben.“

Tower schloss seine Augen. „Ich wünschte wirklich, du würdest die Sache kurz durchrechnen, bevor du solche Entscheidungen triffst.“

Source gluckste.

„Und wir fahren über die Rampe.“ Nash klatschte ihre Hand auf den Tisch und stieß sie dann wieder empor. „Und verfickte Scheiße, wir fliegen. Ich schreie wie am Spieß–“

„Ich bin absolut sicher, dass wir sterben werden–“, fügte Tower sachlich hinzu.

„Und ich lasse den verfraggten Zauber *fallen*, kurz bevor das Auto hinter uns die Rampe erreicht, und sie kommen von der Straße ab, tief, tief hinab in den Fluss unter uns“, sagte Source und strahlte über das gesamte Gesicht.

„Und irgendwie kommen wir auf der anderen Seite der Brücke an–“, fuhr Nash fort.

„In einem Stück!“, sagte Source.

„Erzähl das mal meiner Wirbelsäule“, sagte Tower.

„Aber Mann, das war *übel*!“, schloss Nash und schüttelte den Kopf. Sie nahm einen langen Schluck von ihrem Bier. „Aber ich rede und rede.“ Nash stellte ihr Bier ab und streckte Rose ihre Handfläche entgegen. „Erzähl uns mehr von dem, was du so machst.“

• • •

Nach einer oder zwei Stunden des Suchens, in denen ich immer wieder von Gästen aufgehalten wurde, die mich für eine Bedienstete hielten, fand ich ihn schließlich, plaudernd im Kreis seiner Bewunderer, ganz oben auf der Balustrade, direkt unter der Dachkuppel.

Das Problem war nur: Zwei Wachmänner blockierten den Weg nach oben. Ich war nicht sicher, ob ich meinen Mitarbeiterausweis bei ihnen ausprobieren wollte; ich hatte irgendwie das Gefühl, dass ich weder als Angestellte noch mit einer Einladung an ihnen vorbeikommen würde. Und wenn das stimmte und ich sie auf mich aufmerksam machte, dann würde es für mich deutlich schwieriger werden, wieder von hier zu verschwinden. Wenn ich Partner gehabt hätte, dann hätte einer von ihnen mir vielleicht mit einer Ablenkung oder einem Fluchtweg helfen können, aber auch hier: Ich war auf mich allein gestellt.

Ich war jetzt schon Stunden mit diesem Job und dieser Abendveranstaltung beschäftigt, und ich hatte keine Lust mehr, mich als Bedienstete auszugeben. Die Drinks auf meinem Tablett hatte ich alle längst serviert, und mittlerweile trug ich nur noch ein paar leere Gläser durch die Gegend, um meine Tarnung aufrechtzuerhalten – denn wenn man zum Personal gehört und nichts in den Händen hat, dann stimmt etwas nicht. Das war definitiv einer der großen Nachteile an dieser Art von Verkleidung, ständig Tabletts mit irgendwelchem Kram mit sich herumtragen zu müssen. Zumindest gaben meine Schultern mir das lautstark zu verstehen. Aber es brachte mich auch auf eine Idee.

Ich stellte mein Tablett an einem weniger stark frequentierten Teil der Balustrade ab und ließ meinen Blick über die Menge schweifen, auf der Suche nach dem, was ich für meinen Plan brauchte. Als Erstes entdeckte ich die zwei Tänzer, die ich zuvor auf der Suche nach meiner Zielperson bereits markiert hatte. Mit selbstverständlich komplett maskierter Magie wirkte ich zweimal den Zauber Gefühle Beherrschen, um die beiden noch ein wenig ausgelassener tanzen zu lassen. Danach ließ ich per Magie vorsichtig meinen Zauberfinger spielen, um ein achtlos zurückgelassenes Glas von einem Tisch zu heben, es sicher durch das Geländer der Balustrade zu manövrieren und es dann in den freien Fall übergehen zu lassen. Das Trinkglas fiel und zersplitterte zwischen den Tänzern weiter unten. Mehrere Schreie erklangen und übertönten sogar die Musik. Alle Köpfe wandten sich in die Richtung des Geräuschs.

Als sich die Schreie auf der Tanzfläche langsam in verlegenes Lachen auflösten, schlüpfte ich mit ein wenig zusätzlicher Hilfe durch einen Unsichtbarkeitszauber an den Wachen vorbei.

Ab diesem Punkt wurde der Auftrag deutlich einfacher. Ich verwickelte meine Zielperson in ein Gespräch und lockte Mr McGuffin von seinen Bewunderern fort, nachdem ich sie alle davon überzeugt hatte, dass ich eine alte Bekannte von ihm war. Ich versprach ihm Dinge, die ich niemals einzuhalten gedachte, und ich half ein bisschen nach, damit er sie glaubte. So kam ich nah genug an ihn heran, um ihm für den schönen Schein mit meinem vergifteten Lippenstift einen Kuss auf die Wange zu hauchen. Mit ein wenig Fingerfertigkeit schnappte ich mir das, weswegen ich gekommen war, und machte mich dann schnellstmöglich davon.

• • •

Rose beendete ihre Erzählung und nahm einen Schluck von ihrem Drink.

Towers Blick zuckte immer wieder zwischen den anderen hin und her, dann hob er zögernd an zu sprechen. „Also … was hast du gestohlen?“

Rose schürzte die Lippen, musterte die anderen und griff vorsichtig in die Innentasche ihres Hoodies. Sie legte einen in eine Serviette eingewickelten Gegenstand auf den Tisch und schlug das Tuch dann zur Seite. Im Inneren befand sich ein großer, bleicher, erwachsenengroßer Daumen. Dort, wo er normalerweise mit dem Rest der Hand verbunden gewesen wäre, befand sich nur eine silberfarbene Steckverbindung.

Rose beobachtete Source, Tower und Nash, während die drei zuerst auf den Daumen starrten und dann Blicke tauschen.

„Geht es nur mir so, oder könnte das der Daumen unserer Zielperson sein?“, fragte Source.

Nash hob den Blick und sah Rose in die Augen. Ihre Augen wurden schmal.

„Nein, ich glaube nicht, dass es nur dir so geht“, sagte Tower.

„Also?“, fragte Nash.

Rose zuckte mit den Schultern. „Ihr habt ihn erwähnt. Es war ein seltsames Ziel für einen Diebstahl, an so was erinnert man sich."

„Nein, das ist mir klar", sagte Nash und stand auf. „Aber wie bist du da rangekommen? Wer hat dich dafür bezahlt?", bellte sie.

„Whoa, hey", sagte Tower.

„Ganz ruhig–", sagte Source leise.

„Das Wie habe ich gerade erzählt", erwiderte Rose. „Was die Frage nach dem *Wer* angeht, da habe ich ebenso wenig Ahnung wie ihr. Vermutlich irgendwer, der gegen *euren* Auftraggeber gearbeitet hat. Wir sind alle Freiberufler. So was kommt vor."

Nash knirschte mit den Zähnen. „Pass auf, wenn du nicht sofort anfängst, meine Fragen zu beantworten, dann werde ich–"

„Nein, das reicht jetzt mit diesem Wenn-Dann-Bulldrek! Beruhig dich!", schrie Tower.

Die Frauen starrten ihn mit verschiedenen Stufen des Schocks an.

„Genau dieses Problem haben wir immer wieder, und wenn wir uns nicht die Zeit nehmen, es zu klären, dann wird es immer ein Problem bleiben", fuhr Tower fort, nun mit leiserer Stimme. Er erhob sich und ging hinüber zu Nash, bis er direkt vor ihr stand. Er hob die Hände, um sie auf ihre Schultern zu legen, aber als er die Wut in ihren Augen sah, überlegte er es sich anders. „Ich will nur, dass ihr kurz mal nachdenkt. Sie hat uns die Geschichte erzählt. Ob wir ihre Geschichte *glauben* oder nicht – sorry, Rose", sagte er mit einem entschuldigenden Blick in Richtung der Trollin.

„Schon gut", sagte Rose.

„–wir wissen auf jeden Fall, dass sie nicht gegen uns gearbeitet hat. Wir haben das Ziel erwischt und direkt zum Johnson gebracht. Es ist nicht ihre Schuld, dass der Johnson nicht von Anfang an gesagt hat, was er wollte. Wenn er das gemacht hätte, wäre uns vielleicht aufgefallen, dass der Kerl schon keinen Daumen mehr hatte, als wir ihn entführt haben." Tower sah noch einmal erst Nash und dann Rose an. „Ich würde mal raten, dass diese Abendveranstaltung am 14. oder früher war?"

Rose nickte. „Ja, am Abend des 14."

Nashs Gesichtszüge wurden weicher. „Und wir haben ihn in der Nacht des 15. geschnappt."

„Vergifteter Lippenstift", sagte Source unter einem Schnauben. „Kein Wunder, dass er sich so leicht mitnehmen ließ. Ich schätze, der war komplett dicht."

„Und nach allem, was wir ihr bereits erzählt haben", fuhr Tower fort, „würde ich wetten, dass sie unseren Johnson aufspüren, den Daumen abgeben und die gesamte Bezahlung für sich behalten könnte. Aber stattdessen …" Er machte eine Handbewegung in Richtung des Daumens auf dem Tisch.

Rose hob die Schultern. „Ich kann nicht mehr allein arbeiten. Ich brauche Leute, die mir den Rücken decken, und ihr scheint anständig zu sein. Außerdem hat Vee für euch alle gebürgt. Ich könnte die Sache vermutlich geradebiegen und das Teil abgeben, um die Bezahlung zu kassieren, die euch zusteht. Und vielleicht können wir überlegen, diese Bezahlung aufzuteilen, als Willkommensgeschenk von mir an euch?"

Nash schüttelte den Kopf und ließ sich wieder auf ihren Stuhl fallen. Sie starrte den Daumen an. „Gut. Du machst das – und du sorgst dafür, dass das verdamme Ding nicht mehr auf meinem Küchentisch rumliegt –, dann bist du engagiert."



DAS LEBEN IN DER SECHSTEN WELT

Ich erinnere mich noch genau an den Tag, an dem ich einen Drachen über den Times Square fliegen sah. Aber dieser Tag ist kein Datum, über das die Leute sprechen. Sie sprechen darüber, wie Ryumyo am Weihnachtsabend des Jahres 2011 am Himmel über dem Fujiyama gesichtet wurde. Sie sprechen über den 27. Januar 2012, als Dunkelzahn in Denver auftauchte. Zum Teufel, das ist in den UCAS sogar ein Nationalfeiertag. Als ich in diese Welt geboren wurde, waren Drachen bereits ein alltäglicher Anblick geworden. Ryumyo, Dunkelzahn, Hestaby, Alamais, Nachtmeister, Lofwyr und wie sie alle heißen. Als Kind kannte ich die Namen aller Großen Drachen, als wären sie Stars oder bekannte Sportler. Ich kaufte mir sogar Sammelkarten, auf denen sie abgebildet waren.

Heute wird der Name Johnny Spinrad im selben Atemzug wie der Lofwyrs genannt. Selbst Drachen wurden zur Normalität, während wir stets dem nächsten großen Ding nachjagten. Ich verrate euch das Geheimnis der Sechsten Welt: Du bist nur so lange etwas Besonderes, bis jemand anderes dir die Show stiehlt. Nach wie vor aber stehen die Drachen symbolisch für alles, was sich in der Welt verändert hat. Und Veränderungen sind in der Sechsten Welt – das ist der Name, den wir unserer Realität gegeben haben, nachdem sie von der Magie durchflutet wurde – nicht immer etwas Gutes. Aber diese Veränderungen führten nicht dazu, dass die alte Realität plötzlich bedeutungslos wurde. Wir schauten dieselben Shows wie früher und stopften denselben Müll wie eh und je in uns hinein. Die Welt entwickelte sich langsam – und manche sagen, sie zerfiel. Für die Drachen führten diese Veränderungen dazu, dass sie sich nun ebenfalls mit den Widrigkeiten dieser Welt herumschlagen mussten. Diese einst mythischen Kreaturen wurden Teil der mundanen und menschlichen Welt. Sie traten im Fernsehen auf, eröffneten Bars – sie kandidierten sogar für die amerikanische Präsidentschaft. Und gewannen die Wahl.

Und dann begannen die Drachen, zu sterben. Der Tod eines Drachen galt als welterschütterndes Ereignis, ungefähr auf einer Stufe mit dem Ableben eines der größten Weltstars auf dem Planeten. Und diese Tode veränderten unsere Sicht auf die Drachen. Mit einem Mal waren sie sterblich, genau wie der Rest von uns. Und alles, was sterblich ist, können wir auch töten. Die Hälfte der Drachen, die ich eingangs erwähnt habe, sind mittlerweile entweder tot oder verschwunden. Wann immer ein Drache starb, erbebte die Welt unter den Schockwellen dieses Ereignisses. Die Mächtigen waren gezwungen, um ihre Macht zu kämpfen und ein neues Gleichgewicht zu etablieren. Und hier kommen wir ins Spiel. Genau damit bestreiten wir Tag für Tag unseren Lebensunterhalt. Kriege werden nicht mehr auf Schlachtfeldern und nicht einmal mehr in den Medien geführt. Sie toben in den Schatten, und die Öffentlichkeit bekommt nur noch das Endergebnis zu sehen und nicht mehr den Prozess, der dieses Ergebnis herbeigeführt hat. Und manchmal bekommt sie nicht einmal das. Wenn man allerdings weiß, wonach man suchen muss, dann kann man beginnen, die einzelnen Schachzüge eines Shadowruns oder sogar eines Schattenkriegs zu einem Gesamtbild zusammenzusetzen. Ein Bericht über ein abgebranntes Lagerhaus in Renton, danach ein Einbruch in eine von

Centurion bewachte Lagereinrichtung, und schließlich ein tragischer Unfall nur wenige Tage später, bei dem ein bekannter Mitsuhama-Wissenschaftler ertrank: Alle drei waren Teil desselben Shadowruns, der alle Beweise für ein Forschungsprojekt von Mitsuhama beseitigen sollte. Über den Matrixangriff auf ein Mitsuhama-Speicherzentrum habt ihr nichts gehört, denn diese Information konnten sie erfolgreich vertuschen. Und auch darüber, wie die Konzernsicherheit in den Redmond Barrens Jagd auf die Runner machte, die den Job durchgezogen hatten, gab es keine Berichte, denn die Leute in den Barrens sind zu arm, als dass die Medien ihnen Beachtung schenken würden. Das ist das Leben, das wir führen – geprägt von Anonymität.

Und vertraut mir, es ist besser, anonym zu sein als etwas Besonderes. Das Leben in der Sechsten Welt ist wie das Spiel King of the Hill, bei dem jeder versucht, die Spitze des Hügels zu erobern – und sobald man das geschafft hat, kommt sofort jemand und versucht, einen wieder hinunterzustoßen. Wenn man diese Kämpfe verfolgt, erkennt man mit der Zeit, wie die Hackordnung beschaffen ist. Die größten Kinder sind am schwersten zu stürzen, und den kleineren bleibt nicht viel Zeit, um herauszufinden, wie der Hase läuft. Ich meine: Unsere Welt macht sogar leibhaftigen Drachen den Garaus – welche Chancen haben da Leute wie ihr und ich, sich an der Spitze zu behaupten? Newsflash für euch, Chummer: Ihr seid der kleine Fisch, und euch bleibt nicht viel Zeit, um die Antwort auf diese Frage zu finden. Fangt *jetzt* an.

VORBESTIMMTE WEGE

Es gibt die Theorie, dass man im Leben irgendwann seinen Platz findet, weil es genau der Platz ist, für den man sich am besten eignet. Wer sich gerne in Ausreden flüchtet, der findet in dieser Idee vielleicht einen gewissen Trost. Aber in Wahrheit wird unser Leben von weitaus mehr Faktoren als nur unseren Fähigkeiten bestimmt. Die Umstände, in die wir geboren werden, und die Chancen, die sich uns bieten, ergeben zusammen eine Startposition, die nur schwer abzuschütteln ist. Die Welt, in die ich geboren wurde, war eine Welt voller neu entstehender Rassen, eine Welt, deren demografische Strukturen sich im Wandel befanden, eine Welt der neu erstarkenden Magie und der übermächtigen Herrschaft der Konzerne. Meine Welt war geprägt von überfüllten Straßen, Nahrungsmittelknappheiten, Krankheit, Armut und Verbrechen. Wenn ihr das hier lest, dann wurdet ihr in den Nachwehen meiner Welt geboren. Wenn ich mich umsehe, dann glaube ich langsam, dass meine Generation es noch leicht hatte. Am Anfang hatten wir noch eine Wahl. Die Leute lernten, nach welchen Regeln die Welt funktionierte, und versuchten, inmitten all dessen ihren eigenen Weg zu finden. Versuchten, zu verstehen, wo ihr Platz war. Die Vertreter der alten Schule aus den 40ern und 50ern bahnten sich kühn ihren eigenen Weg. Sie sicherten sich ein Stück vom Kuchen, als es noch Kuchen gab. Einige von ihnen hängten sogar die Trenchcoats an den Nagel, schlüpften in einen Anzug und verkauften sich an die Konzerne. Andere führte ihr Weg in die entgegengesetzte Richtung – sie kehrten dem Konzernleben den Rücken und tauchten in die Schatten ein.

Auch euch sind noch ein paar Entscheidungsmöglichkeiten geblieben: Ihr habt die freie Wahl, was ihr anziehen wollt, was ihr esst und wo ihr einkaufen geht. Diese Dinge könnt ihr selbst bestimmen – zumindest, solange eure Konzernherrscher euch lassen. Es ist von entscheidender Bedeutung, dass ihr versteht, dass sie dieses System aufgebaut haben, um uns zu entzweien und dafür zu sorgen, dass wir machtlos und unwissend bleiben. Als Konzerndrohne ist das alles kein Problem. Aber was, wenn man mehr vom Leben will als jeden Mittwoch das Ramen-Spezialmenü? Welche Möglichkeiten hat man, um Größeres zu erreichen?

Wenn man nach den Regeln spielt, stellt man sehr schnell fest, dass die Welt uns in ein kleines, enges Hamsterrad sperren möchte. Die Welt ist darauf angewiesen, dass ihr eure Rechnungen bezahlt und Drek kauft, den ihr in Wahrheit gar nicht braucht. Ihr seid der Treibstoff, der die Konzernmaschinerie am Laufen hält. Eure Position in der Nahrungskette hängt davon ab, wo ihr angefangen habt. Entgegen dem, was die Kons euch glauben machen wollen, werden die meisten Leute nicht als Diener der Konzerne geboren. Die meisten Leute kommen mit einer freien **Systemidentifikationsnummer**, kurz **SIN**, auf die Welt, die ihnen im Krankenhaus oder von autorisierten Hebammen zugewiesen wird.

In dieses System geboren zu werden bedeutet, dass die ersten 15 Lebensjahre schon vorbestimmt sind. Man geht zur Schule, wird ungefähr in der Mittelschule auf magisches Talent getestet, und pünktlich zum Übergang in die Highschool wird man in karrierespezifische Klassen eingeteilt. Das läuft überall gleich ab, egal, ob man als Konzernbürger oder in einem Nationalstaat geboren wird. Wenn man Erwacht ist, hat man weniger Optionen. Und diejenigen von uns, die als Metamenschen geboren werden, haben noch weniger Optionen. Das Beste, worauf die meisten von uns hoffen können, ist ein Job als Sararimann, der im Stuffer Shack an der Ecke Arrogant Gargoyle verkauft. Das System arbeitet für die Konzerne und kriminalisiert alle Freiheiten, die eine Bedrohung für die Kons darstellen könnten – zum Beispiel Arbeiter, die ihre Dienste aus freien Stücken Arbeitgebern anbieten, welche bereit sind, sie dafür zu bezahlen. Mittlerweile ist es illegal, ohne vorherige Zustimmung seines Konzerns zu einem anderen Konzern zu wechseln. Um in ihrem Leben etwas zum Positiven zu verändern, sind Lohnsklaven also auf eine komplexe Abfolge von Schachzügen angewiesen, deren ausführende Kraft wir sind: die Schatten. Shadowrunner sind Problemlöser. Und da wir außerhalb des Systems existieren, sind wir nicht an seine Regeln gebunden.

Ich habe mich mit einer gefälschten SIN in eine Privatschule geblufft und dort genug Bildung mitgenommen, um zu einem ordentlichen Hacker zu werden und dem System den Rücken zu kehren. Andere, mit denen ich aufgewachsen bin, hatten weniger Glück – für die Gangs sind Schulen ein Rekrutierungszentrum. Die wenigsten Stadtkinder gehen von der Schule ab, ohne sich mit der einen oder anderen Gang eingelassen zu haben. Sogar für die Konzernkids sind Gangs ein Thema. Nach einer gewissen Zeit wird es eine Art Lifestyle.

Doch nicht alle von uns haben das Glück, mit derartigen Wahlmöglichkeiten aufzuwachsen. Viele Menschen werden in die Armut geboren. Sie können es sich nicht leisten, in ein Krankenhaus zu gehen und sich offiziell registrieren zu lassen. Genau wie ich haben sie keinen Zugang zu normaler Schulbildung – es sei denn, sie schaffen es irgendwie, die entsprechenden Dokumente zu fälschen. Menschen ohne SIN werden als der Abschaum der Gesellschaft behandelt. Man schenkt ihnen keine Beachtung und schiebt sie in die ärmsten Gegenden der urbanen Sprawls ab. Richtig gehört: Was ihr als Person wert seid, ist abhängig von den Launen der Konzerne und Regierungen. Davon, wem sie offizielle Papiere ausstellen und wem nicht. Großartig, oder? In jedem Fall wurde die SIN zu einem Werkzeug, mit dem definiert wurde, wer eine Person war und wer nicht. Es kann sich nicht einmal jeder für

eine SIN bewerben. Derzeit definiert die 2072 durch den Konzerngerichtshof herausgegebene Liste der anerkannten sapienten Metaspezies, welche Spezies eine SIN beantragen dürfen. Aber hier unten auf den Straßen kennen wir die Wahrheit: Das eigentlich ausschlaggebende Kriterium ist Geld. Dunkelzahn nutzte seinen Drachenreichtum, um in seinem Testament Tausenden von Rechtlosen eine SIN zu schenken. Er half diesen Menschen, Teil des Systems zu werden – aber vielleicht hätten wir uns besser die Frage stellen sollen, ob es überhaupt gut ist, Teil des Systems zu sein. Vielleicht sind wir besser dran, wenn wir uns auch weiterhin außerhalb des Systems durchschlagen, und das in manchen Fällen durchaus erfolgreich.

Die Arbeit als Shadowrunner ist ein Überlebensmechanismus. Ohne eine SIN ist es unmöglich, einen Job im Stuffer Shack zu bekommen, geschweige denn in einem Büro. Aber hier bei uns auf den Straßen macht eine SIN das Leben schwieriger. Wenn ihr erwischt werdet, dann wissen sie sofort, wer ihr seid. Wenn ihr nicht aufpasst, dann wissen sie plötzlich alles über eure Vergangenheit – und außerdem noch, wo ihr wohnt. Deswegen verwenden wir Straßennamen. Sie sind ein Alter Ego. Eine Möglichkeit, unserer Arbeit nachzugehen, ohne das kleine bisschen Leben aufs Spiel zu setzen, das wir uns zusammengeklaubt haben. Ohne irgendeine Identität bleiben einem nicht mehr viele Optionen. Natürlich kann man versuchen, den Barrens mit einem Football- oder Urban-Brawl-Stipendium zu entkommen, aber die meisten von uns schaffen es zeitlebens nicht, sich mehr als 15 Blocks von ihrem Geburtsort zu entfernen. Nach einer gewissen Zeit hört man auf, nach einem Ausweg zu suchen. Für den Großteil von uns ist das die Realität, aber wie bereits erwähnt liegen die Dinge ein wenig anders, wenn man etwas Besonderes ist.

Sehen wir uns also an, was einen zu etwas Besonderem machen kann.

DIE ERWACHTEN

Noch immer wird diskutiert, was Magie wirklich ist. Magier kanalisieren Magie anders als Schamanen oder Adepten. Das alles ist verbunden mit Konzepten, die wir als Mana und Essenz bezeichnen – unsere Begriffe für eine Verbindung zu Dingen und Mächten, die wir nicht verstehen. Im Jahr 2022 prägte ein E-Schundblatt namens *Data* den Begriff **„Erwacht“**. Als Erwachter geboren zu sein bedeutet, dass man über die Fähigkeit verfügt, Mana zu beeinflussen. Wer über diese Macht gebietet, kann aus dem Nichts Geister herbeirufen, Feuerbälle in enge Gassen schleudern oder sogar den eigenen Körper verlassen, um durch das schattenhafte Reich zu reisen, das als der Astralraum bekannt ist. Manche Leute können das Mana auch in ihren eigenen Körper kanalisieren, was ihnen übermenschliche Fähigkeiten verleiht – sie können schneller rennen als ein Auto oder mit bloßen Händen Ziegelmauern durchschlagen.

Die Magie eröffnete neue Möglichkeiten. Plötzlich gab es neben Sport und Sex noch einen weiteren Ausweg aus den Barrens. Kinder, die mit der Gabe geboren wurden, hatten die Wahl. Das MIT ergänzte seinen Namen um ein weiteres T (für Thaumaturgy) und wurde zum MIT&T – und es bot Stipendien an, mit denen Kinder der Armut entkommen konnten. Aber nicht alles war Friede, Freude, Eierkuchen. Über das, was in den Highschools passierte, reden die Leute nicht. Magier, Schamanen und Adepten – sie alle mussten Spott und Misshandlungen ertragen, bis es ihnen gelang, ihre Macht auf effektive Weise einzusetzen. Die Schatten sind voller Geschichten wie der von Rebecca, die ihr gesamtes Leben lang gemobbt wurde, bis sie plötzlich lernte, Manabälle zu schleudern. Sobald die Er-



wachten anfingen, andere Menschen zu verletzen, war das Gesetz nicht mehr auf ihrer Seite. Jedes Land kann seine ganz eigene Geschichte davon erzählen, wie die Situation eskalierte. In der Anfangszeit wurden zahlreiche Erwachte Kinder von Lynchmobs zu Tode geprügelt. In einigen stärker religiös geprägten Ländern wurden Magieanwender als Dämonen gebrandmarkt und entsprechend bestraft. Das alles war jedoch eine relativ kurzlebige Erscheinung, denn bald fiel den Mächtigen auf, dass sie damit eine wertvolle Ressource verschwendeten. Ein neues Wettrüsten begann. Es endete damit, dass die Kons versuchten, sämtliche magischen Aktivposten unter ihre Kontrolle zu bringen, die sie in die Finger bekommen konnten. Die Konzerne wollten sich das Monopol auf diese allgemein begehrte neue Ressource erobern und schnappten sich so viele Erwachte und Geister, dass man irgendwann das Gefühl hatte, schon allein deswegen im Nachteil zu sein, weil man als normaler Mensch geboren worden war – auch wenn die überwältigende Mehrheit der Bevölkerung weiterhin nicht Erwacht war. Die Erwachten leben in einer anderen Welt als der Rest von uns, einer im wahrsten Sinne des Wortes magischeren Welt. Wenn ihr Erwacht seid und die Zahnfee an eurer Bettkante sitzen gesehen habt, nachdem ihr euren ersten Milchzahn verloren hattet, dann war das aller Wahrscheinlichkeit nach kein Traum. Vermutlich hat jemand seinen Verbündetengeist bei euch vorbeigeschickt, um einen Blick auf euch zu werfen und euch vielleicht später für seine Seite rekrutieren zu können.

Magie und Technologie sind nicht besonders kompatibel. Genau genommen bewegen sie sich oft an zwei verschiedenen Enden des Spektrums. Bei einem Erwachten wirkt sich sämtliche in den Körper eingebaute Technologie störend auf den Fluss seines Manas aus. Je mehr Bodytech man hat, desto schwächer wird die Verbindung zur Magie. In der Zeit, als wir andere mögliche Gegenmaßnahmen weder wirklich verstehen noch einsetzen konnten, waren in Gefängnissen invasive Operationen üblich, bei denen kriminellen Magieanwendern Überwachungscyberware eingebaut wurde, um ihnen so den Zugriff auf ihre Kräfte zu verwehren. Denn wann immer die Welt uns mit einer neuen Kraft überrascht, werden wir noch kreativer bei der Entwicklung von Folter- und Bestrafungstechniken, um uns gegen diese Kräfte zur Wehr zu setzen.

Aber wo wir gerade bei Tech sind – sehen wir uns das etwas genauer an.

EINSTÖPSELN UND ABSCHALTEN

Sobald die Magie den Reiz des Neuen verloren hatte, kehrte die Tech ins Rampenlicht zurück. 2024 markierte die Geburtsstunde von Simsinn. Simsinn war die nächste Evolutionsstufe der virtuellen Technologie und erlaubte es, sich komplett in eine digitale Realität fallen zu lassen, die von der realen Welt nicht mehr zu unterscheiden war. Simsinn basiert auf der Artificial Sensory Input Systems Technology (ASIST), die es dem Nutzer ermöglicht, sich komplett von seinen physischen Sinnen zu entkoppeln und auf Chips gespeicherte Aufzeichnungen von Sinneseindrücken zu fühlen (und zu schmecken und zu riechen), als wären sie echt. Es war ein verlockend einfacher Ausweg aus einer Welt, die keine Versprechen mehr in sich trug. Im Gegensatz zu Videospielen konnte man mit Simsinn echte Emotionen von echten Personen nachempfinden – genau so, wie sie es selbst erlebt hatten. Anstatt einen Film nur anzuschauen, erlebte man ihn wahrhaftig, inklusive aller intensiven Emotionen wie Furcht, Freude, Wut und Lust. Man konnte in einem Kampfjet durch die Wolken tauchen, einen Verbrecher durch die Straßen Seattles verfolgen und dabei das Adrenalin in den eigenen Adern spüren, oder sogar selbst in die Rolle besagten Verbrechers schlüpfen, der um sein Leben rennt, während das Geräusch der Lone-Star-Kampfstiefel auf dem Asphalt hinter ihm immer näher kommt. Simsinn ermöglicht es, alles aufzuzeichnen, was eine Person erlebt, und genau dieselben Erfahrungen auch für andere erlebbar zu machen. Natürlich ließ diese Technologie auch einen blühenden Schwarzmarkt für Better-Than-Life-Chips (**BTLs**) entstehen – Chips, auf denen illegale und gezielt verstärkte Erfahrungen oder sogar Snuff gespeichert sind.

Die ASIST-Technologie bildete in Kombination mit dem direkten Neuralinterface die technologische Grundlage für das, was wir heute als die **Matrix** bezeichnen. Man stöpselt sich in ein Computernetzwerk ein und befindet sich dann in einer anderen Welt. Je nachdem, wie kunstvoll der Code gestaltet ist, kann es sich absolut echt anfühlen. Hacker können noch einen Schritt weiter gehen und mit heißem Sim arbeiten – ohne die normalen Sicherheitsparameter und dafür mit noch schnelleren Reaktionszeiten. Doch das hat seine Risiken. Heißes Sim und Biofeedback können tödlich sein. ASIST tötet. Zwischen 2064 und 2075 hat ASIST mehr als 21.000 Matrixanwender das Leben gekostet. Und das sind nur die Todesfälle, die in den offiziellen Statistiken der Konzerne und Regierungen auftauchen. Wir wissen, dass die tatsächlichen Zahlen noch höher sind. ASIST führte außerdem zur Entwicklung von **Riggerkontrollen**. Diese Technologie ist der zentrale Stützpfeiler der Logistikbranche. Durch sie sind wir in der Lage, uns mit Fahrzeugen, Drohnen und sogar ganzen Sicherheitsnetzwerken zu verbinden und sie mit unseren Gedanken zu kontrollieren.

Der technologische Fortschritt schreitet heutzutage so schnell voran, dass es schwer zu glauben ist, dass die moderne Matrix gerade mal ein halbes Jahrhundert alt ist. Anfangs benutzten wir noch tastaturgroße Cyberdecks, um die Verbindung herzustellen, heute sind wir bei drahtlosen Handheld-Kommlinks angekommen, die sich mit der Matrix synchronisieren. Früher war die Matrix etwas, in das man sich einstöpseln musste. Jetzt beeinflusst sie die physische Welt mithilfe von Objekten in der Augmented Reality. Die Matrix hat schon zwei verheerende Crashs hinter sich, ist jedoch jedes Mal als robustere Version ihres vorherigen Selbst aus der digitalen Asche auferstanden. In den Nachwehen des letzten Crashs arbeiteten mehrere Konzernorganisationen gemeinsam an einer Neugestaltung der Matrix und transformierten sie zu einem weltweiten Gitter aus Netzwerken. All diese Netzwerke werden von einer einzelnen Behörde reguliert, die den Namen GOD, kurz für **Grid Overwatch Division**, trägt. Wir leben im Goldenen Zeitalter der Matrix, aber wir verstehen ihre Geheimnisse immer noch nicht.

DIE CYBER-REVOLUTION

Manche Entscheidungen treffen wir selbst, andere werden für uns getroffen. Vielleicht waren eure Eltern Lohnsklaven, vielleicht wart ihr ein Sprawlbaby. Wir alle werden mit einem bestimmten Metatyp geboren, und die damit verbundene Diskriminierung gibt es gratis dazu. Schon bei unserer Geburt steht fest, ob wir Erwacht sind oder nicht. Einige wenige von uns werden als Technomancer geboren und verfügen über die Fähigkeit, die Matrix allein mit ihrem Geist zu manipulieren. Dem Rest von uns stehen andere Optionen offen. Die Technologie eröffnet uns sehr viele dieser Optionen, wenn wir es mit genug Geld oder Verschlagenheit schaffen, uns unters Messer zu legen.

ALLTAGSFLUCHTEN

Das alltägliche Leben im Sprawl kann eine Tortur sein. Wir alle suchen nach Wegen, um eine Zeit lang abzuschalten. Nach einer kleinen Auszeit oder nach einem Leben, das aufregender ist als der Arbeitstag, an dem man von 9 bis 9 hinter einem Schreibtisch sitzt. Der Großteil der Leute verbringt seine Freizeit nicht in der physischen Welt. Mit der Geburt der ASIST-Technologie musste man nicht länger körperlich vor Ort sein, um das volle Erlebnis genießen zu können. Biologische Fortschritte bei der Drogenproduktion und die Erschließung der magischen Eigenschaften bestimmter Pflanzen sorgten dafür, dass die Bandbreite an Möglichkeiten zur Realitätsflucht noch größer wurde – sie wächst mit dem Risiko, das der Konsument einzugehen bereit ist.

BTL-CHIPS

Better-Than-Life-Chips bieten Erfahrungen, die alles übertreffen, was normale Leute jemals erleben werden. Man stöpselt sich mit voll aktiviertem ASIST ein und spürt alles, was auf dem Chip gespeichert ist. Das ist nicht nur ein High, es ist ein vollsensorisches Eintauchen in ein anderes und besseres Leben. Besser als jedes normale Leben. BTLs verfügen nicht über die Sicherheitsprotokolle, die in normale Simsinn-Chips integriert sind, und daher fühlt man exakt das, was der ursprüngliche Aufzeichner gefühlt hat, ganz egal, ob der eigene Körper damit zurechtkommt oder nicht. BTL-induzierte Todesfälle kommen in der globalen Todesstatistik direkt hinter der führenden Todesursache, Mord.

PULVER UND PILLEN

Drogenkonsum ist in der Sechsten Welt sehr weit verbreitet, aber Fortschritte auf dem Gebiet der Biotech machen es den Konsumenten leichter, ihre Sucht zu verbergen. Traditionelle Drogen zur Realitätsflucht wie Novacoke und das psychedelische Zen teilen sich den Markt mit neueren Drogen, die aus magischen Substanzen hergestellt werden. Lohnsklaven, die Mühe haben, mit ihrem Arbeitspensum Schritt zu halten, brauchen aufputschende Kurzzeit-Amphetamine wie Cram, um es durch den Tag zu schaffen. Viele Konzerne sind verpflichtet, ihre Angestellten einem Drogentest zu unterziehen, da der Konzerngerichtshof derartige Prozeduren für alle Konzerne vorschreibt, die einen exterritorialen Status anstreben. Entsprechend hat sich ein blühender Handel mit Medikamenten und anderen Tricks entwickelt, mit denen man bei diesen Tests betrügen kann.

VIDEOSPIELE

Schon seit den Tagen der ersten Computer ist Gaming eine Möglichkeit, dem Alltagstrott zu entfliehen. Und seit **Zork** hat sich einiges getan. MMORPGs bieten allen, vom Gelegenheitsspieler bis zum *hikikomori*, eine breite Palette an möglichen Erlebnissen. Das beliebteste Onlinespiel ist nach wie vor **Miracle Shooter**, dem eine beeindruckende und herausfordernde Balance zwischen Grinding und einem kostenlosen Einstieg gelingt. Horizons 2076 veröffentlichter Titel **V-World** liegt knapp dahinter auf dem zweiten Platz und ist das einzige Spiel in den Top Ten, dessen Schwerpunkt nicht auf Kampf liegt. Immer mehr Leute leiden unter Videospielsucht, und auch virtuelle Traumata sind immer weiter verbreitet – dabei handelt es sich um eine mit PTBS vergleichbare Störung, die aus Stress erzeugenden Situationen in der Welt der Videospiele entsteht.

DRONECASTS

Von virtuellen Urlaubsreisen bis hin zur Erforschung des Weltraums oder der Tiefsee: Das alles lässt sich durch die Augen einer Drohne erleben. Verschiedene Anbieter verkaufen Monatsabos, bei denen man die Welt mithilfe von Drohnen entdecken kann. Es gibt für jeden Geschmack den passenden Drohnenfeed. Bei Evos **Gagarin Prime** kann man die Staubstürme auf dem Mars erleben. Der sich anhaltender Beliebtheit erfreuende Feed **Crimewatch** gibt einem die Chance, hautnah bei Verhaftungen durch Lone Star dabei zu sein. **Fly Guy** erlaubt es, in voyeuristischer Manier das Stadtleben in beliebigen größeren Städten zu verfolgen. Geführte Drohnentouren zu Sehenswürdigkeiten und Ruinen haben für Grundschulklassen längst die Exkursionen ersetzt.

Da sich Technologie und Magie simultan entwickelten, hatten auch alle Nicht-Erwachten die Chance, konkurrenzfähig zu bleiben. Operationen, die schon damals ebenso normal waren wie eine Zahnreinigung, wurden zur Notwendigkeit, wenn man in dieser neuen Welt nicht abgehängt werden wollte. Es ist praktisch unmöglich, ohne eine Datenbuchse in einem Bürojob zu arbeiten. „Frischfleisch“ gilt als ineffizient. Wenn die Bodytech so teuer ist, dass man sie sich nicht direkt leisten kann, dann gibt es andere Optionen. Shadowrunner sind der Inbegriff des Hightech-Abschaums. Besorgt euch gebrauchte Bodytech. Macht einen Deal mit einem Lieferanten oder lokalen Doc und arbeitet als Gegenleistung für die Cyberware als Schläger. Bietet euch Gruppen wie den Grey Brothers als Versuchskaninchen für experimentelle Bodytech an.

Cyberware sorgte dafür, dass wieder Chancengleichheit herrschte. Und sie gab uns die Möglichkeit, zu etwas Besonderem zu werden. Ihr könnt euch entscheiden, Hacker zu werden, und euch Implantate zulegen, die eure Fähigkeiten bei der Interaktion mit der Matrix verbessern. Oder ihr beschließt, als Rigger zu arbeiten, und lasst euch das wertvolle Fleisch entlang eurer Wirbelsäule durch eine Riggerkontrolle ersetzen. Ihr könnt euch ballistische Panzerplatten unter die Haut implantieren lassen, um eure Überlebenschancen im Feuergefecht zu erhöhen. Oder ihr lasst euch federgelagerte Waffen in die Unterarme einbauen, um im Nahkampf niemals unbewaffnet zu sein. Vielleicht setzt ihr auf Unauffälligkeit und entscheidet euch daher für möglichst menschlich wirkende Cyberware. Oder vielleicht wollt ihr auffallen und tragt lieber überdimensionierte mechanische Komponenten und flammend rote Augen zur Schau. Vielleicht seht ihr euren Körper als Kunstwerk, zusammengesetzt aus futuristisch aussehenden Cybergliedmaßen. Vielleicht habt ihr euch auch entschlossen, eure menschliche Gestalt komplett hinter euch zu lassen, und seid auf ein arachnoides Chassis mit Armen, die einem hinduistischen Gott nachempfunden sind, umgestiegen. Cyberware und Bioware sollten uns die Chance geben, mit den Erwachten mitzuhalten, aber stattdessen bereicherten sie die Welt um komplett neue Wege, seiner Persönlichkeit Ausdruck zu verleihen – und allgemein um ganz neue Möglichkeiten.

Und auch die Biologie stand nicht still. Die Wissenschaftler versuchten, zu jedem neuen Fortschritt in der Kybernetik auch ein biologisches Äquivalent zu finden. Eine Zeit lang gelang es den Fortschritten auf dem Gebiet der **Bioware**, mit diesen parallelen Entwicklungen Schritt zu halten, aber letzten Endes war doch offensichtlich, dass Metall dem Fleisch in jeder Hinsicht überlegen ist. Dafür hat es allerdings auch einen Preis, der sich nicht allein mit den Nuyen messen lässt, die über den Tresen wandern. Wer Cyberware hat, ist sein Leben lang auf permanente chirurgische Wartung angewiesen, denn nur so lässt sich mit dem Fortschritt mithalten. Es gibt sogar Leute, die

danach süchtig werden. Es kursieren zahlreiche Gerüchte über Shadowrunner, die die Grenzen dessen überschritten haben, was der Körper normalerweise tolerieren kann. Sie sind mehr Maschine als Mensch, und ihr Chrom hat sie in den Wahnsinn getrieben. Wir nennen sie Cyberzombies.

WILLKOMMEN IN DEN SCHATTEN

Durch alles, was ich bisher beschrieben habe, zieht sich die stets wiederkehrende Erinnerung daran, dass der Weg zum Fortschritt ein Weg durchs Dunkel ist. Dieser Gedanke spiegelt sich schon in dem Namen, den man uns gegeben hat: Shadowrunner. Um eine gebräuchliche Phrase zu zitieren: Wir sind abstreitbare Aktivposten. Einen Großteil der Begriffe, mit denen wir uns beschreiben, entlehnen wir der Welt der Spione, aber anders als Spione dienen wir keiner bestimmten Regierung und haben uns keiner bestimmten Agenda verschrieben. Shadowrunner halten die Zahnräder des Systems in Bewegung. Wir erledigen Jobs, die in keiner offiziellen Akte verzeichnet sind, und diese Jobs erlauben es dem System, weiter zu funktionieren, so als wäre die Welt in Ordnung.

Die Arbeit als Shadowrunner ist kein Ausweg. Niemand entscheidet sich für dieses Leben, weil er glaubt, damit Millionär zu werden oder auf eine 25-Meter-Yacht umziehen zu können. Das soll nicht heißen, dass das nicht passieren kann. Aber Erfolg sieht tief in den Schatten einfach anders aus. Erfolg bedeutet, am Leben zu bleiben und ein Dach über dem Kopf zu haben. Für manche bedeutet Erfolg auch, gute Taten zu vollbringen oder zumindest etwas zu verändern. Shadowruns sind keine ehrenhafte Arbeit, aber auch hier haben wir eine Wahl. Diejenigen von uns, die sich selbst als Straßensamurai bezeichnen, folgen einem Ehrenkodex. Das heißt nicht, dass ich euch nicht ins Gesicht schießen werde, falls das nötig ist, aber ich werde euch in die Augen sehen, bevor ich es tue.

Die Entscheidung für das Leben als Shadowrunner ist nicht leicht. Nachdem ich diese Wahl getroffen hatte, waren bestimmte Türen hinter mir verschlossen. Es gab weniger Möglichkeiten, wer ich sein konnte. Natürlich müssen wir trotzdem Entscheidungen treffen und uns irgendwie in einer unmöglichen Welt zurechtfinden. Wir können noch immer den einfachen Ausweg wählen und zur Drohne werden. Uns jeden Tag brav einstöpseln und uns auf den immer gleichen ausgetretenen Pfaden bewegen. Oder wir wagen uns hinaus in die Welt und sehen uns mit offenen Augen um. Aber vergesst dabei nicht, ab und zu einen wachsamen Blick über die Schulter zu werfen – denn in dieser Welt kommt der Ärger nie aus der Richtung, aus der man ihn erwartet.

Wenn ihr Runner sein wollt, dann solltet ihr vorher ein paar Dinge wissen. Zuerst wäre da die Frage des Auftraggebers. Schließlich sind wir Leiharbeiter, die für die gefährlichsten Mächte auf diesem Planeten arbeiten. Und der Mann, der uns anheuert, trägt so gut wie immer denselben Namen.

MR JOHNSON

Ein häufiges Missverständnis ist der Irrglaube, dass wir lediglich für die Kons oder die Kriminellen arbeiten. Im Kern sind Shadowrunner inoffizielle Kräfte, mit denen man eine Veränderung herbeiführen kann. Und das bedeutet, dass wir letztlich für jedermann arbeiten können. Die Kons und die Kriminellen mögen die Gruppierungen sein, die man im Trideo am häufigsten zu sehen bekommt, aber Shadowrunner arbeiten für jeden, der bereit ist, sie zu bezahlen. Die Sache ist nur: Wir sollen gar nicht so genau wissen, für wen wir arbeiten. Das macht für unsere Auftraggeber einen Teil des Reizes aus. Die meisten Shadowruns werden über einen Vermittler arrangiert, der gemeinhin den Namen Mr Johnson trägt. Sexistisch, ich weiß, aber der geschlechtsspezifische Begriff hilft auch, die Anonymität zu verstärken. Wenn wir nicht wissen, für wen wir arbeiten, können beide Seiten die Sache abstreiten. Normalerweise funktioniert es so: Du oder jemand, den du kennst, wird von Mr Johnson kontaktiert. Ihr vereinbart ein erstes Treffen, bei dem die Auftragsparameter besprochen werden. Normalerweise wird ein kleiner Vorschuss gezahlt, um deine Dienste zu sichern, und dann machst du dich an die Arbeit.

BEINARBEIT

Bei Shadowruns geht es nicht nur um Schießereien und darum, sich durch IC zu metzeln, auch wenn viele von uns sich wünschen würden, dass dem so wäre. Aber wer gut in diesem Beruf sein möchte, muss auch in der Lage sein, Nachforschungen anzustellen und Kontakte zu pflegen. Bei unseren Aufträgen müssen wir immer auch mit einer angemessenen Portion Fingerspitzengefühl und Sorgfalt vorgehen.

Geht niemals davon aus, dass der Johnson euch die ganze Wahrheit erzählt hat. Ihr bekommt von ihm nur so viele Informationen, wie ihr seiner Meinung nach unbedingt braucht. Jeder Runner, der sich bei einem Run nur auf die Informationen des Johnsons verlässt, wird am Ende mit großer Wahrscheinlichkeit von einem DocWagon-Team abtransportiert – wenn er Glück hat. Nutzt eure Connections, um herauszufinden, was man euch verheimlicht hat. Jeder gute Runner macht sich Freunde in Kreisen, zu denen er selbst keinen Zutritt hat. Wenn ihr keine Zauberer seid, dann lernt welche kennen. Freundet euch mit einer Schmugglerin an. Knüpft Kontakte bei den Konzernen, die euch mit den Informationen versorgen können, die ihr braucht, um euren Job zu erledigen.

Und vor allem: Findet einen Schieber. Wie der Name schon andeutet, schiebt er euch die Infos zu, die euch fehlen. Er weiß, welche Aufträge erledigt werden müssen, und seine große Stärke ist es, Teams zusammenzustellen, die diese Aufträge erfüllen können. Ihr wollt eins der Teams sein, denen euer Schieber vertraut.

AUF DEM RUN

Runs bestehen selten nur aus einer bestimmten Tätigkeit, daher müsst ihr ein flexibles Team zusammenstellen, das in der Lage ist, auf beliebige Situationen zu reagieren. Ihr braucht jemanden, der gut mit seinen Fäusten und/oder einer Schusswaffe umgehen kann. Es ist wichtig, jemanden zu haben, der das Reden übernimmt. Ihr braucht jemanden, der den Fluchtfahrer gibt, wenn ihr mit Reden nicht weiterkommt, oder der euch einfach von A nach B bringt, und zwar *schnell*. Für Einbrüche und Beschaffungen seid ihr zwingend auf Unterstützung in der Matrix angewiesen, also braucht ihr einen guten Hacker. Magieanwender – Zauberwirker, Beschwörer, Verzauberer und so weiter – sind euer Ass im Ärmel, wenn ihr das Glück habt, einen von ihnen zu finden.

Das, was Shadowrunner tun, ist oftmals illegal, also verschleiert eure Identität – vor allem, wenn ihr das Pech habt, eine registrierte SIN zu besitzen. Vergesst nicht, welchen Auftrag der Johnson euch erteilt hat, und wichtiger noch: Vergesst nicht, was er über die Dinge gesagt hat, die ihr unterlassen sollt. Shadowruns sind heikle Missionen, bei denen selten Raum für Kollateralschäden bleibt. Seid professionell. Jeder Run ist ein Bewerbungsgespräch für den Folgeauftrag.

ZEHN ARTEN, IN DEN SCHATTEN GELD ZU VERDIENEN

EXTRAKTIONEN

Wenn ein wertvoller Mitarbeiter beschließt, zu einem anderen Konzern zu wechseln, dann muss er einen Weg finden, seinen bisherigen Arbeitgeber zu verlassen und es bis zu seinem neuen Konzern zu schaffen. Abgesehen davon gibt es auch Extraktionen, die nicht in gegenseitigem Einverständnis ablaufen. Oftmals fassen Konzerne bestimmte Fachkräfte ins Auge und entführen sie anschließend. Bei derartigen Extraktionen läuft der Arbeitgeberwechsel ohne das Einverständnis der Zielperson ab. Sie hat keine Ahnung, dass ihr kommt, und vielleicht wird sie sich die ganze Zeit über wehren. Dazu kommt, dass ein Extraktionsauftrag nicht in jedem Fall auch für die Familie der Zielperson gilt. Nicht selten findet man die Zielperson beim Zugriff für die Extraktion gerade beim Abendessen mit der Familie vor. Ob ihr in diesem Fall noch weitere Ziele extrahieren wollt, bleibt letztlich euch überlassen – aber in jedem Fall tut ihr dann etwas, für das ihr nicht bezahlt werdet, und ihr bewegt euch außerhalb der Parameter des eigentlichen Auftrags. Vielleicht werden die Ziele eurer Extraktionen euch dankbar dafür sein, dass ihr sie rausgeholt habt – aber passt auf, dass ihr sie auch wirklich an einen besseren Ort bringt.

BABYSITTING

Diese Art von Aufträgen wird oft mit Personenschutz verwechselt. Ihr habt die Aufgabe, einen Ort oder eine Person zu beschützen. Der Auftrag ist nicht besonders kompliziert – man passt so lange auf die Schutzperson bzw. das Schutzobjekt auf, bis ein Team kommt, um sie/es abzuholen. Konzerne und andere Arbeitgeber lagern solche Jobs mitunter an Gangs aus. Solche Aufträge eignen sich am besten für Leute, die keine Fragen stellen. Sie wissen nicht, warum sie zur Bewachung der Schutzperson abgestellt wurden, wer sie angeworben hat, oder auch nur, was sie überhaupt beschützen – und es ist ihnen auch egal. Der Auftrag besteht darin, nur die Leute zum Schutzobjekt durchzulassen, die die korrekte Parole kennen.

PERSONENSCHUTZ

Johnsons und andere Auftraggeber, die sich selbst ins Feld wagen, brauchen Schutz bei ihren geschäftlichen Meetings. Konzernarbeiter brauchen Schutz, wenn sie außerhalb der Grenzen ihres Konzerns oder in inoffizieller Mission unterwegs sind. Diese Aufträge unterscheiden sich vom Babysitting dahingehend, dass man für den allgemeinen Schutz des Auftraggebers verantwortlich ist. Wenn der Auftraggeber verletzt wird, wird man nicht bezahlt. Abgesehen davon wird bei derartigen Aufträgen ein gewisses Maß an Professionalität gegenüber dem Auftraggeber erwartet, um das man sich bei Babysitting-Jobs keine Sorgen machen muss. Der schwierigste Teil eines Personenschutzauftrags ist oftmals der Umgang mit der Schutzperson. Shadowrunner, die ein Talent für diese Art von Aufträgen entwickeln, arbeiten am Ende häufig für Trideostars und werden bisweilen sogar von privaten Sicherheitsunternehmen wie Wolverine oder Centurion angeheuert.

ABLENKUNG

In manchen Fällen können die Sicherheitsmaßnahmen eines Ortes nur überwunden werden, wenn die Sicherheit abgelenkt oder anderweitig beschäftigt wird. Shadowrunner können sich einen Namen machen, indem sie von Konzernen oder sogar anderen Runnerteams angeheuert werden, um für eine Ablenkung zu sorgen, damit der eigentliche Run erfolgreich durchgeführt werden kann. Diese Jobs sind oft sehr riskant, denn das Ziel einer Ablenkung besteht darin, die Sicherheitskräfte auf sich zu ziehen und von dem eigentlichen Angriff wegzulocken. Das bedeutet, dass alle Augen auf euch gerichtet sein werden – sowohl, wenn man nach dem Job nach den Schuldigen sucht, als auch, wenn die Kugeln fliegen. Nicht immer wird die Natur eines solchen Jobs vom Auftraggeber auch direkt kommuniziert. Manchmal findet man sich auf einem Run wieder, den man für echt hielt, nur um dann feststellen zu müssen, dass man nur die Ablenkung war.

DIEBSTAHL

Wir leben in einer Welt, die immer reicher an einzigartigen und seltenen Gegenstände wird. Von Zeit zu Zeit werden Runner angeworben, um solche Gegenstände zu stehlen. Gelegentlich werden sie auch von einem Bestohlenen ausgeschickt, um den Gegenstand zurückzustehlen. Diebstahl macht einen großen Teil der Arbeit für Verbrechersyndikate aus. Banküberfälle sind zwar sehr selten, aber die Syndikate bezahlen Runner dafür, automatisierte Liefertrucks zu entführen, Warenlieferungen verschwinden zu lassen, damit die Versicherung zahlen muss, und Geschäfte auszurauben, die sich weigern, Schutzgeld zu zahlen. Diebstahl ist zudem ein häufiger Bestandteil von Matrix-Shadowruns. Ein Hacker, den man auf einen Host loslässt, damit er dort eine bestimmte Datei stiehlt, könnte dabei noch über diverse andere Dateien stolpern, die er auf dem Schwarzmarkt zu Geld machen kann. Mehr mitgehen zu lassen, als man laut Auftragsbeschreibung stehlen sollte, wird von den Auftraggebern meist nicht gern gesehen, allerdings lassen sich solche Dinge unglaublich schwer nachverfolgen oder beweisen. Für die meisten Runner ist es einfach ein lukratives Nebeneinkommen, ein bisschen Beute extra mitgehen zu lassen.

DATENDIEBSTAHL

Die Konzerne arbeiten ständig am nächsten und neuesten Prototyp. Oft ist es einfacher und billiger, Shadowrunner anzuwerben, die einen Prototyp und alle dazugehörigen Forschungsdaten von der Konkurrenz stehlen, als selbst etwas Neues zu erforschen. Die Prinzipien der Redundanz und der Untergliederung in Teileinheiten sorgen dafür, dass die Daten oftmals von mehr als einem Ort beschafft werden müssen. Beispielsweise arbeitet ein Forschungsteam an einem Standort an einem speziellen Teil des Prototyps, während sich der Rest des Geräts in einer anderen Forschungseinrichtung befindet. Und besonders sensible Daten werden vielleicht an einem wieder anderen Standort ohne Verbindung zur Außenwelt aufbewahrt. Manchmal geht diese Art von Auftrag gleichzeitig mit einer Extraktion einher, falls euer Auftraggeber der Ansicht ist, dass er die dazugehörigen Wissenschaftler ebenfalls benötigt.

WETWORK

Wetwork ist ein anderer Begriff für Mord. Oftmals erfordert diese Art von Arbeit besondere Diskretion und das Talent, alles nach einem Unfall aussehen zu lassen. Runnerteams wie der Smoker's Club haben sich auf diese Art von Aufträgen spezialisiert. Wetwork ist ein extrem spezialisierter Markt, auf dem starke Konkurrenz herrscht. Sobald man angefangen hat, sich dort einen Namen zu machen, wird man schnell zum Ziel eines rivalisierenden Wetwork-Teams, das versucht, sich ebenfalls seine Sporen zu verdienen, oder das im Auftrag eines Johnsons agiert, für den ihr zuvor gearbeitet habt.

TRANSPORT

Schmuggel und Warentransport sind die Stützpfeiler des Schwarzmarkts. Drogen, Leute, Telesma und Tech – all das wird über die Grenzen bewegt. Obwohl diese Art von Aufträgen gemeinhin vor allem mit Gangs und Syndikaten in Verbindung gebracht wird, greifen auch NGOs und Gruppen aus der privaten Wirtschaft oftmals auf Schmuggler zurück, um Aktivposten von A nach B zu bewegen. Schmuggler agieren wie Diebe und Attentäter als Teil eines größeren Netzwerks, das auch Hehler und Schmuggler umfasst. Schmuggler sind jedoch in der Regel stärker regional ausgerichtet und verfügen über tiefgehendes Wissen über das Terrain ihres Heimatgebiets.

KOPFGELDJAGD

Für die Haut seltener Tiere gibt es immer einen Absatzmarkt. In der Sechsten Welt gibt es auch einen Markt für vernunftbegabte Critter. Auf solche Wesen – von den Ghulen Asamandos bis hin zu den Erwachten Sturmdelfinen vor der Küste Australiens – sind zahlreiche stehende Kopfgelder ausgesetzt, die nur auf abenteuerlustige Runner warten, die sie beanspruchen.

Staatliche und private Polizeiinstitutionen wie Lone Star und Knight Errant pflegen eine weniger exotische Liste mit gesuchten Verbrechern. Zum Glück schauen diese Organisationen meist nicht ganz so genau hin, wem sie die Kopfgeld-Prämie da auszahlen.

WHITE-HAT-JOBS

Manchmal werden Runner angeheuert, um die Leistungsfähigkeit von Sicherheitssystemen zu prüfen. Traditionell ist das auf dem Gebiet der Matrixsicherheit üblicher als im physischen Sicherheitssektor. White-Hat-Runner werden in der Regel angewiesen, keine bleibenden Schäden in den Anlagen zu hinterlassen, in die sie einbrechen sollen. Sie sollen die Sicherheitskräfte nicht verletzen, und wichtiger noch: Sie sollen nichts stehlen. Leider gelten für die Sicherheitskräfte und -maßnahmen, die sich euch entgegenstellen, keine derartigen Einschränkungen. Sie wissen nicht, dass ihr nur ein Audit durchführt, und werden daher sämtliche verfügbaren Mittel einsetzen, um die Bedrohung zu neutralisieren.

BEZAHLT WERDEN

Viel zu oft besteht der schwierigste Teil eines Runs darin, am Ende auch tatsächlich bezahlt zu werden. Der Johnson bleibt anonym – wenn er sich also entschließt, euch in den Rücken zu fallen, dann weiß niemand, wer er ist. Und wenn er nicht bezahlt, könnt ihr ihn auch nicht vor Gericht verklagen. Wie die Übergabe abläuft, wird stark davon beeinflusst, für welche Art von Bezahlung ihr euch entschieden habt. Traditionell werden Runner auf eine von drei Arten bezahlt: mit nicht nachverfolgbaren Credsticks, in Konzernskrip oder mit Ausrüstung.

Bei der Bezahlung in Konzernskrip wird allgemein davon ausgegangen, dass man euch niemals in der konzerneigenen Währung bezahlt – wenn ihr für einen Job also Ares-Dollar bekommt, dann könnte der Johnson zu jedem Konzern außer Ares gehören. Ein Run, bei dem ihr in Ausrüstung bezahlt werdet, könnte die einzige Möglichkeit sein, an seltene oder illegale Waren heranzukommen. Manche Johnsons greifen gern auf Konzernskrip zurück, um zu verschleiern, für wen sie wirklich arbeiten. Der Nachteil daran ist, dass man erst einmal eine Möglichkeit finden muss, dieses Geld auszugeben – oder jemanden, der es in Nuyen umtauscht.

Beglaubigte Credsticks enthalten ein Guthaben in Nuyen, das durch die Zürich-Orbital Gemeinschaftsbank gedeckt ist. Dieses Geld könnt ihr überall benutzen. Ich würde jetzt sagen, dass diese Sticks ihr Gewicht in Gold wert sind, aber die Währung ist letztlich wenig mehr als eine digitale Verschlüsselung. Sie wiegt gar nichts. Aber ich schweife ab.

Sobald die Modalitäten geklärt sind und ein Treffpunkt für die Geldübergabe festgelegt wurde, kann es eine gute Idee sein, dieses Treffen mit derselben Vorsicht anzugehen wie jeden anderen Teil des Runs auch. Stellt sicher, dass ihr den Treffpunkt im Vorfeld auskundschaftet, achtet wo immer möglich auf eure Sicherheit und bleibt immer wachsam. Der Johnson könnte versuchen, alle losen Enden in Bezug auf den Run zu beseitigen. Macht es ihm nicht zu leicht, euch loszuwerden.

ZWISCHEN DEN RUNS

Ihr habt einen Auftrag bekommen. Ihr habt alles richtig gemacht und ihn durchgezogen, und ihr wurdet bezahlt. Was nun?

Wir leben unser Leben zwischen den Shadowruns. Und dazu gehört mehr als das Reinigen unserer Waffen, das Studium von Zaubersprüchen und die Pflege der Connections, die wir zum Überleben brauchen. Anders ausgedrückt: Runs sind ein Mittel zum Zweck. Jeder eurer Arbeitgeber hat seine eigenen Ziele und seinen eigenen Existenzgrund, und zwischen den Runs solltet ihr euch fragen: Was ist *euer* Grund?

Aber auch wenn ihr das noch nicht herausgefunden habt, hält die Sechste Welt zahlreiche Ablenkungen bereit, mit denen ihr eure Zeit füllen könnt. Es gibt für jeden Geschmack eine passende Sportliga. Baseball, Fußball, Football, Hockey und Basketball sind durchaus beliebt, aber als Kenner und Genießer moderner Sportarten fühlt man sich vermutlich eher von Combatbiking oder Urban Brawl angezogen. Dank des Trideos kann man seinem Lieblingsteam von überall auf



dem Planeten (oder sogar aus dem Weltraum) die Daumen drücken. Und wo wir gerade bei Trideo sind: Multisensorisches, immersives Fernsehen ist ungefähr das Suchterzeugendste, was man legal so machen kann. Es findet sich für jede Präferenz ein passender Kanal und für jede politische Gesinnung ein passender Newschannel.

Wenn eure Leidenschaft nicht darin besteht, es euch innerhalb eurer eigenen vier Wände gemütlich zu machen, dann stehen zahlreiche käufliche Liebhaberinnen und Liebhaber zur Auswahl, die euch bereitwillig dabei unterstützen, herauszufinden, wie eure Leidenschaft stattdessen gelagert ist. Sex ist noch immer die älteste und beliebteste Freizeitbeschäftigung der Welt. Egal, ob auf virtuellem oder anderem Wege: Die Sechste Welt kann eure Begierden stillen. Vergesst dabei allerdings nicht, dass alles, was in der Matrix oder der realen Welt passiert, am Ende irgendwo als Paydata landen könnte. In einigen Teilen der Welt wird mit derartigen Dingen ziemlich locker umgegangen. Dort könnt ihr praktisch alles machen, was ihr wollt, und das mit so vielen freiwilligen Partnern, wie ihr möchtet, und niemand wird sich darum scheren, ob jemand versucht, euch mit euren Eskapaden zu erpressen. An anderen Orten hingegen herrschen immer noch starke Tabus und Restriktionen, also seid vorsichtig, wer euch vielleicht beobachten könnte, wenn ihr bestimmte Grenzen überschreitet.

DIE MÄCHTIGEN

Über unseren Köpfen schweben zu viele Damoklesschwerter, als dass wir es uns leisten könnten, langfristig zu denken. Und ihr könnt euch ausmalen, was mit denen passiert, die zu lange nach oben starren. Also halten wir stattdessen die Köpfe unten. Nur ab und zu teilen sich die Wolken, und wir erhaschen einen Blick darauf, was in der großen weiten Welt vor sich geht. Unsere Realität existiert in einer Dynamik von Auftraggeber und Auftragnehmer, die im Allgemeinen durch einen Mittelsmann gefiltert wird. Wenn man Glück hat, muss man dabei nicht wissen, für wen man arbeitet – aber manchmal kann dieses Wissen hilfreich sein. Die verschiedenen Arten von Auftraggebern lassen sich nicht unbedingt leicht in handliche Kategorien pressen, aber ich werde mein Bestes geben.

DRACHEN

Das Ding bei Drachen ist: Sie wollen zwar eigentlich in Ruhe gelassen werden, aber ebenso sehr wollen sie alles kontrollieren, was ihr tut, mitbekommt und seht. In dieser Hinsicht unterscheiden sie sich nicht von den Kons. Und sie kämpfen auch wie die Kons. Nicht lange nach dem Auftreten des UGE-Phänomens (dazu komme ich gleich – siehe S. 27) zerbombte die Große Drachin Aden Teheran mit ihrem Feuer und tötete den Ayatollah und alles in einem Radius von acht Kilometern um sein Anwesen, nachdem der muslimische Anführer den Dschihad gegen die Erwachten und damit auch die Metamenschen ausgerufen hatte. Mit diesem Angriff verteidigte Aden ihre Aktivposten, nicht mehr und nicht weniger. Das ist aber auch der Punkt, an dem die Gemeinsamkeiten aufhören. Die Beziehungen der Drachen untereinander sind von Jahrtausenden der Anspannung, Feindseligkeit und Planung geprägt. Es kursiert die Geschichte, dass Alamais und Dunkelzahn früher jedes Jahr Runner anheuerten, die in das Anwesen des jeweils anderen eindringen sollten. Das Ganze kostete Unmengen an Nuyen und Menschenleben, und das alles nur, um einen Obstkuchen zu liefern. Für einen einfachen Streich. Drachen haben ihre Finger überall im Spiel. Einige beherrschen Städte oder ganze Nationen, so wie beispielsweise Ghostwalker in Denver und Hualpa in Amazonien. Andere haben ihre Klauen tief in die Finanzmärkte der Welt geschlagen. Zwei der größten zehn Megakonzerne werden zumindest teilweise von Großen Drachen geleitet. Alle Großen Drachen haben mehr Reichtum angehäuft, als der menschliche Verstand zu fassen vermag, und trotzdem gibt es immer noch keinen von ihnen, bei dem wir wirklich wissen, was er in Wahrheit will, oder auch nur, was ihm wichtig ist. Sie spielen ein sehr langfristiges Spiel, ihre Motive sind unergründlich, und es ist unklar, ob sie sich auch nur im Geringsten um uns scheren. Ich werde euch das mit auf den Weg geben, was ein Runner mir am Anfang meiner Karriere sagte: Lass ab von Drachen.

KONZERNE

Die Großen Drachen sind nicht mehr allein an der Spitze der Nahrungskette. An dem Tag, an dem die Magie zurückkehrte, traten die Regierungen in den Schatten mächtigerer Kräfte. Die Konzerne wurden zu den Architekten unserer Wahrnehmung. Bildung, Nachrichten und sogar die sozialen Medien werden durch Organisationen gefiltert, die von den Konzernen kontrolliert werden. Anders als bei den Drachen sind die Ziele der Konzerne leicht erkennbar. Das Ziel jeder existierenden Konzernstruktur ist die Erwirtschaftung von Nuyen. Das tun sie gut, und als Resultat dieses Bestrebens üben die Konzerne weitaus größeren Einfluss auf die Sechste Welt aus als alle anderen Arten von Auftraggebern, mit denen ihr es zu tun bekommen werdet.

Ganz egal, wie ungern sie es auch zugeben: Konzerne sind auf Shadowrunner angewiesen wie Autos auf einen Mechaniker. Die Arbeit für die Konzerne ist das Fundament der Arbeit als Shadowrunner. Wir sind abstreitbare Aktivposten. Unser Job ist es, die uns übertragene Aufgabe zu erledigen, bezahlt zu werden und dann alles zu vergessen, was wir gerade getan haben.

Abgesehen von seinem Streben nach Profit verfügt jeder Megakonzern über seine eigene Identität. Diese Identität spiegelt sich in den Aufträgen wider, die der Konzern anbietet, und spezifischer auch in der Art von Sicherheitsmaßnahmen, mit denen man rechnen kann, wenn man einen Run gegen den jeweiligen Konzern durchführt.

ÖFFENTLICHER SEKTOR

Die Regierungen sind nicht komplett bedeutungslos. Irgendwie jedenfalls. Behörden auf lokaler und Bundesebene versuchen, den zerbrechlichen Frieden in den Nischen zwischen den Konzernen zu bewahren. Das bringt jede Menge Arbeit für Shadowrunner mit sich, die keine Scheu haben, sich die Hände schmutzig zu machen. Wie im Fall der Konzerne kann es auch hier vorkommen, dass ihr von einem Teil der Regierung angeworben werdet, um einen Run gegen einen anderen durchzuführen, weil hier irgendein Privatkrieg läuft, der einer Person dabei hilft, in der Hackordnung ein kleines Stück weiter aufzusteigen. Regierungsjobs kommen nur sehr selten von ganz oben. Normalerweise werden solche Aufträge von Angestellten aus der mittleren Verwaltungsebene initiiert, die scharf darauf sind, ihren Boss zu beeindrucken. Der Auftrag selbst ist vielleicht eher Kleinvieh, wie zum Beispiel die Entführung eines lokalen Beamten, mit der verhindert werden soll, dass er an einer wichtigen Abstimmung teilnehmen kann. Aber unter Umständen findet ihr euch auch mitten in einem größeren Konflikt wieder – so ging es vielen Runnern, als Aztlan und Amazonien im Vorfeld ihres Kriegs auf Runner zurückgriffen.

DIE GROSSEN ZEHN

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Konzerngerichtshof-Ranking (2080): #1
Motto: „Die Zukunft wird Ihnen präsentiert von Mitsuhama."
Status: AAA, börsennotiert
Hauptsitz: Kyoto, Japanisches Kaiserreich
Präsident/CEO: Toshiro Mitsuhama

Mitsuhama ist gewaltig, effizient und dem Japanischen Kaiserreich treu ergeben – nur dass Letzteres nicht mehr komplett der Wahrheit entspricht. Kein anderer Konzern versteht sich so gut darauf, die Wahrheit darüber zu verbergen, was in seinen Vorstandsetagen wirklich vor sich geht. Es gereicht dem japanischen Business-Stil zur Ehre, dass sich das Unternehmen stets durch Standhaftigkeit und Stabilität auszeichnete. Seit seinem Aufstieg zur Nummer eins hat sich bei dem Konzern jedoch eine gewisse Erfolgsmüdigkeit eingestellt, und die Bande der Solidarität beginnen zu bröckeln. Jeder der Hauptaktionäre hat damit begonnen, privat Aktienanteile an unbekannte Dritte zu verkaufen. Noch merkwürdiger wird die Situation angesichts der Tatsache, dass mehrere Mitglieder der alten Führungsriege wie beispielsweise der wichtige Aktionär Korin Yamana oder der Vorstandsberater Taiga Mitsuhama unter mysteriösen Umständen gestorben sind. Normalerweise ist Veränderung eine gute Sache. Veränderung an der Spitze der Großen Zehn bringt jedoch in der Regel jede Menge Chaos – und Shadowruns – mit sich.

SAEDER-KRUPP

Konzerngerichtshof-Ranking (2080): #2
Motto: „Immer einen Schritt voraus."
Status: AAA, nicht börsennotiert
Hauptsitz: Neu-Essen, Allianz Deutscher Länder
Präsident: Lofwyr

Der Große Drache Lofwyr pflegt eine tiefe Abneigung gegenüber seinem CEO-Kollegen Johnny Spinrad, der ebenfalls einen Konzern aus den Reihen der Großen Zehn leitet. Die Wurzeln dieser Aversion reichen zu tief, um hier im Detail darauf eingehen können. Saeder-Krupp macht Spinrad Global – trotz eines Mangels an Beweisen – zumindest teilweise für seine jüngsten Schwierigkeiten verantwortlich, die letztlich dazu führten, dass S-K seinen Platz an der Spitze des Konzerngerichtshof-Rankings verlor. Dass Lofwyrs Konzern seine Führungsposition nicht mehr behaupten konnte, lag unter anderem an einer Reihe von Shadowruns, die die Absatzzahlen in mehreren wichtigen Industriesektoren drückten. Und während S-K noch damit beschäftigt ist, diese Rechnungen zu begleichen, befindet sich Lofwyr gleichzeitig im Zwist mit Celedyr, dem Sagenmeister der Drachen, was S-K mit einer ganzen Reihe neuer Verbündeter und Feinde konfrontiert. Saeder-Krupp ist der einzige Konzern, der mutig genug ist, nicht den Decknamen „Mr Johnson" zu verwenden, und nennt seine Agenten seit Neuestem offen „Herr Brackhaus" – diese Strategie hat dazu geführt, dass Runner genau wissen, wann sie für S-K arbeiten, und sich entsprechend verhalten.

RENRAKU

Konzerngerichtshof-Ranking (2080): #3
Motto: „Zu Ihren Diensten."
Status: AAA, börsennotiert
Hauptsitz: Chiba, Japanisches Kaiserreich
CEO (ehrenhalber): Inazo Aneki

Renraku ist für zwei Dinge bekannt: für die durch den Konzern betriebene gewaltige weltweite SIN-Datenbank und für die Roten Samurai. Letztere sind die Elite-Sicherheitskräfte des Konzerns und (wenig überraschend) bekannt für die rote Samurairüstung, die sie tragen. Das bedeutet allerdings nicht, dass sie einfach nur Shogun-Cosplayer sind. Wenn ihr einen Roten Samurai seht, dann habt ihr euch an einen Ort verirrt, der für den Konzern sehr wichtig ist, und aller Wahrscheinlichkeit nach wollen sie nicht, dass ihr ihn lebend wieder verlasst.

Renrakus CEO ist Inazo Aneki, der mithilfe eines Talismans, den er als Geschenk von Dunkelzahn erhielt, den undurchdringlichen Schleier passierte, der Tibet umgibt. Aneki kehrte niemals von dort zurück und wurde 2065 offiziell für tot erklärt. Dennoch gibt es hartnäckige Gerüchte, dass Aneki in Geisterform weiterlebt und bisweilen sogar den Vorstandsmitgliedern erscheint, um ihnen beratend zur Seite zu stehen. Egal, ob das stimmt oder nicht, Anekis Sitz und seine Stimme gehören weiterhin ihm. Orito Sasaki ist Präsident des Konzerns, Shikei Nakatomi hat den Vorstandsvorsitz inne. Die beiden sind sich nicht unbedingt einig, was die zukünftigen Pläne Renrakus angeht, und die daraus resultierenden internen Machtkämpfe sichern den Lebensunterhalt zahlreicher Shadowrunner.

AZTECHNOLOGY

Konzerngerichtshof-Ranking (2080): #4
Motto: „Für ein besseres Morgen."
Status: AAA, nicht börsennotiert
Hauptsitz: Tenochtitlán, Aztlan
Präsident/CEO: Flavia de la Rosa

Manche Konzerne regieren eine Stadt. Aztechnology besitzt ein ganzes Land. Der Konzern entwickelte sich aus einer Kollaboration zwischen mehreren Drogenkartellbossen, die in ihren Heimatstädten wie Volkshelden gefeiert wurden. Großmütter beteten für ihre Sicherheit. Jetzt beten sie für das Leben von Flavia de la Rosa. Aztechnology ist eine Lebenseinstellung. Wenn sich die Prinzipien des Konzerns verändern, verändern sich die Prinzipien des Landes mit ihm. Dieser Volkshelden-Mythos sorgt dafür, dass Aztechnology in seinem Heimatland extrem gefährlich ist. Außerhalb von Azzieland arbeitet das Unternehmen stets darauf hin, sich von den Menschen und Städten, mit denen es interagiert, ähnliche öffentliche Unterstützung zu sichern. Dennoch geht es Aztechnology hinter dieser Fassade hauptsächlich um zwei Dinge: darum, seine Marke aufzubauen, und darum, sein Territorium zu vergrößern.

SHIAWASE

Konzerngerichtshof-Ranking (2080): #5
Motto: „Wir verbessern das Leben."
Status: AAA, börsennotiert
Hauptsitz: Osaka, Japanisches Kaiserreich
Präsident/CEO: Tadashi Shiawase

Als vermutlich ältester offiziell anerkannter Megakonzern der Welt leidet Shiawase unter dem Fluch seines allseits bekannten Namens. Die Energiegewinnungs- und die Produktionssparte des Konzerns sind jedem ein Begriff. Allerdings fahren die anderen Tochtergesellschaften des Konzerns, die den Markennamen Shiawase nicht direkt verwenden, meist unterdurch-

schnittliche Zahlen ein, sobald sie mit dem Dachkonzern in Verbindung gebracht werden. Die Menschen erwarten nach wie vor nicht, dass das Unternehmen, das das Kraftwerk betreibt, nach dem Konzern benannt ist, der ihnen ihr Sushi serviert.



Diese zersplitterte Markenstrategie sorgte dafür, dass Shiawase jahrelang eher im unteren Bereich der Großen Zehn zu finden war. Während der Megakonzern-Revision begann die Shiawase-Führung, kleine, aber beliebte nationale Unternehmen und A-Konzerne aufzukaufen und sie im Zuge eines Rebrandings unter den Markennamen Shiawase zu stellen. Das sorgte dafür, dass sich das Image des Konzerns schlagartig verbesserte. Shiawase betreibt diese Strategie weiterhin, und mittlerweile ist das auch anderen großen Unternehmen aufgefallen. In den Schatten ist Shiawase vor alle für sein Market Forecasting and Information Department (MFID) bekannt, einen prädiktiven Thinktank, der versucht, den Börsenmarkt durch Aktienkäufe, Blitzabstoßungen und, ja, auch Shadowruns zu beeinflussen.

WUXING

Konzerngerichtshof-Ranking (2080): #6
Motto: „Wir stecken hinter allem, was Sie tun."
Status: AAA, börsennotiert
Hauptsitz: Freie Wirtschaftszone Hongkong
Vorsitzende/CEO: Sharon Chang-Wu

Sharon Chang-Wu hat ihren Konzern um das spiritualistische Prinzip der chinesischen Numerologie herum aufgebaut, und dieses Glaubenssystem hat dem Konzern einige ungewöhnliche Marotten eingebracht. Tatsächlich ist bekannt, dass Wuxing sich selbst sabotierte, als es im Konzerngerichtshof-Ranking auf Platz 4 geklettert war, um nicht länger auf diesem Rang zu verbleiben und damit in enger Verbindung zu einer Zahl zu stehen, die die Numerologie mit dem Tod assoziiert. Diese spezielle mystische Ausprägung wirkt sich auch auf die Beziehungen aus, die Wuxing zu Shadowrunnern unterhält. Das Unternehmen ist berüchtigt dafür, Runner für Einbrüche in Konzernanlagen anzuwerben, um dort scheinbar unwichtige Veränderungen durchzuführen, wie beispielsweise einen Stuhl von einer Seite des Raumes auf die andere zu stellen. Dies dient dazu, das Feng-Shui zu stören. Wenn es um die Bezahlung geht, dann stellt euch auf seltsame Summen ein, die ebenfalls eine numerologische Bedeutung haben. Und passt auf, dass eure Bezahlung nicht mit einer 4 endet.

EVO

Konzerngerichtshof-Ranking (2080): #7
Motto: „Evo ist Akzeptanz."
Status: AAA, börsennotiert
Hauptsitz: Wladiwostok, Russland
Präsident/CEO: Ysil

Evo wurde aus der Asche von Yamatetsu geboren. Nach dem Ausbruch des Pazifischen Feuerrings im Jahr 2061 ernannte der Konzern erstmals einen Metamenschen zu seinem CEO. Das schmeckte der herrschenden Elite in Japan ganz und gar nicht. Die japanischen Bürger konnten sich zwar irgendwie noch mit der Idee anfreunden, dass ein mangaesker freier Geist namens Butterblume 30 Prozent der Unternehmensanteile besaß, aber ein Ork auf dem Chefsessel war einfach zu viel. Das führte dazu, dass die anderen Japanokons Yamatetsu nahelegten, eine geeignetere Person als öffentlichen Vertreter des Konzerns zu bestimmen.

Aber Yamatetsu schlug einen anderen Weg ein und ließ die gleichgeschaltete Denkweise der Japanokons hinter sich, indem es seinen Hauptsitz nach Russland verlegte. Evo setzte nicht nur auf metamenschliche Führungskräfte, sondern erhob das Konzept der Evolution an sich zu einem wichtigen Teil der Konzernphilosophie. Das Unternehmen sah in der wachsenden Zahl neuer Metaspezies vor allem Gewinnpotenziale und passte sich rasch an diese Entwicklung an. Evo war der Konzern, der diese Veränderungen mit offenen Armen akzeptierte und dadurch letztlich zum führenden Arbeitgeber für Metamenschen wurde. In Anbetracht dessen war es nur der natürliche nächste Schritt, dass Evo die Kultur der Monaden in seinen Schoß aufnahm. Kons wie Evo haben erkannt, dass die Zukunft im Posthumanismus liegt. Der Rest von uns ist sich da noch nicht ganz so sicher.

SPINRAD GLOBAL

Konzerngerichtshof-Ranking (2080): #8
Motto: „Für ein besseres Leben."
Status: AAA, nicht börsennotiert
Hauptsitz: Lissabon, Portugal
Präsident/CEO: Johnny Spinrad

Johnny Spinrads Baby ist der jüngste Neuzugang im Club der Großen Zehn und verdrängte NeoNET aus diesem Kreis, nachdem der Konzerngerichtshof letzteren Konzern in den Nachwehen des Skandals um das Kognitive Fragmentierungssyndrom zerlegt hatte. Spinrad Global entstand aus einer Fusion des medienaffinen Spinrad Industries und des Petrochemie-Giganten Global Sandstorm (der auch noch auf anderen Feldern aktiv ist). Für SpinGlobal ist Aufmerksamkeit eine Art Währung. Johnny Spinrad selbst lebt weiterhin ein Leben in der Medienöffentlichkeit (er hat sogar seinen eigenen Trideokanal), und seine Energie wirkt ansteckend auf das gesamte Unternehmen. Gleichzeitig hat die Fusion auch Sandstorms Sicherheits-Spezialeinheit, den Nizari, mehr Aufmerksamkeit beschert.

ARES MACROTECHNOLOGY

Konzerngerichtshof-Ranking (2080): #9
Motto: „Wir machen die Welt sicherer."
Status: AAA, börsennotiert
Hauptsitz: Detroit, UCAS
Präsident/CEO: Damien Knight

Ares ist der Weltmarktführer für Militärprodukte. Das zeigt sich unter anderem an den hauseigenen Sicherheitskräften des Konzerns, wie beispielsweise den elitären Firewatch-Teams, die während der Abriegelung Chicagos berühmt wurden. Das Fußvolk unter den Ares-Sicherheitskräften stammt von Knight Errant, einer Tochtergesellschaft, die als weltweit führender Polizeidienstleister nur von Lone Star übertroffen wird. Das ist ein wichtiger Punkt, denn wenn man irgendwo auf der Welt von KE gesucht wird, gilt der Haftbefehl global. Der Konzern selbst befindet sich gerade mitten in einer gewaltigen PR-Kampagne, die dem Debakel um das Excalibur-Gewehr folgte – einer stark gehypten Produktlinie von Gewehren, die sich als fehlerhaft herausstellten und Leute verletzten und töteten, die mit den Waffen eigentlich andere Leute verletzen und töten wollten. Ares entschied sich für die un-

gewöhnliche Maßnahme, einen anderen Megakonzern – Horizon – zu beauftragen, der den Konzern bei seinem Rebranding unterstützen sollte. Und Ares hat noch viel Arbeit vor sich, um sein Image wieder reinzuwaschen. Es kursieren diverse Gerüchte über Schwierigkeiten hinter den Kulissen, darunter auch der schon lange schwärende Kampf des Konzerns gegen die abscheulichen Insektengeister. In diesen Gerüchten heißt es, dass Ares zahlreiche mögliche Lösungen für seine Probleme erprobt – und einige dieser Lösungen könnten sich als höchst explosiv erweisen.

HORIZON
Konzerngerichtshof-Ranking (2080): #10
Motto: „Wir bewegen Ihren Geist."
Status: AAA, nicht börsennotiert
Hauptsitz: Los Angeles, PCC
Präsident/CEO: Gary Cline

Horizon ist der Konzern, für den alle Teenager gerne arbeiten würden. Horizon verkauft keine Trends – der Konzern erschafft sie. Ihr könnt darauf wetten, dass jeder neue Trend mithilfe von Crowdsourcing und Big Data entwickelt, geprüft, dekonstruiert, erneut analysiert und erprobt wurde, bevor er der Öffentlichkeit als spontane Entwicklung serviert wird. Dazu ist Horizon allein deswegen in der Lage, weil der Konzern bereits in die Köpfe der Leute vorgedrungen ist. Horizon ist weltweit führend auf dem Gebiet der sozialen Medien, und wenn die braven Schäfchen da draußen das Trid einschalten oder sich einen Simsinn-Chip einwerfen, dann ist Horizon direkt zur Stelle, um ihre Gewohnheiten zu analysieren und zu entscheiden, welche Vorlieben es uns als Nächstes einpflanzen soll. Horizon will kontrollieren, was ihr denkt. Allein schon der Konzernslogan macht keinen Hehl daraus.

NICHTREGIERUNGS-ORGANISATIONEN

Es existieren diverse andere Organisationen, die weder zu einem Konzern noch zu einer Regierung gehören. Ihr weltweiter Einfluss und ihr Reichtum sorgen dafür, dass sie im Rahmen dieser Übersicht ebenfalls eine Erwähnung verdienen. NGOs sind interessenbasierte Organisationen, die oftmals von reichen Sponsoren ins Leben gerufen oder mit Regierungsgeldern am Leben erhalten werden. Die **Atlantean Foundation** und die **Schwarze Loge** sind zwei Organisationen, die von Magieanwendern gegründet wurden und deren hauptsächliches Interesse der Magie und der Beschaffung magischer Gegenstände gilt. Die **Draco Foundation** und das artverwandte **Dunkelzahn-Institut für Magische Forschung** hingegen wurden aus dem Hortschatz eines Drachen geboren und existieren, um seinen Willen auch nach seinem Tod zu vollstrecken.

Mehrere bekannte NGOs, die als Policlubs bezeichnet werden, setzen sich für Rassentrennung ein. Der **Humanis Policlub** ist der bekannteste dieser Policlubs. Sie sehen Menschen und Metas als die zwei Pole eines Schwarz-Weiß-Spektrums, wie Gut gegen Böse. Und dreimal dürft ihr raten, welche Seite ihrer Meinung nach die gute ist. Humanis markiert zwar den Gipfel der Wut, aber Hass wird auf beiden Seiten der Kluft zwischen den Metatypen geschürt. Bei Aufträgen für rassistische Policlubs geht es vor allem darum, die öffentliche Wahrnehmung über die jeweils verhassten Metatypen zu manipulieren oder die allgemeine Meinung über den eigenen Metatyp zu verbessern.

Universitäten können ebenso gefährlich sein wie Megakonzerne, denn sie stehen oftmals in erbitterter Konkurrenz zueinander. Je mehr Wissenschaftler mit bekannten Namen eine Universität in ihren Reihen hat, desto mehr Forschungsgelder kann sie in der Regel einstreichen. Extraktionen gehören an wissenschaftlichen Fakultäten zur Tagesordnung, vor allem im Konkurrenzkampf zwischen staatlichen und privaten Universitäten.

ORGANISIERTES VERBRECHEN

Die Verbrechersyndikate sind die vielleicht letzte Bastion der kulturellen Exklusivität. **Yakuza, Mafia, Triaden**, die amerindianischen **Koshari**, die russischen **Vory v Zakone**, die elfische **Laesa**, die **Seoulpa-Ringe** – es mangelt nicht an Verbrecherorganisationen, mit denen man sich einlassen kann. Syndikate sind Akteure auf Straßenniveau, die stark im Schmuggel- und Schutzgeldgeschäft aktiv sind. Ihre Aktivitäten konzentrieren sich auf ein ganz bestimmtes geografisches Territorium, und wenn man für ein Syndikat arbeitet, dann kann man sich auf Jobs einstellen, mit denen dieses Territorium verteidigt werden soll. Es lässt sich einiges an Geld verdienen, wenn man ein Syndikat im Kampf gegen ein anderes unterstützt, aber seid vorsichtig, bevor ihr euch auf ein derartiges Bündnis einlasst – denn wenn ihr das tut, dann macht ihr euch damit zum Feind aller anderen Bewohner des jeweiligen Sumpfs des Verbrechens.

Die unterste Stufe des organisierten Verbrechens sind die Straßengangs. Dabei handelt es sich um lokale Organisationen mit meist zehn bis hundert Mitgliedern. Manche Gangs sind auch über die Grenzen ihres Sprawls hinaus aktiv, weiten ihren Einfluss aus und machen sich einen weithin bekannten Namen. Ein Beispiel dafür sind die Cutters, die in mehreren Städten Zweigstellen unterhalten.

PRIVATPERSONEN

Nicht alle Aufträge für Runner kommen von Gruppierungen und Organisationen. Reiche Stars, sogenannte Unsterbliche Elfen, Philanthropen, digitale Lebensformen und freie Geister – das alles sind Beispiele für Akteure, die in den Schatten ihre eigenen Ziele vorantreiben wollen. Sie sind nicht so global ausgerichtet wie die Konzerne, aber die Probleme, mit denen sie sich herumschlagen müssen und die zu Jobs für uns führen, sind deswegen nicht weniger gefährlich. Erwartungsgemäß beschäftigt sich ein Teil derartiger Aufträge mit Personenschutz, dem Begleichen alter Rechnungen und damit, Sorge dafür zu tragen, dass Informationen unter Verschluss bleiben, die der Auftraggeber nicht an die Öffentlichkeit dringen lassen möchte. Dennoch kann das Arbeiten im privaten Sektor auch die Illusion bieten, sich als Runner für das höhere Wohl einzusetzen. Viele der Jobs, die mir über den Weg gelaufen sind, schlagen eher in eine konzernfeindliche Kerbe oder setzen sich für den „kleinen Mann" ein. Ich bin sicher, dass auch diese Auftraggeber ihre eigenen Ziele verfolgen, aber sich mal eine Minute Zeit zu nehmen, um etwas Gutes zu tun, ist ein gutes Gegengewicht zu dem ganzen Drek, den ich für die Kons mache, um mir auch weiterhin meine Ramen leisten zu können.



EINE KURZE GESCHICHTE DER SECHSTEN WELT

Ich bin sicher, im Geschichtsunterricht an eurer konzernfinanzierten Grundschule habt ihr die Geschichte exakt so gelernt, wie der Kon, von dem das Geld kam, sie ausgelegt haben wollte. Und das ist auch völlig in Ordnung. Über die großen Momente erzählen alle die gleiche Geschichte. Was verloren geht, sind die Fäden, die diese Momente miteinander verbinden. Geschichte ist der Zeitstrahl, der sich von eurem derzeitigen Standpunkt in die Vergangenheit erstreckt und im Zickzack zwischen diesen gewaltigen Datenpunkten bewegt. Wenn ihr das hier lest, dann befindet sich euer derzeitiger Standpunkt in den Schatten. Keiner der Konzerne würde auch nur im Traum daran denken, Geld aus dem Fenster zu werfen, um daraus seine Deutung der Geschichte zu machen. Zum Teil waren es individuelle Umstände, die euch bis an diesen Punkt geführt haben, aber es gab auch mehrere Ereignisse, denen sich niemand entziehen konnte und die dafür gesorgt haben, dass euch gar keine andere Wahl blieb, als Runner zu werden. Vielleicht seid ihr auch gläubig und haltet das alles für Gottes Plan – natürlich je nach gewähltem Gott. Die folgenden Ereignisse sind nicht unbedingt chronologisch geordnet. In unserem Leben passiert in der Regel jede Menge übler Drek, und zwar bevorzugt gleichzeitig. Erst, wenn wir uns später irgendwie durch den Trümmerhaufen gekämpft haben, haben wir überhaupt Zeit, uns langsam die Frage zu stellen, was zuerst passiert ist und wie das alles unser Leben beeinflusst hat. Diese Welt ist hart und feindselig, aber sie ergibt auch viel Sinn. Wenn man an den richtigen Fäden zieht, kann man das Leben, das man heute führt, bis ganz zum Anfang zurückverfolgen.

Alles begann mit einer Epidemie.

VITAS UND UGE

Das Virusinduzierte Toxische Allergiesyndrom (**VITAS**) fegte in zwei Wellen über die Welt hinweg. Der erste Ausbruch der Krankheit ereignete sich 2010 in einem bevölkerungsreichen Teil von Neu-Delhi. Die Epidemie entfachte einen Flächenbrand und breitete sich über den gesamten Planeten aus. Bis 2011 war jeder vierte Mensch auf dem Planeten an der Krankheit gestorben oder lag im Sterben. Am schwersten traf es die am dichtesten bevölkerten Länder der Welt wie China, Bahrain und Bangladesch. Mexiko war das erste Land, in dem die Regierung unter dem Druck der Epidemie zusammenbrach. Wenig überraschend flohen die Bürger des Landes in der Hoffnung auf medizinische Versorgung nach Norden.

Über das, was als nächstes geschah, wird noch immer viel spekuliert. Die Ungeklärte Genetische Expression (**UGE**) berührte zehn Prozent der verbliebenen Bevölkerung. Es wurden Kinder geboren, die signifikante physiologische Abweichungen von sogenannten normalen Kindern aufwiesen. Die Medien sortierten diese Abweichungen rasch in Kategorien mit eingängigen Namen, die aus dem Fantasy-Genre entlehnt waren: Zwerge und Elfen. Wenig später kamen mit dem als „Goblinisierung“ bekannten Phänomen auch Orks und Trolle hinzu. Wie auch im Fall von VITAS gab es weltweit niemanden, der nicht zumindest jemanden kannte, der von diesen Veränderungen betroffen war. Die Entstehung der neuen Metatypen scherte sich nicht um gesellschaftliche Klassen. Heute wird das anders dargestellt, aber nicht alle Elfen waren Kinder reicher Eltern, und nicht alle Trolle und Orks wurden in die Slums abgeschoben. Mein Vater wurde in eine reiche Ölfamilie aus Texas geboren, die ihn vor der Öffentlichkeit versteckte, weil er ein Ork war.

Die Goblinisierung ließ die Angst aufkommen, dass es sich bei diesem Phänomen um einen Nebeneffekt oder sogar die nächste Welle von VITAS handeln könnte. Aber diese Welle sollte noch etwas auf sich warten lassen: Sie

brach Anfang 2022 über die Welt herein und kostete weitere zehn Prozent der verbliebenen Weltbevölkerung das Leben. Auch die neuen Metatypen blieben nicht verschont. Dennoch war die zweite VITAS-Welle für uns Metamenschen gleichzeitig ein Segen, weil im Zuge dessen endlich wissenschaftlich bewiesen wurde, dass die Goblinisierung weder ein Nebeneffekt noch eine Infektionsvariante von VITAS war. Die Wissenschaftler fanden heraus, dass UGE nicht einmal eine Krankheit war. UGE ließ tatsächlich neue Metatypen entstehen. Bald fanden wir außerdem heraus, dass die Mythen und Legenden, die als Inspiration für die Namen dieser Metatypen gedient hatten, durchaus einen wahren Kern hatten. Aber bevor wir endlich beginnen konnten, alle Hand in Hand zusammenzuarbeiten, hielt der Papst eine Ansprache, in der eigentlich nur noch der Freifahrtschein für den Mord an metamenschlichen Kindern gefehlt hätte. Er verkündete, dass es in Ordnung war, Metas zu hassen. Und dieser Hass ließ nicht lange auf sich warten und trieb hässliche Blüten. Ayatollah Hamidullah aus dem Iran erklärte der Metamenschheit den Dschihad, woraufhin die Große Drachin Aden dem Ayatollah den Krieg erklärte und mit brutaler Gewalt für sich entschied. Aber auch das verhinderte nicht, dass sich der Hass weiter ausbreitete. Überall auf der Welt ließ er neue Gruppierungen entstehen. Einige machten sogar weiterhin VITAS für die Entstehung von Metamenschen verantwortlich, auch wenn es dafür keinerlei Beweise gab.

Manchmal wird gesagt, dass die Spannungen zwischen den Metatypen dafür sorgten, dass der Hass auf Menschen mit anderen Hautfarben in den Hintergrund trat, aber so einfach ist die Sache leider nicht. Die alten Spannungen verschwanden nicht. Die Entstehung der Metatypen war vielmehr, als würde man Napalm auf einen Waldbrand abwerfen. Plötzlich hatte jeder irgendwelche „anderen“, gegen die er seine Wut richten konnte, und erschreckend weniger „eigene Leute“, die er schützen musste. Mit der Rückkehr des Halley'schen Kometen im Jahr 2061 kam es zu einer zweiten Welle der UGE, SURGE (Spontane Ungeklärte Rezessive Genetische Expression) genannt, und den neuen Metavarianten, die damit Einzug in unserer Welt hielten, folgte auch eine neue Welle des Rassismus. Damit war ein für alle Mal bewiesen, dass es keine Verbindung zwischen UGE und VITAS gab – was für die eingefleischten Leugner aber natürlich keine Rolle spielte.

Jetzt, wo die Epidemie schon so lange her ist, kann man sich nur noch schwer vorstellen, was es mit der Gesellschaft machte, dass weltweit jeder Vierte starb. Vor allem aber ließ VITAS ein Machtvakuum entstehen, und die Konzernwelt befand sich in der perfekten Ausgangsposition, um es zu füllen.

AUFSTIEG DER MEGAS

Zusammenfassend lässt sich zu den Kons folgendes sagen: Sie beherrschen die Welt. Aber das war nicht immer so. Erst mit der Geburt der Exterritorialität wurden wir gegen unseren Willen in diese neue Realität geworfen. Und der Dank dafür gebührt Shiawase. Das Shiawase-Urteil von 2001 öffnete der weitreichenden Herrschaft der Konzerne Tür und Tor. Der Oberste Gerichtshof der USA stützte sich bei der Urteilsbegründung stark auf das Argument, dass die Konzerne ihren Kunden und nicht der Regierung verpflichtet seien. Die Einmischung der Regierung würde Unternehmen in ihrer Fähigkeit einschränken, ihren Kunden zu dienen.

Von diesem Punkt an ließ sich die Herrschaft der Konzerne nicht mehr aufhalten. Immer mehr Restriktionen wurden aus dem Weg geschafft, und Teilhaber und Aktionäre begannen, ein noch schnelleres Wachstum zu fordern, ohne sich dabei jemals zu fragen, ob ihre Forderungen überhaupt realistisch waren. Die Konzerne reagierten darauf, indem sie neue Wege zu diesem Wachstum beschritten. Der schnellste unter diesen Wegen war die Übernahme anderer Unternehmen. Die Konzerne fusionierten und kauften auf, als gäbe es kein Morgen, und sie wurden größer und größer, bis das System, das einen fairen Wettbewerb gewährleisten sollte, schließlich einknickte und zusammenbrach. Am Ende ratifizierten die USA die **Business Recognition Accords** (BRA) und behandelten bestimmte Konzerne daraufhin als souveräne Entitäten, denen sie dieselbe Anerkennung und dieselben Rechte einräumten wie einem Nationalstaat. Andere Regierungen taten es ihnen wenig später gleich. Heute haben die meisten Regierungen die Exterritorialität anerkannt. Auf diejenigen, die sich weiterhin weigern, wird starker Druck ausgeübt.

JACKPOINT

Das Shadowrunner-Netzwerk JackPoint wurde aus dem Bedürfnis heraus geboren, die Wahrheit zu verkünden. Nach einer gewissen Zeit war der JackPoint mehr geworden als nur ein Ort, an dem man sich mit anderen austauschen konnte – er war eine Möglichkeit, inmitten der Sechsten Welt die Wahrheit zu finden. Eine Möglichkeit, die Erinnerung an eine Geschichte wach zu halten, die die Mächtigen aus unserem Gedächtnis tilgen wollten. Ein Ort, an dem man sich einloggen konnte, um herauszufinden, was von unserem kleinen Rest Leben noch übrig ist.

Nach den BRA quetschten diversifizierte Konglomerate sämtliche Märkte so lange aus, bis die Idee von Familienunternehmen komplett vom Erdboden verschwunden war. Das neue Kommlink? Mitsuhama. Das günstigere Konkurrenzprodukt ohne Markennamen? Auch Mitsuhama. Das Designerkommlink mit allen Schikanen von dem kleinen Indie-Unternehmen, von dem ihr noch nie gehört habt? Ihr habt es vermutlich schon erraten: Mitsuhama. Alles wurde Teil eines Konglomerats, und das Konzept, dass Auswahl den Wettbewerb fördert, gehörte damit der Vergangenheit an. Selbst der amerikanische Traum veränderte sich. Man gründete Unternehmen nicht länger, um sie zu führen, sondern um sich von größeren Konzernen aufkaufen zu lassen und reich zu werden.

Und vielleicht wäre das alles gar nicht so schlimm, wenn diese neue Realität nicht auch dazu geführt hätte, dass wir zahlreiche unserer Rechte aufgeben mussten. Mit der Macht ihrer schieren Größe im Rücken argumentierten die Megakonzerne, dass das Bürgerrecht in Bezug auf den Einstellungs- und Beförderungsprozess aktiv zum Nachteil der Konzerne arbeite. Sie ließen es so aussehen, als bestünde das Ziel der Bürgerrechte darin, den Konzernen Steine in den Weg zu legen, indem sie gezwungen wurden, Mitarbeiter auf Basis eines universellen Satzes an Regeln einzustellen, der weder die Kultur noch die Ziele des Konzerns widerspiegelte. Gesetze, mit denen einst Hautfarbe und Armut kriminalisiert worden waren, wurden wieder für gültig erklärt und sagten dieses Mal den Arbeiterrechten den Kampf an. Es war die Geburtsstunde der Lohnsklaverei.

Die heutige Konzernwelt erinnert an eine albtraumhafte Highschool-Kantine. Kons kaufen andere Kons auf, um ihre Einstufung zu schützen – ihren Platz am Tisch. Und diese Plätze am Tisch sind heiß begehrt. Je weiter man aufsteigt, desto kleiner und exklusiver wird der Tisch. Am


SAFETY
NOW!
ARES
ARES
ARES

wichtigsten Tisch sitzen zehn Kinder. Zusammen bilden sie den **Konzerngerichtshof**. Als der Konzerngerichtshof gegründet wurde, hatte er nur sieben Mitglieder: Ares, BMW, JRJ, Keruba, Mitsuhama, Shiawase und ORO. Wenn man der Eigentümer eines dieser Unternehmen ist, ist einem ein Sitz im Konzerngerichtshof sicher. Diese Konzerne schlossen sich zusammen, um das Einstufungssystem zu definieren, das über die Exterritorialität entscheidet.

Das System der **Konzern-Einstufung** ist ein komplexer Tanz der gegenseitigen Kontrolle, aber alles, was wirklich zählt, sind die drei Einstufungen an der Spitze. **A-Konzerne** sind Unternehmen, die genug Aktivposten angesammelt haben, um mehrere Nationen zu umspannen, wobei ihre Geschäftsfelder allerdings noch nicht komplett diversifiziert sein müssen. Um Exterritorialität zu genießen, ist der **AA-Status** nötig, und den bewacht der Konzerngerichtshof wie ein bissiger Wachhund. Die Mitgliedschaft in der exklusiven Runde der AA-Kons ist nicht permanent. Die Konzerne werden zufälligen Audits unterzogen, mit denen bestimmt wird, ob ihre Aktivposten noch immer den Anforderungen für den AA-Status genügen. Die **AAA-Einstufung** ist jenen Konzernen mit einem Sitz im Konzerngerichtshof vorbehalten. Die Reihenfolge innerhalb der Großen Zehn ändert sich dann und wann, aber damit einer von ihnen seinen Sitz verliert, sind schon katastrophale Änderungen nötig. Und genau das ist NeoNET passiert. Die Zerschlagung des Unternehmens hatte zahlreiche Auslöser, darunter auch Verfügungen des Gerichtshofs, aber vor allem muss man sagen, dass die Schatten großen Anteil daran hatten, die Rolle des Konzerns in Bezug auf das Kognitive Fragmentierungssyndrom ans Licht zu bringen und anschließend ein paar feindliche Übernahmen einiger NeoNET-Aktivposten auf den Weg zu bringen. Letztendlich haben Shadowrunner dabei geholfen, NeoNET von seinem Sitz zu stürzen. Welcher der Großen Zehn wird als nächstes fallen? Vielleicht werdet ihr irgendwann feststellen, dass ihr euch in einer Position befindet, die bei der Beantwortung dieser Frage eine Rolle spielt.

Die Souveränität der Konzerne sorgte dafür, dass es auf der Welt bald nicht mehr nur knapp zweihundert Nationalstaaten gab, sondern noch einmal halb so viele AA- und AAA-Konzerne – und jeder von ihnen genoss Exterritorialität, konnte seine eigene Währung drucken und ein stehendes Heer unterhalten. Die Konzerne gewannen die Macht, es mit Nationen aufzunehmen und sogar ganze Länder zu beherrschen. Vor VITAS waren die Nationen wie Kokons, in denen die Konzerne heranwuchsen. Doch als die mexikanische Regierung 2015 zusammenbrach, entwickelte sich bei den Konzernen eine neue Denkweise. Ein Zusammenschluss von Drogenkartellen verlor keine Zeit und gründete ORO, das schließlich unter dem Namen Aztechnology bekannt werden sollte. ORO wurde zum ersten Konzern, der ein Land unter seine Kontrolle brachte. Teile der Native American Nations begriffen, dass der entscheidende Faktor in dieser neuen Weltordnung nicht mehr allein Macht war, sondern vor allem auch der Einfluss der Konzerne. Mehrere Stämme schlossen sich zum Pueblo-Konzernrat zusammen, einem Nationalstaat, der gleichzeitig ein Konzern war. Da die Konzerne einen entscheidenden Beitrag dazu leisteten, die Welt inmitten des Chaos am Laufen zu halten, machte sich niemand groß Gedanken über die Probleme, die die Exterritorialität mit sich brachte. Und als man sich diese Gedanken dann doch machte, war es schon zu spät.

DER CRASH VON 2029

Man könnte durchaus sagen, dass sich die Geschichte der Sechsten Welt entlang der Transaktionshistorie eines Konzerns namens Fuchi nachzeichnen lässt – und entlang der hässlichen Achterbahnfahrt, die ihn zu NeoNET machte. Ihren Anfang nahm diese Geschichte mit dem Matrixcrash von 2029. Zu diesem Zeitpunkt war das Netzwerk des Internets allgegenwärtig. Und es war auch komplett schutzlos. Der Crashvirus zwang das Netzwerk sofort in die Knie. Autos blieben mitten auf den Straßen stehen, die Banken gingen vom Netz, und der Virus verbreitete sich immer weiter und sorgte überall auf der Welt für Chaos. Unsere Welt, die sich gerade erst noch vom Trauma der UGE erholte, watete nun knietief durch einen Albtraum aus Code.

Die amerikanische Regierung rief ein Team namens Echo Mirage ins Leben, das mithilfe von hochmodernen Hackingwerkzeugen, **Cyberdecks** genannt, in das Gitter eindringen und den Virus bekämpfen sollte, bevor er noch größere Teile der Netzwerkinfrastruktur zerstören konnte. Und nur, damit wir uns da verstehen: Echo Mirage war die Geburtsstunde des Shadowrunner-Gewerbes. Die 32 Menschen, die in das Netzwerk ausgeschickt wurden, um sich dem jungen schwarzen IC zu stellen, waren ein entbehrliches Black-Ops-Team. Und das war ihnen auch bewusst. Nur sieben von ihnen überlebten den Run. Vier dieser sieben verschwanden danach sofort von der Bildfläche und bauten sich mit ihrer Bezahlung ein neues Leben auf. Einige waren weiterhin in den Schatten aktiv. Sie sind der Grund, aus dem der JackPoint heute existiert. Die anderen zwei nutzten ihre neu gewonnene Expertise, um Fuchi Industrial Electronics zu gründen.

Der Crash erschütterte die Welt in ihren Grundfesten. Regierungen, Währungen, Rohstoffe und Daten gingen unter, Bündnisse und Partnerschaften zerbrachen, und neue Allianzen wurden geschmiedet, die die Karte der globalen Machtverhältnisse abermals neu zeichneten. Abgesehen von seinen physischen Auswirkungen brachte der Crash auch eine Wahrheit ans Licht, vor der wir uns lange gefürchtet hatten: Künstliche Intelligenzen (**KIs**) trieben ihr Unwesen in der Matrix. Für den Moment spielten sie noch keine Rolle, aber auch das sollte sich ändern.

BUG CITY

Kakerlaken sind schon schlimm genug, wenn sie drei Zentimeter lang sind und an den Sockelleisten entlangkrabbeln. Und jetzt stellt euch vor, dass die Kakerlaken die Gestalt von Geistern annehmen und sich auf unserer Existenzebene in Körpern manifestieren, die so groß sind wie ein Auto. Das klingt wie aus einem Horrorfilm. Und es klingt wie eine verdammt mächtige militärische Waffe. Niemand macht Ares wirklich einen Vorwurf für den Versuch, die Bugs militärisch zu nutzen. Wir werfen dem Konzern nur vor, dass er es versaut hat.

Der Albtraum von Bug City lässt sich bis zu einer NGO zurückverfolgen, die den Namen **Universelle Bruderschaft** (UB) trug. Die Organisation selbst behauptete, sich der Aufgabe verschrieben zu haben, „die Lebensqualität aller Menschen zu verbessern". Wenig überraschend etablierte sie sich in den Städten, in denen die normale Bevölkerung weder Hoffnung noch wirtschaftlichen Einfluss hatte. Wie sich herausstellte, war die UB eine Fassade für die Bugs. Die Organisation sammelte Menschen, um sie als Wirte für Insektengeister einzusetzen. Sie errichtete überall auf der Welt Nester, um die Invasion der Bugs vorzubereiten. Ares wusste teilweise über die Vorgänge Bescheid und hatte in Chicago eine Überwachung eines dieser Nester eingerichtet. Die Ares-Leute

ließen die UB weitermachen, bis ihnen schließlich auffiel, dass ihnen die Sache über den Kopf gewachsen war. Die Lage eskalierte mit rasanter Geschwindigkeit. Das Militär mischte sich in den Konflikt ein, und Chicago wurde mit einer Mauer abgeriegelt, wodurch Tausende von Bürgern in der neuen Chicago Containment Zone gefangen waren. Diese Zone drehte gleichzeitig Chicagos wirtschaftlicher Entwicklung den Saft ab.

Eine Sache, die wir über die Bugs wissen, ist, dass sie niemals dort auftauchen, wo wir das gern hätten. Und wir wissen auch, dass man mindestens eine Atombombe braucht, um sie wieder loszuwerden, wenn sie sich einmal irgendwo festgesetzt haben. Ares testete diese Theorie in der Praxis und zündete einen taktischen Atomsprengkopf innerhalb der Chicago Containment Zone. Es war nicht genug. Die Explosion zerstörte eine große Population der Bugs, aber es waren danach noch genug übrig, um Chicago weitere zehn Jahre abzuriegeln, während das UCAS-Militär versuchte, die Insekten auszurotten. Mittlerweile ist die Stadt seit ein paar Jahren wieder offen, aber das Bug-Problem wurde noch immer nicht gelöst. Genau genommen nicht einmal ansatzweise. Wenn man versucht, die Bugs von einem Ort zu vertreiben, dann tauchen sie irgendwo anders wieder auf. Die Bug-Bedrohung ist weder vorüber noch vergessen – alles andere als das. Alle machen Ares für die derzeitige Situation verantwortlich, und der Konzern weiß, dass er etwas tun muss, um sein Gesicht zu wahren – und den Bugs vielleicht sogar einen empfindlichen Schlag zu versetzen.

Natürlich bleibt ein Problem in der Sechsten Welt nie lange allein. Ich meine, warum sich mit nur einem Problem begnügen, wenn man auch einen ganzen Arsch voller Albträume haben kann? In der Containment Zone gibt es mehr als nur Insektengeister. Kreaturen, die mit verschiedenen Stämmen des menschlich-metamenschlichen vampirischen Virus (**MMVV**) infiziert sind, suchen die Ruinen heim, pirschen sich an die Lebenden heran und lauern auf eine Chance, sich an ihnen gütlich zu tun. In einigen Teilen der Containment Zone, wie beispielsweise den Shattergraves, den Ruinen des Sears Towers, gibt es weitaus mehr Ghule als Nicht-Infizierte, was dazu führt, dass man schnell vom lebenden Wesen zum Mittagsmenü werden kann, wenn man sich in die falschen Ecken verirrt. Die Infizierten machen zwar zahlreiche Leute nervös – und das aus gutem Grund –, aber viele von ihnen versuchen auch einfach nur, in dieser Welt zu überleben, wie alle anderen auch. Und einige von ihnen haben in den Schatten eine Heimat gefunden.

DER CRASH 2.0

Als Renrakus Vorzeige-Arkologie in Seattle im Jahr 2059 komplett offline ging, begann eine fünfjährige Saga, die die Matrix, wie wir sie kannten, für immer verändern sollte. Wir wissen, dass die Schwierigkeiten damit begannen, dass eine abtrünnige KI namens Deus die Kontrolle über die Anlage übernahm. Dies hielt Renraku zunächst geheim und schickte seine eigenen Sicherheitskräfte und anschließend Shadowrunner in die Arkologie, um herauszufinden, was dort vor sich ging. Über die nächsten Jahre hinweg arbeitete die KI an ihrem Plan. Im Jahr 2064 kamen schließlich mehrere an strategischen Punkten und mit gutem Timing ausgelöste EMP-Bomben, ein Dissonanzwurm sowie Deus' versuchte Gottwerdung zusammen und verursachten einen erneuten Matrixcrash. Die dadurch angerichteten Schäden sorgten dafür, dass wirklich alles offline ging.

Wie schon zuvor bei VITAS waren die Kons direkt zur Stelle, um den Scherbenhaufen zu sortieren und Kapital daraus zu schlagen. Erinnert ihr euch noch, wie ich gesagt habe, dass sich die Geschichte der Sechsten Welt anhand von Fuchis Werdegang nachverfolgen lässt? Tja, jetzt wurde der Konzern zu NeoNET. Und ratet mal, wer sich wie der Phönix aus der Asche von Fuchi und der Matrix erhob? Gestärkt durch frisches Kapital und technologische Innovationen von Transys-Neuronet übernahm NeoNET die Führung bei der Etablierung der Wireless Matrix Initiative, die die Matrix zu dem Augmented-Reality-Wunderland machte, das sie heute ist. In den Nachwehen des Crashs wurde zudem die Grid Overwatch Division, kurz GOD, gegründet, die die Matrix regulieren sollte. Sie behaupteten, dass damit verhindert werden sollte, dass ein Konzern allein die Kontrolle über das Netzwerk übernahm. In Wahrheit existiert GOD, um Unabhängige wie mich zu kontrollieren und Matrixanomalien aufzuspüren, die sich aus den Resonanzquellen erheben.

DIE KFS-KRISE

Als das **Kognitive Fragmentierungssyndrom** (KFS) Anfang der 2070er bekannt wurde, bekamen wir die Gelegenheit, unter Beweis zu stellen, was wir aus VITAS und der Abriegelung Chicagos gelernt hatten. KFS ist eine digital übertragene Krankheit, die sich mithilfe von Nanobrütern und Gentech verbreitet, sodass jeder, der über diese Art von Bodytech verfügt, besonders anfällig dafür ist. Grundsätzlich funktioniert die Krankheit so: Infizierte Naniten interagieren mit dem Gehirn des Wirts, woraufhin die Persönlichkeit des Wirts durch die einer KI überschrieben wird. Zu Beginn der Krise nannten wir diese Opfer „Fragmentierte". Sie sahen wie Menschen aus, die wir kannten und liebten, und sie fühlten sich auch so an. Aber am Steuer saß jemand anderes. Die Infizierten gaben sich selbst den Namen „Monaden", ein Begriff, der aus den Programmiersprachen der Hacker entlehnt war.

Auf dem Höhepunkt der Krise griff der mit KFS infizierte Drache Eliohann (lange Geschichte) die Hauptniederlassung von NeoNET in Boston an, wurde jedoch durch einen Verbund aus Konzern- und Militärstreitkräften zurückgeschlagen. Die Ankunft des Drachen markierte den Beginn eines KFS-Ausbruchs in der Stadt. Das Krisenkomitee des Konzerngerichtshofs (Corporate Court Crisis Coordination Committee, kurz C^3) wurde aktiv und riegelte Boston innerhalb kürzester Zeit sowohl physisch als auch in der Matrix ab. Überall, wo die Megas präsent waren, schossen Konzernkliniken aus dem Boden, in denen man sich kostenfrei auf KFS testen lassen konnte. Auf den ersten Blick versuchten die Konzerne, alle Infizierten zu lokalisieren. Allerdings verfolgten sie damit gleichzeitig das Ziel, alle mit KFS infizierten Patienten zu sammeln, die sie in die Finger bekommen konnten, um so die Kontrolle über den Virus zu gewinnen. Wir hatten unsere Lektion aus Ares' Versagen bei den Bugs noch nicht gelernt. So gut wie alle Megakonzerne nahmen Monaden auf. Der AA-Konzern Mangadyne initiierte, umhüllt von einer süß duftenden PR-Wolke, Project Monad. Es wurden mehrere Versuche unternommen, ein Heilmittel zu entwickeln. Am besten stehen die Chancen dann, wenn der Monade bereit ist, den Wirtskörper zu verlassen.

Die größte verbliebene Population von Monaden lebt auf der Evo-Marsstation Gagarin. Allerdings haben sich viele von ihnen in die Raumsonde *Deep Space Exploration and Colonization I* geladen und sind in den unerforschten Weltraum aufgebrochen. Zwar war es Evo, dem öffentlich die Schuld an der Monaden-Krise gegeben wurde, aber hinter den Kulissen waren alle anklagenden Zeigefinger auf NeoNET gerichtet. Der Konzern musste heftig bluten und verlor zahlreiche Leben und Aktivposten, bis ihm schließlich auch der AAA-Status aberkannt wurde.

DAS MEGAKONZERN-AUDIT

Konzernkonflikte spielen sich hinter den verschlossenen Türen der Vorstandsetagen ab. Wenn ein Konflikt schließlich auf die Straßen übergreift, werden die Kämpfe von Shadowrunnern geführt, damit die Geschäftsleute sich nicht die Hände schmutzig machen müssen. Wenn jedoch etwas passiert, das so groß ist, dass es auch öffentliche Aufmerksamkeit erregt, dann sind Konsequenzen unvermeidlich. Die KFS-Krise ließ tiefe Risse innerhalb von NeoNET entstehen, vor allem an der Spitze, wo die Familie Villiers in Streit mit dem Hauptaktionär (und Drachen – sie sind überall) Celedyr geriet. Dieser Konflikt bot Johnny Spinrad eine günstige Gelegenheit, der sein Vermögen in die Waagschale warf, um mit dem AA-Megakon Global Sandstorm zu fusionieren und Spinrad Industries zu dem neuen Konzern Spinrad Global zu machen. Spinrads Kon kämpfte um einen Sitz im Konzerngerichtshof und gewann. Spinrads riskantes Spiel rüttelte das Gleichgewicht an der Spitze durch und erinnerte die anderen Mitglieder des Konzerngerichtshofs daran, dass ihr Platz im exklusivsten Club der Welt nicht für die Ewigkeit ist. Allerdings muss man fairerweise auch sagen, dass die meisten von ihnen nicht allzu traurig darüber waren, NeoNET gehen zu sehen – und sich fleißig daran beteiligten, den Konzern rauszuwerfen.

Es gibt ein altes Sprichwort: Je mehr sich die Dinge ändern … desto stärker sind wir bemüht, wieder zur Normalität zurückzukehren. Diese neue Normalität nahm ihren Anfang mit einer Abstimmung. Evos Vertreter im Konzerngerichtshof drängte auf eine Neubewertung der Einstufungsstandards für A- und AA-Konzerne. Alle anderen Richter waren einverstanden, und damit hatte die Maßnahme die Unterstützung sämtlicher Vertreter der Großen Zehn. Die neuen Standards waren eine grundlegende Veränderung der Anforderungen für den Megakonzern-Status und verschärften gleichzeitig die Anforderungen für die Zulassung zum AA-Status.

Wenn das Ziel dieser Übung darin bestand, die A- und AA-Kons dazu zu bringen, sich gegenseitig an die Gurgel zu gehen, dann war der Konzerngerichtshof damit erfolgreich. Die Entscheidung des Gerichtshofs entfachte einen Krieg, der bis heute tobt. Die Dynamiken des AA-Zulassungsprozesses folgten nun anderen Spielregeln. Konzerne, die sich zuvor über Wasser gehalten hatten, weil sie auf vielen verschiedenen Märkten eine gerade so ausreichende Performance abgeliefert hatten, standen plötzlich nicht mehr auf einer Stufe mit Konzernen, die sich auf ein bestimmtes Feld spezialisierten und dort bahnbrechende Innovationen vorantrieben. Informationen wurden zu einer eigenen Lebensform, einer Crowdsourcing-Ressource, vernetzt und als Waffe eingesetzt, um zu bestimmen, wer der Exterritorialität würdig war und wer nicht. Und wo die Konzerne Krieg führen, da gibt es Arbeit für Leute wie uns.

EIN BLICK AUF DIE WELT

Ein paar Überbleibsel aus der alten Welt haben sich bis heute gehalten. Zum Beispiel leistet der Klimawandel noch immer seinen Beitrag zu Mangel und Hungersnöten überall auf der Welt, zusätzlich angeheizt durch die Auswirkungen des Großen Geistertanzes und danach dem Ausbruch des Pazifischen Feuerrings, der die Ankunft des Halley'schen Kometen begleitete. Der Rassismus ist weiterhin eine Bedrohung, und in der Sechsten Welt ist die Bandbreite möglicher Zielscheiben für den Hass um einiges größer geworden. Die wirtschaftliche Ungleichheit ist so groß wie nie (nimm das, Feudalismus!), und jeder, der nicht in Abhängigkeit von einem Konzern lebt, muss kämpfen, um irgendwie über die Runden zu kommen. Natürlich lässt sich aus Armut Kapital schlagen, und daher gibt es Konzerne, die aktiv darauf hinarbeiten, das Ungleichgewicht zu erhalten.

Die heutige Welt ist ein seltsamer Ort der verteilten Wahrnehmung, an dem nichts unmöglich ist und unser virtuelles Selbst genauso wichtig ist wie unser fleischlicher Körper. In dieser Welt mag sich unser Körper bisweilen wie ein Käfig anfühlen, wie störender Ballast, wenn man sich blitzschnell durch die Matrix bewegen oder die Metaebenen erkunden möchte. Aber dennoch muss dieser fleischliche Körper irgendwo wohnen. Der Ort, an dem man lebt, hat viele Auswirkungen: von den Marken der Lebensmittel, die man isst, bis hin zu der Art von Jobs, die man in den Schatten bekommt. Spitzt die Ohren, denn wenn ihr irgendwo in den lokalen Schatten arbeiten wollt, dann müsst ihr wissen, auf was für Drek ihr euch dabei einlasst.

NORDAMERIKA

Die Vereinigten Staaten von Amerika, das Land der Freiheit und Heimat der Tapferen, existiert nicht mehr. Es hat sich selbst zerfleischt. Übrig geblieben sind versprengte Staatenklumpen mit ein paar Stadtstaaten dazwischen. Der Großteil des Nordens ist Teil der Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten (**UCAS**), die mit dem Vertrag von Denver gegründet wurden. Der Sitz der UCAS-Regierung befindet sich weiterhin in DeeCee, aber die wahre Macht verteilt sich auf die Städte Boston (wo die Überreste von NeoNET ihren Hauptsitz haben) und Detroit (wo sich die Ares-Hauptniederlassung befindet). Die vielleicht wichtigste Stadt in den UCAS ist jedoch Seattle, da es so etwas wie das Konzern-Äquivalent einer demilitarisierten Zone ist. Jeder der Großen Zehn und mehrere AA-Kons sind dort stark vertreten. Ihre Konzernbürger leben in dichter Nachbarschaft zueinander, flanieren gemeinsam auf den Straßen und tauschen digitale Handschläge aus. Wenn Konflikte zwischen den Konzernen entbrennen, dann nehmen sie ihren Anfang üblicherweise auf den Straßen Seattles. Die Größe der Stadt, der dort konzentrierte Reichtum und die konzernübergreifenden und geopolitischen Konflikte, die sich dort abspielen, haben die Stadt zur Hauptstadt der Shadowrunner-Welt werden lassen.

Südlich der UCAS befindet sich die Konföderation Amerikanischer Staaten (**CAS**). Diese Nation gründet sich auf alte Bande, die Jahrhunderte der Wirren in Amerika überdauert haben. Der Süden kehrte zu alter Größe zurück und bescherte uns Lone Star, den größten privaten Polizeidienstleister der Welt. Wenn ihr schon mal längere Zeit hinter Gittern verbracht habt oder einen derartigen Aufenthalt plant, dann werdet ihr euch in der CAS wiederfinden, wo erschöpfte Ölfelder und Bohrinseln zu gut ausgelasteten Gefängnissen umgebaut wurden.

Der Rest Nordamerikas ist zwischen den Stämmen der Amerindianer und einer expandierenden Elfennation aufgeteilt. **Tír Tairngire** erstreckt sich über einen Großteil des Gebiets zwischen Mt. Shasta und Mt. Hood. Das Elfenland grenzt an den **Freistaat Kalifornien**, den **Salish-Shidhe-Rat** und den **Pueblo-Konzernrat**. Das **Tsimshian-Protektorat**, der **Algonkin-Manitu-Rat**, **Québec** und die **Sioux-Nation** nehmen den Großteil des restlichen zu Nordamerika gehörenden Territoriums ein. **Denver** sitzt als unabhängige (den Begriff „frei" würde niemand gebrauchen) Stadt inmitten all dessen, unter dem Schutz des Drachen Ghostwalker und randvoll mit Spionen aus sämtlichen Nationen des Kontinents.



SÜDAMERIKA

Südamerika wird von einem einzelnen Wort dominiert: **Amazonien**. Das Land erstarkte zu Beginn des Erwachens. Drei Große Drachen übernahmen die Kontrolle, aber allein Hualpa tritt öffentlich als Anführer in Erscheinung. Amazonien erstreckt sich über das komplette ehemalige Staatsgebiet Brasiliens und beherbergt den größten Regenwald der Welt. Es ist eines der wenigen verbliebenen Länder, in denen die Konzerne keine Exterritorialität genießen. Deswegen kommt es fast jedes Jahr zum Schlagabtausch mit Aztlan. Viele andere führende Konzerne würden sich nur zu gern einen Brückenkopf im Süden aufbauen und die Geheimnisse des Erwachten Dschungels für sich entdecken.

AZTLAN UND MITTELAMERIKA

Dieses Gebiet wird von **Aztlan** beherrscht. Dessen Staatsgebiet umfasst das ehemalige Mexiko, Teile von Arizona, New Mexico und Texas und erstreckt sich bis hinunter nach Kolumbien. Aber Aztlans Herrschaft ist nicht unangefochten. Grenzscharmützel mit Yucatán und Amazonien sind an der Tagesordnung. Die Spannungen zwischen Aztlan und seinen Nachbarstaaten bieten Shadowrunnern beständig die Möglichkeit, sich als Schmuggler zu betätigen. In seinem Herzen ist Aztlan eine ideologisch geprägte Konzerngesellschaft, die versucht, das majestätische Reich der alten Azteken wieder aufleben zu lassen. Zudem scheint Aztlan niemals zufrieden mit der momentanen Ausdehnung seiner Staatsgrenzen zu sein. Und während die Anzahl der Aztechnology-Konzernbürger steigt, werden die Trommeln des Krieges lauter.

In der nahe gelegenen **Karibischen Liga** durchstreifen Piraten das Meer, getrieben von einem Mangel an anderer einträglicher Arbeit. Die internationalen Gewässer sind aufgrund der Vielzahl von Schiffen, die sich von Land zu Land und durch den mittlerweile wieder befahrbaren Panamakanal bewegen, noch immer ein Hotspot für Piraterie und Schmuggel.

AFRIKA

Der zweitgrößte Kontinent der Welt ist ein fragmentierter Tummelplatz verschiedenster politischer Konzepte. Das Ghulkönigreich **Asamando** sieht sich mit dem wachsenden Druck konfrontiert, den Fleischhandel zu verbieten. Da jedoch 90 Prozent der Bevölkerung mit MMVV infiziert sind, würde das Land seine Lebensmittelzufuhr empfindlich beschneiden, wenn es diesem humanitären Ersuchen nachkommen würde. Der stabile Markt für Sklavenhändler und Schmuggler wird bleiben, solange die Wissenschaft keine alternative Ernährungsmöglichkeit für Ghule findet. Weiter im Süden ist die **Azanische Konföderation** eine bedeutende Macht, und auch **Ägypten**, **Kenia** und die **Äthiomalischen Gebiete** verfügen über beträchtlichen Einfluss. Die **Königreiche von Nigeria** und das **Bakongo-Stammesland** sind lockerer organisiert, was teilweise auch bedeutet, dass man hier mehr Möglichkeiten finden kann, frei von der Herrschaft der Konzerne zu leben.

EUROPA

Europa ist ein Flickenteppich aus antiken Königreichen, die versuchen, sich im modernen Zeitalter zu behaupten. Auf diesem Kontinent findet man mehr Könige und Königinnen als im gesamten Rest der Welt. Tief aus dem Inneren von **Tír na nÓg** greift der Seelie-Hof nach der Kontrolle über die mystischen Aspekte des Landes. Das **Vereinigte Königreich** kämpft noch immer mit dem Wiederauftauchen von Lyonesse, einer Insel, die auf magische Weise am Kreuzungspunkt mehrerer mächtiger Leylinien erschien – und mit der Frage, was das für seine Zukunft bedeutet. Und inmitten all dieser Magie der alten Welt hat Lofwyr Neu-Essen in der **Allianz Deutscher Länder** (Näheres zur ADL ab S. 306) in einen der größten Sprawls der Welt verwandelt, während Lissabon in **Portugal** Spinrad Global, dem jüngsten AAA-Konzern, als Hauptsitz dient.

ASIEN

Der Schlüssel zu diesem Kontinent sind ein paar Inseln direkt vor dem Festland: das **Japanische Kaiserreich**. Neo-Tokio kommt Seattle in seiner symbolischen Rolle als Runner-Basis gleich. Keine andere Stadt weltweit verfügt über eine derart starke Wirtschaft, und jeder der Großen Zehn sowie mehrere AA-Kons, denen zu diesem Status auch nicht mehr viel fehlen würde, unterhalten Niederlassungen in den Bezirken der Stadt. Die kaiserliche Regierung und die Kons sind das In und das Yo des Landes. Sie befinden sich stets in einem unruhigen Gleichgewicht, inmitten dessen viel Raum bleibt, in dem Runner sich eine Existenz aufbauen können.

Vor der Küste der philippinischen Hauptinseln liegt die **Insel Yomi**, auf der sich einige bösartige Geister niedergelassen haben, die sich von dem Schmerz und dem Leid ernähren, das die Grausamkeiten des Rassismus in der Vergangenheit dort hinterlassen haben. Der Astralraum rund um die Insel ist sehr stark und zieht zahlreiche Elendstouristen und Wissenschaftler an, die paranormale Phänomene erforschen. Sie brauchen immer Personenschutz.

In **Shaanxi** findet sich eine weitere Touristenattraktion. Auf der Astralebene erscheint die Chinesische Mauer als unüberwindbare Barriere, bemannt von Geistern, die an antike chinesische Soldaten erinnern. Das Mysterium um diese Wächter hat führende Thaumaturgen aus aller Welt hierhergelockt, aber bisher konnte niemand eine konkrete Theorie dazu aufstellen, wie die Wächter beschworen wurden oder was sie dort beschützen. Die angrenzende **Mandschurei** ist vor allem für ihre Erwachte Bevölkerung bekannt, zu der auch verschiedene menschenähnliche Geister sowie unsichtbare, betrügerische Geistwesen zählen, die allgemein als „Ta'ren" bekannt sind. Der größte Konzern im Land ist die Shangui Corporation, die Exterritorialität genießt – ein Recht, das ausschließlich Unternehmen vorbehalten ist, die mandschurischen Bürgern gehören. Wie auch bei Evo ist Shanguis Hauptaktionär ein freier Geist. Diese Gemeinsamkeit hat zur Entstehung starker Beziehungen zwischen Shangui und Evo geführt.

Russland beherbergt Evos Hauptsitz, was Wladiwostok zu einer der fortschrittlichsten Städte der Welt gemacht hat. Dennoch sind die Zustände nur ein paar Kilometer außerhalb des Sprawls eher mittelalterlich. Der starke Kontrast zwischen den Wohlhabenden und den Armen in Russland lässt einen gewaltigen Markt für die Vory entstehen.

Die **Indische Union** ist die Heimat eines großen Teils der Weltbevölkerung und verfügt über eine sehr einflussreiche Unterhaltungsindustrie, starke Finanzunternehmen und mehrere Orte mit großer magischer Kraft. Der wachsende Reichtum und die wachsende Macht des Landes sorgen dafür, dass es auch auf globaler Ebene eine immer wichtigere Rolle spielt.



AUSTRALASIEN UND OZEANIEN

Regel 41: Wenn es existiert, dann kann man auch irgendwie Gewinn damit machen. Also sind wir aufs Meer vorgestoßen. Der Meeresboden in der Nähe von **Australien** und **Neuguinea** ist übersät mit Saotome-Aquakuppeln. Konzerne wie die Proteus AG und Evo haben einen Technologiekrieg um sogenannte „blaue Technologien" entfesselt, die der Metamenschheit helfen sollen, in Tiefen vorzustoßen und zu überleben, die nicht als Lebensraum für uns gedacht waren. Wenn man sich in Bezug auf vernunftbegabte Wesen auf eins verlassen kann, dann darauf, dass sie ihre Nase an Orte stecken, an denen sie nichts verloren haben.

Die **Atlantean Foundation** ist eine Organisation, die größtenteils genau auf dem Konzept basiert, an verbotene Orte vorzustoßen. Die Organisation liefert sich einen erbitterten Wettbewerb mit stärker wirtschaftlich ausgerichteten Konkurrenten aus der Konzernwelt, um die Geheimnisse der ungewöhnlichen Geologie der **Australischen Republik** zu erschließen. Die riesige, rote Staubödnis, die unter dem Namen „Erwachtes Outback" bekannt ist, ist für Metamenschen praktisch unbewohnbar. Wandernde Manastürme verschleiern die unglaubliche Fauna, die sich seit dem Erwachen im „Big Red" angesiedelt hat. In Brisbane haben sich zahlreiche unabhängige Wilderer niedergelassen, die auf den großen Wurf hoffen.

DER WELTRAUM

Seit die NASA zum ersten Mal einen Fuß auf den Mond setzte, haftete dem Weltraum das Versprechen der wirtschaftlichen Nutzbarmachung an. Heute existieren mehrere Weltraumhäfen, von denen aus man eine erdnahe Umlaufbahn (Low Earth Orbit, LEO) erreichen kann. Der **Raumhafen Ostasien** und **Space City** in Alabama sind weiterhin die einzigen öffentlich zugänglichen Startpunkte für ein Leben zwischen den Sternen. Jetzt, wo die DSECI von Evos **Gagarin-Marsbasis** gestartet ist und die Planungen für DSECII und III bereits laufen, sind die Geschäfte im Weltraum eröffnet.

In direkterer Nachbarschaft zur Erde können Urlauber einen Aufenthalt im **Shibanokuji Free Fall Resort** genießen. Die Station ist eine von mehr als 50 bemannten Raumstationen, die sich derzeit im LEO befinden. Die wichtigste unter ihnen ist das **Zürich-Orbital-Habitat**, der Sitz des Konzerngerichtshofs. Aus dem LEO ist es nicht mehr weit bis zum Mond oder zu einem der Lagrange-Punkte von Erde und Mond, an denen mehrere streng geheime Forschungsanlagen darauf warten, entdeckt zu werden.

WIE ES WEITERGEHT

Das also ist eure Welt. Vor euch liegen verschiedene Möglichkeiten, euer Leben zu gestalten. Wie ihr sie nutzen werdet, liegt ganz bei euch. Aber ihr solltet besser etwas Gutes aus eurem Leben machen, denn alles andere vergeht im Sand der Zeit. Euer Leben, der Rest davon, den ihr noch übrig habt, beginnt genau jetzt.



SPIELKONZEPTE

Shadowrun ist ein Spiel, bei dem sich ein Team gesellschaftlicher Randfiguren mit einer Vielzahl von Herausforderungen auseinandersetzen muss. Üblicherweise haben die Spieler einen Job zu erledigen; das Spiel dreht sich darum, wie sie kreative Pläne zur Erreichung ihres Zieles schmieden und diese Pläne dann durchziehen, ohne dass nach Möglichkeit allzu viel schiefgeht.

Die Regeln von *Shadowrun* basieren auf einigen wenigen Grundprinzipien, insbesondere darauf, dass man mit einer Handvoll Würfel würfelt, um zu sehen, was passiert, während ständig hinter der nächsten Ecke das Chaos lauert. Diese Regeln sind dazu da, das Chaos in Schach zu halten und in bestimmte Bahnen zu lenken – aber sie können es niemals vollständig kontrollieren, denn wer hat schon die Kontrolle darüber, wie die Würfel fallen?

Um zu sehen, wie das Spiel funktioniert, haken wir zunächst ein paar grundlegende Fragen ab.

WELCHE ROLLEN GIBT ES IN DIESEM SPIEL?

Im Prinzip gibt es zwei mögliche Rollen: Die **Spieler** haben jeweils einen Charakter, den sie im Spiel darstellen (den **Spielercharakter** oder SC). Sie sind diejenigen, die Abenteuer erleben, die Shadowrun-Jobs annehmen und ihre Talente und Fertigkeiten einsetzen, um erfolgreich zu sein. Wenn alles gut geht. Und sie es überleben. Der **Spielleiter** sorgt dafür, dass die Geschichte vorangeht. Dafür präsentiert er die Rahmenhandlung, kontrolliert eine Reihe anderer Charaktere, auf die die Spielercharaktere treffen und mit denen sie interagieren (die **Nichtspielercharaktere** oder NSC), hält die Handlung in Gang und sorgt für die Anreize und Widerstände, die das Leben der Spielercharaktere interessant machen.

WIE ARBEITEN SPIELER UND SPIELLEITER ZUSAMMEN?

Das Ziel eines Rollenspiels ist es, mithilfe der Spieler, des Spielleiters und der Würfel eine Geschichte mit unerwarteten Wendungen und dramatischen Szenen zu erzählen. Der Spielleiter hat die Aufgabe, die Spieler durch die Geschichte zu führen, und die Würfel bringen ein gewisses Zufallselement hinein – manchmal schaffen die Runner es mit Ach und Krach, ihren Job zu erledigen, manchmal scheitern sie und müssen zusehen, dass sie wenigstens mit heiler Haut davonkommen, und manchmal sind sie so kolossal erfolgreich, dass die Leute noch Jahre später darüber reden. Jede dieser Möglichkeiten kann zu einem unvergesslichen Erlebnis führen, deshalb ist es die Aufgabe aller Mitspielenden, an der Entfaltung der Handlung mitzuarbeiten. Ein Rollenspiel funktioniert am besten, wenn alle den Spaß der ganzen Gruppe im Auge haben und nicht nur ihre eigenen Ziele auf Kosten der anderen verfolgen. Das Kapitel *Spielleiterhinweise* (S. 230) enthält eine ganze Reihe von Ideen, wie der Spielleiter Handlungen aufbauen und eine Spielumgebung schaffen kann, die für alle zu einem erfreulichen Erlebnis wird.

WAS PASSIERT BEI EINEM SHADOWRUN-SPIEL?

Eine Menge! Kurz gesagt arbeiten die Spielercharaktere als Team zusammen und werden von Mr Johnson angeheuert (das ist das Pseudonym, das die Leute verwenden, die Runner anheuern), tüfteln einen Plan aus, erledigen die nötigen Vorbereitungen und führen den Plan dann aus. Je nach Komplexität des Auftrags kann das mehrere Spielsitzungen (Spielabende oder -nachmittage oder was auch immer) umfassen. Die Art und Weise, wie sie den Run aufziehen, die Leute, denen sie helfen, und die Leute, denen sie schaden, können der Ausgangspunkt zukünftiger Missionen und Entwicklungen sein.

Im Verlauf des Spiels werden die Spieler auf Hindernisse stoßen oder andere Gelegenheiten bekommen, ihre Fertigkeiten einzusetzen, um ihren Plan auszuführen. Und da kommen die Würfel ins Spiel.

WAS FÜR WÜRFEL BRAUCHE ICH?

Sechsseitige Würfel. Punkt. Manchmal einen oder zwei oder drei, manchmal einen kleine Handvoll, manchmal eine große Handvoll. Manchmal 20 oder mehr, wenn man richtig gut ist. In diesem Buch kürzen wir sechsseitige Würfel als „W6“ ab, oft mit einer Zahl davor, die angibt, wie viele Würfel benötigt werden. „3W6“ bedeutet also: drei sechsseitige Würfel.

WILL ICH LIEBER HOHE ODER NIEDRIGE ZAHLEN WÜRFELN?

Hohe. In den meisten Fällen addiert man nicht die Augenzahlen der Würfel, sondern zählt nur, wie viele 5en und 6en man gewürfelt hat. Diese werden als **Erfolge** bezeichnet. Außerdem ist es wichtig, wie viele 1en man würfelt. Zeigt mehr als die Hälfte der gewürfelten Würfel eine 1, handelt es sich um einen **Patzer** oder einen **Kritischen Patzer** – mehr dazu auf Seite 38. Wenn man mehr Erfolge erzielt, als man für das Gelingen der Probe benötigt, werden alle überschüssigen Erfolge als **Nettoerfolge** bezeichnet.

Bei einigen Gelegenheiten (insbesondere bei der **Initiative**; siehe S. 40) rechnet man tatsächlich die Augenzahlen aller geworfenen Würfel zusammen, statt die Anzahl der Erfolge zu zählen. In solchen Fällen gilt: je höher, desto besser.

WOHER WEISS ICH, WIE VIELE WÜRFEL ICH WERFEN MUSS?

Die Zahl der Würfel, die man wirft, wird **Würfelpool** genannt. Um ihn zu bestimmen, betrachtet man in den meisten Fällen eine **Fertigkeit** (S. 40) und ein damit verknüpftes **Attribut** (S. 39). Beide haben einen bestimmten Zahlenwert. Diese beiden Zahlen werden addiert und ergeben so die Anzahl der zu werfenden Würfel. Bei manchen Würfen werden lediglich zwei Attribute addiert, oder es wird das gleiche Attribut zweimal genommen.

Nun gibt es natürlich Änderungen und Modifikatoren, die durch eine Vielzahl von Umständen hervorgerufen werden können. Deshalb haben wir ja dieses dicke Buch! Aber wenn ihr euch den grundlegenden Weg, einen Würfelpool zu bestimmen, merkt, wisst ihr in den meisten Situationen, was ihr tun müsst.

WIE BESTIMME ICH ANHAND DES WÜRFELPOOLS, OB ICH ERFOLGREICH BIN ODER NICHT?

Gute Frage! Um sie zu beantworten, müssen wir uns über **Proben** unterhalten.

PROBEN

Während eines *Shadowrun*-Abenteuers möchte man gelegentlich Dinge tun, bei denen einem andere Leute oder die Naturgesetze (oder beides) Steine in den Weg legen. Um festzustellen, ob man erfolgreich ist, muss man eine Probe ablegen, indem man einen Würfelpool bildet, die Würfel würfelt und ermittelt, ob die Probe gelungen ist oder nicht. Es gibt drei grundlegende Arten von Proben: Einfache, Vergleichende und Ausgedehnte Proben.

EINFACHE PROBEN

Bei einer Einfachen Probe würfelt man seinen Würfelpool, zählt die Erfolge und schaut, ob man einen Schwellenwert erreicht oder übertrifft, den die Spielleiterin festgelegt hat. Diesen Schwellenwert bestimmt die Spielleiterin anhand der Tabelle *Richtlinien für Schwellenwerte* sowie von Vorschlägen und Richtlinien innerhalb der Regeln. Ist die Anzahl der Erfolge genauso groß wie oder größer als der Schwellenwert, ist die Handlung erfolgreich; in manchen Fällen spielt auch noch die Zahl der Nettoerfolge (der überschüssigen Erfolge, die über den Schwellenwert hinausgehen) eine Rolle.

Eine Einfache Probe wird folgendermaßen notiert:



VERGLEICHENDE PROBEN

Bei einer Vergleichenden Probe leistet ein anderer Charakter, ein Gegenstand, ein Gerät oder eine Wesenheit aktiven (oder passiven) Widerstand gegen die Bemühungen des Spielercharakters. Beide Seiten würfeln ihren jeweiligen Würfelpool und vergleichen die Anzahl ihrer Erfolge. Wer die meisten Erfolge hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt üblicherweise der Aggressor, allerdings kann sich das ändern, wenn Nettoerfolge benötigt werden, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Die Anzahl der Nettoerfolge ergibt sich bei einer Vergleichenden Probe aus der Differenz zwischen der höheren Zahl an Erfolgen und der niedrigeren Zahl, und häufig kommen sie auf eine bestimmte Weise bei der Handlung zur Anwendung – zum Beispiel werden beim Kampf die Nettoerfolge des Angreifers (soweit vorhanden) zum Schaden des Angriffs hinzuaddiert.

Eine Vergleichende Probe wird folgendermaßen notiert:

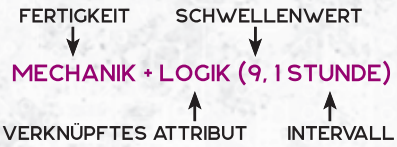


AUSGEDEHNTE PROBEN

Bei Einfachen und Vergleichenden Proben geht es um Handlungen, die rasch durchgeführt werden, meistens innerhalb weniger Sekunden. Ausgedehnte Proben dauern deutlich länger und kommen bei komplexeren Aktivitäten zur Anwendung, etwa bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder einer Matrixsuche. Ausgedehnte Proben haben genau wie Einfache Proben einen Würfelpool und einen Schwellenwert, allerdings muss der Schwellenwert nicht mit einem einzigen Wurf erreicht werden (was oft auch

gar nicht möglich ist). Der Spieler kann seinen Würfelpool mehrfach werfen, wobei mit jedem Mal der Pool um 1 Würfel kleiner wird, bis er genügend Erfolge erzielt hat (die Summe der Erfolge aus den einzelnen Würfen), um den Schwellenwert zu erreichen oder zu übertreffen – oder bis ihm die Würfel ausgehen. Bei jedem Wurf vergeht eine bestimmte Zeitspanne, das **Intervall**, das bei der Notation der Ausgedehnten Probe mit angegeben wird. Als Orientierung kann dabei die Tabelle *Intervalle für Ausgedehnte Proben* dienen.

Eine Ausgedehnte Probe wird folgendermaßen notiert:



INTERVALLE FÜR AUSGEDEHNTE PROBEN

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

RICHTLINIEN FÜR SCHWELLENWERTE

1	**Einfache Aufgabe, nur minimal schwieriger als Gehen und Reden.** Auf ein nahes Gebäude schießen.
2	**Etwas komplexer, aber immer noch voll im Rahmen normaler Aktivitäten.** Eine normale Handlung einer durchschnittlichen Person. Im Laufen auf ein nahes Gebäude schießen.
3	**Der übliche Mindestschwellenwert einer Einfachen Probe.** Kompliziert genug, um bestimmte Fertigkeiten zu erfordern. Von Shadowrunnern wird erwartet, dass sie in den üblichen Shadowrunner-Dingen versierter sind als Normalbürger, deshalb beginnen die Schwellenwerte hier. Auf ein Fenster eines nahen Gebäudes schießen.
4	**Schwieriger; nicht so leicht zu schaffen.** Auf einen Feind im Fenster eines nahen Gebäudes schießen.
5	**Knifflig; etwas, zu dem nur Leute in der Lage sind, die ihre Fertigkeiten trainiert haben.** Auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in mittlerer Entfernung schießen.
6	**Leistung auf Spezialistenlevel; etwas, das nur wenige Leute auf der Welt mit einiger Verlässlichkeit schaffen.** Auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in großer Entfernung schießen.
7	**Herausragend aus den Besten; nur mit spezieller Begabung zu schaffen.** Im Laufen auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in großer Entfernung schießen.

PROBEN MIT ATTRIBUTEN

Die meisten Proben bei *Shadowrun* werden mit einem Würfelpool aus Fertigkeit + Attribut abgelegt, aber es gibt ein paar fixe Proben, die nur mit Attributen durchgeführt werden und oft genug vorkommen, dass du dir sie aufschreiben solltest, um die Würfelpools schneller vorbereiten zu können.

ERINNERUNGSVERMÖGEN (LOGIK + INTUITION)

Die meisten von uns erinnern sich nicht mit hundertprozentiger Klarheit an ihr Leben. Wir werden von der Stimmung zum Zeitpunkt des Bildens einer Erinnerung beeinflusst, von der gegenwärtigen Stimmung, der Anwesenheit oder Abwesenheit von erinnerungswürdigen Reizen oder sogar von leichten Merkwürdigkeiten im Detail. Dann gibt es noch die Streiche, die unser Geist uns spielt, indem er Erinnerungen verändert, sodass wir zu Helden unserer eigenen Storys werden – und dann wird alles wirklich seltsam. Wenn du auf die Datenbank deiner Erinnerung zugreifen willst, legt der Spielleiter einen Schwellenwert fest, der von Alter und Komplexität der Information abhängt, und dann kannst du eine Probe ablegen, um zu erkennen, ob du dich an die gewünschte Information erinnern kannst. Es kann darum gehen, sich an ein Gesicht zu erinnern, an eine wichtige Information, an ein Detail aus der Vergangenheit, das beim Verstehen dessen hilft, was in diesem Moment passiert, oder um andere geistige Leistungen.

HEBEN/TRAGEN (KONSTITUTION + WILLENSKRAFT)

Wie jeder professionelle Kraftdreikämpfer oder CrossFit-Champion dir sagen kann, geht es nicht nur um Muskeln. Man braucht den Willen zum Durchhalten, um dieses letzte Bisschen für die großen Leistungen herauszukitzeln. Wenn es darum geht, einen Kollegen aus der Gefahrenzone zu ziehen oder ein Auto umzuwerfen, um von der Flucht abzulenken, kommt diese Probe zum Einsatz, um festzulegen, ob es funktioniert. Charaktere können von Natur aus Stärke × Stärke × 10 Kilogramm heben. Wenn sie ein Gewicht über den Kopf heben oder tragen müssen, beträgt der Multiplikator nur 5 statt 10. Durch eine Probe auf Heben/Tragen steigt die Stärke für diese Berechnung um 1 pro Erfolg. Außerdem wird durch diese Probe 1 Kästchen Betäubungsschaden verursacht, dem mit Konstitution widerstanden wird. Der Schaden steigt pro Kampfrunde, in der man das Gewicht hält oder trägt, um 1.

MENSCHENKENNTNIS (WILLENSKRAFT + INTUITION)

Manchmal ist es einfach nötig, jemanden einschätzen zu können. Dazu ist die Probe auf Menschenkenntnis hervorragend geeignet. Sobald du (nach Maßgabe des Spielleiters) genug Zeit hattest, jemanden einzuschätzen, kannst du eine Probe ablegen, um deine grundlegenden Ansichten und Gefühle gegenüber dem Ziel ein wenig zu unterfüttern. Denke aber daran, dass es ein wichtiger Teil der Ausbildung bei jedem Johnson ist, dich dazu zu bringen, ihm zu vertrauen, auch wenn du es nicht solltest.

SELBSTBEHERRSCHUNG (WILLENSKRAFT + CHARISMA)

Wenn der Stress besonders groß wird, kann der Spielleiter eine Probe verlangen, um zu sehen, ob du cool bleiben kannst. Er legt dabei den Schwellenwert fest, und du legst

die Probe ab, ob du bei der Sache bleiben kannst oder durchdrehst. Wenn man mehrmals gewissen Situationen ausgesetzt ist, kann das den Bedarf nach Selbstbeherrschungsproben in solchen Situationen senken.

TEAMWORKPROBEN

Teamworkproben unterscheiden sich ein wenig von anderen Proben, da sie dazu dienen, eine andere Probe zu unterstützen. Shadowrunner arbeiten als Team, und Teamworkproben geben ihnen die Gelegenheit, einander zu helfen.

Für die Ausführung einer Teamworkprobe wird zunächst einer der Beteiligten als Anführer ausgewählt; die anderen sind seine Helfer. Alle legen die gleiche Probe ab – natürlich die Probe, die sie gemeinsam zu bestehen versuchen. Nehmen wir mal an, die Runner wollen zusammen den Bulldog Step-Van des Teams reparieren, dann legen sie alle eine Probe auf Mechanik + Logik ab. Die Helfer würfeln zuerst; alle Erfolge, die sie erzielen, werden als zusätzliche Würfel zum Würfelpool des Anführers hinzugefügt. Dabei darf die Gesamtzahl der von den Helfern gelieferten Zusatzwürfel nicht größer sein als der für die Probe herangezogene Fertigkeitswert des Anführers (oder das höhere der beiden Attribute, falls es eine Probe auf zwei Attribute ist).

Ein Patzer beim Wurf eines Helfers sollte für eine nicht unbeträchtliche Störung bei der nächsten Handlung oder den nächsten Handlungen des Teams sorgen und verhindern, dass die Runner für eine bis drei Kampfrunden Edge erhalten oder ausgeben können.

TEAMWORKPROBEN BEI DER INITIATIVE

Um einem anderen Teammitglied zu helfen, während die Beteiligten in der Initiativereihenfolge (siehe S. 110) agieren, muss ein Spieler seine Unterstützung ankündigen, bevor er handelt, und er muss noch eine Haupthandlung für die Handlung *Unterstützen* (S. 46) zur Verfügung haben. Mittels der Haupthandlung *Unterstützen* wird er zum Helfer bei einer Teamworkprobe und würfelt direkt, um Zusatzwürfel für diese zu erzielen. Der Anführer wiederum würfelt seinen Teil der Probe,wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Unternimmt der Anführer stattdessen andere Handlungen, ohne seinen Teil der Teamworkprobe zu erledigen, oder verschiebt er seine Handlung, gehen die von den Helfern erwürfelten Zusatzwürfel verloren. Das Ganze kann von vorne begonnen werden, sobald die Beteiligten wieder an der Reihe sind.

ERFOLGE KAUFEN

Manchmal möchte ein Spieler nicht auf die Launen der Würfel vertrauen. Wenn er das Gefühl hat, einen hinreichend großen Würfelpool zu besitzen, und die Aufgabe einfach genug ist, kann er mit Erlaubnis der Spielleiterin Erfolge kaufen, statt zu würfeln. Dazu ermittelt er seinen Würfelpool und errechnet einen Erfolg pro vier Würfel, abgerundet. Hierbei gilt: ganz oder gar nicht. Entweder kauft man mit allen seinen Würfel Erfolge oder mit keinem. Beim Kaufen von Erfolgen kann kein Edge eingesetzt werden, und die Spielleiterin muss dem Kauf zustimmen. Und es sollte nicht in Situationen gemacht werden, in denen ein Patzer oder Kritischer Patzer entscheidende Auswirkungen auf den Ausgang der Probe haben würde.

NEUER VERSUCH

Manchmal wirft man die Würfel, und sie machen nicht das, was man von ihnen erwartet. Blöde Würfel. Die normale Reaktion wäre, es noch einmal zu versuchen, solange man nicht gerade von den Bullen gejagt, von Gangmitgliedern beschossen oder sonst wie abgelenkt wird. Das ist tatsächlich erlaubt, aber die Wiederholung einer Probe, wenn die äußeren Umstände sich nicht geändert haben, führt zu einem Würfelpoolmalus von -2 für den Charakter. Jeder weitere neue Versuch bringt einen zusätzlichen Würfelpoolmalus von -2. Nur durch eine ausreichend lange Pause (die Spielleiterin entscheidet, was „ausreichend lange“ heißt) wird der Würfelpool wiederhergestellt.

Dieser Malus kommt nicht bei Kampfhandlungen zur Anwendung, da jeder Angriff als neue und separate Aktion gilt, nicht als neuer Versuch.

PATZER UND KRITISCHE PATZER

Wenn mehr als die Hälfte der Würfel einer Probe eine 1 zeigen, hast du einen **Patzer** gewürfelt. Hast du zu allem Überfluss auch noch keinen einzigen Erfolg erzielt, handelt es sich um einen **Kritischen Patzer**.

PATZER

Ein Patzer bedeutet, dass etwas schiefgegangen ist. Das sollte im Allgemeinen etwas sein, das lästig ist, aber nicht katastrophal – der Charakter lässt seine Waffe fallen, während er damit herumfuchtelt, oder er vergisst seinen falschen Namen, nachdem sich jemand von seiner Verkleidung hat täuschen lassen. Wenn bei der Probe genug Erfolge erzielt werden, kann ein Wurf, der ein Patzer ist, gleichzeitig eine gelungene Probe sein. Der Patzer lässt die Probe in dem Fall nicht misslingen, sondern verursacht nur in der Folge ein Problem, mit dem der Charakter sich befassen muss.

KRITISCHER PATZER

Ein Kritischer Patzer ist schon deutlich übler als ein normaler Patzer. Es ist der völlig danebengegangene Schuss, der als Querschläger zurückkommt und einen Teamgefährten trifft, oder der versuchte Matrixhack, bei dem Name, Foto und Aufenthaltsort des Hackers direkt an die Grid Overwatch Division geschickt werden. Ein Kritischer Patzer sollte ein schwieriges Problem darstellen und langfristige Auswirkungen haben, aber nicht tödlich sein, und er sollte die Charaktere nicht so brutal bestrafen, dass die Spieler den Spaß am Spiel verlieren. (Ein Magier, der permanent einige Punkte seines Magieattributes verliert, wäre ein Beispiel für einen Kritischen Patzer, der nicht besonders viel Spaß macht.) Der Spielleiter sollte Kritische Patzer dazu verwenden, die Handlung mit einer Aura der Verzweiflung voranzutreiben, ohne die Spieler in die Hoffnungslosigkeit zu stürzen.

CHARAKTER-EIGENSCHAFTEN

Bei der Beschreibung der Proben haben wir Fertigkeiten und Attribute der Spielercharaktere erwähnt, wohl die beiden wichtigsten Eigenschaften eines *Shadowrun*-Charakters. In diesem Kapitel wollen wir uns – neben anderen wichtigen Aspekten eines Charakters – damit befassen.

ATTRIBUTE

Dies sind die grundlegenden Werte eines Charakters. Sie umfassen die Fähigkeiten, mit denen ein Charakter geboren wird und die er sich durch harte Arbeit angeeignet hat, sein Rüstzeug, das er mit seinen individuellen Fertigkeiten kombiniert, um bestimmte Aufgaben zu erledigen. Weitere Details zu Attributen, etwa die möglichen Wertebereiche für Attribute, findest du im Kapitel **Charaktererschaffung** (S. 60). Es gibt drei Arten von Attributen: Körperliche, Geistige und Spezialattribute.

Attribute können unter gewissen Umständen modifiziert werden, etwa durch Zauber oder bestimmte Ausrüstungsgegenstände, aber grundsätzlich gilt, dass das modifizierte Attribut eines Charakters nie höher sein kann als sein unmodifiziertes Attribut +4.

KÖRPERLICHE ATTRIBUTE

Die Körperlichen Attribute sind:

KONSTITUTION

Dieses Attribut steht für die allgemeine Robustheit, Zähigkeit und Gesundheit eines Charakters. Es gibt einen gewissen Zusammenhang mit der Körpergröße – Trolle (siehe S. 57) haben in der Regel hohe Konstitutionswerte –, aber auch nicht immer, da auch Zwerge im Allgemeinen eine höhere Konstitution haben als Menschen. Wichtig ist die Konstitution etwa beim Widerstand gegen Schaden oder Gifte.

GESCHICKLICHKEIT

Dieses Attribut repräsentiert die Gewandtheit, Schnelligkeit, Flexibilität und Augen-Hand-Koordination. Es ist das entscheidende Attribut für den Kampf, aber auch für viele athletische Aktivitäten.

REAKTION

Während das Geschicklichkeits-Attribut (unter anderem) die Schnelligkeit eines Charakters beschreibt, steht das Attribut Reaktion für Flinkheit, für die Fähigkeit, rasch zu reagieren. Reaktion ist ein wichtiges Attribut für die Verteidigung und wird auch für das Lenken und Kontrollieren von Fahrzeugen und Drohnen benötigt.

STÄRKE

Stärke ist rohe Muskelkraft, die Fähigkeit, schwere Dinge zu heben und zu tragen oder kräftig zuzuschlagen. Das Attribut wird für einige Athletikproben benötigt und ist wichtig im waffenlosen Kampf.

GEISTIGE ATTRIBUTE

Die Geistigen Attribute sind:

WILLENSKRAFT

Dieses Attribut repräsentiert die Fähigkeit des Charakters, Entbehrungen zu ertragen, Schmerzen zu erdulden und vielen anderen Hindernissen, die die Sechste Welt ihm in den Weg legt, die Stirn zu bieten. Besonders wichtig ist das Attribut für magiebegabte Charaktere, die mit seiner Hilfe dem Schaden durch die Kanalisierung von Mana widerstehen, aber es wird auch benötigt, um Widerstand gegen Angriffe und Illusionen zu leisten.



LOGIK
Dieses Attribut steht für den kalten, berechnenden Teil des Geistes, den rationalen, analytischen, rätsellösenden Aspekt. Decker und Technomancer verwenden es häufig, aber bei Tätigkeiten, die Mustererkennung oder Ähnliches erfordern, kann es für jeden nützlich sein.

INTUITION
Als das Yin zum Yang der Logik (oder vielleicht auch umgekehrt) steht die Intuition für das Bauchgefühl, die plötzliche Inspiration, den Geistesblitz, der im ersten Moment keinen Sinn zu ergeben scheint, aber trotzdem funktioniert. Intuition hilft einem Charakter, Gefahrensituationen zu erkennen und gegen einige magische Bedrohungen Widerstand zu leisten.

CHARISMA
Charisma steht für die Wirkung, die man auf andere Personen hat. Ob man sein Aussehen einsetzt, seine rhetorischen Fähigkeiten, seinen Modegeschmack, die bloße Ausstrahlung seiner Persönlichkeit oder eine Kombination all dessen – das Charisma-Attribut gibt an, wie gut man darin ist, andere dazu zu bringen, bestimmte Dinge zu tun. Unterhändler sind ohne Charisma verloren.

SPEZIALATTRIBUTE
Die Spezialattribute sind:

EDGE
Dieses wichtige Attribut misst das Undefinierbare, eine immer etwas knifflige Sache. Es ist jene Kombination aus Wagemut, Risikobereitschaft und unbekümmerter Nichtbeachtung von Gefahr und gesundem Menschenverstand, die es Shadowrunnern ermöglicht, Situationen zu überleben, die jeden anderen sofort umbringen würden. Edge ist wichtig genug, dass wir diesem Attribut einen eigenen Abschnitt gewidmet haben (S. 46).

MAGIE
Nicht alle Charaktere besitzen dieses Attribut; nur magiebegabte – sogenannte Erwachte – Charaktere haben es. Es ist ein Maß für ihre Fähigkeit, das Mana zu spektakulären Effekten zu bündeln. Ein magiebegabter Charakter kann maximal ein Magieattribut von 6 + Initiatengrad (S. 168) haben.

RESONANZ
Genau wie Magie besitzen auch dieses Attribut nicht alle Charaktere. Es ist ein exklusives Attribut der Technomancer, jener Personen, die allein durch die Kraft ihres Geistes mit der Matrix interagieren können. Das Attribut gibt die Stärke ihrer Fähigkeit zur Matrixmanipulation an. Ein Technomancer kann maximal ein Resonanzattribut von 6 + Wandlungsgrad (S. 195) haben.

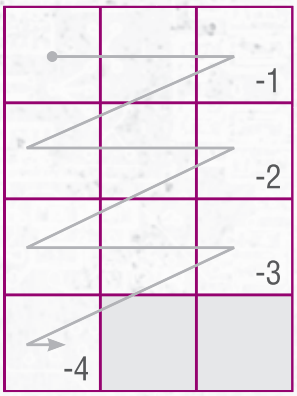
ESSENZ
Dieses Attribut haben alle Charaktere. Es beginnt mit dem Wert 6 und ist ein Maß dafür, wie viel Cyberware, Bioware und andere Modifikationen ein Charakter haben kann. Der metamenschliche Körper kann nun mal nur ein bestimmtes Maß an Veränderungen ertragen, bevor der winzige Funke erlischt, der ein lebendes Wesen von einer Maschine trennt. Sinkt die Essenz z.B. durch exzessiven Bodytecheinbau auf 0, stirbt der Charakter.

Auf Magie und Resonanz hat die Essenz einen besonders starken Einfluss: Jedes Mal, wenn die Essenz einen ganzzahligen Wert unterschreitet, verliert man einen Punkt Magie bzw. Resonanz. Außerdem sinkt das Magie- bzw. Resonanzmaximum ebenfalls um 1.

Adepten verlieren in diesem Fall auch die mit dem jeweiligen Magiepunkt verbundenen Adeptenkräfte. Und manche Magie, insbesondere Heilmagie, ist weniger wirkungsvoll, je mehr Körpermodifikationen man hat.

DIE ZUSTANDSMONITORE
Ein Zustandsmonitor misst den gesundheitlichen Zustand eines Charakters. Jeder Charakter hat zwei dieser Monitore: einen für Körperlichen Schaden und einen für Betäubungsschaden. Ein Zustandsmonitor besteht aus einer Anzahl Kästchen, die jeweils in Dreierreihen angeordnet sind (s. Beispielgrafik). Der Körperliche Zustandsmonitor hat [Konstitution ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen, der Zustandsmonitor für Betäubungsschaden hingegen [Willenskraft ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen. Ist eine Dreierreihe Kästchen auf einem Monitor ausgefüllt, erleidet der Charakter einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben, mit Ausnahme von Schadenswiderstandsproben. Jede weitere ausgefüllte Reihe erhöht den Malus um einen weiteren Punkt. Im nebenstehenden Beispiel wäre die vierte Reihe mit dem ersten ausgefüllten Kästchen ausgefüllt, weil der Charakter nur 10 Kästchen auf dem Zustandsmonitor hat, deshalb steht dort auch schon die -4. Sobald einer der Monitore ganz ausgefüllt ist, wird der Charakter bewusstlos. Ist der Zustandsmonitor für den Betäubungsschaden ausgefüllt, wird jeder zusätzliche Schadenspunkt auf dem Körperlichen Zustandsmonitor eingetragen; Schaden, der über den Zustandsmonitor für Körperlichen Schaden hinausgeht, ist Überzähliger Schaden (siehe S. 124). Wenn ein Charakter [Konstitution × 2] Kästchen Überzähligen Schaden erleidet, ist er endgültig tot und auf keine Art mehr zu heilen.

Körperlicher Zustandsmonitor



FERTIGKEITEN
Die Fertigkeiten stellen die nächste Schicht an Charakterfähigkeiten oberhalb der Attribute dar. Es sind erlernte Fähigkeiten, die sich ein Charakter durch Training und Übung angeeignet hat. Mit Fertigkeiten feuert man Waffen ab, schleicht sich an Wachposten vorbei, schmeichelt sich bei einem mürrischen Sicherheitsoffizier ein, fährt einen Fluchtwagen und vieles mehr – so viel, dass es ein eigenes Kapitel über Fertigkeiten gibt, das auf Seite 94 beginnt. Fertigkeiten haben einen Wert von 1 bis 9. Sie können durch Zauber, Ausrüstung und andere Effekte modifiziert werden, aber grundsätzlich gilt, dass die modifizierte Fertigkeit eines Charakters nie höher sein kann als seine unmodifizierte Fertigkeit +4.

INITIATIVE
In einem Rollenspiel ereignen sich die Dinge häufig in einer lockeren Abfolge, bei der die Spielercharaktere Handlungen unternehmen, wie sie gerade erforderlich werden, ohne dass es eine festgelegte Reihenfolge oder Ähnliches gibt. Manchmal jedoch, vor allem im Kampf, ist eine strenge zeitliche Abfolge unumgänglich, und die **Initiative** ist ein Mittel, um festzulegen, wie diese Abfolge aussieht.

Die Initiative besteht aus zwei Komponenten: Die erste Zahl ist der **Initiativewert**, der sich aus der Summe der Reaktion und der Intuition ergibt (er kann durch andere Faktoren wie etwa Bodytech noch erhöht werden). Die zweite Komponente sind die **Initiativewürfel**, eine Anzahl W6, die die Spielerin zu Beginn eines Kampfes wirft, um ihr Initiativeergebnis zu bestimmen. In diesem Fall zählt die Spielerin nicht die Erfolge, sondern addiert die Augen auf ihren Initiativewürfeln zu ihrem Initiativewert und erhält so das **Initiativeergebnis** für diesen Kampf. Die Anzahl der Initiativewürfel eines Charakters beginnt bei 1 und kann durch Modifikationen, Zauber oder andere Effekte erhöht werden. Ein Charakter kann niemals mehr als 5W6 Initiativewürfel haben.

ANGRIFFSWERT

Wenn ein Charakter in die Offensive geht, hat seine Waffe eine Kombination aus Eigenschaften, die ihre Effektivität bestimmt. Diese Kombination aus Durchschlagskraft, Zielgenauigkeit und Rückstoßkompensation (bei Feuerwaffen) wird im **Angriffswert** der Waffe zusammengefasst. Charaktere addieren ihre Stärke zum Angriffswert von Nahkampfwaffen. Der Angriffswert eines Charakters im waffenlosen Kampf ist Reaktion + Stärke.

VERTEIDIGUNGSWERT

Dieser Wert spielt eine wichtige Rolle im Kampf, denn er gibt an, wie gut der Charakter und die Panzerung, die er trägt, sich Angriffen widersetzen können. Der **Verteidigungswert** ist eine Kombination aus Konstitution, Schutzkleidung und anderen Effekten wie etwa Bodytech oder Magie.

VOR- UND NACHTEILE

Ein Charakter wird oft von bestimmten angeborenen Charakteristika oder Erlebnissen aus seinem früheren Leben geprägt. Spieltechnisch äußert sich das in Form von **Vor- oder Nachteilen**, die sich – wie der Name schon sagt – vorteilhaft oder nachteilig auswirken können. Mehr dazu ab Seite 73.

AUSRÜSTUNG

Man kann gut sein, man kann talentiert sein, aber manchmal braucht man einfach die richtigen Hilfsmittel, um einen Job zu erledigen. Es gibt eine Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen, die von Shadowrunnern verwendet werden können; eine detailliertere Auflistung erfolgt im Kapitel **Ausrüstung** ab Seite 244.

BODYTECH

Bodytech ist ein Oberbegriff für alle Modifikationen am (meta)menschlichen Körper, die die Fähigkeiten eines Charakters bisweilen beträchtlich verbessern können. Das kann eine Gliedmaße sein, die Stärke und Geschicklichkeit steigert, das können in die Haut integrierte Panzerplatten sein oder Ersatzdrüsen oder -organe, die bestehende Fähigkeiten verbessern oder sogar neue ermöglichen. Genaueres zu Bodytech ab Seite 283.

DIVERSE AUSRÜSTUNG

Es gibt viele Arten von Ausrüstung wie etwa Kommlinks, andere Elektronik oder Einbruchswerkzeug und vieles mehr. Alle Ausrüstungsgegenstände eines Charakters werden auf seinem Charakterbogen eingetragen.

WAFFEN

Es gibt Shadowrunner, die der Meinung sind, ein guter Run sei einer, auf dem kein einziger Schuss abgefeuert wird. Andere messen ihren Erfolg in der Anzahl der Explosionen, die im Laufe eines Runs ausgelöst werden. Aber wie man es damit auch hält, es ist auf jeden Fall sinnvoll, eine Waffe zur Hand zu haben, sei es als letztes oder als erstes Mittel. Waffen werden im Ausrüstungskapitel ab Seite 247 detailliert beschrieben, und sie werden auf dem Charakterbogen separat aufgelistet, da sie so häufig benutzt werden. Tja, was soll man sagen? Es ist nun mal eine brutale Welt.

CONNECTIONS

Shadowrunner haben ihr Team, das ihnen zur Seite steht, aber sie haben auch noch mehr als das – sie haben **Connections**, ein Netzwerk von Leuten, die ihnen helfen, Ausrüstung zu beschaffen und Informationen auszugraben, und sie auf andere Weise dabei unterstützen, ihren Job zu erledigen. Mehr zu Connections auf Seite 212.

LEBENSSTIL

Ob man die ganze Nacht für einen Job unterwegs ist oder sich nach einem langen Tag des Schattenlaufens aufs Ohr hauen möchte – jeder Shadowrunner benötigt einen Platz zum Schlafen. Und etwas zu essen. Der Lebensstil eines Shadowrunners steht für seine allgemeinen Lebenshaltungskosten, für das, was er für Essen und Wohnung ausgeben muss, um bereit zu sein für den nächsten Einsatz. Auf diesen Aspekt des Runnerlebens gehen wir auf Seite 58 genauer ein.

SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN

Die bisher genannten Elemente gelten für so ziemlich jeden Shadowrunner, aber es gibt auch einige Dinge, die nur für spezielle Charaktere von Bedeutung sind, insbesondere für Erwachte und für Charaktere, deren Leben sich um die Matrix dreht. Dazu gehören: die **Zauber**, die Magiebegabte verwenden (S. 133), der **Initiatengrad** und **Metamagie** (S. 168), **Adeptenkräfte** (S. 158), **Cyberdecks** (S. 178), **Programme** (S. 184), der **Wandlungsgrad** von Technomancern (S. 195), **Komplexe Formen** (S. 189) und **Echos** (S. 195).

ZEITABLAUF UND HANDLUNGEN

Wenn die Action Fahrt aufnimmt und die Spieler beginnen, in Initiativereihenfolge zu agieren, ist es hilfreich zu wissen, wie viel Zeit vergeht und was man in dieser Zeit erledigen kann.

Wenn eine Spielerin an die Reihe kommt und beschreibt, was ihr Charakter tut, finden dessen Handlungen im Rahmen einer **Kampfrunde** statt. Eine Kampfrunde entspricht etwa drei Sekunden im Spieluniversum. Jeder, Spielercharaktere wie Nichtspielercharaktere, ist *einmal* während dieser Kampfrunde an der Reihe.

Für jede Kampfrunde erhält ein Charakter eine bestimmte Anzahl an **Handlungen** zugewiesen, die er verwenden kann, wenn er an der Reihe ist. Es gibt zwei Arten von Handlungen: **Haupthandlungen** und **Nebenhandlungen**. Grundsätzlich bekommt jeder Charakter 1 Nebenhandlung und 1 Haupthandlung pro Kampfrunde zugewiesen.

Für jeden Initiativewürfel, den er hat, bekommt er 1 zusätzliche Nebenhandlung. Neben- und Haupthandlungen können gegeneinander ausgetauscht werden, indem man eine Haupthandlung aufwendet, um eine Nebenhandlung auszuführen, oder 4 Nebenhandlungen aufwendet, um eine Haupthandlung auszuführen (was unter Umständen einen zusätzlichen Angriff ermöglichen kann). Bei jeder Handlung in der folgenden Auflistung ist angegeben, wann sie ausgeführt werden kann: Initiative (I) oder Jederzeit (J). Initiativehandlungen können nur dann ausgeführt werden, wenn der Charakter während einer Kampfrunde an der Reihe ist, während Jederzeithandlungen jederzeit während der Kampfrunde möglich sind – wobei Letzteres natürlich nur möglich ist, wenn dem Charakter noch eine Handlung für diese Kampfrunde zur Verfügung steht. Wenn er zu dem Zeitpunkt, an dem er regulär an der Reihe ist, bereits alle Handlungen aufbraucht, kann er später in der Runde keine mehr ausführen. Deshalb kann es sich manchmal lohnen, wenn man früh in der Kampfrunde an der Reihe ist, eine Handlung für einen späteren Zeitpunkt aufzusparen. Man beachte, dass im Allgemeinen keine Handlungen von einer Kampfrunde in die nächste aufgeschoben werden können, es sei denn, eine spezielle Regel erlaubt dies ausdrücklich.

Neben diesen Handlungen können noch so viele Worte gesprochen oder Unterhaltungen geführt werden, wie innerhalb von drei Sekunden möglich sind. Falls Zweifel bestehen, wie viel man in drei Sekunden sagen kann, dann nehmt euch eine Stoppuhr und probiert es aus!

Spezielle Matrixhandlungen werden auf Seite 179 beschrieben.

HANDLUNGEN

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNGEN
Abfangen (J)	Angriff (I)
Aufstehen (I)	Antimagie (J)
Ausweichen (J)	Astrale Projektion (I)
Bewegen (I)	Einfaches Gerät verwenden* (I)
Blocken (J)	Fertigkeit einsetzen (I)
Drohne befehligen (I)	Gegenstand aufheben/ablegen (I)
Fokus aktivieren/deaktivieren (I)	Geist herbeirufen (I)
Gegenstand fallen lassen (J)	Geist verbannen (I)
Geist befehligen (I)	Genau beobachten (I)
Geist entlassen (I)	Hineinspringen (I)
Gerätemodus ändern (J)	Manifestieren (I)
In Deckung gehen (I)	Reinigen (I)
Mehrfachangriffe (I)	Sprinten (I)
Schnellziehen (I)	Unterstützen (I)
Sich hinwerfen (I)	Volle Abwehr (J)
Smartgun nachladen (I)	Waffe bereit machen (I)
Volle Deckung (J)	Waffe nachladen (I)
Wahrnehmung verlagern (I)	Zauber wirken (I)
Weghechten (J)	
Ziel ansagen (I)	
Zielen (I)	
Zu Fall bringen (I)	

* Mit direktem Neuralinterface (DNI): Nebenhandlung

BEISPIEL FÜR HANDLUNGEN

Yu, ein Spezialist für verdeckte Operationen, schleicht sich in ein Konzern-Forschungslabor, um einen brandheißen Prototypen zu stehlen. Einige Sicherheitsleute befinden sich zwischen ihm und dem Gebäude, in das er hinein möchte, und er muss sich überlegen, wie er an ihnen vorbeikommt, ohne einen Alarm auszulösen. Er entscheidet, dass ein Angriff aus dem Hinterhalt am erfolgversprechendsten sein dürfte, also lässt die Spielleiterin Yu und die Sicherheitsleute ihre Initiative ermitteln.

Als Yu an der Reihe ist, entscheidet er sich für eine Handlung *Bewegen,* um näher an sein Ziel zu gelangen. Er kommt bis an die Ecke des Gebäudes, in das er eindringen möchte, und führt die Handlung *In Deckung gehen* aus, um ein bisschen Schutz zu haben. Er hat vorher keine Waffe gezogen, aber er hat zum Glück ein leicht zu ziehendes Blasrohr, das er jetzt mit der Handlung *Schnellziehen* bereit macht. Das waren bisher drei Nebenhandlungen. Er weiß, dass er mit dem Blasrohr die größte Wirkung erzielt, wenn er nackte Haut trifft, deshalb wählt er die Handlung *Ziel ansagen,* um auf den Hals eines der Sicherheitsleute zu zielen. Er hat jetzt alle seine vier Nebenhandlungen aufgebraucht. Für seine Haupthandlung wählt er den *Angriff*.

Yu hat seine Haupthandlung zuletzt eingesetzt, aber er hätte es auch anders machen können. Er hätte *Schnellziehen* ausführen können, um sein Blasrohr zu ziehen, es dann mit *Angriff* abfeuern können, um anschließend die Handlungen *Bewegen*, *In Deckung gehen*, *Sich hinwerfen* oder auch *Ausweichen* auszuführen, je nachdem, wie erfolgreich der Angriff war. Die Reihenfolge der Handlungen bleibt ganz dem Spieler überlassen.

NEBENHANDLUNGEN

Diese Handlungen erfordern für gewöhnlich nur ein geringes Maß an Konzentration oder Bewegung oder nur einen schnellen, einfachen Gedanken. Entscheidend bei Nebenhandlungen ist, dass für sie normalerweise keine Probe nötig ist. Das schließt nicht aus, dass die Spielleiterin in besonders angespannten Situationen, in denen es um alles oder nichts geht, auch schon mal eine Probe verlangen kann – es heißt nur, dass man im Allgemeinen diese Handlung, solange man noch eine zur Verfügung hat, lediglich ankündigen muss, um sie auszuführen.

ABFANGEN (J)

Wenn sich ein Gegner in Nahkampfdistanz am Charakter vorbeibewegt, kann der Charakter mit der Handlung *Abfangen* die Initiativereihenfolge verlassen und eine Handlung *Angriff* ausführen, sofern ihm für diese Runde noch eine Nebenhandlung und eine Haupthandlung zur Verfügung stehen (weil er entweder erst nach dem Gegner an der Reihe ist oder entsprechende Handlungen aufgespart/umgewandelt hat). Ist das nicht der Fall, kann er *Abfangen* nicht durchführen. *Abfangen* ist nicht für einen Angriff mit Fernkampfwaffen einsetzbar.

AUFSTEHEN (I)

Egal, ob ein Charakter sich freiwillig zu Boden geworfen hat oder niedergeschlagen wurde, mit dieser Handlung kann er wieder auf die Beine kommen und sich des Status *Liegend* (S. 54) entledigen.

AUSWEICHEN (J)

Ein Charakter kann seine Athletik-Fertigkeit zu einer einzelnen Verteidigungsprobe (S. 108) im Kampf hinzuaddieren.

Die Verteidigungsprobe muss zur selben Zeit erfolgen, zu der die Handlung ausgeführt wird.

BEWEGEN (I)

Ein Charakter kann diese Nebenhandlung ausführen, um sich bis zu 10 Meter weit zu bewegen. Diese Handlung ist nur einmal pro Kampfrunde möglich.

BLOCKEN (J)

Der Charakter kann seine Nahkampf-Fertigkeit zu einer einzelnen Verteidigungsprobe im Nahkampf hinzuaddieren. Die Verteidigungsprobe muss zur selben Zeit erfolgen, zu der die Handlung ausgeführt wird.

BEISPIEL FÜR DIE HANDLUNG BLOCKEN

Caboose und Whitney legen sich mit zwei Gang-Gorillas an. Sie sind beide speziell auf Schnelligkeit modifiziert, deshalb kommen sie vor den Gorillas an die Reihe. Caboose entscheidet sich für die Handlungen *Bewegen, Schnellziehen, Zielen, Ziel ansagen* und *Angriff,* womit er sein komplettes Kontingent an Handlungen für diese Kampfrunde verbraucht. Whitney ist etwas zurückhaltender – sie führt die Handlungen *Bewegen, Zielen* und *Angriff* aus und spart sich zwei Nebenhandlungen auf. Danach sind die Muskelpakete an der Reihe. Der erste führt einen Angriff gegen Whitney aus, und Whitney entscheidet sich für *Blocken.* Ihre Reaktion beträgt 4 und ihre Intuition 3, daher wäre ihr Würfelpool für die Verteidigungsprobe normalerweise 7, aber sie hat eine Nahkampf-Fertigkeit von 5, daher kann sie 12 Würfel werfen. Sie erzielt 5 Erfolge bei der Verteidigungsprobe gegen die 4 des Angreifers, ihr Blocken ist also erfolgreich.

Wenn der andere Gorilla als Nächstes Caboose angreift, so kann Caboose nicht die Handlung *Blocken* verwenden, da er bereits seine Handlungen für diese Runde aufgebraucht hat. Greift der Gorilla hingegen Whitney an, kann diese erneut blocken – oder sie lässt es, falls sie die Nebenhandlung für später aufbewahren will. Aber da es in dieser Kampfrunde keine weiteren Angreifer gibt, wäre es natürlich besser, die Handlung jetzt zu verwenden, als sie zu verschwenden!

DROHNE BEFEHLIGEN (I)

Ein Charakter kann einen Befehl an eine Drohne übermitteln, die er kontrolliert. Werden mehrere Drohnen über eine Riggerkonsole kontrolliert, kann der gleiche Befehl an alle Drohnen erteilt werden. Soll jede Drohne einen eigenen Befehl erhalten, muss diese Handlung mehrfach durchgeführt werden (was jedes Mal eine eigene Nebenhandlung ist).

FOKUS AKTIVIEREN/ DEAKTIVIEREN (I)

Ein Charakter kann mit einer Nebenhandlung einen gebundenen Fokus, den er bei sich führt, aktivieren oder deaktivieren.

GEGENSTAND FALLEN LASSEN (J)

Der Charakter kann einen Gegenstand, den er in der Hand hält, in einer Nebenhandlung fallen lassen. Der Gegenstand (oder die Gegenstände) fällt zu Boden und kann dabei je nach Fallhöhe und Bodenbeschaffenheit beschädigt werden (Entscheidung des Spielleiters).

GEIST BEFEHLIGEN (I)

Mit dieser Handlung befiehlt der Charakter einem einzelnen Geist oder einer Gruppe von Geistern unter seiner Kontrolle einen Dienst oder entlässt sie. Der Dienst muss für alle Geister der gleiche sein. Sollen verschiedene Geister verschiedene Dienste leisten, muss diese Handlung mehrfach durchgeführt werden (was jedes Mal eine eigene Nebenhandlung ist).

GERÄTEMODUS ÄNDERN (J)

Ein Charakter kann eine Nebenhandlung aufwenden, um den Modus eines Gerätes, mit dem er durch ein direktes Neuralinterface (verdrahtet oder per WiFi) verbunden ist, zu aktivieren, zu deaktivieren oder umzuschalten. Das kann das Aktivieren oder Deaktivieren von Cyberware sein, das Ändern der Einstellungen einer Smartgun, das Umschalten eines Cyberdecks auf versteckten Modus, das Abschalten der WiFi-Funktion eines Gerätes usw.

IN DECKUNG GEHEN (I)

Der Charakter nutzt irgendetwas in seiner Umgebung, um Deckung zu suchen, muss dafür aber auch die Einschränkungen beachten, die die Deckung mit sich bringt. Durch diese Handlung gelangt der Charakter in den Status *Deckung I, II, III* oder *IV* (siehe S. 54).

MEHRFACHANGRIFFE (I)

Ein Charakter kann mehr als einen Gegner angreifen, sofern Munition, Reichweite und Feindpositionen es zulassen. Dabei teilt der Spieler seinen Würfelpool gleichmäßig auf die Gegner auf. Verwendet er zwei verschiedene Angriffsarten, weist er jeder die Hälfte des jeweiligen Würfelpools (abgerundet) zu. Diese Handlung muss zusammen mit einer Haupthandlung *Angriff* ausgeführt werden. Details findest du auf Seite 114.

SCHNELLZIEHEN (I)

Mit dieser Nebenhandlung kann ein Charakter schnell eine Pistole, eine pistolengroße Waffe oder eine kleine Wurfwaffe ziehen und sofort damit angreifen. Diese Handlung muss zusammen mit einer Haupthandlung *Angriff* ausgeführt werden. Der Charakter muss die nötige Ausrüstung oder Bodytech oder einen entsprechenden Vorteil besitzen, die oder der diese Handlung ermöglicht – hat er so etwas nicht, steht ihm diese Handlung nicht zur Verfügung.

SICH HINWERFEN (I)

Ein Charakter kann sich in einer Nebenhandlung auf den Boden werfen. Er gelangt in den Status *Liegend* (S. 54), bis er die Handlung *Aufstehen* ausführt.

SMARTGUN NACHLADEN (I)

Ein Charakter mit einer schussbereiten Smartgun kann einen gedanklichen Befehl erteilen, das Magazin der Waffe auszuwerfen, während er gleichzeitig mit einer schnellen Bewegung ein neues einlegt, vorausgesetzt, die neue Munition ist griffbereit verfügbar.

VOLLE DECKUNG (J)

Ein Charakter kann sich zu Defensivzwecken flach auf den Boden fallen lassen, was ihm einen Würfelpoolbonus von +2 für die Verteidigungsprobe gegen einen gegen ihn gerichteten Angriff verschafft. Er gelangt in den Status *Liegend* (S. 54) und erleidet wegen der überstürzten Deckungnahme bis zum Ende der folgenden Runde, oder bis er die Handlung *Aufstehen* ausführt, einen Würfelpoolmalus von -2 auf jede Probe mit Aktionsfertigkeiten.

WAHRNEHMUNG VERLAGERN (I)

Ein Charakter, der der astralen Wahrnehmung mächtig ist, kann seine Wahrnehmung in den Astralraum oder zurück verlagern.

WEGHECHTEN (J)

Ein Charakter kann diese Handlung ausführen, wenn er nicht an der Reihe ist, um sich vor einem Spreng- oder Gasangriff in Sicherheit zu bringen. Für diese Handlung legt der Spieler eine Probe auf Athletik + Reaktion – Ausweichenmalus (s. Kasten *Ausweichenmalus*) ab. Der Charakter kann sich so viele Meter, wie er Erfolge bei der Probe erzielt, in eine Richtung seiner Wahl bewegen, wobei er das Ergebnis der Richtungsabweichung des Angriffs erst erfährt, *nachdem* er sich für eine Fluchtrichtung entschieden hat. Bewegt er sich mehr als 2 Meter weit, wirft er sich am Ende der Bewegung zu Boden und befindet sich fortan im Status *Liegend*. Diese Handlung kann nicht ausgeführt werden, wenn der Charakter in dieser Kampfrunde bereits eine Handlung *Weghechten, Bewegen* oder *Sprinten* ausgeführt hat, und er kann danach nicht noch einmal in dieser Kampfrunde eine Handlung *Weghechten, Bewegen* oder *Sprinten* ausführen.

AUSWEICHENMALUS

ENTFERNUNG	WÜRFELPOOLMALUS
Detonationspunkt (DP)	-6
Sehr nah	-4
Nah	-2

ZIEL ANSAGEN (I)

Durch diese Handlung erhöht man den Schaden eines Angriffs um 2, indem man einen Würfelpoolmalus von -4 auf die Angriffsprobe hinnimmt. Diese Handlung muss mit der Handlung *Angriff* kombiniert werden. Durch Einsatz von Edge kann der Malus verringert oder völlig aufgehoben werden (siehe S. 48).

ZIELEN (I)

Durch diese Handlung erhält der Charakter einen Würfelpoolbonus von +1. Die Handlung kann nur einmal pro Kampfrunde ausgeführt werden, aber wenn der Bonus nicht verwendet wird, wird er auf die nächste Kampfrunde übertragen; dadurch ist es möglich, Boni über mehrere Kampfrunden anzusammeln. Kommt der Charakter in einer Kampfrunde an die Reihe und führt keine Handlung *Zielen* oder *Angriff* aus, verfallen Boni aus früheren Runden. Der maximale Würfelpool, der durch diese Handlung angesammelt werden kann, ist gleich der Willenskraft des Charakters. Ein Charakter kann mit einer schussbereiten Feuerwaffe, einer Armbrust, einem Bogen, einer exotischen Fernkampfwaffe oder einer Wurfwaffe zielen.

Verwendet der Charakter eine Sichtvergrößerung oder ein Zielfernrohr, dient die Handlung *Zielen* dazu, das Ziel zu erfassen, um den Bonus des Gerätes oder der Modifikation nutzen zu können. In diesem Fall bringt die erste Handlung *Zielen* noch keinen zusätzlichen Bonus, sondern aktiviert nur das Gerät oder die Modifikation.

ZU FALL BRINGEN (I)

Diese Handlung ist mehr darauf ausgerichtet, das Ziel zu Boden zu bringen, als Schaden anzurichten. Sie kann nur bei einem Nahkampfangriff ausgeführt werden und nur zusammen mit einer Haupthandlung *Angriff*. Der Schaden des Angriffs sinkt um 2. Ist der Angriff erfolgreich, legt das Ziel eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit mit einem Schwellenwert ab, der dem modifizierten Schaden des Angriffs entspricht. Misslingt die Probe, gelangt es in den Status *Liegend*.

HAUPTHANDLUNGEN

Diese Handlungen erfordern etwas mehr Konzentration oder Zeit, um sie auszuführen. Bei einigen ist eine Probe erforderlich, andere können einfach ausgeführt werden, solange noch eine Haupthandlung zur Verfügung steht. Aber wie bei den Nebenhandlungen gilt auch hier, dass die Spielleiterin bei Handlungen, die normalerweise keine Probe erfordern, immer das letzte Wort hat und durchaus eine verlangen kann, wenn sie es für angebracht hält.

ANGRIFF (I)

Mit dieser Haupthandlung kann der Charakter eine große Auswahl an Angriffen durchführen. Näheres im Kapitel *Kampf* (S. 107).

ANTIMAGIE (J)

Näheres dazu auf Seite 145.

ASTRALE PROJEKTION (I)

Ein Charakter, der der astralen Projektion mächtig ist (ein Vollzauberer oder Aspektzauberer), kann sein Bewusstsein in einer Haupthandlung auf die Astralebene oder zurück verlagern. Dieser Prozess erfolgt in dem Augenblick, in dem die Handlung angekündigt wird, der Charakter befindet sich also augenblicklich auf der Astralebene (bzw. wieder zurück), insbesondere auch für den Rest der Kampfrunde.

EINFACHES GERÄT VERWENDEN (I)

Mit dieser Haupthandlung kann der Charakter ein einfaches Gerät benutzen. Einfache Geräte sind solche, die mit einer einfachen Bewegung aktiviert werden können, etwa mit einem Daumenschalter, einem einfachen Tastendruck oder dem Antippen eines Icons.
Die Bedienung komplexerer Geräte dauert länger, wobei die benötigte Zeit vom Spielleiter bestimmt wird oder in der Beschreibung des Gerätes angegeben ist.
Man beachte, dass ein Gerät, das über ein direktes Neuralinterface (S. 175) kontrolliert wird, mit einer Nebenhandlung aktiviert werden kann.

FERTIGKEIT EINSETZEN (I)

Ein Charakter kann mit dieser Haupthandlung eine seiner Fertigkeiten einsetzen (s. *Fertigkeiten*, S. 94).



GEGENSTAND AUFHEBEN/ABLEGEN (I)

Ein Charakter kann einen Gegenstand innerhalb seiner Reichweite aufheben oder einen, den er in der Hand hält, ablegen. Dabei lässt er eine gewisse Sorgfalt walten. Handelt es sich bei dem aufgehobenen Gegenstand um eine Waffe, so wird sie zugleich bereit gemacht.

GEIST HERBEIRUFEN (I)

Ein Charakter, der die Fertigkeit Beschwören beherrscht, kann mit dieser Haupthandlung einen Geist zu seiner Unterstützung herbeirufen. Ein Geist, der bereits herbeigerufen wurde, wird mit der Nebenhandlung *Geist befehligen* (S. 43) kontrolliert.

GEIST VERBANNEN (I)

Ein Charakter kann mit dieser Haupthandlung den Versuch unternehmen, einen Geist zu verbannen (s. *Verbannen*, S. 149).

GENAU BEOBACHTEN (I)

Ein Charakter kann mittels dieser Haupthandlung etwas genau beobachten oder betrachten. Diese Handlung ermöglicht ihm eine Wahrnehmungsprobe (s. *Wahrnehmung*, S. 99) oder eine Askennenprobe (S. 161). Der Charakter kann Details wahrnehmen, die aufgrund der Hektik und Ablenkung des Kampfes normalerweise unbeachtet bleiben. Wir gehen davon aus, dass in einer Kampfsituation jeder Beteiligte sich der Anwesenheit aller anderen bewusst ist – abgesehen vom Einsatz von Heimlichkeit oder täuschender Magie –, aber nicht notwendigerweise der Details ihrer Ausrüstung und unter besonders hektischen Umständen möglicherweise auch ihrer Identität. Im Kampfgetümmel ist die Siegerin eines unübersichtlichen Zweikampfes, die gerade auf den Charakter zugerannt kommt, manchmal nur mit einer Handlung *Genau beobachten* zu identifizieren.

HINEINSPRINGEN (I)

Ein Charakter mit einer Riggerkontrolle, der in einem Fahrzeug mit Riggerinterface sitzt oder eine Drohne mit einer Riggerkonsole steuert, kann mit dieser Haupthandlung in das Fahrzeug/die Drohne springen und es/sie direkt steuern. Möchte er einer Drohne nur einen Befehl erteilen, geschieht das über die Nebenhandlung *Drohne befehligen* (S. 43).

MANIFESTIEREN (I)

Ein Charakter, der sich astral projiziert, kann mit dieser Handlung in geisterhafter Gestalt erscheinen (siehe S. 162).

REINIGEN (I)

Erwachte Charaktere können mithilfe dieser Handlung die Spuren ihrer magischen Aktivitäten tilgen (siehe S. 161).

SPRINTEN (I)

Mit dieser Haupthandlung kann ein Charakter eine bestimmte Strecke sprinten. Die Mindeststrecke beträgt 15 Meter und steigt pro Erfolg bei einer Probe auf Athletik + Geschicklichkeit um 1 Meter. Nur eine Handlung *Sprinten* ist erlaubt, wenn der Spieler an der Reihe ist, und sie kann nicht zur gleichen Zeit wie eine Handlung *Bewegen* oder *Weghechten* durchgeführt werden.

UNTERSTÜTZEN (I)

Der Charakter kann Helfer bei einer Teamworkprobe werden, um einen seiner Teamgefährten bei einer Aufgabe zu unterstützen (s. *Teamworkproben*, S. 38).

VOLLE ABWEHR (J)

Der Charakter kann bis zum Ende der Kampfrunde seine Willenskraft zu allen Verteidigungsproben hinzuaddieren. Kann im physischen und im Astralkampf eingesetzt werden, für den Matrixkampf gibt es *Volle Matrixabwehr* (S. 184).

WAFFE BEREIT MACHEN (I)

Mit dieser Handlung kann ein Charakter seine Waffe für den Kampf bereit machen. Das kann bedeuten: eine Schusswaffe ziehen und entsichern; eine Nahkampfwaffe aus einer Tasche oder Scheide ziehen; eine Granate oder ein Wurfmesser ziehen und bereit machen; jede andere Form der Waffenvorbereitung. Fast alle Waffen benötigen diese Handlung, bevor sie einsatzbereit sind, sofern sie nicht schon vor Beginn des Kampfes bereit gemacht wurden.

Kleine Waffen wie Wurfmesser oder Shuriken können zu mehreren bereit gemacht werden, wobei eine Maximalzahl, die dem halben Geschicklichkeitsattribut des Charakters (aufgerundet) entspricht, mit einer einzigen Handlung *Waffe bereit machen* in die Nebenhand des Charakters genommen werden kann.

WAFFE NACHLADEN (I)

Waffen ohne Smartgunsystem oder Waffen, bei denen das Smartgunsystem gegenwärtig deaktiviert ist, benötigen eine Haupthandlung, um sie nachzuladen. Durch diese Handlung wird die Waffe voll geladen, sofern der Charakter noch genug Ersatzmunition hat.

ZAUBER WIRKEN (I)

Mit dieser Haupthandlung kann ein Charakter einen Zauber wirken. Näheres dazu unter *Zauber* (S. 133).

EDGE

Ein wichtiger Bestandteil von *Shadowrun 6* ist das Erhalten und Ausgeben von Edge. Man kann sich Edge vielleicht so vorstellen, dass man nach und nach kleine taktische Vorteile erzielt, die schließlich in einem entscheidenden Schlag kulminieren, der zum Sieg führt – Muhammad Ali, der fünf Runden lang George Foreman müde macht, bevor er das Ruder herumreißt und aggressiv auf einen K.-o.-Sieg in der achten Runde hinarbeitet. Oder der spätere Herrscher Babur, der in der Schlacht bei Panipat die Schnelligkeit und hervorragende Ausbildung seiner zahlenmäßig unterlegenen Streitmacht nutzte, um den Gegner mürbe zu machen, bis er ihn mit einem entscheidenden Angriff zerschlagen konnte. Es ist die Kombination aus einem guten Plan und dem unerwarteten Moment, in dem man eine günstige Gelegenheit erkennt und nutzt.

Edge wird auf dem Charakterbogen verzeichnet, aber da sich der Wert im Laufe des Spiels immer wieder ändern kann, ist es am einfachsten, ihn durch irgendwelche Marken nachzuhalten, etwa durch Münzen, Pokerchips oder gar Bonbons. Die Bonbons kann man sogar aufessen, wenn Edge ausgegeben wird!

Ein Charakter darf pro Handlung nur einmal Edge ausgeben. Dabei darf er keine verschiedenen Edge-Boosts oder Edge-Handlungen ausführen, wohl aber denselben Boost mehrfach (z. B. erlaubt das Ausgeben von 1 Edge dem Charakter, einen Würfel neu zu werfen; er kann auch 2 Edge ausgeben, um 2 Würfel neu zu werfen). In diesem Fall darf Edge aber nur für ein und denselben Wurf aufgewendet werden. Um im Beispiel zu bleiben: Die Spielerin kann also nicht einen Würfel ihrer Probe und einen der Probe ihres Gegners neu würfeln.

Jeder Charakter beginnt eine Spielsitzung mit einer Anzahl von Edge-Punkten in Höhe seines Edge-Attributs. Im Laufe der Spielsitzung kann sich dieser Betrag erhöhen, aber nur bis zu einem Maximum von 7, einschließlich des Edges, das vom Edge-Attribut des Charakters kommt. Jegliches Edge, das ein Charakter oberhalb seines Edge-Attributs erhält, verschwindet wieder, wenn eine laufende Konfrontation beendet ist – das kann ein Kampf sein, ein Hack, eine komplexe soziale Interaktion oder irgendeine andere Situation, in der ein Charakter Edge erlangen kann. Liegt der aktuelle Edge-Wert eines Charakters am Ende einer Konfrontation unter dem Wert seines Edge-Attributs, so bleibt er bei diesem niedrigeren Wert. Wenn er mehr Edge haben möchte, muss er es sich verdienen.

EDGE ERHALTEN

Ausrüstung, Zauber, Vorteile, Umwelt- und Sichtbedingungen (siehe S. 108) und andere Gegenstände können einem Charakter Edge liefern oder Edge anderer Charaktere neutralisieren. Bei Beginn einer Angriffs-, Zauberei- (bei Kampfzaubern) oder Hacking-Handlung werden der Angriffswert des Angreifers und der Verteidigungswert des Verteidigers miteinander verglichen (oder wenn es mehrere Zielpersonen gibt, die jeweils höchsten dieser Werte). Wenn einer der beiden um 4 oder mehr größer ist als der andere, erhält der Charakter mit dem höheren Wert 1 Punkt Edge. Wenn der Angriff eine Flächenwirkung hat oder mehrere Ziele angegriffen werden, wird mit dem höchsten Verteidigungswert der betroffenen Ziele verglichen. Kein Charakter kann mehr als 2 Bonuspunkte Edge in einer Kampfrunde erhalten.

Auch soziale Situationen können der einen oder anderen Seite Edge bringen, je nach Haltung der Beteiligten zueinander, ihrem Betragen und anderen Faktoren. Siehe dazu die Tabelle *Edge bei sozialen Proben* auf Seite 50.

Außer durch spieltechnische Umstände kann ein Charakter auch durch gutes Rollenspiel Edge erhalten. Manchmal tut eine Spielerin etwas besonders Brillantes, Witziges oder sonst wie Beeindruckendes. In diesem Fall kann die Spielleiterin sie mit einem Bonuspunkt Edge belohnen. Auch solche Bonuspunkte unterliegen den üblichen Beschränkungen des Erhaltens und Ausgebens.

EDGE-MISSBRAUCH VERHINDERN

Ein Charakter kann nur im Rahmen einer echten Konfrontation Edge erhalten. Die Spielleiterin sollte keine Edge-Punkte vergeben, die nicht direkt mit einer laufenden Konfrontation zusammenhängen, und sie sollte auf keinen Fall Spieler belohnen, die versuchen, das System auszutricksen. Beispielsweise könnte eine Spielerin auf die Idee kommen, auf einen unbeteiligten Passanten zu zielen, um durch die zu erwartende Differenz im Angriffs- und Verteidigungswert Edge zu erhalten, oder sie könnte versuchen, mehrmals einen genauen Blick auf etwas zu werfen, das kein

echter Gegner ist, weil sie durch ihre bessere Sicht Edge zu erhalten hofft. Am einfachsten hält man es so, dass niemand mit Edge belohnt werden sollte, der eine Handlung allein deshalb ausführt, um Edge zu erhalten. Die Handlung muss in der laufenden Konfrontation, Diskussion, Hackingsituation oder was auch immer eine Rolle spielen. Ansonsten gelten die oben beschriebenen Richtlinien – wobei immer die Spielleiterin das letzte Wort dazu hat, wann Edge verteilt werden sollte und wann nicht.

EDGE AUSGEBEN

Edge wird in Form von **Edge-Boosts** ausgegeben, von denen einige wiederum spezielle **Edge-Handlungen** ermöglichen. Die Boosts kosten zwischen 1 und 5 Edge. Nichts kann die Kosten dieser Boosts auf 0 senken. Ein Edge-Boost liefert in der Regel einen direkten Nutzen für einen Würfelwurf. Weiter unten ist bei jedem Edge-Boost aufgeführt, wann er ausgeführt werden kann: vor einer Probe (vor), nach einer Probe (nach) oder jederzeit (immer).

1-EDGE-BOOSTS

- **Würfle 1 Würfel neu (nach):** Nimm einen Würfel und wirf ihn neu. Es kann einer von deinen sein oder einer deines Gegners, aber das neue Ergebnis gilt auf jeden Fall, was auch immer du wirfst. Dieser Boost wird ausgeführt, *nachdem* alle Proben abgelegt wurden.
- **Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (immer):** Diese Wirkung setzt normalerweise ein, bevor der Kampf überhaupt begonnen hat. Du kannst 1 Punkt Edge ausgeben, um dein Initiativeergebnis um 3 zu erhöhen. Du kannst den Boost aber auch während eines Kampfes einsetzen, wenn du für den Rest des Kampfes in der Initiative-Reihenfolge früher an der Reihe sein willst.
- **Führe eine Edge-Handlung aus (vor):** Du kannst eine der 1-Edge-Handlungen ausführen, die weiter unten beschrieben werden.

2-EDGE-BOOSTS

- **Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf (nach):** Du kannst das Ergebnis eines Würfels um +1 erhöhen, etwa um aus einer 4 eine 5 zu machen (und einen zusätzlichen Erfolg zu erzielen) oder um eine 1 in eine 2 zu verwandeln (um einen Patzer zu vermeiden).
- **Gib einem Verbündeten 1 Edge (immer):** Du tust irgendetwas, das einem anderen Mitglied deines Teams einen Vorteil verschafft. Gib 2 Edge aus und schenke einem Teamgefährten 1 Punkt davon.
- **Negiere 1 Edge eines Gegners (vor):** Warum den Bösen einen Vorteil lassen, wenn es nicht nötig ist? Du gibst 2 Edge aus, aber ein Gegner deiner Wahl verliert ebenfalls 1 Edge.
- **Führe eine Edge-Handlung aus (vor):** Du kannst eine der 2-Edge-Handlungen ausführen, die weiter unten beschrieben werden.

3-EDGE-BOOSTS

- **Kaufe einen automatischen Erfolg (immer):** Du erhältst einen automatischen Erfolg, den du zu den Erfolgen deiner Probe hinzuaddierst. Es bedeutet nicht, dass deine Probe automatisch erfolgreich ist, sondern es ist nur ein Erfolg, der zu den erwürfelten hinzukommt.
- **Heile ein Kästchen Betäubungsschaden (immer):** Du reißt dich zusammen und radierst ein gefülltes Kästchen auf deinem Zustandsmonitor für Betäubungsschaden aus.
- **Führe eine Edge-Handlung aus (vor):** Du kannst eine 3-Edge-Handlung ausführen.

4-EDGE-BOOSTS

- **Füge dein Edge-Attribut zum Würfelpool hinzu (vor):** Erhöhe deinen Würfelpool um dein Edge-Attribut und lass die 6en explodieren. „Explodieren“ bedeutet, dass eine 6 als Erfolg zählt und noch





einmal gewürfelt werden kann, um möglicherweise einen weiteren Erfolg zu erzielen. Gibt es einen Erfolg (also eine 5 oder 6), so notiere ihn; fällt wieder eine 6, kann der Würfel erneut geworfen werden. Wird nach einer 6 eine 1 gewürfelt, so zählt sie nicht für die Ermittlung eines Patzers mit.

- **Heile ein Kästchen Körperlichen Schaden (immer):** Du radierst ein gefülltes Kästchen auf deinem Körperlichen Zustandsmonitor aus – du bist deinen Gegnern so überlegen, dass sie dich doch nicht so hart getroffen haben wie zunächst gedacht.
- **Würfle mit allen Würfeln neu, die keine Erfolge zeigen (nach):** Nach einem Würfelwurf kannst du alle Würfel, die keinen Erfolg erzielt haben, neu werfen. Allerdings kann dieser Edge-Boost nicht eingesetzt werden, wenn du einen Patzer oder Kritischen Patzer erzielt hast.
- **Führe eine Edge-Handlung aus (vor):** Du kannst eine der 4-Edge-Handlungen ausführen, die weiter unten beschrieben werden.

5-EDGE-BOOSTS

- **2en zählen als Patzer für den Gegner (vor):** Es wird Zeit, zum Gegenangriff überzugehen! Wenn ein Gegner würfelt, zählen sowohl seine 1en als auch seine 2en bei der Bestimmung eines Patzers oder Kritischen Patzers.
- **Rufe einen speziellen Effekt hervor (immer):** Setze deine Kreativität ein! Gib 5 Edge aus, und etwas Spektakuläres geschieht. Was genau das ist, bleibt dir und dem Spielleiter überlassen, aber es sollte das Glück auf jeden Fall leicht zu deinen Gunsten wenden. Ein platzendes Wasserrohr, näher kommende Sirenen, ein plötzlich auftauchender DocWagon, ein wütender Geist, irgendetwas, das deiner Seite einen kleinen Vorteil verschafft oder die Gegner etwas aus dem Konzept bringt.
- **Führe eine Edge-Handlung aus (vor):** Du kannst eine der 5-Edge-Handlungen ausführen, die weiter unten beschrieben werden.

EDGE-HANDLUNGEN

Diese Handlungen kosten selbst keine Neben- oder Haupthandlung, aber sie müssen zusammen mit einer solchen Handlung ausgeführt werden. Bei jeder Edge-Handlung ist in Klammern angegeben, welche Handlung zur gleichen Zeit ausgeführt werden muss. In allen Fällen muss die Entscheidung, die Edge-Handlung auszuführen, getroffen werden, bevor die mit der zugehörigen Handlung verbundene Probe abgelegt wird. Wurden die Würfel für die Handlung bereits geworfen, kann man nicht im Nachhinein eine Edge-Handlung ausführen.

- **Abstechen (Ziel ansagen, Nahkampf-Angriff):** Beim Angriff mit einer Klingenwaffe landest du einen gezielten Treffer. Der Würfelpoolmalus für *Ziel ansagen* verringert sich auf -2. Kosten: 1 Edge.
- **Angesagtes Ziel – Entwaffnen (jede Art von Angriff):** Ein erfolgreicher Treffer fügt der Zielperson keinen Schaden zu, sondern reißt ihr die Waffe aus der Hand. Kosten: 5 Edge.
- **Angesagtes Ziel – Lebenswichtige Organe (jede Art von Angriff):** Der Angriff geht gezielt gegen die lebenswichtigen Organe und fügt bei Erfolg 3 Punkte zusätzlichen Schaden zu (zusätzlich zu den Nettoerfolgen der Probe). Kosten: 5 Edge.

- **Aus der Deckung feuern (Fernkampf-Angriff, Charakter muss im Status Deckung sein):** Du feuerst aus dem Hinterhalt und behältst deine Deckung bei. Für Angriffe aus der Deckung muss keine Nebenhandlung ausgegeben werden. Kosten: 2 Edge.
- **Dramaqueen (Fertigkeit einsetzen [Überreden]):** Während du deine Überredungskünste einsetzt, gelangst du an einen Punkt, an dem ein bisschen zusätzliches Drama angebracht wäre – und du lieferst es! Vielleicht ist es eine dramatische Rede, vielleicht sind es ein paar Tränen oder herzergreifende Schauspielkunst, aber was es auch ist, du appellierst direkt an das Herz des Ziels und ziehst es auf deine Seite. Bei einer spontanen Darbietung kann dir das 200 Nuyen von den Umstehenden einbringen. Wird diese Edge-Handlung als Teil einer größer angelegten Überredungsaktion eingesetzt, kannst du den verlangten Preis um 20 Prozent erhöhen, und das Ziel wird einverstanden sein. Kosten: 2 Edge.
- **Entwinden (Blocken):** Wenn du im Nahkampf einen Angriff erfolgreich blockst, kannst du mit dieser Handlung dem Gegner die Waffe aus der Hand winden. Lege eine Probe auf Nahkampf + Geschicklichkeit ab, mit der Stärke des Gegners als Schwellenwert. Gelingt die Probe, schlägst du ihm die Waffe aus der Hand und sie fällt zu Boden. Erzielst du Nettoerfolge, nimmst du ihm die Waffe ab. Misslingt die Probe, behält der Gegner die Waffe. Kosten: 2 Edge
- **Große Rede (Fertigkeit einsetzen [Einfluss]):** Ein Strom von Worten verlässt deinen Mund und schwingt sich zu Höhen der Beredsamkeit und Inspiration auf, wie man es bei Sterblichen selten findet. Lege zweimal eine Probe auf Einfluss + Charisma ab; die erste Probe gilt als Teamworkprobe, d. h. du kannst deine Erfolge als Würfelpoolbonus bei der zweiten Probe verwenden. Das Ergebnis der zweiten Probe liefert die Erfolge deiner Probe. Kosten: 4 Edge.
- **K.-o.-Schlag (Nahkampf-Angriff):** Du nutzt deinen Vorteil, um deinen Gegner mit einem Schlag auszuschalten. Ist der zugefügte (Körperliche oder Betäubungs-)Schaden größer als die Willenskraft des Ziels, wird dessen Zustandsmonitor für Betäubungsschaden sofort vollständig ausgefüllt. Das Ziel ist bewusstlos. Auf den Körperlichen Zustandsmonitor fließt kein Schaden über. Kosten: 2 Edge.
- **Plötzliche Erkenntnis (beliebig):** Führe ohne Malus eine Handlung aus, in der du keinen Fertigkeitswert hast. Das ermöglicht dir nicht, Fertigkeiten einzusetzen, die nicht ohne Übung verwendet werden können. Kosten: 1 Edge.
- **Taktische Rolle (Volle Deckung):** Du lässt dich zu Boden fallen, um einem Kugelhagel zu entgehen, und rollst dich dabei so geschickt ab, dass du gleichzeitig einen Angriff ausführen kannst. Wenn du in der gleichen Kampfrunde einen Nahkampf-Angriff ausführst, erhältst du nicht den Würfelpoolmalus durch die Handlung *Volle Deckung* (S. 44) oder den Status *Liegend* (S. 54). In der nächsten Runde erleidest du nicht den Würfelpoolmalus von -2 auf Verteidigungsproben für Sehr nahe und Nahe Angriffe aus dem Status *Liegend*. Kosten: 1 Edge.
- **Umwerfen (Nahkampf-Angriff):** Du kannst deinen Gegner nicht nur verletzen, sondern auch zu Fall bringen. Wenn der Schaden, den du deinem Ziel zufügst, vor der Schadenswiderstandsprobe größer ist als die Konstitution des Ziels, fällt es hin und gelangt in den Status *Liegend*. Kosten: 1 Edge.
- **Vorausschau (Mehrfachangriffe, Fernkampf-Angriff):** Du führst diesen Kampf wie eine Schachpartie und bist deinen Gegnern mehrere Züge voraus. Wenn du diese Edge-Handlung mit einem Mehrfachangriff durchführst, verdoppelst du deinen Würfelpool und teilst ihn dann so gleichmäßig wie möglich zwischen den einzelnen Zielen auf. Kosten: 4 Edge.

EDGE-HANDLUNGEN NACH KOSTEN

1 EDGE

Abstechen (Ziel ansagen, Nahkampf-Angriff)
Plötzliche Erkenntnis (beliebig)
Taktische Rolle (Volle Deckung)
Umwerfen (Nahkampf-Angriff)

2 EDGE

Aus der Deckung feuern (Fernkampf-Angriff, Charakter muss im Status *Deckung* sein)
Dramaqueen (Fertigkeit einsetzen [Überreden])
Entwinden (Blocken)
K.-o.-Schlag (Nahkampf-Angriff)

4 EDGE

Große Rede (Fertigkeit einsetzen [Einfluss])
Vorausschau (Mehrfachangriffe, Fernkampf-Angriff)

5 EDGE

Angesagtes Ziel – Entwaffnen (jede Art von Angriff)
Angesagtes Ziel – Lebenswichtige Organe (jede Art von Angriff)

EDGE FÜR SOZIALE PROBEN

Einige der besten Shadowrunner im Geschäft sind gleichzeitig auch ausgesprochen geschickte Redner. Sie sind in der Lage, ihre Aufträge zu erfüllen, ohne dass ein einziger Schuss fällt. Dafür braucht man eine flinke und redegewandte Zunge, und wie im Kampf können auch hier die äußeren Umstände großen Einfluss darauf haben, wie erfolgreich ein Überredungs- oder Beeinflussungsversuch verläuft.

Die Rahmenbedingungen einer sozialen Probe können es einer der beiden Seiten erlauben, Edge zu erhalten. Die Regeln dafür sind weniger zahlenbasiert als im Kampf – die Spielleiterin muss abwägen, wann Edge vergeben wird und wann nicht. Die grundlegende Frage lautet dabei stets: Verfügt eine der beiden Seiten über einen ausreichend großen Vorteil, der die Vergabe von Edge rechtfertigt? Die folgende Tabelle führt einige Möglichkeiten auf, wie man in sozialen Situationen Edge erhalten kann, jeweils aufgeschlüsselt nach verschiedenen Arten von Situationen (Unterrichten ist nicht aufgeführt, da man dabei in der Regel nicht gegeneinander arbeitet). Allgemein gesprochen wird Edge nur einmal vergeben, entweder zu Beginn einer Begegnung oder wenn bestimmte Umstände eintreten. Danach wird in derselben Begegnung kein Edge mehr vergeben.

EDGE BEI SOZIALEN PROBEN

ALLGEMEIN

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Der Sprecher wird von einer Person vorgestellt, der der Zuhörer vertraut.	Der Zuhörer wurde vor dem Sprecher gewarnt.
Der Zuhörer schenkt Personen wie dem Sprecher generell Glauben.	Der Sprecher gehört einer Gruppe an, gegen die der Zuhörer starke Vorurteile hat.
Das Aussehen des Sprechers passt perfekt zu seiner Rolle.	Das Aussehen des Sprechers passt überhaupt nicht zu seiner Rolle.
Der Zuhörer hegt romantische Gefühle für den Sprecher.	Der Zuhörer hat eine starke persönliche Abneigung gegen den Sprecher.
Der Zuhörer kann eindeutig erkennen, wie er durch das Gesagte profitieren würde.	Der Zuhörer sieht ein hohes Risiko in dem, was der Sprecher sagt.
Die Gedanken und/oder Gefühle des Zuhörers stehen unter magischer Kontrolle.	

EINSCHÜCHTERN

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Der Sprecher ist dem Zuhörer eindeutig körperlich überlegen.	Der Zuhörer ist dem Sprecher eindeutig körperlich überlegen.
Der Zuhörer kann sich der Situation nicht einfach entziehen.	Der Zuhörer weiß, dass bereits Hilfe unterwegs ist.

FÜHREN

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Die Personen, die der Sprecher führen will, vertrauen ihm.	Der Zuhörer hat einen Grund, dem Sprecher zu misstrauen.
Der Sprecher ist ranghöher als der Zuhörer.	Der Zuhörer ist ranghöher als der Sprecher.

GEBRÄUCHE

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Der Sprecher hat auf dem betreffenden Gebiet deutlich mehr Lebenserfahrung.	Der Zuhörer hat auf dem betreffenden Gebiet deutlich mehr Lebenserfahrung.
Der Sprecher wird von einer Person vorgestellt, der der Zuhörer vertraut.	Der Sprecher steht mit Personen in Verbindung, die der Zuhörer nicht mag oder denen er misstraut.

ÜBERREDEN

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Der Zuhörer ist verzweifelt.	Der Zuhörer befindet sich in einer sicheren Position und scheut Risiken.
Der Sprecher hat überzeugende Beweise für seine Behauptungen.	Der Sprecher wurde bei einer offensichtlichen Lüge ertappt.

VERHANDELN

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Der Zuhörer ist verzweifelt.	Dem Sprecher mangelt es an Erfahrung oder Expertise für den Auftrag.
Der Sprecher teilt wichtige Informationen mit dem Zuhörer, die diesem zuvor unbekannt waren.	Der Sprecher teilt Informationen mit dem Zuhörer, die für diesen belanglos oder schädlich sind.

EDGE VERHEIZEN

Manchmal ist es erforderlich, aus einem Akt der Verzweiflung heraus Edge auszugeben, um in einer scheinbar aussichtslosen Situation einen letzten Versuch zu unternehmen, am Leben zu bleiben. Diese Situationen sind so extrem, dass der Charakter dabei permanent 1 Punkt seines Edge-Attributs verliert (das dabei sogar bis auf 0 sinken kann). Außerdem gibt er sämtliche angesammelten Edge-Punkte aus. Ausgegebene Edge-Punkte können neu verdient werden, und verheizte Edge-Punkte können mit Karma zurückgekauft werden (der Währung für die Charakterverbesserung). Das Verheizen von Edge kann auch zu Zeitpunkten erfolgen, in denen normalerweise kein Edge ausgegeben werden kann.

Es gibt folgende Möglichkeiten, Edge zu verheizen:

Durchbruch: Manchmal ist es wünschenswert – oder dringend erforderlich –, dass der nächste Angriff unbedingt sitzt, und zwar nachdrücklich. Bei einem Durchbruch gelingt die nächste Probe, die man ablegt, automatisch und liefert 4 Nettoerfolge. Das muss allerdings eine Probe sein, zu der der Charakter auch fähig ist – es kann also zum Beispiel keine Hexereiprobe für einen nicht Erwachten Charakter sein oder eine Fertigkeitsprobe auf eine Fertigkeit, die der Charakter nicht besitzt oder die nicht ohne Ausbildung eingesetzt werden kann.

Dem Tod von der Schippe: Gerade als es so aussieht, als würdest du jetzt endgültig dein Essbesteck abgeben, rettet dir etwas im letzten Augenblick (vorübergehend) die Haut. Das kann die ungewöhnlich gepolsterte Markise

sein, die deinen stockwerketiefen Fall abbremst, oder das implantierte Cyberdeck in deinem Kopf, das die Kugel gerade genug ablenkt, um deinen sofortigen Tod zu verhindern. Irgendetwas gestattet dir in einer eigentlich tödlichen Situation, noch ein bisschen weiterzuleben. Wenn der Tod eines Charakters unmittelbar bevorsteht, kann das Verheizen von Edge ihm ermöglichen, den tödlichen Schlag zu überleben, auch wenn es ihn nicht unbedingt aus der Situation rettet, die sein Leben in Gefahr gebracht hat (wenn man sich zum Beispiel mit Betonschuhen am Grund des Puget Sound wiederfindet, kann das Verheizen von Edge möglicherweise dazu führen, dass man einen alten, noch nicht ganz leeren Sauerstofftank findet, aber es bringt einen nicht automatisch aus dem Wasser heraus). Klug eingesetzt kann das Verheizen von Edge einem Charakter eine Chance verschaffen, am Leben zu bleiben. Unklug eingesetzt ist es nur ein letztes verzweifeltes Zucken, bevor der Charakter den Weg in die ewigen Jagdgründe antritt.

SCHICKSALSWÜRFEL

In den Beschreibungen bestimmter Ausrüstungsgegenstände, Zauber und Vorteile wird ein **Schicksalswürfel** erwähnt. Dieses kleine Wunder kann entscheidenden Einfluss auf Erfolg und Misserfolg haben. Als Schicksalswürfel sollte ein W6 verwendet werden, der durch Farbe oder andere Merkmale gut von den anderen Würfeln zu unterscheiden ist. Der Würfel wird zum Würfelpool hinzugefügt, und ein Erfolg des Schicksalswürfels (eine 5 oder 6) zählt als 3 Erfolge statt nur einem. Der Nachteil ist jedoch, dass eine gewürfelte 1 des Schicksalswürfels alle anderen gewürfelten 5en unbrauchbar macht. Eine 2, 3 oder 4 auf dem Schicksalswürfel hat keine Bedeutung.

Wird Edge eingesetzt und die 6en explodieren, so zählt eine 6 auf dem Schicksalswürfel als 3 Erfolge und kann dann neu gewürfelt werden. Alle weiteren Erfolge, gewürfelten 1en und eventuelle weitere Wurfwiederholungen zählen dann als Ergebnisse eines normalen Würfels.

WIE DINGE GESCHEHEN

Bei *Shadowrun* gibt es keine Charakterklassen oder Ähnliches. Vielmehr baut man sich einen Charakter nach seinen eigenen Vorstellungen zusammen und fügt die Fertigkeiten, Vor- und Nachteile und Ausrüstungsgegenstände hinzu, die eine Mischung aus Effizienz und Spaß garantieren. Es gibt viele Ansätze, wie man sich den unzähligen Problemen stellen kann, mit denen die Sechste Welt einen konfrontiert; es folgen die wichtigsten Grundlagen.

KAMPF

Beim Kampf geht es darum, Hindernisse in Form von Gegnern aus dem Weg zu räumen. Die Sechste Welt bietet eine breite Auswahl an Waffen, die von Schusswaffen über Klingenwaffen und Tasern bis hin zu merkwürdigen Dingen reichen, die euer Decker eilig in seinem Keller zusammengeschustert hat. Ziehst du es leise und heimlich vor, mit versteckten Messern und implantierten Klingen, oder eher laut und heftig, mit Knarren und Explosionen und einem Munitionsdealer, der dir alle 15 Minuten Versorgungsdrohnen schickt? Wofür du dich auch entscheidest, du solltest darauf vorbereitet sein, ebenso sehr Schaden auszuweichen, wie ihn auszuteilen.

WICHTIGE ATTRIBUTE

Geschicklichkeit für die Zielerfassung, Intuition und Reaktion für schnelles Handeln und Ausweichen, Stärke für den waffenlosen Kampf, Konstitution für das Einstecken von Schaden.

WICHTIGE FERTIGKEITEN

Feuerwaffen und Nahkampf für den Angriff, Athletik, um Projektilwaffen abzuschießen und Wurfwaffen zu werfen und ihnen auszuweichen, Mechanik zum Abfeuern von fahrzeugmontierten Waffen. Vielleicht ein bisschen Biotech, um Wunden zusammenzuflicken. Heimlichkeit, um nicht gesehen zu werden, Wahrnehmung, um Gegner zu erspähen, die sich anzuschleichen versuchen.

WAS MAN SONST NOCH BRAUCHT

Geld wäre nicht schlecht, um die richtigen Waffen, Panzerungen und Bodytech zu kaufen. Vorteile wie Mut können sich im Kampf als nützlich erweisen.

MATRIX

Das cloudbasierte Netzwerk elektronischer Geräte ist im Leben der Sechsten Welt allgegenwärtig. Es beeinflusst, wie die Leute fahren, arbeiten, spielen, kommunizieren und ihre Freizeit gestalten. Das bedeutet, dass jeder, der an und in der Matrix herumhantiert, die Möglichkeit hat, auf alle Aspekte des Lebens einer Person einzuwirken. Deshalb sind Decker und Technomancer gleichermaßen begehrt wie gefürchtet. Sie können den Verkehr umleiten, die Überwachungskameras eines Gebäudes täuschen, die Waffen der Wachposten dazu bringen, ihre Munition auszuwerfen, oder allen möglichen sonstigen Unfug anrichten. Und sie sind diejenigen, die es mit den Online-Sicherheitskräften austragen müssen, die für Sicherheit und Ordnung zu sorgen versuchen. Mehr zu dem Thema findest du im Kapitel *Matrix* (S. 171).

WICHTIGE ATTRIBUTE

Logik für die meisten Hackingproben, Intuition für die gelegentliche Eingebung. Willenskraft, um sich zu verteidigen und online gegen Schaden Widerstand zu leisten. Technomancer benötigen zwingend Resonanz.

WICHTIGE FERTIGKEITEN

Cracken und Elektronik natürlich. Mechanik kann nützlich sein, damit die Ausrüstung wunschgemäß funktioniert. Technomancer benötigen Tasken.

WAS MAN SONST NOCH BRAUCHT

Decker sollten ihr Geld für ein ordentliches Cyberdeck (S. 178) und eine Cyberbuchse (S. 177) ausgeben. Spart nicht am falschen Ende! Außerdem braucht ein Decker eine gute Auswahl an Programmen (S. 184). Technomancer benötigen kein Cyberdeck, sollten aber einige Komplexe Formen (S. 189) lernen.

MAGIE

Die Magie bietet eine Möglichkeit, alle Regeln der Sechsten Welt zu brechen – außer natürlich die Regeln der Magie. Feuer kann sich in der leeren Luft entzünden, Gegenstände können umgewandelt oder zum Schweben gebracht werden,

Personen können unsichtbar gemacht werden und vieles mehr. Was auch immer man zu tun versucht, es kann immer auf irgendeine Weise durch Magie unterstützt werden. Das weite Feld der magischen Möglichkeiten wird im Kapitel *Magie* (S. 129) genauer ausgelotet.

WICHTIGE ATTRIBUTE

Magie ist natürlich unverzichtbar, und Willenskraft ist wichtig, um beim Wirken von Zaubern die Konzentration aufrechtzuerhalten. Adepten müssen sich entscheiden, ob sie einem kämpferischen oder einem sozialen Weg folgen wollen, je nachdem, wie sie ihre Adeptenkräfte einsetzen.

WICHTIGE FERTIGKEITEN

Die entscheidenden Fertigkeiten sind Hexerei, Beschwören und Verzaubern; man kann alle drei erlernen oder sich auf ein oder zwei Gebiete konzentrieren. Wahrnehmung ist nützlich, um die Ziele für die Zauber genau in den Blick zu fassen, und Astral ist unverzichtbar für das Wahrnehmen von Auren und das Bereisen der Astralebene.

WAS MAN SONST NOCH BRAUCHT

Erwachte Charaktere brauchen Zauber (S. 133), Formeln (S. 170) und vielleicht noch Reagenzien (S. 155) und Foki (S. 156). Davon abgesehen genießen Zauberer den Luxus, nicht allzu viel Ausrüstung kaufen zu müssen, obwohl ein bisschen Rüstung und eine Handfeuerwaffe durchaus nützlich sein können, von einem Kommlink ganz zu schweigen.

RIGGEN

Die Straßen, Himmel und Gewässer der Sechsten Welt sind voll mit Drohnen und Fahrzeugen, und wer sie beherrscht, kann sich rasch und mühelos und schneller als andere bewegen, oder er kann seinen Gegnern Chaos und Unheil bereiten. Oder beides. Die Meister der Fahrzeuge und Drohnen werden als Rigger bezeichnet, und ihre mechanische Armee ist überall. Ob sie den Fluchtwagen fahren, Waren über die eine oder andere Grenze schmuggeln oder irgendwo Spionage- und Kampfdrohnen einschleusen – sie sind bei fast jedem Job hilfreich.

WICHTIGE ATTRIBUTE

Reaktion ist entscheidend für das Manövrieren von Fahrzeugen und Drohnen, und Logik und Intuition können beim Springen in ein Fahrzeug hilfreich sein. Konstitution hilft dabei, einen Crash zu überleben.

WICHTIGE FERTIGKEITEN

Steuern ist unverzichtbar. Aber auch Cracken, Elektronik, Mechanik und Wahrnehmung spielen eine wichtige Rolle.

WAS MAN SONST NOCH BRAUCHT

Geld. Jede Menge Geld. Autos kosten Geld. Schiffe kosten Geld. Drohnen kosten Geld, vor allem wenn man damit ständig gegen andere Dinge kracht. Und die Ausrüstung, um all das zu lenken, kostet auch Geld. Während andere Shadowrunner ihr Honorar in Nuyen berechnen, denken Rigger meistens in Einheiten von Mikrodrohnen.

SOZIALES

Shadowrunner mit herausragenden sozialen Fertigkeiten – oft als Unterhändler bezeichnet, da sie bei Verhandlungen und anderen Interaktionen als Vertreter der Gruppe agieren – sind überall dort von Nutzen, wo Leute sind, und manchmal auch an Orten, wo keine sind – manche Runner besitzen genug Charme, um ein angreifendes Nashorn zum Stehen zu bringen. Ob sie ein besseres Honorar aushandeln, sich den Weg an einem Sicherheitsposten vorbeiquatschen oder sich nahtlos in eine schicke gesellschaftliche Veranstaltung einfügen – es ist immer gut, Shadowrunner mit sozialen Fertigkeiten bei sich zu haben.

Der Einsatz von sozialen Fertigkeiten wird auf den Seiten 96 und 98 des Kapitels *Fertigkeiten* näher beleuchtet.

WICHTIGE ATTRIBUTE

Charisma. Und noch ein bisschen mehr Charisma oben drauf. Absichten einzuschätzen und sich wichtige Fakten zu merken, kann ebenfalls nützlich sein, daher sind auch die anderen Geistigen Attribute – Intuition, Logik und Willenskraft – nicht zu unterschätzen. Der Rest hängt davon ab, welche Fertigkeiten der Charakter zu seinem Charisma hinzufügen will, für die unvermeidlichen Gelegenheiten, wenn sein Charme versagt. Soziale Adepten – Adepten, die ihre Magie in ihren Charme lenken statt in körperliche Durchschlagskraft – brauchen natürlich Magie.

WICHTIGE FERTIGKEITEN

Überreden und Einfluss sind die entscheidenden Fertigkeiten, wobei es nicht schaden kann, einige Spezialisierungen dieser Fertigkeiten zu beherrschen. Auch Wahrnehmung ist ganz nützlich, wenn ein Unterhändler sein Gegenüber abschätzen und einen möglichst umfassenden Eindruck von ihm erlangen möchte.

WAS MAN SONST NOCH BRAUCHT

Manche Ausrüstung kann soziale Fertigkeiten verstärken oder auch andere Fertigkeiten oder Attribute, die man vernachlässigt hat, als man bei der Charaktererschaffung seine Ressourcen auf Charisma, Überreden und Einfluss konzentriert hat.

CONNECTIONS

Ein Shadowrunner, der sich als Einzelkämpfer versucht, endet oft schon bald in einem einsamen Grab. Erfahrene Shadowrunner bauen sich ein Netzwerk von Leuten auf, die ihnen Informationen und Dinge liefern können, die unverzichtbar für ihre Arbeit sind. Das kann der Barkeeper sein, der die Leute in der Nachbarschaft kennt, der Waffenhändler, der einem die Munition beschaffen kann, die man nicht über legale Kanäle erhält, oder der Lone-Star-Bulle, der gerne ein bisschen darüber plaudert, wer gerade so verhaftet wurde. Es ist gut, wenn man in Zeiten der Not auf diese und andere Leute zurückgreifen kann.

Connections können bei der *Charaktererschaffung* (S. 70) erworben werden, aber man kann sie auch im Laufe des Spieles erhalten, wenn der Spielleiter der Ansicht ist, dass die Spieler sie sich verdient haben (siehe S. 238).

Connections haben die üblichen Charakterwerte (s. Beispiele ab S. 238) sowie zwei spezielle Werte: ihre Einflussstufe und ihre Loyalitätsstufe. Beide können von 1 bis 12 reichen.

Die **Einflussstufe** misst das Netzwerk der Connection und ihre Fähigkeit, Informationen aus den Leuten, die sie kennt, herauszuholen. Wer neu in der Stadt ist und gerade erst anfängt, Leute kennenzulernen, hat Einflussstufe 1; der Anführer einer Gang dürfte etwa bei 4 liegen, ein Bürgermeister oder landesweiter Politiker bei 6 oder 7. Ein Manager im mittleren Management eines multinationalen Konzerns hat eine Einflussstufe von 9, ein Prominenter, der regelmäßig in den Medien auftaucht, eine 11 oder 12. Mithilfe der Einflussstufe einer Connection kann ermittelt werden, wie viel sie über ein bestimmtes Thema in Erfahrung bringen kann. Der Spielleiter legt eine Probe auf Einflussstufe + Einflussstufe ab; die Tabelle *Beinarbeit* beschreibt, wie viel die Connection weiß.

Sobald der Spielleiter herausgefunden hat, wie viel die Connection weiß, wird die **Loyalitätsstufe** verwendet, um festzulegen, wie viel die Connection bereit ist, dem Spielercharakter mitzuteilen. Dazu legt der Spielercharakter eine Probe auf Einfluss + Charisma ab, wofür er die Loyalitätsstufe der Connection als Würfelpoolbonus erhält. Die Anzahl der Erfolge dieser Probe gibt an, welches Level an Informationen aus der Tabelle *Beinarbeit* die Connection dem Charakter kostenlos mitzuteilen bereit ist. Wissen, das darüber hinausgeht, kostet den Charakter Geld, üblicherweise um die 100 Nuyen pro Level an Informationen, wobei die höchsten Informationslevel ruhig schon mal mehr kosten können. Natürlich kann die Connection maximal das mitteilen, was sie auch weiß – nur weil der Charakter einen brillanten Wurf bei der Loyalitätsprobe hinlegt und die Connection bereit ist, eine Menge Informationen preiszugeben, heißt das ja nicht, dass sie plötzlich mehr weiß als vorher.

Connections können darüber hinaus recht hilfreich dabei sein, an schwer zu beschaffende Ausrüstung heranzukommen. Siehe *Verfügbarkeit* auf Seite 244.

BEINARBEIT

ERFOLGE	ERGEBNIS
0	Keine brauchbaren Informationen
1	Grundlegende, allgemein verfügbare Hintergrundinformationen
2	Ein paar Informationsbröckchen durch flüchtige Beschäftigung mit der Materie
3	Informationen durch frühere Kurse oder Seminare oder einfaches professionelles Wissen
4	Schon tiefschürfenderes Wissen, ein bisschen Klatsch
5	Tiefgehendes akademisches Wissen, fundierte professionelle Kenntnisse, gute Vertrautheit mit dem, was hinter den Kulissen vor sich geht
6	Wissen über Geheimnisse und verborgene Informationen
7	Hochkarätiges Wissen, fundiertes Verständnis der historischen Hintergründe
8	Fast schon enzyklopädisches Wissen, darunter einige tief verborgene Geheimnisse
9	Rares Wissen, das nur wenigen Eingeweihten bekannt ist
10	Tief verborgene Geheimnisse, die andere aktiv zu verbergen versuchen

Anmerkung: Wissen einer bestimmten Stufe enthält immer auch das Wissen der darunterliegenden Stufen.

STATUS

Manchmal tun Shadowrunner Dinge; manchmal werden ihnen Dinge angetan. Beide Fälle können damit enden, dass sie sich in einem oder mehreren Zuständen oder Status befinden, der Auswirkungen auf ihre weiteren Aktivitäten hat – in der Regel temporär, bis der Status irgendwann abklingt oder etwas ihn aufhebt. Ein **Status** ist ein besonderer Umstand, der im Allgemeinen für eine Person gilt, gelegentlich aber auch für einen Ort oder einen Ausrüstungsgegenstand. Ein Status beschreibt auf kompakte Weise die Auswirkungen, die solche Sachen wie Feuer, Kälte oder Verwirrung auf eine Person haben. Zauber, Gifte und andere Spielelemente sind die üblichen Ursachen dafür, dass ein Charakter oder ein Ort einen Status erhält, allerdings kann der Status in manchen Fällen auch ein inhärenter Bestandteil eines Ortes oder eines Ausrüstungsgegenstands sein.

Die Dauer eines Status wird üblicherweise bei der Beschreibung des Zaubers, Giftes oder sonstigen Effekts, der den Status verursacht, angegeben. Einige Status können von anderen aufgehoben werden (zum Beispiel hebt der Status *Unterkühlt* den Status *Brennend* auf); in der Beschreibung des jeweiligen Status ist das entsprechend angegeben.

STATUSSCHADEN

Manche Status wie etwa *Brennend* oder *Verätzt* fügen einem Charakter in jeder Runde einen gewissen Schaden zu. Der Schaden entsteht am Ende jeder Kampfrunde (was dem Charakter und seinen Teamgefährten die Möglichkeit gibt, etwas zu tun, um den Status zu beenden). Dem Schaden wird wie üblich Widerstand geleistet, indem auf Konstitution gewürfelt wird. Hinter dem Namen einiger Status folgt eine Raute (#), die für eine Zahl steht, die in der Beschreibung des Status genauer erläutert wird.

STATUSLISTE

Im Folgenden werden die in *Shadowrun 6* verwendeten Status beschrieben.

BENOMMEN

Ein Schlag zu viel auf den Kopf oder den Solarplexus, und der Charakter ist benebelt und unfähig, mit seiner üblichen Geschicklichkeit zu agieren. Das Initiativeergebnis des Charakters verringert sich um -4, und er kann kein Edge erhalten oder ausgeben (wohl aber verheizen), solange er sich in diesem Status befindet.

BEWEGUNGSUNFÄHIG

Es ist genauso schlimm, wie es klingt! Ein Charakter in diesem Status kann sich nicht bewegen, allerdings kann er Handlungen ausführen, bei denen er die Füße nicht vom Boden entfernen muss. Sein Angriffswert ist um 3 gesenkt, und er erleidet einen Würfelpoolmalus von -3 auf alle Angriffe. Er kann bei seinen Verteidigungsproben keine Reaktion einsetzen.

BRENNEND

Dieser Status ist das Ergebnis eines Angriffs durch Feuer. Nachdem der eigentliche Angriff seinen Schaden verursacht hat, leidest du unter den fortgesetzten Auswirkungen der Hitze und des Feuers, und Teile von dir stehen möglicherweise in Flammen.

Der Status wird immer mit einer Zahl zusammen genannt, die die Höhe des Körperlichen Schadens angibt, dem der Charakter in jeder Runde widerstehen muss, solange der Status aktiv ist.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, diesen Status zu beenden. Der Charakter kann eine Haupthandlung ausführen und eine Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion (2) ablegen; gelingt die Probe, wird das Feuer gelöscht und der Status beendet. Es ist aber auch möglich, ins Wasser zu springen, um den Status ohne eine Probe zu beenden.

Erhält der Charakter den Status *Nass* und/oder *Unterkühlt*, wird der Status *Brennend* aufgehoben. Umgekehrt hebt der Status *Brennend* aber auch die Status *Nass* und *Unterkühlt* auf.

DECKUNG I, II, III, IV

Du nimmst hinter einer Mauer, einem Müllcontainer, einer Leiche oder irgendetwas anderem Deckung. Dieser Status schützt dich vor feindlichem Feuer. Es gibt ihn in vier Stufen, die im Prinzip angeben, wie viel des Körpers geschützt ist (ein Viertel, die Hälfte, drei Viertel, alles). Ein Charakter im Status *Deckung* erhält pro Stufe Deckung einen Bonus von +1 auf seinen Verteidigungswert sowie pro Stufe Deckung einen Würfelpoolbonus von +1 auf Verteidigungsproben. Aus der Deckung anzugreifen erfordert eine zusätzliche Nebenhandlung (um die Waffe zu heben und zu zielen), kostet einen Würfelpoolmalus von -2 (im Status *Deckung IV*), und man kann kein Edge erhalten, wenn man aus der Deckung angreift (wohl aber, wenn man sich verteidigt).

ERSCHÖPFT I, II, III

Auf seiner höchsten Stufe ist dieser Status identisch mit diesem traumartigen Zustand, in dem sich die eigenen Beine beim besten Willen nicht bewegen wollen. Pro Stufe erleidet der Charakter einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Proben außer Schadenswiderstandproben. Der Charakter bewegt sich mit 5 Metern pro Kampfrunde statt 10 beim Gehen und mit 10 statt 15 beim Sprinten.

ERSTARRT

Es gibt eine gute Nachricht und eine schlechte. Die schlechte ist, dass du dich nicht bewegen kannst. Deine Füße sind wie festgeleimt. Du erleidest einen Malus von -10 auf deinen Verteidigungswert gegen Angriffe (behältst aber mindestens einen Verteidigungswert von 0), und du kannst keine Handlungen ausführen außer Wahrnehmung und geistiger Kommunikation, sofern du die Fähigkeit dazu besitzt. Außerdem kannst du keine Verteidigungsproben, wohl aber Schadenswiderstandsproben ablegen. Die gute Nachricht ist, dass dieser Status jeden anhaltenden Schaden oder sonstigen Effekt, der auf dir liegt, aufhebt. Es kann neuer Schaden verursacht werden, aber eventuelle anhaltende Effekte kommen wegen dieses Status nicht zum Tragen.

ERTAUBT I, II, III

Du warst zu nahe an einem lauten, ohrenbetäubenden Knall, oder jemand hat dir die Ohren mit watteähnlichem Mana verstopft – auf jeden Fall kommen nicht genug Schallwellen durch, um deinem Gehirn zu verraten, was sie bedeuten. Auf den ersten beiden Stufen dieses Status erhält der Charakter jeweils einen Würfelpoolmalus von -3 auf alle Proben, bei denen Hören eine Rolle spielt. Auf der dritten Stufe misslingt jede Probe, bei der Hören eine Rolle spielt, automatisch.

GEBLENDET I, II, III

Grelles Licht, spezielle Chemikalien oder die reine Macht der Magie – es gibt viele Möglichkeiten, einem Shadowrunner das Sehen zu erschweren oder unmöglich zu machen. Auf den ersten beiden Stufen dieses Status erhält der Charakter jeweils einen Würfelpoolmalus von -3 auf alle Proben, bei denen Sehen eine Rolle spielt. Auf der dritten Stufe misslingt jede Probe, bei der Sehen eine Rolle spielt, automatisch.

GEBRUTZELT

Ein heftiger Stromstoß hat dich getroffen und deine Nervenbahnen zerrüttet. Auch deine Muskeln arbeiten nicht mehr richtig. Der Charakter erleidet einen Malus von -2 auf sein Initiativeergebnis, ist außerstande zu sprinten und erhält einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Handlungen.

GERÄUSCHLOS

Der Charakter gibt so gut wie keine Geräusche von sich. Die Zahl hinter dem Statusnamen gibt den Schwellenwert an, den ein Beobachter bei einer Wahrnehmungsprobe erreichen muss, um einen Charakter in diesem Status zu hören. Mikrofone und andere anorganische Methoden akustischer Wahrnehmung können jemanden in diesem Status ganz normal hören.

GERÄUSCHLOS (VERBESSERT)

Das Gleiche wie *Geräuschlos*, allerdings sind Mikrofone und andere akustische Technologie ebenfalls betroffen.

HUMPELND

Jede Bewegung zu Fuß, ob durch die Handlung *Bewegen*, *Sprinten* oder *Weghechten*, wird halbiert (aufgerundet).

LIEGEND

Einer der Klassiker – man wirft sich zu Boden, um eine stabilere Schussposition zu bekommen und ein weniger leichtes Ziel abzugeben. Die Bewegungsrate des Charakters ist auf 2 Meter gesenkt, und er kann nicht Sprinten. Er erhält einen Würfelpoolbonus von +2 auf Verteidigungsproben gegen Fernkampfangriffe aus Mittlerer oder größerer Entfernung, aber einen Würfelpoolmalus von -2 bei Angriffen aus Naher oder Sehr naher Entfernung, da er sich nur eingeschränkt bewegen kann. Außerdem erleidet er einen Würfelpoolmalus von -4 auf Nahkampfangriffe oder Angriffe mit Bögen. Der Angriffswert jeder Feuerwaffe oder Projektilwaffe (außer Bögen) erhöht sich um 2.

NASS

Durch strömenden Regen, eine plötzliche Welle oder das Wirken eines tobenden Wassergeistes wirst du bis auf die Haut durchnässt. Du erleidest einen Würfelpoolmalus von -6 auf Schadenswiderstandsproben gegen Kälte- und Elektrizitätsschaden.

Dieser Status hebt den Status *Brennend* auf und wird seinerseits von diesem aufgehoben, außerdem kann er unter Umständen Auswirkungen auf den Status *Verätzt* haben.

PANISCH

Der Drek ist gründlich am Dampfen, um dich herum herrscht nur Chaos, und du hast die Fähigkeit verloren, zusammenhängend zu denken. Ein Charakter in diesem Status kann keine Handlungen ausführen, außer vor der Ursache zu fliehen, die den Status hervorgerufen hat.

ÜBELKEIT

Dein Magen zuckt, in deinem Kopf dreht sich alles, und du kannst dich kaum auf etwas anderes konzentrieren als darauf, dich nicht zu übergeben. Der Charakter muss zu Beginn einer Kampfrunde eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (2) ablegen. Misslingt die Probe, kann er in dieser Runde keine Handlung ausführen. Gelingt die Probe, kann er Handlungen ausführen, verliert aber eine Nebenhandlung.

UNSICHTBAR

Der bevorzugte Status aller Diebe. Der Charakter ist für lebende intelligente Wesen nicht oder kaum sichtbar. Die Zahl nach dem Statusnamen gibt den Schwellenwert an, den ein Beobachter bei einer Wahrnehmungsprobe erzielen muss, um einen Charakter mit diesem Status zu sehen. Kameras und andere anorganische Methoden der visuellen Detektion können einen Charakter in diesem Status ganz normal sehen.

UNSICHTBAR (VERBESSERT)

Das Gleiche wie *Unsichtbar*, wirkt sich allerdings auch auf Kameras und andere visuelle Technologien aus.

UNTERKÜHLT

Wenn einem so richtig durch und durch kalt ist, dringt die Kälte in die Knochen ein und lässt sich auch nicht wieder vertreiben. Man kann sich nicht mehr so geschmeidig und geschickt bewegen, wie man es gerne hätte. Im Status *Unterkühlt* erleidet der Charakter einen Malus von -4 auf sein Initiativeergebnis und einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben außer Schadenswiderstandsproben.

Dieser Status wird vom Status *Brennend* aufgehoben und hebt seinerseits diesen auf.

VERÄNGSTIGT

Irgendetwas hat den Reptilienteil deines Gehirns getroffen, und jeder rationale Gedanke hat dich verlassen. Du verspürst nur noch Angst. Der Charakter erleidet einen Würfelpoolmalus von -4 auf alle Proben, die sich gegen die Quelle des Effekts richten oder sich dagegen verteidigen.

VERÄTZT

Säuren, Laugen oder andere ätzende Substanzen fressen sich tief in dein Fleisch hinein. Die Substanz verursacht in jeder Kampfrunde weiteren Schaden, der hinter dem Namen des Status angegeben ist. Solange der Status aktiv ist, muss das Ziel jede Runde gegen Körperlichen Schaden in Höhe der angegebenen Zahl Widerstand leisten.

Dieser Status kann mit bestimmten Hilfsmitteln (etwa Backnatron bei Säuren!) oder Ausrüstung beseitigt werden. Der Status *Nass* hebt ihn nicht unbedingt auf, da manche Chemikalien die Haut auch nach dem Kontakt mit Wasser noch weiter verätzen. Die Spielleiterin entscheidet, ob und wann genug Wasser angewendet wurde, um die ätzende Substanz zu beseitigen.

VERGIFTET

Etwas Ungesundes ist in den Körper des Charakters gelangt und treibt dort sein Unwesen, bis es ausgeschieden wird oder seine Wirkung verliert. Dieser Status wird zusammen mit einem Schadenswert angegeben, der aus einer Zahl und einem Symbol für Körperlichen oder Betäubungsschaden besteht. Am Ende jeder Kampfrunde muss der Charakter, solange dieser Status besteht, dem angegebenen Schaden mit einer Probe auf Konstitution widerstehen. Der Schaden verringert sich pro Runde um 1.

Ein Gegengift, mundan oder magisch, kann diesen Status aufheben.

VERSCHLEIERT

Etwas stört deine Verbindung zur Astralebene und macht es dir unmöglich, dorthin zu gelangen. Oder noch schlimmer: Falls du schon dort bist, kommst du nicht mehr zurück. Ein Charakter in diesem Status ist unfähig, sich zwischen der Astralebene und der physischen Ebene hin und her zu bewegen. Er kann sich nicht astral projizieren oder manifestieren. Astral wahrnehmen kann er jedoch noch.

VERSTEINERT

Es hat schon seinen Grund, dass man Basilisken lieber aus dem Weg geht, und das ist dieser Status. Der Charakter wird in eine feste, starre Substanz verwandelt. Er kann keine Handlungen ausführen und erhält einen Verteidigungswert von +10. Dieser Status hebt jeden anderen Schaden verursachenden Status auf, in dem sich der Charakter zuvor befunden haben mag.

VERWIRRT

Farben, Muster und verrückte Gedanken wirbeln durch deinen Kopf und erschweren deine Konzentration, wodurch dein Handeln unkoordiniert und ungeschickt wird. Die Zahl hinter dem Namen des Status gibt den Würfelpoolmalus für alle Handlungen an, die du auszuführen versuchst.

CHARAKTER-METATYPEN

Die Spielercharaktere im *Shadowrun*-Universum gehören einem von fünf Metatypen an (jedenfalls im Grundregelwerk; weitere spielbare Metatypen werden in zukünftigen Büchern vorgestellt). Sie haben unterschiedliche Größen und Staturen, aber alle haben sie das Potenzial, für einige Unruhe in den Schatten zu sorgen. Es folgen die wichtigsten Informationen zu den Metatypen.

ELFEN

(HOMO SAPIENS NOBILIS)

Durchschnittliche Größe: 1,90 m
Durchschnittliches Gewicht: 80 kg
Ohren: spitz
Charakteristika: schlanker, geschmeidiger Körperbau; wirken attraktiv auf andere Metatypen und wissen das auch
Spezifische Vorteile: Elfen besitzen den Vorteil Restlichtverstärkung (S. 76).

Das vielleicht Nervigste an Elfen ist, dass man sich über sie ärgern und aufregen kann, so viel man will, und es ihnen schnurzegal ist. Sie haben zwei florierende Nationen – Tír na nÓg (vormals Irland) und Tír Tairngire (im Westen Nordamerikas) –, sie haben Leute in einigen der einflussreichsten Positionen der Welt, und sie haben Prominente, deren MeFeed-Klicks in die Milliarden gehen. Sie werden beneidet, nicht verachtet.

Aber viele Elfen wissen, dass sich dieser Neid nicht auf jeden Elfen erstreckt. Wenn man ein Elf ist, der nicht reich ist, der nicht elegant oder anmutig ist, wird man oft als Versager betrachtet, als jemand, der mit allen Geschenken des Lebens gesegnet wurde und es irgendwie vermasselt hat. Und es sind nicht nur Nicht-Elfen, die dieser Ansicht sind. Egal ob man in Armut aufgewachsen ist, egal welche Hindernisse einem auch in den Weg gelegt wurden – die Leute gehen automatisch davon aus, dass man es immer leicht hatte, weil man ja ein Elf ist. Aber das Überleben in der elfischen Gesellschaft ist nicht einfach. Die oberste Schicht kann absolut rücksichtslos sein, wenn es um die Erhaltung ihres Status quo geht, und alle, die sich nicht anpassen, werden als Unzufriedene beschimpft, für die man immer Mittel und Wege findet, sich ihrer zu entledigen. In den Barrens der Megastädte dieser Welt findet man zahlreiche Elfen, die ausgestoßen wurden, weil sie nicht bereit waren, sich dem zu fügen, was die Gesellschaft für sie vorgesehen hatte. Ihre Wut könnte die ganze Erde verbrennen.

MENSCHEN

(HOMO SAPIENS SAPIENS)

Durchschnittliche Größe: 1,75 m
Durchschnittliches Gewicht: 78 kg
Ohren: rund
Charakteristika: mittelgroß; mittelschwer; schlecht auf Leute zu sprechen, die nicht ihrem Mittelmaß entsprechen
Spezifische Vorteile: Menschen haben keine spezifischen metatypischen Vorteile.

Als die Mehrheit der intelligenten Bewohner des Planeten stellen die Menschen die Definition des Begriffes „normal“ dar – und natürlich haben einige von ihnen nichts Besseres zu tun, als diese Definition nach bestem Wissen und Gewissen zu missbrauchen. Diese Menschen wissen, dass ihnen die körperliche Kraft und der soziale Zusammenhalt einiger der anderen Metatypen fehlt, deshalb formen sie sich die Welt auf eine Weise, die jene Individuen, die sie nicht mögen, davon abhält zu erkennen, wozu sie in der Lage sind und was sie aus sich machen könnten.

Der Nebeneffekt dessen ist natürlich, dass sich viele Menschen in der demoralisierenden Maschinerie, die die herrschende Konzernklasse aufgebaut hat, verfangen, weil sie nicht in dieses künstliche Mittelmaß passen. Sie sind das Korn, das in dieser Mühle gemahlen wird, sie sind diejenigen, die durchgekaut und ausgespuckt werden, damit die Leute an der Spitze noch mehr Reichtum und Macht



anhäufen können. Denn sie sind ja nur Menschen, und es gibt so viele von ihnen – wem wird es da schon auffallen, wie sie verheizt werden, und wer wird sie vermissen, wenn sie nicht mehr da sind?

Die Schatten sind voll mit Menschen, die keinen Weg gefunden haben, normal oder mittelmäßig zu sein.

ORKS

(HOMO SAPIENS ROBUSTUS)

Durchschnittliche Größe: 1,90 m
Durchschnittliches Gewicht: 128 kg
Ohren: spitz
Charakteristika: kräftiger, bulliger Körperbau; Hauer; gelten ständig als Außenseiter
Spezifische Vorteile: Orks besitzen die Vorteile Restlichtverstärkung (S. 76) und Robust Gebaut 1 (S. 76).

Orks machen die Leute nervös, und die Leute sind nicht gerne nervös. Ihre Hauer, ihre Knochenstruktur und ihre spitzen Ohren markieren sie als etwas durch und durch *anderes,* und ihre Stärke und Größe lassen deutlich den Schaden erahnen, den sie anrichten können. Wie sie es schon seit Jahrhunderten getan haben, reagieren die Menschen auf das, was sie fürchten, indem sie es ausstoßen, indem sie dafür sorgen, dass die Orks ihre Kräfte nicht bündeln können, und sie durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit unterdrücken.

Das funktioniert so lange, wie man es schafft, die Angst zu schüren und sie auszunutzen, um die Massen zu mobilisieren. Da aber immer mehr Leute ihre Angst überwinden können und allmählich begreifen, mit welcher Ungerechtigkeit manche Bevölkerungsgruppen behandelt werden, sondern sie sich von dieser Unterdrückungsmaschinerie ab, und die Zahl derjenigen, die sich dafür instrumentalisieren lassen, nimmt stetig ab. Unterdrücker sind nicht unbedingt besonders geschickt darin, neue Lösungen für solche Probleme zu finden – ihre übliche Reaktion besteht aus noch mehr Unterdrückung. Und deshalb, während sich die Erkenntnis der Ungerechtigkeiten immer mehr ausbreitet, bereiten sich die Orks überall in der Sechsten Welt darauf vor, dass es zunächst einmal noch schlimmer werden wird, und sie ergreifen Maßnahmen, um zu überleben und daran zu arbeiten, das Leben besser zu machen. Sie haben sich bereits einige eigene Enklaven geschaffen – den Seattler Untergrund, Sweetwater Creek in Atlanta, Dharavi in der Indischen Union – und hoffen, dass diese Orte einmal die Keimzellen für Gesellschaften werden können, die Orks integrieren, statt sie zu fürchten.

TROLLE

(HOMO SAPIENS INGENTIS)

Durchschnittliche Größe: 2,50 m
Durchschnittliches Gewicht: 300 kg
Ohren: leicht spitz, oft versteckt von Hörnern
Charakteristika: groß; echt groß; und Hörner
Spezifische Vorteile: Trolle besitzen die Vorteile Dermalablagerungen (S. 74), Infrarotsicht (S. 75) und Robust Gebaut 2 (S. 76).



Es ist nicht leicht, in einer Gesellschaft zu leben, wenn man wie das wandelnde Abbild eines Albtraums aussieht. Und zwei- bis dreimal so groß zu sein wie alle anderen hilft auch nicht gerade. Es ist nun einmal keine Trollwelt, und die meisten anderen Bewohner dieser Welt sind auch nicht geneigt, das zu ändern. Wer möchte schon Platz machen für furchterregende Monster? Trolle werden sich ihren Weg zu einem Platz in der Welt erzwingen müssen – und wenn sie sich den Weg irgendwo hinein erzwingen, bezeichnet man sie unweigerlich als Vandalen und Zerstörer.

Eine nicht unbeträchtliche Anzahl Trolle hat sich angesehen, wie die Karten gegen sie gezinkt sind, und beschlossen, dieses Spiel nicht mehr länger mitzuspielen. Sie halten sich raus und sehen zu, wie die Welt brennt – und werfen vielleicht noch hier und da ein gelegentliches zusätzliches Streichholz hinein. Die Trollrepublik im Schwarzwald ist eine der bedeutendsten Trollgemeinschaften der Welt. Sie gilt als leuchtendes Beispiel und Vorbild dafür, wie eine Trollgemeinschaft sein kann, während sie gleichzeitig einen gewissen Abstand zum Rest der Welt wahrt. Die Frage ist nur, ob sie sich integrieren oder eine höhere Mauer bauen werden.

Trolle haben die größten Schwierigkeiten damit, sich anderen Metatypen anzupassen, da ihre Körper sich so sehr von denen der anderen unterscheiden. Es sind nicht nur die Größe und die Hörner – sie haben am ganzen Körper Dermalablagerungen, die Knoten, Buckel und andere Gebilde formen. Damit beschädigen sie Möbel und Kleidung, und die meisten Leute überlegen es sich zweimal, ob sie einen Troll umarmen wollen. Zumal es auch nur wenige gibt, die ihre Arme um einen Troll herum bekommen.



ZWERGE

(HOMO SAPIENS PUMILIONIS)

Durchschnittliche Größe: 1,20 m
Durchschnittliches Gewicht: 54 kg
Ohren: leicht spitz
Charakteristika: geringe Größe; stämmiger Körperbau; große Ausdauer
Spezifische Vorteile: Zwerge besitzen die Vorteile Infrarotsicht (S. 75) und Toxinresistenz (S. 76).

Die Zwerge der Sechsten Welt werden im Großen und Ganzen von der etablierten Gesellschaft akzeptiert, ohne jedoch in vollem Umfang wertgeschätzt zu werden. Die größeren Metatypen scheinen sich am wohlsten zu fühlen, wenn Zwerge sich in die Rollen fügen, die man am ehesten mit ihnen assoziiert – Handlanger, Fahrer, Mechaniker und solche Sachen. Und das wird auch dadurch nicht gerade besser, dass sie sich aufgrund ihrer geringen Größe oft in Fahrzeuge quetschen können, in die Orks, Menschen und Elfen nur mit größter Mühe hineinpassen und Trolle schon mal gar nicht. Trotzdem finden sie relativ leicht Arbeit und stoßen nur auf wenig direkten Hass. Sie werden einigermaßen gut behandelt, können aber nicht das Gefühl abschütteln, dass man sie nicht ganz für voll nimmt.

Überall auf der Welt ist es den Zwergen ein Anliegen, den anderen zu demonstrieren, dass man sie nicht ignorieren sollte. Zwergische Decker, Straßensamurai, Spezialisten für verdeckte Operationen und Unterhändler gewinnen in den internationalen Schatten immer mehr an Einfluss, und wer sie unterschätzt, tut dies auf eigene Gefahr.

Das Fehlen einer übertriebenen Antipathie gegenüber Zwergen hat sehr dazu beigetragen, dass sie sich besser in menschliche Gemeinschaften einfügen konnten als andere Metatypen. Aus diesem Grund haben sie nicht so viele eigene Enklaven gegründet wie einige der anderen Metatypen (wobei es natürlich auch eine Rolle spielt, dass ihnen nicht diese mysteriösen Einkommensquellen zur Verfügung stehen, dank derer sich die Elfen ihre eigenen Reiche aufbauen konnten). Seit der Gründung des auf Zwerge fokussierten Biloxi Technical Institute entwickelt sich das südliche Mississippi in der CAS zunehmend zu einem Anlaufpunkt für Zwerge. Was daraus werden wird und wie sich das auf den Rest der Welt auswirken wird, bleibt abzuwarten.

LEBENSSTILE

Im Allgemeinen drehen sich *Shadowrun*-Rollenspiele um die Situationen, in denen die Charaktere auf einem Run sind und die dreckige Arbeit erledigen, mit der sie ihren Lebensunterhalt verdienen. Aber das ist natürlich nicht ihr ganzes Leben – manchmal müssen sie auch essen, schlafen, einkaufen und solche Sachen. Das sind zwar unverzichtbare Bestandteile des Lebens eines Runners, aber daraus lassen sich nicht unbedingt spannende Rollenspielsitzungen fabrizieren, deshalb überspringen wir im Allgemeinen solche Dinge wie Wohnungssuche, Vertragsabschlüsse, Möbelkauf usw. Stattdessen verfügt jeder Charakter über einen Lebensstil, der für das Geld steht, das er für Essen, Miete, Diverses und vielleicht ein bisschen Luxus ausgibt. Gelegentlich kann sich der Lebensstil eines Charakters auch auf das Spiel auswirken, je nachdem, wie gut ihn sein Lebensstil auf das vorbereitet, was er zu tun hat.

Ein Lebensstil verursacht monatliche Kosten (monatlich im Spieluniversum), und ein Charakter kann seinen Lebensstil für eine beliebige Zeit im Voraus erwerben. (Die wenigsten Runner kaufen sich jedoch einen Lebensstil für mehr als sechs Monate im Voraus, denn wer will schon viel Geld für eine Wohnung ausgeben, die zu genießen er vielleicht gar nicht lange genug lebt.) Es gibt die folgenden Lebensstile:

AUF DER STRASSE

KOSTEN: UMSONST

Du hast keinen Ort, an dem du dein müdes Haupt betten kannst. Du pennst bei irgendjemandem auf dem Sofa oder draußen unter den Sternen, und du schläfst, wenn sich die Gelegenheit bietet, und isst, was du findest. Du kannst nirgends deine Sachen unterbringen – wenn du es nicht bei dir trägst, wird es sehr wahrscheinlich gestohlen worden sein, sobald du dorthin zurückkehrst, wo du es zurückgelassen hast. Es ist ein hartes Leben, aber es ist billig!

Wenn du keinen Lebensstil für den laufenden Monat bezahlt hast, lebst du auf der Straße.

SQUATTER

KOSTEN: 500 NUYEN PRO MONAT

Die Sechste Welt hat eine Menge mitgemacht – Krankheiten, Katastrophen, Kriege und wirtschaftliche Aufschwünge und Zusammenbrüche. Viele der Leute, die diese Welt verlassen haben, haben ihren Lebensraum zurückgelassen, leer stehende Gebäude, die zur Benutzung freistehen, wenn man es schafft, hineinzugelangen – und sich mit unzulänglichen Bedingungen zufriedengibt (Gebäude stehen nicht ohne Grund leer). Sicherheit ist minimal bis nichtexistent – du kannst versuchen, eine verschließbare Tür zu finden, aber oft sind die Wände so wackelig und bröckelig, dass ein potenzieller Einbrecher die Tür einfach umgehen kann. Von Sanitärinstallationen und Heizung kannst du nur träumen. Aber wenn du Glück hast, ist deine Bude halbwegs trocken, und vielleicht kannst du deinen Nachbarn ein paar Nuyen zustecken, damit sie ein Auge auf deine Sachen haben (schließlich müssen die Unterprivilegierten der Welt ja zusammenhalten). Squatteressen ist nur eine Spur besser als beim Leben auf der Straße, da man es sich (meistens) nicht aus der Mülltonne sucht, aber es besteht zum größten Teil aus Soy-Fertiggerichten und anderem geschmacklosem Mist – dem modernen Äquivalent zum Waisenhaus-Haferschleim.

UNTERSCHICHT

KOSTEN: 2.000 NUYEN PRO MONAT

So langsam wird es was. Im Unterschichtlebensstil wohnt man zumindest in einem Bau, der tatsächlich als Wohnung vorgesehen war. Gut, es mag ursprünglich ein Transportcontainer gewesen sein, aber irgendwann wurde er zu einer Wohnung umgebaut und es gibt Strom, fließendes Wasser (obwohl das an manchen Tagen und zu bestimmten Stunden abgeschaltet sein mag) und gerade genug Heizung, um nicht zu erfrieren. Die Türen lassen sich abschließen, und es gibt eine offizielle Adresse, und meistens kann man die Fastfoodlieferanten dazu bringen, einem ein paar McHugh's-Soyburger zu liefern. Die man sich manchmal tatsächlich leisten kann! Viele Shadowrunner haben diesen Lebensstil, ebenso wie die meisten der billigen Arbeiter, die von den Reichen dieser Welt im Allgemeinen ignoriert werden.

MITTELSCHICHT

KOSTEN: 5.000 NUYEN PRO MONAT

Allmählich kommt das gute Leben in Reichweite. Strom und fließendes Wasser rund um die Uhr, Polizisten, die mehr tun als nur verächtlich zu grienen, wenn man ein Verbrechen meldet, Mahlzeiten mit Geschmackszusätzen, die tatsächlich nach etwas schmecken, und nur ein geringes Risiko, in der Nähe der eigenen Wohnung überfallen zu werden. Ist das spektakulär? Nein, aber es ist sicher, und das ist in der Sechsten Welt immerhin selten genug, dass viele Leute zu so einigen Zugeständnissen bereit sind, um es zu bekommen.

OBERSCHICHT

KOSTEN: 10.000 NUYEN PRO MONAT

Beim Flug in einem Flugzeug in der Economy-Klasse kommt man in den Genuss, Trideosendungen zu sehen, die alle fünf bis zehn Minuten von Werbespots unterbrochen werden, bei denen man sich fragt, wer zum Teufel denn diesen ganzen Mist kauft. Aromatherapie-Fußmassierer? Schalterlose Weinflaschenöffner? Gartenfeuerstellen aus gespaltenen Felssteinen? Leute mit einem Oberschichtlebensstil sind die Zielgruppe dieser Werbung. Sie haben Geld zum Ausgeben und Platz, um die Sachen, die sie kaufen, auch hinzustellen. Und sie haben diesen tief sitzenden Drang, nicht zuzulassen, dass die Häuser ihrer Nachbarn beeindruckender sind als ihr eigenes. Sie essen gut, schlafen erholsam und haben Probleme, Leute zu verstehen, die sich über den Zustand der Welt beschweren, denn aus ihrer Sicht ist alles prima. Unter diesen Leuten zu leben, ist ein sicheres Anzeichen dafür, dass man es geschafft hat, aber man sollte sich nicht zu sehr auf seinen Lorbeeren ausruhen – die Toleranz dieser Leute für Eindringlinge ist gering, und sie haben Mittel und Wege, jene auszustoßen, von denen sie das Gefühl haben, dass sie nicht dazugehören. Die zusätzliche Sicherheit, für die man zahlt, könnte sich durchaus als notwendig erweisen.

LUXUS

KOSTEN: 100.000 NUYEN PRO MONAT

Die Spitze. Die Crème de la Crème. Leute mit diesem Lebensstil geben in einem Monat mehr aus als Squatter und Leute auf der Straße in mehreren Jahren oder gar ihrem ganzen Leben. Sie tun all die Dinge, von denen alle mit einem niedrigeren Lebensstil nur träumen können. Sie essen regelmäßig richtiges Essen. Sie schippern mit Jachten in die Karibik und tauchen in dem leuchtend blauen Wasser. Sie logieren in Hotels, in denen ihnen ganze Armeen von Bediensteten die Wünsche von den Augen ablesen. Trideoproduzenten stehen Schlange in der Hoffnung, Touren durch ihre Anwesen filmen zu können. Ihre alltägliche Realität ist surreal, aber jegliche Existenzangst, die womöglich aufkommen mag, lässt sich mit den exotischsten Alkoholika, den weichsten Kissen und den schönsten Aussichten, die man für Geld kaufen kann, einlullen. Und das fundamentale Prinzip der Sechsten Welt ist ja, dass man für Geld *alles* kaufen kann.





CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

Bevor wir anfangen, möchte ich mich dafür bedanken, dass du dich in die Schatten wagst.

Wir brauchen jede Hilfe, die wir kriegen können, um es Denen da Oben zu zeigen; und du wirst dich gleich dieser noblen Aufgabe verschreiben. Wir hoffen, dass du eine lange, einträgliche Karriere bei *Shadowrun* beginnst!

Der Titel dieses Kapitels, Charaktererschaffung, ist wichtig. Es geht nicht nur darum, ein Porträt oder eine schnelle Skizze anzufertigen. Du erschaffst einen Charakter: eine Person, die in den Schatten und Sprawls der Sechsten Welt lebt. Hauch ihm Leben ein!

Wir behandeln in sechs Schritten, wie das geht:

- **Schritt eins:** Definiere deine Rolle und Hintergrundgeschichte
- **Schritt zwei:** Wähle die Prioritäten aus
- **Schritt drei:** Wähle Vor- und Nachteile aus
- **Schritt vier:** Gib das Individualisierungskarma aus
- **Schritt fünf:** Kauf deine Ausrüstung
- **Schritt sechs:** Der letzte Schliff

SCHRITT EINS

DEFINIERE DEINE ROLLE UND HINTERGRUNDGESCHICHTE

Der allererste Schritt der Charaktererschaffung besteht darin, herauszufinden, wer du in den Schatten sein willst. Ein Name und eine Rolle sind wichtige Informationen, aber es ist auch wichtig, zu wissen, was der Charakter will und woher er kommt. Diese Elemente werden dir helfen, zu entscheiden, wie dein Charakter an unterschiedliche Situationen herangeht, und sie werden ihm ein Eigenleben verschaffen. Das Spiel wird davon profitieren.

Dein Charakter braucht eine Rolle, die er als Teil eines Runnerteams ausfüllen kann. Es gibt innerhalb und zwischen den breit angelegten Kategorien unten unzählige Varianten, die man erschaffen kann, aber für den Anfang wenden wir uns vier grundlegenden Rollen zu: Arkanspezialist, Unterhändler, Straßensamurai und Technologiespezialist.

Wenn dir eine davon spontan zusagt, lies den dazugehörigen Abschnitt. Wenn das auf keine zutrifft, lies alle und vertiefe dich ein bisschen in jeden der Bereiche. Beginne mit der groben Vorstellung – die Details kommen später dazu.

ARKANSPEZIALIST

Zauber zu wirken oder Geister herbeizurufen, sollte einem Charakter in jeder Runnertruppe eine stabile Position verschaffen. Magie ist ein großer Teil dessen, was die Sechste Welt so Furcht einflößend macht; und sie hilft einem Runner auch dabei, etwas Besonderes zu sein. Klar könnte der Kleine da vorne mit einer MP rumfuchteln und wirklich aggressiv sein, weil die Halloweeners gerade sein Mädel umgelegt haben. Aber der andere da drüben, von dem die Halloweeners gerade glauben, er wäre das perfekte Ziel für einen brennenden Kürbis ... der wird sich gleich in Gestalt eines Feuerballs revanchieren und diese Anfänger daran erinnern, was passiert, wenn man den Magier nicht zuerst umlegt.

Auf dem Feld der Magie gibt es viele Optionen, und die Vollzauberer bilden mit ihren Fähigkeiten zum Beschwören und Zaubern den Großteil der gefährlichen Kerle. Man kann auch den Weg eines Aspektzauberers einschlagen und sich zwischen Zaubern und dem Beschwören mächtiger Verbündeter entscheiden. Und schließlich könnte man einige Adeptenfähigkeiten dazunehmen und ein Magieradept sein, der Zauber wirken und Geister beschwören kann, zugleich aber auch einen Teil seiner Magie nach innen kanalisiert, um seine natürlichen Fähigkeiten zu verstärken. Jedenfalls wirst du Zerstörung über die Feinde bringen, während der Unterhändler des Teams, der lieber subtil vorgeht, dich ein bisschen scheel anschaut, weil du so auffällig bist.

UNTERHÄNDLER

Nur Reden, keine Action? Ich bin dabei! Action führt dazu, dass man angeschossen wird und blutet, oder dass man spürt, wie es ist, wenn einem das Gehirn von innen geröstet wird, weil ein Zauber einschlägt. Viel sicherer, wenn man sich aus möglichst vielen Situationen rausredet – wenn man gut reden kann. Der Unterhändler ist eine charismatische Abrissbirne. Andere bescheren den Megakons mit ihrer Gewalt und blindwütigen Zerstörung Verluste, aber du machst das alles und verletzt dabei noch ihren Stolz, wenn du an allen Sicherheitsmaßnahmen einfach vorbeispazierst und dabei ein Lächeln, eine plausible Story und ein Klemmbrett präsentierst (jeder respektiert das Klemmbrett).

Du hast die sozialen Fertigkeiten und das Charisma, aber das ist noch nicht alles. Du hast noch mehr Möglichkeiten. Neben den Fertigkeiten und Attributen, die für einen Unterhändler nötig sind, kannst du den Weg der künstlichen Verbesserung mit Cyberware oder Bioware als Ergänzung deines natürlichen Charmes wählen. Oder eher die arkane Route nutzen und ein Sozialadept oder Magier mit den richtigen Zaubern zum Einwickeln der Unvorsichtigen werden.

Jedenfalls wirst du sicher die Gelegenheit bekommen, alle davon zu überzeugen, dass es besser ist, dir die wertvollen Daten in Verwahrung zu geben. Weil es gefährliche Leute gibt, die gewalttätig werden könnten, um sie in die Finger zu kriegen. Und dabei kannst du nonchalant in Richtung der drei Meter hohen Wand aus Fleisch und Stahl nicken, die euer trollischer Straßensamurai ist.

STRASSENSAMURAI

Die Schatten der Sechsten Welt können blutig und brutal sein, und Streitigkeiten werden viel zu oft mit Fäusten, Klingen oder Schusswaffen beigelegt. Gewalt ist eine universelle Sprache der Welt. Raubtiere aller möglichen Art pirschen durch die Seitengassen und die Flure der Konzerne – von gewöhnlichen Schlägern bis hin zu gut trainierten Profis. Und an der Spitze stehen die Straßensamurai: schnelle, tödliche Krieger, die gegenüber ihrem Kodex und aktuellen Auftrag unverbrüchlich loyal sind.

In den Schatten könnte hinter jeder Ecke ein Kampf lauern. Er könnte direkt vor der Nase warten, am Ende des Flurs, auf der anderen Straßenseite oder weit entfernt, aber du musst darauf vorbereitet sein. Einige Kämpfer bereiten sich auf jede Art des Kampfs vor, andere spezialisieren sich. Aber egal, ob du dich deiner Feinde mit der Klinge oder dem Fadenkreuz entledigst, es geht immer um dieselbe Sache: ihnen in den Arsch zu treten.

Jeder Kämpfer braucht einen Vorteil – eine hervorragend ausgebildete Fertigkeit, rohe Kraft und Geschicklichkeit, erstklassige Ausrüstung, Cyberware-Implantate, Magie oder eine Kombination davon. Was ist deiner? Benutzt du die Magie der Sechsten Welt, um den Gegnern als Adept in den Arsch zu treten? Stopfst du dich mit Bodytech voll, um zum kybernetischen Albtraum zu werden? Oder bleibst du ganz altmodisch dabei, deine Fertigkeiten und Attribute zu verbessern, statt ein Vermögen für Bodytech auszugeben? Schließlich kann man die Technik einfach dem Technologiespezialisten überlassen.

TECHNOLOGIESPEZIALIST

Innerhalb dieses Felds gibt es ein sehr breites Spektrum, aber wir fassen hier alles zusammen, weil du im Prinzip das Teammitglied sein wirst, das sich am besten mit technologischer Ausrüstung auskennt: mit Elektronik, Computern oder Fahrzeugen. Du übernimmst die technische Seite der Schatten. Ob du als Decker oder Technomancer die Matrix hackst oder alles Automatisierte als Rigger oder Drohnomancer beherrschst – du bist ein wichtiger Teil jedes Runnerteams. Zumindest für jedes Runnerteam, das überleben will, um seine Bezahlung auszugeben.

Hacker benutzen ihre technischen Fähigkeiten, um die Firewalls der Welt zu knacken. Sie brechen durch die elektronische Sicherheit oder schleichen sich daran vorbei – egal, ob bei einem Kommlink, einer Smartgun oder dem Zentralhost von Aztechnology – und sichern für ihr Team die Kontrolle oder schnappen sich wertvolle Daten. Du kannst das als Decker mit einem Cyberdeck machen oder als Technomancer mit deinem Geist, aber jedenfalls sollte sich die Welt davor hüten, wenn du durch die Matrix flitzt.

Rigger halten die Welt am Laufen. Laien sehen den automatisch laufenden Verkehr und die Gebäudefunktionen auf dem Planeten und erkennen nicht, dass hinter jedem automatisierten Netzwerk ein Rigger steckt, der nur auf die Chance wartet, hineinzuspringen und die Grenzen der Maschinen auszureizen. In den Schatten kümmern sich die Rigger um Transport, Logistik und Feuerunterstützung – entweder aus dem komfortablen Rigger-Kokon oder aus dem Fahrersitz ihres aufgemotzten Eurocar Westwind heraus. Wie beim Hacken braucht man auch als Rigger nicht unbedingt technische Ausstattung. Spezialisierte Technomancer, die auf der Straße „Drohnomancer“ genannt werden, weben das Netz ihrer Kontrolle mit ihrem Geist und behandeln ihre Drohnen, als wären sie ihre Freunde.

Egal, ob als Hacker oder Rigger, du hältst dem Team den Rücken frei – von der Logistik bis zur Feuerunterstützung – und wirst nicht müde, deine Magie zu wirken, so wie es die Arkanspezialisten tun. Und damit haben wir die einfachen Rollen vorgestellt!

GESCHICHTE

In diesem Schritt solltest du dem Charakter eine Vergangenheit geben, ohne gleich eine detaillierte Biographie zu verfassen. Das kannst du natürlich später machen und der Spielleiterin die Story als Inspirationsquelle vorlegen, aber für den Anfang wollen wir einfach ein paar Punkte

zur Hintergrundgeschichte klären, die als Basis der Story des Charakters dienen können. Geh in diesem Schritt so weit, wie du möchtest – je tiefer du eintauchst, desto mehr Tiefgang bekommt die Story.

WO WURDE DEIN CHARAKTER GEBOREN?

Das Geburtsland kann wichtig sein. Es bildet einen Anfangspunkt für ein Leben, das sich weiter dort abspielen könnte, wo es begann, oder das ein unendliches Streben nach der Flucht von diesem Ort darstellen könnte. Bei *Shadowrun* ist man außerdem nicht nur auf Länder beschränkt – auch Megakonzerne haben Bürger und Territorium. Sieh dir etwas vom Hintergrund der Welt im Kapitel *Das Leben in der Sechsten Welt* (S. 15) an oder setz dich mit deiner Spielleiterin zusammen, um ein Gefühl für die Welt zu entwickeln.

Dein Geburtsort könnte in deinem Leben eine schreckliche Narbe oder eine wundervolle Erinnerung hinterlassen haben, aber er hat sich sicher darauf ausgewirkt, wie du dich verhältst, wie du sprichst und mit anderen umgehst, die eine ähnliche oder eine andere Abstammung haben.

WO WUCHS DEIN CHARAKTER AUF?

Sobald die erste Frage beantwortet ist, weißt du, wo dein Charakter geboren ist; aber es ist wahrscheinlich ebenso wichtig, wenn nicht sogar wichtiger, wo er aufgewachsen ist. Wenn man auf der Straße aufwächst, ist das – egal, wo – ein anderes Leben als eines, in dem man ein Dach über dem Kopf und Essen auf dem Teller hat. Hast du dein Leben in den Tiefen des Metroplexes verbracht, wo alles durchgehend geöffnet hat und das Leben rund um die Uhr pulsiert? Hast du eine nette Kindheit in einer Vorstadt verbracht, in der du dich jeden Samstagmorgen um den Garten gekümmert hast und dir dabei gewünscht hast, im Trubel der Großstadt zu wohnen, weil hier draußen alles so früh schließt? Vielleicht ist dein Charakter an einem Ort mit einer verschobenen Definition von „Familie“ aufgewachsen – wie in einer Gegend, die vom organisierten Verbrechen oder einem Kult kontrolliert wurde. In beiden Fällen wäre man danach nicht völlig richtig im Kopf. Hast du dich in einer gewaltigen autarken Arkologie herumgetrieben, wo deine Freunde und du immer davon geredet haben, sich in Ebene 234 hineinzuschleichen, aber nur Billy es versucht hat und nie wieder gesehen wurde? Warst du irgendwo in einer Konzernenklave mit nur einer Handvoll anderer Kids, wo jeder jeden kannte?

All diese Möglichkeiten wirken sich darauf aus, wen du getroffen haben könntest, welche Werte du in der Umgebung kennengelernt hast, wie du auf der Straße zurechtkommst, welche Bildungsmöglichkeiten du hattest und auf viele andere Details, mit denen du deinem Charakter Tiefgang verleihen kannst.

Denk daran, dass dein Charakter nicht dort aufgewachsen sein muss, wo er geboren wurde. Seine Eltern könnten zum Beispiel zwischen Megakons gehandelt oder extrahiert worden sein. Sie könnten durch einen Jobwechsel von UCAS-Bürgern zu Ares-Bürgern geworden sein, was dir Türen geöffnet hat, die du davor niemals hättest durchschreiten können. Oder vielleicht wurden sie aus einem Kon rausgeworfen, mussten plötzlich als Fremde in einem fremden Land leben und waren der schützenden Hand des Konzerns beraubt, die bisher über ihnen geschwebt hatte.

WO WURDE DEIN CHARAKTER AUSGEBILDET?

Wer hat dich ausgebildet, wo ist diese Person/Gruppe jetzt, und gibt es mögliche lose Enden? Sind sie hinter dir wegen eines vermeintlichen oder tatsächlichen Verrats her? Haben sie dich als Testobjekt benutzt, sodass du jetzt neben einem dauernden Gefühl von Misstrauen und Verrat diese Fertigkeiten und Bodytech hast? Bist du Autodidakt und leicht zu reizen, weil niemand jemandem vertraut, der sich selbst etwas beigebracht hat?

Ein Rückblick und das Nachdenken darüber, wie du gelernt hast, was du gelernt hast, können auch hervorragend dazu geeignet sein, ein paar Vorurteile für deinen Charakter zum Einsatz im Rollenspiel zu entwickeln. Wurdest du von einem Megakonzern ausgebildet und bist daher dazu indoktriniert, die anderen Megas zu hassen? Wurdest du von einer Regierung ausgebildet und fühlst dich wie der Unterlegene, der sein früheres Land vor Feinden von innen und außen zu beschützen versucht? Wurdest du auf der Straße ausgebildet und musstest alles auf die harte Tour lernen?

WO STEHT DEIN CHARAKTER JETZT?

Denk darüber nach, warum du in den Schatten bist. Ist es der Kick? Ist es das Geld? Hast du keine andere Wahl? Geht es um Rache? Darum, jemanden zu beeindrucken? Willst du es Denen da Oben zeigen? Willst du die Gunst deiner früheren Konzernbosse wiedererlangen? Oder hoffst du, die ganze Megakonzern-Maschinerie zu vernichten?

Nimm dir Zeit, um über deinen Charakter als Person nachzudenken und ein Gespür für seine Motivation zu entwickeln. Am Spieltisch wird vielleicht nicht jeder Job genau nach deinem Geschmack sein, aber du bist Teil eines Teams. Du hast einen Job zu erledigen. Wenn einer dieser Jobs genau nach deinem dunklen, schattenhaften Geschmack ist: Wie weit wirst du gehen, um ihn zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen?

WIE STEHT DEIN CHARAKTER ZU DEN DÜSTEREN ASPEKTEN DER WELT?

Bevor du dich in diesen Abschnitt stürzt, denk daran, dass das hier ein Rollenspiel ist. Es ist die Gelegenheit, jemanden darzustellen, der du nicht bist: Hau auf den Putz und lebe diese heroischen Fantasien oder tauche in die Untiefen und erschaffe jemanden Unsympathischen und schau, wie lange die Schatten ihn ertragen. Aber achte darauf, dass du dieses Spiel mit anderen Leuten spielst, und dass es in der realen Welt Grenzen gibt, die man achten sollte. Hassreden gegen Gruppen echter Menschen zu schwingen, weil das „zur Rolle gehört“, ist nicht akzeptabel.

Es gibt zwei andere Dinge, die man beim Spielen eines schwierigen Charakters bedenken sollte:

1. Wenn du beschließt, dass normale Regeln des gesellschaftlichen Umgangs für deinen Charakter nicht gelten, könnten andere diese Regeln ebenfalls missachten. Die Spielwelt könnte für dich ein ziemlich unangenehmer Ort werden, und selbst die anderen Teammitglieder könnten dir die Unterstützung verweigern. Wenn du einen Charakter spielst, der absichtlich so viel aneckt, musst du dich versichern, dass jeder in der Spielergruppe damit einverstanden ist, was du tust. Charaktere zu spielen, die anderen das Spiel ruinieren, widerspricht dem Geist des Spiels.



2. Wenn du eine Spielergruppe hast, die du gut kennst, kannst du manchmal die dunkleren Seiten eines Charakters ergründen, aber das geht mit neuen Gruppen oder Gruppen bei Conventions eher nicht so gut. Wenn du mit Leuten spielst, die du nicht kennst, ist es generell eine gute Idee, das dunklere Gepäck nicht mit an den Tisch zu bringen.

Shadowrun ist ein düsterer Hintergrund, daher wird im Spiel antisoziales Verhalten der einen oder anderen Art vorkommen. Es ist aber wichtig, bestimmte Bereiche hinsichtlich der Frage zu betrachten, womit dein Charakter sich anfreunden kann, und womit die Gruppe sich anfreunden kann. Es folgen einige Bereiche, über die ihr gemeinsam nachdenken solltet.

WETWORK

Töten für Geld, oder das Töten überhaupt, ist eine ernste Sache. In vielen Rollenspielen ist es einfach Teil der Action, und niemand denkt groß darüber nach. Bei *Shadowrun* wollen wir, dass die Spieler ihre Charaktere nicht zu gedankenlosen Mordmaschinen machen, sondern die Handlungen und Vorhaben, die sie umsetzen, und deren Folgen wirklich reflektieren. Betrachten wir einige der Fragen in diesem Zusammenhang genauer.

Mord ist in jedem Fall illegal. Jemanden – und sei es zur Selbstverteidigung – zu töten, kann zu Ermittlungen und juristischen Verwicklungen führen. Kein Runner will, dass sich jemand stärker für sein Leben interessiert als unbedingt nötig. Natürlich hast du diesen Halloweener getötet, um dich und deine Leute zu schützen, aber wie kannst du in dieser schönen Wohnung leben, ohne ein Einkommen anzugeben?

Bei *Shadowrun* werden Todesfälle untersucht, und die Magie erlaubt es, alle beim Kampf Verletzten aufzuspüren, wenn ein guter Ritualzauberer zur Verfügung steht. Das bedeutet, dass die Prügelei in der Seitengasse, in die du verwickelt wurdest und die du mit einer Kugel in den Kopf des Gangers eindrucksvoll beendet hast, dazu führen kann, dass dir ein SWAT-Team von Lone Star die Türe eintritt.

Und was ist mit den anderen Halloweeners? Du hast einen von ihnen getötet. Das können sie nicht einfach so hinnehmen. Und nicht nur psychotische Ganger empfinden so. Eine verirrte Kugel oder eine Explosion könnten eine Zivilistin töten. Du beschließt, die Wachen zu töten, um keine Zeugen am Leben zu lassen. Ein Job verlangt, dass du jemandes Ehefrau oder einen Konzern-Manager tötest. All diese Leute stehen mit anderen Leuten in Verbindung. Die Zivilistin könnte die Schwester eines Bullen sein. Eine der Wachen könnte der Sohn eines Execs sein, dessen Macht und Einfluss ausreichen, um dich zu erwischen. Die Ehefrau war die Tochter von Consigliere Anthony Gianelli, und die Familie kümmert sich um die Ihren. Der Konzernmanager hatte eine Liebesbeziehung mit seiner Assistentin, die verrückt vor Trauer ist und noch ein paar Tage lang Zugriff auf das Konto des Bosses hat, bevor es vom Konzern gesperrt wird.

Es gibt bei *Shadowrun* viele Gründe für Sorge oder Paranoia, und wenn man jedes Mal, wenn der Abzug betätigt, ein Zauber gewirkt oder eine Aufzugskabine zum Absturz gebracht wird, einen neuen Grund zur Sorge dazu bekommt, kann sich das bis zu einem lähmenden Verfolgungswahn auswachsen. Besonders, wenn man einen Job hat, bei dem es dazugehört, in düsteren Clubs und Gassen Leute zu treffen, die man nicht kennt. Man kann nie wissen, wann der Schnitter kommt, um die Ernte dessen einzufahren, was man gesät hat.

Auch ohne diese Paranoia verlangt der Akt, einer anderen Person das Leben zu nehmen, seinen Tribut von der Seele. Wie eine Spielergruppe mit dieser Frage umgehen möchte, sollte sie gemeinsam besprechen.

DROGEN UND ALKOHOL

Hier geht es nicht um gelegentliches Konsumieren. Wir sprechen davon, dass dein Charakter in die Welt der Drogen eintaucht oder seinen Alkoholkonsum bis ins Extreme steigert. Abhängigkeit ist ein schwerwiegendes Problem, das zwar im Spiel in Gestalt von Regeln, Zahlen und möglicherweise Schwierigkeiten dargestellt wird, in der realen Welt aber ein realer Kampf ist. Charaktere, die süchtig sind, denken anders als Personen, die es nicht sind. Inakzeptable Handlungen werden plötzlich zur Tür, die zum nächsten High führt, und statt diese Tür vorsichtig zu öffnen, könnte ein Abhängiger schreiend hineinstürzen, um das Ziel zu erreichen.

Neben den Problemen, die ein Süchtiger damit hat, seine Sucht zu befriedigen, kann auch der Drogenhandel Schwierigkeiten mit sich bringen. Runner werden nicht nur engagiert, um Konzernlabors zu überfallen. Manchmal kommt das Jobangebot von einem örtlichen Gangboss, der seinen Transport von jemandem mit einem guten Straßenruf schützen lassen will. Oder es könnte um den Schutz des Chefs eines Schmugglerrings gehen, der jeden Monat Betameth im Milliardenwert ranschafft. Macht man sich mitschuldig an den vielen Toden, die davon verursacht werden?

Wenn du dir dazu eine Meinung gebildet hast, kann das deine Ansichten beeinflussen, wenn ein solcher Job angeboten wird; vielleicht tendierst du dazu, ihn aus moralischen Gründen abzulehnen und das Kichern deiner moralentleerten Teamgefährten zu ignorieren.

MENSCHENHANDEL

Runner haben mit dem Schutz und Transport aller möglichen Güter zu tun – darunter auch von menschlichen Wesen. Eine Wissenschaftlerin aus einem Kon zu extrahieren und zu einem anderen zu bringen ist eine Sache, aber einen Van zu schützen, von dem du ziemlich sicher bist, dass er Sexsklaven zu einem Bunraku-Salon der Yakuza bringen soll, ist etwas ganz anderes. Wird dein Charakter, wenn die Zeit gekommen ist, das große Geld nehmen, das bei solchen Jobs verdient werden kann, oder wird seine Moral ihn davon abhalten?

Noch öfter kommt es vor, dass man diese Jobs kriegt, weil man nicht genügend Fragen stellt, gar keine Fragen stellt oder unbedingt Geld braucht und den Job annimmt, bevor man die Details kennt. Sobald man die Maske von einem dieser Jobs reißt, sieht man die versteckten Maden, die sich im Fleisch von Mr Johnsons Angebot winden. Gehst du weg und riskierst Schaden an deiner Reputation – und vielleicht das Eingreifteam, das man dir hinterherschickt, um lose Enden abzuschneiden?

In der Welt von *Shadowrun* spielt ihr die Unterdrückten. Willst du dich über andere erhöhen, indem du sie niederhältst? Das ist eine traurige und verdrießliche Möglichkeit, aber sie existiert. Oder gehörst du zu denen, die glauben, dass jeder, auf dem herumgetrampelt wurde, der geschlagen, übervorteilt oder unter dem Gewicht der Megakonzern-Herrschaft zerquetscht wurde, eine Chance verdient, zurückzuschlagen? Siehst du diese Leute als Teil der Armee, die den Megakonzern-Monolithen aushebeln soll, der sich die Herrschaft über die Welt geschnappt hat?

RASSISMUS UND UNGERECHTIGKEIT

Wie in unserer Welt gibt es auch bei *Shadowrun* Rassismus, der aber in der Spielwelt eher auf unterschiedliche Metatypen als auf Hautfarben abzielt. Seine Existenz in der Sechsten Welt gibt Charakteren die Chance, Helden zu werden und für die einzustehen, die wegen ihres Aussehens verachtet werden. Soziale Unterscheidungen nach Rasse und Klasse werden von den Kons ausgenutzt, um die Bevölkerung zu spalten und den einen gegen den anderen auszuspielen, damit sie nicht über die extreme Ungleichheit nachdenken, die ihren Alltag bestimmen.

Wie reagiert dein Charakter darauf? Nützt oder schadet ihm der Status quo, und was empfindet er dabei? Sucht er nach einer Möglichkeit, zur Veränderung beizutragen, oder macht er sich an den weiter bestehenden Problemen mitschuldig? Findet er sich mit Vorurteilen ab oder stellt er sie infrage? Geht er bei dem von ihm gewählten Ansatz aggressiv vor? Nimmt er Jobs an, bringt sie zu Ende und benutzt dann das Geld, um anderen zu helfen und aus den Schatten heraus etwas zu bewirken? Beim Finden des eigenen Standpunkts geht es nicht nur um Moral und Gerechtigkeit, es geht auch um Paranoia, Vorsicht, Widerstandskraft, Leiden und Durchhaltevermögen.

Das sind heikle Fragen, die mit den anderen Gruppenmitgliedern besprochen werden sollten. Die Grenzen und Identitäten anderer Leute sollten respektiert werden. Die Schatten sind dunkel, aber sie können ohne Licht nicht existieren, und die Spieler können entscheiden, wie viel Licht sie selbst ausstrahlen wollen.

SCHRITT ZWEI:

WÄHLE DIE PRIORITÄTEN AUS

Wenn die Fragen nach der Hintergrundgeschichte beantwortet sind, wird es Zeit, ein paar Zahlen ins Spiel zu bringen. Das Prioritätensystem bietet eine schnelle und einfache Methode dafür, einen Shadowrunner zu erschaffen. Das große Ganze wird von deinen Festlegungen in der Prioritätentabelle bestimmt. Es gibt fünf Zeilen für Prioritäten (A–E) und fünf Kategorien, denen diese Prioritäten zugewiesen werden: Metatyp, Attribute, Fertigkeiten, Magie/Resonanz und Ressourcen. Gib jeder der Kategorien eine Priorität (das heißt: wähle eine Option in jeder Zeile, und nur eine pro Spalte). Diese Entscheidungen ergeben die grundlegenden Komponenten deines Charakters.

Die Auswahl muss nicht in der Reihenfolge der Zeilen oder Spalten getroffen werden. Ob du als Erstes auswählst, was dir am wichtigsten oder am unwichtigsten ist, bleibt dir überlassen, und es kann durchaus sein, dass du im Lauf des Vorgangs die eine oder andere Entscheidung noch verändern möchtest. Wir stellen die Kategorien in der Reihenfolge vor, wie sie in der Tabelle zu finden sind; aber du kannst deine Entscheidungen in jeder Reihenfolge treffen, die dein Herz begehrt.

METATYP (ANPASSUNGSPUNKTE)

Jetzt, da du weißt, was du tun willst, stellt sich die Frage danach, in welchem Gewand du es tun willst. *Shadowrun* ist eine Mischung aus Fantasy und dystopischem Cyberpunk, und das bedeutet, dass es mehr Möglichkeiten für Charaktere gibt als nur Menschen.

Für jede Priorität sind unterschiedliche Metatypen verfügbar, die unterschiedlich viele Punkte bieten, um Edge zu erwerben, bestimmte Attribute für diesen Metatyp zu erhöhen, und/oder Magie oder Resonanz bis zum Maximum von 6 zu erhöhen. Bestimmte Metatypen, nämlich Menschen und Elfen, kommen bei den höchsten Prioritäten nicht vor. Einen Überblick über die Metatypen findest du auf Seite 55.

Die Auswahl, die du hier triffst, wirkt sich nicht nur auf den Metatyp aus, sondern auch auf die dazugehörige Anzahl von Anpassungspunkten, mit denen du die Werte gewisser Attribute erhöhen kannst. Diese Punkte werden benutzt, um Magie/Resonanz zu erhöhen, Edge zu erwerben und die besonderen Attribute deines Metatyps zu verbessern. Jeder Metatyp (außer Menschen) hat zwei oder mehr Körperliche und Geistige Attribute, deren Werte nicht von 1 bis 6 reichen (z.B. Stärke bei Trollen, aber auch Reaktion bei Zwergen). Das sind die besonderen Attribute des Metatyps, die nicht nur mit den normalen Attributspunkten, sondern auch mit den Anpassungspunkten aus dieser Spalte erhöht werden können.

Das Attribut Edge verdient besondere Betrachtung: Edge kann extrem wertvoll sein und aus einer Niederlage noch einen Sieg machen. Punkte zum Erhöhen des Edge-Attributs kommen hierher, also nutze sie! Näheres zu Edge und seinen Einsatzmöglichkeiten findest du ab Seite 46.

ATTRIBUTE

Bei der Charaktererschaffung können Attribute Werte von 1 bis 6 erhalten. Diese Bandbreite wird durch den Metatyp und/oder Vor- und Nachteile verändert. Die Tabelle *Attribute nach Metatyp* gibt diese Bandbreiten für alle Metatypen sowie die Vorteile (siehe S. 74) an, die gewisse Metatypen zusätzlich erhalten. Wenn ein Körperliches oder Geistiges Attribut durch Magie oder andere Effekte jemals den Wert 0 erreicht, bricht der Charakter zusammen und kann erst wieder Handlungen durchführen, wenn das betreffende Attribut wieder mindestens den Wert 1 erreicht hat.

Körperliche und Geistige Attribute sowie Edge beginnen jeweils bei 1 und werden ab da gesteigert. Bei der Charaktererschaffung kann nur eines der Körperlichen und Geistigen Attribute den Höchstwert für den jeweiligen Metatyp erreichen. Punkte für Attribute aus der Prioritätentabelle werden eins zu eins ausgegeben: Jeder Punkt erhöht das betreffende (Körperliche oder Geistige) Attribut um 1. Achtung: Edge kann nur mit Anpassungspunkten erhöht werden.

UNTERSCHIEDLICHE SPIELNIVEAUS

Die Regeln dieses Kapitels beschreiben das übliche Spielniveau für *Shadowrun*, aber das bedeutet nicht, dass man nur auf diesem Niveau beginnen kann. Manche Spieler wollen ihren Runnern vielleicht einen kleinen Startvorteil verschaffen, sodass sie mit erfahreneren, fähigeren Charakteren beginnen. Andere schätzen vielleicht die Herausforderung, mit weniger fähigen Charakteren zu beginnen und zu sehen, ob diese lange genug überleben können, um zu Straßenlegenden zu werden.

Das Erschaffen von einfachen Straßenrunnern ist leicht: Wähle die Prioritäten wie üblich aus, aber verwende die Werte aus der Zeile unterhalb der gewählten Priorität. Wenn du also Priorität B für Attribute auswählst, erhältst du tatsächlich nur die 12 Attributspunkte für Priorität C. Weil es nicht tiefer als E geht, erhält man die Werte aus zwei Spalten dieser Zeile (für die Prioritäten D und E).

Das andere Ende des Spektrums bilden Top-Runner. Wenn du auf diesem fortgeschrittenen Niveau beginnen willst, verdopple die Menge an Individualisierungskarma (siehe S. 69) von 50 auf 100. Einfach ausgeben und das Leben unter den Besten beginnen!

PRIORITÄTENTABELLE

PRIORITÄT	METATYP (ANPASSUNGSPUNKTE)	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN	MAGIE ODER RESONANZ	RESSOURCEN
A	Ork, Troll, Zwerg (13)	24	32	Aspektzauberer: Magie 5, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 4, Technomancer: Resonanz 4	450.000 ¥
B	Elf, Ork, Troll, Zwerg (11)	16	24	Aspektzauberer: Magie 4, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 3, Technomancer: Resonanz 3	275.000 ¥
C	Elf, Mensch, Ork, Troll, Zwerg (9)	12	20	Aspektzauberer: Magie 3, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 2, Technomancer: Resonanz 2	150.000 ¥
D	Elf, Mensch, Ork, Troll, Zwerg (4)	8	16	Aspektzauberer: Magie 2, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 1, Technomancer: Resonanz 1	50.000 ¥
E	Elf, Mensch, Ork, Troll, Zwerg (1)	2	10	Mundan	8.000 ¥

ATTRIBUTE NACH METATYP

METATYP	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Mensch	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–7
Vorteile durch Metatyp: Keine									
Elf	1–6	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–8	1–6
Vorteile durch Metatyp: Restlichtverstärkung									
Ork	1–8	1–6	1–6	1–8	1–6	1–6	1–6	1–5	1–6
Vorteile durch Metatyp: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1									
Troll	1–9	1–5	1–6	1–9	1–6	1–6	1–6	1–5	1–6
Vorteile durch Metatyp: Dermalablagerungen, Infrarotsicht, Robust Gebaut 2									
Zwerg	1–7	1–6	1–5	1–8	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6
Vorteile durch Metatyp: Infrarotsicht, Toxinresistenz									

BEISPIEL: AUSWAHL VON PRIORITÄTEN

Tom und Alyson wollen Charaktere für ein Spiel erschaffen, in dem sie zusammen spielen werden, also wollen sie, dass die beiden einander ergänzen. Tom möchte einen elfischen Zauberer, der sich um die magischen Aspekte kümmern soll, und Alyson will eine menschliche Straßensamurai, die den Gegnern eins in die Fresse haut.

Tom möchte einen Elfen spielen, also kann er in der Spalte Metatyp nicht Priorität A auswählen, weil Elfen dort nicht vertreten sind. Priorität A hat die höchsten Werte in der Spalte Magie oder Resonanz, also entscheidet er sich für diese. Er will genug Attributspunkte, um Willenskraft und Logik hoch genug zu bringen, dass er dem Entzug wiederstehen kann, und noch Punkte für andere Bereiche übrig zu haben, damit er auch gut laufen, ausweichen und vielleicht auch zuschlagen kann. Also wählt er für Attribute die Priorität B. Priorität C bei Fertigkeiten wird ihm dabei helfen, in Hexerei, Beschwören und Athletik so gut zu sein, wie er es möchte (und auch noch Wahrnehmung und ein paar andere Sachen zu beherrschen). Die Priorität D bei Metatyp lässt ihn einen Elfen spielen, der ein paar Punkte für die Anpassung von Edge und Magie übrig hat. Das ergibt Priorität E für Ressourcen: Nur 8.000 Nuyen, aber Tom geht nicht davon aus, dass er viel für Ausrüstung ausgibt. Seine Auswahl sieht also wie folgt aus:

Priorität A: Magie oder Resonanz
Priorität B: Attribute
Priorität C: Fertigkeiten
Priorität D: Metatyp
Priorität E: Ressourcen

Alyson hat andere Ziele. Sie weiß, dass die Spalte Metatyp entweder C, D oder E sein wird – wahrscheinlich eine der beiden Letzten, weil sie glaubt, dass sie nicht viele Anpassungspunkte brauchen wird. Sie weiß auch, dass sie mehr Geld als Tom braucht, weil sie erstklassige Bodytech will. Sie glaubt, dass sie nicht so viele Punkte wie Tom bei den Attributen braucht, und sie will eine beträchtliche Auswahl an Fertigkeiten: Feuerwaffen, Nahkampf, Heimlichkeit, Wahrnehmung und Athletik werden alle ihren Sinn haben, und vielleicht möchte sie auch Biotech für Heilung. Das Gute ist, dass sie weder Magie noch Resonanz braucht, also wird diese Spalte die Priorität E bekommen.

Priorität A: Fertigkeiten
Priorität B: Ressourcen
Priorität C: Attribute
Priorität D: Metatyp
Priorität E: Magie oder Resonanz

Ehrlich gesagt ist sie ein wenig besorgt, dass die 12 Attributspunkte durch Priorität C ein bisschen knapp sein könnten, aber sie glaubt, dass sie mit dem Individualisierungskarma und einem oder zwei Nachteilen etwaige Lücken füllen kann.



FERTIGKEITEN

Jetzt wird es Zeit, zu definieren, was du kannst oder zumindest einigermaßen kannst. Fertigkeiten werden in der Welt von *Shadowrun* dazu benutzt, sämtliche herausfordernden Handlungen oder sogar einfache Handlungen, bei denen man unter Stress steht, durchzuführen. Überlege, welche Fertigkeiten du für deine ausgewählte Rolle im Team brauchst, und denke auch an die Hintergrundgeschichte des Charakters, wenn du die Punkte dafür verteilst.

Während der Charaktererschaffung können Fertigkeiten bis zu einem Wert von 6 (oder 7 mit dem Vorteil Talentiert) erworben werden. Nur eine Fertigkeit kann bei der Charaktererschaffung mit diesem maximalen Wert (6 oder 7) erworben werden. Im Spielverlauf können Fertigkeiten den Wert 9 (10 mit dem Vorteil Talentiert) erreichen. Fertigkeiten beginnen beim Wert 0. Punkte für Fertigkeiten aus der Prioritätentabelle werden eins zu eins ausgegeben: Jeder Punkt erhöht die betreffende Fertigkeit um 1. Die Beschreibungen der einzelnen Fertigkeiten findest du im Kapitel *Fertigkeiten* (S. 94).

Du kannst bei der Charaktererschaffung auch Spezialisierungen (Beschreibung siehe S. 94) auswählen. Eine Spezialisierung kostet bei der Charaktererschaffung einen Fertigkeitspunkt. Bei der Charaktererschaffung kannst du nicht mehr als eine Spezialisierung pro Fertigkeit erwerben; eine Expertise steht noch nicht zur Verfügung.

FERTIGKEITENLISTE

Astral, Athletik, Beschwören, Biotech, Cracken, Einfluss, Elektronik, Exotische Waffen, Feuerwaffen, Heimlichkeit, Hexerei, Mechanik, Nahkampf, Natur, Steuern, Tasken, Überreden, Verzaubern, Wahrnehmung

MAGIE ODER RESONANZ

Wenn du nicht willst, dass dein Charakter Magie oder Resonanz besitzt, kannst du diesen Abschnitt überspringen. Denke einfach daran, dass es so etwas gibt.

Im Jahr 2080 weiß jedermann, dass es Magie und Technomantie gibt. Die Ansichten und Meinungen darüber sind unterschiedlich und bilden ein ganz eigenes Thema, aber das wird in einem anderen Abschnitt behandelt.

Durch die Auswahl der Prioritäten entscheidest du, ob dein Charakter eines der Attribute Magie oder Resonanz besitzt. Sehen wir uns die Optionen und Auswirkungen dieses Schritts an. Es gibt sechs grundlegende Optionen in dieser Spalte: Vollzauberer, Aspektzauberer, Magieradept, Adept, Technomancer und mundan.

Mundan ist nur mit Priorität E zu haben, also handeln wir das schnell ab. Diese Auswahl bedeutet keinen Zugang zu Magie oder Resonanz. Ganz einfach. Deine Anpassungspunkte musst du anderswo ausgeben, aber wenn du weder Magie noch Resonanz haben möchtest, ist das wahrscheinlich die beste Wahl für die Priorität E.

Jede höhere Priorität gibt deinem Charakter einen Wert in Magie oder Resonanz zwischen 1 und 5. Dieser Wert hängt von der Art des Charakters ab, den du erschaffst (Aspektzauberer erhalten einen zusätzlichen Punkt für Magie, um ihre anderen Einschränkungen zu kompensieren; siehe S. 160). Diese Werte können mit Anpassungspunkten aus der Spalte Metatyp oder mit Individualisierungskarma (siehe S. 69) bis maximal auf 6 erhöht werden.

Vollzauberer erhalten Zugriff auf alle magischen Fertigkeiten (Hexerei, Beschwören und Verzaubern) und vollen Zugang zur Astralebene mit astraler Wahrnehmung (S. 161) und astraler Projektion (S. 162). Während der Charaktererschaffung erhalten Vollzauberer eine Gesamtanzahl von kostenlosen Zaubern und/oder Ritualen gleich ihrer Magie × 2. Der Magiewert, der für diese Berechnung benutzt wird, ist der laut Prioritätentabelle – also vor jeder Erhöhung durch Anpassungspunkte, Karma oder andere Möglichkeiten.

Aspektzauberer können nur einen der drei Aspekte der Magie betreiben: Hexerei, Beschwören oder Verzaubern. Sie können die Astralebene mit astraler Wahrnehmung und Projektion erreichen. Hexer erhalten eine Gesamtanzahl an kostenlosen Zaubern und/oder Ritualen gleich ihrer Magie × 2, Verzauberer erhalten eine Anzahl an kostenlosen alchemistischen Zaubern gleich ihrer Magie × 2. Auch hier ist der Magiewert, der für diese Berechnung benutzt wird, der laut Prioritätentabelle vor jeder Erhöhung durch Anpassungspunkte, Karma oder andere Möglichkeiten.

Adepten konzentrieren ihre Magie nach innen und unterstützen ihre Fähigkeiten mit der natürlichen Gabe, Mana in sich hinein statt nach außen zu kanalisieren. Wegen dieser physischen Verbundenheit mit der Magie können Adepten nicht astral projizieren und erhalten die Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung nur durch Ausbildung. Adepten haben eine Anzahl von Kraftpunkten gleich ihrem Magieattribut, mit denen sie Adeptenkräfte erwerben können. Das heißt, dass sie (anders als Magieradepten) durch eine Erhöhung ihres Magieattributs mit Anpassungspunkten zusätzliche Kraftpunkte erhalten. Näheres zu Adepten findest du auf Seite 158.

Magieradepten nutzen eine Mischung aus nach innen und nach außen gerichteter Magie. Sie können Zauber wirken, Geister beschwören und Gegenstände verzaubern, aber auch einen Teil ihrer Magie nach innen kanalisieren, um Adeptenkräfte zu nutzen. Sie können wegen der verankernden Wirkung ihrer Adeptenkräfte nicht astral projizieren, können aber mit der entsprechenden Ausbildung astral wahrnehmen. Sie müssen ihre Magie zwischen



BEISPIEL: PUNKTE VERTEILEN

Durch Toms Prioritätenauswahl hat sein elfischer Zauberer 4 Punkte für sein Magieattribut, 16 Punkte für seine anderen Attribute und 20 Punkte für Fertigkeiten. Zusätzlich kann er noch Geschicklichkeit und Charisma sowie Edge und/oder Magie mit seinen 4 Anpassungspunkten modifizieren.

Alysons menschliche Straßensamurai hat 12 Punkte für Attribute und 32 Punkte für Fertigkeiten. Zusätzlich kann sie noch ihr Edge-Attribut mit ihren 4 Anpassungspunkten modifizieren (Menschen haben ansonsten keine besonderen Attribute).

ATTRIBUTSPUNKTE

Toms Zauberer soll vor allem hohe Werte in Willenskraft und Logik haben, um dem Entzug besser widerstehen zu können. Sein Magieattribut wird zu Beginn 4 betragen, kann aber mit den Anpassungspunkten noch erhöht werden. Toms vorläufige Attributsverteilung sieht so aus: Konstitution 3, Geschicklichkeit 3, Reaktion 3, Stärke 1, Willenskraft 6, Logik 4, Intuition 3, Charisma 2, Edge 3, Magie 5.

Alysons Straßensamurai legt den Schwerpunkt auf den Kampf, und das heißt, sie muss vor allem gute Werte in Konstitution, Geschicklichkeit und Reaktion haben, wobei eine vernünftige Intuition (für die Initiative) auch nicht verkehrt ist. Alyson weiß, dass sie eigentlich zu wenige Attributspunkte zur Verfügung hat, will das aber später mit dem Individualisierungskarma ausgleichen. Außerdem lässt sich durch Bodytech noch einiges an Attributsverbesserungen herausholen. Alysons vorläufige Attributsverteilung sieht so aus: Konstitution 3, Geschicklichkeit 6, Reaktion 3, Stärke 3, Willenskraft 1, Logik 1, Intuition 2, Charisma 1, Edge 5.

FERTIGKEITSPUNKTE

Toms Zauberer soll sich vor allem mit Hexerei, Beschwören und Athletik auskennen. Wahrnehmung ist sicher auch nützlich, und ein paar Punkte in Astral wären auch nicht verkehrt. Die Fertigkeitenliste von Toms Zauberer sieht am Ende so aus: Astral 2, Athletik 3, Feuerwaffen 1, Heimlichkeit 1, Hexerei 6, Beschwören 4, Wahrnehmung 3.

Alysons Straßensamurai kann hinsichtlich der Fertigkeitspunkte aus dem Vollen schöpfen. Sie soll sich als Kämpferin vor allem mit Feuerwaffen, Nahkampf und Athletik auskennen, mit vernünftigen Werten in Heimlichkeit, Wahrnehmung und Biotech. Die Fertigkeitenliste von Alysons Straßensamurai sieht am Ende so aus: Athletik 5, Biotech 3, Einfluss 1, Elektronik 2, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 4, Nahkampf 5, Steuern 2, Wahrnehmung 4.

ZAUBER

Nun heißt es für Tom noch, seinem Zauberer eine vernünftige Zauberauswahl an die Hand zu geben. Da sich Alysons Charakter ums Kämpfen kümmern wird, entscheidet sich Tom in erster Linie für Unterstützungszauber und wählt nur einen Kampfzauber aus. Seine 8 (Anfangsmagie × 2) Zauber sind die folgenden: Betäubungsblitz, Heilen, Hellhören, Kampfsinn, Levitieren, Panzerung, Stille, Verbesserte Unsichtbarkeit.

Alyson muss sich nicht um die Auswahl irgendwelcher Zauber kümmern, da ihre Straßensamurai so mundan ist wie ein Stück Brot. Sie freut sich schon darauf, ihr Geld für Bodytech rauszuhauen.

Zaubern und Adeptenkräften aufteilen. Zuerst erwerben sie Adeptenkräfte mit Kraftpunkten bis maximal zur Höhe ihres Magieattributs, dann multiplizieren sie die nicht für Kraftpunkte genutzte Magie mit 2, um die Anzahl an kostenlosen Zaubern und/oder Ritualen zu Spielbeginn festzulegen. Auch hierfür gilt die Magie laut Prioritätentabelle vor jeder Anpassung.

Technomancer haben eine besondere Verbindung mit der Matrix, die mit einem Attribut namens Resonanz gemessen wird. Sie haben die Fähigkeit, in kürzester Zeit Programme und Sprites zu erschaffen, und können die Energien der Matrix manipulieren und ihrem Willen unterwerfen. Wenn du die Prioritäten so auswählst, dass der Charakter ein Resonanzattribut erhält, erhält dieser auch eine Anzahl von Komplexen Formen gleich seiner Resonanz × 2 (auch hier gilt der Wert laut Tabelle vor jeder Erhöhung).

RESSOURCEN

Eine ganz einfache Sache. Die Zahl in der Spalte ist das Geld, mit dem du die Sachen kaufen kannst, die dich die Schatten beherrschen lassen. Das ist nicht deine einzige Chance auf Geld, aber meist die größte. Wenn du mehr Geld brauchst, findest du in Schritt vier eine Möglichkeit, Karma gegen Geld einzutauschen. Das Geld kannst du für Lebensstile (S. 58) und/oder Ausrüstung ausgeben, die im Kapitel *Ausrüstung* vorgestellt wird (S. 244).

SCHRITT DREI:

WÄHLE VOR- UND NACHTEILE AUS

Dieser Schritt ist jederzeit möglich, nachdem du ein wenig Hintergrundgeschichte entwickelt hast und etwas über den Charakter weißt, den du zum Leben erwecken willst. Sieh dir den Abschnitt über *Vor- und Nachteile* (S. 73) an und stelle eine Liste der Dinge zusammen, die du als passend für dein Charakterkonzept empfindest. Du kannst diese nach den Regelmechaniken auswählen, aber es könnte mehr Spaß machen, ein Konzept zu entwerfen, dazu passende Vor- und Nachteile auszuwählen und zu sehen, was dabei herauskommt!

Wenn du diese Liste hast, rechne die Kosten und Boni zusammen. Die Grenzen für Vor- und Nachteile bei der Charaktererschaffung sehen so aus: Du kannst bei der Charaktererschaffung nicht mehr als insgesamt sechs Vor- und Nachteile auswählen, und der Nettobonus an Karma darf nicht mehr als 20 betragen. Eventuelle Vor- und Nachteile, die du durch den Metatyp erhältst, zählen nicht gegen diese Begrenzung.

BEISPIEL: VOR- UND NACHTEILE AUSWÄHLEN

Jetzt geht es an die Vor- und Nachteile. Tom und Alyson möchten ihren Charakteren ein paar Vorteile mitgeben, damit sie in den Schatten von Seattle bestehen können. Um später im nächsten Schritt nicht zu wenig Individualisierungskarma zu haben, wollen sie diese Vorteile möglichst mit passenden Nachteilen ausgleichen. Und vielleicht springt dadurch ja sogar noch etwas zusätzliches Karma heraus.

Tom entscheidet sich für seinen Zauberer für die folgenden Vor- und Nachteile: AR-Desorientierung, Astrales Chamäleon, Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 1, Glaskinn 2. Das kostet ihn insgesamt 3 Karma. Dazu kommt noch der Vorteil durch den Metatyp seines Charakters: Restlichtverstärkung.

Alyson entscheidet sich für ihre Straßensamurai für die folgenden Vor- und Nachteile: Allergie (Wespenstiche, Mittel), Beidhändigkeit, Ehrenkodex (Bushido), Robust Gebaut 1, Schnellheilung. Das bringt ihr insgesamt 5 Karma.

SCHRITT VIER:

GIB DAS INDIVIDUALISIERUNGSKARMA AUS

Nachdem die ursprünglichen Punkte ausgegeben wurden, wird es Zeit, über eine Weiterentwicklung deines Charakters nachzudenken. Jeder Charakter erhält 50 Karma, um etwas besser zu werden. Diese Punkte werden zum Beispiel für Verbesserungen von Fertigkeiten oder Attributen ausgegeben (die Einschränkungen bzgl. der Maximalwerte von Attributen und Fertigkeiten gelten auch hier), vielleicht auch für zusätzliche Geldmittel, um die Ausrüstung zu bekommen, die du dir nicht leisten konntest, oder für zusätzliche Vorteile (wobei die Begrenzung von insgesamt sechs Vor- und Nachteilen bestehen bleibt). Siehe dazu auch den Abschnitt *Charakterentwicklung* (S. 71).

Eine Zusatzbemerkung: Wenn Magieradepten ihr Magieattribut in diesem Schritt mit Karma steigern, erhalten sie auch den üblichen kostenlosen Kraftpunkt je Steigerung (siehe S. 158).

Denk daran, dass du auch Karma für Geld ausgeben kannst (2.000 Nuyen pro Karma oder 5.000 mit dem Nachteil Verschuldet). Bis zu 5 Karma, die während der Charaktererschaffung übrig bleiben, können mit ins Spiel genommen werden.

BEISPIEL: INDIVIDUALISIERUNGSKARMA AUSGEBEN

Durch die Auswahl der Vor- und Nachteile in Schritt drei hat Tom noch 47 Karma zur Verfügung, Alyson hat 55 Karma. Tom wird einen Teil des Karmas in Verbesserungen seiner Fertigkeiten stecken und vielleicht noch ein paar Zauber kaufen, während Alyson im Wesentlichen ihre Attribute verstärkt. Außerdem will sie noch etwas Karma übrig behalten, falls sie im nächsten Schritt doch noch etwas mehr Geld braucht.

Tom möchte das Stärke-Attribut seines Charakters auf 2 steigern, ebenso die Fertigkeiten Feuerwaffen und Heimlichkeit. Außerdem spendiert er seinem Zauberer eine neue Fertigkeit (Einfluss) auf 1 sowie zwei neue Zauber (Kunststoff Beleben und Kunststoff Formen). Damit hat er noch 2 Karma übrig, die er in 4.000 Nuyen umwandelt, sodass er im nächsten Schritt 12.000 Nuyen hat, die er für seine Startausrüstung ausgeben kann.

Alyson entscheidet sich dafür, Willenskraft und Logik ihres Charakters jeweils auf 2 zu steigern und Intuition auf 4. Damit hat sie kein Karma mehr übrig, das sie in Geld umwandeln kann, und hofft einfach darauf, dass sie mit ihrem Geld auskommt.

SCHRITT FÜNF:

KAUF DEINE AUSRÜSTUNG

Mit dem Geld, das du durch deine Auswahl in der Prioritätentabelle und durch eventuell in Geld umgewandeltes Karma hast, kannst du Ausrüstung aus dem dazugehörigen Kapitel zu dem im Buch angegebenen Preis kaufen. Achte darauf, dass du bei der Charaktererschaffung nur Ausrüstung kaufen kannst, deren Verfügbarkeit maximal 7 beträgt (zur Definition von Verfügbarkeiten siehe S. 244), und dass einige Ausrüstung für Zwerge und Trolle teurer ist (siehe S. 248).

BEISPIEL: AUSRÜSTUNG KAUFEN

Jetzt geht es daran, die Ressourcen auszugeben. Tom hat hier ein paar mehr Möglichkeiten als anfangs gedacht, da sein Zauberer durch die Umwandlung von Karma in Geld jetzt 12.000 Nuyen hat – einigermaßen genügend Geld für den Start ins Runnerleben. Er entscheidet sich für: 2 beglaubigte Standard-Credsticks, gefälschte SIN der Stufe 2 mit einer gefälschten Lizenz der Stufe 2 für Magieausübung, Gefütterter Mantel, Kommlink (Renraku Sensei, Gerätestufe 3), 1 Monat Unterschicht-Lebensstil und als Waffe für einen Taser vom Typ Yamaha Pulsar I mit 10 Taserpfeilen. Damit hat er 9.645 Nuyen ausgegeben, und es bleiben ihm 2.355 Nuyen für den Start ins Runnerleben.

Alyson wird den größten Teil ihrer 275.000 Nuyen für Bodytech, Waffen und Panzerung ausgeben. Sie entscheidet sich für: AK-97 (mit Smartgunsystem, 2 Ersatzmagazinen, 100 Schuss Standardmunition und 50 Schuss APDS-Munition), Ares Predator VI (mit 2 Ersatzmagazinen, 100 Schuss Standardmunition und 50 Schuss Gelmunition), Atemschutzmaske der Stufe 4, 4 beglaubigte Standard-Credsticks, 2 Betäubungsgranaten, Ceska Black Scorpion (mit Smartgunsystem, 2 Ersatzmagazinen und 100 Schuss Standardmunition), Cyberaugen der Stufe 3 mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung und Smartlink, Enterhakenkanone mit 100 m Camouflageseil und Katalysatorstab, Geckotape-Handschuhe, gefälschte SIN der Stufe 4 mit 2 gefälschten Lizenzen der Stufe 4 für Cyberware und Schusswaffen, Ingram Smartgun XI (mit 2 Ersatz-

magazinen, 100 Schuss Standardmunition und 50 Schuss Explosivmunition), Kampfmesser, Katana, Kommlink (Erika Elite, mit Troden, Gerätestufe 4), Kunstmuskeln der Stufe 1, Kunststoff-Kompositknochen, Medkit der Stufe 4 mit 5 Nachfüllpacks, Panzerjacke, Reflexbooster der Stufe 2 (als Alphaware), 2 Splittergranaten, 2 Sprenggranaten, Survival-Kit, Suzuki Mirage, 2 Tarnholster, Trauma-Patch, 1 Monat Unterschicht-Lebensstil, White-Noise-Generator der Stufe 4. Damit hat sie 272.990 Nuyen ausgegeben, und es bleiben ihr 2.010 Nuyen für den Start ins Runnerleben.

SCHRITT SECHS:

DER LETZTE SCHLIFF

CONNECTIONS

Connections sind ein entscheidender Faktor des Runnerlebens. Jeder kennt ein paar Leute, die Ausrüstung, Unterstützung oder Informationen beschaffen können. Diese Individuen werden vom Spielleiter geführt und leben ihre eigenen Leben, während die Runner rausgehen und Leuten für Geld ins Gesicht schießen. Wenn du ihre Hilfe brauchst, wählst du einfach eine deiner Connections aus und sagst dem Spielleiter, dass du sie kontaktierst.

Jede Connection besitzt zwei Werte: eine Einflussstufe und eine Loyalitätsstufe. Die Einflussstufe gibt üblicherweise an, welche und wie detaillierte Informationen oder wie seltene Ausrüstung durch die Connection beschafft werden können. Die Loyalitätsstufe regelt, ob die Connection ähnliche Daten über dich verkauft, einer Gang einen Tipp über ein gut ausgerüstetes Runnerteam gibt oder dich verrät, wenn Knight Errant vor der Tür steht. Je höher die Loyalitätsstufe, desto weniger wahrscheinlich ist ein Verrat.

Im weiteren Spielverlauf erhältst du Connections über Jobs und Interaktionen mit den Bewohnern der Sechsten Welt. Während der Charaktererschaffung kannst du insgesamt [Charisma × 6] Punkte für Einfluss- und Loyalitätsstufen deiner Connections ausgeben. Zu diesem Zeitpunkt kann keine der beiden Stufen höher sein als das Charisma des Charakters.

WISSENS- UND SPRACHFERTIGKEITEN

Die Dinge, die du weißt, wirken sich darauf aus, wer du bist. Vielleicht bist du Experte für Popkultur, Kenner von elfischen Weinen oder von ungelösten Mathematikproblemen begeistert. Wissensfertigkeiten verleihen deinem Charakter zusätzliche Tiefe und Optionen. Charaktere erhalten bei der Erschaffung eine Anzahl an Wissens- und Sprachfertigkeiten (nähere Informationen über die Fertigkeiten siehe S. 100) gleich ihrer Logik, und zusätzlich eine Muttersprache. Charaktere können weitere Stufen von Sprachfertigkeiten erwerben, als wären diese zusätzliche Wissensfertigkeiten, aber keine Sprache kann dadurch die Stufe Muttersprachler erreichen.

LETZTE BERECHNUNGEN

Sobald alle Käufe und Anpassungen vorgenommen sind, gibt es noch ein paar Berechnungen, die deinen Charakter startklar machen. Und das sind sie:

ANGRIFFSWERT

Im Kampf ist der Angriffswert ein Maßstab für die Präzision, Effizienz und grundlegende Gewandtheit des Angriffs. Meistens hängt er von einer Waffe ab, aber manchmal greifst du mit bloßen Händen an, also braucht der Charakter einen grundlegenden Angriffswert. Er beträgt Reaktion + Stärke in der Reichweite Sehr nah und ist für die anderen Reichweiten nicht anwendbar (s. *Angriffswert/Reichweite*, S. 111). Einige Vor- und Nachteile können sich darauf auswirken.

VERTEIDIGUNGSWERT

Dieser Wert gibt an, wie gut du im Kampf einen Schlag wegstecken oder dafür sorgen kannst, dass er dich nicht wirklich trifft. Er ergibt sich aus der Addition von Konstitution + dem Verteidigungswertbonus durch Panzerung. Einige Vor- und Nachteile sowie Bodytech und/oder Magie können sich darauf auswirken.

INITIATIVE

Initiative wird verwendet, um im Kampf festzustellen, wer zuerst handelt. Die Basis bildet die Summe aus Reaktion + Intuition; dazu kommt noch eine Anzahl von Initiativewürfeln. Zu Beginn besitzt ein Charakter 1 Initiativewürfel; diese Anzahl kann aber durch Modifikationen erhöht werden. Aufgeschrieben würde die Initiative eines Charakters mit Reaktion 4 und Intuition 5 und ohne Modifikationen so aussehen: 9 + 1W6.

STARTKAPITAL

Hast du noch Geld von der Charaktererschaffung übrig? Großartig. Das ist dein Startkapital. Wenn es mehr als 5.000 Nuyen beträgt, kauf noch etwas ein (zum Beispiel einen Lebensstil), weil du nicht mehr als 5.000 Nuyen ins Spiel mitnehmen kannst. Wenn es weniger ist, dann leg los und verdiene etwas mehr!

BEISPIEL: DER LETZTE SCHLIFF

Tom und Alyson wählen zuerst die Connections sowie Wissens- und Sprachfertigkeiten ihrer Charaktere aus. Toms Zauberer hat 12 Punkte für Connections und kann 4 Wissens- und Sprachfertigkeiten auswählen. Tom entscheidet sich für einen Taliskrämer (Einflussstufe 2, Loyalitätsstufe 2), einen Schieber (Einflussstufe 2, Loyalitätsstufe 2) und einen magischen Heiler (Einflussstufe 2, Loyalitätsstufe 2). Als Wissensfertigkeiten wählt er Combatbiking, Geister und Magietheorie aus, dazu die Sprachfertigkeit Sperethiel 1.

Alysons Straßensamurai hat 6 Punkte für Connections und kann 2 Wissensfertigkeiten auswählen. Sie entscheidet sich für einen Waffenschieber (Einflussstufe 1, Loyalitätsstufe 1), einen Schieber (Einflussstufe 1, Loyalitätsstufe 1) und einen Barkeeper (Einflussstufe 1, Loyalitätsstufe 1). Als ihre beiden Wissensfertigkeiten wählt sie Taktik kleiner Einheiten und Urban Brawl. Außer ihrer Muttersprache beherrscht sie keine weitere Sprache.

Danach nehmen Tom und Alyson die letzten Wertebberechnungen für ihre Charaktere vor. Wie die Werte des Zauberers und der Straßensamurai am Ende aussehen, siehst du in den folgenden beiden Wertetabellen.

TOMS ZAUBERER

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	3	3	2	6	4	3	2	3	5	6

Initiative: 6 + 1W6
Astrale Initiative: 7 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 10/9
Verteidigungswert: 6
Vorteile: Astrales Chamäleon, Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 1
Nachteile: AR-Desorientierung, Glaskinn 2
Aktionsfertigkeiten: Astral 2, Athletik 3, Einfluss 1, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 2, Hexerei 6, Beschwören 4, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Combatbiking, Geister, Magietheorie
Sprachfertigkeiten: Englisch M, Sperethiel 1
Zauber: Betäubungsblitz, Heilen, Hellhören, Kampfsinn, Kunststoff Beleben, Kunststoff Formen, Levitieren, Panzerung, Stille, Verbesserte Unsichtbarkeit
Ausrüstung: 2 beglaubigte Standard-Credsticks, Gefälschte SIN [Stufe 2], Gefälschte Lizenz [Stufe 2, Magieausübung], Gefütterter Mantel [+3], Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3]
Waffen:
Yamaha Pulsar I [Taser I Schaden 4B(e) I EM I Angriffswerte 9/9/–/–/– I 4(i) I mit 10 Taserpfeilen]
Connections: Magischer Heiler (E2/L2), Schieber (E2/L2), Taliskrämer (E2/L2)
Lebensstil: Unterschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 2.355 ¥

ALYSONS STRAßENSAMURAI

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3(+1)	6(7)	3(5)	3(4)	2	2	4	1	5	2,9

Initiative: 9 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 11/9
Verteidigungswert: 8
Vorteile: Beidhändigkeit, Robust Gebaut 1, Schnellheilung
Nachteile: Allergie (Wespenstiche, Mittel), Ehrenkodex (Bushido)
Aktionsfertigkeiten: Athletik 5, Biotech 3, Einfluss 1, Elektronik 2, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 4, Nahkampf 5, Steuern 2, Wahrnehmung 4
Wissensfertigkeiten: Taktik kleiner Einheiten, Urban Brawl
Sprachfertigkeiten: Englisch M
Bodytech: Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Smartlink], Kunststoff-Kompositknochen, Kunstmuskeln [Stufe 1], Reflexbooster [Alphaware, Stufe 2]
Ausrüstung: Atemschutzmaske [Stufe 4], 4 beglaubigte Standard-Credsticks, Enterhakenkanone [100 m Camouflageseil und Katalysatorstab], Geckotape-Handschuhe, Gefälschte SIN [Stufe 4], 2 Gefälschte Lizenzen [Stufe 4; Cyberware, Schusswaffen], Kommlink [Erika Elite, Gerätestufe 4, mit Troden], Medkit [Stufe 4] mit 5 Nachfüllpacks, Panzerjacke [+4], Survival-Kit, Suzuki Mirage, 2 Tarnholster, Trauma-Patch, White-Noise-Generator [Stufe 4]
Waffen:
Waffenlos [Waffenlos I Schaden 3K I Angriffswerte 10/–/–/–/–]
Kampfmesser [Klingenwaffe I Schaden 3K I Angriffswerte 8/2*/–/–/– I *maximale Reichweite 20 Meter]
Katana [Klingenwaffe I Schaden 4K I Angriffswerte 10/–/–/–/–]
Ceska Black Scorpion [Automatikpistole I Schaden 2K I HM/SM I Angriffswerte 12/11/10/–/– I 35(s) I Smartgunsystem, 2 Ersatzmagazine, 100 Schuss Standardmunition]
Ares Predator VI [Schwere Pistole I Schaden 3K I HM/SM I Angriffswerte 10/10/8/–/– I 15(s) I Smartgunsystem, 2 Ersatzmagazine, 100 Schuss Standardmunition, 50 Schuss Gelmunition]
Ingram Smartgun XI [MP I Schaden 3K I HM/SM I Angriffswerte 11/9/6/–/– I 32(s) I Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem, 2 Ersatzmagazine, 100 Schuss Standardmunition, 50 Schuss Explosivmunition]
AK-97 [Sturmgewehr I Schaden 5K I HM/SM/AM I Angriffswerte 6/13/11/9/3 I 38(s) I Smartgunsystem, 2 Ersatzmagazine, 100 Schuss Standardmunition, 50 Schuss APDS-Munition]
2 Betäubungsgranaten [Granate I Schaden 10B/8B/6B I Angriffswerte 9/8/3/–/– I Sprengwirkung 15 m]
2 Splittergranaten [Granate I Schaden 16K/12K/8K I Angriffswerte 9/8/3/–/– I Sprengwirkung 20 m]
2 Sprenggranaten [Granate I Schaden 16K/10K/4K I Angriffswerte 9/8/3/–/– I Sprengwirkung 15 m]
Connections: Barkeeper (E1/L1), Schieber (E1/L1), Waffenschieber (E1/L1)
Lebensstil: Unterschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 2.010 ¥

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

Charaktere benutzen das Karma, das sie bei Runs verdienen (genauso wie das zusätzliche Karma, das bei der Charaktererschaffung vergeben wird), um ihre verschiedenen Fähigkeiten zu verbessern. Die Kosten für die Entwicklung in allen Kategorien sind zusammen mit Vorschlägen zu Trainingszeiten in der Tabelle *Entwicklungskosten* (S. 72) angegeben. Diese Trainingszeiten sind aber wirklich nur Vorschläge. Der tatsächliche Zeitaufwand muss von der Spielleiterin festgelegt werden, so wie er am besten zu der Geschichte passt, die sie erzählen will. Während dieser Zeitspannen geht man davon aus, dass der Runner mindestens 4 Stunden pro Tag mit dem Training verbringt. Ausgehend von 8 Stunden Schlaf und 4 Stunden für unterschiedliche Lebensaktivitäten bleiben 12 Stunden pro Tag für Training übrig, was bedeutet, dass man an drei unterschiedlichen Verbesserungen gleichzeitig arbeiten kann. Es ist allerdings nicht möglich, mehrere 4-Stunden-Zeiträume pro Tag für dieselbe Fähigkeit aufzuwenden und dadurch die Trainingszeit zu verringern.

ATTRIBUTE

Alle Attribute werden durch Training gesteigert. Das kann in Form von Krafttraining oder einer rigorosen Abfolge von Matrix-Rätseln geschehen, aber an jedem Attribut muss gearbeitet werden, um es zu verbessern. Um die Verbesserung abzuschließen, musst du außerdem [neue Stufe × 5] Karma ausgeben, und zwar für jede Steigerung einzeln: Wenn du also ein Attribut von 4 auf 6 erhöhen willst, kostet das 55 Karma: 25 Karma für Stufe 5 (5 × 5) und 30 Karma für Stufe 6 (6 × 5). In der Tabelle *Entwicklung von Attributen und Fertigkeiten* findest du die Kosten für die Erhöhung von einer Stufe zu einer anderen.

AKTIONSFERTIGKEITEN

Alle Aktionsfertigkeiten brauchen Training. Das kann am Schießstand, im Dojo, in der Werkstatt, hinter dem Steuer, im Magischen Refugium oder an zahllosen anderen Orten stattfinden. Zeit und Übung sind einfach nötig, um die

ENTWICKLUNGSKOSTEN

ART	KARMAKOSTEN	TRAININGSZEIT
Aktionsfertigkeiten	neue Stufe × 5	[neue Stufe] Monate
Spezialisierungen	5	1 Monat
Expertise	5	2 Monate
Attribute	neue Stufe × 5	[neue Stufe × 2] Monate
Wissensfertigkeiten	3	1 Monat
Sprachfertigkeiten	3 pro Stufe	1 Monat pro Stufe
Neuer Vorteil	Karmakosten bei Erschaffung × 2	1 Woche
Nachteil entfernen	Karmabonus bei Erschaffung × 2	1 Woche
Neuer Zauber*	5 pro Zauber	siehe S. 132
Neues Ritual*	5 pro Ritual	siehe S. 132
Neue Komplexe Form*	5 pro Form	1 Woche
Initiation	10 + neuer Initiatengrad	[neuer Initiatengrad + 1] Monate
Wandlung	10 + neuer Wandlungsgrad	[neuer Wandlungsgrad + 1] Wochen

* kann nicht während der Charaktererschaffung erworben werden

Resultate und Verbesserungen zu erreichen, die du haben willst. Wegen dieser Voraussetzungen an Trainingseinrichtungen und Trainingszeit kann die Spielleiterin auch einen Preis festlegen, der für Mitgliedsbeiträge, Miete für Einrichtungen oder andere Zusatzkosten steht. 50 Nuyen pro Monat wäre eine gute Ausgangsbasis, aber die Spielleiterin kann diese Kosten je nach ihrer Kampagne anpassen, und Charaktere können diese Kosten senken, wenn sie von ihren Teamkollegen oder Connections Hilfe bekommen.

Eine Verbesserung kostet [neue Stufe × 5] Karma, und zwar für jede Steigerung einzeln: Wenn du also eine Fertigkeit von 4 auf 6 erhöhen willst, musst du 25 Karma für Stufe 5 (5 × 5) und 30 Karma für Stufe 6 (6 × 5) ausgeben, insgesamt also 55 Karma. In der Tabelle *Entwicklung von Attributen und Fertigkeiten* findest du die Kosten für die Erhöhung von einer Stufe zu einer anderen.

WISSENS- UND SPRACHFERTIGKEITEN

Durch Studium, Schule, Matrixkurse oder einfach tägliche Bibliotheksbesuche kannst du lernen. Der Erwerb von Wissens- und Sprachfertigkeiten setzt Lernen voraus. Die Trainingszeit beträgt einen Monat für eine Wissensfertigkeit bzw. einen Monat pro Stufe für eine Sprachfertigkeit. Auch hier wird davon ausgegangen, dass du mindestens 4 Stunden pro Tag mit dem Lernen verbringst. Neue Wissensfertigkeiten kosten 3 Karma, neue Sprachfertigkeiten kosten pro Stufe 3 Karma.

SPEZIALISIERUNGEN UND EXPERTISE

Wie Aktionsfertigkeiten brauchen auch Spezialisierungen und Expertisen (S. 94) Trainingszeit. Eine Spezialisierung kann für jede Fertigkeit erlernt werden, aber für eine Expertise gibt es zwei Vorbedingungen: Erstens musst du in diesem Bereich bereits eine Spezialisierung besitzen, und zweitens muss die Stufe der betreffenden Fertigkeit mindestens 5 betragen. Du kannst eine zusätzliche Spezialisierung in einer Fertigkeit erst erwerben, wenn du die erste Spezialisierung zur Expertise ausgebaut hast. Maximal kannst du so in einer Fertigkeit eine Spezialisierung und eine Expertise erwerben. Spezialisierungen und Expertisen kosten jeweils 5 Karma.

Beachte, dass Spezialisierungen für die Fertigkeit Exotische Waffen anders funktionieren. Nähere Informationen dazu findest du im Kapitel *Fertigkeiten* auf Seite 97.

VOR- UND NACHTEILE

Vor- und Nachteile können nach der Charaktererschaffung auf zwei Arten erworben werden: Sie können gekauft oder verdient werden.

GEKAUFT

Das Kaufen eines Vorteils setzt das Ausgeben des doppelten normalen Preises in Karma voraus. Neue Nachteile können nicht „gekauft“ werden, um nach der Charaktererschaffung mehr Karma zu bekommen. Aber Nachteile, die der Charakter bereits hat, können entfernt werden, indem du das Doppelte des normalen Karmabonus ausgibst.

ENTWICKLUNG VON ATTRIBUTEN UND FERTIGKEITEN

	GEWÜNSCHTE STUFE									
AUSGANGSSTUFE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275
1	—	10	25	45	70	100	135	175	220	270
2	—	—	15	35	60	90	125	165	210	260
3	—	—	—	20	45	75	110	150	195	245
4	—	—	—	—	25	55	90	130	175	225
5	—	—	—	—	—	30	65	105	150	200
6	—	—	—	—	—	—	35	75	120	170
7	—	—	—	—	—	—	—	40	85	135
8	—	—	—	—	—	—	—	—	45	95
9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	50



VERDIENT

Sowohl Vorteile als auch Nachteile können durch Rollenspiel erworben werden. Vielleicht legt der Charakter einige spektakulär erfolgreiche Proben bei technischen Improvisationen hintereinander ab, sodass die Spielleiterin findet, er hätte den Vorteil Technisches Improvisationstalent verdient. Oder der Charakter hat ein Waisenkind unter seine Fittiche genommen, was ihm den Nachteil Verpflichtungen einbringt. Die Spielleiterin hat hier das letzte Wort, sollte aber darauf achten, Vor- oder Nachteile zu vergeben, die allen Beteiligten mehr Spielspaß bringen. Wenn ein Charakter zu viele Vorteile gratis bekommt, könnte er übermächtig werden, was den anderen Spielern den Spaß verderben könnte. Einen Charakter zu sehr mit Nachteilen einzudecken, könnte ebenfalls frustrierend wirken. Versucht, eine Balance zwischen Spaß und Herausforderung zu finden.

NEUE ZAUBER

Das Lernen eines neuen Zaubers oder Rituals setzt eine Zauberformel voraus, die man für gewöhnlich bei einem Taliskrämer kaufen kann. Außerdem brauchst du Zugang zu einem Magischen Refugium (siehe S. 132), einige Zeit zum Lernen und Üben der Feinheiten des Zauberwirkens und ein abschließendes Ritual, um den Zauber mit deiner Aura zu verknüpfen. Nach einer entsprechenden Lernzeit (siehe S. 132) ist der Zauber oder das Ritual gut genug in deinen Geist eingebrannt, dass du ihn oder es nie vergessen wirst. Bei Zaubern können die astralen Energien dann sowohl für Spruchzauberei (S. 133) als auch für das Verzaubern (S. 151) verwendet werden (bei Aspektzauberern, natürlich nur für die Variante, die sie beherrschen). Der neue Zauber oder das Ritual kosten 5 Karma.

NEUE KOMPLEXE FORMEN

Das Lernen neuer Komplexer Formen ist noch nicht im Mainstream angekommen. Um eine neue Komplexe Form zu lernen, brauchst du Zugang zu ihrem Code, einen Host, in dem du daran arbeiten kannst, und die Zeit, die Feinheiten ihrer Benutzung zu lernen. Wenn der Lernprozess in einem Host gestartet wurde, muss er auch in diesem Host beendet werden. Am Ende der Woche wird der Code von der Resonanz des Technomancers absorbiert und wird zum Teil dessen, was er in der Matrix tut. Neue Komplexe Formen kosten jeweils 5 Karma.

INITIATION/WANDLUNG

Die Prozesse der Initiation und der Wandlung unterscheiden sich in der Sechsten Welt zwar gewaltig, sie sind aber beide zeitintensiv und aufwendig. Die Details zu beiden sind (zusammen mit den Vorzügen und den anderen Fähigkeiten, die man dadurch bekommt) in den jeweiligen Kapiteln zu finden. Was Karma und Zeit betrifft, beginnen Charaktere mit Grad 0 und entwickeln sich von dort aus weiter. Initiation und Wandlung kosten jeweils [10 + neuer Initiatengrad/Wandlungsgrad] Karma. Die neuen Grade müssen einzeln nacheinander erworben und bezahlt werden.

VOR- UND NACHTEILE

Die folgenden Vor- und Nachteile stehen in *Shadowrun, Sechste Edition* zur Verfügung. Vorteile haben Kosten in Karma, die bei der Charaktererschaffung bezahlt werden müssen. Nachteile bringen einen Bonus in Karma, das du bei der Charaktererschaffung ausgeben kannst. Vor- und Nachteile können auch nach der Charaktererschaffung erworben werden, wie im Abschnitt *Charakterentwicklung* (S. 72) erklärt.

VORTEILE

ANALYTISCHER GEIST

Du bist ein exzellenter Problemlöser. Du kannst Informationen analysieren, um eine Lösung abzuleiten, und die nützlichen Teile von Ablenkung und Hintergrundgeräusch unterscheiden.
Kosten: 3 Karma
Auswirkung: Du erhältst 1 Edge, wenn du Proben mit Logik ablegst (gilt nicht für Entzugs- und Schwundwiderstandsproben). Wenn du dieses Edge nicht sofort für diese Probe ausgibst, verfällt es.

ASTRALES CHAMÄLEON

Deine Aura scheint sich nie über längere Zeit zu stabilisieren. Du hast die Fähigkeit, mit der astralen Umgebung zu verschmelzen, wodurch es schwerer wird, deine Aura und astrale Signatur zu identifizieren und zu lesen.
Kosten: 9 Karma
Auswirkung: Andere Charakter erhalten einen Würfelpoolmalus von -2 für das Erkennen deiner Aura oder astralen Signatur. Deine astrale Signatur verblasst in der Hälfte der normalen Zeit (siehe S. 161).

AUSSERGEWÖHNLICHES (ATTRIBUT)

Ob es darum geht, enorme Körperkraft zu demonstrieren, einen Schlag von einem Troll wegzustecken, Synthahol zu vertragen, sich unter einer schnellen Rechten wegzuducken, komplizierte Tanzschritte aufs Parkett zu legen, am Südpol Kühlschränke zu verkaufen oder eine Katze ungeschickt wirken zu lassen: Du bist einfach von Natur aus überlegen.
Kosten: 12 Karma
Auswirkung: Wähle ein Körperliches oder Geistiges Attribut. Das Maximum des Charakters für dieses Attribut (aber nicht der gegenwärtige Wert) steigt um 1. Dieser Vorteil kann nur einmal pro Attribut gewählt werden.

BEIDHÄNDIGKEIT

Ob es um das Schießen mit einer Waffe, das Werfen einer Granate oder das Treten eines Balls geht: Du bist mit links genauso gut wie mit rechts.
Kosten: 4 Karma
Auswirkung: Im Gegensatz zu anderen Charakteren kannst du beim Einsatz einer Waffe mit der Nebenhand (S. 113) Edge erhalten und ausgeben.

DERMALABLAGERUNGEN

Du hast Kalkablagerungen, die auf deinem oder durch dein Fleisch wachsen, was dich zäher macht und dir eine raue Schale verleiht. Buchstäblich.
Kosten: 7 Karma
Auswirkung: Du erhältst eine natürliche Panzerung mit Verteidigungswert 1, die kumulativ mit anderer Panzerung ist. Deine Angriffe im Waffenlosen Nahkampf verursachen Körperlichen Schaden.

ERHÖHTE KONZENTRATIONSFÄHIGKEIT (STUFE 1 BIS 3)

Du verstehst es, deinen Geist verschiedene Aufgaben gleichzeitig erledigen zu lassen und deine arkanen oder technomantischen Manipulationen aufrechtzuerhalten, ohne dich zu überanstrengen.
Kosten: 12 Karma pro Stufe
Auswirkung: Pro Stufe dieses Vorteils kannst du einen Zauber oder eine Komplexe Form aufrechterhalten, ohne den entsprechenden Würfelpoolmalus (s. Kasten *Laufende Kosten*, S. 134) dafür in Kauf zu nehmen. Der modifizierte Entzugs- bzw. Schwundwert des Zaubers bzw. der Komplexen Form darf nicht höher als 6 sein.

ERSTER EINDRUCK

Du weißt, wie man einen Auftritt hinlegt, sodass das erste Treffen das beste Treffen wird. Dein Witz, dein Charme, deine subtile Schmeichelei wickeln jeden ein und lassen dich aus dem ersten Treffen alles rausholen.
Kosten: 12 Karma
Auswirkung: Du erhältst bei ersten Zusammentreffen mit jemandem 2 Edge für soziale Proben, und sowohl deine Fahndungsstufe als auch deine Reputation (S. 235) werden für dieses Treffen ignoriert.

FOTOGRAFISCHES GEDÄCHTNIS

Die meisten Leute speichern ihr Leben als kurze Videoclips ab, aber bei dir läuft die Aufzeichnung die ganze Zeit. Manchmal musst du mit tonnenweise Information umgehen, aber das macht dich zum Quizchampion und erleichtert es dir, dich an die Lieblingsfarbe eines Jugendfreundes zu erinnern.
Kosten: 12 Karma
Auswirkung: Du erhältst 1 Edge, wenn du eine Probe auf Erinnerungsvermögen ablegst (S. 37). Wenn du diesen Punkt nicht sofort für diese Probe ausgibst, verfällt er.

FREUNDLICHE GEISTER/SPRITES (ART)

Du hast dir den Respekt einer bestimmten Gruppe von Geistern/Sprites erworben. Durch Handlungen und Gefallen hast du einen guten Ruf, der dazu führt, dass sie dich mit besonderer Rücksicht behandeln.
Kosten: 14 Karma
Auswirkung: Bei Auswahl dieses Vorteils wählst du eine Art von Geistern bzw. Sprites aus. Wenn du eine Probe auf Beschwören bzw. Tasken für einen Geist bzw. Sprite aus der gewählten Gruppe von Geistern/Sprites ablegst, erhältst du 1 Edge. Wenn du diesen Punkt nicht sofort für diese Probe einsetzt, verfällt er. Dieser Vorteil kann mehrmals gewählt werden, wobei du jedes Mal eine andere Art von Geistern/Sprites auswählst.

GROSSE REICHWEITE

Durch lange Arme, lange Beine oder außergewöhnliche körperliche Beweglichkeit kannst du Gegner mit Nahkampfwaffen besser erreichen als andere.
Kosten: 12 Karma
Auswirkung: Wenn du eine Nahkampfwaffe benutzt, beträgt die Reichweite Sehr nah 5 Meter statt 3.

GUMMIGELENKE

Durch Übung oder Veranlagung hast du es geschafft, die meisten der Gelenke in deinem Körper zu Verrenkungen zu bewegen, die über metamenschliche Standards hinausgehen. Deine Hände können schmal wie die Handgelenke werden, deine Schultern können sich in jede Richtung beugen und drehen, dein Körper kann sich vorwärts und

rückwärts in der Mitte falten, und du kannst den Kopf drehen, sodass du hinter dich blicken kannst, ohne die Schultern zu drehen. Und das sind nur einige dieser hübschen Tricks.

Kosten: 12 Karma

Auswirkung: Du erhältst 1 Edge bei allen Proben, die mit Ringen, dem Abstreifen von Fesseln, Flexibilität oder dem Hineinschlüpfen in beengte Räume zu tun haben. Achte auf die Regeln im Abschnitt *Edge-Missbrauch verhindern*, S. 46).

HÄRTUNG

Wenn du oft genug von IC und anderen Personas in der Matrix attackiert wirst, beginnst du, eine Verteidigung dagegen zu entwickeln. Deine körperliche Gestalt hilft dabei, einige der Verletzungen zu absorbieren, die deine Matrix-Persona erleidet.

Kosten: 10 Karma

Auswirkung: Du erhältst 1 Edge für Widerstandsproben gegen Matrixschaden. Wenn du diesen Punkt Edge nicht sofort für die Schadenwiderstandsprobe ausgibst, verfällt er. Wenn du in der Matrix Schaden erleidest, kannst du bis zu zwei Kästchen Matrixschaden in Betäubungsschaden umwandeln und damit deine Persona auf Kosten deiner Gesundheit schützen.

HOHE SCHMERZTOLERANZ

Schmerz ist nur eine geistige Illusion. Oder du wurdest mit erblich bedingter Schmerzunempfindlichkeit geboren. Jedenfalls leidest du nicht so stark unter den Nebenwirkungen von Verletzung und Schmerz.

Kosten: 7 Karma

Auswirkung: Wenn du verletzt bist, sinkt der Verletzungsmodifikator um 1 (bis auf ein Minimum von 0).

INFRAROTSICHT

Dank Modifikationen oder einfach Vererbung kannst du Temperaturunterschiede bei Objekten und Personen optisch wahrnehmen, wobei aber meistens das normale Umgebungslicht die Hitzesignatur überlagert. Große Hitzequellen in der Nähe können eine Art Blendung ergeben, aber meistens strahlt etwas, das so heiß ist, auch Licht ab, also übernimmt dann deine normale Sicht.

Kosten: 8 Karma

Auswirkung: Du kannst die Wärme von Objekten in völliger Dunkelheit sehen (wenn sie wärmer oder kälter als die Umgebung sind), wodurch du in diesen Verhältnissen sehen kannst.

KATZENHAFT

Du besitzt die angeborene Grazie, die meistens nur bei Katzenartigen zu sehen ist und sich in fließenden Bewegungen und einer Fähigkeit ausdrückt, immer auf den Füßen zu landen – buchstäblich, wenn auch nicht im übertragenen Sinn.

Kosten: 12 Karma

Auswirkung: Du erhältst bei Proben für das Halten des Gleichgewichts, Fallen und sicheres Landen 1 Edge. Achte auf die Regeln im Abschnitt *Edge-Missbrauch verhindern*, S. 46.

MAGIERESISTENZ

Du könntest unter einem Blutmond geboren sein, dein Blut mit seltsamen Substanzen angereichert haben oder Teile deiner Seele von einem Geist oder Vampir ausgesaugt bekommen haben. Jedenfalls scheint Mana sich auf dich nicht so recht auswirken zu wollen. Ein Manablitz, der dir das Hirn schmelzen will, ein Feuerball, der dich bei lebendigem Leibe zu rösten versucht, oder ein Heilzauber, der deine Wunden zu versorgen versucht – alle haben es einfach schwerer, auf dich zu wirken.

Kosten: 8 Karma

Auswirkung: Du erhältst 1 Edge auf Magiewiderstandsproben; wenn du diesen Punkt nicht bei der entsprechenden Probe ausgibst, verfällt er. Wenn ein Heilzauber auf dich gewirkt wird, wird deine Essenz behandelt, als wäre sie 2 Punkte niedriger, als sie es in Wirklichkeit ist.

MEISTERMECHANIKER

Wenn sich etwas bewegen soll, das aber im Moment nicht so gut macht, weißt du, wie du es in Nullkommanichts wieder in einen Topzustand versetzt.

Kosten: 10 Karma

Auswirkung: Du erhältst für Reparaturproben bei allen Fahrzeugen 1 Edge.

MENSCHLICHES AUSSEHEN

Es gibt tatsächlich kleine Orks, große Zwerge und hässliche Elfen. Du siehst, durch Genetik oder Modifikation, nicht so aus wie der Metatyp, mit dem du geboren wurdest; du wirkst menschlich. Die Spitzen deiner Ohren sind leicht zu übersehen, deine Hauer sind zu bloßen Zähnen abgefeilt, deine Wangenknochen sind runder, die Beine länger und so weiter. Du kannst als Mensch durchgehen, was im Umgang mit Menschen hilfreich, im Umgang mit anderen hinderlich sein kann.

Kosten: 8 Karma

Auswirkung: Du erscheinst auf den ersten Blick menschlich und erhältst einen Würfelpoolbonus von +2 auf Verkleiden-Proben, mit denen du menschlicher aussehen willst. Nur für Elfen, Orks und Zwerge erhältlich.

MUT

Es ist kein Mangel an Angst, nur ein Mangel an Feigheit! Du kannst dich den furchterregendsten Gegnern stellen und auch im härtesten Verhör den Mund halten.

Kosten: 12 Karma

Auswirkung: Du erhältst 1 Edge, wenn du Einschüchtern oder der Wirkung des Status *Verängstigt* widerstehen musst.

PATHOGENRESISTENZ

Wenn du behauptest, dass du in deinem ganzen Leben noch nicht einen Tag krank warst, kann das wirklich wahr sein. Du hast ein sehr kompetentes Immunsystem, das die Kunst des Kampfes gegen alle Eindringlinge perfektioniert hat, die in deinen Körper schlüpfen und dich krank machen wollen.

Kosten: 12 Karma

Auswirkung: Du erhältst 1 Edge, wenn du eine Pathogenwiderstandsprobe ablegst. Wenn du diesen Punkt nicht sofort für diese Probe ausgibst, verfällt er.

RESISTENZ GEGEN (ELEMENT)

Durch deine genetische Ausstattung oder Training hast du eine starke Widerstandskraft gegenüber gewisse Arten schädigender Energie (oder im Fall von Kälte gegenüber Energiemangel) entwickelt.

Kosten: 12 Karma

Auswirkung: Bei Auswahl dieses Vorteils wählst du eine elementare Schadensart (S. 112) aus. Wenn du durch eine Waffe oder einen Zauber (auch durch den waffenlosen Angriff eines Geistes) mit dieser Schadensart angegriffen wirst, erhältst du 1 Edge, bevor du deine Verteidigungsprobe ablegst.

RESTLICHTVERSTÄRKUNG

Dank einer größeren Zahl an Stäbchenzellen in deinen natürlichen Augen, einer implantierten größeren Anzahl dieser Zellen oder einer Modifikation, die die Lichtstärke wahrgenommener Daten erhöht, kannst du bei Lichtverhältnissen agieren, die andere im Grunde blind sein ließen.

Kosten: 6 Karma

Auswirkung: Du kannst bei schlechten Lichtverhältnissen deutlich sehen, außer in totaler Dunkelheit (s. *Umgebung und Sichtverhältnisse*, S. 108).

ROBUST GEBAUT (STUFE 1 BIS 4)

Du bist gebaut wie eine Plasbetonwand. Du kannst leicht ein paar Treffer mehr einstecken, bevor die Lichter ausgehen.

Kosten: 4 Karma pro Stufe

Auswirkung: Du erhältst eine Anzahl zusätzlicher Kästchen gleich der Stufe dieses Vorteils auf dem Körperlichen Zustandsmonitor.

SCHNELLHEILUNG

Du erholst dich von Verletzungen schneller als andere Leute, was in einem Beruf unglaublich wertvoll ist, bei dem du deinen Körper immer wieder ins Schussfeld bringst.

Kosten: 8 Karma

Auswirkung: Das Intervall bei Proben für natürliche Genesung (S. 123) wird halbiert, was bedeutet, dass du von Betäubungsschaden nach einer halben Stunde und von Körperlichem Schaden nach einem halben Tag genesen kannst.

SCHUTZGEIST

Du glaubst an etwas Größeres als dich selbst, das dich leitet und beim Kanalisieren deiner Magie unterstützt, und dieses Größere glaubt auch an dich. Es kann das Totem Wolf sein, der nordische Gott Loki oder der Gott der Christenheit. Jedenfalls nutzt du deinen Glauben, um deine arkanen Fähigkeiten zu konzentrieren und einzusetzen.

Kosten: 10 Karma

Auswirkung: Du erhältst die Vorteile, die bei der Beschreibung deines Schutzgeistes angegeben sind (siehe S. 164). Wenn du dich nicht an die Gebote deines Schutzgeistes hältst, verlierst du den Glauben an ihn und die Verbindung zu ihm, und damit auch alle Vorteile.

TALENTIERT (FERTIGKEIT)

Die Besten sehen zu dir auf. Du hast das natürliche Potenzial, in einer bestimmten Fertigkeit sogar besser als die Besten zu sein.

Kosten: 12 Karma

Auswirkung: Das Maximum für die gewählte Fertigkeit beträgt 10 statt 9. Bei der Charaktererschaffung beträgt das Maximum 7 statt 6.

TECHNISCHES IMPROVISATIONSTALENT

Wenn dir Zeit oder Ersatzteile fehlen, um es richtig zu machen, kriegst du es trotzdem hin. Du klebst ein bisschen Isolierband drauf, drehst Drähte zusammen, die vielleicht nicht verbunden sein sollten, versetzt dem Ding einfach einen entschlossenen Tritt oder findest eine andere kreative Lösung, um eine Maschine in Gang zu bringen, wenn auch vielleicht nur vorübergehend.

Kosten: 12 Karma

Auswirkung: Wenn du eine Improvisieren-Probe ablegst (siehe S. 97), erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss für diese Probe ausgegeben werden, sonst verfällt er.

TOXINRESISTENZ

Durch eine natürliche Überlegenheit deiner Organe, oder weil du glaubst, ein täglicher Schlangenbiss wäre eine unterhaltsame Art der Freizeitgestaltung, kannst du der Wirkung von Toxinen in der Sechsten Welt besser widerstehen.

Kosten: 12 Karma

Auswirkung: Du erhältst 1 Edge, wenn du eine Toxinwiderstandsprobe ablegst (S. 125). Wenn du diesen Punkt nicht sofort für diese Probe ausgibst, verfällt er.

ÜBERLEBENSWILLE (STUFE 1-3)

Egal, wie schwer du getroffen wirst: Du hast den Willen, bis zum bitteren Ende durchzuhalten. Du kannst eine Kugel Kaliber .50 in die Brust kriegen und im Krankenhaus aufwachen, statt gar nicht aufzuwachen.

Kosten: 8 Karma pro Stufe

Auswirkung: Für jede Stufe dieses Vorteils erhältst du 2 Kästchen für Überzähligen Schaden (siehe S. 124).

UNAUFFÄLLIGKEIT

Du bist die uninteressanteste Person der Welt. Du bist durchschnittlich groß, durchschnittlich schwer, mit durchschnittlichem Körperbau – alles Durchschnitt. Nichts an dir ist auffällig, und das kann extrem nützlich sein.

Kosten: 8 Karma

Auswirkung: Andere Charaktere erhalten einen Würfelpoolmalus von -2 bei Proben auf Erinnerungsvermögen (S. 37), um zu bestimmen, ob sie dich bereits gesehen haben. Der Schwellenwert für Proben, mit denen bemerkt werden soll, dass du jemanden verfolgst oder observierst, steigt um 1. Wenn du etwas Permanentes, Auffälliges erwirbst – offensichtliche, ausgefallene Cyberware, ein einzigartiges Tattoo oder Ähnliches –, verlierst du diesen Vorteil. Wenn du vorübergehend ein auffälliges Merkmal erwirbst – wie eine extreme Frisur –, wird die Wirkung des Vorteils aufgehoben, bis die Veränderung rückgängig gemacht wird.

VERTRAUTES TERRAIN

Wenn man genug Zeit in einer Gegend verbringt, kennt man sie irgendwann wie seine Westentasche. In deinem Viertel kennst du jeden Winkel, jede Seitengasse, jeden Laden im Block, die Rivalitäten und Romanzen der Einheimischen – und du kannst das alles zu deinem Vorteil ausnutzen. In der Matrix hast du zahllose Stunden im Code verbracht, du

kennst die Fallstricke, die Eigenheiten, die einheimischen Avatare und die, die nicht hierher gehören.

Kosten: 10 Karma

Auswirkung: Wähle jedes Mal, wenn du diesen Vorteil auswählst, eine Nachbarschaft oder einen Host aus. Du erhältst 1 Edge für Proben auf Natur und Wahrnehmung in diesem Vertrauten Terrain; wenn du diesen Punkt Edge nicht für diese Probe ausgibst, verfällt er.

WILLENSSTARK

Durch ausgedehnte Studien, Vererbung oder intensives Training wurde dein Geist besonders widerstandsfähig. Du hältst Verhöre länger durch, kannst leichte Verletzungen besser wegstecken und verlierst auch nicht den Kopf, wenn Mana über dich hereinbricht.

Kosten: 12 Karma

Auswirkung: Die Kosten für einen Edge-Boost bei Proben, bei denen Willenskraft beteiligt ist, sinken um 1.

ZÄHIGKEIT

Durch mentales Training, regelmäßige Übungen in Selbstverletzung oder einfach, weil du ein zäher Hund bist, kannst du ein bisschen mehr Prügel einstecken und Verletzungen überstehen als andere Leute.

Kosten: 12 Karma

Auswirkung: Du erhältst 1 Edge für Schadenswiderstandsproben. Wenn du diesen Punkt nicht sofort für diese Probe ausgibst, verfällt er.

NACHTEILE

ABHÄNGIGKEIT (SUBSTANZ, STUFE 1 BIS 6)

Einige Gewohnheiten lassen sich nicht ablegen. Das kann etwas vergleichsweise Nebensächliches wie das Bedürfnis sein, am Glimmstängel zu ziehen, um die Nerven zu beruhigen. Es kann aber auch so einschneidend sein wie die Sucht nach Chips, die besser als das Leben sind. Jedenfalls hat es dich fest in der Hand.

Bonus: 2 Karma pro Stufe

Auswirkung: Du kannst in keiner Form Edge erhalten oder ausgeben, wenn du unter Entzugserscheinungen leidest. Der Entzugseintritt (die Zeit, die vergeht, bevor du den nächsten Schuss brauchst) hängt von der Stufe der Abhängigkeit ab und kann in der Tabelle *Entzugserscheinungen* abgelesen werden. Wenn du Entzugserscheinungen hast, erhältst du einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Proben. Dieser Malus steigt jedes Mal um 1, wenn ein Entzugseintritt vergeht, ohne dass du deine Abhängigkeit befriedigen konntest.

ENTZUGSERSCHEINUNGEN

STUFE	ENTZUGSEINTRITT
1	1 Woche
2	3 Tage
3	1 Tag
4	12 Stunden
5	6 Stunden
6	1 Stunde



ALLERGIE (SUBSTANZ, SCHWERE)

Vielleicht läuft deine Nase aufgrund von Heuschnupfen und du musst zu unpassenden Zeiten niesen; vielleicht erleidest du aber auch einen anaphylaktischen Schock, wenn du mit einer der seltenen natürlichen Erdnüsse konfrontiert wirst. Jedenfalls beeinträchtigt dich eine der Substanzen, die in der Sechsten Welt zu finden sind.

Bonus: 2 bis 20 Karma. Den höchsten Bonus erhältst du durch eine Extreme Allergie gegen Häufige Substanzen. Die Allergietabelle gibt Modifikatoren für den Bonus bei allen anderen Allergien an. Eine Schwere Allergie hat einen Modifikator von -3, ein Seltenes Allergen hat einen von -6. Diese beiden ergeben zusammen -9, wodurch der Bonus für eine Schwere Allergie gegen Seltene Substanzen 11 statt 20 beträgt.

Auswirkung: Wähle ein Allergen und eine Schwere aus, um den Karmabonus zu berechnen. Wenn du dem Allergen ausgesetzt bist, kannst du in keiner Form Edge erhalten oder ausgeben. Außerdem leidest du unter Sekundäreffekten, wie unten angegeben.

Leicht: Du erhältst einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Proben, bei denen ein Körperliches Attribut beteiligt ist, wenn du unter dem Einfluss des Allergens stehst.

Mittel: Du erhältst einen Würfelpoolmalus von -4 auf alle Proben, bei denen ein Körperliches Attribut beteiligt ist, wenn du unter dem Einfluss des Allergens stehst.

Schwer: Du erhältst einen Würfelpoolmalus von -4 auf alle Proben, bei denen ein Körperliches Attribut beteiligt ist, wenn du unter dem Einfluss des Allergens stehst. Außerdem erleidest du jede Minute 1 Kästchen Körperlichen Schaden ohne Widerstandsprobe, solange du dem Allergen ausgesetzt bist.

Extrem: Du erhältst einen Würfelpoolmalus von -6 auf alle Proben und erleidest alle 30 Sekunden 1 Kästchen Körperlichen Schaden ohne Widerstandsprobe, solange du dem Allergen ausgesetzt bist.

ALLERGIETABELLE

ALLERGEN	SCHWERE	MODIFIKATOR DES BONUS
Häufig	Extrem	–
Saisonal	Schwer	-3
Selten	Mittel	-6
Sehr Selten	Leicht	-9

BEISPIELE

Häufig: Gras, Schimmel, Soja

Saisonal: Pollen, Insektenstiche, saisonal auftretender Schimmel

Selten: Erdbeeren, Weizen, Milchprodukte

Sehr Selten: Edelmetalle, einige Fische (Kugelfisch, Loup de Mer)

AR-DESORIENTIERUNG

Es ist einfach zu viel Information für dich, dein Gesichtssinn hat Schwierigkeiten, sich zu fokussieren, oder du kannst dich einfach nicht konzentrieren, wenn es so viel zu sehen gibt. Jedenfalls wird dir schwindlig und übel, wenn du die AR benutzt.

Bonus: 10 Karma

Auswirkung: Du kannst in keiner Form Edge erhalten oder ausgeben, wenn du die AR in irgendeiner Weise benutzt. Außerdem erhältst du den Status *Übelkeit* (S. 55), wenn du die AR benutzt, und eine Stunde lang danach.

ASTRALES LEUCHTFEUER

Wenn die Leute davon reden, dass jemand eine „strahlende Seele“ hat, lassen sie das wie etwas Gutes klingen. Du weißt, dass es das nicht ist. Deine strahlende Aura lässt dich im Astralraum auffallen wie einen bunten Hund. Du hast es schwer, deine Aura zu verbergen oder zu maskieren, du kannst deine Gefühle überhaupt nicht verstecken, und einen Versuch, dich magisch zu orten, kann sogar ein Schulabbrecher nach dem ersten Jahr des Studienprogramms für Arkanes an der Volkshochschule schaffen.

Bonus: 10 Karma

Auswirkung: Bei allen Proben mit Heimlichkeit auf der Astralebene giltst du als Ungeübt. Du kannst niemals die Metamagie Maskierung erlernen. Askennen-Proben gegen dich werden mit 1 Edge zusätzlich durchgeführt, und alle Schwellenwerte dabei werden um 1 (bis auf ein Minimum von 1) reduziert. Proben auf astrales Spurenlesen gegen dich werden mit 2 Edge zusätzlich durchgeführt, und alle Schwellenwerte dabei werden halbiert.

AUFFÄLLIGER STIL

Du passt nur an Orten ins Bild, wo niemand ins Bild passt. Dein Aussehen und deine Kleidung sind einzigartig. Es geht hier nicht um einen pinken Iro oder einen charakteristischen schwarzen Trenchcoat. Eher um einen zwei Meter großen SURGE-Echsenmenschen mit regenbogenfarbener Halskrause, etlichen Piercings im Gesicht und einem Nasenring in der Schnauze, der im vollen Punk-Ornat auftritt. Um einen Albino-Ork, der eine weiße Sonnenbrille und einen weißen Trenchcoat über einem vollkommen weißen Anzug trägt. Ein Auffälliger Stil ist mehr als nur das, was du jeden Tag anziehst – er ist eine Lebenseinstellung.

Bonus: 6 Karma

Auswirkung: Du kannst kein Edge erhalten oder ausgeben, wenn du nicht dein charakteristisches auffälliges Auftreten zeigst. Andere Personen erhalten einen Würfelpoolbonus von +2, wenn sie sich mit einer Probe auf Erinnerungsvermögen (S. 37) an dein Aussehen oder daran erinnern wollen, ob sie dich bereits gesehen haben.

BERÜCHTIGT

Auf der Straße spricht man nicht vorteilhaft von dir. Vielleicht hast du ein Team verloren oder wurdest aus einem Team geworfen, weil du bei einem Verhör gesungen hast. Jedenfalls eilt dir ein Ruf voraus, und er ist nie so, wie du ihn gerne hättest.

Bonus: 8 Karma

Auswirkung: Du kannst bei sozialen Proben kein Edge ausgeben. Wenn du an einer Teamworkprobe für eine soziale Probe beteiligt bist, kann niemand Edge ausgeben, und die Gegenseite erhält 1 Edge.

EHRENKODEX

Du hast einen Ehrenkodex. Du lebst nach dem Kodex. Du stirbst nach dem Kodex. Es gibt viele Kodizes, die jeweils ihre eigenen Gebote besitzen, denen du gehorchen musst, um die Balance in deiner Seele, deinem Herzen, deinem Qi, deiner Gehirnchemie usw. aufrechtzuerhalten.

Bonus: 10 Karma

Auswirkung: Du kannst, wenn du gegen ein Gebot deines Kodex verstoßen hast, 24 Stunden lang kein Edge erhalten oder ausgeben. Wenn gegen dasselbe Gebot mehrmals verstoßen wurde oder du innerhalb dieser 24 Stunden

EHRENKODEX

Es folgen Beispiele für Kodizes, die mit dem Nachteil Ehrenkodex gewählt werden könnten.

BLACK HAT

Ein herausfordernder Kodex, der nur mit Zustimmung der Gruppe gewählt werden sollte, mit der du zusammenspielst – sowohl Spieler als auch Spielleiter sollten zustimmen. Der Charakter glaubt daran, dass er nur auf sich selbst achten sollte. Wenn er durch eine Handlung keinen Vorteil für sich sieht, lässt er sie bleiben. Altruismus ist für Deppen. Das bedeutet nicht, dass er die anderen Teammitglieder automatisch im Stich lassen oder verraten muss, weil Loyalität über längere Zeit beträchtlichen Gewinn einbringen kann. Aber ethische Bedenken darüber, ob ein Job das Richtige ist, sind ihm völlig fremd, und er wird sich nicht bemühen, unschuldigen Opfern zu helfen, weil diese Worte für ihn keine Bedeutung haben. Es scheint, als könnte man diesem Kodex einfach folgen, aber wie bei den anderen Kodizes können Emotionen manchmal die besten Pläne durchkreuzen.

DAS CREDO DES ASSASSINEN

Ein Charakter mit diesem Kodex tötet für Geld, aber nur für Geld. Er wendet nicht einfach ziellos Gewalt an. Sein Kodex besagt, dass keine unschuldigen oder unachtsamen Personen in der Umgebung durch seine Handlungen verletzt werden dürfen.

DUELLANTENKODEX

Die zentrale Vorstellung bei diesem Kodex ist, dass interpersonelle Konflikte ab einer gewissen Wichtigkeit in einem ehrenhaften Duell gelöst werden sollen. Der Charakter kann das Niveau für Dispute festlegen, die ein Duell verlangen. Dieses Niveau sollte so hoch sein, dass er nicht alle paar Minuten andere zu Duellen herausfordert, aber auch niedrig genug, dass er irgendwann auch tatsächlich eine Forderung aussprechen muss.

KHALSA

Khalsa ist ein Kodex, dem ausgewählte Sikh-Krieger folgen, und er besitzt vier Verbote: das Haar darf nicht geschnitten werden; Fleisch von Tieren, die halal geschlachtet wurden, ist verboten; man darf nicht in wilder Ehe leben; Alkohol, Tabak und Drogen sind verboten. Die Pflichten umfassen Ehrlichkeit, Fairness, Loyalität und den Widerstand gegen Tyrannei und Verfolgung.

KRIEGERKODEX

Rechtschaffenheit, Mut, Mitgefühl, Respekt, Ehrlichkeit, Ehre, Loyalität und Selbstbeherrschung sind die Grundideen des Kriegerkodex. Es gibt zwar ein wenig Spielraum in der Interpretation dieser Worte, aber der Charakter kann von der Definition, die er selbst für sie gefunden hat, nicht folgenlos abweichen.

PIRATENKODEX

Dieser Kodex basiert auf einigen Idealen und Konzepten der Piraten des 18. Jahrhunderts und ist von Person zu Person unterschiedlich; es gibt aber einige gemeinsame Elemente: Jeder innerhalb eines Teams hat das gleiche Stimmrecht und bekommt den gleichen Anteil; im Team darf es keinen Diebstahl und keine Unehrlichkeit geben; das Schiff darf nicht verlassen werden (man bleibt also bis zum bitteren Ende beim Team); und man muss immer bereit sein.

WHITE HAT

Dieser Kodex ist einfach: Niemand darf als direkte Folge der Handlungen des Charakters sterben.

noch einmal dagegen verstößt, addiert jeder dieser Verstöße zusätzliche 48 Stunden zu den ursprünglichen 24. Wenn gegen ein anderes Gebot verstoßen wird, entstehen dadurch neue 24 Stunden ohne Edge, und es gelten dieselben Regeln für weitere Verstöße. Beispiele zu Kodizes und Geboten siehe Kasten *Ehrenkodex*.

EINGESCHRÄNKTES (ATTRIBUT)

Einige Leute haben einfach keine natürliche Begabung. Ein schwaches Knie, schlechte Genetik oder eine Kinderkrankheit haben dich daran gehindert, dasselbe zu erreichen wie deinesgleichen.

Bonus: 8 Karma

Auswirkung: Das Maximum des Charakters im gewählten Attribut sinkt um 2.

ELFENPOSER

Dein Blut ist vielleicht menschlich oder orkisch, aber deine Ohren, Wangenknochen und dein geziertes Gehabe sind eindeutig elfisch. Ein paar kleine Operationen, vielleicht ein Sperethiel-Kurs über die Matrix, und viele Stunden des Betrachtens von Aufzeichnungen der Tír-Prinzen haben dich darauf vorbereitet, wirklich zu den Elfen zu gehören, egal wie rund deine Ohren oder wie massig deine Hauer bei der Geburt waren.

Bonus: 6 Karma

Auswirkung: Elfen, Orks und Trolle erhalten 1 Edge bei Proben auf Einfluss (Gebräuche), die sie gegen dich ablegen. Nur für Menschen und Orks erhältlich.

FEINDLICHE GEISTER/SPRITES (ART)

Vielleicht hast du sie durch deine Behandlung verärgert, ein mächtiges und geehrtes Mitglied dieser Gruppe getötet oder bist einfach unter schlechten Vorzeichen geboren und von Anfang an als ihr Feind gezeichnet. Der Grund ist irrelevant. Wichtig ist, dass eine bestimmte Art von Geistern/Sprites dich einfach nicht mag.

Bonus: 12 Karma

Auswirkung: Bei Auswahl dieses Nachteils wählst du eine Art von Geistern oder Sprites aus. Geister/Sprites dieser Kategorie erhalten einen Edgepunkt, wenn du eine Probe auf Beschwören bzw. Tasken gegen sie ablegst. Dieser Nachteil kann mehrmals gewählt werden, wobei du jedes Mal eine andere Art von Geistern/Sprites auswählst.

Im Kampf greifen Geister/Sprites dieser Art dich zuerst an und lassen nicht von dir ab, was so weit gehen kann, dass sie deine Leiche verstümmeln oder dein Deck zerstören, wenn sie nichts anderes zu tun haben.

GEZEICHNET

Eine Erfahrung mit der Matrix, mit Simsinn oder BTL hat deine Neuronen so sehr gebrutzelt, dass sie andauernd Funken sprühen und Schwierigkeiten verursachen, wenn du eingeloggt bist, sogar wenn es nur um die AR geht.

Bonus: 6 Karma

Auswirkung: Du kannst kein Edge ausgeben, wenn du die Matrix benutzt. Das betrifft auch den Einsatz von Kommlinks, Smartlinks und allen anderen Quellen für Daten, die über den Äther kommen.

GLASKINN

Es braucht nicht viel, um dich auf die Matte zu schicken. Du konntest noch nie einen Schlag wegstecken.
Bonus: 4 Karma pro Stufe
Auswirkung: Du hast pro Stufe dieses Nachteils 1 Kästchen für Betäubungsschaden weniger, bis zu einem Minimum von 2 Kästchen.

GREMLINS

Kommlinks stürzen ab, Waffen bekommen Ladehemmung, Autoreifen explodieren, elektrische Systeme bekommen Kurzschlüsse. Absolut alles, was mit empfindlichen technischen Gegenständen schiefgehen kann, ist irgendwann in deinem Leben schiefgegangen.
Bonus: 6 Karma
Auswirkung: Immer, wenn du ein Gerät benutzt, musst du mit 2W6 würfeln. Wenn einer der beiden Würfel eine 1 zeigt, funktioniert das Gerät nicht richtig, so als ob du einen Patzer gewürfelt hast. Du kannst das Gerät mit einer Nebenhandlung schnell resetten und wieder benutzen. Wenn du zwei Einsen würfelst, versagt das Gerät katastrophal, so als ob du einen Kritischen Patzer gewürfelt hast. Das Gerät ist kaputt, und du könntest einiges an Schmerzen durch Schock oder Biofeedback bekommen.

HÄNDEZITTERN

Nervöse Zuckungen, exzessiver Koffeingenuss oder eine allgemeine Ungeschicklichkeit können dafür verantwortlich sein, aber das Ergebnis ist dasselbe: Du könntest keinen geraden Strich zeichnen, auch wenn dein Leben davon abhinge. Auch das Tippen, Schnürsenkelbinden und das Ruhighalten eines Fadenkreuzes fallen dir schwer.
Bonus: 4 Karma
Auswirkung: Du kannst kein Edge bei Proben ausgeben, die Geschicklichkeit verwenden, wenn deine Hände beteiligt sind (dazu gehören Proben auf Heimlichkeit, wenn du Taschenspielertricks abziehen willst, Angriffsproben mit Waffen, die du in der Hand hältst, nicht aber Athletikproben zum Laufen, auch wenn die Hände dabei in Bewegung sind).

IMMUNABSTOSSUNG

Ob wegen eines latenten, nicht zum Durchbruch gelangten arkanen Talents oder wegen eines hyperaktiven Immunsystems: Dein Körper lässt es nicht gerne zu, dass etwas mit ihm verschmolzen oder in ihn implantiert wird, was nicht Teil seines natürlichen Codes ist.
Bonus: 8 Karma
Auswirkung: Die Essenzkosten für Cyberware, Bioware und Nanoware werden verdoppelt. Gentech ist davon nicht betroffen. Du darfst diesen Vorteil nicht wählen, wenn du das Attribut Magie oder Resonanz besitzt. (Nanoware und Gentech werden in zukünftigen Büchern behandelt.)

INKOMPETENZ (FERTIGKEIT)

Egal, wie sehr du dich bemühst und wie viel du trainierst: Es gibt Fertigkeiten, die du einfach nicht zu beherrschen lernst.
Bonus: 10 Karma
Auswirkung: Wähle für diesen Nachteil eine Fertigkeit. Du kannst in der gewählten Fertigkeit keine Stufen erreichen. Du darfst Inkompetenz nicht für eine Fertigkeit wählen, die du niemals einsetzen könntest. Daher kannst du keine magische Fertigkeit wählen, wenn du kein Magieattribut hast, und nicht Tasken wählen, wenn du keine Resonanz besitzt. Dieser Nachteil kann nur einmal gewählt werden.

KAMPFLÄHMUNG

Egal, wie oft dich der Straßensamurai zum Schießstand mitnimmt – du kannst nichts dagegen tun, dass du zusammenzuckst und einfrierst, sobald die Schießerei losgeht. Du kannst das zwar überwinden, aber im Kampf bist du immer einen halben Schritt hinterher.
Bonus: 8 Karma
Auswirkung: Dein Initiativeergebnis wird zu Kampfbeginn halbiert. Du kannst die Handlungen *Bewegen* und *Sprinten* in der ersten Runde nicht durchführen, und du handelst in dieser Runde als Letzter. Deine Bewegungsfähigkeit wird nach der ersten Runde wiederhergestellt, aber das Initiativeergebnis bleibt unverändert halbiert.

NIEDRIGE SCHMERZTOLERANZ

Du hast empfindliche Nerven oder ein allgemein empfindliches Wesen. Aus irgendeinem Grund wirken Verletzungen und Unannehmlichkeiten stärker auf dich.
Bonus: 10 Karma
Auswirkung: Alle Verletzungsmodifikatoren werden verdoppelt.

ORKPOSER

Dein Blut ist vielleicht menschlich oder elfisch, aber deine Ohren, Wangenknochen und dein hartes Auftreten sind eindeutig orkisch. Ein paar kleine Operationen, vielleicht ein Or'zet-Kurs über die Matrix, und viele Stunden des Betrachtens von Dokumentationen über den Seattler Untergrund haben dich darauf vorbereitet, wirklich zu den Orks zu gehören, egal wie rund deine Ohren oder wie dürr deine Gestalt bei der Geburt waren.
Bonus: 6 Karma
Auswirkung: Elfen, Orks und Trolle erhalten 1 Edge bei Proben auf Einfluss (Gebräuche), die sie gegen dich ablegen. Nur für Elfen und Menschen erhältlich.

SCHLAFLOSIGKEIT

Schlaf? Was ist das? Es könnte an Albträumen liegen, an einer Gehirnverletzung, seltsamer Biochemie oder an einer psychischen Störung, aber jedenfalls kannst du nicht erholsam schlafen.
Bonus: 4 Karma
Auswirkung: Ohne guten Schlaf kannst du Edge nicht so zurückerhalten oder ausgeben, wie du es gerne hättest. Du musst an jedem Tag eine erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) ablegen, um eine erholsame Nacht lang zu schlafen. Misslingt die Probe, kannst du am folgenden Tag nicht mehr als insgesamt 2 Edge erhalten, egal aus welcher Quelle. Außerdem kannst du an diesem Tag bei keiner Probe mehr als 2 Edge ausgeben. Die Verwendung eines Schlafregulators (S. 295) senkt den Schwellenwert der Probe auf 1. Medikamente (für 50 Nuyen pro Dosis) senken den Schwellenwert auf 2.

SCHWACHES IMMUNSYSTEM

Dein dauerndes Schniefen ist für dich und dein Team lästig, aber ein Niesen zur falschen Zeit oder ein plötzlicher Drang zur Toilette könnten einen guten Run versauen. Du bist fast andauernd krank. Manchmal ist es ein einfacher Schnupfen,

es könnte aber auch eine echte Grippe oder Schlimmeres sein – jedenfalls hast du noch nie eine Infektion getroffen, die du nicht mit nach Hause genommen und einige Zeit beherbergt hättest.

Bonus: 8 Karma

Auswirkung: Du kannst kein Edge ausgeben, um der Wirkung einer Infektion zu widerstehen. Der Schwellenwert für den Widerstand gegen eine Infektion, der du ausgesetzt bist, steigt um 1. Wenn du unter der Wirkung einer Infektion leidest, erhältst du einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben.

SIMSINN-DESORIENTIERUNG

Irgendwo in den Tiefen deines Gehirns sind ein paar Drähte vertauscht. Immer, wenn du die Matrix mit VR benutzt, verursacht dir die Desorientierung Unwohlsein.

Bonus: 6 Karma

Auswirkung: Du kannst kein Edge erhalten oder ausgeben, wenn du die Matrix über VR benutzt. Außerdem erhältst du den Status *Übelkeit* (S. 55) eine Stunde lang, nachdem du aus der Matrix ausloggst.

SIN-MENSCH

Anders als viele Runner, die entweder keine oder eine kriminelle SIN haben, hast du eine legitime, mit biometrischen Daten verknüpfte SIN. Du bist mit ihr – aus eigenem Antrieb oder wegen deiner Familie – stark genug verbunden, dass du sie nicht einfach verbrennen kannst.

Bonus: 8 Karma

Auswirkung: Du bezahlst Steuern an die Körperschaft, von der du die SIN hast – Megakonzern oder Nation. Das äußert sich in einer Erhöhung der Lebensstilkosten, die mit dieser SIN verknüpft sind, um 10 %.

Wegen der Daten in der Globalen SIN-Registratur bist du leichter zu verfolgen oder zu identifizieren, was Gegnern 1 Edge verschafft, wenn sie die Handlung *Icon aufspüren* gegen dich versuchen.

SOZIALSTRESS

Es gibt eine gesellschaftliche Situation, mit der du einfach nicht zurechtkommst. Dabei kann es sich um große Gruppen, Sprechen mit noch Unbekannten, das Stehen im Rampenlicht oder zahllose andere Situationen handeln, die manche Leute völlig normal finden, die du aber als ungemein herausfordernd empfindest.

Bonus: 8 Karma

Auswirkung: Wähle einen bestimmten gesellschaftlichen Stressreiz aus. Wenn du diesem Reiz ausgesetzt bist, musst du als Nebenhandlung eine Probe auf Charisma (2) ablegen. Misslingt die Probe, kannst du Edge weder erhalten noch ausgeben, bis du Erfolg hast oder die stressende Situation vorüber ist. Du kannst diese Probe verweigern, aber dann erhält jeder, der eine Probe gegen dich ablegt, 1 Edge.

UNGEBILDET

Vielleicht war das Lernen noch nie dein Ding, vielleicht wurdest du aber auch einfach nie einer großen Menge von Information ausgesetzt, die nur dazu diente, dich zu bilden. Jedenfalls mangelt es dir an grundlegender Bildung.

Bonus: 6 Karma

Auswirkung: Du kannst kein Edge bei Proben ausgeben, die Logik verwenden (gilt nicht für Entzugs- und Schwundwiderstandsproben).

UNGEHOBELT

Irgendwann in deinem Leben verschwand der Filter zwischen deinen Gedanken und deinem Mundwerk. Du betrachtest dich als ehrlich, hart, aber fair; andere Leute sehen dich eher als unhöflich und grob.

Bonus: 6 Karma

Auswirkung: Du kannst kein Edge bei Proben ausgeben, die Charisma verwenden (gilt nicht für Entzugswiderstandsproben).

UNGLÜCK

Du wurdest unter einem üblen Stern geboren, hast einen Spiegel zerbrochen, Salz verstreut, wurdest vom Bösen Blick getroffen oder hast einfach niemals Glück. Jedenfalls gehen Dinge in deiner Umgebung schief. Oft.

Bonus: 10 Karma

Auswirkung: Patzer treten häufiger auf. Beim Berechnen eines Patzers musst du 1en und 2en zählen. Das betrifft keine kritischen Patzer, nur normale Patzer.

VERPFLICHTUNGEN (STUFE 1 BIS 3)

Kinder, Partner oder jemand anderes – es gibt Leute, die von deiner finanziellen Unterstützung abhängig sind. Sie wohnen in deiner Bude, essen dein Essen, benutzen deinen Trideo-Account und kosten genug, dass du immer neues Geld ranschaffen musst.

Bonus: 4 Karma pro Stufe

Auswirkung: Wähle eine Stufe der Verpflichtungen. Verpflichtungen der Stufe 1 sind das Äquivalent eines Familienmitglieds, das zwar nicht bei dir lebt, aber dennoch deine Unterstützung braucht. 5 % aller Einnahmen gehen an diese Person. Verpflichtungen der Stufe 2 verursachen höhere Fixkosten, wie die Unterstützung einer zuwendungsbedürftigen geliebten Person, eines Kindes oder einer kleinen Familie. Diese Stufe kostet den Runner 10 % aller Einkünfte. Verpflichtungen der Stufe 3 sind in den Schatten selten, weil die meisten Runner keine normale Familie und kein zweites Leben außerhalb der Schatten haben, für die diese Stufe steht. Diese Stufe kostet den Runner 25 % aller Einkünfte.

Im Zusammenhang mit diesem Nachteil bedeuten „Einkünfte“ alles verdiente Geld des Runners. Bezahlungen für Jobs, Erlöse aus dem Verkauf gestohlener Waren oder Daten oder sogar Glücksspielgewinne. Die Leute, die dir wichtig sind, werden reich, wenn du es wirst!

VERSCHULDET

Manchmal muss man sich verschulden, um Geld verdienen zu können. Du hast ein paar Schulden gemacht, als du dich in den Schatten zu etablieren versuchtest.

Bonus: Keiner

Auswirkung: Wenn du bei der Charaktererschaffung Karma für Geld ausgibst, erhältst du für jeden Punkt Karma, den du in diesen Nachteil investierst, 5.000 Nuyen statt 2.000 Nuyen. Jeder Punkt, den du ausgibst, führt außerdem zu 5.000 Nuyen Schulden bei jemandem, der sehr gefährlich und fähig ist, sie einzutreiben. Pro Punkt Karma, den du in diesen Nachteil investierst, musst du monatlich 500 Nuyen an deinen Gläubiger zahlen, womit du nur die Zinsen bedienst, nicht aber den Kredit tilgst. Wenn du nicht bezahlst, suchen die Gläubiger dich auf. Dieser Nachteil kann nur durch Geld entfernt werden. Wenn die Schulden abbezahlt sind, ist der Nachteil entfernt. Dieser Nachteil kann nur bei der Charaktererschaffung gewählt werden, nicht während des Spielverlaufs.

VERUNSICHERT

Ein Hochstapler-Syndrom, ein einzelner traumatischer Fehlschlag oder einfach zu viele Ablehnungen oder kleine Fehlschläge in deinem Leben haben dazu geführt, dass du andauernd an dir zweifelst.

Bonus: 6 Karma

Auswirkung: Während einer Begegnung musst du als Nebenhandlung eine Probe auf Willenskraft (2) ablegen. Misslingt die Probe, kannst du während der gesamten Begegnung kein Edge erhalten oder ausgeben.

VORURTEILE (GRUPPE)

Du hast tief sitzende Ansichten und Vorstellungen über eine gewisse Gruppe, von denen dich niemand abbringen kann, und diese sind nicht freundlich. Deine Meinung von dieser Gruppe ist so negativ und ablenkend, dass du dich in ihrer Gegenwart auf nichts anderes konzentrieren kannst.

Bonus: 8 Karma

Auswirkung: Wähle eine bestimmte Gruppe oder Art von Personen aus. Du kannst kein Edge erhalten oder ausgeben, wenn die Objekte deiner Vorurteile in deiner Nähe sind (außer, wenn du dich gegen sie wendest).

Anmerkung: Spielleiter und Spieler sollten diesen Nachteil vorsichtig einsetzen. Alle in der Spielergruppe sollten damit einverstanden sein, dass er benutzt wird, und er sollte nie als Ausrede dafür dienen, tatsächliche Vorurteile auszuleben oder andere Spieler direkt oder indirekt verbal zu attackieren.





ARCHETYPEN



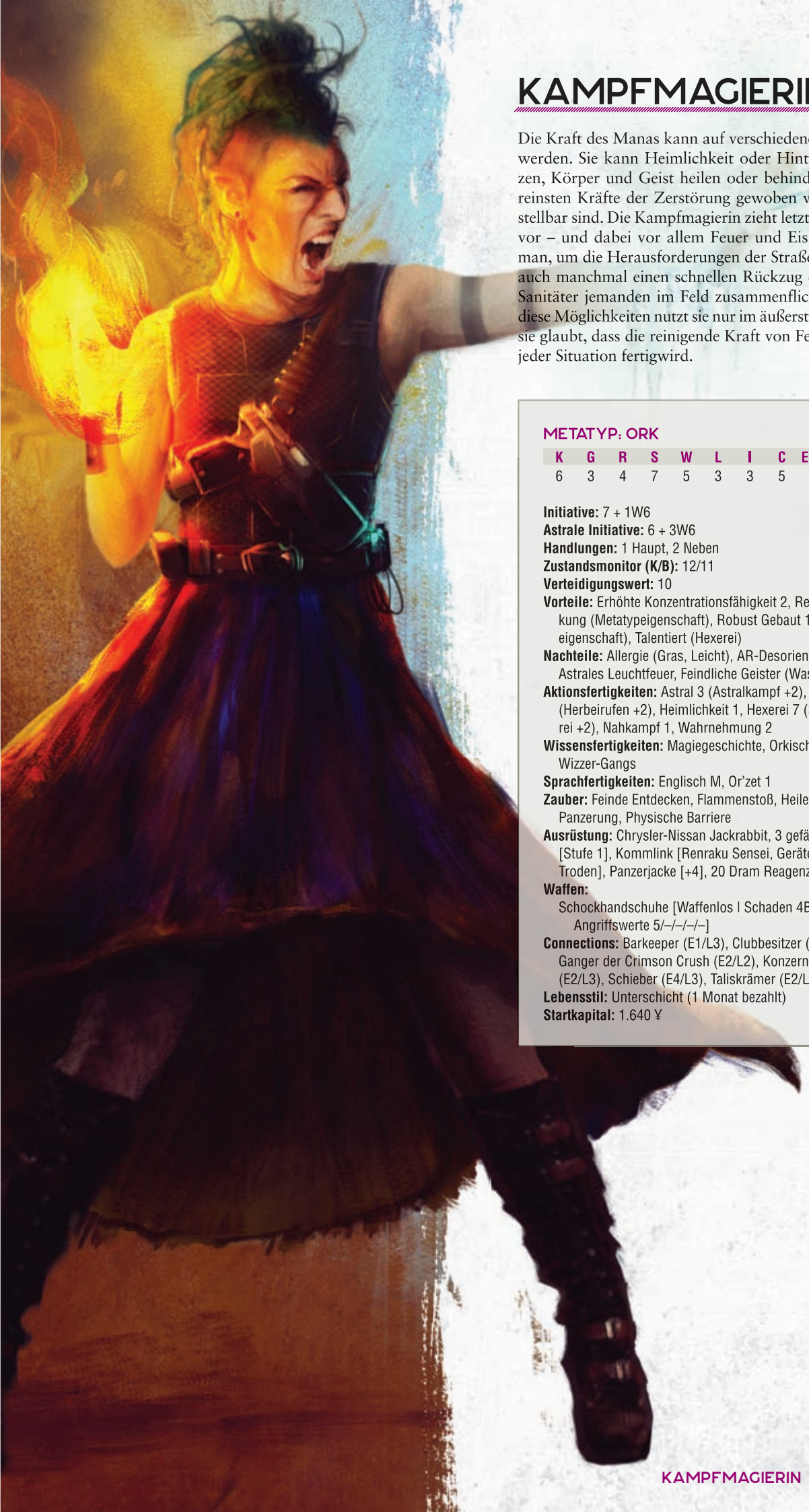
ADEPT

Der Adept kommt im Kampf ganz nah an den Feind heran, aber mit einem Maß an Ehre und Stil, das viele Straßenschläger einfach nicht begreifen können. Vielleicht hat er seine Karriere damit begonnen, im Käfig für Geld zu kämpfen; aber jetzt ist er in die Schatten getreten und stellt dem Team seine magisch verbesserten Kampffähigkeiten zur Verfügung. Und zeigt denen, die ihre Reinheit zugunsten höherer Leistung aufgeben, dass es eine bessere Möglichkeit gibt – wenn man magisch begabt ist. Es geht nicht nur darum, die Überlegenheit der Magie gegenüber Bodytech zu demonstrieren. Es geht darum, den Weg der Macht zu beschreiten, ohne den düsteren Pfad in Richtung Cyberzombie einzuschlagen.

METATYP: MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	6	5(7)	5	3	2	4	2	5	4	6

Initiative: 11 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 11/10
Verteidigungswert: 8
Vorteile: Mut, Schnellheilung, Zähigkeit
Nachteile: AR-Desorientierung, Ehrenkodex (Duellantenkodex), SIN-Mensch
Aktionsfertigkeiten: Athletik 3 (Werfen +2), Biotech 2 (Erste Hilfe +2), Nahkampf 6 (Waffenlos +2), Natur 3, Wahrnehmung 4 (Sicht +2)
Wissensfertigkeiten: Fight Clubs, Geografie Fort Lewis
Sprachfertigkeiten: Englisch M
Adeptenkräfte: Kampfsinn 1, Kritischer Schlag 1, Todeskralle, Verbesserte Reflexe 2
Ausrüstung: Kommlink [Sony Emperor, Gerätestufe 2; Subvokales Mikrofon, Troden], Kontaktlinsen [Kapazität 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung], Panzerweste [+3], Yamaha Growler
Waffen:
Waffenlos [Waffenlos | Schaden 4B o. 4K | Angriffswerte 12/–/–/–/–]
Bogen (Stufe 5) [Bogen | Schaden 3K | Angriffswerte 3/5/2/–/– | 20 Pfeile]
Messer [Klingenwaffe | Schaden 2K | Angriffswerte 6/1*/–/–/– | *maximale Reichweite 20 m]
Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | Angriffswerte 6/–/–/–/–]
Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) | Angriffswerte 5/–/–/–/–]
Schwert [Klingenwaffe | Schaden 3K | Angriffswerte 9/–/–/–/–]
5 Wurfmesser [Wurfwaffe | Schaden 2K | Angriffswerte 10/9/3/–/–]
Connections: Ganger der First Nations (E1/L2), Sekretärin bei der Salish-Regierung (E2/L2), Sensei (E1/L2), Squatter (E1/L1)
Lebensstil: Unterschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 4.000 ¥



KAMPFMAGIERIN

Die Kraft des Manas kann auf verschiedene Weise geformt werden. Sie kann Heimlichkeit oder Hinterlist unterstützen, Körper und Geist heilen oder behindern oder in die reinsten Kräfte der Zerstörung gewoben werden, die vorstellbar sind. Die Kampfmagierin zieht letztere Möglichkeit vor – und dabei vor allem Feuer und Eis. Sie weiß, dass man, um die Herausforderungen der Straße zu bewältigen, auch manchmal einen schnellen Rückzug decken oder als Sanitäter jemanden im Feld zusammenflicken muss. Aber diese Möglichkeiten nutzt sie nur im äußersten Notfall, denn sie glaubt, dass die reinigende Kraft von Feuer und Eis mit jeder Situation fertigwird.

METATYP: ORK

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
6	3	4	7	5	3	3	5	3	6	6

Initiative: 7 + 1W6
Astrale Initiative: 6 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 12/11
Verteidigungswert: 10
Vorteile: Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 2, Restlichtverstärkung (Metatypeigenschaft), Robust Gebaut 1 (Metatypeigenschaft), Talentiert (Hexerei)
Nachteile: Allergie (Gras, Leicht), AR-Desorientierung, Astrales Leuchtfeuer, Feindliche Geister (Wassergeister)
Aktionsfertigkeiten: Astral 3 (Astralkampf +2), Beschwören 5 (Herbeirufen +2), Heimlichkeit 1, Hexerei 7 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 1, Wahrnehmung 2
Wissensfertigkeiten: Magiegeschichte, Orkische Kultur, Wizzer-Gangs
Sprachfertigkeiten: Englisch M, Or'zet 1
Zauber: Feinde Entdecken, Flammenstoß, Heilen, Levitieren, Panzerung, Physische Barriere
Ausrüstung: Chrysler-Nissan Jackrabbit, 3 gefälschte SINs [Stufe 1], Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3; Troden], Panzerjacke [+4], 20 Dram Reagenzien
Waffen:
Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) | Angriffswerte 5/–/–/–/–]
Connections: Barkeeper (E1/L3), Clubbesitzer (E3/L3), Ganger der Crimson Crush (E2/L2), Konzern-Lohnmagier (E2/L3), Schieber (E4/L3), Taliskrämer (E2/L2)
Lebensstil: Unterschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 1.640 ¥



SPEZIALIST FÜR VERDECKTE OPERATIONEN

Einige Leute stellen sich verdeckte Operationen als Kriechen durch Lüftungsschächte vor, andere als langsames Schleichen durchs Unterholz. Aber häufig agiert der Spezialist für verdeckte Operationen unerkannt in aller Öffentlichkeit, indem er nicht anders wirkt als ein Lohnsklave mit einem elektronischen Klemmbrett, als Manager, der zielstrebig in eine bestimmte Richtung eilt, oder als jemand, der einfach eine natürliche Autorität verströmt, die zu stark ist, als dass man ihm direkt in die Augen schauen möchte. All das dient dazu, Kämpfe zu vermeiden, weil der Spezialist lieber keine Spur aus Leichen (oder auch nur eine einzige Leiche) zurücklassen will. Niemand soll wissen, dass er hier ist, und niemand soll verhindern, dass er mit dem verschwindet, was er haben wollte.

METATYP: ELF

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	6(7)	4(6)	2	4	3	5	7	3	3,15

Initiative: 11 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 10/10
Verteidigungswert: 5
Vorteile: Fotografisches Gedächtnis, Restlichtverstärkung (Metatypeigenschaft), Talentiert (Heimlichkeit), Unauffälligkeit
Nachteile: Abhängigkeit (Nic-Sticks, Stufe 3), Ehrenkodex (White Hat), Vorurteile (Technomancer)
Aktionsfertigkeiten: Athletik 2 (Sprinten +2), Biotech 1, Feuerwaffen 2 (Schwere Pistolen +2), Heimlichkeit 7 (Fingerfertigkeit +2), Mechanik 3 (Schlosser +2), Nahkampf 2 (Waffenlos +2), Überreden 2 (Verkörpern +2), Wahrnehmung 2 (Stadt +2)
Wissensfertigkeiten: Geografie Downtown Seattle, Konzern-Sicherheitstaktiken, Seattler Johnsons
Sprachfertigkeiten: Englisch M
Bodytech: Bildverbindung, Cyberhand [offensichtlich, rechts; Schockhand], Datenbuchse, Muskelstraffung [Stufe 1], Reflexbooster [Stufe 2], Smartlink
Ausrüstung: Abseilhandschuhe, Actioneer Geschäftsanzug [+2], Atemschutzmaske [Stufe 6], Automatischer Dietrich, Bereichs-Störsender [Stufe 6], Brille [Kapazität 3; Bildverbindung, Sichtverbesserung], Dietrich-Set, Geckotape-Handschuhe, gefälschte SIN [Stufe 3; Lizenzen: Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], gefälschte SIN [Stufe 4; Lizenzen: Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], Honda Spirit, Kamera [Kapazität 5; Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung], Kletterausrüstung, Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6; Subvokales Mikrofon, Trideoprojektor, Troden], Kontaktlinsen [Kapazität 2; Bildverbindung, Infrarotsicht], Magnetkarten-Kopierer, Magschlossknacker [Stufe 3], 6 Mikro-Transceiver, Mini-Schweißgerät, Monofilamentkettensäge, RFID-Löscher, Richtmikrofon [Kapazität 3; Audioverbesserung, Selektiver Geräuschfilter 2], Sequencer [Stufe 4], 10 Spionage-RFID-Chips, Sprühkleber, 5 Stim-Patches [Stufe 6], Taschenlampe, 5 Tranq-Patches [Stufe 10], Ultraschallsensor [Stufe 3, Handgerät], Wanzenscanner, White-Noise-Generator [Stufe 6], Zielgerichteter Störsender [Stufe 6]
Waffen:
Schockhand [Waffenlos | Schaden 4B(e) | Angriffswerte 5/–/–/–/–]
Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3B | HM/SM | Angriffswerte 10/10/8/–/– | 15(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, 100 Schuss Gelmunition]
Connections: Ganganführer (E2/L4), Hausmeister (E1/L3), Konzernsekretärin (E3/L3), Megakonzern-Exec (E6/L4), Schieber (E6/L4), Streifenpolizist (E2/L4)
Lebensstil: Mittelschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 4.945 ¥

DECKERIN

„Hackt den Planeten!“ ist ein hübscher Spruch, aber die Deckerin weiß, was sich wirklich dahinter verbirgt. Sie hackt nicht, um die Welt zu verbessern. Sie hackt, um ihre Taschen ein bisschen voller zu machen und den Unterdrückern, die die Matrix beherrschen und kontrollieren, zu zeigen, dass sie nicht wirklich allmächtig sind. Die Deckerin schlängelt sich durch die Matrix, sucht nach wertvollen Daten und nach Möglichkeiten, den Mächten im Hintergrund Probleme zu bereiten. Dabei betrachtet sie keinen Host, kein Gerät und keine verschlüsselte Datei als unüberwindliche Herausforderung.

METATYP: ZWERG

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	2	2	1	5	6	5	2	4	2,4

Initiative: 7 + 1W6
Matrix-Initiative: 17 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 10/11
Verteidigungswert: 7
Vorteile: Analytischer Geist, Härtung, Infrarotsicht (Metatypeigenschaft), Meistermechaniker, Talentiert (Cracken), Toxinresistenz (Metatypeigenschaft)
Nachteile: Allergie (Milchprodukte, mittel), Verpflichtungen 3 (Eltern)
Aktionsfertigkeiten: Cracken 7 (Matrixkampf +2), Elektronik 5 (Computer +2), Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 1, Steuern 2, Wahrnehmung 4
Wissensfertigkeiten: Data Havens, Deckerbars, Hacker, Host-Sicherheitsdesign, Matrixclubs
Sprachfertigkeiten: Englisch M, Japanisch 1
Bodytech: Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberbuchse [Stufe 6, D/F 9/8, Matrix-Initiative +3], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2]
Ausrüstung: Bereichs-Störsender [Stufe 6], Datenwanze, gefälschte SIN [Stufe 1], 2 gefälschte SINs [Stufe 2], gefälschte SIN [Stufe 4; Lizenzen: Cyberdeck, Cyberware, verborgenes Tragen], Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6; Biometrischer Scanner, Drucker, 10 Blatt elektronisches Papier, Satellitenverbindung, Trideoprojektor], Panzerjacke [+4]
Cyberdeck: Shiawase Cyber-6 [Gerätestufe 5, A/S 8/7; Biometrischer Scanner]
Programme: Aufspüren, Ausnutzen, Editieren, Konfigurator, Panzerung, Schmöker, Signalreiniger, Tarnkappe, Toolbox, Übertakten
Waffen:
Ares Light Fire 75 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | Angriffswerte 11/8/7/–/– | 16(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, 100 Schuss Standardmunition]
Connections: Barkeeper (E1/L2), Elektronikladen-Besitzer (E1/L1), Infobroker (E2/L2), Matrixganger (E1/L2)
Lebensstil: Mittelschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 4.425 ¥



UNTERHÄNDLER

Die meisten Unterhändler hassen es, als solche zu bezeichnet zu werden, weil sie so viel mehr sind. Sie nutzen ihre Persönlichkeit, ihren Charme, Witz und Humor, geschickt eingesetzte Komplimente, strengen Tadel und eine Million anderer Taktiken, um in einer bestimmten Situation genau das richtige Ergebnis zu erreichen. Nicht jeder fällt auf ein hübsches Gesicht herein, besonders nicht auf eines mit Hauern. Aber ein wenig Humor oder ein subtiler Hinweis auf Stereotype können sehr hilfreich dabei sein, dass der Unterhändler genau das bekommt, was er will, ohne einen Schuss abzugeben oder auch nur Gewalt anzudrohen. Vielleicht droht er trotzdem ab und zu, und wenn er das tut, macht er es besonders gerne, wenn er eigentlich nichts in der Hand hat. Er weiß, dass ein bisschen Talent, wenn es richtig eingesetzt wird, sehr viel ausrichten kann.

METATYP: ORK

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	5(6)	4(5)	3	4	3	5	5	4	3,5

Initiative: 10 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 11/10
Verteidigungswert: 7
Vorteile: Restlichtverstärkung (Metatypeigenschaft), Robust Gebaut 1 (Metatypeigenschaft), Talentiert (Überreden), Unauffälligkeit, Zähigkeit
Nachteile: Ehrenkodex (White Hat), Simsinn-Desorientierung
Aktionsfertigkeiten: Biotech 2, Einfluss 5 (Verhandeln +2), Feuerwaffen 3 (Schwere Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Überreden 7 (Schauspielern +2), Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Dance Clubs, Horizon-Kultur, Seattler Johnsons
Sprachfertigkeiten: Englisch M, Japanisch 1
Bodytech: Datenbuchse, Geruchsbooster [Stufe 3], Maßgeschneiderte Pheromone [Stufe 3], Muskelstraffung [Stufe 1], Reflexbooster [Stufe 1], Smartlink, Thrombozytenfabrik
Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug [+2], 2 gefälschte SINs [Stufe 1], 2 gefälschte SINs [Stufe 2], gefälschte SIN [Stufe 3], gefälschte SIN [Stufe 4; Lizenzen: Führerschein, verborgenes Tragen], Gefütterter Mantel [+3], Hyundai Shin-Hyung, Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6; AR-Handschuhe, Subvokales Mikrofon], Kontaktlinsen [Kapazität 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht], Ohrstöpsel [Kapazität 3; Audioverbesserung, Selektiver Geräuschfilter 2]
Waffen:
Colt Manhunter [Schwere Pistole | Schaden 3B | HM | Angriffswerte 11/9/7/–/– | 14(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, 100 Schuss Gelmunition]
Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 2B(e) | HM/SM | Angriffswerte 12/10/7/–/– | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem, 100 Schuss Schockermunition]
Connections: Ares-Lohnsklave (E2/L3), Barkeeper (E1/L2), Horizon-Lohnsklave (E2/L3), Shiawase-Lohnsklave (E2/L3), Squatter (E1/L1), Straßendoc (E2/L4), Streifenpolizist (E2/L2)
Lebensstil: Mittelschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 3.675 ¥





RIGGERIN

Nichts ist besser als das Gefühl, in eine Maschine mit 1.000 PS hineinzuspringen oder mit einer Geschwindigkeit dahinzurasen, die einem die Haut von den Knochen schälen würde. Und die Riggerin erlebt das jeden Tag. Sie steuert ihre Drohnen und Fahrzeuge mit ihrem Geist, und das hebt sie von allen anderen Piloten ab, die auf ihre Reflexe angewiesen sind. Sie denkt einfach daran, und es passiert; und sie kann sofort reagieren, ohne die lästige Verzögerung einer elektronischen Fernsteuerung ertragen zu müssen. Das Problem ist nur, dass Drohnen Geld kosten. Und das ist schwer zu bekommen, wenn man nicht bereit ist, für gewisse Leute zu arbeiten, die ein bisschen Vorkasse anbieten – solange man dafür sorgt, dass es sich mit Zins und Zinseszins lohnt.

METATYP: MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	3	4	2	2	4	6	1	5	3

Initiative: 10 + 1W6
Rigger-Initiative: 12 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 10/9
Verteidigungswert: 6
Vorteile: Meistermechaniker, Talentiert (Steuern), Technisches Improvisationstalent
Nachteile: Berüchtigt, Elfenposer, Verpflichtungen 1 (entfremdetes Kind)
Aktionsfertigkeiten: Biotech 1 (Erste Hilfe +2), Elektronik 2 (Hardware +2), Feuerwaffen 3, Mechanik 4 (Flugzeugmechanik +2), Steuern 7 (Flugzeuge +2), Wahrnehmung 3 (Stadt +2)
Wissensfertigkeiten: Australische Legenden, Desert Wars, Drohnendesigner, Riggerclubs
Sprachfertigkeiten: Deutsch 3, Englisch M
Bodytech: Cyberarm [links, offensichtlich; Geschicklichkeit 3, Stärke 2; implantierte MP], Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Riggerkontrolle [Alphaware, Stufe 2]
Ausrüstung: gefälschte SIN [Stufe 4; Lizenzen: Cyberware, Riggerkonsole], Kommlink [Hermes Ikon, Gerätestufe 5; Biometrischer Scanner], Panzerjacke [+4], Riggerkonsole [Vulcan Liegelord, Gerätestufe 5, D/F 6/5; Biometrischer Scanner; Autosofts: Clearsight 4, Elektronische Kriegsführung 4], Werkstatt [Flugzeuge]
Drohnen: Chrysler-Nissan Pursuit V [Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4], Cyberspace Designs Dalmatian [Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4], 2 Cyberspace Designs Quadrotor [Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4], 3 GMC Micromachine [Autosofts: Manövrieren 4], GM-Nissan Dobermann [Waffenhalterung mit AK-97 und 250 Schuss Standardmunition; Autosofts: Zielerfassung [AK-97] 5], 2 MCT Hornet [Autosofts: Manövrieren 4], MCT-Nissan Roto-Drohne [Waffenhalterung mit AK-97 und 250 Schuss Standardmunition; Autosofts: Manövrieren 4, Zielerfassung [AK-97] 5], 3 Sikorsky-Bell Microskimmer XXS [Autosofts: Manövrieren 4]
Fahrzeuge: GMC Bulldog Step-Van [Riggerinterface], Suzuki Mirage [Riggerinterface], Toyota Gopher [Riggerinterface]
Waffen:
Browning Ultra Power [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | Angriffswerte 10/9/6/–/– | 14(s) | Lasermarkierer, 100 Schuss Standardmunition]
Uzi V (implantiert) [MP | Schaden 3K | HM/SM | Angriffswerte 8/8/7/–/– | 24(s) | 100 Schuss Standardmunition]
Connections: Drohnenrennfahrerin (E1/L1), Mechanikerin (E1/L1), Squatter (E1/L1)
Lebensstil: Mittelschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 1.930 ¥

STRASSENSAMURAI

Rechtschaffenheit, Heldenmut, Mitgefühl, Respekt, Ehrlichkeit, Ehre, Loyalität und Selbstbeherrschung sind die Maßstäbe, die der Straßensamurai an sein Leben anlegt. Viele davon passen nicht gut zu einem Leben in den Schatten, daher müssen sie angepasst werden, wenn man Ehre unter Dieben vorleben möchte. Der Straßensamurai lebt für den Frieden, aber er versteht, dass die Welt gewalttätig ist und es Leute auf dieser Welt gibt, die sich nicht vor dieser Gewalt schützen können. Sie brauchen jemanden, der für sie kämpft, und das ist der Lebenszweck des Straßensamurai.

METATYP: TROLL

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7(+2)	3(5)	3(4)	7(10)	1	2	4	2	5	0,5

Initiative: 8 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 15/9
Verteidigungswert: 15
Vorteile: Beidhändigkeit, Hohe Schmerztoleranz, Infrarotsicht (Metatypeigenschaft), Robust Gebaut 2 (Metatypeigenschaft), Talentiert (Nahkampf)
Nachteile: Ehrenkodex (Bushido), Verpflichtungen 2 (Geschwister)
Aktionsfertigkeiten: Feuerwaffen 4(5) (Schwere Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Nahkampf 7(8) (Klingenwaffen +2), Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Bushido, Japanische Geschichte, Urban Brawl
Sprachfertigkeiten: Englisch M, Japanisch 1, Or'zet 1
Bodytech: Cyberarm [offensichtlich, links; Geschicklichkeit 5, Stärke 10; einziehbarer Sporn], Dermalpanzerung [Stufe 2], Muskelstraffung [Stufe 2], Muskelverstärkung [Stufe 3], Reflexbooster [Stufe 1], Reflexrekorder [Feuerwaffen, Nahkampf], Thrombozytenfabrik, Titan-Kompositknochen
Ausrüstung: Ares Roadmaster, gefälschte SIN [Stufe 4; Lizenzen: Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6; Subvokales Mikrofon, Troden], Kontaktlinsen [Kapazität 3; Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Smartlink], Panzerjacke [+4]
Waffen:
- Waffenlos [Waffenlos | Schaden 7K | Angriffswerte 17/–/–/–/–]
- Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | Angriffswerte 6/–/–/–/–]
- Katana [Klingenwaffe | Schaden 4K | Angriffswerte 10/–/–/–/–]
- Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | Angriffswerte 10/10/8/–/– | 15(s) | Smartgunsystem, 100 Schuss Standardmunition]
- Mossberg CMDT [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM | Angriffswerte 5/12/8/–/– | 24(t) | Smartgunsystem, 50 Schuss Standardmunition]
- Yamaha Raiden [Sturmgewehr | Schaden 4K | HM/SM/AM | Angriffswerte 4/11/10/7/2 | 60(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, Unterlauf-Granatwerfer, Unterlauf-Schrotflinte, 100 Schuss Standardmunition]

Connections: Kampfkunstlehrer (E1/L2), Konzern-Exec (E2/L1), Squatter (E1/L1), Urban-Brawl-Spieler (E2/L2)
Lebensstil: Mittelschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 3.730 ¥

STRASSEN-SCHAMANIN

Nachdem sie in ihrer Jugend in einer dunklen Gasse den Ruf von Katze vernommen hatte, begann die Straßenschamanin, ihre Krallen in die Schmutzwäsche anderer Leute zu schlagen und ihr Leben mit einem Netz aus Illusionen zu schützen. Die Schatten sind ihre natürliche Lebensumgebung, aber viele Leute finden, dass Katze allzu direkt vorgeht. Dazu sagt die Straßenschamanin nur: „Papperlapapp." Sie kann mit Leichtigkeit ein Zimmer mit einem hässlichen Haarball … äh … Feuerball ausräumen, aber sie zieht es vor, die Welt durch Illusion und Irreführung so umzugestalten, wie sie sein sollte.

METATYP: MENSCH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	3	2	2	5	2	3	5	7	6	6

Initiative: 5 + 1W6
Astrale Initiative: 5 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 10/11
Verteidigungswert: 6
Vorteile: Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 1, Freundliche Geister (Geister des Tieres), Schutzgeist (Katze)
Nachteile: Allergie (Insektenstiche, Leicht), Auffälliger Stil, Feindliche Geister (Feuergeister)
Aktionsfertigkeiten: Astral 2, Athletik 2, Beschwören 5 (Herbeirufen +2), Hexerei 6 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 2, Wahrnehmung 2
Wissensfertigkeiten: Kellerbars, Seattler Schamanen
Sprachfertigkeiten: Englisch M
Zauber: Betäubungsblitz, Chaos, Dunkelheit, Feuerball, Heilen, Hellhören, Levitieren, Trideo-Trugbild
Ausrüstung: Kommlink [Meta Link, Gerätestufe 1; Troden], Panzerweste [+3], Suzuki Mirage
Waffen:
Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | Angriffswerte 8/2*/–/–/– | *maximale Reichweite 20 m]
Colt Government 2076 [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | Angriffswerte 10/8/6/–/– | 14(s) | Lasermarkierer, 100 Schuss Standardmunition]
Connections: Schmuggler (E3/L3), Straßenjunge (E1/L4), Streifenpolizist (E2/L3), Taliskrämerin (E5/L4), Yakuza-Soldat (E1/L4)
Lebensstil: Unterschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 2.485 ¥





TECHNOMANCER

Die Matrix ist fast überall. Die Resonanz ist fast überall. Und wo sie nicht ist, will der Technomancer gar nicht sein. Indem er den Fluss spürt, kann der Technomancer Daten praktisch aus der Luft ziehen. Der Zugriff auf Geräte und das Hineinschlüpfen in Hosts sind für ihn ein Kinderspiel. Die Freude daran, ein Sprite aus der Resonanz zu holen und den kleinen Unruhestifter auszuschicken, um den Deppen zu quälen, der sich im Stuffer Shack vorgedrängelt hat, ist eine nette Dreingabe. Und das alles funktioniert, ohne dass der Technomancer sein Konto leerräumen oder seinen halben Kopf durch ein Deck samt Cyberbuchse ersetzen muss.

METATYP: ZWERG

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	R	ESS
4	2	3	5	7	5	5	5	3	6	6

Initiative: 8 + 1W6
Matrix-Initiative: 10 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 10/12
Verteidigungswert: 8
Vorteile: Analytischer Geist, Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 2, Härtung, Infrarotsicht (Metatypeigenschaft), Toxinresistenz (Metatypeigenschaft)
Nachteile: Allergie (Gras, Mittel), Sozialstress (gesellschaftliche Zusammenkünfte)
Aktionsfertigkeiten: Cracken 3 (Hacken +2), Elektronik 2 (Computer +2), Feuerwaffen 1, Steuern 2, Tasken 6 (Kompilieren +2)
Wissensfertigkeiten: Drachen, Geografie (Tacoma), Hostdesign, Kommlinkdesign, Seattler Gangs, Technomancer-Kneipen
Sprachfertigkeiten: Englisch M
Lebende Persona: Gerätestufe 6, Angriff 5, Schleicher 5, Datenverarbeitung 5, Firewall 7 (plus 6 frei konfigurierbare Zusatzpunkte für diese Matrixattribute)
Komplexe Formen: Angriff-Steigerung, Firewall-Senkung, Resonanzspike, Schleicher-Steigerung, Signalsturm, Zusammenflicken
Ausrüstung: Bereichs-Störsender [Stufe 4], gefälschte SIN [Stufe 2], Kommlink [Meta Link, Gerätestufe 1], Panzerjacke [+4; Elektrische Isolierung 4], 3 Stim-Patches [Stufe 4], Tarnholster
Waffen:
Walther Palm Pistol [Holdout-Pistole | Schaden 2K | EM/SM | Angriffswerte 12/7/–/–/– | 6(k) | 50 Schuss Standardmunition]
Connections: Barkeeper (E1/L3), Decker (E2/L3), Konzern-Exec (E4/L4), Kopfgeldjäger (E2/L5), Squatter (E1/L2), Taxifahrer (E2/L1)
Lebensstil: Unterschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 1.280 ¥



WAFFENSPEZIALISTIN

Wenn man jemanden mit etwas töten, verletzen oder umhauen kann, hat die Waffenspezialistin es wahrscheinlich schon benutzt. Eine praktische Waffensammlung, ein bisschen notwendige Bodytech und die Fertigkeiten, um das alles einzusetzen, sorgen dafür, dass kein Runnerteam auf sie verzichten kann. Sie macht sich nicht so viele Gedanken über Ehre wie andere Straßenkrieger, also kann man davon ausgehen, dass sie harte Entscheidungen nicht scheut, wenn harte Entscheidungen gefällt werden müssen. Mit Blei.

METATYP: TROLL

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	4(5)	3(4)	4	2	2	3	2	3	3,6

Initiative: 7 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor (K/B): 13/9
Verteidigungswert: 11
Vorteile: Fotografisches Gedächtnis, Infrarotsicht (Metatypeigenschaft), Magieresistenz, Mut, Robust Gebaut 2 (Metatypeigenschaft)
Nachteile: Allergie (Erdbeeren, Mittel), Verpflichtungen 2 (Partner)
Aktionsfertigkeiten: Athletik 4, Biotech 2 (Erste Hilfe +2), Elektronik 1, Exotische Waffen (Werfer) 5, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 3, Mechanik 2 (Waffenbau +2), Nahkampf 5, Natur 2, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Geografie (Seattler Untergrund), Seattler Verbrechersyndikate
Sprachfertigkeiten: Englisch M, Neo-Nahuatl 1, Portugiesisch 1
Bodytech: Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Dermalpanzerung [Stufe 2], Muskelstraffung [Stufe 1], Reflexbooster [Stufe 1], Thrombozytenfabrik
Ausrüstung: gefälschte SIN [Stufe 2; Lizenzen: Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], gefälschte SIN [Stufe 3; Lizenzen: Cyberware, Führerschein, verborgenes Tragen], Gefütterter Mantel [+3], Kommlink [Erika Elite, Gerätestufe 4; AR-Handschuhe, Troden], Medkit [Stufe 4] mit 4 Nachfüllpacks, 2 Schnellziehholster, 10 Stim-Patches [Stufe 6]
Waffen:
- Armtech MGL-6 [Granatwerfer | Schaden wie Granate | HM | Angriffswerte –/8/8/3– | 12(s) | Smartgunsystem, 6 Betäubungsgranaten, 6 Rauchgranaten, 6 Splittergranaten, 6 Sprenggranaten]
- 2 Mossberg CMDT [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM | Angriffswerte 5/12/8/–/– | 10(s) | Smartgunsystem, 5 Ersatzmagazine, 50 Schuss Explosivmunition, 50 Schuss Flechettemunition, 50 Schuss Gelmunition, 50 Schuss Schockermunition, 50 Schuss Standardmunition]
- 2 Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Schaden 4K | HM | 10/13/10/–/– | 6(tr) | Smartgunsystem, 5 Schnelllader, 20 Schuss APDS-Munition, 20 Schuss Explosivmunition, 20 Schuss Gelmunition, 20 Schuss Schockermunition, 20 Schuss Standardmunition]
- 5 Flash-Packs [Granate | Schaden Geblendet III/Geblendet II/Geblendet I | Angriffswerte 8/7/2/–/– | Sprengwirkung 10 m]

Connections: Barkeeper (E1/L1), Schieber (E2/L1), Troll-Ganger (E1/L2), Waffenhändler (E2/L2)
Lebensstil: Unterschicht (1 Monat bezahlt)
Startkapital: 4.549 ¥



FERTIGKEITEN

FERTIGKEITENLISTE

Fertigkeit	Ungeübt?
Astral	Nein
Athletik	Ja
Beschwören	Nein
Biotech	Nein
Cracken	Nein
Einfluss	Ja
Elektronik	Ja
Exotische Waffen	Nein
Feuerwaffen	Ja
Heimlichkeit	Ja
Hexerei	Nein
Mechanik	Ja
Nahkampf	Ja
Natur	Ja
Steuern	Ja
Tasken	Nein
Überreden	Ja
Verzaubern	Nein
Wahrnehmung	Ja

ZEIG, WAS DU DRAUFHAST

Dieses Kapitel listet alle Fertigkeiten in *Shadowrun, Sechste Edition,* auf und beschreibt, wie sie eingesetzt werden. Es ist detailliert, aber nicht umfassend – früher oder später werden die Spieler auf kreative Ideen kommen, und ihre Charaktere werden Dinge tun, die hier nicht explizit aufgeführt sind. Die Richtlinien in diesem Kapitel zeigen dir jedoch, welche Handlungen welchen Fertigkeiten zugeordnet werden – so kannst du eine passende Probe festlegen, mit der ihr herausfinden könnt, ob die Shadowrunner einen glorreichen Sieg erringen oder grandios scheitern.

Fertigkeiten haben Werte zwischen 1 und 9 (10 mit dem Vorteil Talentiert). Bei jeder Fertigkeitsbeschreibung sind zusätzlich mehrere **Spezialisierungen** für die Fertigkeit angegeben. Wenn ein Charakter über eine Spezialisierung verfügt, erhält er einen Würfelpoolbonus von +2 bei Fertigkeitsproben auf das entsprechende Spezialgebiet. Nach dem Kauf einer Spezialisierung kann diese zu einer **Expertise** verfeinert werden, wodurch sich der Bonus auf +3 erhöht. Ein Charakter mit einer Expertise darf zudem eine zweite Spezialisierung für die jeweilige Fertigkeit wählen. Insgesamt kann ein Charakter also maximal eine Expertise und eine Spezialisierung in einer Fertigkeit haben.

Die Liste der bei den einzelnen Fertigkeiten angegebenen Spezialisierungen ist nicht vollständig – wenn eine Spielerin

eine Idee für eine neue Fertigkeitsspezialisierung hat, die sie sich mit ihrem Charakter gern aneignen würde, dann kann sie das tun, solange der Spielleiter zustimmt.

Fertigkeiten sind mit einem Attribut verknüpft, das in den Würfelpool der Fertigkeitsprobe mit eingeht. Das Primärattribut der Fertigkeit ist in der Beschreibung angegeben. Wenn die Fertigkeit zudem über ein sekundäres verknüpftes Attribut verfügt, ist auch dieses angegeben.

In der Liste ist weiterhin vermerkt, ob eine Fertigkeit **ungeübt** angewendet werden kann oder nicht. Wichtig: Beim ungeübten Einsatz einer Fertigkeit würfelst du auf [verknüpftes Attribut – 1].

ASTRAL

Spezialisierungen: Astrale Signaturen, Astralkampf, Gefühlszustände, Geisterarten
Ungeübt: Nein
Primärattribut: Intuition
Sekundärattribut: Willenskraft (für Astralkampf)

Diese Fertigkeit kann nur von Voll- und Aspektzauberern sowie von Adepten und Magieradepten, die die Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung beherrschen, eingesetzt werden. Sie verfügt über zwei hauptsächliche Einsatzgebiete – zum einen das Askennen astraler Auren (siehe S. 161), zum anderen den Astralkampf (siehe S. 162).

ATHLETIK

Spezialisierungen: Akrobatik, Entfesseln, Fliegen, Freier Fall, Klettern, Projektilwaffen, Schwimmen, Sprinten, Tauchen, Werfen
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Geschicklichkeit
Sekundärattribut: Stärke (bei Proben, bei denen es zusätzlichen Widerstand zu überwinden gilt, wie beispielsweise beim Rennen durch Schlamm o. Ä.)

Die Fertigkeit Athletik umfasst alles, was mit körperlicher Leistungsfähigkeit und Anmut zu tun hat. Als vielseitig verwendbare Fertigkeit kann Athletik auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt werden. Sie kommt bei Sprinten-Proben (S. 45) und beim Ausweichen (S. 42) zum Einsatz und ist im Fall von Projektil- und Wurfwaffen auch eine Angriffsfertigkeit. Meist werden Athletikproben mit dem Attribut Geschicklichkeit abgelegt, um flüssige Bewegungsabläufe abzubilden. Bei Proben, bei denen eher schiere Muskelkraft gefragt ist, kann als verknüpftes Attribut auch Stärke verwendet werden. Athletikproben sind meist Einfache Proben. Athletik wird auch zum Springen verwendet. Pro Erfolg bei einer Probe auf Athletik + Geschicklichkeit springt man aus dem Stand 1 Meter, mit Anlauf 2 Meter weit, maximal aber [Geschicklichkeit × 1,5] Meter weit. Mit derselben Probe springt man pro Erfolg 0,5 Meter hoch, maximal aber [Körpergröße × 1,5] Meter hoch. Auch Tauchen und freier Fall werden durch diese Fertigkeit abgedeckt.

Abgesehen von diesen allgemeinen Richtlinien existieren einige spezielle Arten von Athletikproben, die im Folgenden aufgelistet sind.

ENTFESSELN

Es kommt häufig vor, dass Shadowrunner an Orten festgesetzt werden, an denen sie lieber nicht wären. In solchen Situationen geht es vor allem darum, schleunigst wieder von dort zu verschwinden. Das Entkommen aus einer derartigen misslichen Lage wird mit einer Probe auf Athletik + Geschicklichkeit abgebildet; typische Schwellenwerte für diese Probe findest du in der Tabelle *Entfesseln-Schwellenwerte*.

ENTFESSELN-SCHWELLENWERTE

CHARAKTER IST GEFESSELT MIT …	SCHWELLENWERT
Seil, Plastikhandschellen	2
Metallhandschellen	3
Zwangsjacke	4
Cyberwareblocker	5
… aus verstärktem Material	+1

SITUATION	SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR
Charakter wird beobachtet	+1
Charakter wird durch eine andere Person festgehalten	s. *Ringen* (S. 113)

KLETTERN

Bei Kletternproben geht es darum, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen, während die Schwerkraft gegen einen arbeitet – und ein Abrutschen nicht nur sämtlichen bisher erzielten Fortschritt zunichte machen würde, sondern auch schwere Verletzungen nach sich ziehen kann. Kletternproben werden mit Athletik + Stärke abgelegt. Für jeden Nettoerfolg kann man sich 1 Meter nach oben, unten oder seitwärts (nach Wahl des Spielers) bewegen. Die Kunst liegt darin, den passenden Schwellenwert festzulegen – Hinweise dazu findest du in der Tabelle *Klettern-Schwellenwerte*.

Wenn ein Charakter eine Kletterausrüstung (S. 281) trägt, erhält er zu Beginn der Kletterpartie 1 Punkt Edge. In den darauffolgenden Runden erhält er dadurch keine zusätzlichen Edgepunkte mehr. Falls ein Charakter versuchen sollte, Edge anzusammeln, indem er zu klettern beginnt, dann abspringt und dann einen „neuen" Kletterversuch am selben Hindernis startet, rede ein ernstes Wörtchen mit dem Spieler und weise ihn auf den Abschnitt *Edge-Missbrauch verhindern* (S. 46) hin.

KLETTERN-SCHWELLENWERTE

SITUATION	SCHWELLENWERT
Basis-Schwellenwert	3
Glatte Oberfläche	+1
Nasse oder rutschige Oberfläche	+1
Eingefettete Oberfläche*	+1
Oberfläche mit ausgeprägten Hand- und Fußgriffen	-1

*Umfasst auch sämtliche anderen Aktivitäten, mit denen das Überwinden einer Oberfläche gezielt erschwert werden soll.

SCHWIMMEN

Um zu schwimmen, muss ein Charakter eine Nebenhandlung aufwenden und bewegt sich dann mit einer Grundgeschwindigkeit von 3 Metern pro Kampfrunde (dieser Wert kann durch Ausrüstung und Bodytech erhöht werden). Durch das Ablegen einer Schwimmenprobe mit Athletik + Geschicklichkeit (2) können [Nettoerfolge ÷ 2, abgerundet] Meter zu der schwimmend zurückgelegten Distanz addiert werden. Bei unruhigen Gewässern oder anderweitig erschwerten Bedingungen kann der Schwellenwert erhöht werden. Schwimmen ist anstrengend, sodass der Schwellenwert alle 15 Minuten zusätzlich um 1 steigen sollte.

BESCHWÖREN

Spezialisierungen: Herbeirufen, Verbannen
Ungeübt: Nein
Primärattribut: Magie

Diese Fertigkeit erlaubt das Herbeirufen und Verbannen von Geistern. Für weitere Informationen siehe *Beschwören*, S. 148.

BIOTECH

Spezialisierungen: Biotechnologie, Cybertechnologie, Erste Hilfe, Medizin
Ungeübt: Nein
Primärattribut: Logik
Sekundärattribut: Intuition (selten – immer dann, wenn ein Charakter etwas versucht, was so nicht in den Lehrbüchern steht)

Diese Fertigkeit ist das Einsatzgebiet aller Charaktere, die in der metamenschlichen Biologie versiert sind. In der Sechsten Welt gehen damit auch Kenntnisse über die Wechselwirkungen zwischen dieser Biologie und verschiedenen Bodytech-Implantaten und Ausrüstungsgegenständen einher. Die Fertigkeit Biotech kommt bei Erste Hilfe und sonstigen Heilungsproben (S. 122) zum Einsatz, kann aber auch bei der Untersuchung und Reparatur von Cyberware, Bioware und anderer Bodytech verwendet werden. Außerdem kann diese Fertigkeit genutzt werden, um Cyberware – aber keine anderen Arten von Bodytech – zu implantieren.

Abseits der Ersten Hilfe oder Heilung ist Biotech in der Regel eine Einfache Probe, bei der der Charakter auf Biotech + Logik würfelt und auf Basis der erzielten Nettoerfolge Erkenntnisse gewinnt oder eine Reparatur durchführt. Die Spielleiterin sollte die Tabelle *Richtlinien für Schwellenwerte* (S. 37) zu Rate ziehen, um den Schwellenwert dieser Proben festzulegen.

Der Einbau von Cyberware erfordert eine Ausgedehnte Probe. Der Schwellenwert dieser Probe beträgt Stufe x 3; wenn die Cyberware nicht über Stufen verfügt, gehe von Stufe 2 aus. Das Intervall beträgt 1 Stunde, und zur Durchführung der Probe ist mindestens ein Biotech-Laden nötig.

CRACKEN

Spezialisierungen: Elektronische Kriegsführung, Hacken, Matrixkampf
Ungeübt: Nein
Primärattribut: Logik

In der Matrix hat man grundsätzlich die Wahl zwischen zwei Arten von Aktivitäten: legalen und illegalen. Cracken kommt immer dann zum Einsatz, wenn es um die illegalen Aktivitäten geht. Genaue Informationen zum Einsatz von Cracken findest du im Kapitel *Matrix* auf Seite 176.

EINFLUSS

Spezialisierungen: Einschüchtern, Führen, Gebräuche, Unterrichten, Verhandeln
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Charisma
Sekundärattribut: Logik (bei sachlichen Argumentationen; dann hauptsächlich beim Verhandeln, situationsabhängig auch beim Führen)

Diese Fertigkeit ist neben Überreden die zweite Möglichkeit, die Meinung anderer Leute zu beeinflussen. Man könnte sagen, dass Einfluss die „ehrlicheren" Varianten dieses Vorhabens in sich vereint, aber das würde vielen aufrechten Betrügern unrecht tun und die Integrität von Verhandlungsführern aus der Wirtschaftswelt weit über ihren Scheffel stellen. Letztlich gilt: Wann immer du versuchst, deinen Runnerkollegen Mut zu machen, Mr Johnson noch ein paar Nuyen mehr abzuluchsen oder jemandem unmissverständlich klarzumachen, dass er dir besser nicht in die Quere kommen sollte, wenn er nicht ganz neue Dimensionen von Schmerz kennenlernen möchte, dann ist Einfluss die richtige Fertigkeit. In den meisten Fällen werden Einflussproben mit Einfluss + Charisma abgelegt. Wenn ein Charakter sich jedoch auf reine Vernunft beruft, um seinen Standpunkt klarzumachen, dann kann auch auf Einfluss + Logik gewürfelt werden. Kommt Charisma als verknüpftes Attribut zum Einsatz, würfelt die Zielperson mit Willenskraft + Intuition. Wenn Logik als verknüpftes Attribut genutzt wird, würfelt die Zielperson mit Willenskraft + Logik.



Einfluss kommt auch bei Proben auf Unterrichten zum Einsatz und kann die Zeitdauer zum Erlernen neuer Fertigkeiten verkürzen (siehe S. 71). Der Lehrer muss mindestens einen Fertigkeitswert von 4 in der Fertigkeit besitzen, die er weitergeben möchte. Zum Unterrichten legt der Lehrer eine Probe auf Einfluss + Charisma ab. Die Zeit zum Erlernen der Fertigkeit sinkt um 1 Tag pro Erfolg.

Siehe *Edge bei sozialen Proben* (S. 50) für weitere Informationen darüber, wie du bei sozialen Proben Edge erhalten kannst.

ELEKTRONIK

Spezialisierungen: Computer, Hardware, Komplexe Formen, Software
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Logik
Sekundärattribut: Intuition (für schnelle Bastellösungen)

Diese Fertigkeit kommt bei der legalen Seite der Matrixaktivitäten zum Einsatz. Egal, ob du ein Kommlink oder einen Computer benutzt, mit einem schnellen, nicht unbedingt eleganten Fix ein Programm wieder zum Laufen bringst, deine Hardware frisierst oder andere ähnliche Tätigkeiten ausführst – Elektronik ist die passende Fertigkeit. Weitere Informationen zum Einsatz von Elektronik findest du im Kapitel *Matrix* auf Seite 176.

EXOTISCHE WAFFEN

Spezialisierungen: Siehe unten
Ungeübt: Nein
Primärattribut: Geschicklichkeit

Für die Verwendung einiger Waffen ist ein spezielles Training nötig. Die Fertigkeit Exotische Waffen bildet den Umgang mit derartigen Waffen ab. Damit diese Fertigkeit eingesetzt werden kann, musst du eine Spezialisierung für die jeweilige Waffenart haben (Beispiele für Waffenarten findest Du im Kasten auf dieser Seite). Für diese Fertigkeit können keine Expertisen erworben werden, aber es ist hier möglich, mehrere Spezialisierungen zu lernen. Du kannst diese Fertigkeit wie gewohnt steigern, der entsprechende Wert gilt dann für alle deine Spezialisierungen (ohne den üblichen Würfelpoolbonus von +2). Beim Erwerb dieser Fertigkeit ist die erste Spezialisierung umsonst.

BEISPIELE FÜR WAFFENARTEN

- Handgemenge-Waffen (z.B. Kriegsfächer, Garotte)
- Peitschen (z.B.Bullenpeitsche, Manriki)
- Kettensägen
- Werfer (Granat- und Raketenwerfer)
- Druckluftwaffen (z.B. Ares Super Squirt, Pfeilwaffen)
- Sprühwaffen (z.B. Flammenwerfer)
- Laserwaffen
- Energiewaffen (z.B. Pulse)

FEUERWAFFEN

Spezialisierungen: Automatikpistolen, Gewehre, Holdout-Pistolen, Leichte Pistolen, Maschinengewehre, Maschinenpistolen, Schrotflinten, Schwere Pistolen, Sturmkanonen, Taser
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Geschicklichkeit

Du willst auf irgendetwas schießen? Dann ist eine Probe auf diese Fertigkeit fällig. Grundsätzlich legst du eine Probe auf Feuerwaffen + Geschicklichkeit gegen Reaktion + Intuition des Gegners ab. Alle weiteren Details findest du im Kapitel *Kampf* auf Seite 107.

HEIMLICHKEIT

Spezialisierungen: Fingerfertigkeit, Schleichen, Tarnung
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Geschicklichkeit

Wie der Name schon sagt, sollten Shadowrunner möglichst auf Unauffälligkeit bedacht sein. Das macht Heimlichkeit zu einer sehr wertvollen Fertigkeit. Sie deckt alle Aktivitäten ab, die Charaktere unbemerkt von anderen durchführen möchten: Wenn du in eine Forschungsanlage einbrechen oder einem Mafia-Don einen Credstick unter der Nase wegstehlen möchtest, dann kommt Heimlichkeit zum Einsatz. In der Regel wird zu Beginn eines solchen Unterfangens eine Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit abgelegt. Die dabei erzielten Erfolge bestimmen den Schwellenwert für andere, die bemerken wollen, was der Charakter im Schilde führt. Manchmal versucht ein Charakter auch spontan, sich möglichst heimlich zu verhalten. In diesem Fall wird eine Vergleichende Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit gegen Wahrnehmung + Intuition abgelegt.

Unter manchen – aber nicht allen – Umständen kann die Größe eines Charakters sich darauf auswirken, wie heimlich er vorgehen kann. Wenn der Spielleiter es für angemessen hält, kann er bei sehr großen Charakteren einen Würfelpoolmalus bis zum halben Konstitutionsattribut des betreffenden Charakters (aufgerundet) auf die Schleichenprobe verhängen.

HEXEREI

Spezialisierungen: Antimagie, Ritualzauberei, Spruchzauberei
Ungeübt: Nein
Primärattribut: Magie

Die Anwendungsmöglichkeiten der Fertigkeit Hexerei sind vielfältig – zu vielfältig, um sie hier abdecken zu können. Im Kapitel *Magie* findest du genauere Informationen zu *Zaubern* (S. 133), *Antimagie* (S. 145) und anderen Einsatzgebieten.

MECHANIK

Spezialisierungen: Fahrzeugmechanik, Geschütze, Industriemechanik, Luftfahrtmechanik, Schlösser knacken, Seefahrtmechanik, Sprengstoffe, Waffenbau
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Logik
Sekundärattribute: Geschicklichkeit (Schlösser knacken), Intuition (Improvisieren)

Bei Mechanik geht es darum, Gegenstände dazu zu bringen, dass sie tun, was du willst – Autos sollen fahren, Flugzeuge fliegen, Boote schwimmen, Maschinen sollen anspringen und rattern und das tun, wofür sie gebaut wurden, und Waffen sollen gefälligst ihren Zweck erfüllen. Wie sich aus den Spezialisierungen erkennen lässt, werden mit dieser Fertigkeit teils sehr breite Themengebiete abgedeckt, aber im Grunde beschäftigt sich Mechanik mit vier grundlegenden Tätigkeiten: Bauen, Reparieren, Improvisieren und dem Einsatz fahrzeugmontierter Geschütze (s. hierzu den Abschnitt *Fahrzeugkampf*, S. 200). Bauen und Reparieren werden auf die gleiche Art abgehandelt: Du legst eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik ab, deren Schwellenwert von der Art und Komplexität des zu bauenden/reparierenden Gegenstands abhängig ist (s. Tabelle *Schwellenwerte für Bauen/Reparieren*). Das Intervall richtet sich nach der Komplexität der Tätigkeit (Beispiele hierfür findest du in der Tabelle *Intervalle für Bauen/Reparieren*).

Improvisieren ist eine Einfache Probe, die dazu dient, ein Gerät mit einer schnellen Anpassung – oder manchmal auch einem gezielten Tritt – kurzfristig zum Laufen zu bringen.

SCHWELLENWERTE FÜR BAUEN/REPARIEREN

SITUATION	SCHWELLENWERT
Basis-Schwellenwert	3
ART DES GEGENSTANDS	**SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR**
Normales Fahrzeug	+4
Industriefahrzeug	+6
Militärfahrzeug	+8
Unterhaltungselektronik	–
Cyberdeck	s. *Reparieren von Matrixschaden* (S. 175)
Lizenzpflichtige Elektronik	+1
Illegale Elektronik	+2
Weit verbreitet	–
Nur für spezielle Einsatzzwecke	+1

Dazu wird eine Probe auf Mechanik + Intuition abgelegt, deren Schwellenwert mithilfe der *Richtlinien für Schwellenwerte* auf Seite 37 (*nicht* mithilfe der Schwellenwerte für Bauen/Reparieren) festgelegt wird. Wenn die Probe gelingt, funktioniert das Gerät für [Nettoerfolge] Minuten normal. Nach Ablauf dieser Zeit kann eine neue Improvisierenprobe abgelegt werden, deren Schwellenwert jedoch mindestens um 1 höher liegen sollte als bei der vorherigen – vielleicht sogar noch höher, je nachdem, wie sehr die Maschine durch den notdürftigen Flickversuch beschädigt wurde.

Mechanik kommt außerdem zum Einsatz, um mechanische Schlösser und Magschlösser zu knacken (s. *Schlösser*, S. 240). Bei diesen Proben wird Geschicklichkeit als verknüpftes Attribut genutzt. Der Schwellenwert richtet sich nach der Komplexität des Schlosses.

INTERVALLE FÜR BAUEN/REPARIEREN

INTERVALL	ZEIT
Basis-Intervall	1 Stunde

ART DER BESCHÄDIGUNG	ZEIT-MODIFIKATOR
Einfach	–
Komplex	× 2
Weitreichend	× 4
Totalschaden	× 10

Hinweis: Bei den hier angegebenen Intervallen wird davon ausgegangen, dass die benötigten Ersatzteile und Werkzeuge zur Verfügung stehen.

NAHKAMPF

Spezialisierungen: Klingenwaffen, Knüppel, Waffenloser Kampf
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Geschicklichkeit

Stehst du direkt neben jemandem? Versuchst du, ihm wehzutun? Dann nutze diese Fertigkeit! Egal, ob du schlägst, stichst, knüppelst oder eine andere Variante wählst, du legst eine Vergleichende Probe auf Nahkampf + Geschicklichkeit gegen Reaktion + Intuition ab.

Der Grundschaden im waffenlosen Kampf beträgt 2B. Genauere Informationen zum Kampf findest du im Kapitel *Kampf* auf Seite 107.

NATUR

Spezialisierungen: Navigation, Spurenlesen, Survival, Tierführung, verschiedene Umgebungen (Wald, Wüste, Stadt usw.)
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Intuition

Es gibt schlechtere Dinge, als die eigenen vier Wände nie zu verlassen, vor dem Trideo zu sitzen und WhompSnappers in sich hineinzustopfen, aber manchmal lassen sich Ausflüge in die Außenwelt nicht vermeiden. Für diese Gelegenheiten gibt es die Fertigkeit Natur. Sie kommt zum Einsatz, wenn du einer Spur folgst, Nahrung auftreiben willst oder den kürzesten Weg zu deinem Ziel finden möchtest. Normalweise werden Naturproben als Einfache Probe auf Natur + Intuition abgelegt. Der Schwellenwert wird mithilfe der *Richtlinien für Schwellenwerte* (S. 37) festgelegt. Alternativ kann der Schwellenwert für Spurenlesenproben auch anhand der Anstrengungen bestimmt werden, die beim Verbergen der Spuren unternommen wurden.

STEUERN

Spezialisierungen: Bodenfahrzeuge, Luftfahrzeuge, Wasserfahrzeuge
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Reaktion

Steuern kommt immer dann zum Einsatz, wenn ein Charakter ein anspruchsvolles Manöver mit einem Fahrzeug durchführen möchte (und ist deshalb eine essenzielle Fähigkeit für alle Rigger). Generell sind Steuernproben Einfache Proben auf Steuern + Reaktion. Der Schwellenwert ist im Regelfall gleich dem Handlingwert des gesteuerten Fahrzeugs, kann aber in Abhängigkeit von der Komplexität des jeweiligen Manövers auch höher sein (Spielleiterentscheid). Manchmal werden Steuernproben auch eingesetzt, um Verfolger abzuschütteln, jemanden zu verfolgen oder andere Aktionen abzuhandeln, die mehr als ein Fahrzeug betreffen. In diesen Fällen wird eine Vergleichende Probe auf Steuern + Reaktion gegen Steuern + Reaktion abgelegt. Nähere Informationen dazu findest du im Kapitel *Riggen* auf Seite 196.

TASKEN

Spezialisierungen: Dekompilieren, Kompilieren, Registrieren
Ungeübt: Nein
Primärattribut: Resonanz

Diese Fertigkeit wird von Technomancern für ihre Technomanceraktivitäten verwendet. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Technomancer* auf Seite 188.

ÜBERREDEN

Spezialisierungen: Schauspielern, Verkleiden, Verkörpern, Vorführen
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Charisma

Der Schlüssel zu dieser Fertigkeit ist Überzeugungskraft, denn beim Überreden geht es darum, sich als jemand oder etwas auszugeben, der oder das man nicht ist. Vielleicht willst du jemanden glauben machen, dass du der lange verschollene Erbe eines Teils von Dunkelzahns Hort bist; vielleicht tust du auch so, als wärst du ein vom Pech verfolgter Anzugträger, der es mit einem großen Coup wieder zurück an die Spitze schaffen will. Aber ganz egal, wie genau das Szenario aussieht: Überreden ist die Fertigkeit, die zum Einsatz kommt, wenn du andere davon überzeugen willst, dir deine Rolle abzunehmen.

Überredenproben sind Vergleichende Proben. Die Zielperson würfelt mit Willenskraft + Intuition, um dem Manipulationsversuch zu widerstehen. In den meisten Fällen entscheidet allein die Frage, ob die Probe erfolgreich war oder nicht, ob ein Charakter auffliegt. Wurde jedoch eine hohe Anzahl von Nettoerfolgen erzielt, kann die Spielleiterin festlegen, dass die Täuschung besonders überzeugend war und dass die Zielperson den Charakter umso eifriger unterstützt.

Siehe *Edge bei sozialen Proben* (S. 50) für weitere Informationen darüber, wie du bei sozialen Proben Edge erhalten kannst.



VERZAUBERN

Spezialisierungen: Alchemie, Entzaubern, Fokusherstellung
Ungeübt: Nein
Primärattribut: Magie

Verzaubern wird genutzt, um alchemistische Erzeugnisse, Foki, Fetische und andere magische Gegenstände herzustellen – und bisweilen auch, um sie zu zerstören. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Verzaubern* im Kapitel *Magie* auf Seite 151.

WAHRNEHMUNG

Spezialisierungen: Hören, Riechen, Schmecken, Sehen, Tasten, verschiedene Umgebungen (Wald, Wüste, Stadt usw.)
Ungeübt: Ja
Primärattribut: Intuition
Sekundärattribut: Logik (zur Mustererkennung)

Schleicht da vorne jemand durch den Smog? Ist im Schreibtisch dieses Execs ein Geheimfach verborgen? Wo ist der Lichtschalter? Dies sind Beispiele für Fragen, die sich mit einer Wahrnehmungsprobe beantworten lassen. Wenn der Zweck der Probe eine genaue Untersuchung der Umgebung ist, wird eine Einfache Probe auf Wahrnehmung + Intuition abgelegt. Den Schwellenwert legt der Spielleiter in Abhängigkeit davon fest, wie schwer das Gesuchte zu entdecken ist (Beispielwerte findest du in der Tabelle *Schwellenwerte für Wahrnehmungsproben*). Wahrnehmung kommt außerdem immer dann zum Einsatz, wenn man jemanden entdecken möchte, der nicht gesehen werden will. In diesem Fall wird eine Vergleichende Probe auf Wahrnehmung + Intuition gegen Heimlichkeit + Geschicklichkeit abgelegt (diese Proben werden unter Umständen nicht gleichzeitig durchgeführt; siehe dazu den Abschnitt *Heimlichkeit*, S. 97).

Manchmal geht es bei Wahrnehmung allerdings nicht darum, Details in der Umgebung zu entdecken oder Verborgenes zu finden, sondern darum, Verbindungen zwischen verschiedenen Informationen zu analysieren oder Muster in bestimmten Ereignissen oder Bewegungen zu erkennen. In diesen Fällen kann der Spielleiter einem Charakter eine Probe auf Wahrnehmung + Logik gestatten. Der Schwellenwert richtet sich nach der Komplexität der Informationen, die zu einem Gesamtbild zusammengefügt werden sollen.

SCHWELLENWERTE FÜR WAHRNEHMUNGSPROBEN

ZIEL IST	SCHWELLENWERT	BEISPIELE
Offensichtlich/Groß/Laut	1	Neonschild, Menschenmasse, Geschrei, Schüsse
Normal	2	Verkehrszeichen, Fußgänger, Unterhaltung, gedämpfte Schüsse
Verborgen/Klein/Gedämpft	3	Gegenstand, der unter den Tisch gefallen ist, Kontaktlinse, Flüstern
Versteckt/Winzig/Leise	4	Geheimtür, Nadel im Heuhaufen, subvokale Kommunikation

WISSENS-FERTIGKEITEN

Da auf Wissensfertigkeiten keine direkten Fertigkeitsproben abgelegt werden, verfügen sie nicht über Fertigkeitswerte. Stattdessen kommen sie zum Einsatz, wenn ein Charakter die Chance hat, im Zuge anderer Proben zusätzliche Informationen zu erhalten. Verfügt ein Charakter beispielsweise über die Wissensfertigkeit Sicherheitssysteme und legt dann eine Wahrnehmungsprobe ab, um den Außenbereich einer Konzernanlage genauer unter die Lupe zu nehmen, dann kann er mit dieser Probe vielleicht erkennen, wo sich Kameras befinden und wann Streifen vorbeikommen. Wenn ein Charakter die Wissensfertigkeit Seattler Gangs besitzt, wird ihm eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe vielleicht verraten, dass die Personen, die sich ihm gerade nähern, Mitglieder der Gang der Halloweeners sind. Die Wissensfertigkeit Straßen von Seattle könnte sich bei Naturproben im Raum Seattle als hilfreich erweisen. Die Spieler können zudem Proben auf Erinnerungsvermögen (S. 37) ablegen, um sich an bestimmte Fakten aus Themengebieten zu erinnern, die durch ihre Wissensfertigkeiten abgedeckt sind.

Grundsätzlich dürfen Wissensfertigkeiten nicht ungeübt eingesetzt werden.

Im Folgenden findest du eine Liste einiger – aber längst nicht aller – möglicher Wissensfertigkeiten. Die Spieler können ihre Wissensfertigkeiten in Absprache mit der Spielleiterin frei bestimmen.

- Arkana
- Automodelle
- Combatbiking
- Gangs von [Gebiet]
- Geisterarten
- Geschichte der Sechsten Welt
- Geschichte von/des [Region/Geschichtsperiode]
- Hackergruppen
- Konzernpersönlichkeiten
- Luftfahrttechnik
- Magische Gesellschaften
- Magische Traditionen
- Metaebenen
- Ork-Küche
- Orxploitation-Musik
- Politik in [Land]
- Polizeikonzerne
- Sicherheitssysteme
- Spionagetechniken
- Straßen von [Sprawl]
- Tech-Konzerne
- Trideoserien
- Troll-Trashrock
- Urban Brawl
- Virtuelle Nachtclubs
- Waffenhersteller

SPRACH-FERTIGKEITEN

Die Sechste Welt ist die Heimat einer Vielzahl von Sprachen. Alle Sprachen, die wir aus unserer Welt kennen, existieren auch weiterhin, aber dazu kommen noch einige neue, beispielsweise Sperethiel, die Sprache der Elfen, Or'zet, die Sprache der Orks, und Stadtsprech, die Sprache der Straßen. Zu wissen, welche Sprache man wählen muss, kann entscheidend sein, wenn man jemandem eine geheime Information entlocken oder eine gute Beziehung zu einer wichtigen Connection aufbauen möchte.

Sprachfertigkeiten sind Wissensfertigkeiten mit Spezialisierungsstufen. Für jede Sprachfertigkeit existieren vier dieser Stufen, am Beispiel:

- Sperethiel
- Sperethiel (Spezialist)
- Sperethiel (Experte)
- Sperethiel (Muttersprachler)

Auf der ersten Stufe erhältst du die Fähigkeit, mithilfe von Wahrnehmungsproben einzelne Fetzen der jeweiligen Sprache zu verstehen, was dir bisher nicht möglich war. Die Sprachfertigkeit wird dabei genauso eingesetzt wie alle anderen Wissensfertigkeiten. Auf der zweiten Stufe erhältst du einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Proben, die mit dem Verstehen der Sprache zusammenhängen. Auf der dritten Stufe erhöht sich der Würfelpoolbonus zum Verstehen der Sprache auf +3. Muttersprachler müssen keine Proben ablegen, um die Sprache zu verstehen.

In der späteren Charakterentwicklung ist die höchste erreichbare Stufe in einer Sprache die des Experten. Sprachen, die du auf dem Niveau eines Muttersprachlers beherrschst, kannst du ausschließlich während der Charaktererschaffung erhalten – eine Muttersprache erhält dein Charakter bei seiner Erschaffung kostenfrei. Ein Charakter muss niemals eine Probe ablegen, um etwas in seiner Muttersprache zu verstehen.

Die Schwellenwerte für Proben zum Verstehen von Sprachen basieren auf der Tabelle *Richtlinien für Schwellenwerte* auf Seite 37. Faktoren wie die Lautstärke und Geschwindigkeit der gesprochenen Worte oder der Anteil an Slang/Fachsprache können sich auf den Schwellenwert auswirken.

BEISPIEL: SPRACHFERTIGKEITEN

Cass Wandering Horse hat sich ein wenig Sperethiel angeeignet. Das ist ihm bei seiner Arbeit als Ermittler durchaus eine Hilfe, aber er ist noch nicht gut genug, um ein Spezialist zu sein. Während er Informationen über einen Drogenschmuggler-Ring sammelt, belauscht er ein paar Mitglieder der Ancients, die sich auf Sperethiel unterhalten. Er hört genauer hin, um herauszufinden, wie viel er verstehen kann. Sie sprechen mit gedämpfter Stimme, also legt die Spielleiterin den Schwellenwert auf 4 fest. Wandering Horse verfügt über Wahrnehmung 4 und Intuition 5, also wirft er 9 Würfel, um zu ermitteln, ob er versteht, was sie sagen. Seine Teamkameraden, von denen keiner die Sprachfertigkeit Sperethiel beherrscht, haben keine Chance, das Gespräch zu verstehen, müssen sich also auf Wandering Horse verlassen. Wenn er ein Spezialist für Sperethiel wäre, könnte er seinen Würfelpool für die Probe auf 11 erhöhen, als Experte sogar auf 12.

Er erzielt 5 Erfolge, gerade genug, um mitzubekommen, dass in dem Gespräch die Worte „Bar", „Puyallup" und „Novacoke" fallen. Damit hat er seine nächste Spur gefunden!



FERTIGKEITSWERTE

Hinweis: Die Zahlen in dieser Tabelle entsprechen der Summe aus Fertigkeitswert + Spezialisierung oder Expertise.

WERT	BESCHREIBUNG
0	*Ungeübt:* Du hast das hier noch nie gemacht. Jedenfalls nicht ernsthaft.
1	*Anfänger:* Du hattest ein bisschen Unterricht oder hast dir etwas Wissen angelesen, aber du bist trotzdem noch ein Neuling auf diesem Gebiet.
2	*Fortgeschrittener Anfänger:* Du hast bereits einiges an Zeit und Übung investiert, und das macht sich bemerkbar. Trotzdem kennst du viele Leute, die dich mit Leichtigkeit überflügeln.
3	*Geselle:* Langsam erkennen andere dein Können an. Man sieht, dass deine Erfahrung wächst.
4	*Profi:* Wenn man auf der Suche nach einem Experten auf diesem Gebiet ist, dann sucht man nach jemandem wie dir.
5	*Erfahrener Profi:* Selbst andere Profis erkennen an, dass du besser geworden bist, und wenn sie nicht aufpassen, wirst du sie bald abgehängt haben.
6	*Lokale Legende:* Der ganz große Durchbruch ist dir noch nicht gelungen, aber alle, die dich kennen, sprechen mit großem Respekt von deinem Können.
7	*Elite:* Jetzt bist du auf dem Weg an die Spitze. Mit deinem Können übertriffst du den Großteil der restlichen Weltbevölkerung.
8	*Elite-Profi:* Du kannst von deinem Können nicht nur leben, du giltst sogar unter deinen Kollegen als einer der Besten.
9	*Landesweite Elite:* Du gehörst in deinem gesamten Land zu den Besten auf deinem Gebiet.
10	*Multinationale Elite:* Deine Fähigkeiten sind auch über die Landesgrenzen hinaus bekannt, und du bist gut genug, um sogar im internationalen Wettbewerb zu glänzen.
11	*Weltweite Elite:* Wenn diese Fertigkeit ein olympischer Sport wäre, dann wärst du ein heißer Kandidat für die Goldmedaille. Und wenn sie bereits ein olympischer Sport ist, dann solltest über eine Teilnahme nachdenken.
12+	*Bester der Besten:* Wenn man über die Besten der Besten auf diesem Gebiet spricht, dann fällt auch dein Name, vielleicht sogar an einer der ersten Stellen.



DER WEG NACH OBEN

VON KEVIN CZARNECKI

Die 85. Etage. Endlich.

Als Hiroki aus dem Aufzug trat, erstreckte sich vor ihm ein Panoramablick über Neo-Tokio, wie er ihn zuvor nur aus seinen Träumen gekannt hatte. Von hier oben aus betrachtet lag der Megasprawl den Shiawase-Execs wie ein juwelenbesetzter Teppich zu Füßen, ein grenzenloses Reich, das nur darauf wartete, erschlossen zu werden. Er stellte sich vor, wie die Stadt in der AR aufgeteilt war, die Gezeiten der Bevölkerungsgruppen, Märkte, Gewinnpotenziale und der Karrieren, die mit all dem verknüpft waren.

Die Sekretärin würdigte ihn nicht einmal eines Blickes und sprach in tadellosem Afrikaans in ein Headset, während er nervös von einem Fuß auf den anderen trat. Hirokis eigenes bescheidenes Büro, das sich 30 Stockwerke weiter unten befand, ließ sich hiermit nicht einmal ansatzweise vergleichen. Er überlegte, was sie wohl verdienen mochte – sein eigenes Gehalt, nur mit einer Null mehr –, während sein Blick über ihre Vector-Cyberaugen und ihre Vasocon-Tetrachrom-Fingernägel glitt. Wie viele Schönheitsoperationen wohl in dieses kalte, engelsgleiche Gesicht geflossen waren? Waren das an ihrem Revers etwa echte Diamanten?

„Hiroki-san! Mein Freund!“ Er zuckte zusammen und nahm rasch Haltung an. Sein Herz hämmerte wie wild, während Sato ihm zur Begrüßung die schwitzende Hand drückte. Die Haut des höherrangigen Managers war seidig, eingecremt, selbstsicher und fest. Trocken. Sato ließ sein Gewinnerlächeln aufblitzen und legte Hiroki die andere Hand auf die Schulter, um ihn tiefer hinein in die opulente Führungsetage zu führen.

„S-Sato-sama, ich–“

„Ich bin so froh, dass Sie hier sind. Und so pünktlich! Genau nach solchen Leuten suchen wir, Hiroki. Nach jemandem mit einem Blick fürs Detail.“

„Sir?“

Sie hatten die Milchglasscheiben eines Besprechungsraums passiert und betraten ein Büro, dessen Wände mit echtem Eichenholz vertäfelt waren, auf dem Zigarren und Sake eine starke, duftende Patina hinterlassen hatten. Sato bedeutete Hiroki mit einer Handbewegung, in einem der gepolsterten Echtledersessel Platz zu nehmen, während er selbst sich mit der Gelassenheit eines geübten Berwick-Models an die Ecke des massiven Schreibtischs lehnte.

„Hiroki, Sie werden befördert.“

Das Herz des Junior-Execs schlug ihm bis zum Hals, aber er gab sich alle Mühe, ruhig zu bleiben. Er ignorierte den Schweiß, der sich an seinem Kragen sammelte, und seine Augenbrauen zuckten, während er darum kämpfte, weiterhin eine entspannte Distanziertheit auszustrahlen. „Ausgezeichnet, Sir.“

„Das will ich ja wohl meinen!“ Sato lachte, erhob sich und ging hinüber zu einem Sideboard, wo er in zwei Kristallgläser jeweils zwei Fingerbreit Suntory 03 füllte. Eines der Gläser reichte er Hiroki, während er wieder zu seiner erhöhten Ausgangsposition zurückkehrte. „Sie arbeiten jetzt schon zehn Jahre für das Unternehmen, und Ihre Akte ist absolut vorbildlich.“ In seinem Blick spiegelte sich der Glanz von AR-Overlays wider. Hiroki staunte, während sein ganzes Leben in den Augen eines anderen Mannes aufblitzte.

„Sie werden zum Market Forecasting and Information Department versetzt.“



Jetzt setzte Hirokis Herz einen Schlag aus. „Die … die abstreitbaren Aktivposten?“

Sato lachte. „Na, na, Hiroki, das haben Sie aber sehr popkulturell ausgedrückt. Wir bezeichnen sie lieber als temporäre externe Angestellte. Freiberufliche Berater.“ Er stellte seinen Drink beiseite und stützte seine Ellbogen auf die Knie, die Finger ineinander verwoben, das perfekte Bild eines *oniisan*.

„Denken Sie einmal über die unabhängigen Analysten nach, die wir engagieren. Sie haben Zugang zu Daten und Trends, die sogar unsere eigenen Experten nicht in ihre Prognosen einfließen lassen können. Wir streiten also nicht per se ab, dass wir sie engagieren. Das ist offensichtlich. Und so oder so machen unsere Wettbewerber es ebenso. Shiawase hat das Recht, wettbewerbsfähig zu bleiben, und das bedeutet, dass wir dieses Spiel ebenfalls spielen.“

„Ich, ah … so hatte ich es noch nicht betrachtet, Sir.“

„Natürlich nicht! Für Sie ist das eine komplett neue Welt.“ Sato bewegte zwei Finger durch die Luft, und ein AR-Dokument erschien in Hirokis Blickfeld. „Ich bin überzeugt, dass Sie Ihre dortigen Aufgaben deutlich inspirierender finden werden als die Arbeit in der Personalabteilung. Und natürlich gehen sie auch mit einem attraktiven Gehaltspaket einher …“

Hirokis Blick zuckte über das E-Dokument, bevor er schließlich bei einem Gehalt angekommen war, das zwei Nullen mehr hatte als das, was er derzeit verdiente. Sato nippte mit einem wissenden Lächeln an seinem Suntory.

• • •

„Es ist ganz einfach“, wiederholte er Satos Worte wie ein langsames Mantra, während er die virtuelle Rotationskartei des MFID durchging. Gesichter, Statistiken, Beobachtungen. Die Augen von Killern und Psychopathen, Verrätern und konzernfeindlichen Terroristen, aus denen er eine Auswahl treffen sollte, damit ein Auftrag erledigt wurde. Er hatte Geld ausgegeben, um genau solche Leute meiden zu können. Er verließ die Sicherheit des Shiawase-Konzerngebiets nur selten; und das war auch gar nicht nötig. Alles, was er jemals brauchen oder begehren könnte, hatte er hier, und da er in Konzernskrip anstatt der allgemein akzeptierten Währung Nuyen bezahlt wurde, war es auch noch günstiger für ihn.

Er atmete tief durch, erhob sich von seinem Schreibtisch, ließ die Schultern kreisen und blickte kurz zu der Uhr am Rande seines Sichtfelds. Es war jetzt zwei Uhr nachts, und er machte Überstunden, selbst mit dem Schlafregulator, den er mit seinem Beförderungsbonus endlich hatte abbezahlen können. Er wandte sich um, um seinen Blick durch das neue Büro schweifen zu lassen. Es war natürlich nicht so groß wie Satos, und es wirkte irgendwie steril. Es fehlte die Atmosphäre des Bewohnten und der Erfahrung. Er stellte sich die Holobilder und Trophäen, die Andenken und Prüfsteine einer Karriere vor, die sich gerade auf ihrem Höhepunkt befand. Momentan hatte er nur seine Entschlossenheit und das gedruckte Poster, das er aus seinem alten Büro mitgebracht hatte: die Silhouette eines Mannes, die sich gegen eine große, orangefarbene Sonne abzeichnete. Der Mann erklomm einen steilen Berghang, darunter der Schriftzug: „Die Anstrengung zeigt dir, wie hoch du schon bist“. Er drehte sich zum Fenster und nahm das Panorama aus dem 76. Stockwerk in sich auf. Er dachte an seinen Vater, an den Tag, an dem er ihm zu seinem achten Geburtstag das Poster geschenkt hatte. Er stellte sich vor, dass sein Vater zufrieden mit ihm wäre, wenn er noch leben würde, um diesen Anblick zu erleben.

„Wenn du nur sehen könntest, wie hoch ich geklettert bin, *otousan*.“

Seine Augen wandten sich wieder dem Display vor seinem Schreibtisch zu, und er fügte leise hinzu: „Und wie viel höher ich noch aufsteigen werde."

Er entwickelte Muster für sich. Satos Ratschläge waren spärlich gewesen, und sein erster Auftrag war so schnell gekommen, dass er vorher keine Zeit gehabt hatte, irgendeinen der anderen „Tanaka-sans" zu treffen – einen der Männer, die den gleichen Job hatten wie er und dieses Pseudonym verwendeten, um ihre Anonymität zu wahren. Er wunderte sich darüber: Jeder der sogenannten Shadowrunner, der seine Bezahlung auch wert war, sollte eigentlich innerhalb kürzester Zeit in der Lage sein, eine konzernregistrierte Identität aufzuspüren, oder? Aber das hatte ihn auf eine Idee gebracht.

Die Akten waren so gründlich, wie sie nur sein konnten. Sicher, die idealen Aktivposten waren SINlose, aber im modernen Zeitalter der allgegenwärtigen Überwachung gelang es niemandem, überhaupt keine Spuren zu hinterlassen. Und genau das würde ihm die richtige Richtung weisen. Die offensichtliche Wahl waren jene, die schon einmal für Shiawase gearbeitet hatten. Die Daten über vorherige Operationen waren selbst mit seiner neuen Sicherheitsfreigabe größtenteils zensiert, aber die grundsätzliche Art des Auftrags, die Erwartungen und Informationen darüber, wie der Aktivposten diese Erwartungen erfüllt hatte, waren durch die vorherigen Tanakas dokumentiert worden, oft unter Zuhilfenahme eines informellen Bewertungssystems. Einige von ihnen hatten sich sogar ein paar ausschmückende kreative Freiheiten bei der Beobachtung ihrer Aktivposten gestattet. Auch darin lag ein verborgener Wert. Aber das war zu offensichtlich für das, was Sato von ihm erwartete.

„Ihre oberste Priorität ist es, die Kosten zu senken, Hiroki", hatte er gesagt. „Natürlich müssen die Resultate stets an erster Stelle stehen, aber wir müssen unsere Investitionskosten senken. Das ist Ihr Ziel. Als Anreiz für Sie steht zwar für jede Operation ein bestimmter Budgetrahmen zur Verfügung, aber je weniger von diesem Budget Sie ausreizen, desto höher wird der Bonus ausfallen, den Sie für Ihre harte Arbeit erhalten."

Hirokis Motivation speiste sich weniger aus Geld als aus dem Aufstieg im Konzern, und das bedeutete, dass er Erfolge vorweisen musste. Das Geld würde dann schon bald kein Problem mehr sein. Seine Aufgabe war es, das System zu optimieren. Wonach also musste er Ausschau halten? Was würde kein anderer Tanaka sehen – oder was zumindest nur ein erfolgreicher Tanaka?

Das war der Schlüssel. Shadowrunner mussten unbemerkt bleiben. Es gab ein Gleichgewicht zwischen Erfolg und Überwachung, abgeschlossenen Aufträgen und einem Mangel an Dokumentation. Je weniger bekannt war, desto größer das Potenzial. Es war ein riskantes Spiel, aber er war zuversichtlich, dass es sich auszahlen würde.

Er wischte mit der Hand über den Tisch und sortierte alle Profile aus, die mit einem Bild versehen waren. Nicht gut. Er filterte auch alle Langzeit-Aktivposten heraus. Verlässlich, ja, aber sie hatten schon mit anderen Tanakas gearbeitet, und seine Erfahrung sagte ihm, dass er seine eigene kleine Familie aus Söldnern brauchte, zu denen er eine eigene Beziehung aufbauen konnte. Außerdem bedeuteten unerfahrenere Aktivposten, dass seine eigene Verhandlungsposition in Bezug auf die Bezahlung besser war. Er machte einen Kreuzabgleich mit den Karteien der Schieber, die Sato ihm freundlicherweise „geliehen" hatte. Mit der Zeit würde man von ihm erwarten, dass er sich ein eigenes Netzwerk aufbaute, aber hiermit konnte er anfangen zu arbeiten. Er hatte grundlegende Profile mit Fähigkeiten, Begabungen, kleinen Anmerkungen und sogar Warnungen, die die Schieber freundlicherweise hinterlassen hatten, um das Treffen reibungsloser zu gestalten. Er glich alles mit dem zu erfüllenden Auftrag ab. Fasste das Profil enger. Fokussierte es. Wählte aus.

Mit bebender Hand atmete er tief durch. Er rief den Schieber an.

• • •

Hiroki rutschte unruhig auf seinem Sitz herum, während er in der Ecknische des Sakura wartete. Von hier aus konnte er Tokyo Disneys Imitation der New Yorker Skyline zwar nicht sehen, aber hier gab es auch weniger Kameras, und er hatte einen guten Blick auf die Bar. Er gab sich alle Mühe, die beiden Sicherheitsmänner zu ignorieren, die Sato ihm zugewiesen hatte und die lässig herumstanden und an ihren Limonaden nippten, als wären sie nicht aus topmoderner Cyber- und Bioware gemacht und keine meisterhaften Nahkämpfer.

Zwei Touristen näherten sich dem Barkeeper, und als sie sich im Raum umsahen, entdeckten sie Hiroki und winkten, während sie zu ihm hinüberkamen. Voran ging eine Frau. Hiroki schätzte, dass sie europäische Vorfahren hatte. Sie trug ein türkisfarbenes Strandkleid und Sandalen. „Tanaka-kun!", rief sie ihm entgegen. Ihr Partner, ein klein gewachsener Japaner, folgte ihr. Sein knalliges LiveThread-Bowlingshirt war ebenso plakativ, wie er selbst verhalten war.

Die Frau streckte ihm die Hände entgegen und ließ ihre Finger mehrfach in die Luft greifen, sodass ihre langen, farblich auf ihr Kleid abgestimmten Fingernägel laut klackten. Sie quietschte erfreut und lehnte sich zu Hiroki hinüber, um ihn im Sitzen zu umarmen. „Spielen Sie einfach mit", flüsterte sie ihm ins Ohr. „Helfen Sie uns, dann fallen wir nicht auf."

Der Mann, der vermutlich derjenige war, den der Schieber als Suzumebachi angekündigt hatte, glitt zuerst in die Nische. Er wirkte steif; sein kurzer, stoppeliger Schnurrbart und seine ausgeprägten Muskeln waren das Einzige, was sich von seinem ansonsten absolut generischen Gesicht abhob. Er sah nicht wie ein Rigger aus, eher wie ein Passant oder ein Hausmeister. Auch die Frau musste sich verkleidet haben, denn sie sah anders aus als auf den verzerrten Sicherheitsaufnahmen, die er gesehen hatte. Dort war eine Person mit einem Irokesenschnitt und zahlreichen Piercings zu sehen gewesen. Die Frau vor ihm hatte lange, braune Haare und perfekt sonnengebräunte Haut, auf der sich noch deutlich der Abdruck des Bikinis abzeichnete, den sie beim Sonnenbaden getragen haben musste. War das hier Draht?

„Ein sehr öffentlicher Ort für ein Treffen, Tanaka-san. Clever, aber wir hatten nicht viel Zeit, um uns darauf einzustellen."

Er hatte seine Antworten einstudiert. Sie würden versuchen, ihn zu testen und aus dem Gleichgewicht zu bringen. Er musste sie als Angestellte ansehen, sonst nichts. Sie waren nicht anders als irgendein Buchhalter oder Datenverarbeiter, der ihm an seinem Schreibtisch gegenübersaß. Diesmal trank er Whiskey und sie waren Profikiller, und sie befanden sich in einem Disney-Vergnügungspark, aber ansonsten gab es keine Unterschiede.

„Unser gemeinsamer Freu–" Er unterbrach sich, als der Kellner kam, um die Bestellung aufzunehmen. „Die Rechnung geht auf mich", sagte er. Sie bestellte frisch gepressten Orangensaft. Der Mann entschied sich für den deutlich preiswerteren Yamazaki 12 Years.

„Ihr Vermittler hat mir mitgeteilt, dass Sie Datenextraktionen durchführen können?"

Sie nickte – ein wenig zu enthusiastisch – und schob ihre Hand über den Tisch, um sanft die seine zu berühren. Der Tonfall, in dem sie sprach, passte überhaupt nicht zu dieser Geste und war kühl und professionell. „Absolut."

„In Abhängigkeit von der Bezahlung“, intonierte Suzumebachi mit einer Stimme, die ebenso nichtssagend wie sein Erscheinungsbild war. „Und dem zu erwartenden Risiko.“

„Ja.“ Er griff in die Tasche seines Jacketts, ein Modell von RheinGold, dessen Evo-Manschettenknöpfe seine wahre Zugehörigkeit subtil verschleierten. Er schob einen Chip über den Tisch. Draht sah ihm belustigt dabei zu. Sie und ihr Partner berührten den Chip mit ihren Fingern, sodass ihnen die Detailinformationen in ihren PANs angezeigt wurden. Hiroki beobachtete, wie ihr Blick über das für ihn unsichtbare Dokument glitt. Er rief in seinen Kontaktlinsen seine eigene Kopie auf.

„Die Daten befinden sich auf einem isolierten Server, also müssen Sie das physische Speichermedium beschaffen. Weiterhin muss der Auftrag innerhalb von 48 Stunden durchgeführt werden.“

„Nicht zu diesem Preis“, erwiderte sie höflich.

„Warum nicht?“

Sie grinste schief, und Suzumebachi murmelte: „Ein engerer Zeitrahmen erhöht das Risiko. Ein erhöhtes Risiko erhöht die Bezahlung.“

„Das Angebot ist konkurrenzfähig.“

„Möchten Sie sagen, dass wir uns die Angebote der Konkurrenz anhören sollen?“

Er war aus dem Konzept, und Suzumebachis muskulöse Hand ballte sich leicht zur Faust. Der Keller kehrte mit ihren Drinks zurück.

Die Frau lehnte sich nach vorn. „Sie machen das noch nicht so lange, nicht wahr, Tanaka-san?“

„Was?“

„Sie brauchen Ihre Bodyguards nicht. Wir werden Ihnen nichts tun.“

Hiroki versuchte, entspannt zu wirken. „Bodyguards?“

Sie lachte. „Was glauben Sie, warum ich Sie umarmt habe? Ihre Jungs haben sich sofort angespannt, und so konnte unser Mann sie entdecken.“ Hiroki sah, wie der Keller am anderen Ende des Raums ihm kurz zuzwinkerte. War das Kage? „Und Sie wirken noch nicht so vertraut mit den Schritten dieses Tanzes, auch wenn Sie sich gar nicht so schlecht schlagen.“

Suzumebachi fing an, sich zu erheben. „Gehen wir, D.“

Sie hielt ihn zurück. „Nein, nein, unser Tanaka-san hier gibt sein Bestes, und wir sind alle Profis. Er will einen guten Eindruck machen, und ich glaube nicht, dass er es darauf abgesehen hat, uns in den Rücken zu fallen. Also geben wir ihm eine Chance.“ Sie wandte sich wieder Hiroki zu. „Wie wäre es damit: Wir nehmen den Auftrag für die von Ihnen angebotene Bezahlung an. Die Hälfte im Voraus als Zeichen Ihres guten Willens. Wir erledigen den Job, Ihr Boss ist zufrieden, und wenn Sie auf der Karriereleiter ein wenig aufgestiegen sind, können Sie uns lohnendere Arbeit anbieten. Und vielleicht hier und da einen Bonus springen lassen.“

Er hätte eigentlich keine Emotionen zeigen sollen, aber plötzlich fiel die Anspannung von ihm ab. Sie war ein Traum, ganz anders als das, was er befürchtet hatte. Es würde ihm gefallen, mit jemandem zu arbeiten, der so dachte. „Ausgezeichnet. Sie können mich unter der beigefügten Nummer erreichen, und wir kümmern uns um Ihre Bezahlung.“

Es lief alles besser, als er es sich hätte ausmalen können.

• • •

Fünfzig Stunden später starrte Hiroki in die Läufe der Sturmgewehre der Shiawase-Sicherheitsleute und fragte sich, an welchem Punkt gewesen war er einen Fehler gemacht hatte.

„I-Ich habe wirklich nicht–“

„Es ist in Ordnung, Hiroki. Wirklich.“

Sato war so charismatisch wie eh und je, während er seine Manschetten zurechtrückte und sich in Hirokis ehemaligem neuem Büro über ihn beugte. Der Schreibtisch war entfernt worden, ebenso wie die Topfpflanze. Nur das Poster war geblieben.

„Wir alle werden manchmal etwas gierig. Sie jedoch … so kurz nach Ihrer Beförderung. Ich wusste, dass Sie ehrgeizig sind, aber dennoch – dass Sie sich mit Mitsuhama einlassen würden …“

„Aber ich habe nie–“

„Sie waren nachlässig, Hiroki. Das ist es, was mich am meisten enttäuscht. Wenn der Verräter ein cleverer Gegner ist, kann ich seinen Mangel an Loyalität zumindest bewundern, aber Sie sind einfach nur …“, spottete er und sah erneut auf die EMP-Waffe in seinen Händen, die er auf Hiroki abgefeuert hatte, vermutlich um dessen Kommlink oder irgendwelche anderen versteckten Geräte zu deaktivieren.

Hiroki rang mit den Tränen, und seine Stimme tastete sich in höhere Lagen. „Ich würde niemals Verrat–“

Die Sicherheitsleute hoben ihre Gewehre und legten auf ihn an. Hiroki sank zurück in seinen Stuhl, und Sato lächelte. „Sie sind mein Fehler, wissen Sie. Ich hätte einfach aufmerksamer hinsehen müssen. Das wird mich sehr schlecht dastehen lassen, Hiroki. Ich bin einfach nur … enttäuscht.“

Er spürte, wie ihn sein Kampfesgeist verließ, und er sackte in dem Lederstuhl zusammen. Was würden sie–

Sato hob den Blick, und seine Augen wurden schmal, während er einen Punkt irgendwo hinter Hiroki fixierte. Dann hob er seine HERF und rief: „Feuer!“

Hiroki blieb nur ein Moment, um einen flüchtigen Blick über seine Schulter zu werfen, bevor um ihn herum die Kugeln flogen. Die Zeit schien sich zu verlangsamen, und er nahm alle Details wahr, als würde er eine Simsinn-Aufzeichnung verfolgen: die Polizeidrohne, die direkt vor dem Fenster schwebte, das Glas, das unter dem Feuer der Drohne und der Sicherheitsleute zersplitterte, Sato, wie er auf die Drohne schoss, die Funken, die sprühten, während die Drohne die Angriffe einsteckte. Eine Gestalt, die sich rasant von der anderen Straßenseite aus näherte, eine Frau mit einem Irokesenschnitt, die sich an der Zipline, die an der Drohne befestigt war, in den Raum schwang und dabei ebenfalls mehrere Schüsse abgab. Die Geschosse erwischten die Sicherheitsleute, eine weitere Drohne schwebte von oberhalb des Nachbargebäudes heran. Draht wandte sich ihm zu, nachdem Sato gefallen war, sein makelloser Anzug befleckt von der blauen Ladung der Gelgeschosse. Sie streckte ihm die Hand entgegen, er packte irgendwie noch das Poster, und dann drehte sich alles und wurde schwarz.

• • •

Er schien auf einer Art grobem Stoff zu liegen. Der Raum war spärlich möbliert. Nackter Beton, erleuchtet von mehreren Leuchtschnüren, die entlang der Wände und der herumliegenden Trümmer gespannt waren und seltsame Schatten in eine seltsame Welt warfen. Kage, der mittlerweile ein Tanktop und eine Armeehose trug, rief durch die Tür nach seinen Kameraden. „Er ist wach.“

Hiroki richtete sich auf. In seinem Kopf drehte sich noch immer alles, als Draht den Raum betrat. Sie war der Archetyp eines Neo-Tokio-Punks und schritt mit nur in Netzstrümpfen gehüllten nackten Füßen über den Beton. Sie lächelte ein trauriges Lächeln und trat rasch näher, um ihm einen neben dem Bett stehenden Eimer heranzuziehen, als er seine letzte Mahlzeit als Angestellter von Shiawase wieder hochwürgte.

Kage lachte, während Suzumebachi sich an den Türrahmen lehnte. „Er ist wertlos. Das war ein Fehler.“

Draht warf ihm einen zornigen Blick zu, während sie Hiroki auf den Rücken klopfte. „Es ist okay, Tanaka-san.

Ihre erste Schießerei, oder? Das ist normal. War bei mir genauso. Es ist kein Problem. Adrenalin und Schock. Das wird wieder." Sie sprach leise mit ihm, bis die Welt sich nicht mehr drehte. Als er sich wieder auf die Pritsche gesetzt hatte, warf Kage ihm ein Elektrolyt-Pack zu. Er nickte dankbar, bevor er den Verschluss entfernte und es in einem Zug hinunterstürzte.

„Wie … warum …"

„Woher wir wussten, dass man Sie verraten würde?"

Hiroki nickte.

„Sie sind neu. Sie haben sich sehr viel Mühe gegeben, zu verbergen, woher Sie kommen." Suzumebachi fiel mit ein und zählte mehrere Punkte an seinen Fingern ab: „Saeder-Krupp? Auf keinen Fall. Evo-Manschettenknöpfe? Nope. Und Disney? Renraku interessiert sich nicht für Mitsuhama, die sind damit beschäftigt, dafür zu sorgen, dass Sony ihnen keine Hostingverträge abgräbt."

Kage grinste ihn an. „Oder war es vielleicht, weil es in den Daten, die wir gestohlen haben, um Sato ging?" Suzumebachi starrte verärgert zurück.

„Sato?"

Draht zog sich einen Stuhl heran und verschränkte die Arme über der Lehne. „Sato hat Informationen an Mitsuhama verkauft. Auf dem Server war nicht nur ein Verzeichnis mit ihren Shadowrunner-Aktivposten, sondern diese Konzern-Leaks. Sato wollte seine Spuren beseitigen, aber er brauchte jemanden, den er als Sündenbock hinstellen konnte."

„Ich muss schon sagen, es ist ganz erfrischend zu sehen, wie die Tanakas sich zur Abwechslung mal gegenseitig in den Rücken fallen und nicht uns hintergehen." Draht schickte Kage mit einer Handbewegung nach draußen, der mit den Schultern zuckte und Suzumebachi einen spielerischen Kuss auf die Stirn gab, bevor er den Raum verließ. Der kleine Mann errötete leicht, hielt seinen versteinerten Blick aber weiter auf Hiroki gerichtet.

„Er … hat mich benutzt …"

„Ja."

„Ich muss das melden–"

„Das bringt nichts."

Hiroki sah zu Suzumebachi. „Was?"

„Sie sind ein Tanaka. Vermutlich wurde Ihre SIN gelöscht. Sie sollten hoffen, dass dem so ist. Ansonsten haben Sie jetzt eine kriminelle SIN."

Draht griff nach etwas, das auf dem Tisch hinter ihr lag, und reichte Hiroki ein zerknülltes Stück Papier. Hiroki faltete es auseinander. Das Poster seines Vaters.

„Wie wäre es mit ein bisschen Rache, Tanaka-san?"

„Hiroki." Er hob den Blick von dem Poster. „Mein Name ist Hiroki."

Der mühevolle Weg zur Bergspitze hatte gerade erst begonnen.



KAMPF

Wie es so schön heißt: „Halt dir den Rücken frei. Ziel genau. Spar Munition. Und lass dich niemals, wirklich niemals, mit Drachen ein.“ Wenn ihr jemals die Chance haben wollt, gegen dieses letzte Gebot zu verstoßen, müsst ihr lernen, wie ihr die ersten drei befolgt. Und in diesem Kapitel gibt es einen ganzen Krug voller Wissen, das ihr euch ins Gehirn schütten könnt. Außerdem geht es um Prügeleien, Messerwerfen und die niemals langweiligen, absolut bombtastischen Granaten!

KAMPFABLAUF

Wenden wir uns gleich am Anfang den Grundlagen zu. Wir beschreiben den Kampfablauf in fünf einfachen Schritten. Ein schneller Überblick findet sich im Kasten *Kampf: Schritt für Schritt*, die Details zu jedem Schritt weiter unten.

KAMPF: SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Schnappt euch die Würfel
2. Verteilt Edge
3. Würfelt und gebt Edge aus
4. Widersteht dem Schaden
5. Fühlt den Schmerz

SCHRITT 1: SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Weil an einem Kampf immer zwei Seiten beteiligt sind, haben sowohl Angreifer als auch Verteidiger etwas zu tun. Wenn der Angreifer ein hinterhältiger Dreksack ist und der Verteidiger nichts von dem Angriff ahnt, macht euch keine Sorgen – er bekommt trotzdem die Chance auf eine eingeschränkte Teilnahme. Wenn man von einem Angriff überrascht wird, hat man es bei der Verteidigung eben schwerer.

Der Angreifer bildet den Würfelpool für seine *Angriffsprobe* aus seiner [passenden Waffenfertigkeit] + Geschicklichkeit. Die „passende Waffenfertigkeit“ bedeutet in diesem Zusammenhang die Fertigkeit, die für den gewünschten Angriff am besten geeignet ist. Bei einem Schlag, einem Tritt oder einem Angriff mit Messer, Schwert, Axt, zerbrochener Flasche, Eisenstange oder einem Kerzenleuchter wäre das Nahkampf. Bei einer Pistole, einem Gewehr, einer Schrotflinte, einem Scharfschützengewehr oder einer selbstgebastelten Pistole wäre es Feuerwaffen. Bei einem Blasrohr, einer Laserpistole, Strahlenwaffe, einem Granat- oder Raketenwerfer wäre es Exotische Waffen. Wurfmesser, Shuriken, Handgranaten, Armbrüste und Bögen verlangen Athletik, eine Fahrzeugwaffe Mechanik. Wobei die letzte Fertigkeit mit Logik statt mit Geschicklichkeit verbunden ist (um all die Winkel und Bewegungen besser berechnen zu können, die beim Schießen von einem Fahrzeug aus zu berücksichtigen sind).

Der Verteidiger bildet den Würfelpool für seine *Verteidigungsprobe* aus Reaktion + Intuition. Beide Würfelpools werden durch Verletzungsmodifikatoren, Vor- und Nachteile usw. modifiziert.

Wenn das alles berücksichtigt wurde, haben beide Seiten ihre Würfelpools.

SCHRITT 2: VERTEILT EDGE

Dieser Schritt ist ein bisschen komplexer. Ihr müsst ein paar Werte vergleichen und einen Blick auf Situation, Vor- und Nachteile sowie Ausrüstung werfen, um zu bestimmen, wer wie viel Edge erhält.

Zuerst vergleicht ihr den Angriffswert des Angreifers mit dem Verteidigungswert des Verteidigers. Zur Erinnerung: Bei Angriffen mit einer Waffe ist dies der Angriffswert der Waffe, bei waffenlosen Angriffen ist der Angriffswert gleich der Summe aus Reaktion + Stärke des Angreifers. Wenn einer der Werte um mindestens 4 höher ist als der andere, erhält die Seite mit dem höheren Wert 1 Edge. Bei Angriffswert 8 gegen Verteidigungswert 4 würde der Angreifer also beispielsweise 1 Edge erhalten.

Danach schaut ihr euch die Situation an. Regnet es, ist es windig, dunkel, neblig, extrem hell, voller Leute usw.? Hat eine der beiden Seiten Sichtverbesserungen oder Ausrüstung, um diese Umstände zu kompensieren? Wenn nur eine Seite diese Kompensation hat, erhält sie 1 Edge. Wenn beide oder keine der Seiten die Situation kompensieren können, erhält niemand Edge. Siehe dazu auch den Kasten *Umgebung und Sichtverhältnisse*.

Danach solltet ihr überprüfen, ob Ausrüstung oder Vor- und Nachteile die Verteilung von Edge beeinflussen können. Meistens kennen die Spieler ihre Charaktere gut genug, um zu wissen, wann sie potenziell Edge erhalten können. Wenn sie das noch nicht wissen, wird es Zeit, es zu lernen!

Denkt daran, dass ihr nicht mehr als 2 Edge in einer Kampfrunde erhalten könnt, Edge aber über mehrere Kampfrunden hinweg bis zum Maximum von 7 Edgepunkten ansparen könnt, wenn ihr etwas wirklich Großes vorhabt! Und wenn ihr so viel Edge angesammelt habt, denkt auch daran, euer Edge im Kampf wirklich auszugeben, denn jegliches Edge, das ein Charakter oberhalb seines Edge-Attributs erhalten hat, verschwindet wieder, wenn eine laufende Konfrontation (in diesem Fall also der Kampf) beendet ist. Wenn das Edge verteilt ist, geht es ans Würfeln!

UMGEBUNG UND SICHTVERHÄLTNISSE

Beleuchtung und Umgebung können sich auf den Kampf auswirken. Ein Charakter könnte den anderen besser sehen, sich in erhöhter Position befinden oder auf sicherem Grund stehen. Wenn ein Charakter seinem Gegner gegenüber eindeutig im Vorteil ist, erhält er 1 Edge. Es gibt keine umfassende Liste der Umstände, durch die man Edge erhalten kann. Nimm als Richtlinie eine Situation mit schlechter Beleuchtung, in der ein Charakter Restlichtverstärkung oder Infrarotsicht hat und der andere nicht. Der Charakter mit der Sichtverbesserung sollte in diesem Fall 1 Edge erhalten. Immer, wenn ein Kämpfer einen ähnlichen Vorteil hat, sollte er 1 Edge erhalten (bis zum Maximum von 2 Edge pro Kampfrunde).

UMGEBUNG UND LICHTVERHÄLTNISSE - ABSTUFUNGEN

Dunkelheit	Tiefe Höhlen, dunkle Keller, das Innere eines geschlossenen Müllcontainers
Halbdunkel	Mondlose Nacht, dunkler Innenraum, Kanalisation unter der Straße
Restlicht	Mondbeschienene Nacht, Statusanzeigen von Geräten, Gasse bei Nacht
Gedämpfte Beleuchtung	Zwielicht, Innenraum ohne Primärbeleuchtung, Gasse am Tag
Volle Beleuchtung	Wolkenverhangener Tag, beleuchteter Innenraum, Straße bei Tag
Helles Licht	Sonniger Strand zur Mittagszeit, industrielle Beleuchtung, offenes Feld bei Tag

SCHRITT 3: WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

Beide Seiten entscheiden, ob und zu welchem Zweck sie Edge ausgeben wollen. Es gibt einige Edge-Handlungen, die im Vorhinein ausgewählt werden, und einige Einsatzmöglichkeiten für Edge, die im Nachhinein geschehen können, aber Edge kann nur einmal pro Handlung ausgegeben werden, also nutzt es weise. Die Einsatzmöglichkeiten für Edge findet ihr im Kasten *Edge im Kampf*. Die ausführlichen Beschreibungen dieser Optionen dazu findet ihr im Kapitel *Spielkonzepte* auf Seite 46. Wer vor dem Würfeln eine Edge-Option einsetzen will, sollte das jetzt ansagen, damit sie sich mit dem Würfelwurf sofort auswirkt.

Jetzt würfelt mit euren Würfelpools! Zählt alle 5en und 6en als Erfolge und haltet fest, wie viele 1en ihr gewürfelt habt, um einen eventuellen Patzer zu bestimmen. Vergleicht die Anzahl der Erfolge von Angreifer und Verteidiger, um zu ermitteln, ob der Angriff erfolgreich war. Bei einem Unentschieden ist der Angreifer erfolgreich. Um einen Patzer zu ermitteln, zählt die 1en (und 2en, wenn Edge ausgegeben wurde, um diese zählen zu lassen). Wenn die Anzahl an 1en größer ist als die Hälfte des Würfelpools, ist es ein Patzer. Wenn jemand einen Patzer und außerdem noch keinen einzigen Erfolg (keine 5en und 6en) erzielt hat, ist es ein Kritischer Patzer! Gratulation. Du hast dem Spielleiter gerade den Tag versüßt. Weitere Informationen über Patzer sind auf Seite 38 zu finden.

Aber Moment! Lasst die Würfel noch liegen, weil Edge vielleicht noch einmal zum Einsatz kommt. Wenn jemand jetzt noch Edge ausgeben will, kann er das tun.

Wenn alle Erfolge gezählt sind, gilt der Angriff – je nachdem, wer mehr Erfolge erzielen konnte – als gelungen oder misslungen. Wenn er gelungen ist, addiert die Nettoerfolge (die Erfolge des Angreifers minus die des Verteidigers) zum Schadenswert der benutzten Waffe und fahrt mit dem nächsten Schritt fort. Wenn hinsichtlich der Erfolge Gleichstand besteht, verursacht der Angriff einfach nur den normalen Schaden.

EDGE-BOOSTS IM KAMPF

1 EDGE
- Würfle 1 Würfel neu (nach)
- Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (immer)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

2 EDGE
- Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf (nach)
- Gib einem Verbündeten 1 Edge (immer)
- Negiere 1 Edge eines Gegners (vor)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

3 EDGE
- Kaufe einen automatischen Erfolg (immer)
- Heile ein Kästchen Betäubungsschaden (immer)

4 EDGE
- Addiere dein Edge-Attribut zu einem Würfelpool hinzu und lasse Sechsen explodieren (vor)
- Heile 1 Kästchen Körperlichen Schaden (immer)
- Würfle mit allen Würfeln neu, die keine Erfolge zeigen (nach)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

5 EDGE
- 2en zählen als Patzer für den Gegner (vor)
- Rufe einen speziellen Effekt hervor (immer)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

SCHRITT 4: WIDERSTEHT DEM SCHADEN

Wenn der Angriff misslungen ist, fallen dieser und der nächste Schritt weg. Macht einfach mit dem nächsten Handelnden der Initiativereihenfolge weiter. Wenn der Angreifer den Verteidiger getroffen hat, betrachtet jetzt den Schadenswert der Waffe, den ihr im letzten Schritt modifiziert habt.

Jetzt würfelt der Verteidiger mit seinem Konstitutionsattribut. Jede 5 und 6 absorbiert einen Punkt des modifizierten Schadens. Wenn der Verteidiger noch Edge übrig hat, könnte er es jetzt einsetzen, um den Schaden zu verringern.

SCHRITT 5: FÜHLT DEN SCHMERZ

Verzeichne den nach Schritt 4 verbliebenen Schaden auf dem passenden Zustandsmonitor deines Charakters (s. *Die Zustandsmonitore*, S. 40). Außerdem kommen alle Zusatzeffekte (wie z. B. elementare Schadensarten) der Waffe ab diesem Punkt zum Tragen. Die Waffe muss mindestens 1 Kästchen Schaden verursachen, damit ein Zusatzeffekt wirken kann.



KAMPFBEISPIELE

Es gibt bei *Shadowrun* viele Arten, Leuten wehzutun, und wir wollten für viele davon Beispiele des Schritt-für-Schritt-Ablaufs zeigen. In diesem Kapitel findest du Beispiele für den Einsatz von Feuerwaffen (unten), den Nahkampf mit Schergen (S. 113), Granaten (S. 118), Granatwerfer (S. 119), Gasgranaten (S. 120), Exotische Waffen und Sprühangriffe (S. 121) sowie für Heilung (S. 124).

BEISPIEL: FEUERWAFFEN

Oda, ein ehrenvoller Straßensamurai, erlebt einen schweren Tag mit einer Gruppe Eye-Fivers, die glauben, dass Übermacht mehr zählt als Können. Er hat seine bewährte Predator VI in der Hand und beschließt, der Schlange den Kopf abzuschlagen, indem er den ausschaltet, der wie der Anführer aussieht. Gehen wir die Schritte durch!

SCHRITT EINS: SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Oda schießt mit einer Pistole mit Feuerwaffen 5 + Geschicklichkeit 7, +1 für ein aktives WiFi-Smartgunsystem (er hat keine Angst vor einem Hacker in der Gang), was insgesamt einen Würfelpool von 13 ergibt. Der Eye-Fiver verteidigt sich mit Reaktion 4 + Intuition 3, also einem Würfelpool von 7.

SCHRITT ZWEI: VERTEILT EDGE

Jetzt vergleichen wir den Angriffswert der Ares Predator VI (10) mit dem Verteidigungswert des Eye-Fivers (4: Konstitution 3 + 1 für Panzerung). Odas Wert ist mehr als 4 größer, also erhält er 1 Edge.

Dann wenden wir uns der Situation zu. Es ist Nacht in einer schlecht beleuchteten Gasse, weil Oda sie alle auf einen Haufen haben und von der Restlichtverstärkung in seinen Cyberaugen profitieren wollte, die die Ganger nicht haben. Dadurch erhält Oda 1 weiteres Edge.

Schließlich werfen wir einen Blick auf die anderen Elemente, die einer der beiden Seiten helfen könnten. Die gibt es nicht, also geht es gleich weiter!

SCHRITT DREI: WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

Oda beschließt, die 2 Edgepunkte sofort einzusetzen, weil er hofft, den Kampf dadurch schnell zu beenden. Er verwendet dazu auch noch 2 Punkte seines eigenen Edges, um insgesamt einen 4er-Edge-Boost zu aktivieren: Er addiert sein Edge-Attribut zu seinem Würfelpool, wodurch er 5 Würfel mehr, insgesamt also 18, hat. Er erreicht mit den explodierenden 6en durch den Edge-Boost erstaunliche 9 Erfolge.

Der Anführer der Eye-Fivers will nicht einfach kampflos untergehen. Er gibt eine seiner Nebenhandlungen aus, um die Handlung *Volle Deckung* durchzuführen, wodurch er für diesen Angriff den Status *Liegend* und einen Bonus von +2 für die Verteidigungsprobe erhält. Damit hat er einen Würfelpool von 9 (Reaktion 4 + Intuition 3 + 2), mit dem er beachtliche 4 Erfolge erzielt.

Damit bleiben für Oda (9 – 4) 5 Nettoerfolge, und er macht damit im nächsten Schritt weiter!

SCHRITT VIER: WIDERSTEHT DEM SCHADEN

Wir addieren zum normalen Schadenswert der Ares Predator VI (3K) die 5 Nettoerfolge und erhalten als modifizierten Schadenswert insgesamt 8K. Der Anführer der Eye-Fivers würfelt mit seiner Konstitution von 3, um dem Schaden zu widerstehen, und erzielt 1 Erfolg, was dazu führt, dass er 7 Kästchen Körperlichen Schaden erleidet.

SCHRITT FÜNF: FÜHLT DEN SCHMERZ

Jetzt tragen wir den Schaden auf dem Zustandsmonitor des Anführers der Eye-Fivers ein, der 10 Kästchen hat, wodurch ihm nur noch 3 übrig bleiben. Hätte der Angriff einen Zusatzeffekt, käme dieser jetzt zur Anwendung, aber das ist hier nicht der Fall. Jetzt wird außerdem die Anzahl der erlittenen Schadenskästchen mit der Professionalitätsstufe des Gangers verglichen, um zu bestimmen, ob er den Kampf weiterführt. Der Anführer der Eye-Fivers hat eine Professionalitätsstufe von 3 und 7 Kästchen Schaden, was bedeutet, dass er entweder blutend auf dem Boden sitzen bleibt oder davonstolpert, weil er genug hat.

INITIATIVE

Jetzt, wo wir wissen, wie man jemandem wehtut, wenden wir uns der Frage zu, wer zuerst damit drankommt. Zu Beginn des Kampfes würfelt jeder Teilnehmer mit seinen Initiativewürfeln und addiert das Ergebnis (also die Gesamtsumme der erwürfelten Zahlen; hier geht es nicht um Erfolge) zu seinem Initiativewert (also der Summe aus Reaktion + Intuition), um festzulegen, wer in welcher Reihenfolge dran ist. Der Teilnehmer mit dem höchsten Initiativeergebnis ist als Erster dran, dann der mit dem nächsthöheren und so weiter bis hin zum niedrigsten Initiativeergebnis. Wenn der Teilnehmer mit dem niedrigsten Initiativeergebnis gehandelt hat, endet die Kampfrunde, und die nächste Kampfrunde beginnt wieder mit dem höchsten Initiativeergebnis. Wenn bei Initiativeergebnissen ein Gleichstand besteht, wird er aufgelöst, indem man bestimmte Attribute der betroffenen Charaktere vergleicht. Die Reihenfolge dieser Vergleiche wird mit ERIM abgekürzt: Edge, Reaktion, Intuition, Münzwurf. Wenn bei einem dieser Vergleiche festgestellt wird, dass einer der Charaktere einen höheren Wert im betreffenden Attribut hat, darf er zuerst handeln. Der Münzwurf am Ende wird auf jeden Fall dafür sorgen, dass der Gleichstand aufgelöst wird.

Zwischen den Kampfrunden wird die Initiative nicht durch neues Würfeln festgelegt. Die Reihenfolge aus der vorigen Runde bleibt bestehen – bis auf Veränderungen des Initiativeergebnisses, die durch Verletzungen, spezielle Effekte usw. entstehen.

KAMPFRUNDE

Eine Kampfrunde dauert in der Spielwelt von *Shadowrun* etwa 3 Sekunden. In einer Kampfrunde erhält jeder Teilnehmer die Möglichkeit, eine bestimmte Anzahl an Handlungen durchzuführen. Grundsätzlich darf jeder Charakter 1 Nebenhandlung und 1 Haupthandlung pro Kampfrunde durchführen. Pro Initiativewürfel erhält ein Charakter 1 zusätzliche Nebenhandlung.

Man darf Haupt- und Nebenhandlungen mit gewissen Einschränkungen austauschen: Eine Haupthandlung kann man ganz einfach für eine Nebenhandlung verwenden. Ein Charakter kann auch 4 Nebenhandlungen gegen 1 Haupthandlung eintauschen.

Charaktere können ihren Zug in einer Runde nie mit mehr als 5 Nebenhandlungen beginnen. Falls sie durch beliebige Umstände mehr als diese Zahl an Nebenhandlungen erhalten haben, wird diese Zahl auf 5 gesenkt.

Die verschiedenen Handlungen werden ab Seite 41 beschrieben.

BEISPIEL: INITIATIVE

An einem anderen schlechten Tag wollen Carson Aims und Oda bei einem Drink ihre Differenzen beilegen, nachdem sie knapp ihre unglückliche Begegnung mit den Eye-Fivers und Trip-J überstanden haben. Weil sie eine strahlende Zukunft erwarten, werden sie unvorsichtig und ziehen die Aufmerksamkeit einer Gruppe Orks der Gang Crimson Crush auf sich. Die Orks sagen ihnen, dass sie sich verpissen sollen, Oda sagt den Orks, dass sie sich verpissen sollen, und schon beginnt der Kampf. Zu Beginn würfelt jeder seine Initiative. Dazu werden jeweils die Gesamtergebnisse der Initiativewürfel zu den Initiativewerten addiert. Das sieht wie folgt aus:

Oda hat Reaktion 6 und Intuition 3, was ihm einen Initiativewert von 9 verschafft. Er hat 1 Initiativewürfel, mit dem er eine 1 würfelt. Nach Addition dieser 1 zu seinem Initiativewert von 9 hat er ein Initiativeergebnis von 10.

Carson Aims hat Reaktion 5 und Intuition 5. Er hat dank seines Reflexboosters 2 Initiativewürfel und würfelt eine 9. Die Addition dieser 9 zu seinem Initiativewert von 10 ergibt für ihn ein Initiativeergebnis von 19.

Crimson-Crush-Ganger A hat Reaktion 2 und Intuition 2, also einen Initiativewert von 4. Er hat 1 Initiativewürfel, mit dem er eine 6 würfelt. Die Addition dieser 6 zu seinem Initiativewert von 4 ergibt ein Initiativeergebnis von 10.

Crimson-Crush-Ganger B, C und D werden als Schergen-Gruppe mit Reaktion 2 und Intuition 2 behandelt, was einen Initiativewert von 4 ergibt. Sie haben 1 Initiativewürfel, der eine 4 zeigt. Die Addition dieser 4 zu ihrem Initiativewert von 4 ergibt für sie ein Initiativeergebnis von 8.

Der Kampf beginnt mit Carson Aims bei 19.

Bei 10 besteht ein Gleichstand zwischen Oda und dem Crimson-Crush-Ganger, daher müssen wir ERIM (Edge, Reaktion, Intuition, Münzwurf) bemühen. Bereits beim Vergleich von Edge sehen wir, dass Oda 5 besitzt, der Ganger aber nur 3 durch seine Professionalitätsstufe. Der Gleichstand ist aufgelöst, und Oda ist zuerst am Zug, gefolgt vom Ganger.

Die Schergen-Gruppe der Crimson-Crush-Ganger kommt mit 8 zuletzt an die Reihe.

ÜBERRASCHUNG

Ein Kampf kann auch beginnen, ohne dass alle Teilnehmer davon wissen. In diesen Fällen könnten Charaktere überrascht sein, was anderen die Chance gibt, über sie herzufallen. Wenn eine Seite die andere zu überraschen versucht, kommen Überraschungsproben zum Einsatz.



Dabei wird eine Probe auf Reaktion + Intuition (3) abgelegt. Der Schwellenwert dieser Probe kann je nach dem Informationsgrad der verschiedenen Gruppen über die allgemeine Situation, ihrem Überblick über das Gebiet, Vorbereitungen für den Hinterhalt usw. modifiziert werden. Charaktere, die selbst einen Hinterhalt gelegt haben, müssen keine Überraschungsprobe ablegen.

Wem diese Probe gelingt, der kann wie üblich Initiative würfeln und normal in der Initiativereihenfolge handeln. Wem die Probe misslingt, der würfelt ebenfalls wie üblich Initiative, kann aber in der ersten Kampfrunde weder Handlungen durchführen noch Edge ausgeben. Diese Charaktere legen zwar Verteidigungsproben ab und widerstehen Schaden, können aber selbst keine Handlungen durchführen. Wenn die erste Kampfrunde vorbei ist, können sie normal handeln.

BEISPIEL: ÜBERRASCHUNG

Die Crimson-Crush-Ganger waren nicht sehr begeistert davon, in einer Bar in ihrem eigenen Territorium zusammengeschlagen zu werden. Ein paar von ihnen sehen Oda auf der Straße und rufen ein paar Chummer an, die weiter die Straße runter einen kleinen Hinterhalt legen. Als Oda näher kommt, lassen sie die Falle zuschnappen, und eine Überraschungsprobe wird fällig. Oda hat einen Würfelpool von 9 (Reaktion 6 + Intuition 3), erzielt 3 Erfolge und schafft damit den Schwellenwert der Probe. Er wird nicht überrascht. Wäre er überrascht worden, hätte er in der ersten Kampfrunde keine Handlungen zur Verfügung gehabt und hoffen müssen, dass ihn die Ganger nicht allzu übel verprügeln.

WERTE FÜR WAFFEN UND PANZERUNGEN

ANGRIFFSWERT/REICHWEITE

Der Angriffswert ist eine Zusammenfassung von Wirksamkeit und Durchschlagskraft einer Waffe. Er wird mit dem Verteidigungswert eines Gegners verglichen und ist je nach Reichweite unterschiedlich. Gewisse Waffen sind in gewissen Reichweiten besser, und manche sind über eine gewisse Reichweite hinaus unwirksam. Wenn eine Waffe in einer bestimmten Reichweitenkategorie keinen Angriffswert besitzt, kann sie in dieser Kategorie nicht benutzt werden.

Es gibt fünf Reichweitenkategorien:

SEHR NAH: 0 BIS 3 METER

Jede Schusswaffe kann auf diese Reichweite benutzt werden, auch wenn manche hier weniger effektiv sind, weil sie so massig sind.

NAH: 4 BIS 50 METER

Hier haben die meisten Waffen ihre größte Effektivität. Alle Fernkampfwaffen können auf diese Reichweite benutzt werden. Wie effektiv sie dabei sind, ist eine ganz andere Frage.

MITTEL: 51 BIS 250 METER

Hier braucht man eine gewisse Lauflänge, um wirksam zu sein. Einige kleinere Waffen können in diese Reichweite vordringen, aber hier ein Ziel zu treffen, ist eher Tricks und Magie zuzuschreiben als großem Können.

WEIT: 251 BIS 500 METER

Willkommen im Reich der Gewehre. Hier kommt es tatsächlich auf die Größe an – oder zumindest auf die Länge des Laufs.

SEHR WEIT: 501+ METER

Natürlich kann ein aufgemotztes Colt M23 so weit schießen, aber ein Ranger Arms fühlt sich hier erst so richtig wohl.

MUNITION

Die maximale Anzahl an Geschossen, die eine Waffe fassen kann, und der Lademechanismus, den sie benutzt. Die Kategorien in diesem Bereich sind: (k) für Klapplademechanismus, (s) für Stangenmagazin, (i) für internes Magazin, (t) für Trommelmagazin, (g) für Gurtmunition, (tr) für aufklappbare Trommel, (v) für Vorderlader.

VERTEIDIGUNGSWERTBONUS

Dieser Wert einer Panzerung erhöht den Verteidigungswert eines Charakters. Er wirkt im Regelfall nicht kumulativ, aber es gibt Vorteile, Bodytech und Zusatzpanzerung wie Helme, Schilde und Schutzpolster, die eine leichte zusätzliche Erhöhung bieten können.

VERTEIDIGUNGSWERT

Dieser Wert gibt an, wie zäh diese Blechbüchse oder Spinnenseide-Kevlar-Kombination ist, die du trägst. Er ist eine Zusammenfassung von Panzerungswert und Konstitution und kann von Vor- und Nachteilen sowie Ausrüstung beeinflusst werden. Er wird mit dem Angriffswert verglichen, um festzulegen, ob jemand einen ausreichend großen Vorsprung hat, um Edge zu erhalten.

SCHADENSWERT

Das ist der unmodifizierte Schaden, der mit einem erfolgreichen Angriff verursacht wird. Diese Zahl wird durch die Nettoerfolge bei der Angriffsprobe verändert und kann sich auch durch unterschiedliche Munition leicht verändern.

Der Schadenswert bei waffenlosen Nahkampfangriffen beträgt 2B.

FEUERMODI

Jede Fernkampfwaffe kann im Einzelschuss-Modus (EM) feuern, selbst wenn diese Option nicht ausdrücklich aufgeführt ist. Viele Feuerwaffen können zusätzlich im Halbautomatischen Modus (HM), Salvenmodus (SM) und/oder Vollautomatischen Modus (AM) feuern. Diese Feuermodi bieten taktische Optionen, allerdings auf Kosten der Schussgenauigkeit. Sie erfordern nicht den Einsatz der Nebenhandlung *Mehrfachangriffe* (S. 43).

EM: Du feuerst eine einzelne Kugel ab. An den Werten der Waffe ändert sich in diesem Feuermodus nichts.

HM: Du feuerst durch zweimaliges Ziehen des Abzugs schnell hintereinander zwei Kugeln ab. Der Angriffswert der Waffe sinkt dadurch um 2, der Schadenswert steigt um 1. Alle HM-fähigen Waffen können auch im Einzelschuss-Modus feuern.

SM: Du kannst 4 Kugeln mit einem Angriff abfeuern. Du kannst entweder eine *Enge Salve* schießen, die den Angriffswert um 4 senkt und den Schadenswert um 2 erhöht. Oder du kannst eine *Breite Salve* schießen und deinen Würfelpool zwischen zwei Zielen aufteilen, sodass du jedes Ziel im Grunde mit einem Schuss im Halbautomatischen Modus (mit den entsprechenden Modifikatoren) angreifst. Du kannst *Vorausschau* (S. 49) mit einer Breiten Salve verwenden, ohne dafür die Nebenhandlung *Mehrfachangriffe* (S. 43) einsetzen zu müssen.

Nicht genug Munition! Wenn du nicht genug Munition hast, um die vollen vier Kugeln einer Engen Salve abzufeuern, vermindere die Wirkung entsprechend: Der Angriffswert wird für jede abgefeuerte Kugel um 1 gesenkt, der Schadenswert wird nur dann um 1 erhöht, wenn mindestens zwei Kugeln abgefeuert wurden.

AM: Dieser Modus gestattet einen Angriff gegen jedes gültige Ziel in einem Bereich mit einem Radius von 1 Meter. Es wird nur eine Angriffsprobe abgelegt, aber jeder Verteidiger legt seine eigene Verteidigungsprobe ab. Dieser Angriff senkt den Angriffswert um 6 und verbraucht 10 Schuss. Der Radius des Zielbereichs kann mehrfach um 1 Meter erhöht werden, indem jeweils zusätzlich 2 vom Angriffswert abgezogen werden, aber nur, solange dadurch der Angriffswert mindestens 1 beträgt.

FERTIGKEIT

Dies ist die Fertigkeit, die für diese Waffe benutzt wird. Wenn die Spielleiterin nichts anderes entscheidet, bilden die Fertigkeiten mit Geschicklichkeit als verknüpftem Attribut den Würfelpool (außer bei der Verwendung von Mechanik für das Abfeuern von Fahrzeugwaffen; hier ist Logik das verknüpfte Attribut).

SCHADENSARTEN (ELEMENTAR USW.)

Bestimmte Waffen und Angriffe verursachen Schaden nicht bloß durch kinetische Energie. Diese Arten von Angriffen – Flammenwerfer, Feuerbälle, Blitzstrahlen, Taser und Säurewellen, um nur einige zu nennen – haben über den für den Angriff angegebenen Schaden hinaus einen Zusatzeffekt und/oder einen erweiterten Statuseffekt.

CHEMISCH (SÄUREN, BASEN USW.)

Angriffe mit ätzenden Chemikalien – Säuren, Basen, Bleichmitteln, Toxinen usw. – verursachen oft über mehrere Kampfrunden hinweg weiteren Schaden. Chemische Angriffe verursachen den Status *Verätzt*. Außerdem wird der Verteidigungswert einer Panzerung nach einem solchen Angriff permanent um 1 gesenkt, wenn der modifizierte Schadenswert ihren Verteidigungswert übersteigt.

ELEKTRIZITÄT

Ein Stromschlag tut nicht nur weh, er verursacht auch Krämpfe und lässt Opfer unter Muskelzuckungen leiden. Wenn ein Charakter allem Schaden widersteht, ist alles in Ordnung, aber wenn er auch nur ein einziges Kästchen Schaden erleidet, erhält er für 2 Kampfrunden den Status *Gebrutzelt*.

FEUER

Wenn man von einem Angriff mit Feuerschaden getroffen wird, fangen brennbare Objekte – darunter auch du – Feuer. Dieser Effekt bedeutet, dass das Feuer einige Runden lang weiterbrennt. Wenn ein Charakter durch einen Feuerangriff Schaden erleidet, erhält er den Status *Brennend*.

Anmerkung für Spielleiter: Schaden und Dauer liegen in deinem Ermessen. Das Ziel könnte gegenüber Feuer geschützt sein, was die Dauer und/oder den Schaden senken könnte. Wenn es mit Öl getränkt ist oder viel weite Kleidung trägt, könnte der Effekt länger andauern, der Schaden könnte höher sein, oder der Schwellenwert zum Löschen des Feuers könnte sich erhöhen.

BEISPIEL: NAHKAMPF UND SCHERGEN

Ihr Anführer ist zwar ausgeschaltet, aber der Rest der Eye-Fivers will noch nicht aufgeben. Eine Gruppe von drei Gangern nähert sich Oda und will ihn mit schweren Motorradketten verprügeln, weil keiner von ihnen Feuerwaffen hat. Gehen wir die Schritte des Nahkampfs durch!

SCHRITT EINS: SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Die Eye-Fivers gelten als Schergen und greifen daher als Gruppe statt mit drei einzelnen Angriffen an. Sie benutzen Nahkampf 2 + Geschicklichkeit 2 und erhalten einen Bonus von +1 wegen der zusätzlichen Angreifer in der Gruppe. Insgesamt beträgt ihr Würfelpool also 5. Oda verteidigt sich mit Reaktion 6 + Intuition 3, also einem Würfelpool von 9.

SCHRITT ZWEI: VERTEILT EDGE

Jetzt vergleichen wir den Angriffswert der Motorradketten in den Händen der Ganger (9; Angriffswert 5 + Stärke 2 + 2 für die zusätzlichen Schergen – siehe S. 117) mit Odas Verteidigungswert (10; Konstitution 6 + 4 für die Panzerjacke) und erkennen, dass dieser nur um 1 größer ist als der Angriffswert der Ganger. Oda erhält hier kein Edge.

Die Situation der düsteren Gasse hat sich nicht verändert, und Oda hat immer noch den Vorteil der Restlichtverstärkung auf seiner Seite. Leider befinden wir uns noch in der gleichen Kampfrunde, und Oda hat sein Limit von 2 erhaltenen Edgepunkten pro Runde bereits ausgeschöpft, als er an der Reihe war. Daher erhält er jetzt kein Edge.

Schließlich berücksichtigen wir Ausrüstung oder Vorteile, die einer der beiden Seiten helfen könnten, aber da ist nichts.

SCHRITT DREI: WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

Die Eye-Fivers gehen in den Nahkampf über und erzielen mit ihrem Würfelpool von 5 zwei Erfolge.

Oda will kein Edge ausgeben, wodurch er seine Verteidigungsprobe mit dem üblichen Würfelpool von 9 (Reaktion 6 + Intuition 3) ablegt; er versagt kläglich und erzielt 0 Erfolge. Deshalb beschließt er, jetzt doch Edge auszugeben, um einen einzelnen Würfel neu zu würfeln, und kann aus einer 1 eine 5 machen, wodurch er einen einzigen Erfolg bei der Probe hat.

Die Ganger haben 1 Nettoerfolg (2 Erfolge – 1 Erfolg) und machen mit Schritt 4 weiter.

SCHRITT VIER: WIDERSTEHT DEM SCHADEN

Oda würfelt mit Konstitution gegen den modifizierten Schadenswert von 3B (Schadenswert der Kette + 1 Nettoerfolg). Er erzielt 2 Erfolge, was den Schaden auf 1B senkt.

SCHRITT FÜNF: FÜHLT DEN SCHMERZ

Jetzt wird 1 Schadenskästchen auf Odas Betäubungszustandsmonitor vermerkt; dann vergleichen wir den Schaden mit Odas Konstitution von 6, um festzustellen, ob er niedergeschlagen wurde. Zum Ärger der Ganger kann er sich auf den Beinen halten.

KÄLTE

Niemand hat es gerne, wenn ihm kalt ist. Das Zittern, die klappernden Zähne, die Unterkühlung und der Gewebeschaden sind nur einige der Dinge, die einem das Leben schwerer machen, wenn man von einem Angriff mit Kälteschaden getroffen wurde. Wenn man durch einen solchen Angriff Schaden erleidet, erhält man für 3 Kampfrunden den Status *Unterkühlt*. Außerdem wird der Verteidigungswert einer Panzerung nach einem solchen Angriff permanent um 1 gesenkt, wenn der modifizierte Schadenswert ihren Verteidigungswert übersteigt.

KAMPFOPTIONEN

Mit Edge-Handlungen (S. 48) hat man zusätzliche Optionen, die im Kampf genutzt werden können, aber es gibt auch einige Optionen, für die man kein Edge ausgeben muss.

ANGRIFFE MIT DER NEBENHAND

Jeder Runner (außer denen, die den Vorteil *Beidhändigkeit*, S. 74, besitzen) hat eine Hand, die er für Angriffe bevorzugt, aber manchmal ist diese Hand nicht frei. Vielleicht ist deine Haupthand verletzt, gefesselt oder muss etwas wirklich Wichtiges halten, sodass du mit deiner Nebenhand angreifen musst. Wenn du mit der Nebenhand angreifst, kannst du Edge weder erhalten noch ausgeben. Wenn du mit zwei Händen angreifst, kannst du für den Angriff mit deiner Haupthand allerdings immer noch Edge erhalten und ausgeben. Andere Regeln dazu findest du unten bei *Mehrfachangriffe*.

NIEDERSCHLAG

Manchmal will man einen Gegner einfach zu Boden schlagen – und manchmal passiert das auch, ohne dass du es vorhattest. Wenn ein Charakter Schaden erleidet, wird der erlittene Schaden nach der Widerstandsprobe mit seiner Konstitution verglichen. Ist der Schaden höher als dieses Attribut, wird der Charakter niedergeschlagen und erhält den Status *Liegend*. Er muss die Nebenhandlung *Aufstehen* durchführen, wenn er die Wirkung dieses Status aufheben will.

RINGEN

Ein körperlicher Angriff kann auch bedeuten, dass du einen Gegner zu Boden werfen oder versuchen willst, ihn festzuhalten, sodass er sich nicht bewegen kann. Wenn du mit einem Gegner ringen willst, sag der Spielleiterin Bescheid und greife ohne Waffe wie gewohnt mit Nahkampf + Geschicklichkeit an. Der Gegner verteidigt wie gewohnt. Gelingt der Angriff, legst du eine Vergleichende Probe auf Stärke + Nettoerfolge gegen die Stärke des Gegners ab. Gelingt diese Probe, hast du den Gegner im Griff. Der Gegner kann dann keine körperlichen Handlungen mehr durchführen, außer zu versuchen, sich loszureißen. Zauberer und Technomancer können aber weiter ihre mit Magie bzw. Resonanz verknüpften Fertigkeiten einsetzen. Alle Angreifer, auch der Ringer, erhalten automatisch 1 Edge im Kampf gegen den Verteidiger, der sich in diesem Griff befindet, und der Verteidiger erhält einen Würfelpoolmalus von -4 auf Verteidigungsproben. Denk aber daran, dass ein gescheiterter Angriff auf diesen Verteidiger stattdessen den



Charakter treffen kann, der ihn festhält. Dieser muss dann eine Verteidigungsprobe gegen die Angriffsprobe ablegen, als wäre er selbst das Ziel gewesen.

Es folgen einige Handlungen, die nach dem Festhalten geschehen können. Sie alle sind Haupthandlungen. Für die Verteilung von Edge wird der waffenlose Angriffswert des Angreifers verwendet, sofern nichts anderes angegeben ist.

ANGREIFER

Festhalten: Der Angreifer kann einfach beschließen, den Verteidiger weiter festzuhalten. Dafür legt er eine Vergleichende Probe auf Nahkampf + Stärke gegen Nahkampf + Stärke ab. Der Verteidiger unterliegt auch hier dem Würfelpoolmalus von -4.

Schaden zufügen: Der Angreifer kann versuchen, dem Verteidiger Schaden zuzufügen, indem er eine Vergleichende Probe auf Nahkampf + Stärke gegen Reaktion + Stärke ablegt. Der Verteidiger hat den Würfelpoolmalus von -4, weil er festgehalten wird. Gelingt der Angriff, verursacht der Angreifer den Schaden eines waffenlosen Angriffs (2B) plus Nettoerfolge.

Gegner zu Boden werfen: Der Angreifer kann versuchen, den Gegner zu Boden zu werfen. Das geschieht durch eine Vergleichende Probe auf Nahkampf + Stärke gegen Konstitution + Stärke. Der Verteidiger hat hier nicht den Würfelpoolmalus von -4, denn er wird ja nicht mehr festgehalten. Gelingt der Angriff, wird der Verteidiger zu Boden geworfen, erhält den Status *Liegend* und erleidet (Konstitution des Angreifers + Nettoerfolge)B Schaden, dem er mit Konstitution widersteht.

VERTEIDIGER

Sich losreißen: Der Verteidiger versucht, sich aus dem Griff zu befreien. Dies ist eine Vergleichende Probe auf Nahkampf + Stärke, der die waffenlosen Angriffswerte verwendet, und es gilt nicht der Würfelpoolmalus von -4. Gelingt die Probe, verursacht der Verteidiger keinen Schaden, befreit sich aber aus dem Griff.

MEHRFACHANGRIFFE

Manchmal gibt es Zeiten, in denen du mehr als einen Gegner auf einmal angreifen willst. Bei Angriffen gegen mehrere Gegner musst du deinen Würfelpool für den Angriff durch die Anzahl der Angriffe dividieren und die Würfel dabei so gleichmäßig wie möglich verteilen. Wenn du zwei unterschiedliche Arten von Angriffen durchführst (zum Beispiel mit einer Pistole in der einen und einem Messer in der anderen Hand), dividiere die beiden normalerweise dafür verwendeten Würfelpools jeweils durch zwei und runde ab, bevor du sie wieder durch die Anzahl der mit dem jeweiligen Angriffstyp angegriffenen Ziele teilst. Die Verteidiger legen wie gewohnt Verteidigungsproben ab.

BARRIEREN

Es ist eine hervorragende Idee, eine Wand oder ein anderes Hindernis zwischen dein verletzliches Selbst und einen Angriff zu bringen. Die Barriere hat zwei Hauptwirkungen: Du bist schwerer zu treffen, und du bist schwerer zu verletzen, weil die Barriere Deckung und Schutz bietet. Bei allen Barrieren kommt außerdem die Strukturstufe zum Einsatz, die angibt, wie schwer es ist, größere Löcher in sie zu machen, um sich hindurchzubewegen oder hindurchzuschießen.

Um dir wehzutun, muss dich jemand zuerst einmal treffen können. Ein wichtiger Faktor für das Treffen eines Ziels ist dessen Größe. Es heißt nicht umsonst „Er kann einen Troll nicht von hinten treffen". Wenn ein Ziel zum Teil in Deckung ist, ist der Trefferbereich kleiner, weil ein Teil des Ziels hinter der Deckung nicht zu sehen ist. Um den Nutzen einer Deckung zu bekommen, musst du die Nebenhandlung *In Deckung gehen* durchführen. Wenn eine Deckung zur Verfügung steht und du diese Handlung durchführst, erhältst du den Status *Deckung* je nach deiner Größe, der Deckung und deiner Körperhaltung. Die Stufe des Status hängt davon ab, wie viel von deinem Körper du hinter der Deckung verstecken kannst, während du trotzdem effektive Gegenangriffe durchführen und dich im Notfall wegducken kannst.

Bei der Handlung *In Deckung gehen* wird davon ausgegangen, dass du Angriffe erwidern willst. Wenn du dich einfach nur verstecken willst, sind die Regeln ein wenig anders. Immer, wenn du vollständig hinter einem Objekt bist und getroffen wirst, erhältst du durch die Strukturstufe des Materials einen Nutzen. Alles von der Glasscheibe bis zur verstärkten Stahlbetonwand eines Bunkers nimmt Angriffen auf dich ein wenig von ihrer Wucht. Ziehe die (aufgerundete) Hälfte der Strukturstufe der Barriere vom nicht modifizierten Schaden eines Angriffs ab. Falls dann noch Schaden übrig ist, wird er durch die Nettoerfolge der Angriffsprobe modifiziert; diesem modifizierten Schaden musst du dann widerstehen.

DURCHBRECHEN

Um ein größeres Loch in einer Barriere zu verursachen, muss man eine Angriffshandlung oder eine Reihe von Angriffshandlungen mit einer Waffe durchführen, deren Schadenswert mindestens die Hälfte der Strukturstufe erreicht. Sprengstoffe haben dabei Vorteile, ebenso wie Feuerstöße im Vollautomatischen Modus und gewisse Nahkampfwaffen (Hämmer, Äxte, Pickel usw.).

MIT NORMALEN WAFFEN

Bei gewöhnlichen Feuerwaffen und nicht speziell auf das Zerstören von Barrieren ausgelegten Nahkampfwaffen wird der unmodifizierte Schadenswert der Waffe mit der Strukturstufe der Barriere verglichen. Ist dieser Schadenswert mindestens gleich der Hälfte der Strukturstufe, aber kleiner als die Strukturstufe, verursacht die Waffe ein Loch mit einem Durchmesser von 1 Zentimeter in der Barriere. Ist der Schadenswert gleich der Strukturstufe, hat das Loch 2 Zentimeter Durchmesser. Ist der Schadenswert größer als die Strukturstufe, wächst der Durchmesser des Lochs um 1 Zentimeter pro Punkt, um den der Schadenswert die Strukturstufe überschreitet.

Waffen, die im Einzelschussmodus abgefeuert werden, erzeugen ein einzelnes Loch pro Angriff. Im Halbautomatischen Modus können mit einer Angriffshandlung zwei Löcher erzeugt werden. Ein Angriff im Salvenmodus verursacht ein Loch pro Angriff, aber hier wird bei einer Engen Salve der Schadenswert vor dem Vergleich mit der Strukturstufe erhöht. Der Vollautomatische Modus bildet einen Spezialfall, der in einem eigenen Absatz behandelt wird.

MIT VOLLAUTOMATISCHEN WAFFEN

Vollautomatisches Feuer kann in einem einzelnen Angriff benutzt werden und verursacht ein Loch von 5 Zentimetern Durchmesser, wenn der unmodifizierte Schadenswert mindestens gleich der Hälfte der Strukturstufe, aber kleiner als die Strukturstufe ist. Ist der Schadenswert gleich der Strukturstufe, hat das Loch einen Durchmesser von 10 Zentimetern. Ist der Schadenswert größer als die Strukturstufe, wächst der Durchmesser des Lochs um 1 Zentimeter pro Punkt, um den der Schadenswert die Strukturstufe überschreitet. Ist der Schadenswert kleiner als die Hälfte der Strukturstufe, passiert nichts außer einer Menge Querschlägern.

MIT GEEIGNETEN NAHKAMPFWAFFEN

Bestimmte Nahkampfwaffen, darunter Äxte, Pickel und Hämmer, haben eine größere Wirkung gegen Barrieren. Lege eine Stärkeprobe ab und modifiziere den Schadenswert der Waffe um die Erfolge bei der Probe. Solche Waffen können ein Loch von 5 Zentimetern Durchmesser erzeugen, wenn dieser *modifizierte* Schadenswert mindestens so hoch wie die Hälfte der Strukturstufe ist, aber niedriger als die Strukturstufe. Sie können pro Angriffshandlung ein Loch mit 10 Zentimetern Durchmesser erzeugen, wenn der modifizierte Schadenswert gleich der Strukturstufe ist. Pro Punkt Schaden über der Strukturstufe wächst der Durchmesser des Lochs um 1 Zentimeter. Ist der modifizierte Schadenswert niedriger als die Hälfte der Strukturstufe, kann die Waffe die Barriere nicht durchdringen.

MIT SPRENGSTOFFEN

Sprengstoffe sind dazu gedacht, Barrieren zu durchbrechen, aber nicht alle Sprengstoffe werden gleich behandelt. Granaten, Raketen und Lenkraketen nutzen eine Explosion, um durch Schrapnell Weichzielen zu schaden, und ihr Schadenswert bildet das ab. Kommerzielle Sprengstoffe sind dazu gedacht, Dinge (wie Barrieren) in die Luft zu jagen und werden anders behandelt (S. 121). Für Granaten, Raketen und Lenkraketen wird der Schadenswert der Reichweite Sehr nah benutzt, wenn es um den Schaden an Barrieren geht. Kommerzielle Sprengstoffe entfalten ihr volles Potenzial.

Grundlagen: Vergleiche wie üblich den Schadenswert des benutzten Sprengstoffs mit der Strukturstufe. Wenn der Schadenswert kleiner als die Hälfte der Strukturstufe ist, schlägt die Explosion nicht durch. Die normalen Regeln für Sprengstoffe gelten, und Personen im Explosionsradius, die nicht in Deckung sind, können Schaden erleiden. Wenn der Schadenswert mindestens so hoch ist wie die Hälfte der Strukturstufe, aber kleiner als die Strukturstufe, erzeugt die Explosion ein Loch von etwa 0,5 Meter Durchmesser. Wenn der Schadenswert genauso hoch ist wie die Strukturstufe, hat das Loch einen Durchmesser von 1 Meter, und pro Punkt, um den der Schadenswert die Strukturstufe übersteigt, steigt der Durchmesser des Lochs um 0,5 Meter.

Wenn eine Explosion eine Barriere zerstört, entsteht eine Wolke aus tödlichem Schrapnell, die den Bereich hinter der Barriere bedroht. Das Schrapnell dieser Explosion hat einen Schadenswert gleich dem Schadenswert des Sprengstoffs minus der Strukturstufe der Barriere, und der Explosionsradius beträgt [modifizierter Schadenswert ÷ 2] Meter.

Schließlich muss der Spielleiter festlegen, ob das entstandene Loch groß genug ist, um die statische Integrität eines größeren Abschnitts zu beeinträchtigen, sodass vielleicht die gesamte Struktur nachgibt. Das könnte bedeuten, dass Türen bersten, eine Wand einbricht, oder sogar, dass ein ganzes Gebäude in sich zusammenstürzt, weil tragende Teile zerstört wurden.

BEISPIEL: SCHIESSEN AUF BARRIEREN - FEUERWAFFE UND HOLZTÜR

Cottonmouth braucht Sicht auf einige heranstürmende Wachen, aber Carson Aims hat gerade die Tür geschlossen. Zum Glück ist Cottonmouth eine kreative Schlangenschamanin. Sie zieht ihren Ruger Super Warhawk und schießt einmal auf die massive Holztür zwischen dem Team und den Sicherheitsleuten. Wir vergleichen den Schadenswert des Warhawks (4K) mit der Strukturstufe der Tür (7) und erkennen, dass er über deren Hälfte liegt. Cottonmouth erhält also ein Guckloch mit 1 Zentimeter Durchmesser.

BEISPIEL: SCHIESSEN AUF BARRIEREN - VOLLAUTOMATISCHER MODUS UND HOLZTÜR

Weiter vorne trifft Grizzly auf eine andere Tür, die aber versperrt ist. Er hat keine Lust, Codey B darum zu bitten, sich um das Magschloss zu kümmern, oder Carson darum, es zu knacken, also zieht er sein bewährtes AK-97 und kümmert sich auf seine Weise um die Tür: mit einigen wohlplatzierten vollautomatischen Angriffen. Es handelt sich um eine weitere Massivholztür mit Strukturstufe 7. Das AK-97 hat einen Schadenswert von 5K. Der Vergleich mit der Strukturstufe ergibt, dass der Schadenswert zwischen der Hälfte und der vollen Höhe liegt. Das erzeugt ein Loch von fünf Zentimetern Durchmesser, und der Spieler sagt an, dass das Loch neben der Türklinke liegt, weil er hofft, damit das Schloss zerstören zu können.

Anmerkung: Die Spielleiterin kann eine Probe auf Mechanik + Logik verlangen, um zu entscheiden, ob Grizzly die Schwachpunkte einer Tür lokalisieren kann.

BEISPIEL: SCHIESSEN AUF BARRIEREN - VOLLAUTOMATISCHER MODUS UND METALLTÜR

Grizzly rennt schnell durch die erste Tür, sieht eine weitere, hebt das AK und schießt wieder im Vollautomatischen Modus auf die gleiche Stelle. Das AK hat einen Schadenswert von 5K, aber Grizzly erkennt nicht, dass die nächste Tür einen Metallkern hat, was ihre Strukturstufe auf 11 erhöht. Der Schadenswert des Angriffs ist kleiner als die Hälfte der Strukturstufe, und Grizzly erhält nur einen Haufen Querschläger, während die Tür, auf die er zustürmt, immer noch ziemlich intakt ist.

BEISPIEL: DURCHBRECHEN EINER BARRIERE - ELLBOGEN UND GLAS

Grizzly wirft das AK über die Schulter, weil er eine Feuerwehraxt in einem Glaskasten an der Wand neben der Tür sieht. Er hat zu viele Trideos gesehen und beschließt, das Glas mit dem Ellbogen einzuschlagen. Er ist ein massiger Ork, und seine Aluminium-Kompositknochen geben ihm einen Schadenswert von 4K. Wir vergleichen diesen mit der Strukturstufe von dünnem Glas (2). Er übertrifft die Strukturstufe um 2, was ein Loch von 4 statt von 2 Zentimetern Durchmesser erzeugt. Die Spielleiterin legt fest, dass das ausreicht, um dünnes Glas vollständig bersten zu lassen, und es splittert um Grizzlys Ellbogen herum.

BEISPIEL: DURCHBRECHEN EINER BARRIERE - AXT UND METALLTÜR

Mit der Axt in der Hand kümmert sich Grizzly um den Metallkern der Tür. Weil die Axt speziell für das Durchbrechen von Gegenständen gedacht ist, kann Grizzly eine Stärkeprobe ablegen. Er erzielt 2 Erfolge mit seinen 6 Würfeln. Diese 2 Erfolge erhöhen den Schadenswert der Axt gegen die Tür von 5K auf 7K. Wenn wir den Schadenswert von 7K mit der Strukturstufe von 11 vergleichen, sehen wir, dass er zwischen der Hälfte und der vollen Höhe liegt. Grizzly schafft es trotz des Metallkerns, ein weiteres Loch mit fünf Zentimetern Durchmesser neben das Schloss zu schlagen, und das Team hat wieder ein Hindernis überwunden.

BEISPIEL: DURCHBRECHEN EINER BARRIERE - SPRENGSTOFF UND BETON

Dank einiger falscher Aufklärungsergebnisse, die die Runner von Mr Johnson bekommen haben, haben sie eine Sackgasse erreicht und werden von einem Rudel Wachleuten verfolgt. Die Schießwütigen kümmern sich darum, die Verfolger fernzuhalten, während sich Byom, der verrückte russische Bombenbastler, die Wand ansieht, von der er glaubt, dass sie entweder eine Außenwand ist oder in eine Tiefgarage führt. Jedenfalls können die Runner weiterkommen, wenn er ein Loch hineinmacht. Byom leiht sich von Grizzly die Axt aus und schlägt mit Leichtigkeit ein Loch von 10 Zentimetern Durchmesser in die Gipskartonplatte (Schadenswert 6K gegen Strukturstufe 6), mit der die Wand verkleidet ist, ohne auch nur hart zuzuschlagen. Das reicht aus, um den Beton dahinter sichtbar zu machen. Byom kennt sich mit Materialien aus und greift nach einem Sprengstoffpaket mit Stufe 12. Er steckt die Ladung in das Loch in der Wand und plant die Sprengung mit einer Probe auf Mechanik 6 + Logik 5; er erzielt mit 11 Würfeln 4 Erfolge. Dadurch steigt die Stufe des Sprengstoffs auf 16. Der Vergleich zwischen dem Schadenswert von 16 und der Strukturstufe von 15 der

Betonwand zeigt ein Überschreiten der Strukturstufe um 1. Das erzeugt ein Loch von 1 Meter Durchmesser, weil die Strukturstufe erreicht ist, und zusätzlich 0,5 Meter Durchmesser, weil die Strukturstufe um 1 überschritten wurde, insgesamt also 1,5 Meter Durchmesser. Das wird für Grizzly ziemlich eng, aber alle werden ohne große Probleme durchkommen.

Anmerkung: Bevor er die Sprengung ausgelöst hat, hat Byom alle auf seiner Seite gewarnt, dass sie in Deckung gehen oder sich hinwerfen sollen, um nicht durch den Explosionsdruck oder Trümmer Schaden zu erleiden. Wäre die Strukturstufe zu hoch oder der Schadenswert des Sprengstoffs zu niedrig gewesen, um ein Durchbrechen zu ermöglichen, hätte die Explosion in den Raum hinein gewirkt, wodurch das Runnerteam Schadenswiderstandsproben hätte ablegen müssen.

STRUKTURSTUFEN

STUFE	ART
1	Papier (dünn)
2	Glas (dünn)
3	Papierstapel (1 cm)
4	Glas (1 cm)
5	Mörtel, hohle Holztür, Leichtbaumöbel
6	Gipskarton
7	Massive Holztür, Massivholzmöbel
8	Elektronische Ausrüstung, Absperrkette
9	Sicherheitsglas, Blech
10	Densiplast, dünner Baum
11	Holztür mit Metallkern oder -verkleidung, Panzerglas
12	Ziegel, dicker Baum
13	Kevlar-Wandplatte
14	Plasbeton
15	Beton
16	Sicherheitstür
17	Metallträger, dicke Metallplatte
18	Verkleidung aus abgereichertem Uran
19	Stahlbeton
20	Bunker

FALLSCHADEN

Wenn ein Charakter tiefer als drei Meter fällt, erleidet er Körperlichen Schaden mit einem Schadenswert gleich der Hälfte der gefallenen Meter, dem er mit Konstitution widersteht. Der Spielleiter sollte den Schaden je nach relevanten Umständen (Beschaffenheit des Bodens usw.) anpassen.

SCHERGEN-GRUPPEN

Um den Ablauf von Kämpfen zu beschleunigen, empfehlen wir, Schergen als Gruppen statt als Reihe von Individuen angreifen zu lassen. Das erspart einige Würfelwürfe und bildet auch ab, dass eine Gruppe durch Zusammenarbeit größere Erfolgschancen hat. Die Spielleiterin legt die Größe dieser Gruppen fest, indem sie sie nach ihren Angriffszielen und/oder ihren Angriffsarten zusammenfasst. Wenn vier Lone-Star-Bullen ihre Knüppel gezogen haben und zwei ihre Pistolen, arbeiten die vier Knüppelträger zusammen, und die beiden Schützen widmen sich als Paar dem Verdächtigen ihrer Wahl.

Bei einer Schergen-Gruppe gelten der höchste Angriffswert und der höchste Würfelpool unter den Mitgliedern. Das sind die Grundwerte der Gruppe. Jedes Mitglied der Gruppe über das erste hinaus erhöht den Angriffswert um 1. Jedes ungerade Mitglied ab dem dritten erhöht den Würfelpool für den Angriff um 1. Mit diesen modifizierten Werten legen sie als Gruppe eine einzelne Angriffsprobe ab (und verursachen auch nur einmal Schaden).

Aus logistischen Erwägungen sollte eine angreifende Schergen-Gruppe nicht mehr als 5 Mitglieder haben, weil größere Gruppen einander eher im Weg stehen.

BEISPIEL: SCHERGEN-GRUPPE

Vier Streifenpolizisten von Lone Star mit Knüppeln wollen einen armen Ganger verprügeln. Sie haben alle ähnliche Werte, aber der Ork unter ihnen ist etwas muskulöser, wodurch sie einen Angriffswert von 8 und einen Würfelpool von 6 (Nahkampf 4 + Geschicklichkeit 2) haben. Weil sie als Schergen-Gruppe handeln, beträgt der modifizierte Angriffswert 11 (8 + 3 für zusätzliche Mitglieder) und ihr Würfelpool 7 (6 + 1 für das dritte Mitglied). Wären es 5 Streifenpolizisten, würden sie noch 1 weiteren Punkt auf ihren Angriffswert und noch einen Würfel für ihre Angriffsprobe erhalten.



SPRENGSTOFFE, GASE UND SPRÜHANGRIFFE

Explosionen oder Waffen, die größere Bereiche treffen, brauchen spezielle Regeln. Es gibt drei Arten von Angriffen mit Flächenwirkung: Sprühangriffe, Explosionen und Gas. Sprühangriffe werden zum Beispiel mit Flammenwerfern oder Feuerlöschern durchgeführt. Zu den Explosivwaffen gehören Granaten, Mörser, Raketen und alles andere, was explodiert. Gaswaffen geben über gewisse Zeiträume hinweg Gas in die unmittelbare Umgebung ab. Wie man Sprengstoffe für spezielle Zwecke – zum Beispiel zum Absprengen von Türangeln – einsetzt, wird im Abschnitt *Mehr Bums* (S. 121) behandelt.

SPRENGANGRIFFE UND ABWEICHUNG

Angriffe mit Sprengwirkung verursachen in unterschiedlicher Entfernung vom Detonationspunkt unterschiedliche Mengen an Schaden. Jeder dieser Angriffe hat eine Schadenswirkung am Detonationspunkt (DP; innerhalb von 1 Meter), in Sehr naher (1-3 Meter) und Naher Entfernung (4-50 Meter). Mittel, Weit und Sehr weit liegen außerhalb der Bandbreite der geworfenen und von der Schulter abgefeuerten Sprengkörper in diesem Buch. Bei den meisten Sprengstoffen ist ein maximaler Explosionsradius angegeben. Wenn kein Maximum angegeben ist, wirkt die Explosion innerhalb eines Radius von 50 Metern.

Angriffe werden mit einer Probe auf Waffenfertigkeit + Geschicklichkeit durchgeführt, die die Explosionswaffe ins Ziele bringen soll. Zusätzliche Erfolge verringern die Distanz der Abweichung vom Einschlagsort. Um die Abweichung zu bestimmen, würfelt der Spielleiter mit 2W6 und zieht die Tabelle *Abweichung* heran. In dieser Tabelle ist aufgeführt, wie viele Meter die Explosionswaffe abweicht, weil z. B. der Wurf ungenau ist, sie aufspringt oder der Verteidiger Handlungen durchführt.

ABWEICHUNGS-DIAGRAMM



Dann würfelt der Spielleiter wieder mit 2W6, um die Richtung der Abweichung zu bestimmen, die im Abweichungsdiagramm zu finden ist. Die Ausrichtung des Diagramms hängt von der Richtung ab, aus der der Angriff erfolgt. Die Ergebnisse 2 und 12 bedeuten also eine Abweichung in Richtung des Angreifers. Wenn der Spielleiter die Richtung und Distanz der Abweichung kennt, kann er die Wirkung der Explosion mithilfe des Schadenswerts in verschiedenen Entfernungen vom Detonationspunkt abwickeln.

Die Verteidigung gegen Sprengangriffe läuft etwas anders ab als üblich. Charaktere, die zum Ziel eines solchen Angriffs werden – also eigentlich jeder innerhalb des Explosionsradius –, können die Nebenhandlung *Weghechten* einsetzen (wenn sie noch eine Nebenhandlung zur Verfügung haben), um zu versuchen, der Explosion zu entkommen. Ohne diese Handlung müssen sie dem Schaden wie üblich widerstehen; sie können aber auch eine Handlung *Volle Deckung* verwenden, um den Schadenswert des Sprengangriffs um 2 zu senken.

BEISPIEL: GRANATEN

Nachdem er die Bedrohung durch diese Fliegengewichte von Gangern eingeschätzt hat, beschließt das Straßenschwergewicht Oda, ihnen eine harte Straßenlektion darüber zu erteilen, was passiert, wenn man oberhalb seiner Gewichtsklasse kämpft. Er wirft eine Granate auf ihre Motorräder am Ende der Gasse.

SCHRITT EINS: SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Odas Würfelpool für diese Probe beträgt 10 (Athletik 3 + Geschicklichkeit 7). Dieser Angriff zielt auf einen Ort statt auf eine Person, aber jeder, der sich innerhalb des Explosionsradius befindet – oder glaubt, sich darin zu befinden –, kann die Nebenhandlung *Weghechten* durchführen, um sich zu bewegen, wenn er die Handlungen *Weghechten, Bewegen* oder *Sprinten* in dieser Runde noch nicht durchgeführt hat. Die drei Ganger, die ihn angegriffen haben, haben schon die Nebenhandlung *Bewegen* durchgeführt, um die Distanz zu überbrücken, aber zwei weitere stehen in Reserve und haben noch keine Handlungen durchgeführt. Diese beiden werden die Handlung *Weghechten* durchführen und hoffentlich ein bisschen Distanz zwischen sich und die Explosion bringen!

ABWEICHUNG

REICHWEITE	ABWEICHUNG IN METERN (GEWORFEN)*	ABWEICHUNG IN METERN (ABGEFEUERT)
Sehr nah	2W6 – 4 – Erfolge	2W6 + 2 – Erfolge†
Nah	2W6 – 2 – Erfolge	2W6 – Erfolge
Mittel	2W6 – Erfolge	2W6 + 2 – Erfolge
Weit**	2W6 + 2 – Erfolge	2W6 + 4 – Erfolge
Sehr weit**	2W6 + 4 – Erfolge	2W6 + 6 – Erfolge

* Geworfene Granaten haben die Angriffswerte Waffenlos/Waffenlos – 1/Waffenlos – 6/–/–. Sinkt der Angriffswert auf 0, kann der Charakter die Granate auf diese Entfernung nicht werfen.
** Die meisten Charaktere werden diese Reichweiten mit einer geworfenen Waffe nicht erreichen.
† Die meisten von Werfern abgefeuerten Sprengköper explodieren auf diese Entfernung nicht, weil die Sicherheitseinstellungen das verhindern.

SCHRITT ZWEI: VERTEILT EDGE

Wir vergleichen den Angriffswert von Oda mit der Granate (Reaktion 6 + Stärke 6 – 1 = 11) mit dem Verteidigungswert der Motorräder (Rumpf 4 + Panzerung 2 = 6), was Oda eine Differenz von über 4 und damit 1 Edge verschafft.

Die Situation der schlecht beleuchteten Gasse hat sich nicht verändert, aber das bedeutet nur, dass er sein Zielgebiet sehen kann. Er bekämpft die Ganger nicht direkt, also müssen wir sie gar nicht weiter beachten.

Schließlich berücksichtigen wir Ausrüstung oder Vorteile, die helfen könnten, aber da ist nichts.

SCHRITT DREI: WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

Oda hebt sich sein Edge für später auf, falls sein Vorgehen die Ganger nicht vertreibt. Er legt seine Angriffsprobe ab und erzielt 4 Erfolge mit seinen 10 Würfeln. Weil es sich um einen Wurf auf ein Zielgebiet handelt, gibt es die Möglichkeit der Abweichung. Bei diesem Angriff in der Reichweite Nah beträgt die Abweichung 2W6 – 2 – Erfolge Meter. Die Spielleiterin würfelt verdeckt für die Abweichung und erzielt eine 7, von der sie 6 abzieht, was eine Abweichung von 1 Meter ergibt. Ein weiterer Würfelwurf mit 2W6 ergibt laut Abweichungsdiagramm, dass die Granate mit einer 11 einen Meter zu kurz und zu weit rechts von Ziel landet. Aber das ist nah genug für die Motorräder und die beiden Ganger, die in Reserve stehen.

Diese Eye-Fivers rennen in Richtungen ihrer Wahl auseinander. Einer bewegt sich auf die Prügelei zu, der andere rennt zu den Motorrädern und schreit „Neeein!“, weil er voraussieht, was passieren wird, und hofft, sein Motorrad retten zu können. Beide bewegen sich mehr als 2 Meter weit und erhalten gemäß den Regeln der Nebenhandlung *Weghechten* den Status *Liegend* bei der Schadenswiderstandsprobe.

SCHRITT VIER: WIDERSTEHT DEM SCHADEN

Bei Explosionen müssen wir den Schaden für alle Betroffenen separat ermitteln. Sprenggranaten haben einen Schadenswert von 16K/10K/4K (Detonationspunkt, Sehr nah und Nah) und einen Explosionsradius von 15 Metern. Innerhalb des Explosionsradius befinden sich sechs Motorräder und ein Ganger (der andere, der in Richtung Kampf gelaufen ist, ist in Sicherheit). Zwei Motorräder befinden sich am Detonationspunkt, die anderen vier in der Reichweite Sehr nah, und der andere Ganger befindet sich durch seine dumme Aktion ebenfalls am Detonationspunkt. Die Motorräder widerstehen dem Schaden mit Rumpf 4. Die Spielleiterin beschließt, für sie alle nur eine Probe abzulegen, die 3 Erfolge erzielt. Der Ganger widersteht dem Schaden mit Konstitution 3 und erzielt 1 Erfolg. Weiter mit Schritt 5.

SCHRITT FÜNF: FÜHLT DEN SCHMERZ

Die beiden Motorräder am Detonationspunkt erleiden 13 Kästchen Schaden und sind zerstört. Die vier in der Reichweite Sehr nah erhalten 7 Kästchen Schaden. Der Ganger erleidet 15 Kästchen Schaden und macht sich auf zum Großen Gangkrieg im Himmel.

BEISPIEL: GRANATWERFER

Eine witzige Sache passierte, als diese Granate explodierte: Ein paar Schrapnelle kratzten den Lack eines Eurocar Westwind in der Nähe an, der niemand anderem als Carson Aims gehört – einem durchaus nicht unbedeutenden Runner. Carson ist gar nicht glücklich, dass bei einem unbedeutenden Streit in Redmond sein Lack angekratzt wird, und beschließt, den Kampf für alle Teilnehmer zu beenden. Er geht zum Kofferraum, holt seinen MGL-6 (einen Granatwerfer) heraus und setzt eine Splittergranate zwischen den Eingang der Gasse und die Motorräder.

SCHRITT EINS: SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Carson Aims hat insgesamt einen Würfelpool von 7: die Fertigkeit Exotische Waffen (Granatwerfer) 3 + Geschicklichkeit 3 + 1 (wegen eines Smartgunsystems mit aktiviertem WiFi im MGL-6). Eine Splittergranate hat einen Explosionsradius von 20 Metern, was alle Personen in der Gasse und wieder alle Motorräder bedrohen kann. Oda hat noch eine Nebenhandlung zur Verfügung, und er hat die Handlung *Bewegen* noch nicht durchgeführt, also kann er die Handlung *Weghechten* durchführen, sobald er den charakteristischen Bums des Werfers hört. Alle Ganger haben bereits entweder die Handlung *Bewegen* oder *Weghechten* durchgeführt, also müssen sie diesen Treffer einfach hinnehmen.

SCHRITT ZWEI: VERTEILT EDGE

Wir vergleichen den Angriffswert des Granatwerfers (in diesem Fall 8) mit dem Verteidigungswert der Motorräder (Rumpf 4 + Panzerung 2 = 6), dem der Ganger (Konstitution 3 + Panzerung 1 = 4) und dem von Oda (Konstitution 6 + Panzerung 4). Im Zusammenhang mit Gruppen oder mit Angriffen mit Flächenwirkung wird der Angriffswert mit dem höchsten Verteidigungswert aller Ziele verglichen, um das Erhalten von Edge zu bestimmen, und deswegen erhält Carson Aims kein Edge.

Statt der düsteren Gasse befinden wir uns auf einer schlecht beleuchteten Straße, aber von den Motorrädern steigt inzwischen Rauch auf, was es für Carson schwer macht, wirklich jemanden zu erkennen, und den Gangern und Oda jeweils 1 Edge verleiht.

Schließlich berücksichtigen wir Ausrüstung oder Vorteile, die einer der Seiten helfen könnten, aber da ist nichts.

SCHRITT DREI: WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

Carson würfelt als Erster und schafft eindrucksvolle 0 Erfolge. Zum Glück hat er noch ein wenig Edge und beschließt, den 4er-Edge-Boost auszulösen, bei dem er alle Würfel neu werfen darf, die keine Erfolge zeigen. Diesmal läuft es deutlich besser, und er erzielt 2 Erfolge. Da es sich um einen Angriff mit einem Werfer auf ein Zielgebiet handelt, gibt es die Möglichkeit der Abweichung. Bei diesem Angriff mit abgefeuerter Granate in der Reichweite Nah beträgt die Abweichung 2W6 – Erfolge Meter. Die Spielleiterin würfelt verdeckt die Abweichung aus und erhält eine 8. Carson ist ein Profi und benutzt Profiausrüstung, daher hat er die

Airburst-Verbindung an der Granate aktiviert und kann seine Erfolge beim Senken der Abweichung verdoppeln. Von 8 Metern Abweichung werden 4 Meter (Erfolge × 2) abgezogen, was 4 Meter Abweichung ergibt. Der Würfelwurf für die Richtung der Abweichung zeigt 7, was bedeutet, dass die Granate etwas weiter in Gasse hineinfliegt, bevor sie detoniert.

Oda ist sich ziemlich sicher, dass er nicht allzu weit von der maximalen Ausdehnung der Explosion und von der Ecke der Gasse entfernt ist. Er bewegt sich 5 Meter weit um die Ecke und landet auf dem Boden, weil er sich bei der Handlung *Weghechten* mehr als 2 Meter weit bewegt hat. Aber er ist außerhalb des Explosionsradius und in Sicherheit.

SCHRITT VIER: WIDERSTEHT DEM SCHADEN

Jetzt wird es hässlich. Die Schadenswerte einer Splittergranate betragen 16K/12K/8K. Am Detonationspunkt gibt es keine Ziele. Ein Motorrad befindet sich in der Reichweite Sehr nah (12K); die übrigen 4 Ganger, zwei Motorräder und der Anführer der Gang befinden sich in der Reichweite Nah (8K). Die Motorräder widerstehen mit Rumpf 4 und erzielen nur 1 Erfolg. Die drei Ganger, die Oda mit der Kette angegriffen hatten, und der Ganger, der vor der ersten Granate weggerannt ist, widerstehen gemeinsam (mit Konstitution 3) und erzielen 1 Erfolg. Der Anführer widersteht mit Konstitution 3 und schafft 2 Erfolge.

SCHRITT FÜNF: FÜHLT DEN SCHMERZ

Beginnen wir mit dem Einfachen. Oda musste gar nicht würfeln, weil er hinter der Ecke und außerhalb des Explosionsradius war. Das Motorrad in der Reichweite Sehr nah ist vernichtet, weil es 11 Kästchen Schaden zu den bereits vorhandenen 7 erhält. Die beiden Motorräder in der Reichweite Nah erhalten jeweils 7 Kästchen Schaden (8 – 1) zusätzlich zu den bereits vorhandenen 7, und die Eye-Fivers werden nicht mehr mit ihnen protzen können. Die vier Eye-Fivers erleiden jeweils 7 Kästchen Schaden und geben den Kampf auf.

GASANGRIFFE

Gasangriffe haben drei Regelwerte: Radius, Konzentration und Schadenswert. Sie breiten sich aus, verlieren im Zuge dessen an Effektivität und wirken über einen längeren Zeitraum. Das Gas hat einen Konzentrationswert, der sich in einem Radius auswirkt und die Effektivität verstärkt, aber nicht davon aufgehalten oder verlangsamt wird, sich um Barrieren herum zu bewegen. Wenn das Gas einen Raum mit mangelhafter Belüftung füllt, baut sich die Konzentration auf.

Die Verteilung des Gases hängt von der vergangenen Zeit und der Entfernung vom Freisetzungspunkt ab. Der Wert Radius gibt an, wo das Gas seine volle Wirkung entfaltet. Über diesen Radius hinaus sinkt die Wirkung – auf die Hälfte, auf ein Viertel oder auf null. Hier wird immer abgerundet. Die Tabelle *Radius, Wirkung und Dauer von Gasangriffen* gibt an, wo das Gas eine Wirkung hat, wie stark sie ist und wie lange sie anhält. Die Kampfrunden, die in dieser Tabelle angegeben sind, beziehen sich auf die Anzahl an Kampfrunden nach dem Einschlag des ersten Angriffs.

Wenn der Gasangriff durch eine massive Barriere aufgehalten wird, baut sich die Konzentration in den ersten 5 Runden bis zur vollen Wirkung auf und sinkt erst in Runde 9 und 10. Wenn das Gas in einem versiegelten Bereich aufgehalten wird, baut sich die Konzentration bis Runde 5 auf und sinkt nicht, bis es in Runde 11 seine Wirkung verliert.

BEISPIEL: GASGRANATE

Es war wieder einer dieser Tage für Oda, und er findet sich mitten in einer Demonstration auf der Straße wieder. Die Menge um ihn herum trägt die Kleidung des Humanis Policlub und stößt zunehmend lautere Drohungen aus, daher beschließt Oda, einen Schuss in die Luft abzugeben, um dem rassistischen Geschrei des HP etwas Positives entgegenzusetzen.

Die Polizisten von Knight Errant antworten, indem sie einige Gasgranaten in die Menge feuern. Oda weiß nicht so recht, wohin er sich wenden soll, und hält zunächst still, bis die Granaten gelandet sind. Dann will er entscheiden, in welche Richtung er wegrennen will. Er hätte auch die Handlung *Weghechten* durchführen und sich eine Fluchtrichtung aussuchen können, aber in der dicht gedrängten Menge hätte er nur wenige Möglichkeiten gehabt.

Drei Knight-Errant-Polizisten feuern in einem weiten Bereich ihre Granaten ab. Die Granate in der Mitte fliegt 20 Meter weit in die Mitte der Menge. Die linke Granate liegt 10 Meter neben der mittleren, die rechte ist 20 Meter von der mittleren entfernt.

Diese Gasgranaten haben einen Radius von 5 Metern und geben ihr Gas nach und nach im Umkreis von 20 Metern ab (Radius × 4). Oda befindet sich außerhalb des Wirkungsbereichs, aber wenn er sich innerhalb der nächsten fünf Runden in Richtung der Menge bewegt, wird er mit einem Viertel der üblichen Wirkung des Gases konfrontiert werden.

RADIUS, WIRKUNG UND DAUER VON GASANGRIFFEN

RADIUS	RUNDEN MIT VOLLER WIRKUNG	RUNDEN MIT HALBER WIRKUNG	RUNDEN MIT EINEM VIERTEL DER WIRKUNG	RUNDEN OHNE WIRKUNG
Radius	1–5	6–8	9–10	11+
Radius x 2	–	1–5	6–8	9+
Radius x 3	–	1–4	5–6	7+
Radius x 4	–	–	1–5	6+

SPRÜHANGRIFFE

Das Bestechende an Waffen wie einem Flammenwerfer ist, dass man ein Ziel kaum verfehlen kann, wenn es in Reichweite ist. Die Frage ist nur, wie viel dieses Ziel von der Schadenswirkung abbekommt, und wie breit der Bereich ist, den man bestreichen will. Das sind die Dinge, die man wissen muss, wenn man herausfinden will, wer gesund bleibt und wer flambiert wird.

Bei einem Sprühangriff kannst du dich zwischen drei Stilen entscheiden: gerade, schwankend oder streichend. Ein gerader Angriff ist genau das, wonach es klingt: Du versuchst, gerade auf dein Ziel zu schießen. Ein schwankender Angriff bewegt sich etwas hin und her und bedeckt einen Bereich von etwa drei Metern Breite. Ein streichender Angriff bewegt sich über einen etwa zehn Meter breiten Bereich.

Ein gerader Angriff wird wie üblich behandelt, und es gibt keine Änderungen an Angriffs- oder Schadenswert. Wer sich im Weg des Sprühstrahls zum Ziel hin befindet, wird ebenfalls getroffen. Einem schwankenden Angriff ist schwerer auszuweichen, aber seine Wirkung ist etwas schwächer: Der Angriffswert steigt um 2, der Schadenswert sinkt um 1. Ein streichender Angriff verstärkt diese Tendenz: Der Angriffswert steigt um 4, der Schadenswert sinkt um 3.

Bei schwankenden und streichenden Angriffen kannst du den Strahl auch besonders schnell bewegen: Ersetze einen der Würfel deines Würfelpools durch den Schicksalswürfel.

BEISPIEL: EXOTISCHE WAFFEN UND SPRÜHANGRIFFE

Das Schlimmste an den Redmond Barrens ist das Niveau der Verrücktheit seiner Bewohner. Aus seiner Wohnung im ersten Stockwerk hört der Möchtegern-Halloweener Joseph Jonas Jones – Trip-J für seine Straßenkumpel – den Aufruhr und beschließt, seinen selbstgebastelten Flammenwerfer zu testen. Er geht zum Fenster, sieht unten Carson Aims und betätigt den Abzug.

SCHRITT EINS: SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Trip-J nutzt seine Fertigkeit Exotische Waffen (Flammenwerfer) 1 + Geschicklichkeit 2 mit einem beeindruckenden Würfelpool von 3. Carson Aims will der heranrasenden Flamme auf jeden Fall ausweichen und würfelt mit Reaktion 5 + Intuition 5, um nicht geröstet zu werden. Im Angriffsbereich befindet sich ein weiteres Ziel: Carsons geliebtes Auto, das leider nicht ausweichen kann und erst in Schritt vier würfeln darf.

SCHRITT ZWEI: VERTEILT EDGE

Der Flammenwerfer hat einen Angriffswert von 9, aber Trip-J will einen schwankenden Angriff durchführen, um den Angriffswert um 2 auf 11 zu erhöhen. Carson Aims hat einen Verteidigungswert von 7 (Konstitution 5 + Panzerung 2). Trip-J erhält also durch die Differenz von 4 zu seinen Gunsten 1 Edge.

Der überraschende Angriff von oben erscheint als vernünftiger Grund dafür, dass Trip-J noch 1 Edge erhält und damit insgesamt 2 hat.

Wieder wirken sich Ausrüstung oder Vorteile für niemanden aus – besonders nicht für diesen Anfänger mit seiner selbstgebauten Flambiermaschine.

SCHRITT DREI: WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

Trip-J setzt alles auf eine Karte und bewegt die Waffe besonders schnell, wodurch einer seiner Würfel durch einen Schicksalswürfel ersetzt wird. Alles oder nichts! Er würfelt mit seinen 3 Würfeln, erzielt einen normalen Erfolg und einen mit dem Schicksalswürfel (der drei Erfolge wert ist), dann benutzt er seine 2 zusätzlichen Edgepunkte, um den Würfel ohne Erfolg neu zu werfen. Er erzielt eine 5, was insgesamt 5 Erfolge bedeutet.

Carson würfelt mit 10 Würfeln und erzielt 3 Erfolge. Er hatte eigentlich nicht vor, von einem Flammenwerfer getroffen zu werden, und nutzt sein gesamtes Edge von 4, um die 7 Würfel ohne Erfolge neu zu werfen, erzielt aber nur 1 Erfolg mehr.

Das bedeutet, dass Trip-J gegenüber Carson 1 und gegenüber dem Westwind 5 Nettoerfolge hat.

SCHRITT VIER: WIDERSTEHT DEM SCHADEN

Carson würfelt mit Konstitution gegen den modifizierten Schadenswert des Flammenwerfers von 3K (3K – 1 wegen des schwankenden Angriffs + 1 Nettoerfolg). Er erzielt 2 Erfolge. Es sieht nicht gut aus.

Der Westwind würfelt mit Rumpf 6 gegen den modifizierten Schadenswert des Flammenwerfers von 7K (3K – 1 wegen des schwankenden Angriffs + 5 Nettoerfolge). Der Wagen schafft 3 Erfolge.

In Schritt fünf sehen wir, wie schlimm es wirklich wird!

SCHRITT FÜNF: FÜHLT DEN SCHMERZ

Carson erleidet 1 Kästchen Körperlichen Schaden und erhält den Status *Brennend*. Der Westwind erleidet 4 Kästchen Schaden und erhält ebenfalls den Status *Brennend*. Wirklich kein guter Tag für Carson.

MEHR BUMS

Sprengstoffe können so angebracht und entworfen werden, dass sie effektiver wirken, indem ihre Sprengwirkung in eine Richtung konzentriert wird, um einen bestimmten Effekt – wie das Entfernen einer Wand oder das Zerfetzen einer anstürmenden Truppe – zu erzielen. Sprengwaffen – wie zum Beispiel Granaten, Raketen und Lenkraketen – wurden so entworfen, dass sie nach einer Explosion Schrapnell in Weichziele treiben und damit Schaden verursachen. Sie sind nicht für Abrissarbeiten gedacht, können aber mit ein bisschen Aufwand auch dafür genutzt werden. Das gilt in der anderen Richtung auch für konventionelle Sprengstoffe. Sie sind nicht dazu gedacht, Personen zu töten, können dies aber mit ein wenig Kreativität bewerkstelligen.

All diese Vorhaben werden mit einer Sprengstoffprobe auf Mechanik + Logik durchgeführt. Es gibt vier Arten des Einsatzes dieser Probe, bei denen der Schadenswert der Sprengwaffen oder kommerziellen Sprengstoffe gegen eine bestimmte Art von Zielen erhöht wird: Personen oder Strukturen. Los geht's!

Um die **Schadenswirkung von Sprengwaffen gegen Personen** zu erhöhen, lege eine Probe auf Mechanik + Logik (2) ab. Jeder Nettoerfolg erhöht den Schadenswert der Sprengwaffe in einer der Reichweitenkategorien. Mehrere Nettoerfolge können dazu benutzt werden, den Schadens-

wert in einer Reichweitenkategorie mehrmals zu erhöhen, oder sie können Erhöhungen in mehreren Kategorien bewirken. Um das zu erreichen, muss die Waffe an einem bestimmten Punkt platziert werden. Diese Probe kann nicht verwendet werden, um den Schaden nach einem Wurf oder Abschuss zu erhöhen. Es geht darum, diese Waffen genau zu platzieren, um ihr Schadenspotenzial zu maximieren.

Sprengwaffen verwenden gegen Strukturen immer den Schadenswert für die Reichweite Sehr nah. Um die **Schadenswirkung von Sprengwaffen gegen Strukturen** zu erhöhen, lege eine Probe auf Mechanik + Logik (2) ab. Jeder Nettoerfolg erhöht den Schadenswert der Sprengwaffe für die Beschädigung von Strukturen um 1. Der Schadenswert kann nicht höher sein als der Schadenswert am Detonationspunkt, egal wie viele Erfolge erzielt werden.

Konventionelle Sprengstoffe werden vor allem dazu benutzt, Strukturen zu beschädigen, aber die Metamenschheit hat viele Möglichkeiten erfunden, sie auch Körper schädigen zu lassen. Du kannst die Fertigkeit Mechanik benutzen, **um Sprengstoffe zu platzieren, wichtige oder schwache Punkte in Strukturen zu erkennen und die Sprengwirkung in eine bestimmte Richtung oder einen Bereich zu konzentrieren**. Jeder Erfolg bei der Probe auf Mechanik + Logik erhöht die effektive Stufe (und damit den Schadenswert) eines konventionellen Sprengstoffs für den Einsatz gegen eine Strukturstufe. Hier gibt es keinen Schwellenwert, weil diese Art von Sprengstoffen genau dafür gemacht ist. Wenn du mit konventionellen Sprengstoffen mehr Schaden an Personen verursachen willst, beträgt der Schwellenwert dieser Probe 2. Ob man mit dieser Probe einen Schwachpunkt finden oder die Sprengladung in eine Dose mit Nägeln platzieren will, hängt davon ab, was der Charakter erreichen will. Das muss im Vorhinein festgelegt werden – beides zugleich geht nicht.

Der Schadenswert von Sprengstoff hängt von seiner Stufe ab, die eine Zusammenfassung von Menge und Sprengkraft darstellt, wobei keiner der beiden Faktoren genau definiert wird. Diese Stufe wird als unmodifizierter Schadenswert gegen Strukturen eingesetzt. Als Waffe gegen Personen haben Sprengladungen die folgenden Schadenswerte: Detonationspunkt: Stufe, Sehr nah: Stufe ÷ 2, Nah: Stufe ÷ 4. Der Explosionsradius entspricht der Stufe in Metern.

HEILUNG

Wir haben erklärt, wie man jemandem Schaden zufügt; kommen wir jetzt dazu, wie man den Schaden wieder heilt. Heilung bei *Shadowrun* ist eine Mischung aus Erster Hilfe im Feld, wundertätiger Magie, futuristischer Technologie und heroischen Phasen natürlicher Genesung. Es macht viel mehr Spaß, wieder in den Kampf zu ziehen, als Wochen oder Monate im Krankenhausbett zu verbringen.

Als Erstes widmen wir uns der Reihenfolge des Einsatzes verschiedener Heilmethoden. Muss man Erste Hilfe vor dem Einsatz von Magie benutzen oder danach? Kann man jemanden magisch heilen, der bereits mit einem Medkit behandelt wurde? Die Antwort ist einfach: Die Reihenfolge spielt keine Rolle – bis auf die Regel, dass Überzähliger Schaden zuerst geheilt wird. Jeder Charakter hat mehrere Chancen, zusammengeflickt zu werden, bevor er seine Wunden tagelang mitschleppen muss. Die Schlüsselfrage ist, wie schnell die einzelnen Methoden angewendet werden müssen. Details dazu folgen in jeder Beschreibung.

ERSTE HILFE

BIOTECH + LOGIK (5 – ESSENZ)

Wie der Name schon sagt, ist Erste Hilfe die erste Maßnahme, zu der man greifen sollte, weil sie das schmalste Zeitfenster dafür bietet. Nach dem Ende einer Kampfbegegnung, in der ein Charakter verletzt wurde, bleibt 1 Minute (20 Kampfrunden, wenn ein weiterer Kampf ausbricht), um Erste Hilfe zu erhalten.

Um Erste Hilfe zu leisten, braucht ein Charakter das richtige Werkzeug, in diesem Fall ein Erste-Hilfe-Set (S. 282). Alle Proben, die ohne Ausrüstung abgelegt werden, erhalten einen Würfelpoolmalus von -2, und bei der Probe darf kein Edge ausgegeben werden.

Es wird eine Probe auf Biotech + Logik mit einem Schwellenwert gleich (5 – [Essenz des Ziels, abgerundet]) abgelegt. Das steht für die Schwierigkeit, jemanden zusammenzuflicken, der Metallteile oder Organe hat, die bei durchschnittlichen Leuten normalerweise nicht vorhanden sind. Wenn das Ziel zu hundert Prozent natürlich ist (also Essenz 6 hat), erzielt der Heilende unabhängig von seinem Würfelwurf einen automatischen Erfolg. Nettoerfolge können genutzt werden, um pro Nettoerfolg jeweils ein Kästchen Betäubungsschaden oder pro 2 Nettoerfolge ein Kästchen Körperlichen oder Überzähligen Schaden zu heilen. Schaden durch Entzug oder Schwund kann auf diese Weise nicht geheilt werden.

Bei einem Charakter kann Erste Hilfe nur einmal bei einem bestimmten Satz von Verletzungen angewendet werden.

MEDKIT

BIOTECH + LOGIK (5 – ESSENZ)

Medkits (S. 282) sind etwas detaillierter. Der Patient muss an die Monitore eines Medkits angeschlossen und diagnostiziert werden, um dann Injektionen und Infusionen zu erhalten. Nach dem Ende einer Kampfbegegnung, in der ein Charakter verletzt wird, hat man eine Stunde Zeit, um diesen an ein Medkit zu hängen oder ihm medizinische Hilfe durch einen ausgebildeten Profi mit einem Medkit zukommen zu lassen. Wenn man länger damit wartet, kann ein Medkit nicht mehr helfen.

Es dauert eine Minute, den Patienten zu verkabeln, vom Medkit eine Diagnose zu bekommen und die Behandlung zu beginnen. Der Heilungsprozess dauert eine Minute pro Kästchen (damit man, falls der Prozess unterbrochen wird, weiß, wie viele Kästchen geheilt wurden). Jedes Mal, wenn ein Medkit benutzt wird, verbraucht es einen Satz an Vorräten. Eine Behandlung ist nicht mehr möglich, wenn keine Vorräte mehr in dem Medkit sind.

Es wird eine Probe auf Biotech + Logik oder Medkit-Stufe + Logik mit einem Schwellenwert gleich (5 – [Essenz des Ziels, abgerundet]) abgelegt. Ein Medkit heilt, wie Erste Hilfe, biologische Materie. Es repariert keine Maschinen. Wenn das Ziel zu hundert Prozent natürlich ist (also Essenz 6 hat), erzielt der Heilende unabhängig von seinem Würfelwurf einen automatischen Erfolg. Nettoerfolge können genutzt werden, um pro Nettoerfolg jeweils ein Kästchen Betäubungsschaden oder ein Kästchen Körperlichen oder Überzähligen Schaden zu heilen. Schaden durch Entzug oder Schwund kann auf diese Weise nicht geheilt werden.

Es gibt Grenzen für die Behandlung durch Medkits. Ein Charakter kann durch ein Medkit nur einmal bei einem bestimmten Satz von Verletzungen geheilt werden.

MAGIE

HEXEREI + MAGIE (MIT ZAUBER HEILEN UND ÄHNLICHEN ZAUBERN)

Die Wunder der Magie sind vielfältig und groß. Heilzauber gehören zu den am häufigsten studierten Zaubern bei Zauberern, die auf der Straße arbeiten. Einige nutzen ihre Künste, um ein wenig Geld damit zu verdienen, dass sie Ganger zusammenflicken. Andere sind Teil eines Runnerteams und sorgen dafür, dass ihre Kollegen weiterkämpfen können, wenn die Kugeln ihre Ziele finden. Zauberer, die ein goldenes Herz haben, arbeiten regelmäßig als Heiler auf der Straße und verschaffen den Bewohnern der Slums eine Chance auf ein gesünderes Leben.

Die gute Nachricht ist, dass magische Heilung mit der Geschwindigkeit eines Zaubers funktioniert: Sobald der Zauber gewirkt ist, entsteht ein bleibender Effekt.

Heilmagie kann Überzähligen, Körperlichen und Betäubungsschaden heilen, aber keinen Schaden, der durch Entzug oder Schwund verursacht wurde . Die Anstrengung durch das Formen von Mana oder Resonanz hinterlässt eine Störung, die es unmöglich macht, dass Heilzauber Zugriff auf das geschädigte Gewebe erhalten können. Wie bei Medkits können Nettoerfolge benutzt werden, um pro Nettoerfolg ein Kästchen Betäubungsschaden, Körperlichen oder Überzähligen Schaden zu heilen. Näheres zu Heilzaubern findest du ab Seite 134.

Ein Charakter kann durch Magie nur einmal bei einem bestimmten Satz von Verletzungen geheilt werden.

NATÜRLICHE GENESUNG/ MEDIZINISCHE HILFE

(NACH SCHADENSART UNTERSCHIEDLICH)

Wenn alle anderen Optionen ausgereizt wurden und trotzdem noch Verletzungen bleiben, geht es um Ruhe und vielleicht Hilfe von medizinisch ausgebildeten Profis (oder dem Sani des Teams). Ruhe ist einfach dadurch definiert, dass man keine anstrengenden körperlichen oder geistigen Aktivitäten unternimmt – kurz gesagt wird die Ruhe durch alles unterbrochen, wofür eine Probe erforderlich ist. Medizinische Hilfe verleiht einen Bonus auf die Genesungsprobe. Wenn eine Person, die in Biotech ausgebildet ist, den Charakter wenigstens während der Hälfte der Ruheperiode betreut, erhält der verletzte Charakter einen Würfelpoolbonus von +2 auf die wie folgt definierten Genesungsproben.

Natürliche Genesung verläuft in zwei verschiedenen Geschwindigkeiten – einer für Betäubungsschaden und einer für Körperlichen Schaden.

Um Betäubungsschaden zu heilen, legt der Charakter jede Stunde eine Einfache Probe auf Konstitution + Willenskraft ab. Jeder Erfolg heilt nach dieser Stunde Ruhe ein Kästchen Betäubungsschaden.

Um Körperlichen Schaden zu heilen, legt der Charakter jeden Tag eine Einfache Probe auf Konstitution + Konstitution ab. Jeder Erfolg heilt nach diesem Tag Ruhe ein Kästchen Körperlichen Schaden.

Beide Arten von Schaden können gleichzeitig geheilt werden. Das heißt, die Ruhestunden für die Genesung von Betäubungsschaden zählen gegen den Tag, den man sich zur Genesung von Körperlichem Schaden ausruhen muss. Genesungsproben werden ohne Verletzungsmodifikatoren abgelegt.



ÜBERZÄHLIGER SCHADEN

Manchmal bringt einen ein Treffer näher an den Tod heran, als man jemals sein wollte. Dann muss man diese Kästchen Überzähligen Schaden loswerden. Sie werden genauso wie Körperlicher Schaden geheilt und müssen versorgt werden, bevor der Charakter wieder in das Land des Bewusstseins zurückkehren kann. Wenn ein Charakter [Konstitution × 2] Kästchen Überzähligen Schaden erleidet, ist er endgültig tot und auf keine Art mehr zu heilen.

BEISPIEL: HEILUNG

Carson Aims wurde durch den Fleischwolf gedreht. Während sein Team mit dem Van abhaut, liegt er bewusstlos hinten (10 Kästchen Betäubungsschaden, 11 Kästchen Körperlichen Schaden und 2 Kästchen Überzähligen Schaden) und wird von Candyman, dem Sanitäter des Teams, und Cottonmouth, der Schlangenschamanin und versierten Heilerin, versorgt. Candyman stellt fest, dass Aims in schlechtem Zustand ist, und beschließt, Erste Hilfe einzusetzen, bevor die Minute vorbei ist, aber der holpernde Wagen wird das erschweren.

Candyman beginnt mit einer Probe auf Erste Hilfe. Er würfelt mit Biotech 5 + Logik 4 gegen einen Schwellenwert von 2 (5 – Essenz 3). Wegen des Rumpelns bei der Flucht bestimmt die Spielleiterin, dass die Situation genügend Stress verursacht, dass Candyman bei dieser Probe kein Edge ausgeben kann. Candyman erzielt mit seinen 9 Würfeln 4 Erfolge. Mit 2 Nettoerfolgen kann er 1 Kästchen Überzähligen Schaden heilen.

Nach diesem eher bescheidenen Ergebnis will Candyman mit dem Einsatz des Medkits noch warten, bis sie einen besser ausgebauten Straßenabschnitt erreichen. Er hat eine Stunde Zeit, was ausreichen sollte. Fürs Erste verbindet er alle Kabel und bereitet das Medkit vor. Mit der Zeit wird die Straße besser, und Candyman kann eine weitere Probe auf Biotech 5 + Logik 4 mit Schwellenwert 2 ablegen. Diesmal will er einen Edge-Boost für 4 Edgepunkte einsetzen, um sein Edge-Attribut von 5 als Bonus für den Würfelpool zu nutzen. Er würfelt mit 14 Würfeln und erreicht dank der explodierenden 6en 6 Erfolge. Das sind 4 Nettoerfolge, wodurch er mit einem Nettoerfolg das letzte Kästchen Überzähligen Schaden, mit zwei weiteren Nettoerfolgen 2 Kästchen Körperlichen Schaden und mit dem letzten Nettoerfolg 1 Kästchen Betäubungsschaden heilen kann. Dank seiner Bemühungen erwacht Carson aus seinem erzwungenen Nickerchen, ist aber wegen der großen Schmerzen, die seine Verletzungen verursachen, nicht eben glücklich. Hoffentlich haut das Medkit genug von dem guten Zeug raus, damit er weniger Schmerzen hat.

Candyman gleitet aus dem Weg und lässt Cottonmouth übernehmen. Um ihren Heilzauber zu wirken, würfelt Cottonmouth mit Hexerei 6 + Magie 6 gegen einen Schwellenwert von 2 (5 – Essenz 3, wie zuvor). Weil Candyman Carson bereits aus der Gefahrenzone gebracht hat, wird Cottonmouth kein Edge für ihren Zauber ausgeben, erzielt aber trotzdem 5 Erfolge mit ihren 12 Würfeln. Damit hat sie 3 Nettoerfolge, mit denen sie 2 weitere Kästchen Körperlichen und 1 Kästchen Betäubungsschaden heilt.

Carson hat immer noch 8 Kästchen Betäubungsschaden und 7 Kästchen Körperlichen Schaden. Diese Verletzungen muss er jetzt mit natürlicher Genesung loswerden, er kann aber dank eines Gefallens zwei Tage lang ein wenig medizinische Unterstützung von seinem Straßendoc bekommen.

Die Fahrt zum Straßendoc dauert zwei Stunden, während derer Carson ausruht und zwei Proben zur Genesung von Betäubungsschaden mit Konstitution + Willenskraft ablegen kann. Er erzielt im ersten Intervall 3 Erfolge und 4 im zweiten. Jetzt hat er nur noch ein Kästchen Betäubungsschaden, als er den Straßendoc erreicht, aber er ist körperlich immer noch in einem ziemlich schlechten Zustand.

Innerhalb der ersten Stunde in der Klinik schafft es Carson dank des Würfelpoolbonus von +2 durch die Hilfe des Klinikpersonals, das letzte Kästchen Betäubungsschaden durch natürliche Genesung loszuwerden.

Nach dem ersten Tag kann Carson seine erste Probe mit Konstitution + Konstitution + 2 ablegen und erzielt 4 Erfolge, wodurch er insgesamt 4 Kästchen Körperlichen Schaden loswird und nur noch 3 hat. Am nächsten Tag legt er eine weitere Probe mit dem Bonus ab und erzielt 3 Erfolge. Er ist so gut wie neu! Nicht schlecht nach einem Run, der so katastrophal verlaufen ist.

TOXINE UND DROGEN

Nicht nur Blei und wildes Mana wollen dich in der Sechsten Welt verletzen oder unterstützen. Manchmal ist der Feind chemischer Natur, und diese Moleküle können dich genauso schlimm zurichten wie ein Vollmantelgeschoss in den Schädel, oder dir genau den Vorteil bringen, dessen Implantation du dir nicht leisten konntest. Toxine und Drogen gibt es bei *Shadowrun* in verwirrender Vielfalt; die einen dienen meistens als Waffen, die anderen eher der Entspannung oder Unterstützung. Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit den angenehmen und unangenehmen Seiten, aber die Möglichkeiten, eine Abhängigkeit von diesen Substanzen zu entwickeln, liegen außerhalb des Bereichs der Grundregeln. Du kannst sie als Nachteil wählen, aber die Regeln für das Entstehen einer Abhängigkeit durch Drogenkonsum werden erst in einem zukünftigen Buch behandelt.

Toxine und Drogen haben ähnliche Regelwerte, die bestimmen, wie sie im Spiel eingesetzt werden.

VEKTOR

Der Vektor gibt an, wie die Substanz dem Ziel verabreicht wird. Toxine mit dem Vektor **Kontakt** können fest, flüssig oder gasförmig sein. Sie greifen das Opfer über die Haut an. Diese Toxine können, wenn sie flüssig sind, auf Nahkampfwaffen aufgetragen werden. In diesem Fall können sie mit einem erfolgreichen Nahkampfangriff verabreicht werden – unabhängig davon, ob dieser Angriff Schaden verursacht oder nicht. Eine chemische Versiegelung (S. 266) bietet vollständigen Schutz vor diesem Vektor, wenn sie intakt ist.

Toxine mit dem Vektor **Einnahme** müssen vom Opfer eingenommen werden. Sie können fest oder flüssig sein. Weil sie eingenommen werden müssen, brauchen sie meistens etwas länger, um ihre Wirkung zu entfalten.

Toxine mit dem Vektor **Inhalation** sind Aerosole oder Gase und müssen vom Ziel eingeatmet werden. Gasmasken, chemische Versiegelung und aktive interne Lufttanks gewähren Immunität gegen diese Toxine. Ziele können auch für Konstitution × 10 Kampfrunden die Luft anhalten.

Toxine mit dem Vektor **Injektion** müssen in den Blutkreislauf des Ziels gelangen. Das kann durch einen Pfeil, eine Injektionsnadel oder einen Schnitt geschehen. Sie können auch benutzt werden, um eine Nahkampfwaffe mit Klinge zu überziehen, aber sie wirken auf ein getroffenes Ziel nur dann, wenn ein erfolgreicher Nahkampfangriff auch Körperlichen Schaden verursacht.

GESCHWINDIGKEIT

Geschwindigkeit gibt an, wie schnell ein Opfer unter der Wirkung eines Toxins leidet. Die Wirkungen treten immer am Ende einer Kampfrunde ein. **Sofort** bedeutet, dass die Wirkung am Ende der Kampfrunde beginnt, in der dem Opfer die Substanz verabreicht wurde. Eine Geschwindigkeit von 1 Kampfrunde bedeutet, dass die Wirkung am Ende der nächsten Kampfrunde beginnt, und so weiter.

DAUER

Die Dauer gibt an, wie lange die Substanz im Blutkreislauf wirkt und für die Frage der Konzentration effektiv bleibt.

KRAFT

Kraft gibt an, wie stark das Toxin wirkt. Wenn Toxine Körperlichen oder Betäubungsschaden verursachen, dient die Kraft als Schadenswert des Angriffs. Eine **Toxinwiderstandsprobe** (Konstitution + Willenskraft + Stufe schützender Ausrüstung/Systeme) wird abgelegt, um den Schaden zu senken. Erfolge bei dieser Widerstandsprobe werden von der Kraft abgezogen. Wenn die Kraft dadurch auf oder unter 0 gesenkt wird, wird kein Schaden verursacht, und es treten auch keine anderen Wirkungen ein, sofern in der Beschreibung der Substanz nichts anderes angegeben ist. Einige Toxine verursachen keinen Schaden, aber ihre Kraft wird benutzt, um festzulegen, ob andere Wirkungen eintreten. Wenn die Kraft durch die Toxinwiderstandsprobe auf oder unter 0 gesenkt wird, treten keine Wirkungen ein, sofern in der Beschreibung der Substanz nichts anderes angegeben ist.

WIRKUNG

Die Wirkung gibt an, was mit einem Opfer geschieht, das dem Toxin ausgesetzt ist. Viele Toxine verursachen einfach Schaden; in diesen Fällen gibt die Wirkung die Art des Schadens an. Schaden durch Toxine wird wie jede andere Verletzung behandelt. Einige Toxine haben andere Wirkungen, wie das Auslösen eines bestimmten Status (S. 53) für den Charakter. Diese Status sind in der Beschreibung der Substanz angegeben. Wenn nicht anders angegeben, gelten alle Wirkungen, solange die Kraft des Toxins nicht durch eine Toxinwiderstandsprobe auf oder unter 0 gesenkt wird. Wenn einem Toxin vollständig widerstanden wurde, gelten die ausgelösten Status nicht, sofern in der Beschreibung der Substanz nichts anderes angegeben ist.

KONZENTRATION

Manchmal ist ein Charakter mit einer großen Menge einer Substanz konfrontiert. Wenn er über einen gewissen Zeitraum mehr als einer Dosis ausgesetzt wird, steigt die Kraft des Toxins um +1 pro zusätzlicher Dosis. Auch wenn ein Opfer über längere Zeit in Kontakt mit einem Toxin ist, kann sich die Wirkung verstärken. Wenn das Opfer nach 10 Kampfrunden immer noch dem Toxin ausgesetzt ist, muss es eine weitere Toxinwiderstandsprobe ablegen, und wieder nach weiteren 10 Kampfrunden. Bei jeder Toxinwiderstandsprobe ab der zweiten steigt die Kraft des Toxins kumulativ um +1.

GEGENMITTEL

Wenn Gegenmittel etwas gegen möglichen Schaden ausrichten sollen, müssen sie verabreicht werden, bevor die Wirkung eines Toxins eintritt. Ist das der Fall, wirkt das Toxin nicht. Ein Gegenmittel, das danach eingenommen wird, senkt den bereits durch das Toxin verursachten Schaden nicht, kann aber die weiteren Effekte des Toxins beenden. Gegen einige Toxine, vor allem Neurotoxine, gibt es kein effektives Gegenmittel.

TOXINE

„Toxine“ ist ein Sammelbegriff für viele Substanzen – darunter K.o.-Drogen, Nervengifte, Wahrheitsseren und andere. Wenn du etwas als Waffe einsetzen willst und weder Entspannung noch eine Verstärkung suchst, fällt es in diese Kategorie. Die folgenden sind nur einige der chemischen Waffen, die defensiv oder offensiv gegen Runner eingesetzt werden können. Spielleiter sollten darauf achten, dass Wind und andere Umgebungsbedingungen gasförmige Toxine zerstreuen können, wenn sie im Außenbereich eingesetzt werden.

TOXINE: VERFÜGBARKEIT UND KOSTEN

TOXIN	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Brechreiz-Gas	3L	25 ¥
CS-/Tränengas	2L	20 ¥
Gamma-Skopolamin	7I	200 ¥
Narcoject	4L	50 ¥
Neuro-Stun VIII	5L	60 ¥
Neuro-Stun XI	6L	60 ¥
Neuro-Stun X	7L	100 ¥
Pepper Punch	–	5 ¥
Seven-7	10I	1.000 ¥

BRECHREIZ-GAS

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: 3 Kampfrunden
Dauer: [6 – Konstitution] Minuten, mindestens 1 Minute
Kraft: 9
Wirkung: Status *Benommen*, Status *Übelkeit*

Dieses Gas wird zur Aufstandskontrolle eingesetzt und verursacht Übelkeit und einen Brechreiz bis zur Kampfunfähigkeit. Brechreiz-Gas wird bei Kontakt mit der Luft nach zwei Minuten wirkungslos.

CS-/TRÄNENGAS

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Dauer: [6 – Konstitution] × 5 Minuten, mindestens 5 Minuten
Kraft: 8
Wirkung: Betäubungsschaden, Status *Benommen*, Status *Übelkeit*

CS-Gas ist ein Reizstoff, der die Schleimhäute in Augen, Nase, Mund und Lunge beeinträchtigt. Die wahre Gefahr liegt allerdings im Einatmen der Substanz, die eine psychologische Panikreaktion hervorruft: erhöhter Puls, Kurzatmigkeit und so weiter. CS-Gas wird bei Kontakt mit der Luft nach zwei Minuten wirkungslos.

GAMMA-SKOPOLAMIN

Vektor: Injektion
Geschwindigkeit: Sofort
Dauer: [6 – Konstitution] × 30 Minuten, mindestens 30 Minuten
Kraft: 12
Wirkung: Status *Benommen*, Status *Bewegungsunfähig*, Wahrheitsserum (s. Beschreibung)

Dieser besonders üble Kampfstoff wird aus der Tollkirsche gewonnen und ist ein neuromuskulärer Hemmstoff, der das Opfer lähmt. Das Toxin wirkt sofort und verursacht Schwindel, geweitete Pupillen, Sprachverlust, Delirium und Lähmung. Die volle Wirkung hält für ungefähr eine Stunde an. Wenn die Primärwirkung endet, wirken die Reste im Blutkreislauf des Opfers eine weitere Stunde lang als „Wahrheitsserum". Die Willenskraft des Opfers ist bis zum Ende der Wirkungsdauer des Toxins um 3 (bis zu einem Minimum von 1) gesenkt.

NARCOJECT

Vektor: Injektion
Geschwindigkeit: Sofort
Dauer: [6 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde
Kraft: 15
Wirkung: Betäubungsschaden

Dieser weit verbreitete Tranquilizer wird meistens in Pfeilgewehren benutzt. Das Toxin hat keine anderen Wirkungen.

NEURO-STUN (VIII, IX, X)

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Dauer: [6 – Konstitution] × 10 Minuten, mindestens 10 Minuten
Kraft: VIII: 9, IX: 12, X: 15
Wirkung: Betäubungsschaden, Status *Benommen*

Neuro-Stun ist farb- und geruchlos. Es ist der Goldstandard der K.o.-Gase für Notsituationen und ist in unterschiedlichen Stärken erhältlich. Neuro-Stun VIII wird bei Kontakt mit der Luft nach zehn Minuten wirkungslos, Neuro-Stun IX und X nach einer Minute.

PEPPER PUNCH

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Dauer: [8 – Konstitution] × 20 Minuten, mindestens 20 Minuten
Kraft: 11
Wirkung: Betäubungsschaden, Status *Benommen*, Status *Geblendet I*, Status *Übelkeit*

Pepper Punch ist ein Reizstoff, der CS, Capsaicin (das aus Chili gewonnen wird) und andere Chemikalien kombiniert. Er wird meistens als flüssiges Spray zur Selbstverteidigung und Abschreckung eingesetzt. Die Substanz wird oft mit RFID-Chips oder Spezialfarben versetzt, um später ihre Opfer identifizieren zu können. Jemand, der von Pepper Punch getroffen wird, verspürt ein intensives Brennen auf Hautstellen, die damit in Kontakt kommen. In Augen, Nase oder Mund ist diese Wirkung noch stärker. Opfer, denen die Substanz in die Augen gesprüht wird, haben Probleme mit dem Sehen, und das Atmen wird erschwert.

SEVEN-7

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Dauer: [6 – Konstitution] × 10 Minuten, mindestens 10 Minuten
Kraft: 12
Wirkung: Körperlicher Schaden, Status *Benommen*, Status *Geblendet I*, Status *Übelkeit*

Ein weiteres farb- und geruchloses Gas, das speziell darauf ausgelegt ist, chemische Schutzmaßnahmen zu umgehen. Neben dem Körperlichen Schaden verursacht Seven-7 Krämpfe, Übelkeit und Doppelbilder bei seinen Opfern. Seven-7 oxidiert und wird nach Kontakt mit der Luft nach zehn Minuten wirkungslos.

DROGEN

Drogen sind Toxine, die absichtlich eingenommen werden, und reichen in ihrer Bandbreite von Bier bis hin zu höchst effektiven leistungssteigernden und stimmungsaufhellenden Substanzen. Sie können sich enorm auf Stimmung und Persönlichkeit eines Charakters auswirken. Wenn ein Charakter von Straßendrogen high wird, sollte das nicht unter den Teppich gekehrt werden; es sollte im Rollenspiel dargestellt werden. Leute, die auf solchen Drogen sind, zeigen meistens dramatische Verhaltensänderungen. Je nach Droge können sie überbordend fröhlich oder katastrophal deprimiert werden. Sie können sexuell erregt werden und dabei ihre Hemmungen verlieren oder auch nicht. Sie könnten paranoid werden und Amok laufen. Drogen haben dieselben Spielwerte wie Toxine.

DROGEN: VERFÜGBARKEIT UND KOSTEN

DROGE	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Alkohol	–	5 – 500 ¥
Bliss	2I	15 ¥
Cram	2L	10 ¥
Deepweed	4I	400 ¥
Jazz	2L	75 ¥
Kamikaze	3L	100 ¥
Long Haul	–	50 ¥
Nitro	2L	50 ¥
Novacoke	2L	10 ¥
Psyche	–	200 ¥
Zen	3L	5 ¥

ALKOHOL

Vektor: Einnahme
Geschwindigkeit: 1 Minute
Dauer: [8 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde
Kraft: 6
Wirkung: Reaktion -1, Logik -1, Hohe Schmerztoleranz (S. 75)



Alkohol in seinen verschiedenen Formen von Wein oder Bier bis hin zu Schnaps und Bränden oder verschiedenen wohlschmeckenden Mixgetränken wird in aller Welt konsumiert. Heutzutage handelt es sich meistens um Synthahol, der synthetisch hergestellt wird, weil Fermentierung und Destillation Zeit und damit Nuyen kosten.

BLISS

Vektor: Inhalation, Injektion
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Dauer: [6 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde
Kraft: 8
Wirkung: Reaktion -1, Willenskraft -1, Hohe Schmerztoleranz (S. 75)

Bliss ist ein beruhigendes Opiat, das aus Schlafmohn gewonnen und synthetisiert wird. Es hat seinen Namen von der euphorisierenden Wirkung, die Konsumenten verspüren. Wenn du als Spieler einen Bliss-Konsumenten darstellen willst, konzentriere dich auf die Entrücktheit, weil die Droge dazu dient, die chaotische, unbefriedigende Welt auszusperren.

CRAM

Vektor: Einnahme, Inhalation
Geschwindigkeit: 10 Minuten
Dauer: [12 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde
Kraft: 8
Wirkung: Reaktion +1, +1W6 Initiativewürfel

Cram ist ein höchst populäres Stimulans. Wenn die Wirkung endet, bricht der Konsument zusammen und erleidet 6B Schaden (ohne Widerstandsprobe). Cram-Konsumenten sind übermäßig wachsam – fast bis hin zur Paranoia. Sie reagieren schnell, oft ohne nachzudenken, und neigen zu irrationalen Ausbrüchen. Andere häufige Nebenwirkungen sind Nervosität und Zappeligkeit.

DEEPWEED

Vektor: Einnahme, Inhalation
Geschwindigkeit: Sofort
Dauer: [6 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde
Kraft: 7
Wirkung: Willenskraft +1, zwingt Erwachte Charaktere zur astralen Wahrnehmung

Deepweed ist ein Narkotikum, das von karibischen Houngans aus einer Erwachten Art von Tang hergestellt wird. Es ist für Erwachte extrem verlockend und wird manchmal eingesetzt, um Ziele für Besessenheit vorzubereiten. Deepweed zwingt jeden magisch aktiven Konsumenten zur astralen Wahrnehmung, selbst wenn dieser ein Adept ist, der diese Fähigkeit nicht gelernt hat. Wenn die Wirkung endet, erhalten Deepweed-Konsumenten einen Malus von -1 auf alle Würfelpools, der so lange anhält, wie die Wirkung angehalten hatte. Erzwungene astrale Wahrnehmung birgt Gefahren, wie das Erwecken unerwünschter Aufmerksamkeit. Im Rollenspiel könnte die Wirkung von Deepweed am ehesten dargestellt werden, indem dein Charakter „nicht ganz hier ist“, weil er das auch nicht ist.

JAZZ

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: Sofort
Dauer: 10 × 1W6 Minuten
Kraft: 9
Wirkung: Reaktion +1, +2W6 Initiativewürfel

Jazz ist ein Stimulans, das entworfen wurde, um gewöhnlichen Polizisten bessere Chancen gegen modifizierte Straßensamurai zu geben. Meistens wird es durch einen Einweg-Inhalator (oder „Popper“) verabreicht. Wenn die Wirkung von Jazz endet, bricht der Konsument zusammen, wird von bedrückenden und traurigen Emotionen überwältigt und erhält den Status *Benommen* (S. 53), der ebenso lange anhält, wie die Wirkung der Droge gedauert

hat. Jazz macht Konsumenten so unruhig und hyperaktiv wie Zweijährige voller Koffein. Im Rollenspiel eines Jazz-Konsumenten kannst du den Charakter hektisch und mit zu viel Energie darstellen – zu viel Energie, um sie zu verbrauchen, zu viel, um sich zu konzentrieren.

KAMIKAZE

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: Sofort
Dauer: 10 × 1W6 Minuten
Kraft: 10
Wirkung: Konstitution +1, Geschicklichkeit +1, Stärke +2, Willenskraft +1, +2W6 Initiativewürfel, Hohe Schmerztoleranz (S. 75)

Kamikaze ist ein maßgeschneidertes Kampf-Stimulans. Wenn die Wirkung von Kamikaze endet, bricht der Konsument zusammen und erhält für die doppelte Zeitspanne der Wirkungsdauer Reaktion -1, Willenskraft -1 und den Status *Erschöpft II*. Außerdem erleidet er 6B Schaden (ohne Widerstandsprobe).

Wiederholter Konsum von Kamikaze hat schädliche Auswirkungen auf den Metabolismus eines Konsumenten. Große Dosen können Erregtheit, Zittern, plötzliche Euphorie und geweitete Pupillen verursachen. Exzessive Dosen (die bis an die Grenzen einer Überdosis gehen) verursachen Angst, Halluzinationen und unkontrollierte Muskelzuckungen. Noch höhere Dosen führen zum Tod. Kamikaze-Konsumenten sind fast völlig durchgeknallt, voll eines Gefühls der Unantastbarkeit und Unbesiegbarkeit, und kümmern sich fast gar nicht um die eigene Sicherheit. Es kann unterhaltsam sein, sie zu beobachten, solange man ihnen nicht gegenübersteht.

LONG HAUL

Vektor: Injektion
Geschwindigkeit: 10 Minuten
Dauer: 4 Tage
Kraft: 11
Wirkung: Hebt das Schlafbedürfnis auf.

Long Haul ist eine Kombination aus synthetischen Hormonen und anderen hirnregulierenden Chemikalien, stimuliert das Gehirn und hält den Konsumenten wach, indem das Schlafbedürfnis umgangen wird. Ein Charakter unter dem Einfluss von Long Haul kann vier Tage lang wach bleiben, ohne unter Malus durch Erschöpfung oder Schwäche zu leiden. Nach dieser Zeitspanne wird er allerdings sofort ohnmächtig und schläft 8W6 Stunden lang tief und fest. Wenn der Charakter in dieser Zeit wach gehalten wird, leidet er unter dem Status *Erschöpft I* (S. 54), weil er Halluzinationen und Konzentrationsstörungen erlebt. Wenn eine zweite Dosis genommen wird, nachdem die erste zu wirken aufgehört hat, kann der Charakter weitere [1W6 ÷ 2] Tage wach bleiben, erhält dabei aber den Status *Erschöpft I*. Eine dritte Dosis sorgt für einen einzigen Tag des Wachseins und dabei für den Status *Erschöpft II*. Eine vierte Dosis ergibt noch einen Tag und den Status *Erschöpft III*. Danach haben zusätzliche Dosen keine weitere Wirkung, und der Konsument erleidet 12B Schaden (ohne Widerstandsprobe), wird wie oben beschrieben ohnmächtig und schläft. Long Haul kann einen Charakter nicht über diesen Punkt hinaus wach halten, egal, wie viele Dosen er bekommt. Wenn er durch ein Stim-Patch erzwungen wach bleibt, bleibt der Status *Erschöpft III* bestehen, bis die 8W6 Stunden Ruhe (oder eher Koma) durchgemacht wurden.

NITRO

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Dauer: 10 × 1W6 Minuten
Kraft: 12
Wirkung: Stärke +2, Willenskraft +2, Wahrnehmung +2, +1W6 Initiativewürfel, Hohe Schmerztoleranz (S. 75)

Diese gefährliche Kombination starker Drogen wird von Troll-Gangern bevorzugt und ist ein hoch wirksames Stimulans, das einen Konsumenten leicht töten kann. Nachdem die Wirkung der Droge endet, erleidet der Charakter 9B Schaden (ohne Widerstandsprobe) und so lange, wie die Droge gewirkt hatte, einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Proben (auch Schadenswiderstandsproben). Nitro-Konsumenten fühlen sich voller Energie, haben eine verminderte Aufmerksamkeitsspanne und reden ununterbrochen (auch mit sich selbst).

NOVACOKE

Vektor: Inhalation, Injektion
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Dauer: [10 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde
Kraft: 12
Wirkung: Reaktion +1, Charisma +1, Wahrnehmung +1, Hohe Schmerztoleranz (S. 75)

Das Stimulans Novacoke wird aus Kokapflanzen gewonnen und ist eine höchst suchterzeugende Freizeitdroge. Nach dem Ende der Wirkung werden Charisma und Willenskraft für eine Zeitdauer, die der ursprünglichen Wirkungsdauer entspricht, auf 0 gesenkt.

PSYCHE

Vektor: Einnahme
Geschwindigkeit: 10 Minuten
Dauer: [12 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde
Kraft: 8
Wirkung: Logik +1, Intuition +1

Diese Designerdroge wird vor allem von Zauberern und Technomancern geschätzt. Neben der oben beschriebenen Wirkung wird bei Erwachten und Digital Erwachten der Würfelpoolmalus für das Aufrechterhalten von Zaubern bzw. Komplexen Formen auf -1 (statt der üblichen -2) gesenkt. Psyche-Konsumenten sind zugleich extrem aufmerksam und entrückt, verlieren sich leicht in Details und widmen sich zwanghaft bestimmten Tatsachen oder Problemen.

ZEN

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: 5 Minuten
Dauer: 10 × 1W6 Minuten
Kraft: 7
Wirkung: Reaktion -2, Willenskraft +1, -1 auf Handlungen, die mit Körperlichen Attributen verknüpft sind

Zen ist ein psychedelisches Halluzinogen und sehr beliebt bei Leuten, die der Realität entfliehen oder einen trance-artigen Zustand erleben wollen. Während eines Runs ist es nicht besonders nützlich, es sei denn, man verpasst seinen Gegnern eine Dosis davon.



MAGIE

MAGIE WIRKEN FÜR SPASS UND GELD

Wenn du ein Magier bist, bist du selten. Mächtig. Begehrt. Gejagt.

Du kannst Dinge, die niemand sonst beherrscht, weißt aber vielleicht nicht genau, wie du deine Macht kontrollieren kannst. Du hast Fähigkeiten, von denen andere Leute nur träumen können – aber im Vergleich zu dem, was den mächtigsten Leuten der Welt zur Verfügung steht, ist das nichts. Es reicht, um dich zur Zielscheibe zu machen, aber es könnte zu wenig sein, um dich zu schützen – wenn du nicht dafür sorgst, dass es reicht.

Die wissenschaftlichen Grundlagen der Magie können endlos in den Hallen ehrwürdiger Institutionen wie dem Massachusetts Institute of Technology and Thaumaturgy diskutiert werden – und werden das auch –, aber nur wenige Erwachte Personen lernen sie auf diese Weise. Viel mehr Leute – besonders Runner – lernen durch Versuch und Irrtum, indem sie sich in Schwierigkeiten bringen und herausfinden, ob ihre Kräfte ihnen heraushelfen können.

Die Gassen der Sechsten Welt sind mit den Leichen derer übersät, die nicht schnell genug lernten.

Mana kann auf viele verschiedene Arten kanalisiert werden, und die Schüler der Magie – ob in Universitätslaboren oder auf der Straße – erfinden immer wieder neue Verwendungsmöglichkeiten. Die Grenzen zwischen verschiedenen Schulen und Kategorien sind nicht immer eindeutig, und die Suche nach dem Grund, warum eine Person einige Dinge mit Mana bewirken kann, eine andere aber nicht, hat schon mehr als einen Professor der Thaumaturgie in den Wahnsinn getrieben. Aber trotz dieser Unsicherheiten und verwischten Grenzen sehnt sich der metamenschliche Geist nach Ordnung, deshalb fassen wir die häufigsten Arten der Magienutzung der Erwachten zusammen.

Zauber: Der Klassiker. Das Erste, was man mit Magie assoziiert. Man winkt mit der Hand, man sagt etwas, und plötzlich passiert etwas Unmögliches. Aber in der Sechsten Welt braucht man keine Gesten, keine Worte, keine magischen Ingredienzien – man braucht nur den Willen, das Wissen und die Fähigkeit, es geschehen lassen zu können. Trotzdem verfallen viele Zauberer den dramatischen Worten und Gesten, weil jeder es liebt, wenn ein Blitz aus der Fingerspitze schießt oder man den Mund öffnet und einen Säurestrom spuckt. Und wenn man genug Zauberschleudern getroffen hat, sollte man mit ihrer Vorliebe fürs Dramatische wohlvertraut sein.

Astrale Realität: Eines, was manche – aber nicht alle – Magieanwender nach dem Erwachen erkannten, war, dass man mehr als nur Mana formen kann. Wer sich richtig eingestimmt hat, kann sie sehen: die Verästelungen und Verzweigungen von Mana, die durch die Welt schweben. Natürlich schwindet dabei der Rest der Welt aus dem Blick, aber im Leben kann man einfach nicht alles haben. Die Experten, die den Dingen einen Namen geben dürfen, gaben dieser Existenzebene schnell den Namen Astralebene, weil sie einer seit Langem vermuteten Gegenwelt so ähnlich war. Es wurde zu einem wichtigen Teilbereich

der Magie, durch sorgfältige Untersuchungen dieser Ebene Informationen erhalten zu können und zu lernen, wie man das eigene Bewusstsein in Gänze in den Astralraum projizieren konnte.

Beschwören: Die Entdeckungen der Sechsten Welt haben beinahe unvermeidlich eine oder mehrere weitere Schichten. Zuerst fand man heraus, dass es Mana gab, dann, dass man es mit einer leichten Verschiebung der Sinne wahrnehmen konnte, und dann, dass Metamenschen nicht allein in dieser Parallelebene unterwegs waren. Die Welt – oder eher das Metaversum – ist voller Wesen, die die Essenz gewisser Teile unserer Realität abbilden. Unsere Welt ist voller Tiere, daher gibt es wilde Kreaturen, die als Geister des Tieres bezeichnet werden. Es gibt Kreaturen, die klassische Elemente verkörpern und daher als Luftgeister, Wassergeister, Feuergeister und Erdgeister bezeichnet werden. Außerdem gibt es Geister, die metamenschliches Aussehen und Verhaltensweisen annehmen, weil murmel-murmel, tja, äh … keine Ahnung. Diese Geister haben zudem oft ihre eigenen Heimatebenen, die ein gewaltiges Metaversum bilden, das das unendliche physische Universum, in dem wir leben, irgendwie winzig erscheinen lässt.

Man hat viele Informationen über diese Metaebenen gesammelt, aber das Erste, was Erwachte Leute darüber wissen müssen, ist ganz einfach: Diese Ebenen sind voller Geister, die herbeigerufen und kontrolliert werden können. Diese Geister haben sich für viele Runner als unglaublich nützlich erwiesen – und als unglaublich gefährlich für ihre Gegner. Die Konzerne sind natürlich sofort auf den Zug der astralen Sicherheit aufgesprungen, weshalb jede einigermaßen wichtige Anlage versteckt wartende Geister aufbietet, die euch das Leben schwer machen – oder verkürzen – sollen.

Verzaubern: Dieser Bereich der Magie wird von der Menschheit wahrscheinlich schon länger betrieben als jeder andere. Im antiken Griechenland hatte Perseus ein magisches Schwert und einen Schild, und Ajax und Achilles trugen im Trojanischen Krieg magische Schilde. In der sumerischen Mythologie erhob Marduk bei der Erschaffung der Welt die Windwaffe Imhullu gegen Tiamat. Und es gibt Schutzamulette, Abwehrglyphen, Medizinbeutel, Glückssteine, Nazar-Amulette gegen den Bösen Blick und noch vieles mehr. Heutzutage gibt es Telesma, Foki und alchemistische Erzeugnisse, die Magie speichern und manchmal im richtigen Moment entfesseln.

Adeptenkräfte: Bei einigen Erwachten drückt sich die Magie nicht durch Zauber oder Geister aus. Sie dringt in ihre Körper ein, verändert ihre Muskeln, Nerven, Knochen oder anderes, sodass sie Fähigkeiten außerhalb des für Metamenschen eigentlich Möglichen entwickeln. Sie können Stärke, Geschwindigkeit, Schlauheit oder sogar Charme im Übermaß erhalten. Sie können ihre Sinne so sehr verstärken, dass der Rest von uns selbst mit Bodytech nicht hinterherkommt. Sie sind übermenschlich, was bedeutet, dass sie alles sind, wovon wir träumen – und alles, wovor wir Angst haben.

Das ist es, was Magie macht. Wie? Das ist das Thema dieses Kapitels.



GRUNDLAGEN DER MAGIE

FERTIGKEITEN

Die wichtigen Fertigkeiten, die Erwachte brauchen, sind Hexerei, Beschwören und Verzaubern. Astral hat auf der Astralebene einen Nutzen – vom Aurenlesen bis zum Kampf gegen astrale Wesenheiten. Die drei magischen Hauptfertigkeiten sind mit dem Attribut Magie verbunden, Astral hingegen mit Intuition. Eine große Zahl magischer Handlungen haben andere Charaktere oder Wesen zum Ziel, was bedeutet, dass die meisten Proben Vergleichende Proben sind.

ENTZUG

Magie ist anstrengend. Je mehr man damit auszurichten versucht, desto mehr muss man dafür geben. Dies wird durch das Konzept des Entzugs abgebildet, der für Schaden steht, dem ein Erwachter Charakter widerstehen muss, wenn er Magie kanalisiert.

Die Würfelpools für den Widerstand gegen Entzug sind von der Tradition eines Erwachten abhängig. Ein Charakter widersteht dem Entzug mit seinem Traditionsattribut + Willenskraft. Der Schaden durch Entzug wird pro Erfolg bei der Entzugswiderstandsprobe um 1 bis zum Minimum von 0 reduziert.

Allgemein gilt: Wenn der Schaden durch Entzug nach der Entzugswiderstandsprobe maximal so hoch ist wie das Magieattribut des Charakters, ist der Schaden Betäubungsschaden. Ist der Schaden durch Entzug nach der Entzugswiderstandsprobe allerdings höher als das Magieattribut des Charakters, ist der Schaden Körperlicher Schaden. Schaden durch Entzug kann weder durch Magie noch durch Erste Hilfe oder Medkits geheilt werden; im Grunde bleibt nur die natürliche Genesung (S. 123). Edge kann allerdings auch für die Heilung von Entzugsschaden verwendet werden (siehe S. 47/48).

TRADITIONEN

Magie in der Sechsten Welt ist höchst individuell. Adepten, Spruchzauberer, Beschwörer, Verzauberer und alle anderen, die das Mana fließen lassen können, finden einen individuellen Zugang dazu, ihre Konzentration zu bündeln, um so effektiv wie möglich zu sein. Das bedeutet, dass Worte und Gesten zwar nicht zwingend nötig sind, um Magie zu wirken, aber manche Leute sie dennoch benutzen, weil sie sich dann besser konzentrieren können.

Jede Person reagiert auch anders auf Magie, was an den unterschiedlichen Annahmen und Weltsichten liegt, die sie mit sich bringt. Das ist nur natürlich: Jede Person auf der Welt filtert Eindrücke immer durch ihre eigenen Lebenserfahrungen und Glaubensgrundsätze, was ihr einen Rahmen gibt, um mit der Welt umzugehen. Viele Dinge beeinflussen diese Filter – darunter die Kulturen, in denen Leute aufwachsen, oder die Kulturen, denen sie irgendwann im Leben begegnen, und die sie ansprechen und ihnen dabei helfen, die Welt zu verstehen.

Im Reich der Magie werden diese Filter für gewöhnlich als **Traditionen** bezeichnet. Eine Tradition ist für Erwachte wichtig, die lernen wollen, wie sie Mana kanalisieren und damit interagieren können. Wenn man die Welt durch die Brille einer religiösen Tradition betrachtet, könnte man

Magie in diese Weltsicht integrieren, indem man sich Gedanken darüber macht, ob und wie sie den Willen Gottes erfüllt oder auch nicht. Wenn man aus einer alten, starken Kultur – wie zum Beispiel jener der Igbo aus Nigeria oder der Sioux aus Nordamerika – stammt, die eine Fülle an Geschichten und Überlieferungen über die Magie in der Welt kennt, kann man diesen Rahmen weiterhin benutzen, wenn man mit der Wirkung der Magie konfrontiert wird.

Die Sechste Welt kennt viele Kulturen und Glaubenssätze, was auch zu vielen unterschiedlichen Traditionen geführt hat. In diesem Regelwerk werden zwei davon behandelt, die gewissermaßen Überbegriffe für zwei unterschiedliche grundsätzliche Herangehensweisen an die Magie sind: die hermetische Tradition und die schamanische Tradition. Es gibt aber noch viele andere Traditionen, die allesamt eine Rolle dabei spielen, wie Erwachte mit Mana interagieren.

Jede Tradition hat ein bestimmtes Attribut, das in vielen Situationen – vom Widerstand gegen Entzug bis zur Bestimmung des astralen Angriffswerts und Schadenswerts – zum Zug kommt.

HERMETISCHE TRADITION

TRADITIONSATTRIBUT: LOGIK

Die Interpretationen der Hermetik haben sich im Laufe der Jahrhunderte leicht verändert, aber die hermetischen Glaubenssätze der Sechsten Welt fußen auf einer einzigen gemeinsamen Grundlage: Magie ist zwar noch nicht vollständig verstanden, sie kann aber verstanden werden. Hermetiker wählen einen wissenschaftlichen Zugang zur Magie. Sie führen einen Versuch und ein Laborexperiment nach dem anderen durch, um die logischen Grundlagen besser begreifen zu können. Es sollte nicht überraschen, dass die Fakultäten der prominentesten thaumaturgischen Universitäten der Welt vor allem Hermetiker als Lehrende beschäftigen.

Hermetiker sehen sich als Angehörige einer langen, stolzen Tradition des Strebens nach dem Begreifen der grundlegenden Gesetze der Welt und der Möglichkeiten ihrer Manipulation. Sie weisen nur zu gerne darauf hin, dass die alchemistischen Studien von Isaac Newton viel mehr von seiner Lebenszeit beansprucht haben als seine Studien der Physik, und dass Leute wie John Dee und Aleister Crowley, die an die Ränder der akademischen Welt gedrängt wurden, nach dem Erwachen eine verspätete Rehabilitierung erfuhren. Weil Hermetiker meinen, dass sie die Magie verstehen, glauben sie, dass sie dadurch allen anderen Akademikern überlegen sind, weil deren Verständnis nur in der physischen Welt begründet ist. Das trägt viel zu ihrem Ruf als arrogante Snobs bei – ein Ruf, den sie gerne akzeptieren, denn schließlich ist es keine Arroganz, wenn man wirklich so gut ist.

SCHAMANISCHE TRADITION

TRADITIONSATTRIBUT: CHARISMA

Schamanen empfinden den Wunsch der Hermetiker danach, alles in eine kalte, berechnende Ordnung zu pressen, abwechselnd als amüsant und als äußerst ärgerlich. Sie übernehmen in leicht abgewandelter Form eine alte Weisheit, indem sie sagen, dass das Schreiben über Magie so ist, als würde man über Architektur tanzen. Magie soll gefühlt und erlebt, nicht in spartanischen Labors und langweiligen Schulungsräumen studiert werden. Sie weisen darauf hin, dass allein die Existenz verschiedener Traditionen zeigt, dass Magie höchst individuell ist, und sie sagen, dass die kalten Gleichungen der Hermetiker niemals die Verschiedenheit und Macht unterschiedlicher magischer Ausdrucksformen beschreiben könnten.

Die Anhänger der schamanischen Tradition glauben, dass man Magie wirken und erleben muss, statt sie unter Glas zu stellen. Das führt manchmal zu inkonsistenten Ergebnissen oder Unfällen mit Verletzungen, aber das kann in der Kunst, der Liebe und so vielen anderen Lebensbereichen genauso passieren. Warum sollte Magie da anders sein?

Hermetiker sehen Schamanen als schlampig und undiszipliniert, und genau so mögen die Schamanen das.

WIE MAN MAGIE ERKENNT

In manchen Fällen will Magie unbedingt erkannt werden. Der beeindruckende Feuerball, der atemberaubende Blitz – der Magier will, dass sie wehtun, aber auch, dass sie furchterregend und einschüchternd sind. Aber das gilt nicht immer. Sehr oft funktioniert Magie am besten, wenn sie schwer zu erkennen ist. Die Illusion, die für eine Ablenkung sorgt, die Unsichtbarkeit, die jemanden verbirgt, der subtile Manazauber, der dem Gegner eine verpasst, bevor er auch nur die Chance hat, etwas kommen zu sehen. Diese Zauber brauchen Feingefühl. Wie also kann man Magie erkennen – und vielleicht noch wichtiger, dass man zum Ziel von Magie wird?

Die erste und beste Verteidigungslinie beim Erkennen von Magie bilden andere Erwachte. Ein Zauber, der in der physischen Welt verborgen ist, erhellt den Astralraum wie eine Laterne, ein Kommlink mit maximaler Helligkeit oder eine beliebige andere Lichtquelle. Ein Teammitglied, das die Astralebene sehen kann, bietet einen deutlichen Vorteil in der Abteilung für das Erkennen von Magie.

Aber auch diese Erwachten bieten noch keine Garantie. Für jede Aktion gibt es eine gleich starke Reaktion, also gibt es für jede Methode der Entdeckung eine Strategie des Verbergens. Es ist dumm, keine Strategie zur astralen Aufklärung zu haben. Sich aber allein auf sie zu verlassen, ist gefährlich.

Worauf sollte man also noch achten, wenn man erkennen will, dass Magie gewirkt wird? Es folgen ein paar Hinweise:

Lerne, wie die Welt funktioniert, und wie nicht: Am besten erkennt man Unnatürliches, wenn man weiß, was natürlich ist, und begreift, was es nicht geben sollte. Die Sechste Welt ist allerdings ein unglaublich komplizierter Ort voller Überraschungen, wo bereits normale Abläufe unerwartet und beunruhigend erscheinen können. Genaues Hinsehen kann aber zeigen, dass etwas nicht stimmt. Ist gerade eine Schwadron Pixies in einen Nachtclub gerauscht und hat dabei eine Glitzerspur hinter sich hergezogen? So ist die Welt einfach. Hast du einen Zentauren gesehen, der in einem Hyundai Shin-Hyung über die I-5 gerauscht ist? Das ist wahrscheinlich eine Illusion, weil Hyundai noch gar keine für Zentauren angepasste Version dieses Modells gebaut hat. Genaues Beobachten hilft immer.

Finde das Zentrum: Einer der wichtigsten Aspekte der Magie der Sechsten Welt ist, dass ein Zauberer seine Ziele sehen können muss, wenn er einen Zauber wirkt. Wenn man also sieht, dass etwas Seltsames passiert, und sich nicht sicher ist, ob es magischer Natur ist, sollte man nach dem Zentrum der Vorgänge suchen. Achte dann in der Nähe des Zentrums auf jemanden, der seinen Blick in die Runde schweifen lässt, um dafür zu sorgen, dass er alles sehen kann, was er sehen muss. Wenn du eine solche Person ausmachen kannst, ist es wahrscheinlich Magie, und die Person im Zentrum ist wahrscheinlich der Zauberer.

Denke an die Gesten: Sind Gesten notwendig, um Magie wirken zu können? Nein. Werden sie trotzdem benutzt? Darauf kannst du deinen Arsch verwetten. Achte auf unruhige Finger. Wenn du sie siehst, hast du vielleicht einen Zauberer gefunden.

SPIELINFORMATIONEN

Das Erkennen von Magie erfordert eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition; der Schwellenwert entspricht dem Magieattribut der Magie wirkenden Person. Das gilt aber nur für das Erkennen von Magie in der physischen Welt. Auf der Astralebene ist sie leichter wahrzunehmen, aber das ist eine ganz andere Nummer, die wir später behandeln (siehe S. 161).

MAGIE, TECHNOLOGIE UND WIDERSTAND

Magie und Technologie kamen noch nie gut miteinander aus. Warum? Frag einen Professor vom MIT&T, wenn du dir ein paar Stunden Zeit vertreiben musst – dann hörst du mehr über das Wesen des Manas, als du jemals wissen wolltest. Egal, ob du den Grund verstehst oder nicht: Es gibt diese Spaltung, und sie spielt bei der Frage, wie Erwachte mit der Welt interagieren können, eine wichtige Rolle.

Eine wichtige Auswirkung ist, dass Erwachte Charaktere Cyberware, Bioware und andere Implantate meiden. Diese Dinge verringern ihre Essenz, was wiederum ihre Fähigkeit einschränkt, Mana zu kanalisieren – etwas, das nur wenige Erwachte wollen.

Die andere wichtige Auswirkung ist, dass es schwieriger wird, etwas magisch zu beeinflussen, wenn es viel Technologie enthält oder stark bearbeitet wurde. Inwiefern das so ist, wird mit dem **Objektwiderstand** gemessen, der oft als Maßstab dafür dient, wie erfolgreich Zauber sind, die auf ein Objekt gewirkt werden. Die Tabelle *Objektwiderstand* gibt Richtlinien für diesen Wert an.

OBJEKTWIDERSTAND

ART DES OBJEKTS	STUFE
Natürliche Objekte	3
Bäume, Steine, Erde, Holz, unbehandeltes Wasser, von Hand kaltverformtes Metall	
Hergestellte einfache Objekte und Materialien	6
Ziegel, Glas, Leder, Papier, einfache Kunststoffe	
Hightech-Objekte und -Materialien	9
Fortschrittliche Kunststoffe, Legierungen, Beton, elektronische Ausrüstung, Feuerwaffen, Sensoren	
Hochgradig verarbeitete Objekte	15+
Kommlinks, Cyberdecks, Drohnen, Fahrzeuge, komplexer Giftmüll, Cheez-Bitz	

MAGISCHE REFUGIEN

Einige Anhänger der Wicca-Tradition haben magische Kreise, die Pueblo nutzen Kivas, und hermetische Magier haben ihre Bibliotheken. Sie alle können als Magische Refugien dienen, wo Erwachte ihre Macht konzentrieren und ihre Energien für verschiedene magische Aufgaben bündeln können.

Ein Magisches Refugium ist ein Platz von der Größe eines Zimmers, der dem Ausüben von Magie gewidmet ist und die Tradition des Magieanwenders widerspiegelt. Seine Wände sind mit Dingen bedeckt, die mehr als nur Dekoration sind – es sind Gegenstände der Bedeutung und Konzentration, die die geistigen und magischen Energien des Besitzers unterstützen.

Magische Refugien bieten einen Ort für die folgenden Einsatzmöglichkeiten:

- *Magie lernen* (s.u.)
- *Rituale durchführen* (S. 145)
- *Funktion als Manabarriere* (S. 163)

Die Menge an Macht, die ein solches Refugium für diese Funktionen bietet – und damit der Preis des Refugiums –, hängt von der Kraftstufe des Refugiums ab. Charaktere können mit Reagenzien ein temporäres Refugium (siehe S. 156) errichten, oder sie können ein permanentes Magisches Refugium einrichten. Um dein eigenes Refugium einzurichten, benötigst du Materialien, die zu deiner Tradition passen, im Wert von 500 Nuyen pro Kraftstufe. Sobald du die Materialien hast, such dir einen passenden Ort (z. B. deine Wohnung, eine Höhle in der Wildnis oder einen geheimen verlassenen Tunnel in der Kanalisation), an dem du dich gerne aufhältst und wo du relativ sicher und unbeobachtet bist. Dann musst du eine Anzahl von Tagen gleich der Kraftstufe des Magischen Refugiums damit verbringen, den Ort zu weihen, die Gegenstände günstig zu verteilen, seine astrale Gestalt aufzubauen, Barrieren zu errichten und alles mit deiner Aura in Einklang zu bringen. Wenn du damit fertig bist, ist dein Refugium fertig und aktiv. Ein aktives Magisches Refugium funktioniert als Manabarriere (S. 163) und hat deine astrale Signatur.

Ein Refugium ist nicht mobil. Wenn du es verlegen willst, brauchst du einen Tag zum Abbau. Die Materialien, die du dadurch erhältst, kannst du anschließend anderswo zum Errichten eines neuen Refugiums benutzen. Wenn du dein Refugium verbessern willst, musst du weitere Materialien heranschaffen, sie zu den vorhandenen hinzufügen und dann eine Anzahl von Tagen gleich der neuen Kraftstufe mit der Verbesserung verbringen – nicht nur gleich der Differenz zwischen der alten und neuen Kraftstufe.

MAGIE LERNEN

Neue Zauber oder Rituale können durch das Studieren der entsprechenden Formeln oder von einem Lehrer (einer Erwachten Person oder einem Geist) erlernt werden. Einige Zauberer haben das Glück, dass ihnen ganze Bibliotheken mit Schriftrollen und Grimoires vererbt wurden. Sie könnten auch ein Erwachtes Familienmitglied haben, das sie einen neuen Zauber lehrt. Der Rest der Erwachten kann auf Online-Communitys wie SpellSource und Magicknet zugreifen, die Sammlungen von Formeln aus verschiedenen Traditionen bieten. Diese Netzwerke werden meist von einem oder mehreren Konzernen unterstützt, daher muss man eine SIN und eine Magielizenz (oder gute Fälschungen) haben, um sie nutzen können. Etablierte Zauberer arbeiten manchmal auch im Graubereich und unterrichten unlizenzierte Magieanwender, um sich mit der Weitergabe von Wissen an weniger Erfahrene ein paar Nuyen dazuzuverdienen.

Wenn du alleine lernen willst, kannst du eine Formel kaufen (Preise dafür findest du in der Tabelle *Magische Ausrüstung*, S. 170). Wenn du einen lebenden, atmenden Lehrer haben willst, musst du mit einer Gebühr von etwa [Einfluss-Fertigkeit des Lehrers × Kosten der Formel] Nuyen rechnen. Das ist teuer, aber meistens jeden einzelnen Nuyen wert. In jedem Fall brauchst du für das Lernen von Magie ein Magisches Refugium deiner eigenen Tradition.

Wenn du Zugang dazu und eine Formel oder einen Lehrer für das hast, was du lernen willst, kannst du mit dem Lernen beginnen. Lege dazu eine Probe auf Hexerei + Intuition (bei Aspektzauberern, die nur Verzaubern beherrschen, Verzaubern + Intuition) ab. Die Zeit zum Lernen beträgt 12 Tage geteilt durch die Erfolge bei dieser Probe.



Wenn du einen Lehrer hast, kann er eine Unterrichtenprobe (S. 96) ablegen, um dir einen Würfelpoolbonus für deine eigene Probe zu verschaffen. Am Ende der Lernzeit musst du 5 Karma ausgeben, um den Zauber oder das Ritual zu lernen.

Alle Verletzungsmodifikatoren, Modifikatoren für aufrechterhaltene Zauber, schlechte Arbeitsbedingungen und so weiter gelten für diese Probe. Wenn deine Formel oder dein Lehrer aus einer anderen Tradition stammt, erhältst du einen Würfelpoolmalus von -4 auf die Lernprobe.

Während du lernst, musst du acht Stunden am Tag für das Studium aufwenden, sonst scheitert der Lernversuch und du musst von vorn beginnen. Wenn du keine Erfolge bei der Lernprobe erzielst, scheitert der Lernversuch. Wenn der Versuch scheitert, musst du kein Karma ausgeben, aber das ganze Geld, das du eventuell für den Unterricht ausgegeben hast, ist verloren.

ZAUBER

Wenn Leute an Magie denken, fallen ihnen meistens zuerst Zauber ein. Zauber sind der Vorgang, der Magie zum Wirken bringt, das Kanalisieren der Magie in einen Effekt, der die Welt aufhorchen lässt – oder verhindert, dass man überhaupt bemerkt wird. Und so funktionieren sie:

WIE MAN ZAUBER WIRKT

Das Wirken von Zaubern besteht aus drei grundlegenden Schritten (wobei Kampfzauber noch einen vierten brauchen):

1. **Den Zauber anpassen**
2. **Zauberprobe (Hexerei + Magie) ablegen**
3. **Dem Entzug widerstehen**

DEN ZAUBER ANPASSEN

Das Anpassen von Zaubern ist nicht immer nötig und manchmal auch gar nicht möglich. Für die Anpassung gibt es die folgenden Möglichkeiten:

Hochdrehen: Nur bei Kampfzaubern möglich. Für jeden Punkt Grundschaden, der dem Zauber hinzugefügt werden soll, steigt der Entzug des Zaubers um 2.

Fläche Vergrößern: Der Wirkungsbereich von Zaubern mit Flächenwirkung ist normalerweise eine Kugel mit 2 Metern Radius. Pro Vergrößerung dieses Radius um 2 Meter steigt der Entzug des Zaubers um 1.

Die maximale Anzahl an Anpassungen ist gleich dem Wert des Charakters in Magie oder Hexerei (der höhere der beiden Werte).

FLÄCHE VERSCHIEBEN

Diese Option ist nur bei manchen Zaubern mit Flächenwirkung möglich. Der Zaubernde kann die Flächenwirkung eines aufrechterhaltenen Zaubers an einen anderen Ort innerhalb der Reichweite des Zaubers verschieben. Ob diese Möglichkeit besteht, ist in der Beschreibung des jeweiligen Zaubers angegeben. Das Verschieben erfordert eine Nebenhandlung und kann jederzeit durchgeführt werden. Dadurch entsteht kein Entzug.

ZAUBERPROBE ABLEGEN

Die Zauberprobe wird mit Hexerei + Magie abgelegt. Die Anzahl der nötigen Erfolge und/oder der Würfelpool für die Gegenseite bei einer Vergleichenden Probe sind in den Zauberbeschreibungen (S. 134) angegeben.

DEM ENTZUG WIDERSTEHEN

Jeder Zauber hat einen Entzugswert, der durch Anpassungen erhöht werden kann, die der Zaubernde vornimmt. Für den Entzugswiderstand würfelt der Zaubernde mit Willenskraft + seinem Traditionsattribut (Logik für hermetische Magier, Charisma für Schamanen) und vergleicht die Anzahl der Erfolge mit dem Entzugswert des Zaubers. Wenn die Anzahl der Erfolge mindestens so hoch ist wie der Entzugswert, hat der Entzug keine Wirkung. Wenn der Entzugswert höher ist als die Anzahl der Erfolge, erleidet der Zaubernde Schaden in Höhe der Differenz. Näheres zu den Entzugsregeln findest du auf Seite 130.

ZAUBERBESCHREIBUNGEN

Zauber in *Shadowrun* besitzen die folgenden Merkmale:

Kategorie: Zauber werden in *Shadowrun* in fünf Kategorien unterteilt: Heilung, Illusion, Kampf, Manipulation und Wahrnehmung. Die Beschreibungen der Zauber sind nach Kategorien geordnet, weil es innerhalb der Kategorien vereinende Gemeinsamkeiten gibt.

Reichweite: Die Reichweite *Berührung (B)* bedeutet, dass das Ziel berührt werden muss, damit der Zauber seine Wirkung erzeugen kann. Bei der Berührung eines unfreiwilligen Ziels muss ein erfolgreicher Nahkampf-Angriff durchgeführt werden, bei dem der Panzerungswert des Ziels nicht für den Verteidigungswert gezählt wird. In diesem Fall ist der Nahkampf-Angriff Teil der Haupthandlung zum Zaubern und erfordert keine separate Handlung (wohl aber eine eigene Probe). *Blickfeld (BF)* bedeutet, dass der Zaubernde eine physische Sichtlinie zu seinem Ziel haben muss (optische Linsen wie die von Ferngläsern zählen als physische Sichtlinie; magische Effekte und digitale Bilder wie etwa durch ein Infrarot-Sichtgerät zählen nicht). *Blickfeld mit Flächenwirkung (BF (F))* bedeutet, dass der Zauber die Reichweite Blickfeld hat und eine Flächenwirkung besitzt, die ohne Anpassung 2 Meter Radius hat. *Speziell* bedeutet, dass die Reichweite des Zaubers in seiner Beschreibung angegeben ist.

Dauer: Damit wird festgehalten, wie lange die Wirkung des Zauber anhält. Häufig ist die Dauer *Sofort (S)*, was bedeutet, dass die Wirkung sofort einsetzt und der Zauber damit endet. *Aufrechterhalten (A)* bedeutet, dass die Wirkung so lange anhält, wie der Zaubernde sie aufrechterhält (das Fallenlassen eines aufrechterhaltenen Zaubers benötigt keine Handlung, der Zauberer lässt ihn einfach enden). *Zeitlich Begrenzt (ZB)* bedeutet, dass der Zauber eine maximale Dauer besitzt, über die hinaus er nicht aufrechterhalten werden, aber wenn gewünscht auch früher fallen gelassen werden kann (der übliche Würfelpoolmalus für aufrechterhaltene Zauber gilt auch hier). *Permanent (P)* bedeutet, dass die Wirkung nicht endet und ohne jeden Aufwand des Zaubernden bestehen bleibt – sie wird zu einem vollwertigen Bestandteil der Welt.

Art: Es gibt zwei Arten von Zaubern: *Manazauber (M)* und *Physische Zauber (P)*. Manazauber interagieren mit allem, was eine astrale Komponente hat (z. B. auch mit Lebewesen, weil diese eine Aura und damit eine astrale Komponente haben). Sie können auch auf der Astralebene gewirkt werden, aber sie haben keine Wirkung gegen unbelebte Ziele, die keine astrale Komponente haben. Physische Zauber können nur auf der physischen Ebene gewirkt werden und dort lebende und unbelebte Ziele beeinflussen.

Entzugswert (Entzug): Das ist der Grundschaden, dem ein Zauberer widerstehen muss, wenn er einen Zauber wirkt. Er kann erhöht werden, wenn der Zauberer seinen Zauber durch Hochdrehen oder Fläche Vergrößern anpasst.

Dies sind die gemeinsamen Merkmale aller Zauber. In jeder Kategorie kann es zusätzliche Merkmale geben, die jeweils zu Beginn der Beschreibung der Kategorie erklärt werden.

LAUFENDE KOSTEN

Magie ist anstrengend und erfordert Konzentration. Wenn du also einen Zauber aufrechterhalten und währenddessen etwas anderes tun willst, musst du für die Konzentration und Energie, die du dafür benötigst, einen Preis bezahlen. Wann immer ein Zauberer einen Zauber aufrechterhält, erhält er pro aufrechterhaltenem Zauber einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungsproben (dazu gehören keine Schadens-, Entzugs- oder sonstigen Widerstandsproben).

HEILZAUBER

Diese Zauber sorgen dafür, dass Magie von den Händen des Zaubernden in den Körper des Ziels fließt, um Schaden zu heilen oder auf andere Weise eine (meistens positive) körperliche Veränderung zu bewirken. Eine niedrige Essenz erschwert Heilzauber oft, weil Magie und Technologie generell schlecht zusammenwirken und die Magie, die biologische Wesen heilen kann, keine Wirkung auf Kunststoff, Metall und Elektronik hat. Die Wirkung der Essenz ist jeweils in der Beschreibung der Zauber angegeben. Falls die Essenz des Ziels bei einem Zauber eine Rolle spielt, erzielt der Zaubernde unabhängig vom Erfolg bei der Hexereiprobe einen automatischen Erfolg, wenn das Ziel zu hundert Prozent natürlich ist (also Essenz 6 hat).

ATTRIBUT SENKEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	3

Die Berührung des Zauberers schwächt das Ziel, verlangsamt es oder macht es benommen, was dazu führt, dass eines seiner Attribute vorübergehend (bis höchstens auf 1) sinkt. Der Zaubernde entscheidet vor dem Wirken des Zaubers, welches Attribut gesenkt werden soll, und legt dann eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Willenskraft + betroffenes Attribut des Ziels ab. Er kann entscheiden, wie viele Nettoerfolge er wirklich benutzen will, um das Attribut um jeweils 1 Punkt pro Nettoerfolg zu senken. Für jeden Nettoerfolg ab dem zweiten, der für die Senkung benutzt wird, steigt der Entzug des Zaubers kumulativ um 1. Der Zauber senkt weder Edge noch Essenz, Magie oder Resonanz.

ATTRIBUT STEIGERN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	3

Die Berührung des Zauberers stärkt, beschleunigt oder erleuchtet das Ziel, was dazu führt, dass eines seiner Attribute vorübergehend steigt. Der Zaubernde entscheidet vor dem Wirken des Zaubers, welches Attribut gesteigert werden soll, und legt dann eine Probe auf Hexerei + Magie (5 – [Essenz, abgerundet]) ab. Er kann entscheiden, wie viele Nettoerfolge er wirklich benutzen will, um das Attribut (unter Berücksichtigung des maximalen Bonus von +4) um jeweils 1 Punkt pro Nettoerfolg zu steigern. Für jeden Nettoerfolg ab dem zweiten, der für die Steigerung benutzt wird, steigt der Entzug des Zaubers kumulativ um 1. Der Zauber steigert weder Edge noch Essenz, Magie oder Resonanz.



GEGENMITTEL

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	P	5

Dieser Zauber lässt Mana durch den Körper des Ziels jagen, um Toxine zu finden und zu neutralisieren. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab. Jeder Erfolg senkt die Kraft des Toxins um 1. Du kannst mehrere aufeinanderfolgende Haupthandlungen verwenden, um die Probe zu wiederholen, ohne den Zauber neu zu wirken. Fällt die Kraft auf 0, werden alle noch aktiven Wirkungen des Toxins beseitigt.

HEILEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	P	3

In einem Runnerleben kommt es immer wieder zu Schrammen, Blessuren und Schusswunden, und Magie ist wahrscheinlich die schnellste und effektivste Heilungsmöglichkeit dafür. Lege zum Wirken dieses Zaubers eine Probe auf Hexerei + Magie (5 – [Essenz, abgerundet]) ab. Für jeden Nettoerfolg kannst du 1 Kästchen Überzähligen, Körperlichen oder Betäubungsschaden heilen. Ein Satz Verletzungen kann nur einmal mit einem Heilen-Zauber (inklusive Kühlendes Heilen, Neutralisierendes Heilen und Wärmendes Heilen) behandelt werden

KÜHLENDES HEILEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	P	5

Dieser Zauber hat die gleiche Heilwirkung wie der Zauber Heilen. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie (5 – [Essenz, abgerundet]) ab. Jeder Nettoerfolg heilt 1 Kästchen Überzähligen, Körperlichen oder Betäubungsschaden.

Außerdem besitzt diese Variante des Zaubers ein kühlendes Element, das den Status *Brennend* beim Ziel beendet. Ein Satz Verletzungen kann nur einmal mit einem Heilen-Zauber behandelt werden.

NEUTRALISIERENDES HEILEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	P	5

Dieser Zauber hat die gleiche Heilwirkung wie der Zauber Heilen. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie (5 – [Essenz, abgerundet]) ab. Jeder Nettoerfolg heilt 1 Kästchen Überzähligen, Körperlichen oder Betäubungsschaden. Außerdem besitzt diese Variante des Zaubers ein neutralisierendes Element, das den Status *Verätzt* beim Ziel beendet. Ein Satz Verletzungen kann nur einmal mit einem Heilen-Zauber behandelt werden.

REFLEXE STEIGERN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	5

Die Reaktionszeit des Ziels nimmt ab und seine Schnelligkeit zu, wodurch es Situationen besser vorausahnen und darauf reagieren kann. Der Zaubernde legt eine Probe auf Hexerei + Magie (5 – [Essenz, abgerundet]) ab. Er kann entscheiden, wie viele Nettoerfolge er wirklich benutzen will, um pro Nettoerfolg sowohl den Initiativewert um 1 Punkt als auch die Anzahl der Initiativewürfel um 1 Würfel zu steigern. Für jeden Nettoerfolg ab dem zweiten, der für die Steigerung benutzt wird, steigt der Entzug des Zaubers kumulativ um 1. Ein Charakter kann insgesamt niemals mehr als 5W6 Initiativewürfel haben.

SCHMERZRESISTENZ

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Dieser Zauber gewährt zwar keine Heilung, erlaubt dem Ziel aber, die Auswirkungen von Schaden zu ignorieren und weiterzumachen, als gäbe es keinen Grund für Schmerzen. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie (5 – [Essenz, abgerundet]) ab. Für jeden Nettoerfolg kann das Ziel seinen Verletzungsmodifikator um 1 senken.

STABILISIEREN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	P	3

Dieser Zauber wird benutzt, wenn jemand Überzähligen Schaden erlitten hat. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie mit einem Schwellenwert in Höhe der Anzahl der Kästchen an Überzähligem Schaden des Ziels ab. Gelingt die Probe, werden sämtliche Kästchen des Überzähligen Schadens entfernt.

WÄRMENDES HEILEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	P	5

Dieser Zauber hat die gleiche Heilwirkung wie der Zauber Heilen. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie (5 – [Essenz, abgerundet]) ab. Jeder Nettoerfolg heilt 1 Kästchen Überzähligen, Körperlichen oder Betäubungsschaden. Außerdem besitzt diese Variante des Zaubers ein wärmendes Element, das den Status *Unterkühlt* beim Ziel beendet. Ein Satz Verletzungen kann nur einmal mit einem Heilen-Zauber behandelt werden.

ILLUSIONSZAUBER

Illusionszauber sind dafür gedacht, Leute davon zu überzeugen, dass etwas Irreales real ist, dass etwas nicht Vorhandenes vorhanden ist, oder umgekehrt. Sie werden als Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen verschiedene Würfelpools aus Attributen gewirkt, die bei dem jeweiligen Zauber angegeben sind.

Manaillusionen wirken nur gegen lebende Ziele; **physische Illusionen** wirken auch gegen Kameras und andere Technologie.

Illusionszauber können **monosensorisch** (nur einen Sinn betreffend) oder **vollsensorisch** (mehrere oder alle Sinne betreffend) sein.

CHAOS
(VOLLSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	A	4

Chaos funktioniert genauso wie Verwirrung (S. 137), wirkt aber auch gegen Kameras, Mikrofone und andere Arten von Technologie.

MASKE
(VOLLSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Manchmal will man nicht gesehen werden. Und manchmal will man als jemand gesehen werden, der man nicht ist. Maske dient dem zweiten Zweck. Der Zauber verändert wichtige Merkmale der Person: ihr Erscheinungsbild, ihren Klang, ihren Geruch und so weiter. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab und notiere die Anzahl der Erfolge. Diese Zahl bildet den Schwellenwert, wenn andere versuchen, mit einer Probe auf Willenskraft + Intuition die Illusion zu durchschauen. Maske wirkt nur gegen Lebewesen mit Bewusstsein.

PHYSISCHE MASKE
(VOLLSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	4

Dieser Zauber funktioniert genauso wie der Zauber Maske, wirkt aber auch gegen Kameras, Mikrofone und andere Technologie.

SCHMERZ
(MONOSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	M	A	3

Dieser Zauber verursacht Schmerzen, aber keinen Schaden. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Willenskraft + Logik des Ziels ab. Jeder Nettoerfolg erzeugt ein zusätzliches illusorisches Kästchen Schaden – und zwar jeweils auf beiden Zustandsmonitoren –, das sich nur auf die Bestimmung von Verletzungsmodifikatoren auswirkt. Wenn einer oder beide Zustandsmonitore dadurch voll werden, bleibt das Ziel zwar bei Bewusstsein, leidet aber unter so starken Schmerzen, dass es keine Handlungen mehr durchführen kann. Wenn der Zauber fallen gelassen wird, endet die Wirkung des Schmerzes sofort.

Der einfache Zauber wirkt nur gegen ein einzelnes Ziel, aber die Anpassung Fläche Vergrößern kann verwendet werden, um ihm eine Flächenwirkung zu verleihen (beginnend mit 2 Metern Radius für +1 Entzug).

SCHWEIGEN
(MONOSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Magische Stille senkt sich auf das Ziel und macht es ihm unmöglich, ein Geräusch zu verursachen, selbst wenn es das versucht. Das kann für Leute sehr praktisch sein, die sich an jemandem vorbeischleichen wollen – oder es kann eine gute Möglichkeit sein, um die Kommunikation von anderen zu stören, die auf Sprechen angewiesen sind. Schweigen verleiht dem Ziel den Status *Geräuschlos* (siehe S. 54) mit einer Stufe gleich der Anzahl der Erfolge bei der Hexereiprobe. Diese Zahl dient als Schwellenwert für alle Versuche, das Ziel zu hören.

SENSORTÄUSCHUNG
(VOLLSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	2

Verbesserte Unsichtbarkeit, Physische Maske und ähnliche Zauber sind hervorragend dazu geeignet, sowohl neugierige Augen als auch Technologie zu täuschen, aber was ist mit einer Situation, in der keine Lebewesen präsent sind, sondern

nur Kameras, Sensoren und Ähnliches? Sensortäuschung ist genau der richtige Zauber dafür. Durch ihn erhält das Ziel eine Version des Status *Unsichtbar (Verbessert)* mit einer Stufe gleich der Anzahl der Erfolge der Hexereiprobe, aber der Zauber hat keine Wirkung auf Lebewesen, sondern nur auf technologiebasierte Sensoren.

STILLE
(MONOSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	4

Dieser Zauber funktioniert genauso wie der Zauber Schweigen, verursacht aber den Status *Geräuschlos (Verbessert)*, sodass auch Mikrofone und andere Technologie das Ziel nicht hören können.

TRIDEO-TRUGBILD
(VOLLSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF (F)	P	A	4

Dieser Zauber funktioniert genauso wie der Zauber Trugbild, wirkt aber auch gegen Kameras, Mikrofone und andere Technologie.

TRUGBILD
(VOLLSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF (F)	M	A	3

Mit diesem Zauber projizierst du ein bestimmtes Bild (begleitet von dazugehörigen Geräuschen und Gerüchten) in einen bestimmten Wirkungsbereich. Vielleicht ist es das Bild eines angreifenden Drachen, eines friedlichen Gartens oder einer bestimmten Person. Jedenfalls muss es etwas darstellen, was du bereits gesehen hast, und das Trugbild muss in deiner Sichtlinie bleiben. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab und notiere die Anzahl der Erfolge. Diese Zahl bildet den Schwellenwert, wenn andere versuchen, mit einer Probe auf Willenskraft + Intuition die Illusion zu durchschauen.

Trugbild wirkt gegen jedes Lebewesen, das das Bild sieht.

UNSICHTBARKEIT
(MONOSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Das Ziel verschwindet aus dem Blick und wird durchsichtig, sodass es sich ungesehen bewegen kann. Unsichtbarkeit verleiht dem Ziel den Status *Unsichtbar* (siehe S. 55) mit einer Stufe gleich der Anzahl der Erfolge bei der Hexereiprobe. Diese Zahl dient als Schwellenwert für alle Versuche, das Ziel zu sehen.

VERBESSERTE UNSICHTBARKEIT
(MONOSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	4

Dieser Zauber funktioniert genauso wie der Zauber Unsichtbarkeit, verursacht aber den Status *Unsichtbar (Verbessert)*, sodass auch Kameras und andere Technologie das Ziel nicht sehen können.

VERWIRRUNG
(VOLLSENSORISCH)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	M	A	3

Verwirrung trifft das Ziel mit einem Wirbel von Bildern und Emotionen, die es desorientieren und verwirren. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Willenskraft + Logik des Ziels ab. Das Ziel erhält den Status *Verwirrt* mit einer Stufe gleich der Anzahl der Nettoerfolge bei der Hexereiprobe. Der Würfelpoolmalus aus diesem Status gilt für alle Proben außer Schadenswiderstandsproben.

Der einfache Zauber wirkt nur gegen ein einzelnes Ziel, aber die Anpassung Fläche Vergrößern kann verwendet werden, um ihm eine Flächenwirkung zu verleihen (beginnend mit 2 Metern Radius für +1 Entzug). Wenn der Zauber eine Flächenwirkung erhalten hat, kann auch die Anpassung Fläche Verschieben benutzt werden.

KAMPFZAUBER

Vereinfacht ausgedrückt tun Kampfzauber Leuten weh. Du wirkst sie, wenn du Feinden Angst einjagen, sie kampfunfähig machen oder sie töten willst.

Bei Kampfzaubern gibt es einen zusätzlichen Schritt, der nach dem ersten Schritt des Zauberwirkens durchgeführt wird, nachdem das Ziel ausgewählt wurde. Wenn das Ziel bekannt ist, werden der Angriffswert des Zaubernden und der Verteidigungswert des Ziels verglichen, um zu bestimmen, ob jemand Edge erhält. Im Falle mehrerer Ziele kommt dabei der höchste Verteidigungswert aller Ziele zur Anwendung. Der Angriffswert eines Zauberers für diesen Vergleich entspricht seiner Magie + seinem Traditionsattribut. Der Verteidigungswert wird wie gewohnt bestimmt, wenn sich der Verteidiger auf der physischen Ebene befindet. Befindet er sich auf der Astralebene, beträgt der Verteidigungswert Intuition + natürliche Panzerung + Panzerungseffekte (siehe S. 163).

Zusätzlich zu den üblichen Zaubermerkmalen ist bei Kampfzaubern angegeben, ob sie Betäubungsschaden (B) oder Körperlichen Schaden (K) verursachen.

Es gibt zwei grundlegende Arten von Kampfzaubern: **direkte** und **indirekte** Kampfzauber.

DIREKTE KAMPFZAUBER

Direkte Kampfzauber beruhen darauf, dass du Mana in einer Weise formst, die direkt den Gegner schädigt – die Magie ist der Schaden. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Willenskraft + Intuition (gegen Pilot bei Drohnen) des Ziels ab. Erzielt das Ziel mehr Erfolge als du, verpufft der Zauber wirkungslos (aber du musst natürlich immer noch dem Entzug widerstehen). Gelingt dein Zauber, ist sein Schaden gleich deinen Nettoerfolgen und wird zu eventuellem zusätzlichem Schaden durch Hochdrehen des Zaubers addiert. Ist der Zauber erfolgreich, aber du erzielst keine Nettoerfolge, ist der Schaden des Zaubers gleich dem Schaden durch Hochdrehen (sofern du diese Anpassung zuvor gewählt hast). Dem Schaden durch direkte Kampfzauber kann nicht widerstanden werden.

INDIREKTE KAMPFZAUBER

Statt die Magie den Schaden direkt verursachen zu lassen, erschaffen indirekte Kampfzauber einen Effekt, der den Schaden verursacht – indem sie zum Beispiel einen Feuerball oder einen Blitzstrahl loslassen. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Reaktion +

Willenskraft (gegen Pilot bei Drohnen) des Ziels ab. Erzielt das Ziel mehr Erfolge als du, trifft der Zauber nicht (aber du musst natürlich immer noch dem Entzug widerstehen). Ist dein Zauber erfolgreich, ist der Schaden gleich deiner Magie ÷ 2 (aufgerundet) + Nettoerfolge + Schaden durch Hochdrehen. Ziele widerstehen dem Schaden wie im physischen Kampf mit Konstitution. Indirekte Kampfzauber verursachen oft elementaren Schaden (siehe S. 112), wie zum Beispiel Feuerschaden.

BEISPIEL: INDIREKTE KAMPFZAUBER

Cass Wandering Horse hat sich zurückgehalten, solange er konnte, aber jetzt sind die Verhandlungen gescheitert, und es wird Zeit für einen Feuerball. Irgendwie müssen es die Deppen ja lernen.

Als Cass am Zug ist, entscheidet er, wo der Feuerball landen soll. In der einen Gruppe gibt es zwei Wachen, und dann noch zwei weitere, die nahe beieinander und nicht allzu weit von einer dritten Wache entfernt stehen. Eine Explosion mit 2 Metern Radius würde eine der beiden Zweiergruppen erwischen, aber Cass geht davon aus, dass er die dritte Wache auch kriegt, wenn er den Zauber anpasst und die Fläche vergrößert. Weil dadurch der Entzug um 1 steigt, entscheidet er sich dagegen, auch noch den Schaden des Zaubers zu steigern. Er will nicht, dass ihn ein einzelner Feuerball umhaut.

Nachdem die Opfer ausgewählt sind, wirft Cass einen Blick auf seinen Angriffswert. Er ist ein Schamane mit Magie 6 und Charisma 5, also beträgt sein Angriffswert beim Wirken von Zaubern 11. Der höchste Verteidigungswert in der Gruppe seiner Opfer beträgt 8; die Differenz ist 3, daher erhält niemand Edge. Zeit für die Würfel!

Cass würfelt mit Hexerei 5 + Magie 6 und erreicht mit diesen 11 Würfeln solide 5 Erfolge. Die Spielleiterin legt eine Probe für alle drei Verteidiger ab, und sie erzielen 3 Erfolge. Cass hat alle drei Wachen getroffen.

Der Grundschaden des Feuerballs beträgt die Hälfte von Cass' Magie, und ein Feuerball verursacht Körperlichen Schaden, also sind das zunächst einmal 3K Schaden. Cass hat 2 Nettoerfolge, daher steigt der Schaden auf 5K. Die Wachen widerstehen mit ihrer Konstitution, die 3 beträgt, und erzielen 2 Erfolge. Das bedeutet, dass jede von ihnen 3K Schaden erleidet.

Der Feuerball sorgt außerdem für den Status *Brennend* mit einer Stufe gleich der Anzahl der Nettoerfolge, also erhalten die drei Wachen den Status *Brennend 2*. Wenn sie das Feuer nicht löschen, wird der Status weiteren Schaden verursachen.

Jetzt muss Cass den Preis für das Wirken des Feuerballs bezahlen. Der Entzugswert beträgt 6, und das Vergrößern der Fläche erhöht ihn auf 7. Cass hat Charisma 5 und Willenskraft 5, also würfelt er mit 10 Würfeln. Mit nur 3 Erfolgen müsste er 4 Kästchen Betäubungsschaden hinnehmen, und das erscheint ihm zu schmerzhaft. Er gibt Edge aus, um einen Würfel noch mal zu würfeln, und erzielt einen Erfolg. Mit insgesamt 4 Erfolgen erleidet Cass nur 3 Kästchen Betäubungsschaden. Das tut weh, aber das Feuer, das an seinen Gegnern schwelt, wird ihnen mehr wehtun.

BETÄUBUNGSBALL
(DIREKTER KAMPFZAUBER, FLÄCHENWIRKUNG)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF (F)	M	S	4	B

Dieser Zauber ist die Flächenversion von Betäubungsblitz.

BETÄUBUNGSBLITZ
(DIREKTER KAMPFZAUBER)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF	M	S	3	B

Manchmal will man ein wenig Tempo rausnehmen und den Gegner überraschen. Dieser Zauber kanalisiert Mana, um jemandem wehzutun, aber nur zur Betäubung.

BLITZSTRAHL
(INDIREKTER KAMPFZAUBER)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF	P	S	5	K, Speziell

So haben Gottheiten von Zeus bis Thor die Unbotmäßigen zerschmettert, also sollte das auch für dich gut genug sein. Blitzstrahl trifft ein einzelnes Ziel mit Elektrizität. Der Zauber verursacht Elektrizitätsschaden (S. 112).

DRUCKWELLE
(INDIREKTER KAMPFZAUBER, FLÄCHENWIRKUNG)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF (F)	P	S	4	B

Dieser Zauber ist die Flächenversion von Stoß (S. 139).

EISSPEER
(INDIREKTER KAMPFZAUBER)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF	P	S	5	K, Speziell

Wenn so langsam alle Konzernsicherheitsschergen, denen man begegnet, brandhemmende Unterwäsche tragen, wird es Zeit für andere Mittel – und dafür, sie mit dem anderen Temperaturextrem anzugreifen. Dieser Zauber trifft seine Ziele mit Eiseskälte und verursacht Kälteschaden (S. 113).

EISSTURM
(INDIREKTER KAMPFZAUBER, FLÄCHENWIRKUNG)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF (F)	P	S	6	K, Speziell

Dieser Zauber ist die Flächenversion von Eisspeer.

ENERGIEBALL
(DIREKTER KAMPFZAUBER, FLÄCHENWIRKUNG)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF (F)	P	S	5	K

Dieser Zauber ist die Flächenversion von Energieblitz.

ENERGIEBLITZ
(DIREKTER KAMPFZAUBER)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF	P	S	4	K

Energieblitz ist die härtere Version von Betäubungsblitz und trifft ein einzelnes Ziel mit Körperlichem Schaden.

FEUERBALL
(INDIREKTER KAMPFZAUBER, FLÄCHENWIRKUNG)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF (F)	P	S	6	K, Speziell

Dieser Zauber ist die Flächenversion von Flammenstoß.

FLAMMENSTOSS
(INDIREKTER KAMPFZAUBER)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF	P	S	5	K, Speziell

Ein Klassiker. Wenn man daran denkt, Leuten mit Magie wehzutun, fällt einem als Erstes ein, ihnen Feuer ins Gesicht zu schleudern. Dies ist der Zauber, der das möglich macht. Flammenstoß verursacht Feuerschaden (S. 112). Das Ziel erhält den Status *Brennend* (S. 53) mit einer Stufe gleich der Anzahl der Nettoerfolge bei der Hexereiprobe.

KUGELBLITZ
(INDIREKTER KAMPFZAUBER, FLÄCHENWIRKUNG)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF (F)	P	S	6	K, Speziell

Dieser Zauber ist die Flächenversion von Blitzstrahl (S. 138).

MANABALL
(DIREKTER KAMPFZAUBER, FLÄCHENWIRKUNG)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF (F)	M	S	5	K

Dieser Zauber ist die Flächenversion von Manablitz.

MANABLITZ
(DIREKTER KAMPFZAUBER)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF	M	S	4	K

Eine grundlegende Technik der Spruchzauberei: Man benutzt Mana, um Schädel einzuschlagen. Wer könnte etwas gegen diese reine Eleganz sagen?

SÄURESTRAHL
(INDIREKTER KAMPFZAUBER)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF	P	S	5	K, Speziell

Dieser Zauber schießt Säure auf ein Ziel ab und verursacht Chemischen Schaden (S. 112). Das Ziel erhält den Status *Verätzt* (S. 55) mit einer Stufe gleich der Anzahl der Nettoerfolge bei der Hexereiprobe.

SÄUREWELLE
(INDIREKTER KAMPFZAUBER, FLÄCHENWIRKUNG)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF (F)	P	S	6	K, Speziell

Dieser Zauber ist die Flächenversion von Säurestrahl.

STOSS
(INDIREKTER KAMPFZAUBER)

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
BF	P	S	3	B

Ein kniffliger kleiner Zauber: Die Magie trifft nicht das Ziel, sondern verursacht plötzlichen Luftdruck in dessen Richtung. Die Macht des Windes, Bäume auszureißen, wird eindrucksvoll am Kopf des Ziels vorgeführt.

MANIPULATIONSZAUBER

Bei Manipulationszaubern geht es darum, die Realität zu verschieben und sie nach deinem Willen zu formen. Die Welt ist ein komplizierter, schmutziger Ort, und diese Zauber helfen dir, sie neu anzuordnen und zu etwas Praktischerem zu machen. Leider widersetzt sich die Welt häufig deinen Versuchen, sie zu dem zu machen, was sie sein sollte. Und das bedeutet, dass du dich mehr anstrengen musst.

Manipulationszauber haben entweder Lebewesen oder unbelebte Dinge als Ziel. Die Widerstandsproben aller Zauber sind in den jeweiligen Beschreibungen angegeben. Gegen Zauber, die unbelebte Dinge als Ziel haben, wird mit deren Objektwiderstand (siehe S. 132) widerstanden.

Nettoerfolge bei der Hexereiprobe legen die Wirkungsdauer des Zaubers fest – und bei unbelebten Objekten auch, gegen wie viel Material der Zauber wirkt. Sofern nicht anders angegeben, können Manipulationszauber mit der Dauer *ZB* maximal für eine Anzahl von Minuten gleich der Anzahl der Nettoerfolge bei der Hexereiprobe aufrechterhalten werden. Die Standardmenge an unbelebtem Material, auf das der Zauber wirkt, ist gleich ½ Kubikmeter pro Nettoerfolg. In der Tabelle *Beispiele für Volumina* findest du Richtlinien, wie sich Kubikmeter Material in gewöhnliche Objekte übertragen lassen.

BEISPIELE FÜR VOLUMINA

NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS	BEISPIEL
1	½ Kubikmeter	Einfacher Kühlschrank
2	1 Kubikmeter	Normalgroße Couch
3	1,5 Kubikmeter	Motorrad
4	2 Kubikmeter	Müllcontainer
5	2,5 Kubikmeter	Esstisch mit acht Stühlen
6	3 Kubikmeter	Michelangelos David

ASTRALPANZERUNG

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Deine Magie füllt die Astralgestalt des Ziels, härtet diese und lässt sie Schaden besser wegstecken. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab und addiere die Erfolge zum Verteidigungswert des Ziels im Astralkampf und gegen Mana-Kampfzauber.

DONNERKNALL

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF (F)	P	A	3

Eine große, laute Ablenkung kann nützlich sein, und dieser Zauber bietet genau das. Der Zaubernde verändert Schallwellen zu einem Lärm seiner Wahl: Er kann wie der Name des Zaubers klingen, das Rauschen des Verkehrs zur Stoßzeit nachahmen, aber auch wie das ferne Durcheinander von Schreien oder andere verstörende Geräusche klingen. Die Grundversion des Zaubers betrifft einen kugelförmigen Bereich mit zwei Metern Radius; dieser kann durch die Anpassung Fläche Vergrößern vergrößert werden. Pro Erfolg bei der Probe auf Hexerei + Magie hält der Lärm für 1 Kampfrunde weiter an, nachdem der Zauber fallen gelassen wurde. Die Erfolge dienen auch als Würfelpoolmalus für Personen, die versuchen, andere Geräusche im Wirkungsbereich zu hören.

DUNKELHEIT

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF (F)	P	A	3

Dieser Zauber verändert die Lichtverhältnisse deiner Umgebung nach deinen Vorstellungen. Für jeden Erfolg kannst du die Beleuchtung der Umgebung um eine Abstufung (s. Tabelle *Umgebung und Lichtverhältnisse*, S. 108) senken, was dabei helfen kann, durch Umgebung und Lichtverhältnisse Edge zu erhalten. Es handelt sich um einen Zauber mit Flächenwirkung, der mit Fläche Vergrößern und Fläche Verschieben angepasst werden kann.

ELEMENTARPANZERUNG

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	5

Deine Magie füllt den Körper des Ziels, härtet ihn und lässt ihn Schaden besser wegstecken. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab und addiere die Erfolge zum Verteidigungswert des Ziels.

Wenn du den Zauber wirkst, wählst du außerdem einen Elementareffekt aus, gegen den der Zauber schützen soll. Abhängig von dieser Auswahl kann das Ziel bestimmte Status nicht erhalten, die in der Tabelle *Elementarpanzerung* angegeben sind. Das Ziel kann zwar Schaden durch eine Waffe oder einen Zauber erleiden, durch die oder den Schaden der betreffenden Art verursacht wird – zum Beispiel kann es mit kühlender Panzerung Schaden durch einen Feuerball erhalten, wenn es ihm nicht vollständig widersteht –, erhält aber nicht den Status (in diesem Fall *Brennend*), der dadurch verursacht würde.

ELEMENTARPANZERUNG

ART DER PANZERUNG	SCHÜTZT GEGEN …
Erdende Panzerung	Elektrizität
Kühlende Panzerung	Feuer
Neutralisierende Panzerung	Chemisch
Wärmende Panzerung	Kälte

FAHRZEUGPANZERUNG

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	6

Viele Runner lernen zu spät, dass Autotüren keine undurchdringlichen Schilde gegen Kugeln sind. Aber mit diesem Zauber können sie es sein! Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen den Objektwiderstand des Fahrzeugs ab. Das Fahrzeug erhält pro Nettoerfolg 1 Punkt Verstärkter Panzer (S. 227).

FOKUS-BOOST

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	ZB	7

Foki können für Zauberer eine mächtige Unterstützung sein, aber wer wollte noch nie ab und zu ein bisschen mehr Macht aus ihnen herausquetschen? Mit Fokus-Boost kannst du ein wenig mehr aus deinem Fokus herausholen oder den Fokus eines anderen unterstützen. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Kraftstufe × 2 des Fokus ab. Wenn du Nettoerfolge erzielst, steigt die Kraftstufe des Fokus um 1. Ein Kritischer Patzer bei der Hexereiprobe senkt die Kraftstufe des Fokus permanent um 2.

GEDANKEN BEHERRSCHEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	M	ZB	4

Dieser Zauber ist Handlungen Beherrschen ähnlich, aber noch hinterhältiger, weil er den Zaubernden in den Kopf des Ziels eindringen lässt und ihn entscheiden lässt, was es zu denken hat. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Willenskraft + Logik des Ziels ab.

Anders als bei Handlungen Beherrschen ist es nicht sicher, dass das Ziel sich dieser Einflussnahme bewusst ist. Je näher die befohlenen Gedanken der normalen Gedankenwelt des Ziels sind, desto weniger wahrscheinlich ist es, dass es das Eindringen erkennt. Wenn der Spielleiter es beschließt, kann das Ziel eine Probe auf Logik + Intuition ablegen, wenn der Zauber endet, um zu erkennen, dass es unter der Wirkung des Zaubers stand. Der Schwellenwert ist davon abhängig, wie fremd die eingegebenen Gedanken seiner normalen Denkweise waren.

Der Zaubernde spielt zwar eine mächtige Rolle dabei, die Gedanken des Ziels zu formen, aber gewisse Instinkte sind sehr schwer zu überwinden. Gedanken wie „Ich sollte von diesem Gebäude springen“ oder „Ich sollte meinen besten Freund/Partner/ein Familienmitglied angreifen“ wird meistens widerstanden. Bei solchen Gedanken kann der Spielleiter dem Ziel eine Probe auf Willenskraft + Logik zugestehen, um ihnen zu widerstehen. Das Ziel kann Edge für diese Probe erhalten, wenn der Gedanke seinen grundlegenden Instinkten zuwiderläuft oder einfach zu weit von seinem üblichen Denken entfernt ist.

HANDLUNGEN BEHERRSCHEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	M	ZB	4

Der Zaubernde wird zum Marionettenspieler, übernimmt die Herrschaft über eine andere Person und lässt sie nach seiner Pfeife tanzen. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Willenskraft + Logik des Ziels ab.



Das Ziel weiß, was geschieht, kann aber wenig dagegen tun. Der Zaubernde verwendet für seine Befehle dieselben Handlungen, die er dem Ziel befiehlt, also ist es für ihn eine Nebenhandlung, dem Ziel eine Bewegung zu befehlen, und ein Angriffsbefehl ist eine Haupthandlung. Das heißt auch, dass der Zaubernde keine eigenen Handlungen durchführen kann, während er das Ziel steuert.

Dieser Zauber kann durch die Anpassung Fläche Vergrößern zu einem Zauber mit Flächenwirkung gemacht werden (beginnend mit 2 Metern Radius für +1 Entzug). Wenn der Zauber gewirkt ist, bleibt seine Wirkung bei Personen bestehen, die dem Zauber nicht widerstehen konnten, selbst wenn sie sich nach außerhalb des ursprünglichen Bereichs bewegen.

HOLZ BELEBEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	ZB	4

Ein Stück Material der betroffenen Art wird zum Leben erweckt und bewegt sich auf Befehl des Zaubernden. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen den Objektwiderstand des zu belebenden Materials/Objekts ab. Verwende die Tabelle *Beispiele für Volumina*, um zu bestimmen, wie viel Material belebt wird. Das Material kann sich entsprechend seiner Form bewegen, sollte aber im Allgemeinen nicht schneller als 5 Meter pro Kampfrunde sein, wenn es sich nicht um ein Fahrzeug mit Rädern oder etwas anderes mit einer innewohnenden Geschwindigkeit handelt. Das Objekt kann sich im Allgemeinen nicht koordiniert bewegen, daher kann man Angriffen von belebten Objekten leicht ausweichen, weil sie langsam sind. Das Objekt könnte aber einem bewegungslosen oder unaufmerksamen Ziel einen Schlag versetzen, der bei Metall 4K, bei Stein 3K, bei Holz 2B und bei Kunststoff 1B Schaden verursacht.

BEISPIEL: HOLZ BELEBEN

Kumiho ist in Schwierigkeiten. Ihre Teammitglieder sitzen bei einer Garagenausfahrt fest, und sie muss eine Büroflucht durchqueren und zwei Treppen nach unten schaffen, um zu ihnen zu kommen. Sie könnte ein bisschen Hilfe brauchen. Vor ihr befindet sich ein langer Tisch, und weil es ein gediegenes Büro ist, besteht er aus Holz, nicht aus Kunststoff. Sie wirkt im Vorbeirennen den Zauber Holz Beleben.

Kumiho hat Hexerei 6 und Magie 5, und der Objektwiderstand eines Holztisches beträgt 3. Kumiho schafft 3 Erfolge, der Tisch 2, also hat sie 1 Nettoerfolg, der ausreicht, um ½ Kubikmeter Material zu beleben. Der Tisch ist klein genug, damit das für ihn ausreicht.

Kumiho rennt weiter und lässt den Tisch in den Flur hinter sich gleiten, um die Verfolger zu blockieren. Das ist nicht wirklich ein Angriff, aber die Spielleiterin entscheidet, dass einer der Verfolger eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit ablegen muss, um dem Tisch auszuweichen; wegen der Länge des Tisches und der unerwarteten Bewegung legt die Spielleiterin den Schwellenwert auf 3 fest. Mit nur einem Erfolg schafft es der Verfolger nicht, dem Tisch auszuweichen, prallt mit ihm zusammen und erleidet 2B Schaden durch das Holz. Er kann versuchen, dem Schaden mit Konstitution zu widerstehen. Danach muss er an dem Tisch vorbeikommen, um die Verfolgung fortzusetzen.

Kumiho muss einem Entzug von 4 widerstehen. Dazu legt sie eine Probe mit Willenskraft 5 + Charisma 6 (11 Würfeln) ab und erzielt 3 Erfolge. Sie nimmt gerne 1B Schaden in Kauf, wenn der Tisch die Gegner weiter behindert.

Das Kommandieren der belebten Substanz erfordert eine Nebenhandlung. Wenn jemand versucht, das Objekt am Ausführen der Befehle zu hindern, wird eine Vergleichende Probe mit den Nettoerfolgen der Hexereiprobe + [4 (für Metall), 3 (für Stein), 2 (für Holz), 1 (für Kunststoff)] gegen Konstitution + Stärke des Gegners abgelegt, um zu bestimmen, ob das Objekt wirklich daran gehindert werden kann.

Es kann knifflig sein, den richtigen Zauber zu wählen, weil viele Objekte nicht vollständig aus nur einem Material bestehen – Tische zum Beispiel können Holz- oder Kunststoffplatten und Metallbeine haben. Wähle das vorherrschende Material innerhalb des Objekts aus und belebe es mit dem dazugehörigen Zauber. Die Magie, die auf den Großteil des Materials wirkt, schafft es, den Rest einfach mit auf die Reise zu nehmen.

HOLZ FORMEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	A	3

Dieser Zauber gibt dir die Möglichkeit, Holz formbar – buchstäblich zu Wachs in deinen (mentalen) Händen – zu machen. Du kannst es formen, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Nach dem Fallenlassen behält es die Form bei, die du ihm gegeben hast. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen den Objektwiderstand ab. Die Menge an Holz, das du formen kannst, wird von den Nettoerfolgen bestimmt. Du kannst 1 Kubikmeter Material pro Nettoerfolg formen (s. Tabelle *Beispiele für Volumina*, S. 139). Um diesen Zauber auf ein Objekt wirken zu können, muss es nicht zur Gänze aus Holz bestehen; es genügt, wenn es überwiegend daraus besteht.

KUNSTSTOFF BELEBEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	ZB	3

Dieser Zauber funktioniert genauso wie der Zauber Holz Beleben (S. 141), wirkt aber gegen Kunststoff.

KUNSTSTOFF FORMEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	A	2

Dieser Zauber funktioniert genauso wie der Zauber Holz Formen, wirkt aber gegen Kunststoff.

LEVITIEREN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	A	6

Vielleicht nicht ganz dasselbe wie Fliegen, aber immerhin überwindet man die Schwerkraft – und es macht Spaß! Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab. Jeder Erfolg ermöglicht dir das Levitieren von 50 Kilogramm Material oder Personen. Wenn es sich um Personen handelt und diese nicht besonders viel Lust auf das Levitieren haben, können sie eine Probe auf Konstitution + Stärke ablegen, wobei jeder Erfolg die Anzahl deiner Erfolge um 1 senkt.

Das Ziel muss in Sicht bleiben, wenn es in der Luft bleiben soll; sobald es außer Sicht gerät, beginnt der Absturz. Das hat – neben einer gewissen Vorsicht, weil der Zauber unterbrochen werden könnte – dazu geführt, dass sich die maximale Höhe, die Personen mit diesem Zauber erreichen, von selbst begrenzt.

Das Ziel muss nicht auf der Stelle schweben. Es kann vom Zaubernden mit einer Bewegungsrate von [Magie des Zaubernden] Metern pro Runde bewegt werden. Diese Bewegung ist eine Nebenhandlung.

LICHT

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF (F)	P	A	3

Dieser Zauber verändert die Lichtverhältnisse deiner Umgebung nach deinen Vorstellungen. Für jeden Erfolg kannst du die Beleuchtung der Umgebung um eine Abstufung (s. Tabelle *Umgebung und Lichtverhältnisse*, S. 108) erhöhen, was dabei helfen kann, durch Umgebung und Lichtverhältnisse Edge zu erhalten. Es handelt sich um einen Zauber mit Flächenwirkung, der mit Fläche Vergrößern und Fläche Verschieben angepasst werden kann.

MANABARRIERE

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF (F)	M	A	5

Du möchtest einen geisterfreien Raum? Du möchtest, dass „Keine Foki!“ in deiner Bar wirklich gilt? Dann empfiehlt sich eine Manabarriere. Diese unsichtbare (nur auf der Astralebene sichtbare) Wand schränkt die körperliche Bewegung von Lebewesen oder mundanen Gegenständen nicht ein, hält aber Geister, aktivierte Foki, Dualwesen, alchemistische Erzeugnisse, Reagenzien und Zauber auf der Ebene auf, auf der sie gewirkt wurde (physisch oder astral). Wenn die Barriere im Astralraum gewirkt wird, hält sie dort auch astrale Gestalten auf und behindert die Sicht. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab. Die Strukturstufe der Wand, die dadurch entsteht, ist gleich Magie + Erfolge bei der Hexereiprobe.

Der einfache Zauber erschafft eine Barriere von zwei mal zwei Metern. Der Zauber kann mit Fläche Vergrößern angepasst werden, was jeweils zwei Meter Breite und Höhe hinzuaddiert (aber nicht mehr Dicke). Die Barriere kann vom Zaubernden nach Belieben geformt werden. Näheres zu Manabarrieren findest du auf Seite 163.

METALL BELEBEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	ZB	6

Dieser Zauber funktioniert genauso wie der Zauber Holz Beleben (S. 141), wirkt aber gegen Metall.

METALL FORMEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	A	5

Dieser Zauber funktioniert genauso wie der Zauber Holz Formen, wirkt aber gegen Metall.

PANZERUNG

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	4

Deine Magie füllt den Körper des Ziels, härtet ihn und lässt ihn Schaden besser wegstecken. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab und addiere die Erfolge zum Verteidigungswert des Ziels.

PHYSISCHE BARRIERE

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF (F)	P	A	6

Manchmal willst du Magie von dir fernhalten, und manchmal willst du absolut alles auf der physischen Ebene von dir fernhalten, was du kannst. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab. Dadurch entsteht auf der physischen Ebene eine Wand dort, wo du sie willst, mit einer Strukturstufe gleich Magie + Erfolge bei der Hexereiprobe. Der Zauber erschafft eine transparente Barriere von zwei mal zwei Metern mit einer Dicke von zwei Zentimetern. Der Zauber kann mit Fläche Vergrößern angepasst werden, was jeweils zwei Meter Breite und Höhe hinzuaddiert (aber nicht mehr Dicke). Die Barriere kann vom Zaubernden nach Belieben geformt werden.

SCHLEUDER

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	S	5

Wenn du jemals „Hätte ich magische Kräfte, würde ich ganz sicher Dinge in den Himmel katapultieren, nur ohne Katapult“ dachtest, ist dieser Zauber genau für dich gemacht. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie gegen den Objektwiderstand ab. Du kannst pro Nettoerfolg ein halbes Kilo Material in die Luft schleudern, und die Nettoerfolge bilden auch den Schwellenwert für potenzielle Opfer, die mit Reaktion + Intuition diesen Geschossen ausweichen wollen. Ein geschleudertes Objekt hat die folgenden Angriffswerte: Sehr nah: Magie; Nah: Magie + 2; Mittel: Magie + 1; Weit: Magie – 2; Sehr weit: –. Das Objekt verursacht Betäubungsschaden in Höhe seines (aufgerundeten) Gewichts in Kilogramm.

STEIN BELEBEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	ZB	5

Dieser Zauber funktioniert genauso wie der Zauber Holz Beleben (S. 141), wirkt aber gegen Stein.

STEIN FORMEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	A	4

Dieser Zauber funktioniert genauso wie der Zauber Holz Formen (S. 142), wirkt aber gegen Stein.

ÜBERTAKTEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF	P	A	4

Magie und Technologie kommen nicht immer gut miteinander aus, aber manchmal können sie ihre Kräfte vereinen. Mit diesem Zauber kann man für kurze Zeit die Macht eines elektronischen Geräts verstärken, sodass es schneller und besser läuft. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen den Objektwiderstand ab. Jeder Nettoerfolg erhöht ein Attribut des Geräts (Gerätestufe, Angriff, Datenverarbeitung, Firewall oder Schleicher) um 1. Der Zaubernde kann einige der Nettoerfolge auch nicht einsetzen, wenn er das Gerät nicht überfordern will.

Dieser Zauber beansprucht ein Gerät stark. Nachdem der Zauber fallen gelassen wurde, erleidet das Gerät Matrixschaden in Höhe der Anzahl der benutzten Nettoerfolge, dem mit Firewall widerstanden wird.

WAND VERSTÄRKEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
BF (F)	P	A	4

Ob du eine Wand verstärken willst, durch die Gegner durchbrechen wollen, oder den Lärm der Leute dämpfen willst, die nebenan Krach machen – es kann jedenfalls nützlich sein, eine bestehende Wand ein bisschen stärker zu machen. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen den Objektwiderstand der Wand ab, die du verstärken willst. Pro Nettoerfolg steigt die Strukturstufe um 1. Mit der Grundversion des Zaubers kannst du vier Quadratmeter Wand verstärken. Mit der Anpassung Fläche Vergrößern kannst du diesen Bereich um vier Quadratmeter pro Punkt höherem Entzug vergrößern. Die Anpassung Fläche Verschieben kann für diesen Zauber verwendet werden.

WAHRNEHMUNGSZAUBER

In dieser Kategorie geht es darum, die Sinne zu verbessern und damit große Distanzen oder Hindernisse zu überwinden, um Informationen zu erhalten, die man sonst nicht hätte.

Wahrnehmungszauber werden meistens auf einen Beobachter gewirkt, der auch der Zaubernde sein kann (Reichweite: Berührung). Die Sinnesverbesserung findet oft in Bereichen statt, die vom Beobachter getrennt sind. Anders als bei vielen Zaubern, die eine Sichtverbindung zum Ziel verlangen, kann der Wahrnehmungsbereich auch durch Wände und Ähnliches vom Beobachter abgeschirmt sein. Die Sinnesreichweite, innerhalb derer dieser Wahrnehmungsbereich liegen kann, beträgt [Magie des Zaubernden + Nettoerfolge bei der Hexereiprobe] Meter. Wenn nicht anders angegeben, beginnt die Größe des Bereichs bei einer Kugel mit einem Radius von 2 Metern, kann aber mit Fläche Vergrößern vergrößert werden.

Bei Wahrnehmungszaubern findet für gewöhnlich eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Konstitution + Willenskraft bei Zielen mit Bewusstsein bzw. Objektwiderstand bei anderen Zielen statt. Das heißt, der Beobachter kann den Sinn gegen jedes Ziel im Wirkungsbereich einsetzen, dem die Widerstandsprobe gegen die Hexereiprobe misslingt.

Die Menge an Informationen, die man durch Wahrnehmungszauber erhalten kann, ist in der Tabelle *Ergebnisse von Wahrnehmungszaubern* angegeben.

ERGEBNISSE VON WAHRNEHMUNGSZAUBERN

NETTOERFOLGE	ERGEBNIS
1	Allgemeine Informationen ohne Details
Beispiele: *Zwei Lebensformen sind anwesend, es ist ein medizinisches Gerät, ein Zauber ist aktiv.*	
2	Weitere Informationen über Form und Funktion ohne spezifische Details
Beispiele: *Beide Lebensformen sind Tiere, es ist ein Diagnosegerät, der Zauber ist ein Illusionszauber.*	
3	Spezifische Details
Beispiele: *Die Tiere sind Hunde, das Gerät führt einen internen Scan über mögliche Verletzungen durch, der Zauber ist Verwirrung.*	
4	Entscheidende Details auch über Emotionen und Funktionen
Beispiele: *Die Hunde sind wütend und hungrig, das Gerät scheint nur teilweise zu funktionieren, der Zauber wurde von einem mächtigen Zauberer gewirkt.*	

FEINDE ENTDECKEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Dieser Zauber lässt den Beobachter wissen, ob jemand innerhalb der Sinnesreichweite ihm gegenüber feindliche Absichten hegt. Das funktioniert nur in Bezug auf Lebewesen – nicht bei Gegenständen. Der Zauber deckt auch nur Feindseligkeit auf, die sich spezifisch gegen den Beobachter richtet, nicht einen generellen Hass auf die gesamte Metamenschheit (wäre das so, müsste jeder in einem Slum hell aufleuchten). Großartig für das Entdecken von Hinterhalten.

GEISTESSONDE

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	5

Der Beobachter kann in den Geist eines Ziels eindringen und versuchen, möglichst viele von dessen Gedanken zu erkennen – und dabei auch herauszufinden, was davon wahr und was reine Selbsttäuschung ist. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie gegen Willenskraft + Logik des Ziels ab. Die Nettoerfolge legen fest, ob der Beobachter überhaupt in Reichweite des Ziels ist und wie viele Informationen er aus dem Kopf des Ziels holen kann. Die Tabelle *Ergebnisse der Geistessonde* gibt die Art von Informationen an, die durch den Zauber gewonnen wird.

ERGEBNISSE DER GEISTESSONDE

NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS
1–2	Der Beobachter kann nur die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen.
3–4	Der Beobachter kann alles herausfinden, was das Ziel bewusst weiß, und Erinnerungen aus den letzten 72 Stunden lesen.
5+	Der Beobachter kann ins Unterbewusstsein des Ziels eindringen und Informationen erhalten, die dem Ziel selbst nicht bewusst sind, wie z. B. psychologische Eigenheiten, tiefe Ängste oder verschüttete Erinnerungen.

GERÄT ANALYSIEREN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	2

Natürlich weißt du, wie ein Kommlink aussieht, aber das heißt nicht, dass du die Funktion der seltsamen schwarzen Box mit der einzelnen Buchse identifizieren kannst. Und die Geister mögen dir beistehen, wenn es um eine Maschine aus den 50ern oder Ähnliches geht. Gerät Analysieren verschafft dir, basierend auf den Nettoerfolgen (gegen den Objektwiderstand), Informationen über das unbekannte Gerät. Wenn ein Charakter ein Gerät zum ersten Mal benutzt, während dieser Zauber aufrechterhalten wird, erhält er Edge in Höhe der Anzahl der Nettoerfolge bei der Hexereiprobe (wobei natürlich die übliche Grenze von höchstens 2 Edge pro Kampfrunde gilt).

HELLHÖREN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Der Beobachter erhält die Fähigkeit, weit entfernte Geräusche zu hören. Er kann den betroffenen Punkt, an den er sein Gehör schickt, innerhalb der Reichweite des Zaubers auswählen und mit einer Nebenhandlung bewegen. An diesem Punkt hat sein Gehör dasselbe Hörvermögen wie normal. Solange der Zauber aufrechterhalten wird, kann der Beobachter nur Geräusche im Bereich des Zielpunktes hören (keine in seiner unmittelbaren Umgebung), und eventuelle Gehörverbesserungen haben keine Wirkung.

HELLSICHT

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Dieser Zauber ist dem Hellhören sehr ähnlich, betrifft aber die optische Wahrnehmung. Der Beobachter erhält die Fähigkeit, weit entfernte optische Eindrücke zu sehen. Er kann den betroffenen Punkt, an den er seinen Gesichtssinn schickt, innerhalb der Reichweite des Zaubers auswählen und mit einer Nebenhandlung bewegen. An diesem Punkt hat sein Gesichtssinn dasselbe Sehvermögen wie normal. Solange der Zauber aufrechterhalten wird, kann der Beobachter nur Dinge im Bereich des Zielpunktes sehen (keine in seiner unmittelbaren Umgebung), und eventuelle Sichtverbesserungen haben keine Wirkung.

KAMPFSINN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Der Beobachter erhält ein besseres Gefühl für mögliche Gefahren und die Fähigkeit, schneller darauf zu reagieren. Erfolge bei der Hexereiprobe werden zu seinem Verteidigungswert und dem Würfelpool für Überraschungsproben (siehe S. 110) addiert, solange der Zauber aufrechterhalten wird.

LEBEN ENTDECKEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Verstecken sich Leute in diesem Geröllhaufen? Oder im Wald? Dieser Zauber zeigt sie dir. Trotz des allgemein klingenden Namens entdeckt er nicht jedes Lebewesen, sondern zielt auf Wesen mit Bewusstsein ab.

MAGIE ANALYSIEREN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	P	A	3

Manchmal will man wissen, was ein bestimmter magischer Vorgang bewirkt, ohne die Astralebene zu nutzen. Dieser Zauber bietet dieselben Informationen wie das Askennen (siehe S. 161), nur dass man dazu nicht astral wahrzunehmen braucht. Bei der Vergleichenden Probe für diesen Zauber kommt als Würfelpool der Gegenseite die doppelte Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) bei der ursprünglichen Probe (Beschwören, Verzaubern oder Hexerei) zum Einsatz, die den zu analysierenden magischen Effekt erschaffen hat.

MAGIE ENTDECKEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	4

Niemand will eine ganze Deponie durchsuchen, um den magischen Ring in all dem Müll zu finden, aber manchmal ist es nötig. Deswegen hat ein unternehmungslustiger Magier diesen Zauber entwickelt, der den Beobachter auf alle Formen aktiver Magie innerhalb der Sinnesreichweite aufmerksam macht. Das umfasst Foki, Reagenzien, aktive Zauber, Hüter, alchemistische Erzeugnisse, Geister, Ritualwirkungen und Magische Refugien, aber keine Erwachten Personen, Critter, astralen Signaturen, alchemistischen Erzeugnisse, die bereits ausgelöst wurden oder ihre Wirksamkeit verloren haben, oder die Wirkung permanenter Zauber, wenn diese bereits permanent geworden sind.

TELEPATHIE

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Kommlinks und Textnachrichten? Wie altmodisch. Wirf deine Gedanken einfach in jemandes Geist, und du erhältst das Optimum an schneller Kommunikation! Solange mindestens ein Erfolg bei der Hexereiprobe erzielt wurde, besteht eine Verbindung, über die du mentale Kommunikation in jeder Weise betreiben kannst, die für dich und das Ziel verständlich ist. Die Probe muss nicht als Vergleichende Probe abgelegt werden, weil das Ziel der Telepathie freiwillig mitmachen muss. Zaubernder und Ziel müssen innerhalb der Reichweite bleiben, damit die Verbindung funktioniert. Wenn sie sich zu weit auseinanderbewegen und danach wieder in Reichweite kommen, können sie die Kommunikation wieder aufnehmen, sofern der Zauber aufrechterhalten wurde.

WAHRHEIT PRÜFEN

REICHWEITE	ART	DAUER	ENTZUG
B	M	A	3

Der Beobachter erhält ein Gespür dafür, ob ein Ziel die Wahrheit sagt – oder wenigstens glaubt, die Wahrheit zu sagen. Mit mindestens 1 Nettoerfolg wird diese Einsicht möglich. Der Beobachter muss die fragliche Aussage selbst hören. Geschriebenes, Aufzeichnungen oder Übertragungen können dazu nicht benutzt werden – was natürlich daran liegt, dass es sich um einen Manazauber handelt.

ANTIMAGIE

Antimagie ist die entgegengesetzte Reaktion auf Spruchzauberei. Zauberer erzeugen durch Zauber Vorteile, während andere Zauberer ihre Gabe nutzen, um diese Vorteile zu entfernen. Antimagie ist die Verteidigung eines Zauberers, und sie hat zwei Formen: Zauberabwehr und das Bannen von Zaubern.

ZAUBERABWEHR

Das ist eine prophylaktische Art der Verteidigung, bei der ein Zauberer versucht, einen eintreffenden Zauber zu blockieren. Um sie aufzubauen, führt der Charakter die Haupthandlung *Antimagie* durch und legt eine Probe auf Hexerei + Magie ab. Die Grundform dieser Handlung wirkt auf eine Kugel im Blickfeld des Zaubernden mit zwei Metern Radius. Pro Dram Reagenzien (siehe S. 155), die eingesetzt werden, kann dieser Radius um 1 Meter erhöht werden. Die Erfolge dieser Probe werden zum Würfelpool aller Ziele addiert, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs gegen Zauber verteidigen müssen. Die Zauberabwehr hält für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem Magieattribut des Zaubernden an.

ZAUBERBANNUNG

Diese Methode wird gegen aufrechterhaltene Zauber oder andere Zauber verwendet, die eine länger anhaltende Wirkung haben. Der Charakter führt die Haupthandlung *Antimagie* durch und legt dann eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen den Entzug des gegnerischen Zaubers × 2 ab (dabei werden alle Entzugserhöhungen durch Anpassungen mitgezählt). Nettoerfolge bei dieser Probe negieren Nettoerfolge bei der ursprünglichen Probe der Gegenseite im Verhältnis eins zu eins. Wenn diese Nettoerfolge auf 0 gesenkt sind, ist der Zauber vollständig gebannt. Unabhängig vom Ausgang muss der Charakter nach dem Bannen einem Entzug widerstehen, als hätte er den Zauber selbst gewirkt.

RITUALZAUBEREI

Spruchzauberei ist das schnelle Manipulieren von Mana. Ritualzauberei formt Mana über einen längeren Zeitraum hinweg. Dies erlaubt es, Mana auf Arten zu benutzen, die mit normaler Spruchzauberei unmöglich sind. Rituale werden wie Zauber einzeln gelernt und haben auch dieselben Karmakosten (siehe S. 132). Rituale können von einer Person oder in einer Gruppe durchgeführt werden. Zauber, die auf gewöhnliche Weise gelernt wurden, können in manche Rituale eingebunden sein, wie etwa ein Kampfzauber in das Ritual Fernzauber (S. 147). In diesen Fällen müssen sie nicht noch einmal für das Ritual gelernt und mit Karma bezahlt werden.

Das Durchführen eines Rituals umfasst die folgenden Schritte:

SCHRITT 1:

RITUALLEITER BESTIMMEN

Jedes Ritual muss von jemandem geleitet werden, der es kennt und den letzten Schritt, das Besiegeln, durchführen kann. In diesem Schritt müssen die Teilnehmer ansagen, dass sie am Ritual des Ritualleiters teilnehmen. Die Teilnehmer müssen das Ritual nicht selbst gelernt haben; sie müssen nur zur Teilnahme bereit sein. Alle Wirkungen des Rituals tragen die astrale Signatur (S. 161) des Ritualleiters. Jeder Teilnehmer, der nicht der Tradition des Ritualleiters angehört, erhält bei allen Handlungen während des Rituals einen Würfelpoolmalus von -2. Wenn du ein Ritual alleine durchführst, bist du automatisch der Ritualleiter.

SCHRITT 2:

RITUAL AUSWÄHLEN

Der Ritualleiter wählt das Ritual aus, das durchgeführt werden soll. Wenn nötig, wählt er auch den Zauber aus, der zum Teil des Rituals wird. Wenn das Ritual die Kenntnis eines Zaubers voraussetzt, muss nur der Ritualleiter diesen Zauber kennen.

SCHRITT 3:

RITUALPLATZ VORBEREITEN

Ein Ritual muss in einem Magischen Refugium der Tradition des Ritualleiters durchgeführt werden, das als Ritualplatz dient. Dabei kann es sich um ein permanentes Refugium handeln (S. 132) oder um ein temporäres, das mit Reagenzien geschaffen wurde (S. 156). Sobald das Refugium aktiv ist, darf kein Teilnehmer (außer einem Späher, wenn das Ritual einen verlangt) es vor der Vollendung des Rituals verlassen, da es sonst scheitert.

SCHRITT 4:

REAGENZIEN AUSGEBEN

Zur Versiegelung des Ritualplatzes muss der Ritualleiter Reagenzien opfern. Ihre Menge ist beim jeweiligen Ritual angegeben. Wenn nicht, entspricht sie dem Schwellenwert des jeweiligen Rituals in Dram. Der Ritualleiter kann weitere Reagenzien opfern, um den Entzug beim Besiegeln (Schritt 6) zu verringern. Pro Dram Reagenzien, das zusätzlich aufgewendet wird, sinkt der Entzug um 1 (bis auf ein Minimum von 2).

SCHRITT 5:

RITUAL DURCHFÜHREN

In diesem Schritt wird das Ritual durchgeführt. Die Dauer dieses Schritts ist bei jedem Ritual gesondert in der Beschreibung angegeben.

SCHRITT 6:

RITUAL BESIEGELN

Der letzte Schritt bei der Durchführung eines Rituals ist das Besiegeln, das die Wirkung auslöst. Der Ritualleiter legt eine Probe auf Hexerei + Magie ab; der Schwellenwert ist vom jeweiligen Ritual abhängig und dort angegeben. Die anderen Teilnehmer können eine Teamworkprobe ablegen, um den Würfelpool des Ritualleiters zu vergrößern. Bei jedem Ritual ist beschrieben, ob und wie sich Nettoerfolge beim Besiegeln auswirken.

Sobald die Wirkung des Rituals ausgelöst ist, muss jeder Teilnehmer einem Entzug in Höhe der Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) der verteidigenden Seite bei dieser letzten Probe (mindestens aber 2) widerstehen. Für die Bestimmung des Entzugs (und nur dafür) wird für das Ritual mit dem Schwellenwert × 2 gewürfelt.

FEHLSCHLAG VON RITUALEN

Es gibt einige wenige Umstände, unter denen ein Ritual vorzeitig scheitern kann. Wenn ein Teilnehmer (abgesehen vom Späher) den Ritualplatz nach Schritt 3, aber vor der Vollendung des Rituals, verlässt, scheitert es sofort. Wenn der Ritualleiter vor Schritt 6 ohnmächtig wird oder stirbt, scheitert es ebenfalls sofort. Wenn der Ritualplatz nach Schritt 3 verdrängt oder zerstört wird, scheitert es ebenfalls.

Wenn ein Ritual scheitert, müssen alle Teilnehmer sofort dem Entzug widerstehen. Dazu wird eine Probe mit einer Anzahl von Würfeln gleich dem Schwellenwert des Rituals abgelegt. Der Entzug entspricht dem Doppelten der Anzahl der Erfolge. Alle Reagenzien, die in Schritt 4 ausgegeben wurden, sind verloren.

PATZER BEI RITUALEN

Ein Patzer in einem beliebigen Schritt eines Rituals kann zu zusätzlichem Entzug (zum Beispiel +2) oder einer Erhöhung des Schwellenwerts führen oder den Ritualleiter zwingen, das Ritual alleine zu besiegeln. Ein Kritischer Patzer kann alles Mögliche bewirken: Ein Diener könnte abtrünnig werden und eliminiert werden müssen, das Ziel könnte verfehlt werden, ein Kreis der Heilung könnte zu einem Astralen Tor werden und alle Teilnehmer in einer seltsamen Metaebene abladen, oder der Spielleiter könnte sich etwas ähnlich Hässliches einfallen lassen.

RITUALE

Es folgt eine Beschreibung der Rituale, die du lernen und durchführen kannst. Du lernst Rituale genauso wie Zauber (S. 132). Einige Rituale haben Merkmale, für die Spezialregeln gelten, wie das auch bei Zaubern vorkommt.

Diener: Das Ritual erschafft ein halbautonomes Wesen, meist zur Unterstützung des Zauberers, der es geschaffen hat. Der erschaffene Diener ist an den Ritualleiter gebunden, der höchstens so viele Diener gleichzeitig haben kann, wie sein Charismaattribut beträgt.

Materielle Verbindung: Das Ritual benötigt eine Materielle Verbindung zum Ziel – etwas, das einmal Teil des Ziels war. Materielle Verbindungen von Lebewesen sind nicht ewig nutzbar. Im Kasten *Materielle Verbindungen* (S. 147) findest du Genaueres dazu.

Späher: Wenn das Ziel nicht im Blickfeld des Ritualleiters ist, muss er jemanden auswählen, der das Ziel an seiner Stelle sehen kann und als Späher dient. Der Späher muss ein Mitglied der Gruppe sein, die das Ritual durchführt – oder ein Geist, der einem Teilnehmer dient –, und muss das Ziel astral wahrnehmen können. Der Späher muss zu Beginn des Rituals am Ritualplatz sein und danach körperlich oder astral zu einem Ort reisen, von dem aus er das Ziel astral wahrnehmen kann. Dies ist eine Ausnahme von der Regel in Schritt 3, dass Teilnehmer den Ritualplatz nicht verlassen dürfen. Das Ziel muss nicht astral aktiv sein (was für den Späher oft sicherer ist). Der Späher muss es nur astral wahrnehmen können, um die nötige mystische Verbindung aufzubauen. Wenn ein Flächenzauber Teil des Rituals ist, muss der Späher den Zielpunkt astral wahrnehmen können. Während der Dauer des Rituals entsteht dadurch eine Verbindung zwischen der Aura des Spähers und der Ritualgruppe. Wenn der Späher vom Ziel bemerkt wird, ist es möglich, diese mystische Verbindung bis zum physischen Aufenthaltsort der Ritualgruppe zurückzuverfolgen. Der Späher wirkt bei einer Teamworkprobe der anderen Teilnehmer nicht mit, erleidet aber denselben Entzug wie alle anderen.

Verankert: Ein verankertes Ritual muss an einem physischen Objekt oder einem Symbol mit mystischer Bedeutung verankert werden, das als sein Ankerpunkt dient. Es könnte sich um etwas handeln, das speziell für das Ritual benutzt wird (wie einen Felsen oder Durchgang, an dem ein Hüter verankert wird), um mystische Zeichen (gemeißelt, gemalt, mit Blut oder Tinte geschrieben) oder sogar um den Ritualplatz selbst. Dieser Ankerpunkt darf relativ zur Gaiasphäre (dem Planeten) nicht bewegt werden, sonst bricht die Wirkung des Rituals sofort ab.

Zauber: Dieses Ritual wird zusammen mit einem Zauber benutzt, den der Ritualleiter kennt. Einige Merkmale des Zaubers können sich dabei verändern, was jeweils in der Beschreibung des Rituals angegeben ist. Wenn der Ritualleiter für diesen Zauber Modifikatoren durch einen Schutzgeist erhält, gelten diese ebenfalls bei dem Ritual. Solche Rituale können durch Antimagie gebannt werden (siehe S. 145).

FERNWAHRNEHMUNG
(SPÄHER, ZAUBER)

Schwellenwert: 5

Dieses Ritual erlaubt dir, Wahrnehmungszauber mit noch größerer Reichweite zu wirken. Der Wirkungsbereich des Zaubers steigt auf [Magieattribut des Ritualleiters + Erfolge bei der Hexereiprobe in Schritt 6] × 100 Meter. Derjenige, auf den der Zauber gewirkt wird, muss sich während des Rituals am Ritualplatz aufhalten, kann danach aber seinen neuen Sinn außerhalb davon einsetzen, während die Ritualteilnehmer den Zauber aufrechterhalten. Alle Teilnehmer nehmen das wahr, was das Ziel mithilfe des Zaubers wahrnimmt. Wenn der Zauber ein Ziel hat (wie Telepathie oder Geistessonde), muss ein Späher dieses Ziel beobachten.

Das Ritual braucht zur Vollendung 3 Stunden. Wenn danach auch nur ein einziger der Teilnehmer den Zauber fallen lässt, endet die Wirkung.

FERNZAUBER
(SPÄHER, ZAUBER)

Schwellenwert: 6

Dieses Ritual gestattet dir, Kampfzauber auf entfernte Ziele zu wirken, die sich nicht im Blickfeld deiner Ritualgruppe befinden. Damit können direkte und indirekte Kampfzauber gewirkt werden. Direkte Kampfzauber reisen durch den Astralraum zum Ziel. Indirekte Kampfzauber reisen durch die physische Welt, wozu sie einen freien (aber nicht unbedingt geraden) Weg zwischen dem Ritualplatz und dem Ziel brauchen, um es zu erreichen. Der Zauber fliegt vom Ritualplatz aus zum Ziel und weicht dabei selbsttätig Hindernissen aus.

Das Ritual braucht zur Vollendung 4 Stunden.

FLUCH
(MATERIELLE VERBINDUNG, ZAUBER)

Schwellenwert: 5

Ein Fluch erlaubt, ein Opfer mit einem Illusionszauber durch eine Materielle Verbindung statt durch eine Mystische Verbindung über einen Späher zu treffen. Der Fluch kann gegen jedes Ziel, innerhalb oder außerhalb der Sichtweite des Ritualleiters, gewirkt werden, solange die Materielle Verbindung vorhanden und brauchbar ist. Wenn der Zauber mehrere Opfer treffen soll, muss zu jedem einzelnen Opfer eine Materielle Verbindung bestehen.

Die Materielle Verbindung wird bei Schritt 4 (Reagenzien ausgeben) verwendet und durch das Ritual vernichtet. Der Zauber wird normal gewirkt (wenn anwendbar, mit Teamwork), mit allen erforderlichen Proben und dem entsprechenden Entzug.

Während der Dauer des Rituals besteht eine Verbindung zwischen dem Ziel und der Ritualgruppe, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Es ist möglich, diese Verbindung astral wahrzunehmen und bis zum physischen Aufenthaltsort der Ritualgruppe zurückzuverfolgen.

Das Ritual braucht zur Vollendung 3 Stunden.

MATERIELLE VERBINDUNG

Eine Materielle Verbindung ist etwas, das integraler Bestandteil des Ziel ist. Wenn es sich bei dem Ziel um ein unbelebtes Objekt handelt, muss die Verbindung ein essenzieller Bestandteil seiner Struktur sein. Ein Ziegel aus einer Mauer könnte eine Materielle Verbindung sein; ein Bild, das daran hängt, oder ein anderes bewegliches Objekt aus dem Gebäude könnte es nicht. Wenn es sich um ein lebendiges Ziel handelt, ist eine Gewebeprobe nötig. Gewebeproben verderben aber mit der Zeit und werden als Materielle Verbindung unbrauchbar. Haar, Blut, andere Körperflüssigkeiten, Fingernägel und Ähnliches sind vier oder fünf Stunden lang brauchbar. Finger oder größere Proben (wie das sprichwörtliche Pfund Fleisch) können drei oder vier Tage lang halten, bevor die Verwesung zu stark wird, um eine Verbindung zu erlauben. Chemische Konservierung macht die Brauchbarkeit der Probe als Materielle Verbindung sofort zunichte, aber gefrorene Proben können bis zu ein Jahr lang benutzt werden.

HERRSCHAFT
(VERANKERT, ZAUBER)

Schwellenwert: 6

Dieses Ritual erhält einen Manipulationszauber mit Flächenwirkung aufrecht. Der Wirkungsbereich des Zaubers entspricht einer Kugel mit einem Radius gleich dem Magieattribut des Ritualleiters in Metern. Die Wirkung hängt von den Nettoerfolgen beim Besiegeln ab. Die Wirkung hält einen Grundzeitraum von 1 Stunde an, der für jeden Nettoerfolg beim Besiegeln verdoppelt wird (also 2, 4, 8 usw.).

Das Ritual braucht zur Vollendung 4 Stunden.

HÜTER
(VERANKERT)

Schwellenwert: 6

Dies ist ein einfaches Ritual, das viele Zauberer lernen. Es erschafft eine Manabarriere (S. 163) mit einer Kraftstufe gleich dem Magieattribut des Ritualleiters plus der Anzahl der Nettoerfolge beim Besiegeln in Schritt 6. Der Hüter kann ein Volumen von bis zu [50 × Summe der Magieattribute der Ritualteilnehmer] Kubikmetern umgrenzen.

Das Ritual braucht zur Vollendung 4 Stunden. Der Hüter bleibt für eine Anzahl von Wochen gleich den Nettoerfolgen beim Besiegeln bestehen. Wenn der Ritualleiter 6 Karma ausgibt, wird der Hüter permanent.

KREIS DER HEILUNG
(VERANKERT, ZAUBER)

Schwellenwert: 7

Dieses Ritual wird verwendet, um einen Heilzauber auf mehrere Ziele gleichzeitig zu wirken. Obwohl es als Kreis bezeichnet wird, erzeugt das Ritual eigentlich eine Kugel rund um den Ankerpunkt mit einem Radius in Metern gleich dem Magieattribut des Ritualleiters. Das Ritual braucht zur Vollendung 5 Stunden. Die Nettoerfolge der Probe beim Besiegeln werden als Nettoerfolge des Zaubers benutzt und dienen außerdem als Würfelpoolbonus für alle Heilungs- und Genesungsproben, die im Kreis durchgeführt werden. Wenn der Zauber einen bestimmten elementaren Aspekt hat (z. B. Kühlendes oder Wärmendes Heilen), gilt dessen Wirkung ebenfalls für Personen innerhalb des Kreises. Der Kreis bleibt für eine Anzahl von Tagen gleich den Nettoerfolgen beim Besiegeln bestehen.

SCHUTZKREIS
(VERANKERT)

Schwellenwert: 6

Der Schutzkreis bildet eine kleine astrale und physische Barriere. Obwohl das Ritual als Kreis bezeichnet wird, erzeugt es eigentlich eine Kugel rund um den Ankerpunkt mit einem Radius in Metern gleich dem Magieattribut

des Ritualleiters. Diese Kugel bietet eine Kombination aus den Wirkungen der Zauber Physische Barriere und Manabarriere (S. 142/143) mit einer Strukturstufe gleich dem Magieattribut des Ritualleiters + Nettoerfolge beim Besiegeln. Die Manabarriere ist dual.

Der Schutzkreis bleibt für eine Anzahl von Stunden gleich den Nettoerfolgen beim Besiegeln bestehen. Alles, was sich innerhalb der Barriere befindet, ist vor physischen und magischen Angriffen von außen geschützt. Wenn etwas die Barriere von innen her durchdringt, endet die Wirkung. Das Ritual braucht zur Vollendung 4 Stunden.

WATCHER
(DIENER)

Schwellenwert: 4

Watcher sind Geistern ähnlich, sind aber tatsächlich Wesen, die aus dem Geist des Ritualleiters geboren werden und nicht von den Metaebenen kommen. Sie sind Geschöpfe aus Mana, das durch die Persönlichkeiten der Ritualteilnehmer zusammengewoben wird. Ein Watcher kann alle Sprachen sprechen, die seine Erschaffer (Ritualleiter und Teilnehmer) sprechen können. Ein Watcher ist nur an den Ritualleiter gebunden und gehorcht nur ihm. Ein Watcher bleibt für [Nettoerfolge beim Besiegeln × 3] Stunden bestehen. Die Attribute und Fertigkeiten eines Watchers beginnen mit dem Wert 2. Pro zusätzlicher Stunde, die für das Ritual aufgewendet wird, steigen die Attribute und Fertigkeiten um 1, ebenso wie der Schwellenwert des Rituals.

Ein Ritualleiter kann einen an ihn gebundenen Watcher als Nebenhandlung entlassen. Watcher können nicht wie Geister verbannt oder durch Antimagie gebannt werden. Das Ritual braucht zur Vollendung 1 Stunde.

BESCHWÖREN

„Viele Hände, schnelles Ende“ stimmt sogar dann, wenn diese Hände geisterhaft und körperlos sind. Die Sechste Welt beherbergt viele verschiedene Geister: Besucher aus anderen Ebenen, die Charakteristika von Luft, Erde, Feuer, Wasser, Tieren und sogar Personen annehmen. Ihr genaues Wesen ist immer noch umstritten. Sind sie Echos von Gestalten auf der Erde? Seelen Verstorbener? Beides? Etwas anderes? Aber ihre Nützlichkeit ist eindeutig. Das Beschwören von Geistern kann für Erwachte sehr nützlich sein, weil sie dadurch Assistenten mit allerlei Fertigkeiten und Möglichkeiten erhalten, die ihnen helfen können. Sie können als Aufklärer dienen, Feinde direkt angreifen, die Pläne des Gegners durchkreuzen, ein Runnerteam gewaltig unterstützen – oder ihm gewaltige Schwierigkeiten bereiten.

Charaktere tun zwei Dinge, wenn sie Geister beschwören. Zuerst rufen sie diese herbei – bringen sie also dazu, zu erscheinen. Dann zwingen sie sie zu einer gewissen Anzahl an Diensten, die von der Macht der Herbeirufung abhängen. Sehen wir uns beide Schritte an.

HERBEIRUFEN

Um einen Geist herbeizurufen, entscheidest du dich zuerst für die Kraftstufe (und damit die Macht) des Geistes, den du beschwören möchtest. Dann legst du eine Vergleichende Probe auf Beschwören + Magie gegen Kraftstufe des Geistes × 2 ab. Mindestens 1 Nettoerfolg ist notwendig, um den Geist herbeizurufen, der im Astralraum neben dir erscheint. Die Anzahl der Dienste, die ein Geist dir schuldet, entspricht der Anzahl deiner Nettoerfolge. Dann musst du einem Ent-



zug in Höhe der Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) des Geistes widerstehen. Wenn du durch den Entzug bewusstlos wirst, kehrt der Geist auf seine Heimatebene zurück. Geister haben ein eingebautes Ablaufdatum: Sobald nach dem Herbeirufen ein Sonnenaufgang und ein Sonnenuntergang (oder umgekehrt) vergangen sind, kehrt der Geist auf seine Heimatebene zurück, selbst wenn er noch nicht alle Dienste erfüllt hat. Wenn er alle Dienste erfüllt hat, kehrt er schon vor Ablauf dieser Zeitspanne zurück.

Du kannst so viele Dram Reagenzien ausgeben, wie die Kraftstufe des Geistes beträgt, den du herbeirufen willst, um für das Herbeirufen 1 Edge zu erhalten. Du kannst gleichzeitig Geister mit einer summierten Kraftstufe von maximal Magie × 3 in deinen Diensten haben.

Geister können mit allem bekämpft werden, was astrale Wesenheiten treffen kann – oder mit gewöhnlichen Waffen, wenn sie materialisieren. Sie haben einen Zustandsmonitor, der auf ihrer Willenskraft basiert, und wenn dieser gefüllt ist, werden sie verdrängt und kehren auf ihre Heimatebene zurück.

DIENSTE

Ein Dienst ist eine einzelne, eindeutige, klar definierte Leistung. „Mach alles, was ich sage“ oder „Sorg für meine Sicherheit“ sind zu schwammig und umfassend, um als Dienste zu zählen. „Bring dieses Paket zu Mr Johnson in der Forschungsanlage“ oder „Lenke diese Wachen für zehn Minuten ab“ sind genauer und akzeptabel. Wir können keine exakte Grenze ziehen, was als Dienst gesehen werden kann. Die Spielleiterin hat dabei das letzte Wort.

VERBANNEN

Mit Verbannen versuchst du, einen Geist loszuwerden, der deine Pläne durcheinanderbringt. Um einen Geist zu verbannen, verwendest du eine Haupthandlung und legst eine Vergleichende Probe auf Beschwören + Magie gegen Kraftstufe des Geistes × 2 ab. Jeder Nettoerfolg senkt die Anzahl der offenen Dienste dieses Geistes um 1. Wenn diese Dienste auf 0 gesenkt worden sind, verschwindet der Geist auf seine Heimatebene. Du kannst diese Probe ohne Malus wiederholen, sooft es nötig ist (musst aber für jede Probe eine Haupthandlung verwenden).

Wie das Herbeirufen erzeugt auch das Verbannen Entzug – und zwar in Höhe des Doppelten der Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge), die der Geist bei der Vergleichenden Probe erzielt hatte.

Du kannst so viele Dram Reagenzien ausgeben, wie die Kraftstufe des Geistes beträgt, den du verbannen willst, um für das Verbannen 1 Edge zu erhalten.

GEISTER UND EDGE

Geister können für sich selbst oder ihren Beschwörer kein Edge erhalten, aber sie haben einen Angriffswert, um zu bestimmen, ob der Verteidiger eventuell Edge erhält. Der Beschwörer oder seine Verbündeten können nach den üblichen Regeln 2 Edge ausgeben, um dem Geist 1 Edge zu geben, das der Geist dann wie üblich ausgeben kann. Der Geist muss sich innerhalb von [Kraftstufe × 10] Metern von jemandem befinden, der ihm Edge geben will.

BEISPIEL: HERBEIRUFEN UND VERBANNEN

Manchmal braucht man einen Runner, um gegen einen Runner zu kämpfen. Deshalb rasen Cass Wandering Horse und Kumiho gerade um die Wette zu einem Renraku-Exec, den sie beide extrahieren sollen. Cass beschließt, dass ein Geist am besten geeignet ist, um seine Konkurrentin zu stören. Er entscheidet sich für die große Geschwindigkeit und Unauffälligkeit eines Luftgeistes und meint, dass Kraftstufe 4 ausreichen wird, um das andere Team in Schwierigkeiten zu bringen. Er hat Beschwören 4 und Magie 6, also einen Würfelpool von 10 für die Probe. Die Spielleiterin würfelt für den Geist mit Kraftstufe × 2, also 8 Würfeln. Cass erzielt 3 Erfolge, der Geist schafft 2. Cass hat einen Dienst des Geistes erhalten. Außerdem muss er einem Entzug von 2 widerstehen. Mit 11 Würfeln für Willenskraft + Charisma erzielt er 3 Erfolge, also erleidet er keinen Schaden. Er gibt dem Geist einen einfachen Befehl: „Halte den schwarzen Americar hinter mir auf.“

Kumiho befindet sich in diesem Wagen und überwacht den Astralraum, was ihr ermöglicht, den heranfliegenden Geist zu sehen. Sie könnte versuchen, ihn zu bekämpfen, meint aber, dass ein Verbannen effizienter ist. Sie hat Beschwören 5 und Magie 5, also einen Würfelpool von 10, und der Geist hat wieder Kraftstufe × 2, also 8. Der Geist würfelt mit 3 Erfolgen ziemlich gut, aber Kumiho erreicht 4. Dieser 1 Nettoerfolg löscht 1 Dienst, was der einzige Dienst des Geistes war, sodass dieser auf seine Heimatebene zurückkehrt. Kumiho muss jetzt einem Entzug in Höhe der Erfolge des Geistes × 2, also 6, widerstehen. Sie erzielt mit 11 Würfeln 5 Erfolge, sodass 1 Kästchen Betäubungsschaden übrig bleibt.



GEISTERARTEN

In diesem Buch gibt es sechs Geisterarten: Erdgeister, Feuergeister, Luftgeister, Geister des Menschen, Geister des Tieres und Wassergeister. Vier von ihnen sind Elementargeister, die anderen beiden ähneln Tieren und Personen. Ihre Werte sind in den folgenden Tabellen angegeben, die aufgeführten Kräfte findest du ab Seite 221.

Jeder Geist erhält eine Zusätzliche Kraft für jeweils drei volle Kraftstufen (keine bis Kraftstufe 2, eine von 3 bis 5, zwei von 6 bis 8 und so weiter). Der Beschwörer wählt die Zusätzlichen Kräfte zum Zeitpunkt des Herbeirufens aus, und diese Kräfte können nach dem Herbeirufen nicht mehr verändert werden.

Die Attribute von Geistern können nicht niedriger als 1 sein, selbst wenn das durch die Berechnung so wäre. Alle Fertigkeiten, die ein Geist besitzt, haben eine Stufe gleich seiner Kraftstufe.

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN UND ERLÄUTERUNGEN

K	Konstitution
G	Geschicklichkeit
R	Reaktion
S	Stärke
W	Willenskraft
L	Logik
I	Intuition
C	Charisma
M	Magie
ESS	Essenz
KS	Kraftstufe
Handlungen	Die zur Verfügung stehenden Handlungen pro Kampfrunde.
Zustandsmonitor	Die Anzahl der Kästchen des Zustandsmonitors.
Bewegung	Zurückgelegte Entfernungen mit den Handlungen Bewegen und Sprinten sowie die Erhöhung pro Erfolg bei der Sprinten-Probe.
Verteidigungswert	Dieser Wert besteht aus drei Werten. Der erste ist der astrale Verteidigungswert, der zweite der physische Verteidigungswert gegen magische Angriffe, der dritte der physische Verteidigungswert gegen normale Waffen.

ERDGEISTER

ERDGEISTER

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
KS + 4	KS – 2	KS – 1	KS + 4	KS	KS – 1	KS	KS	KS	KS

Initiative: (KS × 2) – 1 + 2W6
Astrale Initiative: (KS × 2) – 1 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: (KS ÷ 2) + 8
Verteidigungswert: KS/KS + 4/(KS × 2) + 4
Bewegung: 5/10/+1
Fertigkeiten: Astral, Exotische Waffen, Nahkampf, Wahrnehmung
Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Bindung, Materialisieren, Schutz, Suche
Schwächen: Allergie (Elektrizität, Schwer)
Zusätzliche Kräfte: Elementarer Angriff (Chemisch), Grauen, Verschleierung, Verschlingen (Erde), Verwirrung
Angriffe:
Elementarer Angriff [Schaden (KS)K, Angriffswerte (KS × 2)/(KS × 2) – 2/(KS × 2) – 8/(KS × 2) – 10/–]

FEUERGEISTER

FEUERGEISTER

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
KS + 1	KS + 2	KS + 3	KS – 2	KS	KS	KS + 1	KS	KS	KS

Initiative: (KS × 2) + 4 + 2W6
Astrale Initiative: (KS × 2) + 1 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: (KS ÷ 2) + 8
Verteidigungswert: KS + 1/KS + 1/(KS × 2) + 1
Bewegung: 5/10/+5
Fertigkeiten: Astral, Athletik, Exotische Waffen, Nahkampf, Wahrnehmung
Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Elementarer Angriff (Feuer), Energieaura (Feuer), Materialisieren, Unfall, Verschlingen (Feuer), Verwirrung
Schwächen: Allergie (Kälte, Schwer), Verwundbarkeit (Feuerlöscher)
Zusätzliche Kräfte: Gifthauch, Grauen, Schutz, Suche
Angriffe:
Elementarer Angriff [Schaden (KS)K, Angriffswerte (KS × 2)/(KS × 2) – 2/(KS × 2) – 8/(KS × 2) – 10/–]
Verschlingen [Schaden (KS + 2)K + Brennend, Angriffswerte (KS × 2) + 1/–/–/–/–]

LUFTGEISTER

LUFTGEISTER

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
KS – 2	KS + 3	KS + 4	KS – 3	KS	KS	KS	KS	KS	KS

Initiative: (KS × 2) + 4 + 2W6
Astrale Initiative: (KS × 2) + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: (KS ÷ 2) + 8
Verteidigungswert: KS/KS – 2/(KS × 2) – 2
Bewegung: 5/10/+5
Fertigkeiten: Astral, Athletik, Exotische Waffen, Nahkampf, Wahrnehmung
Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Materialisieren, Suche, Unfall, Verschleierung, Verschlingen (Luft), Verwirrung
Schwächen: Allergie (Toxine mit Inhalationsvektor, Schwer)
Zusätzliche Kräfte: Elementarer Angriff (Elektrizität oder Kälte), Energieaura (Elektrizität oder Kälte), Gifthauch, Grauen, Psychokinese, Schutz
Angriffe:
Elementarer Angriff [Schaden (KS)K, Angriffswerte (KS × 2)/(KS × 2) – 2/(KS × 2) – 8)/(KS × 2) – 10/–]
Verschlingen [Schaden (KS + 2)B + Erschöpft I, Angriffswerte (KS × 2) + 1/–/–/–/–]

GEISTER DES MENSCHEN

GEISTER DES MENSCHEN

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
KS + 1	KS	KS + 2	KS – 2	KS	KS	KS + 1	KS	KS	KS

Initiative: (KS × 2) + 3 + 2W6
Astrale Initiative: (KS × 2) + 1 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: (KS ÷ 2) + 8
Verteidigungswert: KS + 1/KS + 1/(KS × 2) + 1
Bewegung: 5/10/+1
Fertigkeiten: Astral, Hexerei, Nahkampf, Wahrnehmung
Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Einfluss, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Materialisieren, Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verwirrung
Schwächen: Allergie (Eisenmetalle, Schwer)
Zusätzliche Kräfte: Bewegung, Grauen, Natürlicher Zauberspruch (ein Zauber, den der Beschwörer kennt; es darf nur ein Zauber gewählt werden), Psychokinese
Angriffe:
Fäuste [Schaden ([KS ÷ 2] – 1)B, Angriffswerte (KS × 2)/–/–/–/–]

GEISTER DES TIERES

GEISTER DES TIERES

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
KS + 2	KS + 1	KS	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS

Initiative: (KS × 2) + 2W6
Astrale Initiative: (KS × 2) + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: (KS ÷ 2) + 8
Verteidigungswert: KS/KS + 2/(KS × 2) + 2
Bewegung: 5/10/+3
Fertigkeiten: Astral, Nahkampf, Wahrnehmung
Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Restlichtverstärkung), Grauen, Materialisieren, Tierbeherrschung
Schwächen: Allergie (Silber, Schwer)
Zusätzliche Kräfte: Gift, Gifthauch, Natürliche Waffe (Kralle/Biss), Schutz, Suche, Verschleierung, Verwirrung
Angriffe:
Kralle/Biss [Schaden ([KS ÷ 2] + 1)K, Angriffswerte (KS × 2) + 2/–/–/–/–]

WASSERGEISTER

WASSERGEISTER

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
KS	KS + 1	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS

Initiative: (KS × 2) + 2 + 2W6
Astrale Initiative: (KS × 2) + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: (KS ÷ 2) + 8
Verteidigungswert: KS/KS/KS × 2
Bewegung: 5/10/+2
Fertigkeiten: Astral, Athletik (Schwimmen), Exotische Waffen, Nahkampf, Wahrnehmung
Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Materialisieren, Suche, Verschleierung, Verschlingen (Wasser), Verwirrung
Zusätzliche Kräfte: Bindung, Elementarer Angriff (Kälte), Energieaura (Kälte), Schutz, Unfall, Wetterbeherrschung
Schwächen: Allergie (Feuer, Schwer)
Angriffe:
Elementarer Angriff [Schaden (KS)K, Angriffswerte (KS × 2)/(KS × 2) – 2/(KS × 2) – 8/(KS × 2) – 10/–]
Verschlingen [Schaden (KS + 2)B + Nass + Erschöpft I, Angriffswerte (KS × 2) + 2/–/–/–/–]

VERBINDUNG ZUM GEIST

Ein beschworener Geist ist mit seinem Beschwörer in einer Weise verbunden, die Sprache als Kommunikationsmittel unnötig macht. Die beiden haben eine mentale Verbindung zueinander, die jede physische Entfernung überwinden kann, aber nicht von einer Metaebene zur anderen funktioniert. Die Kommunikation verläuft konzeptuell, was bedeutet, dass mit ihr keine Bilder, Videos oder Audio-Eindrücke übertragen werden können. Die Verbindung sorgt dafür, dass ein Beschwörer sofort erfährt, wenn sein Geist verdrängt oder verbannt wurde.

GEISTER UND ENTFERNUNG

Geister versuchen, nahe bei ihren Beschwörern zu bleiben. Wenn sie weiter als [Magie des Beschwörers × 100] Meter entfernt sind, versuchen sie, wieder in diese Entfernung zurückzukehren, wenn sie nicht das Gegenteil befohlen bekommen haben.

UMGANG MIT GEISTERN

Man sollte immer daran denken, dass Geister Wesen sind, die durch magische Macht in Dienste gezwungen werden, bei denen sie keine Mitsprache haben. Egal, ob die Handlungen, die sie durchführen, moralisch, illegal, schmerzhaft oder verletzend sind – sie müssen gehorchen. Wenn etwas Unangenehmes oder Schmerzhaftes Teil des Dienstes ist, müssen sie ihn trotzdem erfüllen. Das kann ihre Einstellung gegenüber dem Beschwörer beeinflussen, und es kann – was vielleicht noch wichtiger ist – den Ruf des Beschwörers bei Geistern beeinflussen. Weil Geister einander bekanntlich ihre Gedanken freimütig mitteilen, kann sich dieser Ruf verbreiten. Immer, wenn ein Beschwörer einen Dienst absichtlich dazu benutzt, einem beschworenen Geist signifikantes Unbehagen oder eine Verdrängung zuzumuten, sinkt die Reputation des Charakters in der Geisterwelt um 1.

VERZAUBERN

Eine Lampe, die Wünsche erfüllt, ein Ring, der einen unsichtbar macht, ein Trank, der den Trinkenden heilt – diese und mehr magische Gegenstände sind fest in den Mythen der Welt verankert. Als die Magie in die Welt zurückkehrte, entstand die Möglichkeit, diese Gegenstände zumindest zu simulieren, auch wenn die gewaltige Macht, die ihnen in den Mythen zugeschrieben wird, nicht immer erreicht werden kann. Aber wenn man eine leere Flasche werfen kann, die in einem Eissturm explodiert, oder wenn man einem Exec einen Stift geben kann, der zum Abhörgerät wird, sobald er ihn in die Hand nimmt, sollte man sich nicht über Einschränkungen beklagen, weil man nämlich wirklich Großartiges vollbringen kann.

Das Verzaubern hat zwei Einsatzbereiche: die Alchemie, die zum Schaffen von Objekten mit Zauberwirkung dient, und die Fokusherstellung, mit der magische Gegenstände erzeugt werden, die Magieanwendung unterstützen. Wir behandeln einen nach dem anderen.

TERMINOLOGE DES VERZAUBERNS

Alchemistisches Erzeugnis: Ein Gegenstand, in den ein Zauber eingebettet ist und der eine Auslösebedingung hat, die zu einer magischen Wirkung führt. Alchemistische Erzeugnisse können nur einmal verwendet werden.
Fokus: (Plural: Foki) Ein Gegenstand, der an eine Person gebunden ist und deren magische Fähigkeiten in einem bestimmten Anwendungsgebiet unterstützt.
Reagenzien: (Singular: Reagens) Gegenstände, die meistens natürlich vorkommen und eine besondere Fähigkeit haben, Magie zu kanalisieren und zu speichern. Reagenzien können benutzt werden, um ein Telesma zu formen, und spielen auch eine Rolle bei der Alchemie, beim Beschwören, bei der Antimagie, Magischen Refugien und der Ritualzauberei.
Taliskrämer: Jemand, der Reagenzien, Telesma und Foki herstellt oder verkauft.
Telesma: (Plural: Telesma) Die physische Komponente eines Fokus. Telesma plus Magie ergibt einen Fokus. Das griechische Ursprungswort von „Talisman“.



ALCHEMIE

Die uralte Kunst der Alchemie beschäftigte sich damit, Blei in Gold zu verwandeln, Tränke zu brauen oder Steine zu schaffen, die Unsterblichkeit verleihen. Manche Ziele der modernen Alchemie sind sehr ähnlich, aber die Techniken sind viel raffinierter und die Einsatzmöglichkeiten deutlich vielfältiger. In der Sechsten Welt geht es in der Alchemie um das Herstellen von Erzeugnissen: Objekten, in die Zauber eingebettet sind. Sie geben einem Zauberer die Möglichkeit, seine Magie auf unterschiedliche Weise auszulösen. Der Nachteil ist, dass diese Zauber meistens nicht ganz so mächtig sind wie ihre Äquivalente für den nicht objektgebundenen Einsatz.

Alchemistische Erzeugnisse haben drei wichtige Elemente: den **Zauber**, der in das Erzeugnis eingebettet ist, den **Auslöser**, der den Zauber auslöst, und die **Wirksamkeit**, die angibt, wie die Macht des Erzeugnisses im Laufe der Zeit schwindet. Jedes dieser Elemente wird im Abschnitt *Herstellen eines Erzeugnisses* behandelt.

Erzeugnisse werden von ihrem Hersteller mit Magie erfüllt, und das bedeutet, das sie dessen astrale Signatur tragen. Sie kann durch eine erfolgreiche Probe auf Astral + Intuition erkannt werden (s. *Askennen*, S. 161). Die Aura und astrale Signatur verblassen innerhalb derselben Zeitspanne wie nach dem Wirken eines Zaubers (S. 161).

AUSWAHL EINES OBJEKTS

Man braucht den richtigen Gegenstand, um ein alchemistisches Erzeugnis herzustellen. Es muss sich um etwas handeln, das der Zauberer heben und handhaben kann. Der Vorgang hinterlässt an dem Objekt Veränderungen oder Zeichen, die von jemandem mit der Wissensfertigkeit Arkana (oder einer hinreichend ähnlichen Wissensfertigkeit) mit einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3) erkannt werden können. Murmeln, Tränke, Kugeln, Projektile und kleine Büroartikel gehören zu den beliebtesten Objekten, die zu alchemistischen Erzeugnissen gemacht werden.

HERSTELLUNG EINES ALCHEMISTISCHEN ERZEUGNISSES

Wenn das Objekt ausgewählt ist, folge den vier Schritten des folgenden Prozesses:

SCHRITT 1:
ZAUBER AUSWÄHLEN

Wenn du willst, dass ein alchemistisches Erzeugnis einen Zauber auslöst, musst du zuerst den Zauber auswählen. Du kannst dafür nur einen Zauber wählen, den du kennst. Wenn du die Anpassungen Hochdrehen oder Fläche Vergrößern einsetzen willst, lege jetzt fest, wie viele davon du benutzen willst (was sich auch auf den Entzug in Schritt 4 auswirkt). Fläche Verschieben kann bei alchemistischen Erzeugnissen nicht eingesetzt werden.

SCHRITT 2:
AUSLÖSER AUSWÄHLEN

Wenn das Erzeugnis jemals seinen eingebetteten Zauber loslassen soll, braucht es einen Auslöser. Es gibt drei grundlegende Arten: Befehl, Kontakt und Zeitzünder.

BEISPIEL: HERSTELLUNG EINES ALCHEMISTISCHEN ERZEUGNISSES

Agbele Oku kennt die Gefahren des Runnerlebens, und sie weiß, wie wertvoll es ist, einen schnell einsetzbaren Heilzauber zu haben, wenn ein Run losgeht. Sie hat einen besonderen purpurnen Minigolfball, den sie mit Vorliebe für diesen Zweck einsetzt. Sie hat ihn ausgehöhlt und benutzt einen Trichter, um das nötige Reagens in die Mitte des Balls zu füllen.

In Schritt 1 muss sie einen Zauber auswählen. Manchmal benutzt sie gerne eine Variante von Heilen (wie Kühlendes oder Wärmendes Heilen), aber diesmal will sie es direkt angehen und wählt einfach nur Heilen aus. Der Entzug dieses Zaubers beträgt 3.

In Schritt 2 legt sie den Auslöser fest, aber weil es sich um einen Heilzauber handelt, muss sie Befehl auswählen. Dadurch steigt der Entzug um 2 auf 5.

Sie hat es bis Schritt 3 geschafft – jetzt muss sie das Erzeugnis herstellen. Im Moment beträgt der Entzug 5, also hat sie fünf Stunden Arbeit vor sich. Das ist ziemlich viel Entzug – zum Glück hat Agbele Oku ein paar Reagenzien in Gestalt getrockneter Haut eines Erwachten Pythons, daher verwendet sie 1 Dram, um den Entzug auf 4 zu senken. Der Zeitaufwand zur Herstellung des Erzeugnisses bleibt bei 5 Stunden. Wenn diese 5 Stunden vorbei sind, legt sie eine Vergleichende Probe auf Verzaubern 4 + Magie 5 (also 9 Würfel) gegen den gesenkten Entzug von 4 ab. Sie erzielt 4 Erfolge, die Spielleiterin 1, also hat das alchemistische Erzeugnis eine Wirksamkeit von 3. Sie hat Wirksamkeit × 2 – also 6 – Stunden, bis das Erzeugnis anfängt, seine Macht zu verlieren.

Sie könnte ihre Mission allerdings mit einem Handicap beginnen, falls der Entzug ihr Schaden zufügt. Das Attribut ihrer Tradition ist Logik (5), und ihre Willenskraft beträgt 6. Gegen den Entzug von 4 erzielt sie mit ihren 11 Würfeln 3 Erfolge. Ein Kästchen Betäubungsschaden – damit kann sie leben. Es ist Zeit, das Erzeugnis mitzunehmen und es für ein Teammitglied einzusetzen, das Hilfe braucht. Wenn es eingesetzt wird, solange es noch die volle Wirksamkeit hat, würfelt es mit Wirksamkeit 3 + Magie 5, also mit 8 Würfeln Heilkraft.

Befehl: Der Zauberer, der das Erzeugnis hergestellt hat, kann es durch seinen Willen auslösen. Er muss sich auf der physischen Ebene befinden und wie bei der Spruchzauberei eine Sichtverbindung zum Erzeugnis haben, um diesen Auslöser zu benutzen. Das Auslösen des Erzeugnisses ist eine Nebenhandlung. Ein Befehlsauslöser erhöht den Entzug des Erzeugnisses um 2, und er ist der einzige für Heilzauber zulässige Auslöser.

Kontakt: Der vielleicht einfachste Auslöser wirkt, sobald das Erzeugnis mit dem nächsten materiellen Lebewesen in Berührung kommt. Ein Kontaktauslöser erhöht den Entzug des Erzeugnisses um 1.

Zeitzünder: Für diesen Auslöser legt der Charakter eine Zeitspanne fest; sobald das Erzeugnis fertig ist, beginnt diese Zeitspanne zu laufen. Wenn sie abgelaufen ist, wird der Zauber ausgelöst. Die Zeit darf in Stunden maximal so hoch sein wie die Wirksamkeit des Erzeugnisses. Wenn die Wirksamkeit geringer als die verbliebene Zeit in Stunden wird, versagt der Zauber, weil nicht mehr ausreichend Wirksamkeit vorhanden ist. Ein Zeitzünder erhöht den Entzug des Erzeugnisses um 2.

SCHRITT 3:

HERSTELLUNG DES ALCHEMISTISCHEN ERZEUGNISSES

Sobald alle Entscheidungen getroffen sind, musst du das alchemistische Erzeugnis herstellen. Das dauert ein Anzahl von Stunden gleich der Höhe des gesamten Entzugs (der des Zaubers + der durch Anpassungen des Zaubers + der des Auslösers). Es dauert einfach seine Zeit, alles fertigzustellen, und Präzision ist nötig – eine falsche Glyphe, und aus dem Feuerball, der deine Feinde zu Asche verbrennt, wird ein Zauber, der sie an einem kalten Tag angenehm aufwärmt und ihnen die Socken trocknet. Und das ist einfach nicht akzeptabel.

In diesem Schritt kannst du auch Reagenzien einsetzen, um Mana in das Erzeugnis zu kanalisieren und es dir ein wenig leichter zu machen. Reagenzien können benutzt werden, um den Entzug um die Anzahl an eingesetzten Dram (maximal aber um 2) zu senken. Dies verringert nicht die für die Fertigstellung des Erzeugnisses benötigte Zeit.

Am Ende dieses Schritts legst du eine Vergleichende Probe auf Verzaubern + Magie gegen den (möglicherweise durch Reagenzien gesenkten) Entzugswert des Erzeugnisses ab. Die Nettoerfolge bei dieser Probe werden zur Wirksamkeit des alchemistischen Erzeugnisses und sollten festgehalten werden.

SCHRITT 4:

ENTZUGSWIDERSTAND

Die Detailarbeit an dem Erzeugnis, kombiniert mit der Anstrengung des Kanalisierens von Mana in ein Objekt, ist erschöpfend. Der gesamte Entzugswert eines alchemistischen Erzeugnisses ist gleich dem Entzugswert des Zaubers (inklusive Anpassungen) + Entzugswert des Auslösers – Anzahl (maximal 2) an Dram verwendeter Reagenzien. Du verwendest dein Traditionsattribut + Willenskraft, um dem Entzug zu widerstehen.

DAS FERTIGE ERZEUGNIS

Der Zauber, der Auslöser und die Wirksamkeit des Erzeugnisses sollten zusammen mit eventuellen Anpassungen des Zaubers festgehalten werden. Das Erzeugnis behält seine volle Wirksamkeit für [Wirksamkeit × 2] Stunden, danach beginnt seine Macht zu schwinden. Jeweils nach einem weiteren Intervall von [gegenwärtige Wirksamkeit × 2] Stunden sinkt die Wirksamkeit um 1. Wenn sie 0 erreicht hat, versagt das Erzeugnis, und der Zauber darin ist verloren.

VERWENDEN EINES ALCHEMISTISCHEN ERZEUGNISSES

Das Auslösen eines Erzeugnisses ähnelt dem Wirken eines Zaubers, ist aber etwas anders. Statt einer Probe auf Hexerei + Magie legst du eine Probe auf Wirksamkeit des Erzeugnisses + Magie des Verzauberers ab. Es gibt keinen zusätzlichen Entzug beim Auslösen des Zaubers, denn der wurde bereits bei der Herstellung des Erzeugnisses abgehandelt.

Die Reichweite des Zaubers ist ebenfalls ein wenig anders, weil es sich um einen Zauber handelt, der aus einem unbelebten Objekt herausdringt. Die Reichweiten sind wie folgt:

Berührung: Der Zauber wirkt gegen jeden und alles, was in direkten Kontakt mit dem Erzeugnis kommt, wenn es ausgelöst wird (sofern es sich um ein passendes Ziel für diesen Zauber handelt).

Blickfeld: Wenn das Erzeugnis einen Befehlsauslöser hat, der eine Sichtverbindung zum Verzauberer verlangt, kann dieser das Ziel bei der Auslösung des Zaubers auswählen. Sonst trifft der Zauber das nächste passende Ziel innerhalb des Blickfelds. Die Reichweite des Zaubers ist auf [Wirksamkeit × Magie] Meter begrenzt.

Flächenzauber: Das Erzeugnis ist das Zentrum des Wirkungsbereichs des Zaubers. Die Kugel hat einen Radius von zwei Metern plus zwei Meter für jede Anpassung Fläche Vergrößern.

Die Ziele des Zaubers widerstehen wie üblich. Aufrechterhaltene Zauber wirken nach dem Auslösen für [verbleibende Wirksamkeit] Minuten.

FOKUSHERSTELLUNG

Ein Teil des Verzauberns ist die Kunst, die fundamentale Macht anzuzapfen, die latent in natürlichen Materialien vorhanden ist, und Gegenstände mit Magie zu erfüllen, um die Fähigkeiten eines Zauberers zu unterstützen. Der Vorgang des Herstellens eines magischen Fokus ist als Fokusherstellung bekannt. Weitere Informationen über Foki findest du auf Seite 156. Anders als ein alchemistisches Erzeugnis ist ein Fokus sehr mächtig, mehrfach einsetzbar und eng an seinen Besitzer gebunden. Ein Fokus ist ein Gegenstand, der mit einer komplexen, permanenten Verzauberung belegt ist, die langsam aufgebaut und mit Karma vollendet wird. Alle Foki werden auf die gleiche Weise hergestellt: Zuerst benötigt man die Fokusformel, dann wird ein passendes Telesma (der Gegenstand, der verzaubert werden soll) ausgewählt. Danach wird die eigentliche Verzauberung gewirkt, und zum Abschluss wird der Fokus mit Karma gebunden.

Der Prozess läuft in den folgenden sechs Schritten ab:

SCHRITT 1:

FOKUSFORMEL AUSWÄHLEN

Das Herstellen eines Fokus setzt ein komplexes arkanes Rezept voraus: die Fokusformel. Diese Formeln sind zu komplex, als dass ein metamenschlicher Zauberer sie sich merken könnte, und müssen daher irgendwie festgehalten werden. Man kann Fokusformeln in Magieläden und bei Taliskrämern kaufen.

Alle Fokusformeln legen die Art des Fokus (Zauber-, Geister-, Kraft-, Waffenfokus usw.), seine Gestalt (hölzerner Stab, goldener Ring, Vibromesser usw.) und seine Tradition (hermetisch oder schamanisch) fest. Die Formeln, die man bei Taliskrämern erwerben kann, geben meist traditionelle Gestalten (wie Stäbe, Amulette, Runenschwerter usw.) vor. Daher entwickeln viele Zauberer ihre eigenen Formeln (wobei es sich um fortgeschrittene Magie handelt, die in einem zukünftigen Buch behandelt wird). Die Kraftstufe der Fokusformel darf nicht höher sein als dein Magieattribut, und die Kraftstufe des Fokus in Schritt 5 kann nicht höher sein als die der Fokusformel.

SCHRITT 2:

TELESMA BESCHAFFEN

Bevor du einen Fokus herstellen kannst, musst du einen Gegenstand finden, der der Gestalt entspricht, die in der Fokusformel angegeben ist. Ein solches Objekt, das zum Verzaubern vorbereitet wird, wird als Telesma bezeichnet. Das Beschaffen des Objekts kann einfach oder kompliziert sein. Wenn die Formel ein Messer verlangt, kannst du es einfach im nächsten Weapons World kaufen. Wenn du eine Flöte brauchst, die aus den Knochen eines Kalifornischen Kondors geschnitzt ist, kann das einiges an Aufwand bedeuten. Grundsätzlich kann jedes unbelebte Objekt ein Telesma sein: ein Holzstab, ein Juwelenamulett, eine Waffe, ein Auto, ein seltsam geformter Stein und so weiter. Je natürlicher und weniger bearbeitet ein Telesma ist (oder je mehr Arbeit du selbst in die Herstellung des Telesmas investierst), desto leichter ist es zu verzaubern.

FOKUSMATERIALIEN BESCHAFFEN

Wenn Charaktere ins Geschäft der Fokusherstellung einsteigen wollen, kann das dem Spielleiter die Chance auf viele neue Geschichten verschaffen. Natürlich könnten die Charaktere einfach bei Murray, dem örtlichen Taliskrämer, reinschauen und sich kaufen, was sie brauchen (Richtlinien für Kosten sind auf S. 170 zu finden). In manchen Kampagnen kann das auch passend sein, um die Hauptstory besser vorantreiben zu können. Aber die Suche nach Formeln, Reagenzien und Telesma kann auch zu unterhaltsamen und denkwürdigen Rollenspielsitzungen führen. Das Finden der richtigen Formel könnte das Aufspüren der Bibliothek von John Dee voraussetzen, die jetzt im Royal College of Physicians in London verborgen ist. Reagenzien könnten durch eine Reise nach Osteuropa aufgetrieben werden müssen, wo es den extrem seltenen Baum *Austras koks* gibt. Die Suche nach dem Telesma könnte die Charaktere auf die Jagd nach einem Amethystring schicken, der angeblich Königin Kleopatra gehört haben soll. Du solltest dir keine Gelegenheit für tolle Storys entgehen lassen, die sich durch die Suche nach seltener Magie ergeben können!

SCHRITT 3:

DAS MAGISCHE REFUGIUM VORBEREITEN

Zur Herstellung eines Fokus brauchst du ein Magisches Refugium mit mindestens der Kraftstufe der Fokusformel, das dieselbe Tradition wie du und die Fokusformel hat. Außerdem solltest du für eine angenehme Einrichtung und Verpflegung sorgen, weil du einige Zeit dort verbringen wirst.

SCHRITT 4:

REAGENZIEN AUSGEBEN

Als Nächstes musst du Reagenzien ausgeben. Die Menge an Reagenzien (in Dram), die du einsetzen musst, entspricht der Menge an Karma, die das Binden des Fokus mit der in der Fokusformel angegebenen Kraftstufe erfordert, mindestens aber [Kraftstufe] Dram. Diese Reagenzien werden zu Beginn des Prozesses ausgegeben, sind also auch bei einem Abbruch oder Fehlschlag der Herstellung verloren.

SCHRITT 5:

DEN FOKUS HERSTELLEN

Nun musst du eine Anzahl von Tagen gleich der Kraftstufe der Fokusformel aufwenden. In dieser Zeit sammelst du Mana, stimmst es auf das Telesma ab und arbeitest es dauerhaft in das Material ein. Du arbeitest während dieser Zeit

in unregelmäßigen Abständen unterschiedlich lange, also kannst du auch noch andere Dinge tun. Du kannst aber das Refugium nicht verlassen, sonst scheitert dein Versuch der Fokusherstellung.

Am Ende dieser Zeit kommt der gefährliche Teil des Vorgangs: das Aktivieren der Macht des Fokus. Lege dazu eine Vergleichende Probe auf Verzaubern + Magie gegen die Kraftstufe der Fokusformel + den Objektwiderstand des Telesmas ab. Das gilt als Höhepunkt deiner tagelangen Arbeit, daher darfst du bei dieser Probe kein Edge ausgeben. Die Nettoerfolge dieser Probe ergeben, wenn sie gelingt, die tatsächliche Kraftstufe des Fokus. Bei einem Patzer darfst du im nächsten Schritt dem Entzug nicht widerstehen. Bei einem Kritischen Patzer gerät die Magie außer Kontrolle und entreißt dir dauerhaft 1 Punkt Essenz. Fokusherstellung ist nichts für Schwächlinge und Anfänger.

SCHRITT 6:

ENTZUGSWIDERSTAND

Der Entzugswert entspricht der Kraftstufe der Fokusformel plus 2 pro Erfolg (nicht Nettoerfolg) der Gegenseite bei der Vergleichenden Probe in Schritt 5. Wenn du nach dem Entzugswiderstand noch bei Bewusstsein bist, kannst du Karma in Höhe der tatsächlichen Kraftstufe des Fokus ausgeben, um den Fokus zu vollenden. Wenn du bewusstlos wirst oder mit dem Ergebnis nicht zufrieden bist, behalte das Karma und fang von vorne an (wahrscheinlich nach einer Genesungspause).

ASKENNEN VON FOKI

Die Fertigkeit Verzaubern erlaubt dir, einen Fokus zu askennen (sofern du der astralen Wahrnehmung mächtig bist) und etwas über dessen Hersteller herauszufinden. Lege eine Vergleichende Probe auf Verzaubern + Magie gegen die doppelte Kraftstufe des Fokus ab. Du kannst die Nettoerfolge verwenden, um etwas über die Aura des Herstellers herauszufinden (s. Tabelle *Askennen*, S. 161). Das kannst du bei jedem Fokus einmal pro Tag versuchen.

ENTZAUBERN

Die Fertigkeit Verzaubern kann Objekten magisches Leben verleihen, ihnen dieses aber auch entziehen, indem ein Charakter ein astrales Konstrukt vorübergehend verdrängt oder sogar permanent der Magie beraubt.

Um einen aktiven Fokus zu deaktivieren, legst du eine Vergleichende Probe auf Verzaubern + Magie gegen die Kraftstufe des Fokus + Magie des Besitzers ab. Das kannst du auf der physischen Ebene oder auf der Astralebene tun, aber du musst dabei den Fokus in deinem Blickfeld haben. Gelingt die Probe, wird der Fokus deaktiviert. Er kann mit der Nebenhandlung *Fokus aktivieren* wieder aktiviert werden.

Mit der Fertigkeit Verzaubern kannst du einen Fokus auch recyceln, indem du einen Teil der freigesetzten Magie verwendest, um verbrauchte Reagenzien wieder aufzuladen. Um den Fokus in dieser Weise in Reagenzien zu zerlegen und dabei zu zerstören, musst du ihn berühren. Lege eine Vergleichende Probe auf Verzaubern + Magie gegen die Kraftstufe des Fokus (+ Magie des Besitzers, wenn der Fokus gebunden ist und nicht dir gehört) ab.

Gelingt die Probe, ist der Fokus zerstört. Das Telesma, das ihn trägt, wird vernichtet und unbrauchbar. Das Mana, das bei der Zerstörung des astralen Konstruktes frei wird, kann in Objekte deiner Tradition gelenkt werden und diese zu Reagenzien machen. Lege eine Probe auf Verzaubern + Magie ab. Jeder Erfolg erzeugt 1 Dram Reagenzien – bis zum Maximum von einem Drittel der Reagenzien, die bei der Herstellung des Fokus ausgegeben wurden (s. Schritt 4 der Fokusherstellung, S. 154). Dieser Vorgang dauert eine Anzahl von Stunden gleich der Kraftstufe des zerstörten Fokus.

Entzaubern funktioniert auch bei alchemistischen Erzeugnissen. Die Regeln dafür sind unten bei *Trennen* zu finden.

Der Entzug bei all diesen Proben entspricht der Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) der Gegenseite. Wenn die Kraftstufe des Ziels das Doppelte deines Magieattributs übersteigt, übersteigt das Entzaubern deine Fähigkeiten, und du kannst es gar nicht erst versuchen.

TRENNEN

Kurz gesagt ist das Trennen für die Alchemie das, was das Bannen von Zaubern für die Spruchzauberei ist. Durch das Trennen kannst du einem alchemistischen Erzeugnis die magische Macht rauben und es wieder zu einem gewöhnlichen Objekt machen. Um ein Erzeugnis zu trennen, musst du es zuerst durch Askennen als solches erkannt haben (S. 161), und du musst es für diesen Versuch berühren. Das Trennen verlangt eine Haupthandlung und eine Vergleichende Probe auf Verzaubern + Magie gegen Kraftstufe des Erzeugnisses + Magie des Herstellers (+ etwaiges Karma aus der Metamagie Fixierung, S. 168). Jeder Nettoerfolg senkt die Wirksamkeit des Erzeugnisses um 1. Wenn die Wirksamkeit auf 0 sinkt, wird das Erzeugnis unbrauchbar und mundan. Danach musst du einem Entzug widerstehen, als hättest du das alchemistische Erzeugnis selbst hergestellt.

Dabei gibt es allerdings ein Risiko: Wenn das Erzeugnis einen Kontaktauslöser hat und du es nicht schaffst, es zu trennen, wird es ausgelöst. Hoffentlich ist es nicht explosiv.

REAGENZIEN

Mana erfüllt Personen. Die Existenz von Zauberern und Adepten ist Beweis genug dafür. Es fließt aber auch in Crittern, Mineralien und Pflanzen. Teile von diesen können zu Reagenzien werden: zu Gegenständen, die von Magie erfüllt sind und bei verschiedenen magischen Aufgaben verwendet werden können.

Das reinste aller Reagenzien ist die durch und durch unnatürliche Legierung namens Orichalkum: ein orangegoldfarbenes Metall, dessen Haupteigenschaft die Fähigkeit zu sein scheint, Magie zu speichern. Alle Reagenzien werden mit Orichalkum verglichen, daher ist 1 Dram Orichalkum die Standardmessgröße für die Macht von Reagenzien. Zur Einordnung: Ein Dram Orichalkum wiegt etwa 1,77 Gramm.

Reagenzien gibt es in allen möglichen Formen. Orichalkum kann durch Alchemie hergestellt werden, aber das ist ein zeitraubender Prozess, den nur die am besten ausgebildeten Alchemisten beherrschen. Natürlich vorkommende Reagenzien sind je nach Tradition unterschiedlich. Hermetische Magier bevorzugen Mineralien, reine chemische Elemente, alte Schmuckstücke und jungfräuliche Erze. Schamanen ziehen Teile von Pflanzen und Tieren, vom Wasser abgeschliffene Steine und kleine, mit viel Handwerkskunst hergestellte Gegenstände vor. Ein Igbo-Magier findet vielleicht Magie in Ofo-Holz, ein anderer naturverbundener Zauberer könnte natürliche Gegenstände suchen, die bei Vollmond geerntet werden.



Reagenzien sind überraschend häufig zu finden, aber nicht alle Reagenzien sind für jede Tradition passend. Ein Würfel Zinnober könnte für einen Hermetiker wertvoll und für einen Schamanen nutzlos sein; ein Bündel Federn, das der Schamane wertschätzt, könnte dem Hermetiker egal sein. Allgemein ausgedrückt: Reagenzien einer anderen Tradition wirken nur mit halber Macht (man braucht also doppelt so viele Dram davon für denselben Effekt). Dadurch wird der Reagenzienhandel für alle kompliziert, die nicht in der ehrwürdigen Kunst der Taliskrämerei versiert sind.

Reagenzien sind fast so vielseitig einsetzbar wie das Mana selbst. Wenn du Reagenzien verbrauchst, verschwindet das Mana daraus, und sie sind keine Reagenzien mehr, auch wenn ihre physische Form erhalten bleibt. Es folgt eine Liste möglicher Einsatzgebiete für Reagenzien:

Alchemistische Erzeugnisse Du kannst Reagenzien ausgeben, um den Entzug bei der Herstellung zu senken.

Antimagie: Du kannst Reagenzien ausgeben, um den Bereich zu vergrößern, den du mit Zauberabwehr schützt.

Fokusherstellung: Du musst Reagenzien ausgeben, um Foki herzustellen.

Herbeirufen: Du kannst Reagenzien einsetzen, um Edge beim Herbeirufen von Geistern zu erhalten.

Ritualzauberei: Du musst Reagenzien ausgeben, um ein Ritual durchzuführen, und kannst zusätzliche Reagenzien ausgeben, um den Entzug zu senken (s. *Ritualzauberei*, S. 146).

Temporäre Magische Refugien: Du kannst ein temporäres Magisches Refugium errichten, indem du eine Anzahl Dram an Reagenzien ausgibst, die der gewünschten Kraftstufe entspricht. Das Errichten des Refugiums dauert eine Stunde pro Punkt Kraftstufe; das Refugium bleibt bis zum nächsten Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang bestehen.

FOKI

Foki (Singular: Fokus) sind speziell hergestellte Gegenstände, die mit magischer Macht erfüllt sind. Sie sind astrale Konstrukte, die in physische Objekte eingebettet sind. Wenn es aktiv ist, sammelt das Konstrukt magische Energie, sodass der Besitzer, an den es gebunden ist, die Energie für einen bestimmten magischen Zweck nutzen kann. Die physische Gestalt von Foki kann unterschiedlich sein (Amulette, Gürtel, Stäbe, Spazierstöcke, Becher, Kronkorken, Dolche, Hüte, Feldflaschen, Füllfedern und so weiter und so fort), passt aber meist zur Tradition des Besitzers. Ein Fokus hat eine Kraftstufe, die seine Macht misst.

Du kannst einen Fokus nur benutzen, wenn er an dich gebunden ist (und du kannst Foki nur an dich binden, wenn du Erwacht bist – was solltest du sonst auch damit anfangen können?). Das Binden eines Fokus kostet je nach Fokus unterschiedlich viel Karma (s. Tabelle *Magische Ausrüstung*, S. 170). Das Binden des Fokus dauert [Kraftstufe des Fokus] Stunden, die du in Kontemplation und mit dem Synchronisieren deiner Aura mit dem Objekt verbringst. Wenn du das Karma ausgegeben und die Zeit aufgewendet hast, steht dir die Macht des Fokus zur Verfügung. Ein Fokus kann immer nur an eine Person gebunden sein. Der Vorgang des Bindens bricht die Bindung zu einem früheren Eigentümer (falls es einen gab).

Jede Art von Fokus hat einen bestimmten Zweck (s. *Fokusarten*). Alle Foki müssen aktiviert werden, um sie zu verwenden. Das Aktivieren oder Deaktivieren eines Fokus ist eine Nebenhandlung. Um aktiviert werden zu können und aktiv zu bleiben, muss ein Fokus im Besitz seines Besitzers sein (angelegt, getragen, in der Hand gehalten, in einem Beutel oder einer Tasche usw.). Wenn du bewusstlos wirst, deaktivieren sich alle Foki, die an dich gebunden sind. Wenn du den Kontakt zu einem Fokus verlierst, deaktiviert er sich automatisch. Du musst ihn dann zurückbekommen und erneut aktivieren.

Die maximale Anzahl an Foki, die du an dich binden kannst, ist gleich deinem Magieattribut, keiner deiner Foki darf eine Kraftstufe haben, die höher ist als dein Magieattribut, und die Summe aller Kraftstufen der an dich gebundenen Foki darf deine Magie × 5 nicht überschreiten. Egal, wie viele gebundene Foki du besitzt: Bei einem Würfelpool für eine Probe kann immer nur ein einziger Fokus seine Kraftstufe als Bonus zur Verfügung stellen.

Die maximale Anzahl an Foki, die du an dich binden kannst, ist gleich deinem Magieattribut. Die Summe aller Kraftstufen der an dich gebundenen Foki darf deine Magie × 5 nicht überschreiten. Egal, wie viele gebundene Foki du besitzt: Bei einem Würfelpool für eine Probe kann immer nur ein einziger Fokus seine Kraftstufe als Bonus zur Verfügung stellen.

Foki haben auch Kosten in Nuyen, die in der Tabelle *Magische Ausrüstung* (S. 170) angegeben sind.

FOKUSARTEN

Es gibt sieben Kategorien von Foki: Geister-, Kraft-, Metamagie-, Qi-, Verzauberungs-, Waffen- und Zauberfoki. Foki kosten so viel wie die anderen Foki innerhalb ihrer Kategorie, aber sie haben nicht alle dieselbe Wirkung.

GEISTERFOKI

Geisterfoki verstärken die Fertigkeit Beschwören. Jeder Geisterfokus muss auf eine bestimmte Art von Geist eingestimmt werden, die nicht verändert werden kann.

Herbeirufungsfokus: Ein Herbeirufungsfokus addiert bei Proben für das Herbeirufen seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus, wenn die Art des Geistes zum Fokus passt.

Verbannungsfokus: Ein Verbannungsfokus addiert bei Proben zum Verbannen eines Geistes seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus, wenn die Art des Geistes zum Fokus passt.

KRAFTFOKI

Kraftfoki sind sehr mächtige Foki. Ein Kraftfokus addiert seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu allen Proben, an deren Würfelpool dein Magieattribut beteiligt ist. Kraftfoki können beliebig aussehen, aber Ringe und Amulette sind aus irgendeinem Grund besonders beliebt.

METAMAGIEFOKI

Metamagiefoki unterstützen Initiaten bei den höheren Formen der Magie, die sie gelernt haben.

Formungsfokus: Du darfst die Kraftstufe des Fokus zu deinem Magieattribut addieren, wenn bestimmt wird, wie stark du deine Zauber formen kannst.

Maskierungsfokus: Beim Widerstand gegen Askennenproben (Astral + Intuition) durch Maskierung wird die Kraftstufe des Fokus als Würfelpoolbonus verwendet. Die Anzahl an gebundenen Foki, die du maskieren kannst, steigt dadurch nicht.

Signaturschleier: Ein Signaturschleier addiert seine Kraftstufe zum Initiatengrad beim Erhöhen des Schwellenwerts durch Flexible Signatur für die Askennenproben eines Beobachters.

Zentrierungsfokus: Ein Zentrierungsfokus addiert seine Kraftstufe zum Initiatengrad beim Einsatz der Metamagie Zentrierung für Entzugswiderstandsproben.

QI-FOKI

Qi-Foki können nur von Adepten und Magieradepten verwendet werden. Sie kanalisieren Mana in deine Adeptenkräfte. Ein Qi-Fokus kann ein Gegenstand sein wie andere Foki, kann aber auch als Körperschmuck (z. B. als Tätowierung, Piercing oder Schmucknarbe) ausgeführt sein. Jeder Qi-Fokus ist für eine Adeptenkraft mit einer bestimmten Stufe ausgelegt. Wenn der Fokus aktiviert wird, erhältst du die Kraft mit der entsprechenden Stufe, die darin gebannt ist. Wenn du diese Kraft bereits besitzt, wird die Kraft um die im Fokus gebannte Stufe erhöht. Wenn es um eine Kraft ohne Stufen geht, wird dabei natürlich nichts erhöht. Die Kraftstufe des Fokus muss viermal so hoch sein wie die Kosten an Kraftpunkten, die die Kraft kostet. Die Kraft Verbesserte Fertigkeit (Nahkampf) 1 würde also einen Fokus der Kraftstufe 4 benötigen (die Kraft kostet 1 Kraftpunkt pro Stufe). Ein Fokus mit Todeskralle wäre ein Fokus der Kraftstufe 2, denn diese Kraft kostet 0,5 Kraftpunkte.

VERZAUBERUNGSFOKI

Alchemiefokus: Ein Alchemiefokus gewährt seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus für Verzauberungsproben bei der Herstellung alchemistischer Erzeugnisse.

Entzauberungsfokus: Wenn ein Entzauberungsfokus mit einem zu entzaubernden Gegenstand in Kontakt gebracht wird, darf der Besitzer die Kraftstufe des Fokus als Würfelpoolbonus für die Entzauberungsprobe nutzen.

WAFFENFOKI

Ein Waffenfokus hat, wenig überraschend, die Form einer Nahkampfwaffe (er kann keine Fernkampfwaffe sein). Er unterstützt mit seiner Macht die Nahkampfangriffe, die du damit durchführst. Beim Einsatz als Waffe im Nahkampf addiert er seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus bei Angriffsproben. Du kämpfst immer noch mit deinen körperlichen Attributen und Fertigkeiten, der Waffenfokus macht dich nur effektiver dabei.

Ein Waffenfokus ist auch gegen astrale Gestalten effektiv – sowohl mit astraler Wahrnehmung als auch mit astraler Projektion. Seine Kraftstufe wird als Würfelpoolbonus zu Proben im Astralkampf addiert, wenn du ihn benutzt. In aktiviertem Zustand kannst du ihn auch auf die Astralebene mitnehmen. Der Schaden ist beim Astralkampf genauso hoch wie beim Kampf auf der physischen Ebene, nur dass du wählen kannst, ob du Körperlichen oder Betäubungsschaden verursachen willst (s. *Astralkampf*, S. 162).

ZAUBERFOKI

Zauberfoki verstärken Hexerei. Jeder Zauberfokus ist auf Ritualzauberei oder eine Zauberkategorie (Heilung, Illusion, Kampf, Manipulation oder Wahrnehmung) eingestimmt, und diese Kategorie kann nicht verändert werden. Es gibt vier Arten von Zauberfoki:

Antimagiefokus: Ein Antimagiefokus addiert bei allen Proben zum Zwecke des Bannens von Zaubern seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus, sofern der zu bannende Zauber der Kategorie des Fokus entspricht. Außerdem gilt die Kraftstufe des Fokus als Würfelpoolbonus, wenn du Zauberabwehr (S. 145) einsetzt.

Ritualfokus: Ein Ritualfokus addiert seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus bei Proben für Ritualzauberei (sowohl als Ritualleiter als auch als Teilnehmer). Wenn das Ritual keinen Zauberanteil hat, kann der Fokus trotzdem genutzt werden, aber nicht, wenn das Ritual einen Zauber einer anderen Kategorie enthält.

Zauberspeicher: Wenn du einen Zauber durch einen Zauberspeicher wirkst, kann der Fokus ihn für dich aufrechterhalten, wodurch du den Würfelpoolmalus dafür umgehen kannst. Ein Zauber, der aufrechterhalten werden soll, darf keinen höheren modifizierten Entzugswert (nach Anpassungen) als die Kraftstufe des Fokus haben, und die Kategorien von Fokus und Zauber müssen übereinstimmen. Wenn der Zauber, den der Fokus aufrechterhält, (zum Beispiel durch Antimagie) endet, bleibt der Fokus weiter aktiv und an seinen Besitzer gebunden, erhält aber keinen Zauber mehr aufrecht. Ein Zauberspeicher kann keine Ritualzauber aufrechterhalten.

Zauberspruchfokus: Ein Zauberspruchfokus addiert seine Kraftstufe als Würfelpoolbonus bei Proben für Spruchzauberei, wenn der Zauber zur richtigen Kategorie gehört.

ADEPTEN

Adepten kanalisieren Mana anders als Zauberer. Statt mit Formeln die Magie zu einer externen Zauberwirkung zu formen, nehmen Adepten das Mana in sich selbst auf, lassen es durch ihren Körper fließen und ihre Fähigkeiten verstärken. Das kann sie stärker, schneller, gesünder, charmanter machen oder sie anders unterstützen, aber in jedem Fall macht es sie zu enorm effektiven Runnern.

Adepten müssen manchmal Entzug widerstehen, was sie mit Konstitution + Willenskraft tun.

KRAFTPUNKTE

Die wichtigste Messgröße der Macht eines Adepten bilden seine Kraftpunkte. Diese Punkte werden von Adepten benutzt, um die Kräfte zu erwerben, die ihre Fähigkeiten verbessern. Jedes Mal, wenn ein Adept sein Magieattribut steigert, erhält er auch einen kostenlosen Kraftpunkt. Wann immer ein Adept einen Punkt Magie verliert, verliert er auch einen Kraftpunkt und die entsprechenden Adeptenkräfte. Kraftpunkte müssen nicht sofort ausgegeben werden, wenn man sie erhält. Der Charakter kann sie auch sparen und dann einsetzen, wenn er dafür bereit ist.

ADEPTENKRÄFTE

Die folgenden sind Kräfte, die Adepten verwenden können, um sich die Unterstützung zu verschaffen, die sie brauchen. Die Beschreibungen führen die Kosten in Kraftpunkten und die Art der Handlung zur Aktivierung auf. „–“ bedeutet, dass die Kraft permanent aktiv ist. Einige Adeptenkräfte haben Stufen, ihre Wirkung kann also durch höhere Stufen verstärkt werden. Die Stufe einer Kraft (inkl. eventueller Erhöhungen durch Qi-Foki) darf maximal so hoch sein wie das Magieattribut des Adepten, wenn ihr Maximum nicht ohnehin geringer ist. Ein Adept mit Magie 4 darf also Kräfte maximal mit Stufe 4 erwerben.

ADRENALINSCHUB

Kosten: 0,25 KP pro Stufe
Aktivierung: Nebenhandlung

Du erfährst einen Energieschub, sodass du anderen zuvorkommen kannst. Pro Stufe dieser Kraft kannst du nach der Aktivierung dein Initiativeergebnis für [Magie] Kampfrunden um 2 erhöhen. Nach diesen Kampfrunden musst du einem Entzug in Höhe der Stufe der Kraft widerstehen.

ASTRALE WAHRNEHMUNG

Kosten: 1 KP
Aktivierung: Nebenhandlung

Du erhältst die Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung nach den normalen Regeln (siehe S. 161). Wenn du diese Kraft einsetzt, wirst du zum Dualwesen und kannst astrale Gestalten angreifen.

ATTRIBUTSSCHUB (ATTRIBUT)

Kosten: 0,25 KP pro Stufe (max. Stufe 6)
Aktivierung: Haupthandlung

Mana fließt in deinen Körper und verstärkt deine natürlichen Fähigkeiten, sodass du ein höheres Niveau erreichst. Beim Erwerb dieser Kraft musst du ein bestimmtes Körperliches Attribut (Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke) auswählen. Wenn du diese Kraft mehrmals erwirbst, kann sie entweder dasselbe Attribut mit höherer Stufe (bis zu Stufe 6) oder ein neues Attribut betreffen. Sie kann nicht für Geistige oder Spezialattribute gewählt werden.

Wenn du diese Kraft aktivierst, lege eine Probe auf die Stufe der Kraft + Magie ab. Jeder Erfolg erhöht die Stufe des betroffenen Attributs um 1 (bis zum Maximum von +4). Diese Erhöhung wirkt sich nur auf Würfelpools aus; daher werden Initiativewert, Zustandsmonitor, Verteidigungswert und so weiter nicht beeinflusst. Die Wirkung hält [Erfolge] Kampfrunden lang an, und wenn sie abläuft, musst du einem Entzug in Höhe der Stufe der Kraft widerstehen.

BESCHLEUNIGTE HEILUNG

Kosten: 0,5 KP pro Stufe
Aktivierung: –

Die Magie, die durch dich fließt, hilft dir dabei, deine Knochen und dein Fleisch schneller wieder zusammenwachsen zu lassen, wodurch du schneller heilst. Pro Stufe dieser Kraft erhältst du einen zusätzlichen Erfolg bei Heilungs-Proben, die abgelegt werden, um dich zu heilen, sowie bei deinen Genesungsproben.

ERHÖHTE PRÄZISION

Kosten: 0,5 KP
Aktivierung: –

Waffen sind in deinen Händen tödlicher und präziser als in denen normaler Leute. Erhöhe den Angriffswert bei jeder Waffe, die du benutzt, um 2.

GEFAHRENSINN

Kosten: 0,5 KP
Aktivierung: –

Du hast einen sechsten Sinn für Gefahren und weißt instinktiv, wann sie drohen und wann du dich auf sie vorbereiten musst. Du erhältst 1 Edge vor Überraschungsproben; dieser Punkt muss sofort für die Probe ausgegeben werden, sonst verfällt er.

GESCHÄRFTER SINN

Kosten: 0,25 KP
Aktivierung: –

Wähle einen Sinn (Gesichtssinn, Gehör, Tastsinn, Geruchs- oder Geschmackssinn) aus, wenn du diese Kraft erwirbst. Bei jeder Probe, die diesen Sinn betrifft, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss für diese Probe ausgegeben werden, sonst verfällt er. Durch diese Kraft kann nur 1 Edge pro Begegnung und beteiligtem Sinn erhalten werden. Diese Kraft kann mehr als einmal, jeweils für einen anderen Sinn, gewählt werden.

KAMPFSINN

Kosten: 0,5 KP pro Stufe
Aktivierung: –

Diese Kraft verleiht dir die Fähigkeit, Schwierigkeiten vorherzusehen und zu vermeiden. Du erhältst einen Würfelpoolbonus von +1 pro Stufe der Kraft bei allen Verteidigungsproben. Dieser Bonus gilt auch für alle Überraschungsproben (S. 110), die du ablegst.

KÖRPERSPRACHE

Kosten: 0,25 KP
Aktivierung: –

Deine Beherrschung der Körpersprache und nonverbalen Kommunikation ist … einfach magisch, und das hilft dir auch, selbst sehr schwer zu deuten zu sein. Wenn du dich gegen soziale Proben und Proben wehrst, mit denen deine Emotionen gelesen, deine Vorhaben durchschaut oder deine Wahrhaftigkeit eingeschätzt werden sollen, erhältst du 1 Edge. Pro Begegnung kannst du nur einmal durch diese Kraft Edge erhalten.

KRITISCHER SCHLAG

Kosten: 1 KP pro Stufe
Aktivierung: –

Der Schadenswert deiner Nahkampfangriffe steigt um 1 pro Stufe dieser Kraft. Diese Kraft ist kompatibel mit anderen Verbesserungen durch Waffen oder Adeptenkräfte, sofern nicht anders angegeben.

MAGIERESISTENZ

Kosten: 0,5 KP
Aktivierung: –

Zauber haben die Tendenz, eher von dir abzuprallen, als auf dich zu wirken. Du erhältst 1 Edge, wenn du das Ziel von Zaubern bist, gegen die du dich verteidigen musst.

MYSTISCHE PANZERUNG

Kosten: 0,25 KP pro Stufe
Aktivierung: –

Mana bildet einen Schild um dich, um dich zu schützen. Pro Stufe in dieser Kraft erhöht sich dein Verteidigungswert um 1. Dies wirkt kumulativ zu getragener Panzerung. Mystische Panzerung wirkt auch auf der Astralebene.

RICHTUNGSSINN

Kosten: 0,25 KP
Aktivierung: –

Du hast einen guten Sinn dafür, wo du warst, wohin du unterwegs bist, und auch für ein paar Hindernisse auf dem Weg. Wenn du eine Natur-Probe ablegst, die mit Orientierung zu tun hat, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für die Probe ausgegeben werden, sonst verfällt er.

SCHMERZRESISTENZ

Kosten: 0,25 KP pro Stufe
Aktivierung: –

Schmerz tut weh, aber du kannst ihn besser ignorieren. Für jede Stufe dieser Kraft treten Verletzungsmodifikatoren auf dem Zustandsmonitor erst ein Kästchen später auf. Bei Stufe 1 würdest du also den Würfelpoolmalus von -1 erst bei vier vollen Schadenskästchen erhalten statt bei drei. Die Kraft wirkt sich sowohl auf den Körperlichen also auch auf den Betäubungszustandsmonitor aus.

SPURLOSER SCHRITT

Kosten: 0,5 KP
Aktivierung: –

Deine Füße wirbeln Staub, Schmutz, Schnee, Wasser oder alles andere nicht auf, wenn sie sich darüber oder hindurch bewegen, daher hinterlässt du keine Spuren deiner Bewegung. Du löst keine Stolperdrähte, Druckplatten oder anderen Fallen aus, die auf der Bewegung der Beine basieren. Bei Wahrnehmungsproben, die dich beim Vorbeigehen mit dem Gehör wahrnehmen sollen, oder bei Natur-Proben, die deine Spuren erkennen sollen, kann die Gegenseite Edge weder erhalten noch ausgeben.

STIMMKONTROLLE

Kosten: 0,5 KP
Aktivierung: –

Du kannst Tonhöhe, Lautstärke und Modulation deiner Stimme beeinflussen, sodass sie klingt, wie du es haben willst: laut, leise, volltönend oder wie eine Person, die du imitieren willst. Du erhältst 1 Edge, wenn du eine Probe auf Überreden oder Einfluss ablegst, bei der deine Stimme eine Rolle spielt. Durch diese Kraft kannst du nur 1 Edge pro Begegnung erhalten.

TODESKRALLE

Kosten: 0,5 KP
Aktivierung: Nebenhandlung

Deine Hände werden tödlich und magisch, was sich sowohl für einen Run als auch für dumme Anmachen gut eignet. Im waffenlosen Kampf kannst du entscheiden, ob du Körperlichen oder Betäubungsschaden verursachen willst. Todeskralle kann mit anderen Kräften kombiniert werden, die sich auf waffenlosen Kampf auswirken. Angriffe mit Todeskralle gelten als magisch, was bedeutet, dass die Kraft Immunität gegen Normale Waffen nicht gegen die Todeskralle wirkt und auch astrale Wesenheiten angegriffen werden können.

VERBESSERTE FERTIGKEIT (FERTIGKEIT)

Kosten: Kampffertigkeiten: 1 KP pro Stufe, andere Fertigkeiten: 0,5 KP pro Stufe (nicht für Fertigkeiten erhältlich, die mit Magie verknüpft sind)
Aktivierung: –

Bei der Auswahl dieser Kraft muss eine Fertigkeit festgelegt werden. Diese Fertigkeit erhält eine dauerhafte Erhöhung um die Stufe der Kraft. Die Fertigkeit kann maximal auf das 1,5-Fache (aufgerundet) der gegenwärtigen Stufe oder um +4 erhöht werden (je nachdem, was niedriger ist). Du musst in einer Fertigkeit mindestens Stufe 1 besitzen, um die Kraft für sie auszuwählen. Diese Kraft kann für mehrere Fertigkeiten erworben werden.

VERBESSERTE REFLEXE

Kosten: 1 KP pro Stufe
Aktivierung: –

Diese Kraft verleiht dir schnelle Reflexe und eine Art Vorausahnung, was dich viel schneller agieren und reagieren lässt als die Normalsterblichen. Für jede Stufe dieser Kraft erhältst du 1 zusätzlichen Initiativewürfel und eine Erhöhung der Reaktion um 1. Die maximale Stufe dieser Kraft beträgt 4, und sie kann mit keinen anderen Steigerungen von Initiative oder Reaktion kombiniert werden.

VERBESSERTE WAHRNEHMUNG

Kosten: 0,5 KP
Aktivierung: –

Deine Sinne sind höchst scharf, sodass du Informationen schnell genug erhältst, um etwas damit anfangen zu können. Du erhältst 1 Edge, wenn du die Handlung *Genau beobachten* durchführst oder eine Wahrnehmungsprobe ablegst, um etwas Verstecktes zu finden oder etwas zu hören, was du nicht hören solltest. Dieser Punkt muss sofort für die Probe ausgegeben werden, sonst verfällt er.

VERBESSERTES KÖRPERLICHES ATTRIBUT

Kosten: 1 KP pro Stufe
Aktivierung: –

Lege beim Erwerb dieser Kraft ein Körperliches Attribut (Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke) fest. Dieses Attribut erhält eine permanente Steigerung in Höhe der Stufe dieser Kraft. Das Attribut kann maximal auf das 1,5-Fache (aufgerundet) der gegenwärtigen Stufe oder um +4 erhöht werden (je nachdem, was niedriger ist).

WANDLAUFEN

Kosten: 0,5 KP
Aktivierung: Nebenhandlung

Das horizontale Laufen ist doch echt für Fußgänger. Eine Wand hochzulaufen zeigt, dass du etwas Besonderes bist. Wenn du diese Kraft einsetzt, kannst du die Handlung *Sprinten* (siehe S. 45) nutzen, um eine vertikale Oberfläche hochzulaufen. Du kannst diese Kraft nicht zweimal hintereinander einsetzen. Du musst mindestens eine horizontale Bewegung durchführen, bevor du die Kraft erneut einsetzen kannst. Wenn du also eine Wand hochläufst und dann keinen guten Griff oder Stand findest, fällst du wieder herunter.



MAGIERADEPTEN

Magieradepten haben zwei Standbeine in unterschiedlichen Arten der Magie und können furchterregend mächtig sein. Ihre Fähigkeit, sowohl Zauber als auch Adeptenkräfte einzusetzen, verleiht ihnen gewaltige Flexibilität. Vielleicht zaubern sie nicht so gut wie Vollzauberer oder haben nicht ganz die physischen Kräfte reiner Adepten, aber ihre Art, diese Fähigkeiten zu kombinieren, macht sie tödlich – und wertvoll.

Bei der Charaktererschaffung teilen Magieradepten ihre Magie zwischen Zaubern und Kraftpunkten auf. Sie erhalten 1 Kraftpunkt für jeden Punkt Magie, den sie in die Adeptenseite stecken, und eine Anzahl an Zaubern gleich der Magie für die Magierseite × 2. Jedes Mal, wenn ein Magieradept sein Magieattribut mit Karma steigert, erhält er auch einen kostenlosen Kraftpunkt. Wann immer ein Magieradept einen Punkt Magie verliert, verliert er auch einen Kraftpunkt und die entsprechenden Adeptenkräfte.

Magieradepten können keine Aspektzauberer sein. Sie können nur mit der entsprechenden Ausbildung astral wahrnehmen, d. h., wenn sie die Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung erwerben, und sie können niemals astral projizieren.

ASPEKTZAUBERER

Aspektzauberer haben nicht so vielfältige Fähigkeiten wie Vollzauberer. Sie sind jeweils auf bestimmte magische Fertigkeiten beschränkt. Diese magischen Künste sind nicht ihre wichtigsten Werkzeuge für die Schattenarbeit; sie ergänzen nur andere Fertigkeiten, die sie entwickeln.

Bei der Charaktererschaffung wählen Aspektzauberer eine einzige magische Fertigkeit: Hexerei, Beschwören oder Verzaubern. Das ist dann die einzige magische Fertigkeit, die sie haben können, und sie können niemals Stufen in den anderen beiden magischen Fertigkeiten erhalten. Sie können aber sehr wohl die Fähigkeit Astral erlernen.

Aspektzauberer können astral wahrnehmen und astral projizieren. Auch sie können Schutzgeistern folgen (siehe S. 164).

DIE ASTRALEBENE

Es gibt eine Wirklichkeit, die dauernd um uns ist, aber von deren Existenz die meisten von uns nur einen schwachen Eindruck erhalten. Wir spüren ihre Bewegung als ferne Erinnerung einer Brise oder Bruchstücke eines vergessenen Lieds. Wenn wir versuchen, sie zu ergreifen und konkret werden zu lassen, entschlüpft sie uns. Dieser Mangel an Eindeutigkeit verhindert aber nicht, dass wir wissen, dass sie existiert.

Diese andere Realität ist die Astralebene. Sie überlappt unsere Ebene und ist in gewisser Weise ein umgekehrter Spiegel, in dem Personen und Orte, die unsere Realität prägen, zu undeutlichen Schatten verblassen, und die Formen von Magie und Leben, die für uns vage Eindrücke sind, zu erstaunlich farbenfrohem Leben erwachen.

Die Astralebene ist der Grund dafür, dass man eine Verbindung zwischen Leben und Magie herstellen kann, weil diese beiden Dinge sich hier zeigen. Alles Lebende hat eine astrale Aura, die in einem Tanz aus Licht und Farben Wesen und Naturell der Lebensform abbildet. Erfahrene Betrachter des Astralen lernen, wie sie aus diesen Formen Informationen gewinnen und Wissen über die relative Macht eines Wesens, seine Stimmung oder auf es wirkende magische Effekte erlangen können (s. *Askennen*). Zauber leuchten im Astralraum hell, wenn sie gewirkt werden, und dieser Eindruck verblasst langsam, nachdem ein Zauber fallen gelassen wurde oder geendet hat, was für astrale Ermittler Spuren hinterlässt. Durch Training lernen einige Zauberer, wie sie ihre astrale Essenz aus dem Körper treten lassen, sich mit hoher Geschwindigkeit durch die Welt bewegen und Zugang zu Orten erhalten können, die sie sonst nicht erreichen könnten (s. *Astrale Projektion*, S. 162). Die Bewegung durch die Astralebene ermöglicht das Zusammentreffen mit anderen astralen Wesen und dadurch auch die Möglichkeit für Konflikt. Unter *Astralkampf* (S. 162) wird beschrieben, wie das funktioniert.

Wenn man astral wahrnimmt, wird man dabei zu einem Dualwesen (ist also gleichzeitig auf der astralen und der physischen Ebene präsent) und kann mit astralen Objekten, auch im Kampf, interagieren. Astral wahrzunehmen, während man versucht, mundane Aufgaben zu erledigen, ist sehr ablenkend und führt zu einem Würfelpoolmodifikator von -2 für alle Handlungen auf der physischen Ebene.

ASKENNEN

Askennen ist die Kunst der Informationsgewinnung von astralen Gestalten, indem man die verwirrenden Farben- und Lichtmuster betrachtet, um aus ihnen eine Bedeutung zu lesen. Charaktere müssen astral wahrnehmen können, um diese Fähigkeit nutzen zu können, was bedeutet, dass sie Vollzauberer, Aspektzauberer oder Adepten oder Magieradepten mit der Kraft Astrale Wahrnehmung sein müssen.

Askennen findet mit einer Probe auf Astral + Intuition statt. Proben dafür können ungeübt abgelegt werden, wenn der Charakter theoretisch die Möglichkeit hätte, astral wahrzunehmen, aber die Fertigkeit Astral nicht beherrscht, indem man den Regeln für ungeübte Fertigkeiten (S. 95) folgt. Askennenproben können immer abgelegt werden, wenn ein Charakter die Astralebene wahrnehmen kann – egal, ob er nur astral wahrnimmt oder ob er projiziert.

Askennen funktioniert so ähnlich wie ein Wahrnehmungszauber im Hinblick auf die Informationen, die man dadurch erhält. Charaktere, die eine bestimmte Aura betrachten, legen eine Probe auf Astral + Intuition ab; die Anzahl der Erfolge legt die Menge an Informationen fest, die sie aus der Aura erhalten können (s. Tabelle *Askennen*).

ASTRALE SIGNATUREN

Das Askennen von Auren gewirkter Zauber kann eine wichtige Technik sein, um Informationen zu sammeln. Alle Erwachten Wesen haben eine astrale Signatur, und die kann in den Zaubern, die sie wirken, den Gegenständen, die sie verzaubern und/oder benutzen, und den Ritualen, die sie durchführen, gesehen werden. Das bedeutet, dass die Spuren, die von Individuen im Astralraum hinterlassen werden, von aufmerksamen Beobachtern zu ihnen zurückverfolgt werden können. Einige davon verblassen mit der Zeit: Das astrale Leuchten eines Zaubers bleibt für eine Anzahl von Stunden gleich dem Magieattribut des Zau-

ASKENNEN

ANZAHL DER ERFOLGE	INFORMATIONEN
0	Keine
1	Allgemeiner Gesundheitszustand des Ziels (gesund oder krank). Allgemeine Gefühlslage des Ziels (glücklich, traurig, wütend usw.). Ob das Ziel Erwacht oder mundan ist.
2	Vorhandensein und Lage von Standard-Cyberware. Vorhandensein und generelle Art von aktiver Magie (Feuergeist, Manipulationszauber, Kraftfokus usw.). Wenn die Aura bereits gesehen wurde, kann sie, auch wenn sie verborgen oder verkleidet ist, mit einer Probe auf Erinnerungsvermögen (S. 37) erkannt werden.
3	Vorhandensein und Lage von Alpha-Cyberware. Ob Essenz und Magie des Ziels höher, niedriger oder gleich der Magie des Wahrnehmenden sind. Ob die Kraftstufe des Ziels höher, niedriger oder gleich der Magie des Wahrnehmenden ist. Eine allgemeine Diagnose über gesundheitliche Beeinträchtigungen, an denen das Ziel leidet, wie zum Beispiel Krankheiten oder Toxinwirkungen Astrale Signaturen, die auf dem Ziel liegen.
4	Vorhandensein und Lage von Beta-Cyberware und Bioware. Exakte Essenz, Magie und/oder Kraftstufe des Ziels. Generelle Ursache einer bestehenden astralen Signatur (Kampfzauber, Luftgeist usw.).
5+	Vorhandensein und Lage von Delta-Cyberware, Gentech und Nanotech. Genaue Diagnose von Krankheiten und Giften, die auf das Ziel wirken. Ob das Ziel ein Technomancer oder ein Monade ist.

bernden bestehen. Umsichtige Zauberer können hinter sich mit der Haupthandlung *Reinigen* aufräumen. Wenn du diese Handlung durchführst, verwischst du die Spuren eines einzelnen Zaubers oder anderen magischen Effekts in der Astralebene. Jede dieser Handlungen zählt bezüglich des Verblassens der Spuren wie eine Stunde, die seit der Auslösung des magischen Effekts vergangen ist. Du kannst diese Handlung so oft wiederholen, wie du willst, bis die Signatur vollständig entfernt ist.

ASTRALE PROJEKTION

Das Betrachten der Astralebene ist der erste Schritt der Interaktion mit ihr. Der nächste Schritt ist das Eintauchen. Astrale Projektion ist die Kunst, das eigene Bewusstsein – die Seele, Essenz, das Ego, den Geist, wie immer man es auch nennen will (wir bezeichnen es einfach als astrale Gestalt) – aus dem physischen Körper zu lösen. Dann betritt man das Reich der graubraunen Erde und der spektakulären Auren, wo Zauber, Geister und Erwachte wie fantastisches Feuerwerk funkeln. Der physische Körper bleibt handlungsunfähig auf der physischen Ebene zurück. Während du astral projizierst, kannst du keine Zauber wirken, die gegen ein Ziel wirken sollen, das nur auf der physischen Ebene präsent ist. Das gilt auch dann, wenn du dich manifestierst (s. u.). Es gibt ein paar Regeln und Richtlinien, die beim astralen Reisen zu beachten sind:

1. Es ist sehr schnell. Die Astralebene hat keine wirkliche physische Komponente, und wenn du außerhalb deines Körpers bist, bist du ein Wesen aus reinen Gedanken. Es gibt keine physischen Einschränkungen, die deine Geschwindigkeit begrenzen. Du kannst dich so schnell bewegen, dass du unscharf wirst (astrales Rennen), und dabei 5 Kilometer pro Kampfrunde zurücklegen, siehst dann aber nichts von dem, woran du vorbeirauschst. Oder du kannst dich vergleichsweise langsam bewegen, 100 Meter pro Kampfrunde zurücklegen und dabei die Umgebung wahrnehmen.
2. Es ist meistens ziemlich geisterhaft. Gebäude, Fahrzeuge und so ziemlich alles andere, was von metamenschlicher Hand erzeugt wurde, haben auf der Astralebene nur eine vage, graue Präsenz, und astrale Reisende können durch all das ganz einfach hindurchsausen. Andere Astralwesen können dich verlangsamen, und die Erde ist für Astralgestalten undurchdringlich. (Du willst eine wirklich sichere Forschungsanlage haben? Verlege sie unter die Erde.) Ansonsten? Flieg wie der Wind!
3. Physische Details sind schwer zu erkennen. Gemäß der vorigen Regel sind die weltlichen Dinge auf der Astralebene so geisterhaft, dass man sich nicht darauf verlassen kann, wichtige Details zu sehen – wie zum Beispiel einen Text lesen zu können oder zu erkennen, welche Gegenstände auf einem Tisch liegen. Es kann möglich sein, den Aufbau eines Gebäudes im Großen und Ganzen zu durchschauen, aber den Zweck der Räume wirst du erraten müssen.
4. Du kannst ein Gespenst sein! Oh ja! Du kannst versuchen, deine Gestalt auf der physischen Ebene zu manifestieren, damit man dich sehen kann – wenn auch in blasser, durchscheinender Form. Das Manifestieren ist eine Haupthandlung; das Beenden des Manifestierens benötigt dieselbe Haupthandlung. Eine astrale Gestalt, die manifestiert ist, hat keine körperliche Präsenz, kann also nicht mit der physischen Welt interagieren und nicht von Aufzeichnungsgeräten erfasst werden. Du kannst aber mit Personen in der Nähe kommunizieren, als wärst du vor Ort.
5. Astralreisen sind zeitlich begrenzt. Du kannst deinen physischen Körper nicht für immer verlassen. Du kannst dich maximal [Magie × 2] Stunden außerhalb deines Körpers aufhalten. Wenn du zu lange weg bleibst, sinkt deine Essenz um 1 pro Stunde über diese Zeit hinaus. Die Essenz baut sich nach deiner Rückkehr mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Stunde wieder auf. Wenn sie auf 0 sinkt, ups, bist du tot. Der physische Körper stirbt, und die Astralgestalt verschwindet in einem astralen Rauchwölkchen. Wenn du also außerhalb deines Körpers bist, musst du die Zeit im Auge behalten. Und dafür sorgen, dass niemand deinen Körper bewegt und irgendwo versteckt (s. Kasten *Astrale Heimkehr*).

ASTRALE HEIMKEHR

Dein Körper bewegt sich zwar nicht selbst, während du astral projizierst, er kann aber bewegt werden – dein Team kann nicht immer nur rumsitzen, während du in einer anderen Welt unterwegs bist. Oder jemand könnte deinen Körper gegen deinen Willen bewegen, während du unterwegs bist. Wie findest du deinen Weg zurück, wenn das passiert? Zum Glück haben Erwachte oft ein Gefühl dafür, wo ihr Körper ist. Leider funktioniert dieses Gefühl nicht perfekt. Wenn ein Charakter versucht, in einen Körper zurückzukehren, von dem er nicht weiß, wo er ist, sollte er eine Probe auf Astral + Intuition ablegen. Den Schwellenwert legt der Spielleiter danach fest, wie weit der Körper bewegt wurde, wie gut er versteckt ist und welche anderen Hindernisse bestehen könnten. Eine erfolgreiche Probe bedeutet, dass der Charakter seinen Körper innerhalb einer Stunde finden kann. Pro Nettoerfolg über dem Schwellenwert wird die Zeit für die Suche halbiert (mit einem Nettoerfolg braucht man eine halbe Stunde, mit zweien eine Viertelstunde, mit dreien siebeneinhalb Minuten und so weiter).

ASTRALKAMPF

Reisen auf der Astralebene sind hervorragend zum Kundschaften geeignet, aber es geht nicht nur darum, herumzuschwirren und Auren zu überprüfen. Es gibt auch feindliche Wesen, zum Beispiel andere projizierende Zauberer, und manchmal muss man sich mit ihnen auseinandersetzen.

Astralkampf funktioniert so wie andere Arten des Kampfs: Man braucht einen Angriffswert, einen Verteidigungswert, einen Würfelpool für den Angriff und einen Würfelpool für die Verteidigung. Wie bei der Spruchzauberei ist dein Angriffswert gleich deiner Magie + deinem Traditionsattribut (Logik bei Hermetikern, Charisma bei Schamanen). Dein physischer Körper spielt im Astralkampf keine Rolle, daher wird dein Verteidigungswert nicht mit Konstitution und Panzerung berechnet. Stattdessen beträgt er Intuition + natürliche Panzerung + Panzerungseffekte (wie z. B. durch den Zauber Astralpanzerung, S. 139). Metamenschen haben keine natürliche Panzerung ihrer astralen Gestalten, weil sie schließlich einen physischen Körper haben, der ihre astrale Gestalt beschützt. Einige astrale Wesen haben von Haus aus mehr Schutz.

Astralkampf kann auf drei grundlegende Arten stattfinden: Die erste ist die Spruchzauberei, die genauso wie auf der physischen Ebene abläuft, nur dass man auf der Astralebene ausschließlich Manazauber einsetzen kann.

Die zweite Möglichkeit ist der waffenlose Kampf. In diesem Fall ist es eine Vergleichende Probe auf Astral + Willenskraft gegen Logik + Intuition des Verteidigers. Der Schadenswert waffenloser astraler Angriffe ist normalerweise gleich dem Traditionsattribut ÷ 2 (aufgerundet) des Angreifers. Nettoerfolge erhöhen den Schaden um jeweils 1.

Die dritte Möglichkeit ist der Angriff mit einem Waffenfokus. Du setzt die Fertigkeit Nahkampf ein, aber mit Willenskraft statt mit Geschicklichkeit (weil deine körperlichen Voraussetzungen keine Rolle spielen). Lege eine Vergleichende Probe auf Nahkampf + Willenskraft gegen Logik + Intuition ab. Der Schaden entspricht der physischen Version der Waffe, und Nettoerfolge erhöhen ihn jeweils um 1.

Da Waffenfoki Nahkampfwaffen sein müssen, gibt es keine Fernkampfangriffe mit Waffen im Astralkampf. Wenn du aus der Ferne angreifen willst, musst du einen Zauber einsetzen.

Nach einem erfolgreichen Angriff wiedersteht ein astraler Charakter dem Schaden mit Willenskraft. Der Angreifer kann festlegen, ob er Körperlichen oder Betäubungsschaden verursachen will. Manabarrieren können nur durch Körperlichen Schaden beschädigt werden.

Der Kasten *Astralkampf* fasst Fertigkeiten und Attribute zusammen, die im Astralkampf eingesetzt werden.

ASTRALKAMPF

Angriffswert: Magie + Traditionsattribut
Verteidigungswert: Intuition + natürliche Panzerung + Panzerungseffekte
Initiative: Logik + Intuition + 3W6

WÜRFELPOOLS

Waffenloser Kampf	Astral + Willenskraft
Waffenfoki	Nahkampf + Willenskraft
Spruchzauberei	Hexerei + Magie
Verteidigung	Logik + Intuition
Schadenswiderstand	Willenskraft

SCHADENSWERTE*

Waffenlos	Traditionsattribut ÷ 2 (aufgerundet)
Waffenfokus	nach Waffe

** Der Angreifer wählt aus, ob er Körperlichen oder Betäubungsschaden verursacht.*

ASTRALES SPURENLESEN

Fast alles Magische (Geister, Zauber, Rituale, Foki und Magische Refugien) hat eine astrale Verbindung zu dem, der für es verantwortlich ist. Aktive Zauber sind mit dem Zauberer verbunden, Geister mit ihrem Beschwörer, astral projizierende Zauberer sind mit ihren Körpern verbunden, und Foki und Magische Refugien sind mit den Zauberern verbunden, die sie aktiviert haben. Erwachte Wesen, die die astrale Signatur eines solchen Ziels askennen, können diese Verbindungen durch die Astralebene zu ihrem Ursprung verfolgen. Das Verfolgen einer astralen Verbindung erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Astral + Intuition (5, 1 Stunde). Modifikatoren dazu findest du in der Tabelle *Astrales Spurenlesen*.

ASTRALES SPURENLESEN

SITUATION	SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR
Pro Stunde, seit die astrale Verbindung aktiv war	+1
Ziel befindet sich hinter einer Manabarriere	+(Kraftstufe der Barriere)
Auffinden des Beschwörers durch Geist	+2

MANABARRIEREN

Manabarrieren sind magische Wände, die Magie und astrale Gestalten bremsen oder aufhalten. Manabarrieren können entweder auf der physischen oder der Astralebene erschaffen werden; manche sind auch dual und existieren auf beiden Ebenen. Die Tabelle *Manabarrieren* gibt an, auf welche Arten man nach den Regeln in diesem Buch Manabarrieren erschaffen kann.

Manabarrieren auf der physischen Ebene sind (außer durch astrale Wahrnehmung) unsichtbar. Sie bilden aber für Zauber, manifestierte Wesen, Geister, Dualwesen und aktivierte Foki feste Barrieren. Wer versucht, einen Zauber durch die Barriere hindurch zu wirken, muss mit der Kraftstufe der Barriere fertigwerden, die als Würfelpoolbonus zu Verteidigungsproben addiert wird. Wenn der Zauber normalerweise nicht mit einer Vergleichenden Probe abgewickelt wird, wird die Zauberprobe zur Vergleichenden Probe gegen die Kraftstufe der Barriere × 2.

Manabarrieren im Astralraum sehen aus wie feste, verschwommen undurchsichtige Wände. Solche Barrieren halten astrale Bewegung auf und erzeugen einen Würfelpoolmalus auf Sicht gleich ihrer Kraftstufe. Astrale Manabarrieren widerstehen Zaubern, Dualwesen und astralen Gestalten genauso, wie es Manabarrieren auf der physischen Ebene tun.

Duale Barrieren sind auf beiden Ebenen zugleich aktiv und wirken auf beiden Ebenen wie Manabarrieren.

Adeptenkräfte und permanent aktive Critterkräfte sind natürlich und werden nicht von Manabarrieren behindert. Der Spielleiter kann bestimmte Kräfte mit Fernwirkung oder Kräfte, die aufrechterhalten werden (wie Bewegung oder Verschleierung), allerdings auch den Wirkungen der Manabarriere unterwerfen.

Manabarrieren behindern niemals ihre Erschaffer. Sie können problemlos durch sie sehen, zaubern und gehen. Dies können sie auch anderen Charakteren gestatten.

Ein Gegenstand, der normalerweise durch eine Manabarriere blockiert würde, könnte mit einer zusammenstoßen, wenn er zum Beispiel in einem Aufzug, einem Wagen oder etwas anderem transportiert wird, das unbeabsichtigt eine Barriere durchdringt. In diesen Fällen wird eine Vergleichende Probe fällig: Lebewesen legen sie mit Charisma + Magie ab, Foki mit Kraftstufe × 2, alchemistische Erzeugnisse mit Wirksamkeit × 2, Manabarrieren mit Strukturstufe × 2, aufrechterhaltene Zauber mit Magie des Zauberers × 2. Die verlierende Seite wird verdrängt: Zauber enden, Foki werden deaktiviert, alchemistische Erzeugnisse werden mundan, Manabarrieren brechen zusammen, Geister kehren auf ihre Heimatebene zurück, und Lebewesen werden mit vollem Betäubungszustandsmonitor bewusstlos. Bei einem Unentschieden werden beide Seiten verdrängt.

ÜBERWINDEN VON MANABARRIEREN

Wenn sich dir eine Manabarriere in den Weg stellt, kannst du dich darum herum bewegen oder versuchen, durchzukommen. Oder du kannst nach Hause gehen, aber dann wirst du wahrscheinlich nicht bezahlt.

Wenn du eine Manabarriere durchbrechen willst, musst du mit ihrer Struktur fertigwerden, wie bei jeder anderen Barriere auch. Eine Manabarriere erhält ihre Strukturstufe bei der Erschaffung (und sie hängt meistens von den Erfolgen bei der Zauberprobe ab). Du musst sie schnell durchbrechen, da sich die Barriere am Ende jeder Kampfrunde wieder zu ihrer vollen Strukturstufe regeneriert. Der Erschaffer einer Manabarriere wird sich jedes Angriffs gegen sie sofort bewusst.

Erwachte haben aber auch noch eine andere Möglichkeit als brutale Gewalt gefunden, sich mit Manabarrieren auseinanderzusetzen. Du kannst versuchen, dich mit einer Vergleichenden Probe auf Charisma + Magie gegen Strukturstufe × 2 der Manabarriere durchzudrücken. Wenn du Nettoerfolge erzielst, diffundierst du durch die Barriere und kommst auf der anderen Seite heraus. Du kannst pro Nettoerfolg über den ersten hinaus je einen Freund, Geist, aktivierten Fokus, aufrechterhaltenen Zauber oder eine andere astrale Gestalt mitnehmen. Wenn die Barriere mindestens genauso viele Erfolge erzielt wie du, scheitert dieser Versuch. Der Erschaffer der Manabarriere bemerkt nichts von einem erfolgreichen Versuch dieser Art, wird sich aber eines erfolglosen Versuchs wie bei einem Angriff sofort bewusst.

MANABARRIEREN

MANABARRIERE	ASTRAL ODER PHYSISCH	SEITE
Hüter (Ritual)	Beide Ebenen	S. 147
Magisches Refugium	Beide Ebenen	S. 132
Manabarriere (Zauber)	Eine Ebene	S. 142
Schutzkreis (Ritual)	Beide Ebenen	S. 147

SCHUTZGEISTER

Magie ist nicht leicht zu verstehen. Es gibt Dutzende, wenn nicht Hunderte Zauber, Geisterarten, die noch nicht vollständig gezählt und klassifiziert sind, und immer mehr Erwachte Critter und Pflanzen, die entdeckt und untersucht werden. Bei all dieser Magie ist es hilfreich, eine Art Führung und Hilfestellung zu haben: jemanden, der dich nicht nur den Einsatz der Magie lehrt, sondern dir auch eine Art Kodex vorgibt, der der Macht, die du besitzt, einen Sinn verleiht.

Erwachte Personen wenden sich zu diesem Zweck oft an Schutzgeister. Schutzgeister sind oft tief in der Mythologie und Tradition vieler Kulturen verankert, und sie haben diese Kulturen geprägt (und sind von ihnen geprägt worden). Seit dem Erwachen sind sie zu mehr als bloßen Glaubenssätzen geworden und helfen dabei, die Magie der Leute zu formen und zu kanalisieren, die ihnen folgen.

Ein Schutzgeist ist anderen Geistern insofern ähnlich, als er eine eigene Persönlichkeit hat, aber er wird weder beschworen noch verbannt. Er kann, wenn er es will, sicht- und hörbar erscheinen und mit seinen Anhängern sogar körperlich interagieren. Der Schutzgeist eines Erwachten kann starken Einfluss auf ihn ausüben und Vorteile bieten, wenn dieser ihm treu bleibt – oder ihn strafen, wenn er vom Weg abweicht (meistens mit einer vorübergehenden Senkung des Magieattributs).

Schutzgeister können verschiedenste Formen haben. Meistens hat jemand seine eigene Verbindung zu seinem Schutzgeist, aber es gibt auch Erwachte Gilden oder Gesellschaften, die als Gruppe einem Schutzgeist folgen.

Man kann das Wesen der Schutzgeister nicht vollständig begreifen, aber ihr allgemeines Ziel scheint klar: Sie wollen die Erwachten auf dem Lebenspfad halten, der dafür gesorgt hat, dass sie ihre Gestalt bekommen haben und als Schutzgeister real geworden sind. Spielleiter können sich der Schutzgeister bedienen, um magisch begabten Charakteren Informationen zu vermitteln oder das Rollenspiel zu intensivieren. Der Schutzgeist kann kryptische Hinweise geben, Rätsel aufgeben, seltsame Zeichen erscheinen lassen oder einfach direkte Hinweise geben. Jeder Erwachte Charakter hat die Möglichkeit, durch den Vorteil Schutzgeist (S. 76) eine Verbindung zu einem solchen Wesen aufzubauen. Spielleiter können dem Charakter auch einen Schutzgeist zusprechen, wenn er sich das im Spielverlauf verdient hat.

ARCHETYPEN VON SCHUTZGEISTERN

Jeder der hier aufgeführten Schutzgeister steht für einen Archetyp. Sie sind idealisierte Totemtiere, Gottheiten oder Naturgewalten verschiedener Kulturen und Überlieferungen. Die Archetypen dienen als Beispiele für mögliche Schutzgeister, die übrigens nicht in allen Kulturen gleich gesehen werden. Ein Totemtier, das in einer Kultur als Heiler verehrt wird, kann in einer anderen ein Betrüger sein. In kommenden Quellenbänden werden wir noch mehr Beispiele für Schutzgeister vorstellen. Außerdem kannst du natürlich gemeinsam mit deiner Spielleiterin einen Archetyp entwickeln, der am besten zu deinem Charakter passt.

Jeder Schutzgeist bietet drei Vorteile: einen allgemeinen Vorteil, einen Vorteil, der nur für Zauberer gilt, und einen nur für Adepten. Magieradepten müssen sich zum Zeitpunkt der Auswahl des Schutzgeistes für den Zauberer- oder den Adeptenvorteil entscheiden; diese Auswahl kann im Nachhinein nicht mehr verändert werden.

Jeder Schutzgeist hat auch einen Nachteil. Außerdem findest du bei der Beschreibung jedes Schutzgeistes auch alternative Namen oder Konzepte, die dir erlauben, deinen Schutzgeist besser auf deine Tradition abzustimmen. Die Vor- und Nachteile sind permanent in Kraft.

ADLER

Adler ist ein hoch fliegender Vogel und wird in vielen Kulturen als edelster aller Himmelsbewohner betrachtet. Er ist ein stolzer Einzelgänger, der alles, was in der Welt geschieht, von oben betrachtet. Adler ist ein edler Verteidiger der Reinheit der Natur. Er ist gegenüber anderen Meinungen intolerant und misstraut der Technologie und ihren Erzeugnissen zutiefst. Wer die Natur schädigt, ist Adlers Feind, und Adler wird großen Gefahren die Stirn bieten, um die Verschmutzer und andere Übeltäter zu besiegen.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Wahrnehmungsproben kosten 1 Edge weniger als normal
Zauberer: Edge-Boosts beim Herbeirufen von Luftgeistern kosten 1 Edge weniger als normal
Adept: 1 Stufe Kampfsinn gratis

NACHTEILE

Du erhältst eine Allergie (Schadstoffe, Leicht) (S. 78) ohne Karmabonus.

Ähnliche Archetypen: Der Hüter, Natur

BÄR

Dieser Schutzgeist steht für Schutz und Stärke. Er ist ein Heiler, kann niemanden im Stich lassen, ohne einen guten Grund dafür zu haben, und verteidigt die Wesen, die unter seinem Schutz stehen. Bär hat auch eine wilde Seite: Er ist ein passionierter Verteidiger und achtet im Kampf nicht auf die eigene Sicherheit, wenn er oder ein Schutzbefohlener verwundet wird.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts beim Schadenswiderstand kosten 1 Edge weniger als normal (nicht beim Entzugswiderstand)

Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Heilung kosten 1 Edge weniger als normal

Adept: 1 Stufe Beschleunigte Heilung gratis

NACHTEILE

Du kannst im Kampf zum Berserker werden, wenn du Körperlichen Schaden erleidest oder jemand, den du beschützt, schwer verletzt wird. Lege (mit Verletzungsmodifikatoren) eine Probe auf Willenskraft + Charisma ab. Du verfällst für 3 Runden minus 1 Runde pro Erfolg in einen Berserkerrausch. Drei oder mehr Erfolge können diesen komplett verhindern. Wenn du bereits im Berserkerrausch bist, erhöht sich die Dauer entsprechend. In diesem Zustand stürzt du dich, ohne auf deine eigene Sicherheit zu achten, auf die Angreifer. Wenn du diese vor Ablauf des Berserkerrauschs kampfunfähig machst, endet dieser vorzeitig.

Ähnliche Archetypen: Stärke, Schutz

BERG

Berg ist im Herzen der Erde verwurzelt und wächst zugleich in den Himmel. Er hat unendliche Kraft und Ausdauer, ist aber wenig flexibel. Berg ist stur und unnachgiebig und lässt sich, wenn er sich einmal eine Meinung gebildet hat, nur schwer vom Gegenteil überzeugen.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Natur-Proben kosten 1 Edge weniger als normal

Zauberer: Edge-Boosts bei Antimagieproben und Verankerten Ritualen kosten 1 Edge weniger als normal

Adept: 2 Stufen Mystischer Panzer gratis

NACHTEILE

Wenn Berg einen Plan gefasst hat, bleibt er dabei. Dir muss eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um ein geplantes Vorgehen aufzugeben und einem neuen Plan zu folgen. Wenn die Probe misslingt, musst du dem ursprünglichen Plan folgen – wenn nötig auch alleine. Außerdem muss dir eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, wenn du ganz ohne Plan vorgehen willst.

Ähnliche Archetypen: Ausdauer, Sturheit

DONNERVOGEL

Donnervogel ist die majestätische Verkörperung des Sturms. Seine Schwingen sind dunkle Wolken, sein Schnabel und seine Krallen sind Blitze, und sein Schrei ist Donnergrollen. Donnervogel ist eine Urgewalt – oft wild, aber nötig für das Überleben des Landes und das Aufrechterhalten des Lebenskreislaufs. Man muss diese Gewalt respektieren und sich ihr vorsichtig nähern, um nicht ihren Zorn zu wecken.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Einfluss-Proben kosten 1 Edge weniger als normal

Zauberer: Edge-Boosts beim Herbeirufen von Luftgeistern kosten 1 Edge weniger als normal

Adept: 1 Stufe Kritischer Schlag gratis

NACHTEILE

Dir muss eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um auf eine Beleidigung nicht scharf zu reagieren.

Ähnliche Archetypen: Krieg, Zorn

DRACHENTÖTER

Dieser heldenhafteste aller Schutzgeister ist zugleich der lebenslustigste. Er kämpft natürlich, um die Seinen vor allen Gefahren zu schützen, schätzt aber Partys und Vergnügen noch viel mehr. Er ist ein großer Bruder, der sich freundlich für alles interessiert, was seine Familie macht. Manchmal ist er ein wenig naiv, aber er ist ein verlässlicher Freund und ein tödlicher Gegner. Die Drachen, die er tötet, haben sich mit der Zeit verändert: Im Moment sind seine bestialischen Feinde das Verbrechen, die Umweltverschmutzung, Korruption – und natürlich echte Drachen. Drachentöter kämpft und spielt mit harten Bandagen. Wenn er einmal einen Eid geleistet hat, wird er ihn niemals brechen. Drachentöter verhält sich ehrenvoll und höflich und verlangt das auch von seiner Umgebung.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Einfluss-Proben kosten 1 Edge weniger als normal

Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Kampf kosten 1 Edge weniger als normal

Adept: Kraft Gefahrensinn gratis

NACHTEILE

Wenn du (absichtlich oder unabsichtlich) ein Versprechen brichst, erhältst du einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Handlungen, bis du es wiedergutgemacht hast.

Ähnliche Archetypen: Abenteuer, Heldentum

FEUERBRINGER

Feuerbringer hat das Geheimnis des Feuers aus dem Himmel gestohlen und der Metamenschheit zum Geschenk gemacht. Er ist eine gütige und achtsame Gestalt, aber seine guten Absichten bringen ihn oft in Schwierigkeiten, und seine Pläne entwickeln sich oft anders, als er sich das dachte. Er ist ein Schöpfer und Gestalter, der aus dem Urschlamm Neues schafft und ihm den feurigen Atem des Lebens einhaucht. Feuerbringer widmet sich der Verbesserung des Lebens für andere, auch auf eigene Kosten. Die meisten seiner Anhänger verschreiben sich mit ganzem Herzen einem großen Ziel.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Mechanik- oder Verzaubern-Proben (nach Wahl des Spielers) kosten 1 Edge weniger als normal

Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Manipulation kosten 1 Edge weniger als normal

Adept: 1 Stufe Verbesserte Fertigkeit (Fertigkeit); nicht für Kampffertigkeiten

NACHTEILE

Wenn jemand dich eindringlich um Hilfe bittet, kannst du diese nur verweigern, wenn dir eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingt.

Ähnliche Archetypen: Erfindung, Großzügigkeit

HAI

Hai ist ein gnadenloser, kalter Jäger. Alle, die am Meer leben, kennen seine Macht. Wenn Hai zuschlägt, tut er das ohne Gnade und wird vom Blut seiner Beute in Raserei versetzt. Haizauberer sind ruhelose Wanderer, die immer in Bewegung bleiben. Sie sind wilde, tödliche Kämpfer. Ein Haizauberer findet, dass nur ein toter Feind ein guter Feind ist. Wenn Hai herausgefordert wird, hält er sich nicht mit Drohungen auf, sondern schlägt zu, um zu töten.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts für Nahkampf-Proben ohne Waffen und mit Klingenwaffen kosten 1 Edge weniger als normal
Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Kampf kosten 1 Edge weniger als normal
Adept: Kraft Todeskralle gratis

NACHTEILE

Wenn du im Kampf Körperlichen Schaden erleidest, kannst du in einen Berserkerrausch verfallen. Lege (mit Verletzungsmodifikatoren) eine Probe auf Willenskraft + Charisma ab. Du verfällst für 3 Runden minus 1 Runde pro Erfolg in einen Berserkerrausch. Drei oder mehr Erfolge können diesen komplett verhindern. Wenn du bereits im Berserkerrausch bist, erhöht sich die Dauer entsprechend. In diesem Zustand stürzt du dich, ohne auf deine eigene Sicherheit zu achten, auf die Angreifer. Wenn deine Ziele kampfunfähig sind, bevor die Zeit abgelaufen ist, attackierst du ihre leblosen Körper.

Ähnliche Archetypen: Gewalt, Hunger

HUND

Hund ist ein loyaler Freund. Er kämpft heldenhaft für den Schutz der Seinen und seines Heims. Hund schützt andere vor schädlichen Zaubern und gefährlichen Geistern. Er ist loyal, großzügig und hilft Personen, die freundlich zu ihm sind. Außerdem ist er zielstrebig, oft bis zur Sturheit hin.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Natur-Proben kosten 1 Edge weniger als normal
Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Wahrnehmung kosten 1 Edge weniger als normal
Adept: 2 Geschärfte Sinne gratis

NACHTEILE

Hund ist unverbrüchlich loyal. Du kannst niemanden im Stich lassen, deine Freunde verraten oder zulassen, dass jemand sich für dich opfert, wenn dir keine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingt.

Ähnliche Archetypen: Freundschaft, Loyalität

KATZE

Katze wird in Kulturen auf der ganzen Welt hoch geachtet. Man betrachtet Katze oft als Hüterin mystischer Geheimnisse – auch jener über das Leben nach dem Tod. Sie kennt viele Geheimnisse, teilt sie aber nur selten und weiht niemals jemanden ein, den sie (nach ihren eigenen Maßstäben) nicht für würdig hält. Sie ist verstohlen, hinterlistig und arrogant. Katze spielt mit ihren Opfern – bedroht sie, verfolgt und verwirrt sie –, bevor sie dann erbarmungslos zuschlägt.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Athletik- oder Heimlichkeits-Proben (nach Wahl der Spielerin) kosten 1 Edge weniger als normal
Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Illusion kosten 1 Edge weniger als normal
Adept: Kraft Spurloser Schritt gratis

NACHTEILE

Katzenzauberer spielen mit ihren Opfern. Wenn dir zu Kampfbeginn eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) misslingt, kannst du keine Angriffe durchführen, die dein Ziel handlungsunfähig machen würden. Wenn du Körperlichen Schaden erleidest, hört dieses Herumspielen allerdings sofort auf.

Ähnliche Archetypen: Heimlichkeit, Mysterium

KOJOTE

Kojote ist ein Meister der Streiche: der Geist, der nie dort ist, wo man ihn sucht, und einem immer einen Schritt voraus ist. Die besten Streiche sind die, von denen niemand weiß, dass er sie gespielt hat. Sie sind perfekte Betrügereien, bei denen das Opfer das Gefühl hat, einfach Pech zu haben, und nicht weiß, wie übel man ihm mitgespielt hat. Die Streiche von Kojote sind nicht immer bösartig, aber auch nicht immer unschuldig. Sie sind das, was er haben will, und seine Trickkiste ist unerschöpflich.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Überreden-Proben kosten 1 Edge weniger als normal
Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Manipulation kosten 1 Edge weniger als normal
Adept: Kraft Stimmkontrolle gratis

NACHTEILE

Dir muss eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um das Unglück anderer nicht zu deinem Vorteil nutzen zu wollen oder um dir einen schlauen Trick oder Scherz zu verkneifen, selbst wenn dieser deinen Freunden zum Nachteil gereichen würde.

Ähnliche Archetypen: Täuschung, Unheil

MEER

Meer ist die Wiege allen Lebens. Meer ist undurchschaubar und unberechenbar – ruhig und angenehm im einen Moment, furchterregend und zerstörerisch im nächsten. Obwohl Meer unendlich reich ist, wacht es eifersüchtig über alles, was es in die Finger bekommt. Meer kann ein mächtiger Verbündeter sein, der aber ständig mit großer Vorsicht umworben werden will.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Athletik-Proben zum Schwimmen kosten 1 Edge weniger als normal; die Bewegungsrate beim Schwimmen steigt um 1 Meter pro Kampfrunde
Zauberer: Edge-Boosts beim Herbeirufen von Wassergeistern kosten 1 Edge weniger als normal
Adept: 1 Stufe Verbesserte Fertigkeit (Athletik) gratis



NACHTEILE

Dir muss eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um etwas herzugeben, das dir gehört, oder um auf irgendeine Weise wohltätig zu sein.

Ähnliche Archetypen: Chaos, Gier

RATTE

Ratte lebt überall, wo Metamenschen leben und ihren Abfall abladen, weil sie sich davon ernährt. Ratte ist ein Aasfresser, ein verstohlener Dieb, der sich nimmt, was er zum Überleben braucht. Sie hasst es, offen aufzutreten, und hält sich lieber im Schatten. Ratte vermeidet Kämpfe, wann immer es geht. Wenn sie kämpfen muss, will sie schnell töten und schnell wieder verschwinden.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Heimlichkeits-Proben kosten 1 Edge weniger als normal

Zauberer: Edge-Boosts bei Verzaubern-Proben zum Sammeln von Reagenzien kosten 1 Edge weniger als normal, und du kannst Reagenzien jeder Tradition ohne Einschränkung einsetzen

Adept: 1 Stufe Schmerzresistenz gratis

NACHTEILE

Dir muss eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um im Kampf nicht sofort zu fliehen oder in Deckung zu gehen. Wenn du nicht fliehen kannst, musst du kämpfen.

Ähnliche Archetypen: Plünderer, Überleben

SCHLANGE

Schlange ist weise und kennt viele Geheimnisse. Sie gibt klugen Rat, verlangt dafür aber immer einen Preis. Schlange kämpft nur, um sich und andere zu schützen. Sie ist besessen vom Entdecken von Geheimnissen und nimmt dafür auch große Risiken in Kauf. Schlange tauscht ihr Wissen mit anderen gegen alles, was sie dafür bekommen kann.

VORTEILE

Allgemein: Zwei magiebezogene Wissensfertigkeiten gratis

Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Wahrnehmung kosten 1 Edge weniger als normal

Adept: Kraft Körpersprache gratis

NACHTEILE

Dir muss eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um Hinweise auf Geheimnisse oder Wissen, die nur wenigen Leuten bekannt sind, nicht zu verfolgen.

Ähnliche Archetypen: Neugier, Wissen

VERFÜHRER

Der Verführer ist die Verkörperung des Verlangens. Er hat etliche Laster, die er häufig befriedigen muss. Er stachelt zu Eifersucht und Gier an und strebt danach, auch in anderen das Verlangen zu wecken. Direkte Konfrontationen vermeidet er, liebt es aber, wenn andere für oder um ihn kämpfen. Er lebt dafür, Schwächen auszunutzen, und zögert nicht, andere zu opfern, die ihm im Weg stehen.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Überreden-Proben kosten 1 Edge weniger als normal

Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Illusion kosten 1 Edge weniger als normal

Adept: 1 Stufe Verbesserte Fertigkeit (Überreden) *oder* (Einfluss) (nach Wahl des Spielers)

NACHTEILE

Dir muss eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um einem Laster oder einer Neigung (Drogen, BTL, Sex usw.) nicht bei erster Gelegenheit nachzugeben.

Ähnliche Archetypen: Verführerin, Verlockung

WEISER KRIEGER

Der Weise Krieger beherrscht die Kriegskunst, weil für ihn die Schlacht eine Übung für Geist und Körper ist. Er studiert die Taktik seiner Feinde und besiegt sie durch eine Mischung aus überlegener Strategie und Kampfkraft. Der Weise Krieger handelt nicht aus Barbarei oder Kriegslust, sondern aus Weisheit und Wissen. Weise Krieger müssen einem Krieger-Ehrenkodex folgen und sich entsprechend benehmen, um die Gunst des Schutzgeistes zu behalten.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Einfluss-Proben kosten 1 Edge weniger als normal

Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Kampf kosten 1 Edge weniger als normal

Adept: 1 Stufe Verbesserte Fertigkeit für eine Kampffertigkeit

NACHTEILE

Wenn du dich (absichtlich oder unabsichtlich) ehrlos oder unhöflich verhältst, erhältst du einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Handlungen, bis du dein Verhalten gesühnt hast.

Ähnliche Archetypen: Pflicht, Weisheit

WOLF

Wolf wird auf der ganzen Welt als Jäger und Krieger geachtet. Er widmet sich hingebungsvoll seinem Rudel. Wolf gewinnt jeden Kampf seines Lebens – außer den, in dem er stirbt. Wolfszauberer sind ihrer Familie und ihren Freunden gegenüber bis in den Tod loyal. Sie zeigen im Kampf niemals Feigheit und halten immer ihr Wort.

VORTEILE

Allgemein: Edge-Boosts bei Antimagie-Proben kosten 1 Edge weniger als normal

Zauberer: Edge-Boosts bei Zaubern, alchemistischen Erzeugnissen und Ritualen der Kategorie Kampf kosten 1 Edge weniger als normal

Adept: 2 Stufen Attributsschub (Geschicklichkeit) gratis

NACHTEILE

Dir muss eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um dich aus einem Kampf zurückzuziehen.

Ähnliche Archetypen: Jagd, Kameradschaft

INITIATION

Wenn Erwachte ihr Handwerk ausüben, werden sie nicht nur versierter in den grundlegenden Künsten der Magie, sondern bauen auch eine tiefere Verbindung zu den Wegen der Magie auf, die ihnen zu neuer Machtfülle verhelfen.

Diese Weiterentwicklung geschieht nicht von selbst. Sie ist eher das Ergebnis eines hingebungsvollen Vorgangs, eines Akts der Meditation und Konzentration, der neue Stärke in dir aufbaut. Dieser Vorgang ist als Initiation bekannt.

Die Initiation kann viele verschiedene Formen annehmen. Sie kann das Eintauchen in alte, staubige Texte voraussetzen, wie man sie nicht in der Matrix finden kann. Sie könnte auch die Suche nach einer Vision sein, in der du mit einem Schutzgeist kommunizierst, um Führung und Unterweisung zu erhalten. Vielleicht ist sogar körperliche Qual nötig, um Konzentration und Disziplin durch Schmerz zu stählen.

Unabhängig vom genauen Aussehen des Vorgangs erfordert er Zeit und Karma, führt aber auch zu eindrucksvollen Ergebnissen. Bei der ersten Initiation erhält ein Charakter den Spielwert Initiatengrad, der (natürlich) mit 1 beginnt. Dieser Wert steigt bei jeder zukünftigen Initiation um 1. Dein Initiatengrad kann niemals höher sein als dein Magieattribut. Wenn etwas dazu führt, dass dein Magieattribut sinkt, sodass es niedriger ist als dein Initiatengrad, sinkt dieser automatisch so weit, dass er gleich deiner Magie ist, und du verlierst alle dadurch erhaltenen Verbesserungen.

Um eine Initiation durchzuführen, lege eine Ausgedehnte Probe auf deine höchste magische Fertigkeit + Magie (neuer Initiatengrad, 1 Monat) ab und gib [10 + neuer Initiatengrad] Karma aus. Adepten verwenden für diese Probe die höchste Fertigkeit, die mit einer ihrer Adeptenkräfte verknüpft ist (also z.B. Nahkampf, wenn der Adept Todeskralle hat). Du musst dich mindestens 8 Stunden pro Tag mit deiner Initiation beschäftigen. Misslingt die Probe, hast du nur Zeit verschwendet, nicht aber das Karma. Sobald der Schwellenwert erreicht und das Intervall der Ausgedehnten Probe abgeschlossen ist, erhältst du die folgenden Wirkungen der Initiation:

Das Maximum deines Magieattributs steigt um 1. Das Maximum deines Magieattributs beträgt 6 + Initiatengrad (-1 für jeden angefangenen verlorenen Essenzpunkt), daher kannst du es nach einer Initiation möglicherweise steigern. Diese Steigerung entsteht aber nicht automatisch mit der Initiation: Du musst sie (wie jede Attributserhöhung) mit Karma bezahlen.

Du erhältst Zugang zu den Metaebenen. Wenn du Initiatengrad 1 erreichst, erhältst du die Fähigkeit, andere Metaebenen zu besuchen, wenn du astral projizieren kannst. Metaebenen sind die Heimat von Geistern und besitzen dieselben allgemeinen Charakteristika wie ihre Bewohner.

Du lernst eine Metamagie. Metamagische Techniken sind Prozesse, die deine Interaktion mit der Magie verbessern. Wenn nicht anders angegeben, kann man jede Metamagie nur einmal auswählen. Einige sind nur für Adepten (d. h. auch für Magieradepten) zugänglich, und andere haben für Adepten nur sehr wenig Nutzen, also wähle mit Bedacht!

METAMAGIE

Es folgt eine Auswahl metamagischer Techniken, die Charaktere bei einer Initiation auswählen können.

ABSCHIRMUNG

Ein Charakter mit der Metamagie Abschirmung kann sich und andere besser vor feindlichen Zaubern schützen. Wenn der Zauberer Zauberabwehr ansagt (S. 145), kann er dafür zusätzliche Würfel bis zu seinem Initiatengrad verwenden. Diese Zusatzwürfel sind nicht für andere Arten der Antimagie, wie zum Beispiel das Bannen von Zaubern, nutzbar.

ADEPTENZENTRIERUNG (NUR ADEPTEN)

Adeptenzentrierung erlaubt dir, mögliche Nachteile durch schlechte Umgebungsbedingungen wie schlechte Beleuchtung, eine herausfordernde Umwelt oder sogar herumschwirrende Illusionen zu überwinden. Indem du eine Zentrierungshandlung durchführst, behältst du deine Konzentration bei, sodass Gegner dir gegenüber keinen Vorteil herausholen können. Wenn sie dich angreifen, können Gegner kein Edge durch Umweltbedingungen erhalten; ebenso können sie kein Edge durch Veränderungen der Angriffs- oder Verteidigungswerte durch Illusionszauber erhalten, wenn du dran bist und eine Zentrierungshandlung durchführst, oder wenn sie dran sind, nachdem du diese Handlung durchgeführt hast. Die Zentrierungshandlung kann sehr einfach sein, sollte aber für jeden aufmerksamen Beobachter offensichtlich sein. Vielleicht besteht sie aus Gesang, Schlachtenrufen, rituellen Gesten oder anderem. Solange sie deinen Geist und Körper in Einklang bringt, ist das in Ordnung. Das Durchführen der Zentrierungshandlung erfordert eine Nebenhandlung.

FIXIERUNG

Du lässt Karma in ein alchemistisches Erzeugnis fließen, um es länger haltbar zu machen. Wenn du das Erzeugnis herstellst, kannst du zwischen 1 Karma und [Wirksamkeit des Erzeugnisses] Karma ausgeben. Wenn die Wirksamkeit des Erzeugnisses zu schwinden beginnt, verliert es 1 Stufe Wirksamkeit pro Tag statt pro [gegenwärtige Wirksamkeit × 2] Stunden. Außerdem erhält das Erzeugnis beim Widerstand gegen das Trennen (S. 155) einen Würfelpoolbonus in Höhe des Karmas, das du ausgegeben hast.



FLEXIBLE SIGNATUR

Du kannst deine astrale Signatur (S. 161) nach Belieben ändern. Du kannst sie so verändern, dass sie nicht zu deiner Identifizierung taugt, oder du kannst die astrale Signatur eines anderen Zauberers vortäuschen, den du askennt hast. Oder du kannst einfach das Schwinden deiner Signatur beschleunigen. Wenn jemand versucht, die verfälschte Signatur zu askennen, steigt der Schwellenwert um deinen Initiatengrad. Wenn also ein Initiat mit Initiatengrad 2 eine verfälschte Signatur hinterließe, könnte ein anderer Zauberer sie mit 3 Erfolgen wie üblich askennen, aber erst mit 5 Erfolgen die Wahrheit hinter der Fälschung sehen. Du kannst nur astrale Signaturen nachahmen, die du selbst askennt hast, und die Spielleiterin kann dafür eine Probe auf Erinnerungsvermögen (S. 37) verlangen. Du kannst auch die Haltbarkeit deiner astralen Signatur um deinen Initiatengrad in Stunden reduzieren.

INTENSIVIERUNG

Du kannst einen aufrechterhaltenen Zauber in eine Art Schleife zwingen, sodass er sich selbst ohne dein Zutun aufrechterhält. Um einen Zauber zu intensivieren, führe eine Haupthandlung durch und gib Karma aus, während du den Zauber aufrechterhältst. Du musst mindestens 1 Karma ausgeben, kannst aber maximal so viel Karma ausgeben, wie du Erfolge bei der Zauberprobe für diesen Zauber erzielt hast. Der Zauber wird permanent und erhält gegen Versuche, ihn zu bannen (S. 145), einen Würfelpoolbonus in Höhe des Karmas, das du für ihn ausgegeben hast.

KRAFTPUNKT (NUR ADEPTEN)

Wenn du ein Adept bist, kannst du statt einer Metamagie einen Kraftpunkt erhalten. Du kannst das jedes Mal machen, wenn du einen neuen Initiatengrad erreichst.

MASKIERUNG

Du lernst, das Aussehen deiner Aura (und deiner astralen Gestalt) zu verändern. Du kannst sie mundan wirken lassen, oder als wäre dein Magieattribut um bis zu deinen Initiatengrad höher oder niedriger. Wenn jemand versucht, deine maskierte Aura zu askennen, wird die Askennenprobe eine Vergleichende Probe gegen deine Magie + Initiatengrad. Wenn der Gegner Nettoerfolge erzielt, sieht er sowohl die Maskierung als auch deine wahre Aura. Wenn du die astrale Wahrnehmung beherrschst, kannst du deine Aura sogar wie etwas anderes (die eines Geistes oder Fokus) aussehen lassen, was sich auf astralen Kostümpartys immer gut macht. Du kannst mit dieser Metamagie auch eine Anzahl von gebundenen Foki gleich deinem Initiatengrad maskieren.

ZAUBERFORMUNG

Du kannst deine Flächenzauber umformen, wodurch sie allerdings schwerer zu wirken sind. Für jeweils einen Würfelpoolmalus von -1 auf deine Zauberprobe kannst du die Flächenwirkung des Zaubers um 1 Meter Radius ausdehnen, verringern oder eine Kugel von 1 Meter Radius erschaffen, die nicht von der Zauberwirkung betroffen ist (denk daran, dass einige Critter und Metatypen größere „Schutzblasen“ brauchen als andere). Du musst den Einsatz dieser Metamagie beim Wirken des Flächenzaubers ansagen. Du darfst keinen höheren Würfelpoolmalus in Kauf nehmen, als dein Magieattribut beträgt. Anders als die Anpassung Fläche Vergrößern hat diese Metamagie keine Auswirkung auf den Entzugswert des Zaubers.

ZENTRIERUNG

Ein Zauberer, der die Zentrierung beherrscht, kann Entzug besser widerstehen. Indem du eine mundane Handlung durchführst, die zu deiner Tradition passt, deinen Geist beruhigt und Störungen ausblendet, erhältst du bei allen Entzugswiderstandsproben einen Würfelpoolbonus in Höhe deines Initiatengrads. Die Zentrierung ist eine Nebenhandlung. Die genaue Technik kannst du selbst bestimmen. Sie muss natürlich zu deiner Tradition passen. Es könnte sich um lateinische Sprechgesänge, das Spielen eines Instruments, Tanz, Gesang, geheimnisvolle Gesten, das Anrufen uralter Götter oder Ähnliches handeln – Hauptsache, es ist auffällig. Wenn du die Zentrierung nicht durchführen kannst (weil du zum Beispiel gefesselt bist und keine Gesten machen kannst), kannst du diese Metamagie nicht einsetzen.

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

FOKI	BINDUNGSKOSTEN IN KARMA	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Geisterfokus	Kraftstufe × 2	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 4.000 ¥
Kraftfokus	Kraftstufe × 6	(Kraftstufe + 3)L	Kraftstufe × 18.000 ¥
Metamagiefokus	Kraftstufe × 3	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 9.000 ¥
Qi-Fokus	Kraftstufe × 2	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 3.000 ¥
Verzauberungsfokus	Kraftstufe × 3	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 5.000 ¥
Waffenfokus	Kraftstufe × 3	(Kraftstufe + 3)L	Kraftstufe × 7.000 ¥
Zauberfokus	Kraftstufe × 2	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 4.000 ¥

FORMELN	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Fokusformel	wie Fokus	(Fokuskosten × 0,25) ¥
Ritualformel	3L	1.000 ¥
Zauberformeln		
Heilung	2L	500 ¥
Illusion	3L	1.000 ¥
Kampf	3L	2.000 ¥
Manipulation	3L	1.500 ¥
Wahrnehmung	2L	500 ¥

MAGISCHE VORRÄTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Materialien für Magische Refugien	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 500 ¥
Reagenzien, pro Dram	2	50 ¥



MATRIX

In der Sechsten Welt ist Information Macht.

Nirgends ist das zutreffender als in der Matrix. Sie ist allgegenwärtig und verbindet alles von der Workstation im Büro bis zum automatisierten Heim. Die Matrix ist überall: in hypermodernen Prototypen genauso wie im zehn Jahre alten Wegwerf-Kommlink.

Technisch betrachtet ist die Matrix die Vernetzung aller Geräte der Welt, per WiFi oder auf andere Weise, die dieselben Protokolle und Kommunikationsmethoden benutzen. In einem abstrakteren Sinn ist sie ein gewaltiger, gemeinsamer virtueller Raum, der das gesamte Wissen der Metamenschheit beherbergt, vermischt mit einer ganzen Menge an Fantasie und glatten Lügen.

Gewöhnliche User benutzen die Matrix im Laufe eines Tages für viele Zwecke: Sie suchen nach Katzen-Trideos, tätigen Anrufe, starten per Fernbedienung ihren Wagen, steuern eine Aufzeichnungsdrohne, betrachten die Bilder von Kameras und tun noch viele andere Dinge.

Hacker andererseits bringen die Matrix dazu, das zu tun, was sie wollen, egal, ob es legal ist oder nicht. Einige, die nach ihren Werkzeugen als **Decker** bezeichnet werden, tun das mit Hightech-Geräten namens **Cyberdecks**. Andere werden **Technomancer** genannt und manipulieren die Matrix mit reiner Willenskraft. Diese digitalen Schurken benutzen nicht die normalen, geregelten Kanäle. Sie wirken ihre Magie stattdessen auf eine Weise, von der normale User nur träumen können.

Matrixgeräte und Matrixverteidigungsmaßnahmen sind so weit verbreitet, dass ein Charakter, der kompetent darin ist, diese Dinge zu benutzen oder zu umgehen, eine wichtige Rolle in jedem Runnerteam spielt. Hacker verdienen ihr Geld damit, Alarmsysteme und automatisierte Verteidigungsanlagen zu deaktivieren, feindliche Kommunikation zu stören und alles zu vernichten, was mit der Matrix verbunden ist. Sie sind das Kommunikationszentrum des Teams und schützen es vor virtuellen Angriffen. Sie sind auch die Spezialisten, an die man sich wegen Informationsbeschaffung wendet – entweder wegen einer allgemeinen Suche oder wegen des Beschaffens bestimmter Daten, die verkauft werden können oder mit denen man Lösegeld erpressen kann.

DIE GESCHICHTE DER MATRIX

Die Matrix, wie wir sie in der Sechsten Welt kennen, ist die dritte Auflage dessen, was einmal als Internet oder World Wide Web bezeichnet wurde. Etwa um die Jahrtausendwende begann es unglaublich rasant zu wachsen, und fast täglich kamen neue Technologien für mehr Geschwindigkeit und Stabilität hinzu.

Dann geschah im Jahr 2029 eine Katastrophe. Ein extrem mobiler und zerstörerischer Virus, wie ihn die Welt noch nie gesehen hatte, brachte große Teil der Netzwerkinfrastruktur zum Einsturz und vernichtete sowohl Soft- als auch Hardware. Die Vereinigten Staaten organisierten eine Elitetruppe aus Hackern, Technikern und Netzwerkexperten, rüsteten



sie mit neu entwickelten Techniken für direkte Neuralinterfaces aus und schickten sie in den Kampf gegen den Virus. Echo Mirage, wie diese Cyber-Kommandoeinheit genannt wurde, erlitt schwere Verluste, als ihnen tödliches Biofeedback durch den Crash-Virus die Gehirne verbrutzelte und kochte. Sie ließen sich nicht abschrecken, machten weiter und tilgten schließlich den Virus aus dem Netzwerk – aber der Schaden war angerichtet.

Das Verschwinden des alten Internets und der Crash von 29 ließen die Matrix entstehen: ein fortschrittliches Netzwerk, das mit den Mensch-Computer-Interfaces laufen sollte, die bisher nur von den besten Teams wie Echo Mirage benutzt worden waren. Die direkten Neuralverbindungen, die früher psychoaktive Drogen, riesige Mengen an Kabeln und einen Sinnesdeprivationstank erfordert hatten, brauchten jetzt nur noch einen viel kleineren Computer und ein kleines Implantat namens **Datenbuchse**. Die Datenbuchse war ein Stück Cyberware, das direkt in den Kopf eines Users implantiert wurde und als Buchse für ein Kabel diente, über das ein Computer mit einem metamenschlichen Gehirn verbunden wurde.

Mit der Zeit wurde der virtuelle Raum immer komplexer, und es wurde üblich, dass Arbeiter den ganzen Tag „eingestöpselt“ verbrachten. Aber nicht jeder Technologiesprung war ein Segen. Renraku trieb die Entwicklung fortschrittlicher, halbautonomer Programme voran und stolperte in die Erschaffung der ersten Künstlichen Intelligenz hinein. Später entstand aus den Resten dieser Schöpfung von Renraku eine weitere KI, die der Metamenschheit feindlich gesonnen war. Die Schockwellen, die von dieser KI verursacht wurden, und ein ganzer Strudel anderer Ereignisse erwiesen sich als zu viel für die Matrix. Das Netzwerk brach 2064 vollständig zusammen, was als der Zweite Crash (oder Crash 2.0) bekannt wurde.

Aus der Asche der alten Matrix entstand die Matrix, wie wir sie heute kennen. Sie ist vor allem ein WiFi-Netzwerk, und die Konzerne haben viel dafür getan, Möchtegernhacker durch die Gründung der Grid Overwatch Division aufzuhalten. Aber trotz des Würgegriffs der Konzerne um die Matrix liegen ihre Geheimnisse tief vergraben. Teile der Infrastruktur sind jahrzehntealt und sogar den versiertesten virtuellen Kreuzrittern unbekannt. Noch seltsamer ist, dass einige Metamenschen fähig sind, die Matrix ohne jede Ausrüstung zu benutzen. In den Augen der Konzerne sind diese Technomancer sowohl ein Sicherheitsrisiko als auch ein wertvoller Aktivposten als neuer Evolutionsschritt der Metamenschheit.

DIE MATRIX IM ALLTAG

Die Benutzung der Matrix ist für den Großteil der Sechsten Welt etwas völlig Alltägliches, wobei einige ihrer Bewohner besonders tief eintauchen und zulassen, dass ihre Sinneswahrnehmungen durch Simsinn ersetzt werden. Jedenfalls muss man, um die Matrix zu dem zu bringen, was man von ihr will, erst mal verstehen, was man vor sich hat. Wenn du mit der Matrix durch den Bildschirm eines **Kommlinks** interagierst, das du in der Hand hältst, sieht das, was du wahrnimmst, ganz anders aus als bei der Benutzung der **Erweiterten Realität** (**Augmented Reality, AR**) oder der **Virtuellen Realität** (**VR**). Diese Einsatzmöglichkeit stellt die einfachste Benutzung der Matrix dar, die Dinge wie Telefonate, Textnachrichten und das Konsumieren einfacher Medien, darunter Musik und Spiele, erlaubt. Bei der Benutzung eines Kommlinks können dir verschiedene Programme helfen, mit Stimm- oder Taststeuerung von einem Ort zum anderen zu finden. Durch Kommlinks kannst du

Zugang zu verschiedenen Hosts erhalten, mit **Augmented Reality Objects** (**AROs**) interagieren und zulassen, dass sie als eine Art Pop-up-Fenster auf dem Bildschirm des Kommlinks auftauchen.

Wenn du die Erweiterte Realität benutzt – ob durch eine implantierte Bildverbindung, eine AR-Brille, eine Datenbuchse oder die natürliche Wahrnehmung eines Technomancers –, verändert sich die Perspektive auf die umgebende Welt dramatisch. Die „echte Welt" existiert weiter, aber sie wird von Icons überlagert, mit denen man interagieren kann. Ein Mechaniker könnte ein AR-Display benutzen, um ein digitales Abbild samt Anleitung für einen Motor zu bekommen, um sich die Reparatur zu erleichtern. Wenn du ein piekfeines neues Restaurant betrittst, wirst du vielleicht mit einer Weinkarte und Speisekarte begrüßt, die zusammen mit den Spezialitäten des Tages neben dir schweben, während du zum Tisch gehst. Ein altes Lagerhaus kann in einen pulsierenden Tanzclub mit strahlenden Icons und herumschwirrendem Glitzer verwandelt werden, die keine physische Substanz haben.

Die Verwendung der AR ist im Prinzip so, als würde man einen Zeh in das riesige virtuelle Meer der Matrix stecken. Du kannst sehen, wie sich die Matrix um dich herum erstreckt, aber die Regeln des normalen Lebens gelten weiter. Deine Geschwindigkeit wird in der AR dadurch begrenzt, wie schnell sich dein Körper bewegen kann, und du kannst nur so weit sehen, wie du es normalerweise könntest, was die abstrakte Unendlichkeit der Matrix manchmal unglaublich fern erscheinen lässt. Trotzdem kann dieser kleine Eindruck der Matrix die Welt um dich gewaltig verändern, weil Werbung, virtuelle Überblendungen und zahllose WiFi-Geräte einen scharfen Kontrast zur oft langweiligen Realität bilden.

Um einen Schritt weiterzugehen, musst du vollständig in die Virtuelle Realität eintauchen. In der VR fällt die Wahrnehmung der realen Welt weg. Dein Bewusstsein wird in die Matrix gesogen, und deine Sinne werden von **ASIST** (Artificial Sensory Induction Systems Technology) überlagert, was gemeinhin als **Simsinn** bekannt ist. Vor dir erstreckt sich ein unendlicher schwarzer Horizont, an dem leuchtend gefärbte Bilder blinken. Diese **Icons** stehen für alles, womit man in der Matrix interagieren kann. In der Standardeinstellung erscheint ein Icon als glatte weiße Kugel – aber ein solches Icon ist ein seltener Anblick, weil es so viele Anpassungsmöglichkeiten gibt. Icons für geparkte Autos sehen wie eine virtuelle Repräsentation ihrer physischen Gegenstücke aus, und Icons für einzelne **Personal Area Networks** (**PANs**) werden oft von animierten Figuren oder hyperrealistischen Versionen der eigenen Vorstellung von Perfektion ihrer Besitzer gebildet. Im Grunde kann ein Icon genau so aussehen, wie sein Besitzer es will, und die besonders hochklassigen Icons sind unglaublich detailreich gestaltet. Neben den einzelnen PANs schweben riesige Icons am virtuellen Horizont, die für die größten Mächte der Matrix stehen: die Konzerne, die die Matrix am Laufen halten. Diese monumentalen Icons sind die öffentlichen Eingangstore zu den einzelnen Hosts dieser Konzerne, voller Propaganda, die die Tugenden des Konzerns in farbenfrohem Konzernsprech darstellt – und manchmal gibt es sogar Coupons!

Icons, deren Hosts deinem physischen Körper am nächsten sind, scheinen auch in der Matrix näher, weiter entfernte befinden sich außer Sicht deiner virtuellen Wahrnehmung. Natürlich sind die physikalischen Gesetze in der Matrix nur ein Vorschlag, und es braucht nur den Willen, einen neuen Ort zu erreichen, um innerhalb eines Wimpernschlags dort zu sein. Und es gibt noch mehr Icons und Zugangspunkte, sodass sich Personen auf der ganzen Welt einloggen können, wo immer sie wollen.

Aber trotz der offiziellen Kontrolle gibt es Ecken in der Matrix, die immer noch unbekannt sind. Ob das an älteren Konzernnetzwerken liegt, die als Teil der neuen Matrix weiterexistieren, an der Verbreitung Künstlicher Intelligenzen oder an der Manifestation der mysteriösen Kraftquelle, die von Technomancern als **Resonanz** bezeichnet wird, ist immer noch unbekannt.

MATRIXSICHERHEIT: GRID OVERWATCH DIVISION

Nach dem Zweiten Crash von 2064 entwickelte sich die neue Matrix, die aus der Asche der alten geboren wurde, in Richtung weitverbreiteter WiFi-Technologie. Die User mussten sich nicht mehr mit einem Kabel mit der Matrix verbinden – sie konnten sich jetzt kabellos von überall einklinken, wo sie ein Signal erhielten. Das Netzwerk ist zu einem so verlässlichen Gewebe und die Bewegung zwischen den Gittern so normal geworden, dass man diese – abgesehen vielleicht von der Gestaltung der Matrix vor Ort – gar nicht mehr wahrnimmt. Es wurde vorstellbar, dass ein Hacker seine Wohnung nie verlassen müsste, trotzdem mit einer beliebigen Anzahl an Geräten und Hosts auf der Welt interagieren (und in sie einbrechen) konnte und dafür nur sein Kommlink brauchte.

Das alles veränderte sich Mitte der 2070er, als die Corporate Court Matrix Authority die **Grid Overwatch Division** (oder GOD) einrichtete. Ursprünglich bestand die Organisation aus Repräsentanten der zehn AAA-Megakonzerne, die nach dem Crash die Matrix aufbauten, und sie hatte die Aufgabe, ein Auge auf die aufkommenden Künstlichen Intelligenzen zu werfen. Ihr Aufgabenbereich wurde bald ausgedehnt, sodass die Gruppe zu den Wachhunden wurde, die illegale Matrixbenutzung verfolgen sollten – und dabei mithalfen, zu definieren, was legal war und was nicht. Diese Vorgehensweise wurde von den einzelnen Konzernen übernommen, und sie bildeten ihre eigenen Wachtruppen, die als Demi-GODs oder Halbgötter bezeichnet wurden.

Durch die zunehmende Macht von GOD war die Ära des Wilden Westens in der Matrix so gut wie vorbei. Aber es gibt immer noch Leute, die sich unter dem Radar halten können – zumindest eine Zeit lang, bis sie gefasst werden.

ELEMENTE DER MATRIX

Die folgenden wichtigen Teile der Matrix solltest du kennen.

DIE DIGITALE LANDSCHAFT

Die Matrix hat ihre eigene Geografie, mit einigen wichtigen Landschaftsmerkmalen:

MATRIXZUGANG UND PANS

Jeder Matrix-Provider verbindet User mit der Matrix auf seine Weise. Den Usern wird eine Adresse zugewiesen, die von ihrem gegenwärtigen Aufenthaltsort abhängt; von dort aus können sie sehen, wohin sie gelangen können – und welche Mauern ihnen im Weg stehen. Die überwiegende Mehrheit der User weiß, wie man in die Matrix kommt und sie dazu bringt, für einen zu arbeiten. Die neue Struktur der Matrix sorgt dafür, dass die Konzerne nicht mehr so sehr darauf achten, bestimmte

Usergruppen zu bremsen. Ihre Sicherheitsmaßnahmen sind verlässlicher, und die Kundenfallen sind unauffälliger. Es gibt genug Bandbreite für alle und genügend Userdaten, die man für gezielte Werbung ausnutzen kann, sodass die früher übliche Flut an Spam in der Matrix zurückgegangen ist.

Die wenigen Unterschiede, die man bei verschiedenen Zugangspunkten feststellen kann, liegen in der reinen sensorischen Qualität der Konzernzugänge. Hier ist die Grafik schärfer, der Sound ist klarer, und die Gerüche (wenn man sie in der Matrix haben will) sind appetitlicher. Die Matrix funktioniert für alle, aber wie immer können sie die Leute an der Spitze der globalen Nahrungskette mit mehr Luxus genießen. Sie haben Angestellte, die als Sicherheitsspinnen bekannt sind und ihre Investitionen in der Matrix schützen sollen. In den letzten Jahren sind die Zugangswege der Matrix verschmolzen und in ihrer globalen Vernetztheit kaum noch voneinander zu unterscheiden, aber es gibt immer noch sporadische Verbindungsprobleme in dünn besiedelten Gebieten.

Auf der Seite der User ist die Matrix um das Personal Area Network (PAN) herum aufgebaut. Das sind Netzwerke, die zum Beispiel ein Kommlink als Zentrum haben, dem eine kleine Anzahl an Geräten als Slaves zugeordnet ist. Allgemein kann man sagen, dass jemand, der Zugang zu einem Gerät in einem PAN haben will, zuerst Zugang zu diesem PAN bekommen muss. Das PAN wird durch die Persona (das Icon des Users) repräsentiert. Regeltechnisch (z. B. für Hackingversuche) *ist* die Persona das PAN (s. *Personas und Attribute*). Programme und Geräte, die an das PAN angeschlossen sind, erscheinen als kleinere Versionen ihrer normalen Icons, die von der Persona mitgeführt werden.

ICONS

Die Matrix wird nicht durch die physische Realität eingeschränkt – nur durch Code. Einige Hardcore-Hacker finden, dass der Code allein ausreichen sollte und wir nicht alles mit Bildern aufhübschen sollten. Aber Code besteht aus Buchstaben und Zahlen, und auch das sind im Grunde Icons, die Konzepte abbilden. Wenn also ohnehin alles eine ikonografische Gestaltung hat, kann man es auch hübsch aussehen lassen. Das ist die Ansicht der meisten Matrixuser, und deshalb sind die meisten Dinge, die man in der Matrix sieht, farbenfroh, stylish oder seltsam, aber niemals langweilig, und sicher nicht nur eine Ansammlung alphanumerischer Zeichen.

Icons sind eine sehr umfassende Kategorie von Matrixobjekten. Metamenschen haben Icons, die als Personas bezeichnet werden. Geräte haben Icons. Hosts haben tonnenweise Icons: von dem virtuellen Ort, den sie darstellen, bis hin zu den einzelnen Dingen, die diese Kulisse füllen. Die Software, die du benutzt, hat Icons, und die Sicherheitsprotokolle, die hinter dir her sind, haben ebenfalls Icons.

Icons folgen allgemeinen Richtlinien, sodass sie wie die Kategorien der Objekte aussehen, die sie repräsentieren. Icons, die für Personen stehen (s. *Geräte* und *Personas und Attribute*), sollen eine Art Wesen mit Bewusstsein darstellen, wobei es allerdings große Freiheiten gibt: Man kann Leuten mit Katzenköpfen, humanoiden Bäumen und gestaltwandelnden Robotern begegnen, aber auch (selten) Leuten, die es mögen, wie sie selbst auszusehen. Geräte erscheinen als unbelebte Objekte, die ein Wesen mit Bewusstsein benutzen könnte, zum Beispiel wie Fahrzeuge, Waffen oder sogar Soykaffmaschinen. (Tatsächlich haben smarte Soykaffmaschinen, die deine Vorlieben erlernen und sich anpassen, sodass immer ein heißer Becher Kaff auf dich wartet, in der Matrix oft Icons, die wie ihre physische Gestalt aussehen – nur glänzender und immer sauber, was die Ansicht unterstützen soll, dass das Leben online genauso ist wie dein echtes Leben, nur besser.) Dateien sehen oft wie Objekte aus, die Daten enthalten könnten – Papiere, Bücher oder altmodische Disketten oder CD-ROMs. Hosts und andere Orte, an denen Leute in der Matrix zusammenkommen können, sehen oft wie Gebäude aus. Die Art des Gebäudes steht für die Einstellung der Gestalter gegenüber Besuchern und für die Einstellung, die sie von ihren Besuchern erwarten. Ist es eine gemütliche Blockhütte in den Bergen neben einem sanft vorbeifließenden Bach? Dann wollen sie, dass du dich willkommen und wohlfühlst, vielleicht damit dir das Geld etwas lockerer sitzt. Ist es eine einschüchternde Burg mit Stacheldraht auf den Türmen und heimtückischen Piranhas im Burggraben? Dann wollen sie, dass du spürst, dass sie dich oder zumindest dein Eindringen verabscheuen. Selbst die Bewegung von Daten kann durch Icons abgebildet werden, meistens in Gestalt eines fließenden Stroms aus Bildern oder sogar – je nach Gestaltung – als permanente leichte Brise.

PRAKTISCHE GRUNDLAGEN

So viel zur Landschaft. Jetzt sehen wir uns an, was sich darin tummelt.

GERÄTE

Die meisten Leute erreichen die Matrix mit einem Gerät. Heutzutage hat jeder ein **Kommlink**: ein Gerät, das in die Hosentasche passt und mit der Matrix kommunizieren kann. Einige sind in Brillen integriert oder sogar als Bodytech implantiert, andere haben nach wie vor das vertraute Aussehen eines Bildschirms, den man in der Hand hält. Sie werden für den alltäglichen Zugang benutzt, meistens für Gespräche und Matrixsuchen und als einfache Firewall für Geräte im PAN des Users. Sie bieten auch integrierte Kameras, Musik- und Videoplayer und ähnliche Optionen. Kommlinks haben meistens ein ASIST-Modul (oder **Sim-Modul**), das die Benutzung von AR und VR mit kaltem Sim erlaubt.

Jeder Clown mit einem Kommlink kann die grundlegenden Funktionen der Matrix benutzen, aber wenn man sie wirklich beherrschen will, braucht man ein **Cyberdeck**. Cyberdecks oder einfach Decks haben im letzten Jahr eine Designveränderung erlebt, sodass sie zu kleinen Geräten geworden sind, die man wie einen Handschuh tragen kann. Die älteren Modelle haben noch eine Tastatur, aber diese manuelle Funktionalität ist zugunsten von AR-Interfaces und vollständigem Eintauchen in die VR aufgegeben worden.

Regeltechnisch besteht der Unterschied zwischen einem Kommlink und einem Cyberdeck darin, dass ein Cyberdeck die Matrixattribute hat, die man zum Hacken braucht (s. *Personas und Attribute*).

PERSONAS UND ATTRIBUTE

Personas sind die „Bewohner" der Matrix. Sie sind vor allem Metamenschen, aber sie können auch Programme, Agenten, Intrusion Countermeasures (IC) und (selten) Künstliche Intelligenzen sein. Wie Lebewesen in der Fleischwelt besitzen auch Personas Attribute und Fertigkeiten, die angeben, wie gut ihre Fähigkeiten sind. Die Fertigkeiten, die du in der Fleischwelt hast, werden in der Matrix übernommen, sind aber nicht immer nützlich (vielleicht sieht deine Persona aus, als würde sie ein Waffe abfeuern, aber die Fertigkeit Feuerwaffen hat in der Matrix wenig Nutzen – was aussieht wie ein Angriff, ist eine Handlung mit einer anderen Fertigkeit; s. *Matrixhandlungen*, S. 179).

Die Attribute sind etwas anders. Deine Geistigen Attribute werden in der Matrix übernommen, aber die Körperlichen Attribute werden durch vier Matrixattribute ersetzt: Angriff, Schleicher, Datenverarbeitung und Firewall (ASDF).

- **Angriff** steht für die Offensivkraft einer Persona im Matrixkampf und dafür, wie viel Schaden sie durch einen Angriff verursacht.
- **Schleicher** ist das Heimlichkeits-Attribut einer Persona und steht dafür, wie leicht sie sich verbergen und an ihre Umgebung anpassen kann, sodass sie wie ein normales Icon unter normalen Icons aussieht und damit im Prinzip verschwindet.
- **Datenverarbeitung** ist die pure Rechenleistung einer Persona und bestimmt, wie schnell sie Informationen verarbeiten kann. Außerdem steht Datenverarbeitung für die Zahl der Geräte, die als Slaves der entsprechenden Persona eingebunden werden können.
- **Firewall** ist das Verteidigungsattribut einer Persona. Es steht dafür, wie gut die Persona gegen Angriffe und nicht autorisierte Zugriffsversuche geschützt ist.

Wenn du ein Decker bist, hängen die Matrixattribute deiner Persona von den Geräten ab, mit denen du die Matrix benutzt. Um einen vollen Satz an Matrixattributen zu haben, brauchst du ein Kommlink (oder besser noch eine Cyberbuchse) für Datenverarbeitung und Firewall und ein Cyberdeck für Angriff und Schleicher. Du kannst bei deiner Persona alle Attribute austauschen, die nicht 0 betragen, auch wenn sie von unterschiedlichen Geräten stammen (s. *Matrixattribute austauschen*, S. 182). Du kannst also zum Beispiel aus ASDF 7631 (die du von deinem Kommlink Typ Transys Avalon und deinem Cyberdeck Typ Renraku Kitsune bekommst) ASDF 1637 machen, falls du gerade in einem Host herumschleichst und dich gegen IC schützen willst. Geräte haben einen Matrix-Zustandsmonitor mit [8 + (Gerätestufe ÷ 2, aufgerundet)] Kästchen. Alle Proben, bei denen ein beschädigtes Gerät benutzt wird, werden mit einem Würfelpoolmalus von -1 pro drei Kästchen Matrixschaden durchgeführt, bis das Gerät repariert wurde. Wenn der Matrix-Zustandsmonitor eines Geräts voll ist, ist es **lahmgelegt** (s. *Lahmgelegte Geräte*).

Wenn du ein Technomancer bist, benutzt du die Matrix mit deiner **Lebenden Persona** statt mit einem Gerät. Eine Lebende Persona hat dieselben vier Matrixattribute wie ein Gerät, aber ihre Werte hängen von deinen Geistigen Attributen ab (s. *Die Lebende Persona*, S. 188). Weil Technomancer keine Geräte benutzen, haben sie auch keinen Matrix-Zustandsmonitor. Jeglicher Matrixschaden, den sie erleiden, wird auf ihren eigenen Zustandsmonitoren festgehalten: Meistens handelt es sich um Betäubungsschaden, wenn nicht anders angegeben (sofern der Betäubungszustandsmonitor noch nicht voll ist).

DIREKTES NEURALINTERFACE

Ein direktes Neuralinterface (DNI) verbindet das Gehirn mit elektronischen Geräten. Um die VR zu nutzen, braucht man ein DNI (und ein Sim-Modul), aber es kann einem auch in der AR Dienste leisten, weil man dann keine Zusatzgeräte wie Brillen oder Ohrstöpsel braucht, um AROs zu sehen oder zu hören.

Wie kommt man nun an ein DNI? Man erhält ein DNI, wenn man Troden überzieht oder eine Datenbuchse, eine Cyberbuchse, ein Kommlink, eine Riggerkontrolle oder ein Cyberdeck implantiert hat. Und wenn man dazu noch ein Sim-Modul hat, kann man eine Art „Super-AR“ erleben, die man auch riechen, fühlen und schmecken kann.

VIRTUELLE REALITÄT

Durch die Simsinn-Technologie können User vollständig in die Matrix eintauchen und all ihre Freuden genießen. Das läuft natürlich nicht ohne Risiken ab. Je schneller und komplexer das Erlebnis der Matrix laufen darf, desto gefährlicher wird die VR. Ohne Filter kann gefährliches Biofeedback zu Gehirnblutungen und Schlimmerem führen. Aber das hält viele nicht davon ab, so tief einzutauchen.

VR mit **kaltem Sim** wurde als Antwort auf die Risiken der Matrix mit voller VR entwickelt. Hier kommt ein Simsinn-Filter zum Einsatz, der die schlimmsten potenziellen Biofeedback-Schäden abwehrt, aber das Erleben der Matrix ist weniger intensiv und langsamer.

VR mit **heißem Sim** wird ohne Simsinn-Filter betrieben. Damit lässt sich die VR wesentlich schneller benutzen, ist aber auch viel riskanter. Biofeedback-Schaden kann einen User körperlich verletzen oder sogar töten, und das Erleben einer virtuellen Welt, die „echter als echt“ ist, hat seine eigene gefährliche Anziehungskraft. Better-Than-Life-Chips (BTLs) nutzen eine ähnliche Technik, um die hyperintensive und extrem suchterzeugende Erfahrung des Lebens einer anderen Person zu ermöglichen. Heißes Sim ist in den meisten Ländern illegal, aber Decker haben oft das Gefühl, dass es notwendig ist, um das letzte bisschen Vorsprung gegenüber einem Ziel herauszuholen.

LAHMGELEGTE GERÄTE

Ein lahmgelegtes Gerät verliert seine komplexe Funktionalität und hat nur noch die Funktion eines Klumpens funktionslosen Materials. Einfach gesagt: Es funktioniert nicht, weil sein Zustandsmonitor voll ist. In der Fleischwelt kann man bei einem lahmgelegten Gerät meistens erkennen, dass etwas nicht stimmt: Funken sprühen, es knackt und knistert, und Rauch steigt auf – alles Anzeichen für ein Problem. Ein User wird, wenn sein Gerät lahmgelegt wird, aus der Matrix ausgeworfen, und ein User, der in der VR unterwegs war, muss mit Auswurfschock (S. 177) fertigwerden. Das Gerät funktioniert erst wieder, wenn es repariert worden ist.

REPARIEREN VON MATRIXSCHADEN

Was kaputt ist, kann oft repariert werden, wenn man die richtigen Werkzeuge, die nötige Zeit und das Können dafür hat. Das Reparieren eines beschädigten Geräts erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik (Anzahl der Schadenskästchen, 1 Stunde). Das Gerät kann während der Reparatur nicht benutzt werden, und man braucht für die Reparatur eine Werkzeugkiste.

Ein Kritischer Patzer bei der Reparaturprobe bedeutet, dass du es wirklich versaut hast: Das Gerät ist unrettbar verloren und wird nie wieder funktionieren.

BEISPIEL: REPARIEREN VON MATRIXSCHADEN

Glitch erhält ein Cyberdeck von Mungo dem Decker, der behauptet, „der magische Rauch" sei daraus aufgestiegen. Es ist noch nicht ganz lahmgelegt, aber kaum noch als Cyberdeck zu bezeichnen. Glitch legt eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik mit 12 Würfeln ab und erzielt 4 Erfolge. Das repariert 4 der 8 Kästchen Schaden, die Mungos Cyberdeck erlitten hat. Eine Stunde später würfelt Glitch erneut (diesmal mit 11 Würfeln) und erzielt 3 Erfolge. Eine weitere Stunde später würfelt Glitch erneut (diesmal mit 10 Würfeln) und erzielt 1 Erfolg. Nach drei Stunden ist Mungos Cyberdeck wieder so gut wie neu.

WIE MAN DIE MATRIX BENUTZT

In der Matrix geht es nicht nur darum, mit Code zu schleudern und IC-Berge zu knacken. Einige Leute wollen bloß wissen, wie es beim Urban Brawl steht. Diese Leute benutzen vielleicht einfach ein Schmöker-Programm, um zu finden, was sie suchen. Andere wollen einfach nur ihre Ruhe haben und machen sich in der Matrix für normale User praktisch unsichtbar. In diesem Abschnitt wenden wir uns vor allem dem zu, was Hacker zu tun versuchen, während andere (aktiv oder passiv) versuchen, genau das zu verhindern.

Die Schritte zur Benutzung der Matrix ähneln dem Kampfsystem.

DIE MATRIX BENUTZEN: SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Schnappt euch die Würfel
2. Verteilt Edge
3. Würfelt und gebt Edge aus
4. Bestimmt die Wirkung

SCHRITT EINS: SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Beim Benutzen der Matrix werden alle Proben mit Fertigkeit + Attribut abgelegt. Die folgenden Fertigkeiten und Attribute bilden die benutzten Würfelpools:

- Legale Proben werden im Allgemeinen mit Elektronik + Logik abgelegt.
- Illegale Proben werden im Allgemeinen mit Cracken + Logik abgelegt.

Wenn die Probe für eine Matrixhandlung eine Vergleichende Probe ist, wird der Würfelpool der Gegenseite bei der Beschreibung der jeweiligen Handlung angegeben.

SCHRITT ZWEI: VERTEILT EDGE

Wie bei physischen Angriffen werden im Matrixkampf und bei Hackingversuchen Angriffswert und Verteidigungswert verglichen. Der Angriffswert ist gleich der Summe aus Angriff + Schleicher der Persona. Der Verteidigungswert ist gleich der Summe aus Datenverarbeitung + Firewall des Ziels. Wenn einer der beiden Werte den anderen um 4 oder mehr übertrifft, erhält die Seite mit dem höheren Wert 1 Edge. Einige Programme und Modifikationen können Edge verleihen oder aber Edge negieren, das die andere Seite erhält. Wie üblich kann ein Charakter nicht mehr als 2 Edge pro Kampfrunde erhalten.

Denkt daran: Jegliches Edge, das ein Charakter in der VR über sein Edge-Attribut hinaus erhalten hat, verschwindet wieder, wenn eine laufende Konfrontation beendet ist. Das ist in der Matrix normalerweise der Fall, wenn:

- Du einen Host verlässt.
- Du dein Gerät neu startest.
- Du dich aus der Matrix ausstöpselst.
- Dein Overwatch-Wert (OW) hoch genug steigt, um die Fokussierung auszulösen.

SCHRITT DREI: WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

Würfelt und vergleicht die Erfolge. Wer mehr Erfolge erzielt, gewinnt bei der Probe, und dann wird die Wirkung bestimmt. Edge kann hier wie gewohnt eingesetzt werden.

MATRIX-EDGE-HANDLUNGEN

Jeder Charakter kann die normalen Edge-Boosts und Edge-Handlungen einsetzen (s. *Edge ausgeben*, S. 47), wenn er Proben im Zusammenhang mit der Matrix ablegt. Um die folgenden Matrix-Edge-Handlungen durchzuführen, musst du eine implantierte Cyberbuchse oder einen Resonanzwert haben.

Notfall-Boost (1 Edge): Erhöhe vorübergehend ein Matrixattribut um 1 für eine Probe.

Signalschrei (2 Edge): Bei der nächsten Handlung kannst du alle Modifikatoren durch Rauschen ignorieren.

Technoplappern (2 Edge): Kann nur von Technomancern benutzt werden. Verwende bei der nächsten Matrixhandlung Charisma statt Logik.

Überfordern (2 Edge): Überschwemme einen Host oder eine Persona mit rekursiven Anfragen, wodurch wertvolle Ressourcen ausgelastet werden und bei der Gegenseite das Attribut Datenverarbeitung um 2 und die aktiven Programmslots um 1 sinken. Dies hält [Angriffswert des Angreifers] Kampfrunden lang an.

Unterm Radar (3 Edge): Die nächste illegale Handlung, die du in dieser Kampfrunde durchführst, lässt deinen OW nicht ansteigen. Das bedeutet nicht, dass die Handlung oder folgende Handlungen dadurch legal würden. Es heißt nur, dass der OW nicht steigt.

SCHRITT VIER: BESTIMMT DIE WIRKUNG

Seht in der Beschreibung der Handlung nach, die durchgeführt wird, und legt danach die Wirkung fest.

OVERWATCH-WERT UND FOKUSSIERUNG

Schaut beim Durchführen einer Matrixhandlung nach, ob sie legal oder illegal ist. Wenn sie illegal ist, notiert die Anzahl der Erfolge des Verteidigers. Hier geht es nicht um Nettoerfolge, sondern um alle Erfolge der verteidigenden Seite. Diese Summe wird zum Overwatch-Wert (OW). Wenn der OW 40 erreicht, kommt es zur **Fokussierung**.

Fokussierung bedeutet, dass GOD deinen Aufenthaltsort feststellt. Wenn das passiert, wird das Gerät, mit dem du die letzte illegale Handlung durchgeführt hast – im Regelfall also dein Cyberdeck –, lahmgelegt (siehe S. 175). Bei Technomancern füllt sich ihr Betäubungszustandsmonitor. Außerdem wirst du aus der Matrix ausgeworfen, erleidest Auswurfschock (s. u.), und dein physischer Aufenthaltsort wird den Behörden mitgeteilt, sodass sie ihre Leute schicken können, um dich zu schnappen. Der Overwatch-Wert lässt sich nur zurücksetzen, wenn man sich aus der Matrix ausloggt.

Dinge, die den Overwatch-Wert erhöhen, sind die Folgenden:

- **Verwendung von Hacking-Programmen:** Der OW steigt um 1 für jede Matrixhandlung, die durch ein Hacking-Programm modifiziert wird. (Das Programm nur geladen zu haben, ohne es aktiv zu benutzen, steigert den OW nicht.)
- **Aufrechterhalten eines illegalen Zugangs zu irgendetwas in der Matrix:** Der OW steigt um 1 pro Runde für jeden Host, jedes Gerät usw., zu dem du illegalen User-Zugang aufrechterhältst; er steigt um 3 pro Runde für jeden Host, jedes Gerät usw., zu dem du illegalen Admin-Zugang aufrechterhältst.
- **Durchführen illegaler Handlungen (s. o.):** Der OW steigt um 1 pro Erfolg der Gegenseite, unabhängig davon, ob sie sich erfolgreich verteidigt hat.

BEISPIEL: OW UND FOKUSSIERUNG

Mungo hat mit seinem reparierten Cyberdeck 10 Kampfrunden mit illegalem Admin-Zugang in einem Host verbracht und endlich beschlossen, seinen Overwatch-Wert (OW) zu überprüfen. Er hat OW 30, weil er illegal Admin im Host war, und OW 6 für die Erfolge der Firewall des Hosts, was insgesamt einen OW von 36 ergibt. Weil die Fokussierung bei 40 geschieht, stöpselt sich Mungo aus, so schnell er kann. Er loggt sich allerdings nicht elegant aus, daher erleidet er Auswurfschock (s. u.).

AUSWURFSCHOCK UND LINKSPERRE

Wenn du dich aus der Matrix ausstöpselst und dabei nicht zuerst von der VR in die AR wechselst, erleidest du einen hässlichen Schock, weil dein Sim-Modul sich abschaltet. Das passiert Hackern so häufig, dass es dafür einen eigenen Namen gibt: **Auswurfschock**. Der Schadenswert für Auswurfschock beträgt 3B mit kaltem Sim und 3K mit heißem Sim. Auswurfschock ist Schaden durch Biofeedback, also wird ihm mit Willenskraft widerstanden. Zu allem Überfluss erhältst du auch noch für [10 – Willenskraft] Minuten den Status *Benommen*, selbst wenn du allem Schaden widerstanden hast.

Eine andere Gefahr in der Matrix ist die **Linksperre**. Das passiert, wenn eine andere Persona oder ein Gerät deinem Deck (oder einem anderen Gerät) fortwährend Signale schickt, die es daran hindern, die Matrix zu verlassen. Wenn du unter einer Linksperre stehst, kannst du die Handlungen *Host betreten/verlassen, Interfacemodus wechseln* und *Gerät neu starten* mit dem Gerät (wahrscheinlich deinem Deck), auf dem deine Persona läuft, nicht durchführen. Du kannst mit einer erfolgreichen Handlung *Ausstöpseln* (S. 179) entkommen. Dann erleidest du zwar Auswurfschock, bist aber wenigstens frei. Jede Persona – egal ob Agent, Technomancer oder Sprite – kann unter einer Linksperre stehen.

Wenn du in der VR ohnmächtig wirst, schalten dein Deck oder dein Kommlink normalerweise automatisch auf AR um. Wenn du unter einer Linksperre stehst, bleibst du allerdings online und in der VR, was ziemlich gefährlich sein kann. IC kann einen bewusstlosen Decker angreifen, und Sicherheitsspinnen, die ein bisschen schlauer als IC und um nichts weniger skrupellos sind, haben viele Möglichkeiten, um jemandem übel mitzuspielen, der hilflos und in der Matrix gefangen ist. Es ist in jedem Fall unangenehm, weil du dich nicht gegen Handlungen verteidigen kannst, wenn du bewusstlos bist.

RAUSCHEN

Rauschen steht für Interferenzen in der Verbindung zwischen User und Ziel. Pro Punkt Rauschen erleidest du einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben in der Matrix. Wenn der Rauschenwert am physischen Standort des Geräts höher ist als die Gerätestufe, kann es nicht auf die Matrix zugreifen oder WiFi-Vorteile gewähren. Ist er aufgrund von Entfernung höher ist als die Gerätestufe, kann das Gerät in dieser Entfernung nicht auf Personas zugreifen. Es gilt immer nur die Rauschen-Quelle mit dem höchsten Rauschenwert.

RAUSCHEN

PHYSISCHE ENTFERNUNG ZUM ZIEL/HINDERNISSE	RAUSCHENWERT
Direktverbindung (jede Entfernung)	0
Bis 100 m	0
101 – 1.000 m	1
1.001 – 10.000 m	3
10.001 m – 100 km	5
Mehr als 100 km	8
Dichtes Laubwerk	1 pro 5 m
Faradaykäfig	kein Signal, keine Handlung
Süßwasser	1 pro 10 cm
Störsender	1 pro Erfolg bei der Handlung Signal stören
Metallüberzogene Erde oder Mauer	1 pro 0,5 m
Salzwasser	1 pro cm
Spam-Zone oder Matrixloch	Stufe
WiFi-Abschirmung (z. B. Tapete oder Farbe)	Stufe

CYBERBUCHSEN

Das digitale Erwachen der Technomancer ließ bei den meisten Konzernen in der Matrix neue Verschlüsselungsansätze heranreifen. Um mit diesen Verschlüsselungen fertigzuwerden, wurde die Cyberbuchse entwickelt. Cyberbuchsen sind ziemlich invasive Implantate, die tief ins Gehirn gesetzt werden und eine reibungslosere Zusammenarbeit mit einem

Cyberdeck ermöglichen. Sie können als einfache Datenbuchsen benutzt werden, haben aber auch die Funktion, das ASIST-Interface direkter zu integrieren, was überlegene Reaktionszeiten und Geschwindigkeit ermöglicht. Man kann allerdings nicht alleine mit einer Cyberbuchse in die Matrix gehen.

CYBERBUCHSEN

CYBERBUCHSE	ATTRIBUTE (D/F)	MATRIXINITIATIVE-BONUSWÜRFEL (VR)	VERFÜGBARKEIT	ESSENZ	PREIS
Stufe 1	4/3	+1	3L	1	45.000 ¥
Stufe 2	5/4	+1	3L	1,5	65.000 ¥
Stufe 3	6/5	+1	3L	2	80.000 ¥
Stufe 4	7/6	+2	4L	2,3	95.000 ¥
Stufe 5	8/7	+2	5L	2,6	140.000 ¥
Stufe 6	9/8	+2	6L	3	210.000 ¥

KOMMLINKS

KOMMLINK	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTE (D/F)	AKTIVE PROGRAMMSLOTS	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Meta Link	1	1/0	0	2	100 ¥
Sony Emperor	2	1/1	1	2	700 ¥
Renraku Sensei	3	2/0	1	2	1.000 ¥
Erika Elite	4	2/1	2	2	2.500 ¥
Hermes Ikon	5	3/0	2	3	5.000 ¥
Transys Avalon	6	3/1	3	3	8.000 ¥

CYBERDECKS

CYBERDECK	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTE (A/S)	AKTIVE PROGRAMMSLOTS	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Erika MCD-6	1	4/3	2	3I	24.750 ¥
Spinrad Falcon	2	5/4	4	3I	61.500 ¥
MCT 360	3	6/5	6	3I	95.000 ¥
Renraku Kitsune	4	7/6	8	4I	107.000 ¥
Shiawase Cyber-6	5	8/7	10	5I	172.500 ¥
Fairlight Excalibur	6	9/8	12	6I	410.600 ¥

MATRIXWAHRNEHMUNG

Matrixwahrnehmung kommt zum Einsatz, wenn du herausfinden willst, was für Icons in der Nähe sind, oder Icons entdecken willst, die versuchen, sich zu verstecken. Für beides wird eine Vergleichende Probe auf Elektronik + Intuition gegen Willenskraft + Schleicher des Ziels durchgeführt (weitere Informationen s. *Matrixwahrnehmung*, S. 183).

SCHLEICHFAHRT

Manchmal will ein User alle öffentlich verfügbaren Information abschneiden und nur auf direkte Anfragen reagieren, wodurch er in der Matrix mehr oder weniger unsichtbar wird. Seine WiFi-Signale und sein PAN existieren noch – aber sie müssen gefunden werden. Ein User kann auf Schleichfahrt gehen, indem er diesen Modus bei seinem Gerät mit einer Nebenhandlung aktiviert. Man kann ihn durch eine Vergleichende Probe auf Matrixwahrnehmung wie oben beschrieben entdecken.

DIE MATRIX HACKEN

Früher musste man einen beträchtlichen finanziellen Aufwand in Gestalt eines Cyberdecks auf sich nehmen, wenn man die Matrix hacken wollte. Die technologische Entwicklung hat nichts an Fahrt verloren, aber mit der Zeit fanden subversive Elemente Möglichkeiten, starke Rechenleistung aus allem herauszuholen, was sie in die Finger bekamen. Das soll nicht heißen, dass ein gutes Cyberdeck nicht sein Gewicht in Gold wert ist, aber im Endeffekt kann ein Hacker mit den richtigen Fertigkeiten auch mit einem zusammengeschusterten Deck (oder ganz ohne Deck, wenn er ein Technomancer ist) Wunder bewirken.

Der erste Schritt des Hackens ist es, Zugang zum Ziel zu erhalten. Es gibt zwei grundsätzliche Vorgehensweisen dabei: *Brute Force* (S. 180), das mit dem Attribut Angriff verbunden ist, und *Sondieren* (S. 184), das mit dem Attribut Schleicher verbunden ist. Wenn du die Attribute deines Cyberdecks verteilst (siehe S. 182), haben die Werte, die du auswählst, Einfluss darauf, wie gut gewisse Matrixhandlungen gelingen können. Wenn du mit dem Hacken begonnen hast, kannst du die Werte der Attribute Angriff und Schleicher nicht mehr verändern, solange du Zugang zu dem Ziel hast, in das du dich gehackt hast. Die Attribute Datenverarbeitung und Firewall können wie üblich verändert werden.

Einige Matrixhandlungen sind mit Angriff oder Schleicher verbunden. Wenn du eine Handlung durchführst, die mit dem niedrigeren der beiden Attribute verbunden ist (z. B., wenn du Brute Force benutzt, das mit Angriff verbunden ist, aber Schleicher höher als Angriff ist), erhältst du für diese Handlung einen Würfelpoolmalus gleich der Differenz zwischen dem höheren und dem niedrigeren Attribut. Du kannst diese Handlungen auch durchfünren, wenn du das jeweilige Attribut nicht besitzt.

USER- UND ADMIN-ZUGANG

In jedem System in der Matrix gibt es drei Zugangsstufen: **Gast, User** und **Admin**. Der Gast-Zugang ist die Zugangsstufe, die man erhält, sobald man sich in die Matrix als Ganzes einloggt. In Systemen, die Gast-Zugänge gewähren, kann man mit ihm nicht mehr machen, als sich dort ein wenig umzusehen und mit anderen innerhalb des Systems zu interagieren. Ein User-Zugang gestattet es, Informationen zu sichten, Dateien zu lesen, einfache Funktionen auszuführen und dergleichen. Ein Admin-Zugang ermöglicht das Verändern der Konfiguration, das Ein- und Ausschalten von Geräten und noch mehr. Er gewährt zwar größere Rechte als der User-Zugang, bedeutet aber nicht, dass du wirklich Administrator oder Besitzer des Systems bist – du benutzt trotz allem einen illegalen Zugang. Bei jeder Matrixhandlung ist eine Zugangsstufe angegeben, die mit ihr verbunden ist. Manchmal muss der Spielleiter festlegen, welche Zugangsstufe ein bestimmter Einsatz einer Matrixhandlung benötigt. Um User- oder Admin-Zugang durch das Hacken eines Systems zu erhalten, benötigt man die Handlungen *Brute Force* (S. 180) oder *Sondieren* (S. 184).

BEISPIEL: HACKEN EINES HOSTS

Jack führt unter dem wachsamen Auge seines Vaters Slamm-0! die Handlung *Sondieren* im Matrix-Host von Ratt-onna-stick in der AR durch. Er hat einen Würfelpool aus Cracken + Logik von 8 gegen einen Würfelpool von 4 (Firewall 2 × 2) des nicht überwachten Hosts. Jack hat Glück und erzielt 6 Erfolge bei seinem Versuch, eine Hintertür ins System zu öffnen; die Firewall erzielt 0 Erfolge. Jack erhält dadurch einen Overwatch-Wert von 0, den Slamm-0! mit seinem Babymonitor-Programm festhält.

Inzwischen hackt Mungo am anderen Ende von Seattle ein viel härteres System: das Hauptquartier von Stuffer Shack in Seattle. Die ASDF-Werte seiner Cyberbuchse und seines Cyberdecks sind auf 3 4 3 4 eingestellt. Er versucht ebenfalls ein *Sondieren*. Mungo hat einen Würfelpool aus Cracken + Logik von 10; das HQ von Stuffer Shack hat Firewall 3 und eine Sicherheitsspinne mit Willenskraft 5, also einen Würfelpool von 8. Mungo hat Pech und erzielt nur 2 Erfolge, die Spinne samt Firewall hingegen erzielt 4 Erfolge. Durch die 4 Erfolge der Spinne steigt Mungos Overwatch-Wert auf 4. Mungo braucht mehr Glück, wenn er eine Hintertür in dieses überwachte System öffnen will.

MATRIXKAMPF

Matrixkampf ähnelt dem normalen Hacken, nur dass die Handlungen gegen ein anderes Icon (wie IC oder die Persona eines Sicherheitsdeckers) durchgeführt werden. Der Angriffswert ist gleich der Summe aus Angriff + Schleicher der Persona. Der Verteidigungswert ist gleich der Summe aus Datenverarbeitung + Firewall des Ziels.

In diesem Grundregelwerk gibt es zwei Arten des Angriffs gegen einen Feind: Datenspike und Teergrube. Angriffe sind als Handlungen definiert, die einem Icon direkt Schaden zufügen sollen.

MATRIXSCHADEN

Matrixschaden wird für gewöhnlich dem Gerät zugefügt, das man für den Zugang zur Matrix benutzt, bei Deckern also das Cyberdeck. Geräte haben einen Matrix-Zustandsmonitor mit [8 + (Gerätestufe ÷ 2, aufgerundet)] Kästchen. Alle Proben, bei denen ein beschädigtes Gerät benutzt wird, werden mit einem Würfelpoolmalus von -1 pro drei Kästchen Matrixschaden durchgeführt, bis das Gerät repariert wurde. Wenn der Matrix-Zustandsmonitor voll ist, ist das Gerät lahmgelegt (s. *Lahmgelegte Geräte*, S. 175). Matrixschaden wird mit Firewall widerstanden.

Manchmal hat der Schaden die Gestalt von Biofeedback, das ein Gerät umgeht und direkt den User trifft. Das wird als **Biofeedback-Schaden** bezeichnet und wird bei den relevanten Handlungen und Wirkungen angegeben. Biofeedback-Schaden wird mit Willenskraft widerstanden.

MATRIXINITIATIVE

Die Matrixinitiative wird wie folgt geregelt:

- **Initiative in der AR:** Reaktion + Intuition + 1W6
- **Initiative in der VR (kaltes Sim):** Intuition + Datenverarbeitung + 2W6
- **Initiative in der VR (heißes Sim):** Intuition + Datenverarbeitung + 3W6

MATRIXHANDLUNGEN

Im Titel jeder Handlung wird der Name der Handlung angegeben, ob sie legal oder illegal ist, welche Zugangsstufe dafür nötig ist (Gast, User oder Admin), welche Probe abgelegt wird und welche Handlungsart (Neben- oder Haupthandlung) dafür erforderlich ist.

Wenn zwei unterschiedliche Würfelpools wie „Intuition + Firewall oder Schleicher + Firewall“ angegeben sind, verwenden Personas mit Geistigen Attributen den Würfelpool, in dem ein Geistiges Attribut vorkommt. Drohnen verwenden ihre Pilotstufe statt des Geistigen Attributs. Eine Persona, die aktiv einen Host oder ein Gerät verteidigt, kann auch den Würfelpool mit den Geräte- bzw. Hostattributen verwenden.

AUSSTÖPSELN

(LEGAL) ELEKTRONIK + WILLENSKRAFT GEGEN CHARISMA + DATENVERARBEITUNG ODER ANGRIFF + DATENVERARBEITUNG (HAUPTHANDLUNG)

GAST/USER/ADMIN

Durch diese Handlung wirst du von der Matrix getrennt, und dein Zugangsgerät wird neu gestartet. Wenn du in der VR warst und nicht zuerst in die AR gewechselt hast, erleidest du Auswurfschock. Die Probe ist nur dann eine Vergleichende Probe, wenn du von jemandem mit einer Linksperre belegt wurdest; die Gegenseite bildet in diesem Fall das Icon, das dafür verantwortlich ist. Wenn dich mehr als eine Persona mit einer Linksperre belegt hat, musst du alle Gegner besiegen: Du legst eine einzelne Probe ab, und jeder der Gegner verteidigt sich einzeln dagegen. Du kannst nur dich selbst ausstöpseln. Du kannst niemand anderen auswerfen, außer wenn du ihn durch Matrixschaden außer Gefecht setzt.



BEFEHL VORTÄUSCHEN

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN DATENVERARBEITUNG + FIREWALL ODER PILOT + FIREWALL (HAUPTHANDLUNG)

GAST/USER/ADMIN

Du sendest einem Gerät ein Signal mit einem Befehl, von dem es glaubt, er käme von seinem Besitzer. Das Gerät versucht dann automatisch, die befohlene Handlung als seine nächste verfügbare Haupthandlung durchzuführen.

BRUTE FORCE

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN WILLENSKRAFT + FIREWALL ODER FIREWALL × 2 (HAUPTHANDLUNG)

GAST/USER/ADMIN

Diese Handlung ist mit dem Attribut Angriff verbunden.

Du greifst ein Gerät direkt an und überflutest es mit Anfragen, Befehlen, Abfragen und anderem Müllcode, um eine Sicherheitslücke zu schaffen, über die du Zugang erhalten kannst. *Brute Force* ist mit Abstand der schnellste Weg, um illegalen Zugang zu einem Gerät zu erhalten, aber auch ziemlich riskant. Der Einsatz von *Brute Force* alarmiert immer das Gerät, zu dem du Zugang zu erhalten versuchst, daher steigt dein Overwatch-Wert mit jeder *Brute-Force*-Probe. Solltest du bei einem Versuch scheitern, mit *Brute Force* Zugang zu erhalten, kannst du in der nächsten Kampfrunde einen neuen unternehmen.

Wenn du versuchst, als Gast einen User-Zugang oder als User einen Admin-Zugang zu erhalten, besteht der Würfelpool der Gegenseite aus Willenskraft + Firewall. Wenn du versuchst, einen Admin-Zugang zu erhalten, ohne zuvor einen User-Zugang erhalten zu haben, besteht der Würfelpool der Gegenseite aus Willenskraft + Firewall + 2, und der Verteidigungswert des Ziels wird für diese Probe um 4 erhöht.

DATEI CRACKEN

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN VERSCHLÜSSELUNGSSTUFE × 2 (HAUPTHANDLUNG)

USER/ADMIN

Du entfernst den Schutz einer Datei, wodurch sie lesbar wird.

DATEI EDITIEREN

(LEGAL) ELEKTRONIK + LOGIK GEGEN INTUITION + FIREWALL ODER SCHLEICHER + FIREWALL (HAUPTHANDLUNG)

USER/ADMIN

Datei editieren erlaubt es, Dateien zu erstellen, zu ändern, zu kopieren oder zu löschen. Der Verteidiger ist entweder der Host, auf dem die Datei liegt, oder der Besitzer der Datei (wenn sie nicht auf einem Host liegt). Mit jeder Handlung kann ein Detail der Datei verändert werden: ein kurzer Absatz Text, ein Detail eines Bilds oder zwei bis drei Sekunden Video oder Audio (du musst gemeinsam mit der Spielleiterin festlegen, was genau „ein Detail“ bedeutet). Die Spielleiterin kann einen Würfelpoolmalus für diese Probe festlegen, wenn du komplizierte oder schwierige Änderungen vornehmen willst. Wenn du eine Datei fortlaufend ändern (also etwa dein Team aus einer Videoübertragung entfernen) willst, musst du diese Handlung einmal pro Kampfrunde durchführen, solange du diese Änderungen laufen lassen willst. Wenn du diese Handlung benutzt, um eine Datei zu kopieren, wirst du zum Besitzer der neuen Datei. Wenn die Datei, die du kopieren willst, geschützt ist (s. *Datei cracken*), misslingt die Handlung automatisch. Wenn die Datei eine Datenbombe enthält, wird diese gezündet (denk also daran, Dateien zu überprüfen, bevor du sie öffnest).

DATEI VERSCHLÜSSELN

(LEGAL) ELEKTRONIK + LOGIK (HAUPTHANDLUNG)

USER/ADMIN

Die Erfolge bei dieser Probe erzeugen eine Verschlüsselungsstufe, die bei zukünftigen Versuchen mit der Handlung *Datei cracken* den Würfelpool der Verteidigung festlegt.

DATENBOMBE ENTSCHÄRFEN

(LEGAL) ELEKTRONIK + LOGIK GEGEN STUFE DER DATENBOMBE × 2 (HAUPTHANDLUNG)

USER/ADMIN

Du versuchst, eine Datenbombe zu entschärfen, die du (meistens als Ergebnis einer Matrixwahrnehmung) entdeckt hast. Wenn du Nettoerfolge erzielst, wird die Datenbombe entschärft und entfernt. Wenn nicht, wird sie aktiviert, verursacht Schaden und löscht wahrscheinlich die Datei, in die sie eingepflanzt wurde (sofern das in ihrem Code vorgesehen war).

DATENBOMBE LEGEN

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN GERÄTESTUFE × 2 (HAUPTHANDLUNG)

ADMIN

Du platzierst eine Datenbombe in einer Datei. Lege die Stufe der Datenbombe fest, die maximal so hoch sein kann wie die Anzahl deiner Nettoerfolge. Außerdem musst du festlegen, ob die Datenbombe die verminte Datei löschen soll, wenn sie aktiviert wird. Und du musst ein Passwort für die Deaktivierung festlegen. Eine Datei kann nur eine Datenbombe gleichzeitig haben.

Die Datenbombe wird ausgelöst, wenn jemand ohne Benutzung des Passworts versucht, die Datei zu lesen, zu editieren, zu kopieren, zu verschlüsseln, zu löschen oder eine andere Datenbombe darin zu platzieren, ohne die bereits existierende Datenbombe zu entschärfen. Wenn eine Datenbombe hochgeht, verursacht sie [Stufe × 2] Kästchen Matrixschaden (dem mit Firewall widerstanden wird) beim auslösenden Icon, löscht die Datei (wenn sie so eingestellt ist) und anschließend sich selbst. Wenn das Passwort benutzt wird, wird die Datenbombe nicht aktiviert. Stattdessen bleibt sie in der Datei und wartet auf den nächsten Zugriff.

Eine Datenbombe kann mit der Handlung *Matrixwahrnehmung* entdeckt werden. Wenn sie entdeckt ist, kann sie mit der Handlung *Datenbombe entschärfen* unschädlich gemacht werden. Eine entschärfte Datenbombe wird gelöscht.

DATENSPIKE

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN DATENVERARBEITUNG + FIREWALL ODER LOGIK + FIREWALL (HAUPTHANDLUNG)

GAST/USER/ADMIN

Diese Handlung ist mit dem Attribut Angriff verbunden.

Du schickst Schadcode gegen eine Persona oder ein Gerät, was beim Ziel zu Matrixschaden führt. Dein Angriff hat einen Schadenswert in Höhe deines Angriffsattributs ÷ 2 (aufgerundet); pro Nettoerfolg erhöht sich der Schaden um 1. Ihm wird mit Firewall Widerstand geleistet.

GERÄT FORMATIEREN

(LEGAL) ELEKTRONIK + LOGIK GEGEN WILLENSKRAFT + FIREWALL ODER FIREWALL × 2 (HAUPTHANDLUNG)

ADMIN

Du schreibst den Bootsektor eines Geräts neu. Beim nächsten Neustart schaltet sich das Gerät einfach dauerhaft aus, bis seine Software ersetzt wurde. Ein Gerät, das sich auf diese Weise ausgeschaltet hat, verliert all seine WiFi-Vorteile, kann aber weiter als normaler Mechanismus benutzt werden (eine Tür mit Klinke kann geöffnet werden, eine Waffe mit Abzug kann abgefeuert werden usw.). Außerdem ist es nicht mehr über die Matrix erreichbar. Das Reparieren eines formatierten Geräts folgt denselben Regeln wie das Reparieren eines lahmgelegten Geräts (s. *Lahmgelegte Geräte*, S. 175). Bei dieser Probe ist eine Anzahl von Erfolgen gleich der Gerätestufe des Geräts nötig, um den beschädigten Bootcode zu ersetzen.

GERÄT NEU STARTEN

(LEGAL) ELEKTRONIK + LOGIK GEGEN WILLENSKRAFT + FIREWALL ODER FIREWALL × 2 (HAUPTHANDLUNG)

ADMIN

Das Zielgerät, -PAN oder die Zielpersona geht offline und ist am Ende der folgenden Kampfrunde wieder online. Der Overwatch-Wert des Ziels und jeglichen Zugriff, den es hatte, wird zurückgesetzt. Durch den Neustart wird kein Auswurfschock verursacht. Du kannst nicht neu starten, wenn du Opfer einer Linksperre bist.

GERÄT STEUERN

(LEGAL) ELEKTRONIK + LOGIK GEGEN WILLENSKRAFT + FIREWALL ODER FIREWALL × 2 (HAUPTHANDLUNG)

USER/ADMIN
(JE NACH GEWÄHLTER HANDLUNG DES GERÄTS)

Diese Handlung erlaubt eine erweiterte Fernsteuerung eines Geräts. Du behältst die Kontrolle über das Gerät, bis du sie abgibst oder aus dem System geworfen wirst. Solange du die Kontrolle hast, kannst du das Gerät mit gewöhnlichen Proben benutzen, als wärst du der Besitzer. Wenn du einen Admin-Zugang hast, kannst du es sogar ausschalten. Wenn mit dem Gerät, das du verwenden möchtest, keine Probe verbunden ist, verwendest du Cracken + Logik gegen Willenskraft + Firewall. Diese Handlung geht davon aus, dass du das Gerät direkt verwendest und nicht einem Gerät befiehlst, ein anderes zu benutzen (z. B. einer Drohne be-

GERÄTE, AR UND VR

Die Attribute, die du für Proben zur Steuerung eines Geräts verwendest, können sich je nachdem, ob du dich während der Verwendung in AR oder VR befindest, ändern. Wenn du ein Gerät über AR verwendest und das Gerät ein Körperliches Attribut benötigt, verwendest du für diese Probe dein normales Körperliches Attribut. Wenn du dieses Gerät über VR verwendest und das Gerät ein Körperliches Attribut benötigt, ersetze das entsprechende Attribut durch das passende Geistige Attribut für diese Probe (Konstitution = Willenskraft, Geschicklichkeit = Logik, Reaktion = Intuition, Stärke = Charisma).

fiehlst, ihre Waffe abzufeuern). Die Handlung *Gerät steuern* schlägt bei einem Gerät, in das ein Rigger hineingesprungen ist, automatisch fehl.

Wenn du *Gerät steuern* verwendest, kannst du mit dem Gerät jede Handlung durchführen, die mit deiner gegenwärtigen Zugangsstufe möglich ist. Ein gehackter User-Zugang gestattet dir alle Handlungen, die normalerweise einen legalen User-Zugang voraussetzen. Handlungen, für die man einen legalen Admin-Zugang braucht, setzen einen gehackten Admin-Zugang voraus.

HINEINSPRINGEN

(LEGAL) ELEKTRONIK + LOGIK GEGEN WILLENSKRAFT + FIREWALL ODER FIREWALL × 2 (HAUPTHANDLUNG)

USER/ADMIN

Du kannst in ein Gerät mit Riggerinterface springen (meist ein Fahrzeug oder eine Drohne). Es gibt allerdings einige Voraussetzungen, die du dafür erfüllen musst: Du musst die passende Zugangsstufe für das betreffende Gerät haben, du musst in der VR sein, das Gerät muss ein Riggerinterface haben, und du selbst musst eine Riggerkontrolle haben. Wenn du der Besitzer des Geräts bist oder der Besitzer es dir erlaubt hat, ist für das Hineinspringen keine Probe nötig. In der Matrix wird das Icon des Geräts, in das du hineingesprungen bist, zum Teil deiner Persona, und es kann nicht das Ziel von Matrixhandlungen sein, solange du hineingesprungen bleibst. Wenn bereits jemand anderer in das Gerät gesprungen ist, kannst du diese Handlung nicht durchführen.

HINTERTÜR BENUTZEN

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN WILLENSKRAFT + FIREWALL ODER FIREWALL × 2 (HAUPTHANDLUNG)

GAST

Diese Handlung ist mit dem Attribut Schleicher verbunden.

Du versuchst, eine Hintertür zu benutzen, die du zuvor eingerichtet hast, um dir Zugang zu einem Host, Gerät oder anderen Bereich der Matrix zu verschaffen. Diese Handlung kann nur nach erfolgreicher Durchführung der Handlung *Sondieren* bei diesem Ziel benutzt werden. Die Nettoerfolge des Sondierens zählen als Würfelpoolbonus für diese Probe. Gelingt die Probe, erhältst du einen Admin-Zugang zum Ziel, der nicht als illegaler Zugang gilt. Das Durchführen illegaler Matrixhandlungen erhöht deinen Overwatch-Wert allerdings wie üblich.

Misslingt die Probe, wurde die Hintertür entdeckt und entfernt, und du kannst die Handlung *Hintertür* benutzen im selben System erst wieder durchführen, wenn du mit der Handlung *Sondieren* eine neue Hintertür eingerichtet hast. Ein Misslingen der Probe löst nicht sofort Alarm aus, aber dein OW steigt wie üblich.

HOST BETRETEN/VERLASSEN

(LEGAL) KEINE PROBE (NEBENHANDLUNG)

ABHÄNGIG VON DER EINSTELLUNG DES HOSTS

Du betrittst oder verlässt einen Host. Dazu ist keine Probe nötig, aber verschiedene Hosts haben unterschiedliche Zugangsstufen, also braucht man den richtigen Zugang, um reinzukommen. Um einen Host zu verlassen, ist keine Zugangsstufe nötig, weil die Matrix Eindringlinge immer gerne wieder verschwinden sieht.

ICON AUFSPÜREN

(ILLEGAL) CRACKEN + INTUITION GEGEN WILLENSKRAFT + SCHLEICHER ODER FIREWALL + SCHLEICHER (HAUPTHANDLUNG)

ADMIN

Diese Handlung ist mit dem Attribut Schleicher verbunden.

Du spürst den physischen Aufenthaltsort eines Geräts oder einer Persona auf. Wenn du mit dieser Handlung Erfolg hast, kennst du den Aufenthaltsort des Ziels, solange du Zugriff darauf hast. Diese Handlung funktioniert nicht bei IC oder Hosts ohne physischen Ort.

ICON VERÄNDERN

(LEGAL) KEINE PROBE (NEBENHANDLUNG)

USER/ADMIN

Du veränderst das Icon des Ziels zu einem, von dem du eine Kopie hast oder das du selbst entworfen hast. Das Verändern eines Icons ändert nichts an den Ergebnissen einer Handlung *Matrixwahrnehmung*, kann aber Personas täuschen, die sich nicht die Zeit nehmen, genau nachzusehen. Du kannst auch dein eigenes Icon verändern, wenn du das willst.

INTERFACEMODUS WECHSELN

(LEGAL) KEINE PROBE (NEBENHANDLUNG)

ADMIN

Du schaltest deinen Interfacemodus von AR auf VR oder umgekehrt.

MATRIXATTRIBUTE AUSTAUSCHEN

(LEGAL) KEINE PROBE (NEBENHANDLUNG)

ADMIN

Du kannst die Werte zweier Matrixattribute deiner Persona (die nicht 0 betragen) austauschen, selbst wenn diese Werte von verschiedenen Geräten erzeugt werden. Näheres zu Matrixattributen findest du unter *Personas und Attribute* (S. 174); zur Veränderung von Matrixattributen siehe den Beispielkasten *Verteilen von Matrixattributen*.

BEISPIEL: VERTEILEN VON MATRIXATTRIBUTEN

Slamm-0! bringt seinem Sohn Jack ein bisschen einfaches Hacken bei und fängt beim Einstellen der ASDF-Werte an. Jack will sofort aggressiv loslegen und stellt sein Erika MCD-6 und sein Transys Avalon mit den Werten 4 3 1 3 ein. Slamm-0! sagt seinem Sohn ohne einen Hauch von Ironie, dass Heimlichkeit in einem System einem lärmenden Auftreten weit überlegen ist, und sie korrigieren ASDF zu 3 4 1 3, was immer noch recht offensiv, aber ein bisschen unauffälliger ist.

MATRIXSIGNATUR LÖSCHEN

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN WILLENSKRAFT + FIREWALL ODER FIREWALL × 2 (HAUPTHANDLUNG)

USER/ADMIN

Du löschst eine Matrixsignatur, die von einem Resonanzwesen wie einem Technomancer oder Sprite hinterlassen wurde. Gelingt die Probe, verschwindet die Signatur. Du musst das Attribut Resonanz besitzen, um diese Handlung durchführen zu können. Anders als andere Handlungen, die Resonanz voraussetzen, ist dies eine echte Matrixhandlung, die auch noch illegal ist, also kann dabei der Overwatch-Wert steigen.

MATRIXSUCHE

(LEGAL) ELEKTRONIK + INTUITION (AUSGEDEHNT, 10 MINUTEN)

GAST/USER/ADMIN

Du suchst in der öffentlich zugänglichen Matrix nach Informationen. Abhängig von der Anzahl der Erfolge erhältst du unterschiedlich viele Informationen über das Thema. Verwende die Tabelle *Beinarbeit* (S. 53) als allgemeine Richtlinie für die enthüllten Informationen.

MATRIXWAHRNEHMUNG

(LEGAL) ELEKTRONIK + INTUITION GEGEN WILLENSKRAFT + SCHLEICHER ODER FIREWALL + SCHLEICHER (HAUPTHANDLUNG)

GAST/USER/ADMIN

Eine erfolgreiche Probe gibt dir Informationen über das Ziel. Bei einem Unentschieden kannst du das Icon des Ziels wahrnehmen. Ein einzelner Nettoerfolg gibt dir grundlegende Informationen, wie zum Beispiel die Gerätestufe oder den Namen, den das Gerät oder Icon sich gibt. Zwei Nettoerfolge geben dir genauere Informationen, darunter Werte einzelner Attribute und welche Programme beim Ziel gerade laufen. Zusätzliche Nettoerfolge geben dir noch mehr Informationen, je nachdem, was der Spielleiter enthüllen will.

Diese Handlung kann auch verwendet werden, um Icons in der Nachbarschaft zu finden, die auf Schleichfahrt laufen.

Matrixwahrnehmung erfordert normalerweise eine Haupthandlung, aber wenn sie von jemandem durchgeführt wird, der sich per VR in der Matrix befindet, erfordert sie nur eine Nebenhandlung.

NACHRICHT ÜBERMITTELN

(LEGAL) KEINE PROBE (NEBENHANDLUNG)

GAST/USER/ADMIN

Du sendest eine Text- oder Audionachricht (einen kurzen Satz), ein Bild oder eine Datei über die Matrix zu einem User, dessen Kommcode du hast. Wenn du die Matrix über ein DNI benutzt, kannst du sogar in der AR längere und kompliziertere Botschaften versenden (etwa einen Absatz an Text). Außerdem kannst du diese Handlung benutzen, um eine Live-Übertragung für einen oder mehrere Empfänger zugänglich zu machen, die von einem digitalen Aufzeichnungsgerät aufgezeichnet wird, das du hast.

OVERWATCH-WERT BESTIMMEN

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK (4) (HAUPTHANDLUNG)

ADMIN

Gelingt die Probe, wirst du über deinen gegenwärtigen Overwatch-Wert informiert.

PROGRAMM ABSTÜRZEN LASSEN

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN DATENVERARBEITUNG + GERÄTESTUFE (HAUPTHANDLUNG)

ADMIN

Du überlastest einen Teil des Hauptspeichers des Ziels und bringst damit ein laufendes Programm zum Absturz. Du musst ansagen, welches Programm du abstürzen lassen willst. Du kannst mit Matrixwahrnehmung herausfinden, welche Programme das Ziel laufen hat – oder indem du das Programm in Aktion siehst. Gelingt die Probe, stürzt das Programm ab: Es wird beendet und kann erst wieder gestartet werden, wenn das zugehörige Gerät neu gestartet wird.

PRÜFSUMMENSUCHE

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK (1 ODER 4; S. TEXT) (HAUPTHANDLUNG)

USER/ADMIN

Diese Handlung ist eine spezialisierte Matrixsuche, die dadurch illegal wird, dass sie nach einer verschlüsselten Datei sucht, indem sie diese mit einer Prüfsumme vergleicht (und GOD mag es nicht, wenn sich jemand an einer Verschlüsselung vorbeischmuggeln will). Du kannst durch die Suche nach einer bestimmten Prüfsumme ein verschlüsseltes Dokument in einem Host oder Gerät finden, ohne zuvor alle Dokumente entschlüsseln zu müssen, um das Richtige zu finden. Das funktioniert am besten, wenn Mr Johnson die Prüfsumme zur Verfügung stellt, aber wenn es nicht anders geht, kannst du auch versuchen, diese zu schätzen. Der Schwellenwert beträgt 1, wenn du eine Prüfsumme von Mr Johnson oder aus einer anderen Quelle hast, und 4, wenn du es alleine versuchen musst. Das Erreichen des Schwellenwerts bedeutet, dass du die Zahl potenziell übereinstimmender Dateien auf 32 begrenzen kannst. Jeder Nettoerfolg halbiert diese Anzahl (auf 16 Dateien mit 1 Nettoerfolg, auf 8 mit 2 Nettoerfolgen usw.). Wenn die Anzahl an potenziellen Treffern nach der ersten Probe noch zu groß erscheint, kann die Probe mit einem Würfelpoolmalus von -2 für einen neuen Versuch (siehe S. 38) wiederholt werden. Wenn diese folgende Probe gelingt, wird die Anzahl der potenziellen Treffer halbiert; Nettoerfolge halbieren wie üblich weiter.

SIGNAL STÖREN

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK (HAUPTHANDLUNG)

ADMIN

Diese Handlung verwandelt das Gerät, das du benutzt, in einen kleinen Störsender. Solange du das Gerät nicht für andere Matrixhandlungen benutzt, addiert es alle Erfolge, die du bei der Probe erzielst, zum Rauschenwert für Matrixhandlungen mit oder gegen Geräte in einem Umkreis von 100 Metern. Wenn du nur bestimmte Frequenzen oder Ziele stören willst, kauf dir einen Störsender – dafür sind die da.

SONDIEREN

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN WILLENSKRAFT + FIREWALL ODER FIREWALL × 2 (1 MINUTE)

GAST/USER/ADMIN

Diese Handlung ist mit dem Attribut Schleicher verbunden.

Du suchst nach Schwachpunkten bei einem Gerät, Host oder PAN, um einen Zugang zu erhalten. Du lässt dir Zeit, um möglichst unauffällig zu sein, keinen Alarm auszulösen und unauffällig eine Hintertür zu schaffen, die du später benutzen kannst. Das heißt, dass du für diese Handlung etwa 1 Minute brauchst (in der Matrix eine halbe Ewigkeit). *Sondieren* ist nicht so schnell wie *Brute Force*, löst dafür aber auch nicht automatisch Alarm aus. Selbst wenn du mit dem ersten Versuch scheiterst, wird kein Alarm ausgelöst, wenn dir keine schweren Fehler (lies: ein Patzer) unterlaufen. Systeme und Geräte erkennen deine Gegenwart erst, wenn du Zugang zu ihnen erhalten hast. Indem du bei einem Gerät *Sondieren* einsetzt, kannst du eine bleibende Hintertür ins System einrichten.

Sobald du die Hintertür geschaffen hast, kannst du später die Handlung *Hintertür benutzen* durchführen. Nettoerfolge beim Sondieren zählen als Würfelpoolbonus auf die zukünftige Handlung *Hintertür benutzen*, wenn diese gegen das betroffene Gerät abgelegt wird. Wie lange diese Hintertür erhalten bleibt, hängt von dem Gerät oder Host ab: Im Allgemeinen bleibt sie für [10 – Host-/Gerätestufe] Stunden bestehen, oder bis das Gerät/der Host neu gestartet wird (je nachdem, was eher passiert).

TEERGRUBE

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN DATENVERARBEITUNG + FIREWALL ODER LOGIK + FIREWALL (HAUPTHANDLUNG)

GAST/USER/ADMIN

Diese Handlung ist mit dem Attribut Angriff verbunden.

Manchmal willst du so viel Schmerz zufügen wie möglich. Und manchmal willst du nur ein bisschen Schmerz zufügen und den Gegner ein bisschen verlangsamen, damit deine nächsten Schläge leichter treffen. Wenn dir dieser Angriff gelingt, fügst du dem angegriffenen Icon 1 + Nettoerfolge Matrixschaden zu (dem mit Firewall widerstanden wird) und senkst das Attribut Datenverarbeitung des Icons um dieselbe Summe. Wenn das Attribut Datenverarbeitung eines Geräts auf 0 gesenkt wird, kann der Benutzer erst wieder Matrixhandlungen durchführen, wenn es mindestens wieder einen Wert von 1 hat. Datenverarbeitung regeneriert sich um 1 am Ende jeder Kampfrunde, beginnend mit der Kampfrunde nach derjenigen, in der der Angriff durchgeführt wurde.

ÜBERTRAGUNG ABFANGEN

(ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN LOGIK + FIREWALL ODER DATENVERARBEITUNG + FIREWALL (HAUPTHANDLUNG)

ADMIN

Diese Handlung lässt dich Matrixübertragungen, die von und zu deinem Ziel gesendet werden, abfangen, solange du Zugang hast. Du kannst zusehen, zuhören, mitlesen oder die Übertragung abspeichern, wenn du ein Gerät zum Speichern hast (wofür dein Deck oder Kommlink ausreicht).

VERSTECKEN

(ILLEGAL) CRACKEN + INTUITION GEGEN INTUITION + DATENVERARBEITUNG ODER SCHLEICHER + DATENVERARBEITUNG (HAUPTHANDLUNG)

GAST/USER/ADMIN

Diese Handlung ist mit dem Attribut Schleicher verbunden.

Wenn du in der Matrix herumlungerst, wirst du wahrscheinlich von einem anderen Icon entdeckt – selbst wenn du auf Schleichfahrt läufst. Du kannst diese Handlung durchführen, damit ein Ziel deine Spur verliert. Gelingt die Probe, kann das Ziel dich nicht mehr sehen und muss eine neue Handlung *Matrixwahrnehmung* durchführen, um dich wiederzufinden. Du kannst dich nicht vor einem Icon verstecken, das bei irgendeinem Gerät in deinem PAN User- oder Admin-Zugang erhalten hat.

VOLLE MATRIXABWEHR

(LEGAL) SIEHE BESCHREIBUNG (HAUPTHANDLUNG)

GAST/USER/ADMIN

Diese Handlung ist das Matrix-Äquivalent zu *Volle Abwehr* (S. 46). Addiere bis zum Ende der Kampfrunde deine Firewall zu allen Verteidigungsproben in der Matrix. Dies ist eine Jederzeit-Handlung, die du auch durchführen kannst, wenn du nicht am Zug bist.

PROGRAMME

Es folgen verbreitete Matrixprogramme mit Beschreibungen ihrer Wirkung. Der Wert für aktive Programmslots deines Geräts gibt an, wie viele Programme du gleichzeitig laufen lassen kannst, aber du kannst noch weitere Programme speichern. Bei einer Persona aus mehreren Geräten gilt die Summe ihrer aktiven Programmslots. Der Start oder die Beendigung eines Programms erfordern keine Handlung, das Laden/Entfernen eines Programms in einen/aus einem aktiven Programmslot erfordern eine Nebenhandlung.

Standardprogramme sind ziemlich harmlos und fast überall erhältlich. **Hackingprogramme** sind gefährlicher und ohne Lizenz illegal. Durch ihre Anwendung steigt in der Regel der OW (siehe S. 177).

Auf Geräten kann nicht mehr als ein Programm desselben Typs laufen, auch dann nicht, wenn es umbenannt wird.

STANDARDPROGRAMME

Babymonitor: Gibt dir deinen gegenwärtigen Overwatch-Wert an, ohne dass dafür eine Handlung nötig ist.

Editieren: Wenn du eine Handlung *Datei editieren* durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

Konfigurator: Du kannst eine alternative Attributanordnung für dein PAN abspeichern und zu dieser wechseln, statt nur zwei Attribute auszutauschen.

Schmöker: Wenn du eine Handlung *Matrixsuche* durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

Signalreiniger: Senkt den Rauschenwert um 2.

Toolbox: +1 auf Datenverarbeitung.

Verschlüsselung: +2 Würfel für die Handlung *Datei verschlüsseln*.

Virtuelle Maschine: 2 zusätzliche Programmslots; bei Angriffen erleidest du 1 zusätzliches Kästchen Matrixschaden, gegen das kein Widerstand geleistet werden kann.

HACKINGPROGRAMME

Aufspüren: Wenn du die Handlung *Icon aufspüren* durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.
Ausnutzen: Der Verteidigungswert der Gegenseite sinkt bei deinen Hacking-Versuchen um 2.
Biofeedback: Verursacht bei einem Matrixangriff Betäubungsschaden (gegen ein Ziel in der VR mit kaltem Sim) bzw. Körperlichen Schaden (gegen ein Ziel in der VR mit heißem Sim) statt Matrixschaden.
Biofeedbackfilter: Du kannst Biofeedback-Schaden mit Gerätestufe oder Konstitution statt mit Willenskraft widerstehen.
Blackout: Ähnlich wie das Programm Biofeedback, kann aber nur Betäubungsschaden verursachen.
Entschärfen: +2 Würfel für die Handlung *Datenbombe entschärfen*.
Entschlüsselung: +2 Würfel für die Handlung *Datei cracken*.
Fessel: Wenn du einem Ziel Matrixschaden zufügst, belegst du es zusätzlich mit einer Linksperre.
Gabel: Du kannst zwei Ziele mit einer einzelnen Matrixhandlung treffen, ohne den Würfelpool aufzuteilen. Jedes Ziel verteidigt sich mit einem eigenen Würfelpool; die Auswirkungen werden separat bestimmt.
Panzerung: +2 zum Verteidigungswert.
Splitterschutz: Du kannst Schaden durch eine Datenbombe mit Gerätestufe oder Konstitution statt mit Firewall widerstehen.
Tarnkappe: Wenn du die Handlung *Verstecken* durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.
Übertakten: +2 Würfel für eine Matrixhandlung (Programm muss für jede Matrixhandlung separat gekauft werden). Einer der Würfel muss der Schicksalswürfel sein.

MATRIXHANDLUNGEN

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNGEN
Host betreten/verlassen (I)	Ausstöpseln (J)
Icon verändern (I)	Befehl vortäuschen (I)
Interfacemodus wechseln (J)	Brute Force (I)
Matrixattribute austauschen (J)	Datei cracken (I)
Matrixwahrnehmung* (J)	Datei editieren (I)
Nachricht übermitteln (J)	Datei verschlüsseln (J)
	Datenbombe entschärfen (I)
	Datenbombe legen (J)
	Datenspike (I)
	Gerät formatieren (I)
	Gerät neu starten (I)
	Gerät steuern (I)
	Hineinspringen (I)
	Hintertür benutzen (I)
	Icon aufspüren (I)
	Matrixsignatur löschen (I)
	Matrixsuche (I)
	Matrixwahrnehmung (J)
	Overwatch-Wert bestimmen (J)
	Programm abstürzen lassen (I)
	Prüfsummensuche (I)
	Signal stören (I)
	Sondieren (I)
	Teergrube (I)
	Übertragung abfangen (J)
	Verstecken (J)
	Volle Matrixabwehr (J)

* In VR.

HOSTS

Hosts sind die größeren Systeme der Matrix. Sie repräsentieren Systeme, die viele andere Systeme hinter sich vernetzen. Wenn man einen Host von außen betrachtet, ist er meistens ein größeres Icon, das als Ort oder Gebäude gestaltet ist. Einige Hosts existieren rein virtuell und scheinen über der schwarzen Ebene der Matrix zu schweben; andere sind mit physischer Hardware an einen bestimmten Ort gebunden.

Der virtuelle Raum in einem Host ist von der Matrix getrennt, und alle Icons in diesem Host sind nur dann zu erreichen, wenn sie sich in einem öffentlich zugänglichen Bereich des Hosts befinden. Der Zugang zu einem Host erlaubt die Interaktion mit den Icons und Geräten, die sich darin befinden.

Hosts haben eine Stufe, die die Grundlage für ihre Matrixattribute bildet. Diese Stufe kann 1 bis 12 betragen. Hosts haben eine Attributsreihe, die meist Hoststufe, Hoststufe + 1, Hoststufe + 2 und Hoststufe + 3 in beliebiger Anordnung beträgt. Ein Host der Stufe 4 könnte also Angriff 5, Schleicher 4, Datenverarbeitung 7 und Firewall 6 haben.

Die Attribute eines Hosts gelten auch für dessen IC.

HOSTSICHERHEIT UND HOSTARCHITEKTUR

Die grundlegende Sicherheitsmaßnahme in Hosts besteht meistens aus Patrouillen-IC, das Icons scannt, die sich im Host bewegen. Wenn eine unerlaubte Präsenz entdeckt wird, kann der Host weiteres IC starten und die Sicherheit über das Eindringen informieren. Ein Host kann in jeder Kampfrunde als Teil seiner Handlungen ein IC starten und eine Anzahl von IC-Programmen gleich seiner Hoststufe gleichzeitig laufen lassen. Hosts dürfen nur eine Kopie jeder Art von IC gleichzeitig aktiv haben.

Andere Sicherheitsmaßnahmen haben mehr mit der Hostarchitektur als mit Killerprogrammen zu tun. Mehrere Hosts können verschachtelt angelegt sein, sodass der innerste Host die höchste Datensicherheit bietet. Weil man sich von außen in einen Host nach dem anderen hineinhacken muss, ist es wertvoll, Zugang zu einem System mit direkter Verbindung zum innersten Host zu haben (wenn es ein solches System gibt). Das gilt besonders, weil der Overwatch-Wert für *alle* Hosts steigt, zu denen du gleichzeitig Zugang hast, nicht nur für den, in dem du gerade arbeitest.

Diese Hoststruktur sieht so aus:

VERSCHACHTELTE HOSTSTRUKTUR

MATRIX ↔ HOST A ↔ HOST B ↔ HOST C ↔ HOST D

Eine andere Struktur könnte Aufgaben auf verschiedene Hosts verteilen: zum Beispiel einen für die Büroarbeit, einen für die Sicherheit und einen für den öffentlichen Auftritt. Diese Beziehung könnte so aussehen:

HOSTSTRUKTUR VERTEILT





Andere Hosts könnten nur zu bestimmten Zeiten Daten senden und empfangen. Das wird meistens bei Satellitenverbindungen und anderen Verbindungen eingesetzt, die nur zu gewissen Zeiten Übertragungen erlauben, kann aber auch dazu benutzt werden, sichere Systeme zu verifizieren.

IC

Die folgenden Arten von IC kann ein Host unvorbereiteten Eindringlingen entgegenwerfen. Alle IC verwenden die Hoststufe × 2 für den Angriffswert und die meisten Proben sowie als Gerätestufe für den Matrix-Zustandsmonitor. Sie haben eine Initiative in Höhe der Datenverarbeitung des Hosts × 2 + 3W6. Die Würfelpools für die verteidigende Seite und die Wirkungen können je nach Art des IC unterschiedlich sein.

ABSTURZ

VERTEIDIGUNG: INTUITION + FIREWALL

Absturz will dir mit einem harten Treffer die Waffe aus der Hand schlagen. Wenn dieses IC im Matrixkampf trifft, verursacht es keinen Matrixschaden. Stattdessen bringt es ein zufällig ausgewähltes Programm des Ziels zum Absturz. Dieses Programm kann bis zu einem Neustart des Geräts, auf dem es lief, nicht mehr gestartet werden.

AUFSPÜREN

VERTEIDIGUNG: WILLENSKRAFT + SCHLEICHER

Aufspüren verursacht keinen direkten Schaden. Es soll Informationen sammeln, die nützlich sein können, wenn später Schaden verursacht werden soll. Wenn Aufspüren im Matrixkampf trifft, entdeckt es den physischen Aufenthaltsort des Ziels.

BLASTER

VERTEIDIGUNG: LOGIK + FIREWALL

Blaster ist nicht auf die leichte Schulter zu nehmen, hat es aber nicht so sehr auf deinen Tod abgesehen wie Schwarzes IC. Klar will es dich mit allem foltern, was die Matrix an Qualen zu bieten hat, aber man muss wenigstens am Leben sein, um Schmerzen zu erleiden. So viel zum Positiven. Im Matrixkampf verursacht Blaster [Hoststufe + Nettoerfolge] Kästchen Matrixschaden (dem mit Firewall widerstanden wird) und belegt das Ziel mit einer Linksperre.

BREMSE

VERTEIDIGUNG: WILLENSKRAFT + DATENVERARBEITUNG

Bremse will deine Abläufe verlangsamen und dafür sorgen, dass du nicht so viele Programme aktiv haben kannst, wie du möchtest. Wenn Bremse im Matrixkampf trifft, wird das Attribut Datenverarbeitung des Ziels um 1 pro Nettoerfolg gesenkt. Wenn Datenverarbeitung auf 0 sinkt, können keine Matrixhandlungen durchgeführt werden, bis es wieder mindestens 1 beträgt. Verlorene Punkte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Minute, nachdem der Eindringling den Host verlassen hat.

KILLER

VERTEIDIGUNG: INTUITION + FIREWALL

Killer wird von einem Host gestartet, der sich nicht mit ausgefallenen Taktiken aufhalten will, sondern dir direkt an die Kehle geht. Wenn Killer im Matrixkampf trifft, verursacht es [Hoststufe + Nettoerfolge] Kästchen Matrixschaden, dem mit Firewall widerstanden wird.

LEUCHTSPUR

VERTEIDIGUNG: WILLENSKRAFT + SCHLEICHER

Leuchtspur ist die Antwort auf immer mehr Hintertüren: Wenn Hacker lieber mit Schleicher arbeiten und sich Hintertüren in Hosts sichern wollen, müssen die Hosts dafür sorgen, dass sie nicht zu hohe Werte in Schleicher haben. Wenn Leuchtspur im Matrixkampf trifft, wird das Schleicher-Attribut des Ziels um 1 pro Nettoerfolg gesenkt. Wenn der Wert für Schleicher auf 0 gesunken ist, können keine Handlungen mehr durchgeführt werden, die mit Schleicher verbunden sind, bis der Wert wieder mindestens 1 erreicht hat. Verlorene Punkte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Minute, nachdem der Eindringling den Host verlassen hat.

PATROUILLE

Dieses IC ist meistens die erste Verteidigungslinie eines Hosts, weil es Konfrontationen nicht eskalieren lässt und stattdessen dem Besitzer des Hosts einen guten Eindruck davon vermittelt, was sich tut. Wenn es aktiviert wird, führt der Spielleiter eine Handlung *Matrixwahrnehmung* für das IC durch. Die Erfolge dieser Probe gelten für jede Handlung *Matrixwahrnehmung*, die das IC innerhalb einer Minute durchführt. Das bedeutet, dass eine der Nebenhandlungen des Patrouillen-IC immer für eine Matrixwahrnehmung benutzt wird. Die Probe zur Matrixwahrnehmung wird für das IC einmal pro Minute wiederholt.

SÄURE

VERTEIDIGUNG: WILLENSKRAFT + FIREWALL

Säure versucht, die Verteidigung eines Eindringlings zu schwächen, sodass anderes IC leichter mit ihm fertigwird. Wenn Säure im Matrixkampf trifft, wird das Firewall-Attribut des Ziels um 1 pro Nettoerfolg gesenkt, was die Verteidigung des Ziels schwächt. Verlorene Punkte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Minute, nachdem der Eindringling den Host verlassen hat.

SCHWARZES IC

VERTEIDIGUNG: INTUITION + FIREWALL

Schwarzes IC meint es wirklich ernst. Wenn ein Host dieses Ding startet, will er dir ganz einfach nur das Hirn rösten. Wenn es auf dich zukommt, wird dir niemand Vorwürfe machen, wenn du fliehst. Im Matrixkampf verursacht Schwarzes IC [Hoststufe + Nettoerfolge] Schadenskästchen, und zwar gleichzeitig als Matrixschaden und als Biofeedback-Schaden. Dem Matrixschaden wird mit Firewall Widerstand geleistet, dem Biofeedback-Schaden mit Willenskraft.

SPARKY

VERTEIDIGUNG: INTUITION + FIREWALL

Sparky ist ein aggressives IC, das seinen Schaden direkt beim User verursachen und dabei dessen Hardware komplett umgehen soll. Wenn Sparky im Matrixkampf trifft, verursacht es [Hoststufe + Nettoerfolge] Kästchen Biofeedback-Schaden, dem mit Willenskraft widerstanden wird.

STÖRER

VERTEIDIGUNG: WILLENSKRAFT + ANGRIFF

Störer ist ein hervorragender Fechter, der mit dir spielt, statt dich einfach umzubringen. Wenn Störer im Matrixkampf trifft, wird das Attribut Angriff des Ziels um 1 pro Nettoerfolg gesenkt. Wenn der Wert für Angriff auf 0 gesunken ist, können keine Handlungen durchgeführt werden, die mit Angriff verbunden sind, bis der Wert wieder mindestens 1 erreicht hat. Verlorene Punkte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Minute, nachdem der Eindringling den Host verlassen hat.

TEERBABY

VERTEIDIGUNG: LOGIK + FIREWALL

Teerbaby geht es darum, dich zu verlangsamen, sodass du von anderem IC erwischt werden kannst oder den Host frustriert verlässt. Wenn Teerbaby im Matrixkampf trifft, belegt es das Ziel mit einer Linksperre.

WIRBEL

VERTEIDIGUNG: WILLENSKRAFT + FIREWALL

Wirbel ist es egal, wie sehr du beschädigt oder verletzt wirst – es will dich einfach loswerden. Wenn dieses IC im Matrixkampf trifft, zwingt es das Ziel zu einem Neustart, wenn das Ziel das nächste Mal am Zug ist und nicht mit einer Linksperre belegt ist.

BEISPIEL: HOSTSICHERHEIT UND IC

Mungo hat endlich seine Hintertür in den Host des Hauptquartiers von Stuffer Shack, aber die Spinne, die im System ist, schöpft Verdacht. Also startet sie ein Patrouillen-IC, das in diesem System wie ein heruntergekommener Hausmeister aussieht, der langsam den verchromten Boden des Hosts schrubbt. Mungo versucht eine Prüfsummensuche nach den Daten, die Mr Johnson aus dem Host haben will, und sucht in jeder Ecke nach der Nadel im Nadelhaufen. Inzwischen legt das Patrouillen-IC eine Vergleichende Probe mit 8 Würfeln (Hoststufe 4 × 2) gegen Mungos Willenskraft + Schleicher ab und erzielt erstaunliche 8 Erfolge. Das ist mehr als ausreichend, um Mungos 4 Erfolge zu schlagen. Die Spinne wird von dem Hausmeister mit müder Geste auf Mungos Icon aufmerksam gemacht und startet ein Killer-IC, um Mungo ein wenig Matrixschaden zuzufügen, das als schwer bewaffneter Stuffer-Shack-Angestellter mit Aztechnologys neuester Maschinenpistole auftritt. Mungo erkennt, dass heute nicht sein Tag ist, und stöpselt sich schnell aus. Schnell, aber elegant.

TECHNOMANCER

Seit den 2050ern weiß die Welt, dass es Leute gibt, die die Matrix auf einzigartige Weise erreichen können: Sie brauchen keine Geräte dafür. Die Informationen der Matrix fließen direkt in ihre Gehirne, und sie können diese in etwas Sinnvolles übersetzen. Außerdem können sie auch Informationen zurück in die Matrix schicken, die sie genauso verwandeln und verändern, wie wir anderen es mit einem Kommlink tun. Als sie entdeckt wurden, nannte man sie Otaku, Kinder der Matrix, und sie verloren ihre Fähigkeiten, wenn sie heranwuchsen, häufig um ihren 21. Geburtstag herum.

Nach dem Crash 2.0 im Jahr 2064 verschwanden die Otaku. Stattdessen tauchten Technomancer auf, die sich die neue WiFi-Matrix vollkommen zunutze machen konnten und mit ihr von überall mit nichts mehr als einem Gedanken interagierten. Niemand weiß genau, wie sie das machen. Magieforscher bestätigen, dass sie nicht Erwacht sind, also keine Magie einsetzen. Darüber hinaus findet man kaum belastbare Informationen, was die Kons aber nicht von weiteren Forschungen abhält. Technomancer wurden von Megakonzernen wie Mitsuhama allen möglichen grausamen Experimenten unterzogen, und das jüngste Flüstern in den Schatten deutet auf noch finsterere Forschung hin. Als die Matrix sich von einem offenen Netzwerk der kabellosen Freiheit in eine streng überwachte Online-Dystopie verwandelte, wurde der Kern dieses Netzwerks mit dem Blut von Technomancern geschaffen. Gerüchteweise wurden einhundert Technomancer zusammengezogen, angeblich um ein Forschungsteam zu bilden; in Wahrheit aber wurde ihr Bewusstsein geerntet, und sie wurden danach getötet. Das Fundament der neuen Matrix ist aus ihrer Essenz erschaffen.

Daher sind Technomancer oft misstrauisch. Sie werden verachtet und als Freaks angesehen, außer wenn man sie ausbeuten will, und dann werden sie aufgebraucht und wie ein Taschentuch weggeworfen. Sie denken, dass die Gesellschaft hinter ihnen her ist, weil sich immer und immer wieder erwiesen hat, dass es genau so ist.

Technomancer sind begabt, isoliert und misstrauisch gegenüber allen Aspekten der Gesellschaft. Sie sind die geborenen Runner.

TECHNOMANCER AUF DER STRASSE

Im Alltag bleiben Technomancer gerne verborgen. Sie führen oft billige Kommlinks mit sich, oder sogar Kommlinks, die nur leere Hüllen ohne Elektronik darin sind, um erklären zu können, wie sie Zugang zur Matrix haben. Oft sind sie Meister der Überlebenshacks: dieser schnellen kleinen Handlungen, mit denen sie einen Automaten dazu bringen, ihnen gratis Essen zu geben, oder das Sarghotel vergessen lassen, bei ihnen zu kassieren. Diese kleinen Geschichten erregen keine Aufmerksamkeit, aber würden sie hunderttausend Nuyen aus der Bank in der Nähe abzweigen, wäre man wirklich schnell hinter ihnen her. Technomancer wissen, wie man die Zahnräder des Lebens schmiert, um sich über Wasser zu halten, und sie machen sich oft große Sorgen um Auffälligkeit. Wenn du also einen Technomancer für dein Team anwirbst, mach keine plötzlichen Bewegungen.

Ist das eine Verallgemeinerung? Natürlich. Gibt es Technomancer, die glauben, sie wären der heißeste Drek auf dem Planeten, und die das ihre Umwelt dauernd wissen lassen? Und wie. Alle Regeln haben Ausnahmen.

TECHNOMANCER IN DEN SCHATTEN

Leute, die den Großteil ihres Lebens damit verbracht haben, nicht bemerkt zu werden, eignen sich hervorragend als Runner. Die heimlichen Teile des Jobs sind ihnen in Fleisch und Blut übergegangen. In der Matrix wissen sie, wie man illegale Aktivitäten legal aussehen lässt. Die Matrix umgibt sie andauernd, und viele von ihnen können sich an ein Leben ohne Matrix gar nicht erinnern. Das bizarre, fremdartige Wesen der Matrix, das andere beunruhigt, weckt in ihnen heimatliche Gefühle. Wenn ihr einen Technomancer dabeihabt, sollte der Matrixteil des Jobs glatt und unauffällig laufen.

Aber wie sieht es außerhalb der Matrix aus? Unvorhersagbar, aber im positiven Sinn. Technomancer ziehen zwar die Matrix vor, aber sie müssen in der Fleischwelt überleben wie alle anderen, und sie haben viele Tricks gelernt, die ihnen dabei helfen. Einige von ihnen haben schießen gelernt. Sind sie dadurch Straßensamurai? Nein, aber sie können einen Gegner mit den übernommenen Drohnen und versagenden Waffen ablenken, die sie ins Spiel bringen. Einige haben körperliche Fertigkeiten erworben, um nicht nur in der Matrix, sondern auch in der Fleischwelt hinter jemanden zu schleichen und ihn zu Boden werfen zu können. Andere wählen den Weg des Charmes und ergänzen ihre Manipulationsfähigkeiten in der Matrix mit der Fertigkeit, sich in viele Situationen hinein- und wieder herauszureden. Sie sind die perfekten Chamäleons, nur charmanter. Was ihr nicht zu sehen bekommt? Magische Fertigkeiten. Magie und Resonanz passen einfach nicht zusammen.

WIE TECHNOMANCER FUNKTIONIEREN

Technomancer benutzen in der Matrix keine elektronischen Geräte oder Programme. Sie sind das Gerät, also sind sie selbst mit ihrer **Lebenden Persona** (s. u.) die Hauptquelle ihrer Werte in der Matrix. Sie können zwar keine Programme benutzen, können aber kognitive Muster entwickeln und einsetzen, die als **Komplexe Formen** (S. 189) bekannt sind. Dadurch kann **Schwund** (S. 189) verursacht werden. Technomancer haben auch die Fähigkeit, Wesen aus der Resonanz zu beschwören, die als **Sprites** (S. 191) bezeichnet werden und sie bei wichtigen Aufgaben unterstützen oder diese sogar selbst durchführen können. Wenn Technomancer erfahrener werden, können sie ihre Verbindung mit der Resonanz vertiefen, indem sie einen Prozess namens **Wandlung** (S. 195) durchmachen, der ihnen neue Fähigkeiten verleiht, die als **Echos** (S. 195) bezeichnet werden. Technomancer können mit ihrer Lebenden Persona AR und VR mit heißem Sim ohne zusätzliche Ausrüstung erleben, und es sind mindestens 5 Nettoerfolge bei einer Probe auf Matrixwahrnehmung (S. 183) nötig, um sie in der Matrix als Technomancer zu erkennen. In der Matrix können Technomancer nicht nur Komplexe Formen einsetzen, sondern auch die normalen Matrixhandlungen durchführen, die Deckern zur Verfügung stehen.

DIE LEBENDE PERSONA

Die Lebende Persona eines Technomancers hat Matrixattribute, die von seinen Geistigen Attributen (siehe S. 189) und einer Anzahl von Zusatzpunkten gleich seiner Resonanz abhängig sind. Ein Attribut kann mit diesen Zusatzpunkten nicht um mehr als die (aufgerundete) Hälfte seines Ausgangswerts und maximal um +4 erhöht werden.

Beispiel: Ein Technomancer mit Logik 5 und Resonanz 4 könnte seine Datenverarbeitung auf 8 erhöhen, indem er 3 Punkte (die aufgerundete Hälfte seiner Logik 5) ausgibt. Den letzten Zusatzpunkt könnte er dann für die Erhöhung eines anderen Matrixattributs ausgeben. Die Erhöhung der Matrixattribute durch die Zusatzpunkte ist variabel. Die Zusatzpunkte können mit der Handlung *Matrixattribute austauschen* frei zwischen den Attributen verschoben werden.

Die Lebende Persona hat einen Initiativewert von Datenverarbeitung + Intuition mit den entsprechenden Initiativewürfeln je nach Interfacemodus (siehe S. 179). Sie hat keinen Matrix-Zustandsmonitor. Stattdessen wird jeglicher Matrixschaden, den die Lebende Persona erleidet, auf den normalen Zustandsmonitoren des Technomancers festgehalten. Meistens handelt es sich dabei um Betäubungsschaden, wenn nicht anders angegeben. Wenn der Betäubungszustandsmonitor voll ist, wird der Technomancer – sofern er nicht mit einer Linksperre (S. 177) belegt ist – aus der Matrix ausgeworfen und erleidet in der Regel Auswurfschock.

MATRIXATTRIBUTE UND GEISTIGE ATTRIBUTE

MATRIXATTRIBUT	GEISTIGES ATTRIBUT
Gerätestufe	Resonanz
Angriff	Charisma
Schleicher	Intuition
Datenverarbeitung	Logik
Firewall	Willenskraft

SCHWUND

Durch die Verwendung Komplexer Formen und das Kompilieren, Dekompilieren und Registrieren von Sprites erleiden Technomancer **Schwund**. Der mentalen Überanstrengung des Schwunds wird mit Willenskraft + Logik widerstanden. Wenn der Schadenswert des Schwunds nach der Widerstandsprobe höher ist als die Resonanz des Technomancers, ist der Schaden Körperlich, ansonsten ist er Betäubungsschaden.

Schaden durch Schwund kann weder durch Magie noch durch Erste Hilfe oder Medkits geheilt werden; im Grunde bleibt nur die natürliche Genesung (S. 123). Edge kann allerdings auch für die Heilung von Schwundschaden verwendet werden (siehe S. 47/48).

KOMPLEXE FORMEN

Bei der Charaktererschaffung erhalten Technomancer eine Anzahl Komplexer Formen gleich ihrer Resonanz laut Prioritätentabelle × 2. Zusätzliche Komplexe Formen können mit Karma während der Charakterentwicklung (S. 73) erworben werden.

Der Angriffswert bei der Verwendung Komplexer Formen ist gleich Elektronik + Resonanz des Technomancers. Wenn nicht anders angegeben, erfordert der Einsatz einer Komplexen Form eine Haupthandlung. Der Einsatz von Komplexen Formen verursacht Schwund (s. o.), wie bei jeder Komplexen Form angegeben. Die Dauer von Komplexen Formen ist entweder *Sofort* (S), was bedeutet, dass die Wirkung sofort eintritt und nicht anhält; *Aufrechterhalten* (A), was bedeutet, dass der Technomancer geistige Kapazität einsetzen muss, um die Komplexe Form und ihre Wirkung aktiv zu halten; oder *Permanent* (P), was bedeutet, dass die Wirkung eintritt und ab dann ein permanenter Teil der Matrixlandschaft ist. Jede Komplexe Form, die ein Technomancer aufrechterhält, führt zu einem Würfelpoolmalus von -2 bei jeder Handlung.

EDITOR

SCHWUND	DAUER
3	P

Du kannst die Handlung *Datei editieren* durchführen, ohne die passende Zugangsstufe für die betroffene Datei zu haben. Du musst die Datei allerdings entdecken können.

[MATRIXATTRIBUT]-SENKUNG

SCHWUND	DAUER
4	A

Lege eine Vergleichende Probe auf Elektronik + Resonanz gegen Willenskraft + Firewall des Ziels ab. Jeder Nettoerfolg senkt das betroffene Matrixattribut um 1, bis zum Minimum von 1. Diese Komplexe Form kann mehrmals erworben werden und gilt jeweils für ein anderes Matrixattribut.

[MATRIXATTRIBUT]-STEIGERUNG

SCHWUND	DAUER
4	A

Lege eine Probe auf Elektronik + Resonanz (4) ab. Jeder Nettoerfolg erhöht das betroffene Attribut um 1, bis maximal zum Doppelten des Ausgangswerts (maximal aber um +4). Diese Komplexe Form kann mehrmals erworben werden und gilt jeweils für ein anderes Matrixattribut.

PETZE

SCHWUND	DAUER
3	P

Lege eine Probe auf Elektronik + Resonanz ab. Jeder Erfolg erhöht den Overwatch-Wert des Ziels um 1.

[PROGRAMM] EMULIEREN

SCHWUND	DAUER
0	A

Diese Komplexe Form kann mehrfach erworben werden; sie gilt dann jeweils als ein anderes Programm (siehe S. 184). Sie kann auch für Autosofts erworben werden, deren Stufe dann gleich dem gegenwärtigen Wert des Technomancers in Datenverarbeitung ist (maximal aber Stufe 6). Die Verwendung dieser Komplexen Form erfordert nur eine Nebenhandlung.

PUPPENSPIELER

SCHWUND	DAUER
5	A

Du kannst die Handlung *Gerät steuern* benutzen, ohne die passende Zugangsstufe für das betroffene Gerät zu haben. Du musst das Gerät allerdings entdecken können.

REINIGER

SCHWUND	DAUER
2	P

Lege eine Probe auf Elektronik + Resonanz ab. Jeder Erfolg senkt deinen Overwatch-Wert um 1.



RESONANZILLUSION

SCHWUND	DAUER
4	A

Du erschaffst eine Illusion von Matrixaktivität, die optisch, akustisch und allgemein sensorisch wie ein echter Matrixvorgang erscheint. Lege eine Vergleichende Probe auf Elektronik + Resonanz gegen Intuition + Datenverarbeitung des Ziels ab. Selbst wenn das Ziel gute Gründe hat, das, was es sieht, nicht für real zu halten, muss ihm eine Probe auf Matrixwahrnehmung mit einem Schwellenwert gleich der Anzahl deiner Nettoerfolge gelingen, um die Illusion zu durchschauen.

RESONANZKANAL

SCHWUND	DAUER
2	A

Lege eine Probe auf Elektronik + Resonanz ab. Jeder Erfolg senkt den Rauschenwert für dich um 1.

RESONANZNEBEL

SCHWUND	DAUER
6	S

Lege eine einzelne Vergleichende Probe auf Elektronik + Resonanz gegen Intuition + Datenverarbeitung gegen alle Ziele ab, die dich entdecken können. Ein Ziel, das keine Nettoerfolge erzielt, nimmt dich nicht mehr wahr und muss eine Matrixwahrnehmungsprobe ablegen, um dich wieder zu lokalisieren, bevor es irgendwelche Handlungen gegen dich unternehmen kann.

RESONANZSPIKE

SCHWUND	DAUER
4	S

Lege eine Probe auf Cracken + Resonanz gegen Willenskraft + Firewall des Ziels ab; jeder Nettoerfolg verursacht beim Ziel 1 Kästchen Matrixschaden, dem nicht widerstanden werden kann.

SIGNALSCHLEIER

SCHWUND	DAUER
3	A

Lege eine Vergleichende Probe auf Elektronik + Resonanz gegen Willenskraft + Firewall oder Firewall × 2 des Hosts ab. Solange diese Komplexe Form aufrechterhalten wird, erhöht sich der Overwatch-Wert des Ziels nicht durch illegalen Zugang zu einem Host. Der OW steigt aber weiterhin durch illegale Handlungen.

SIGNALSTURM

SCHWUND	DAUER
3	A

Lege eine Vergleichende Probe auf Elektronik + Resonanz gegen Logik + Datenverarbeitung des Ziels ab. Jeder Nettoerfolg erhöht den Rauschenwert für das Ziel um 1.

SPIEGELPERSONA

SCHWUND	DAUER
3	A

Du erschaffst eine Pseudo-Persona, die in der Matrix so aussieht und sich genauso verhält wie du. Lege eine Probe auf Elektronik + Resonanz ab; die Werte der Matrixattribute der zusätzlichen Persona, die du erschaffst, entsprechen der Anzahl der Erfolge bei dieser Probe. Die Anzahl der Erfolge dient außerdem als Schwellenwert für Matrixwahrnehmungsproben von anderen, um dich von deiner Spiegelpersona unterscheiden zu können.

Wenn dem Gegner die Probe misslingt, wählt er als Ziel seiner Matrixhandlungen die Spiegelpersona, woraufhin die Komplexe Form endet.

ZUSAMMENFLICKEN

SCHWUND	DAUER
4	P

Lege eine Probe auf Elektronik + Resonanz ab. Jeder Erfolg repariert 1 Kästchen Matrixschaden. Diese Komplexe Form wirkt nur gegen Objekte, die sich ausschließlich in der Matrix aufhalten, nicht gegen Hardware.

SPRITES

Neben ihren beträchtlichen Hackerkräften können Technomancer auch auf die Dienste von Matrixwesen zurückgreifen, die als Sprites bezeichnet werden. Wie bei Geistern gibt es auch bei den Sprites hitzige Debatten über ihre Natur. Sind sie Lebewesen, die nur darauf warten, dass ein Technomancer sie ruft? Oder beginnt ihre Existenz erst dann, wenn ein Technomancer sie kompiliert? Man kann spät nachts bei einem netten Synthahol-Drink seine Lieblingstheorie verfechten, aber draußen auf der Straße gilt nur, dass sie funktionieren. Technomancer wissen, wie man sie kompiliert und dazu bringt, Befehlen zu folgen. Sie können die gewünschten Resultate erzielen, und solange das so ist, ist das genaue Wesen der Sprites irrelevant.

KOMPILIEREN EINES SPRITES

Um ein Sprite zu kompilieren – also seine Realität aus der Resonanz der Matrix herauszuziehen –, musst du zuerst die Stufe und Art des Sprites festlegen. Die maximale Stufe eines Sprites, das du kompilieren kannst, ist gleich deiner Resonanz × 2. Dann legst du mit einer Haupthandlung eine Vergleichende Probe auf Tasken + Resonanz gegen Spritestufe × 2 ab. Alle Nettoerfolge zählen als Aufgaben des Sprites. Nach dem Kompilieren musst du Schwund (siehe S. 189) in Höhe der Erfolge (nicht Nettoerfolge) des Sprites bei der Probe widerstehen.

Du kannst nur ein einzelnes nicht registriertes Sprite haben, das Aufgaben für dich erfüllt (s. *Registrieren eines Sprites*). Du erteilst dem Sprite mit einer Nebenhandlung Aufgaben. Die Aufgaben, die ein Sprite erfüllt, müssen klar definiert und begrenzt sein. Weil Sprites nur ein beschränktes bis gar kein Bewusstsein haben, dürfen die Aufgaben keine allzu schwierigen Entscheidungen beinhalten. Eine

- Ein einzelner Einsatz einer Spritekraft.
- Eine Kampfrunde an Matrixhandlungen, die alle Teil desselben Jobs sind.
- Teilnahme am Matrixkampf, bis alle Gegner besiegt oder geflohen sind, das Sprite dekompiliert wird oder du es aus dem Kampf entlässt.

Generell müssen Aufgaben im selben Host oder System erfüllt werden, in dem du dich befindest. Wenn du das Sprite in einen anderen Host oder ein anderes System schickst, zählt das als eine Fernaufgabe. Wenn eine Fernaufgabe erledigt wurde, kehrt das Sprite in die Resonanz zurück, egal, wie viele Aufgaben noch offen sind.

Matrixsysteme erkennen Sprites nicht als legitimen Code an und versuchen sie daher zu löschen. Das begrenzt ihre Lebenszeit (sofern man von Leben sprechen kann). Sie können nur [Spritestufe × 2] Stunden lang existieren, wenn sie nicht registriert sind (s. *Registrieren eines Sprites*). Sprites sammeln auch OW an. Sollte ein Sprite Fokussierung erleiden, wird der physische Aufenthaltsort seines Technomancers bekannt.

BEISPIEL: KOMPILIEREN EINES SPRITES

Respec sitzt in der Klemme, und Killer-IC stürmt auf sie zu, nachdem sie ein paar schlechte Lebensentscheidungen im falschen Host gefällt hat. Sie braucht Unterstützung, und das schnell, und sie weiß, dass es nichts Besseres als ein Stör-Sprite gibt, wenn man einen Eispickel braucht, um die Titanic zu retten. Sie entscheidet sich für ein Stör-Sprite der Stufe 3, würfelt mit Tasken + Resonanz (12 Würfeln) und erzielt 4 Erfolge. Das Stör-Sprite würfelt mit seiner Spritestufe × 2 (6 Würfeln) und erzielt 3 Erfolge, denen Respec als Schwund widerstehen muss. Sie widersteht mit Willenskraft + Logik, erzielt 2 Erfolge und erleidet 1 Kästchen Betäubungsschaden. Jetzt hat sie für sechs Stunden einen Freund, der sie im Kampf unterstützt, was hoffentlich genügt, um mit allem fertigzuwerden, was ihr dieser Host auf den Hals hetzt.

REGISTRIEREN EINES SPRITES

Wenn du ein Sprite vor den Versuchen der Matrix schützen willst, es zu zerquetschen, und wenn du mehr als ein Sprite haben willst, musst du Sprites registrieren. Das ist ein aufwendiger, zeitraubender Prozess, der eine Anzahl von Stunden gleich der Spritestufe dauert. Weder der Technomancer noch das Sprite können während dieser Zeit irgendwelche anderen Handlungen durchführen. Die gute Nachricht ist, dass der Overwatch-Wert des Sprites währenddessen nicht steigt (und auch der des Technomancers nicht). Am Ende dieser Zeitspanne legst du eine Vergleichende Probe auf Tasken + Resonanz gegen Spritestufe × 2 ab. Das Registrieren verursacht Schwund (siehe S. 189) in Höhe von Erfolge × 2 (nicht Nettoerfolge × 2) des Sprites, mindestens aber 2.

Wenn du mindestens einen Nettoerfolg bei dieser Probe erzielst, ist das Sprite erfolgreich registriert und wird als legitimer Teil der Matrix angesehen. Außerdem addieren sich die Nettoerfolge bei dieser Probe zu den Aufgaben des Sprites, und die Lebenszeit des Sprites ist nicht mehr begrenzt. Sein Overwatch-Wert wird auf null zurückgesetzt, kann aber wieder steigen, wenn das Sprite illegale Handlungen durchführt. Außerdem kannst du jetzt mehr als ein Sprite haben: Die maximale Anzahl deiner registrierten Sprites ist gleich deiner Resonanz; zusätzlich kannst du noch ein unregistriertes Sprite haben. Außerdem können registrierte Sprites besondere Aufgaben erfüllen, wie unten angegeben.

BEISPIEL: REGISTRIEREN EINES SPRITES

Respec mag den Stil im Quellcode ihres Stör-Sprites und beschließt, es zu registrieren, damit es nicht im Äther der Matrix verschwindet. Sie reserviert drei Stunden Freizeit dafür und kann währenddessen nicht anderes tun als zu versuchen, die Matrix dazu zu bringen, das Sprite als Teil von sich zu akzeptieren. Sie würfelt mit 12 Würfeln für Tasken + Resonanz, das Sprite mit 6 Würfeln für seine Spritestufe × 2. Respec erzielt 1 Nettoerfolg, was ausreicht, dass die Matrix das Stör-Sprite akzeptiert, aber das Sprite erzielt 4 Erfolge, wodurch Respec 8 Punkten Schwundschaden widerstehen muss. Respec widersteht mit Willenskraft + Logik (11 Würfeln), erzielt 4 Erfolge und erleidet 4 Kästchen Betäubungsschaden wegen der großen Anstrengung. Sie zieht sich aus der Matrix zurück und öffnet eine Flasche Wein, um sich eine oder zwei Stunden lang zu entspannen und zu versuchen, von ein bisschen Betäubungsschaden zu genesen.

AUFGABEN FÜR REGISTRIERTE SPRITES

Registrierte Sprites können die folgenden Aufgaben ausführen:

Aufgaben für kompilierte Sprites: Ein registriertes Sprite kann alle Aufgaben eines unregistrierten Sprites ebenfalls ausführen.

Fernaufgabe: Wenn du ein registriertes Sprite zu einer Fernaufgabe ausschickst, verschwindet es danach nicht in der Resonanz. Es kehrt zu dir zurück.

Komplexe Form aufrechterhalten: Ein registriertes Sprite kann für dich eine Komplexe Form aufrechterhalten und den Würfelpoolmalus dafür auf sich nehmen. Jede Aufgabe, die du dafür benutzt, lässt das Sprite eine Komplexe Form für bis zu [Spritestufe] Kampfrunden aufrechterhalten. Danach kannst du das Aufrechterhalten wieder übernehmen, wenn du willst.

Sprite neu registrieren: Du kannst versuchen, das Sprite neu zu registrieren. Dazu wird eine Aufgabe des Sprites verbraucht, und es gelten die normalen Regeln fürs Registrieren. Wenn du dafür die letzte Aufgabe des Sprites benutzt, solltest du das lieber nicht versauen. Wenn du erfolgreich bist, kannst du die Nettoerfolge zu den noch offenen Aufgaben des Sprites (abzüglich der Aufgabe für das erneute Registrieren) addieren. Wenn du scheiterst, ist die Aufgabe verloren. Wenn es die letzte Aufgabe des Sprites war, verschwindet es.

Standby: Du kannst einem registrierten Sprite befehlen, in der Resonanz auf weitere Aufgaben zu warten. Das kostet zwar eine Aufgabe, sorgt aber dafür, dass das Sprite sicher ist und deine Anwesenheit nicht wegen des Sprites bemerkt werden kann. Außerdem wird der Overwatch-Wert des Sprites auf null zurückgesetzt.

Verliehene Aufgabe: Du kannst deinem Sprite befehlen, den Befehlen einer anderen Persona zu folgen, selbst wenn diese kein Technomancer ist. Du kannst auswählen, wie viele Aufgaben du verleihen willst. Du kannst aber nicht festlegen, was diese Aufgaben sein sollen oder nicht sein sollen, also verleihe das Sprite nur an vertrauenswürdige Leute.

DIE VERBINDUNG ZWISCHEN SPRITE UND TECHNOMANCER

Sprites sind mit dem Technomancer verbunden, der sie kompiliert hat, solange er mit der Matrix verbunden ist. Diese Verbindung kann zum Übertragen von Worten, Bildern, Videos und jeder anderen Kommunikationsform benutzt werden, die gebraucht wird. Wenn der Technomancer die Verbindung zur Matrix verliert, setzt das Sprite die Aufgabe fort, die es vor dem Verbindungsabbruch erhalten hat. Wenn das Sprite nicht registriert ist, läuft dabei seine begrenzte Lebenszeit weiter ab.

DEKOMPILIEREN EINES SPRITES

Alles hat ein Ende. Was kompiliert wurde, kann dekompiliert werden. Technomancer können versuchen, die Sprites anderer Technomancer (oder ihre eigenen, wenn sie das aus irgendeinem Grund wollen) zu dekompilieren. Dazu legst du mit einer Haupthandlung eine Vergleichende Probe auf Tasken + Resonanz gegen die Spritestufe (+ Resonanz des Technomancers, der es kompiliert hat, wenn es registriert ist) ab. Jeder Nettoerfolg entfernt eine offene Aufgabe des Sprites. Wenn die Zahl der offenen Aufgaben auf null sinkt, ist das Sprite dekompiliert und kehrt in die Resonanz zurück, die es geboren hat. Das Dekompilieren verursacht Schwund (siehe S. 189) in Höhe der Erfolge × 2 (nicht Nettoerfolge × 2) des Sprites, mindestens aber 2.

BEISPIEL: DEKOMPILIEREN EINES SPRITES

Netcat findet ein Infiltrator-Sprite, das um ihren Heimathost herumschleicht und versucht, einzudringen. Sie will gar nicht wissen, was das Sprite will, und beschließt, es aus der Matrix und zurück in die Resonanz zu werfen, wo es herkam. Sie würfelt auf Tasken + Resonanz mit ihrem Würfelpool von 12; das Infiltrator-Sprite würfelt mit seiner Stufe von 4. Netcat erzielt 5 Erfolge, das Sprite nur 1 Erfolg. Das senkt die Anzahl der offenen Aufgaben des Infiltrator-Sprites um 4, sodass -2 Aufgaben übrig bleiben und es wie Staub vom elektronischen Wind verweht wird.

WERTE VON SPRITES

Die Gerätestufe, die Resonanz, die Geistigen Attribute und die Fertigkeitswerte von Sprites sind gleich ihrer Spritestufe. Matrixattribute, Initiative, Matrix-Zustandsmonitor und Fertigkeiten hängen von Art und Stufe des Sprites ab (s. *Arten von Sprites*, S. 193). Ihr Matrix-Zustandsmonitor hat [8 + (Spritestufe ÷ 2, aufgerundet)] Kästchen. Sprites haben die Resonanzsignatur des Technomancers, der sie kompiliert hat. Sie sammeln OW nach den normalen Regeln an. Wenn sie Ziel einer Fokussierung werden, verschwinden sie mitsamt allen noch offenen Aufgaben. Dabei wird der physische Aufenthaltsort ihres Technomancers enthüllt.

Das Sprite selbst hat keinen physischen Aufenthaltsort, aber weil es die Matrixsignatur seines Technomancers trägt, ist es mit ihm verbunden. Das bedeutet, dass jemand, der erfolgreich die Handlung *Icon aufspüren* gegen das Sprite durchführt, stattdessen den Technomancer findet, der es kompiliert hat.

ARTEN VON SPRITES

Technomancer können die folgenden Arten von Sprites kompilieren. Die Abkürzung *S* in den Tabellen steht für die Spritestufe.

DATEN-SPRITE

Datensprites sind Meister des Findens und Manipulierens von Daten. Sie sind großartige Bibliothekare, Suchbots und Quizchampions.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVER-ARBEITUNG	FIREWALL	INI	RES
S – 1	S	S + 4	S + 1	(S × 2) + 4 + 4W6	S

Fertigkeiten: Cracken, Elektronik
Kräfte: Tarnung, Wasserzeichen

INFILTRATOR-SPRITE

Wenn du ein leises Sprite suchst, das sich unauffällig bewegen kann, ist dieses hier genau das Richtige.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVER-ARBEITUNG	FIREWALL	INI	RES
S	S + 3	S + 2	S + 1	(S × 2) + 2 + 4W6	S

Fertigkeiten: Cracken, Elektronik
Kräfte: Spuk, Unterdrücken

KURIER-SPRITE

Kurier-Sprites sind großartig für das sichere Übermitteln von Nachrichten und für Überwachungsaufgaben geeignet.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVER-ARBEITUNG	FIREWALL	INI	RES
S	S + 3	S + 1	S + 2	(S × 2) + 1 + 4W6	S

Fertigkeiten: Cracken, Elektronik
Kräfte: Cookie, Hash

MASCHINEN-SPRITE

Das Maschinen-Sprite interagiert von allen Sprites am wahrscheinlichsten mit der physischen Welt, wenn auch nur durch Geräte. Maschinen-Sprites sind Experten aller Art von Elektronik.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVER-ARBEITUNG	FIREWALL	INI	RES
S + 1	S	S + 3	S + 2	(S × 2) + 3 + 4W6	S

Fertigkeiten: Elektronik, Mechanik
Kräfte: Diagnose, Stabilität, Übernehmen

STÖR-SPRITE

Das Stör-Sprite hat man gern im Kampf an der Seite. Es ist kalt wie IC, doppelt so stur und zerfetzt deine Feinde im Aufblitzen eines Icons.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVER-ARBEITUNG	FIREWALL	INI	RES
S + 3	S	S + 1	S + 2	(S × 2) + 1 + 4W6	S

Fertigkeiten: Cracken, Elektronik
Kräfte: Elektronensturm, Falle



SPRITEKRÄFTE

Die folgenden Kräfte sind nur Sprites zugänglich. Sprites erleiden keine Modifikatoren für das Aufrechterhalten einer Kraft.

COOKIE

(HAUPTHANDLUNG, SOFORT)

Ein Sprite kann diese Kraft benutzen, um eine Persona mit einem Cookie zu „markieren" und deren Aktivität in der Matrix zu verfolgen. Dazu muss ihm eine Vergleichende Probe auf Cracken + Resonanz gegen Intuition + Firewall des Ziels gelingen. Gelingt die Probe, wird das Ziel mit dem Cookie belegt, ohne es zu bemerken. Das Cookie läuft auf Schleichfahrt und ist mit der Stufe des Sprites verschlüsselt. Es zeichnet alles auf, was das Icon tut: zum Beispiel jeden Host, den es betritt, mit wem es wann kommuniziert (aber nicht den Inhalt), Programme, die das Icon benutzt, und so weiter. Verwende die Nettoerfolge als Messgröße der Informationstiefe (1 Nettoerfolg liefert grobe Umrisse, 4 oder mehr liefern einen detaillierten Bericht). Am Ende der Laufzeit, die von Sprite oder Besitzer beim Einsatz der Kraft bestimmt wird, transferiert sich das Cookie mit den gesammelten Daten zum Sprite. Sobald das Sprite es hat, kann es das Cookie an den Technomancer übermitteln. Wenn das Sprite zum Zeitpunkt des Transfers nicht in der Matrix ist, löscht sich das Cookie. Man kann Cookies mit einer erfolgreichen Matrixwahrnehmungsprobe auf der Zielpersona entdecken. Sobald es identifiziert wurde, kann es nach dem Entfernen seiner Verschlüsselung (s. *Datei cracken*, S. 180) gelöscht werden.

DIAGNOSE
(HAUPTHANDLUNG, AUFRECHTERHALTEN)

Mit dieser Kraft kann ein Sprite das Innenleben eines elektronischen Geräts analysieren. Das Sprite kann jemanden bei Benutzung oder Reparatur des Geräts unterstützen. Dazu legt es eine Probe auf Elektronik + Resonanz ab. Gelingt die Probe, erhält der Charakter pro Erfolg einen Würfelpoolbonus von +1 bei der Benutzung (nur mit den Fertigkeiten Elektronik, Mechanik und Steuern) oder der Reparatur des Geräts. Der Einsatz dieser Kraft erfordert die ganze Konzentration des Sprites. Die Wirkung bleibt bestehen, bis es die Kraft beendet oder etwas anderes tut.

ELEKTRONENSTURM
(HAUPTHANDLUNG, AUFRECHTERHALTEN)

Dieser Angriff hüllt die Zielpersona in einen Strom von korrumpierenden Daten. Wenn dem Sprite eine Vergleichende Probe auf Cracken + Resonanz gegen Intuition + Firewall des Ziels gelingt, wird das Ziel von einer Flut digitaler Impulse überschwemmt. Mit dem ersten erfolgreichen Angriff und bei jeder folgenden Handlung, die das Sprite durchführt, solange es die Kraft aufrechterhält, verursacht es [Resonanz] Kästchen Matrixschaden, dem normal widerstanden wird. Der Elektronensturm erhöht auch den Rauschenwert für das Ziel um 2. Wenn das Sprite Matrixschaden erleidet, enden all seine Elektronenstürme sofort.

FALLE
(HAUPTHANDLUNG, AUFRECHTERHALTEN)

Mit diesem Angriff kann ein Sprite ein Ziel ausschalten und daran hindern, Handlungen durchzuführen. Das Sprite legt eine Probe auf Cracken + Resonanz gegen Willenskraft + Firewall des Ziels ab. Gelingt die Probe, kann das Ziel keine Handlung durchführen, solange die Kraft aufrechterhalten wird. Der Einsatz dieser Kraft braucht die ganze Konzentration des Sprites. Sobald das Sprite etwas anderes tut, kann das Ziel handeln.

HASH
(NEBENHANDLUNG, PERMANENT)

Mit dieser Kraft kann das Sprite eine Datei temporär mit einzigartigen Resonanz-Algorithmen schützen, sodass nur das Sprite selbst den Schutz entfernen kann. Wenn das Sprite die Datei nicht mehr bei sich trägt, kehrt sie in ihren Normalzustand zurück. Wenn das Sprite zerstört wird, während es die Datei trägt, wird diese korrumpiert und wertlos. Die Maximalzeit, für die das Sprite diese Kraft einsetzen kann, beträgt [Spritestufe × 10] Kampfrunden.

SPUK
(HAUPTHANDLUNG, AUFRECHTERHALTEN)

Das Sprite kann eine Persona oder ein Gerät verbergen, sodass sie oder es für Matrixsuchen unsichtbar wird. Verborgene Personas oder Geräte können nur mit einer Matrixwahrnehmungsprobe gefunden werden, die speziell nach dem versteckten Icon sucht. Selbst dann kann das Sprite noch eine Probe auf Elektronik + Resonanz ablegen, deren Erfolge zum Schwellenwert dieser Matrixwahrnehmungsprobe werden.

STABILITÄT
(NEBENHANDLUNG, AUFRECHTERHALTEN)

Ein Sprite kann diese Kraft auf eine Persona oder ein Gerät anwenden, bei der oder dem es User- oder Admin-Zugang hat. Stabilität verhindert normale Fehlfunktionen oder Unfälle beim Ziel (sowohl gewöhnliche Patzer als auch Patzer durch die den Nachteil Gremlins oder die Kraft Unfall). Normale Patzer werden ignoriert, Kritische Patzer werden zu normalen Patzern.

TARNUNG
(NEBENHANDLUNG, AUFRECHTERHALTEN)

Das Sprite kann eine Datei in einer anderen Datei verbergen, sodass sie für Matrixsuchen unsichtbar wird. Getarnte Dateien können nur mit einer Matrixwahrnehmungsprobe gefunden werden, die speziell nach dieser Datei sucht. Selbst das Sprite muss diese Probe ablegen, um die Datei wiederzufinden und zu extrahieren.

ÜBERNEHMEN
(HAUPTHANDLUNG, AUFRECHTERHALTEN)

Mit dieser Kraft kann das Sprite die Kontrolle über ein Gerät übernehmen, das per Autopilot gesteuert wird. Das Sprite legt eine Vergleichende Probe auf Elektronik + Resonanz gegen Gerätestufe + Firewall des Geräts ab. Gelingt die Probe, erhält das Sprite die vollständige Kontrolle über das Gerät und kann seine Spritestufe statt der Pilotstufe des Geräts benutzen.

UNTERDRÜCKEN
(NEBENHANDLUNG, SOFORT)

Sprites sind im besten Fall verwirrend, aber ein Sprite, das diese Kraft nutzt, ist – vor allem für Hosts – vollkommen bizarr. Wenn ein Sprite in einem Host ist und diese Kraft einsetzt, wenn der Host IC startet, wird das Starten des IC um [Spritestufe ÷ 2] Kampfrunden verzögert. Verzögertes IC kann nicht handeln und nicht Ziel von Handlungen sein.

WASSERZEICHEN
(NEBENHANDLUNG, PERMANENT)

Das Sprite kann ein Icon mit einer unsichtbaren Markierung ähnlich einer Matrixsignatur kennzeichnen, die nur Resonanzwesen sehen können. Dadurch kann es geheime Botschaften auf Matrixobjekten hinterlassen. Ein Sprite kann ein bestehendes Wasserzeichen mit einem neuen überschreiben. Ein Wasserzeichen kann mit der Handlung *Matrixsignatur löschen* gelöscht werden. Sonst bleibt es bestehen, solange das Icon bestehen bleibt.



WANDLUNG

Technomancer erhalten ihre Fähigkeit zur Verbindung mit der Matrix durch eine mysteriöse Macht, die als Resonanz bekannt ist. Das Wesen der Resonanz wird noch nicht einmal von denen vollständig verstanden, die sie kanalisieren können. Aber Technomancer wissen, dass sie die Resonanz nicht verstehen müssen, um sie zu nutzen und selbst stärker zu werden. Sie können eine stärkere Verbindung zur Resonanz aufbauen, indem sie sich ihrer reinen Macht stellen und die Wandlung durchlaufen. Die Wandlung ist eher eine spirituelle als eine technologische Erfahrung. Wenn du die Wandlung durchmachst, wird dein Selbst herausgefordert, dein Bewusstsein wird erweitert, und du schließt diesen Prozess selten ohne eine Veränderung ab. Aber du erhältst eine engere Verbindung zur Resonanz, die dir auch mehr Macht verleiht. Bei der ersten Wandlung erhältst du den Spielwert Wandlungsgrad, der (natürlich) mit 1 beginnt. Dieser Wert steigt bei jeder zukünftigen Wandlung um 1. Jeder neue Wandlungsgrad kostet [10 + neuer Grad] Karma. Dein Wandlungsgrad kann niemals höher sein als dein Resonanzattribut. Wenn etwas dazu führt, dass dein Resonanzattribut sinkt, sodass es niedriger ist als dein Wandlungsgrad, sinkt dieser automatisch so weit, dass er gleich deiner Resonanz ist, und du verlierst alle dadurch erhaltenen Verbesserungen. Du erhältst kein Karma zurück, kannst aber später neue Grade erwerben, wenn deine Resonanz wieder hoch genug ist. Eine Wandlung gibt dir auch die Möglichkeit, ein neues Echo zu lernen (s. u.).

GESTEIGERTES MAXIMUM DER RESONANZ

Das natürliche Maximum deiner Resonanz beträgt 6 + Wandlungsgrad (-1 für jeden angefangenen verlorenen Essenzpunkt). Eine Steigerung dieses Maximums bedeutet nicht, dass das Attribut automatisch steigt. Du musst eine Steigerung der Resonanz immer noch mit Karma bezahlen.

ECHOS

Technomancer lernen bei der Wandlung neue Kräfte: die Echos. Jeder Wandlungsgrad verschafft dir ein zusätzliches Echo. Du kannst, wenn nicht anders angegeben, dasselbe Echo nicht mehrmals erwerben. Wenn Echos mehrfach gewählt werden können, sind ihre Boni kumulativ.

Lebendes Netzwerk: Deine Lebende Persona kann Teil eines PANs sein. Dieses Echo kann nur einmal gewählt werden.

Maschinenbeherrschung: Du erhältst die Vorteile einer Riggerkontrolle der Stufe 1 (S. 285). Dieses Echo kann nur einmal gewählt werden.

Matrixattribut-Upgrade: Du kannst eines der Matrixattribute deiner Lebenden Persona um 1 erhöhen. Dieses Echo kann mehrmals gewählt werden, aber jedes Matrixattribut darf höchsten zweimal gesteigert werden.

Neurofilter: Du erhältst einen Würfelpoolbonus von +1 zum Widerstand gegen Schaden durch Biofeedback. Dieses Echo darf zweimal gewählt werden.

Resonanzverbindung: Dieses Echo erlaubt dir, mit einem anderen Technomancer deiner Wahl eine empathische Einweg-Verbindung aufzubauen. Solange ihr verbunden seid, kannst du die Stimmung und Emotionen des anderen Technomancers erkennen. Du weißt, wenn dieser angegriffen wird oder unter Stress steht, Schmerz empfindet oder in Gefahr ist. Diese Verbindung wirkt nur in eine Richtung (dein Partner erfährt nichts über dich). Wenn aber beide dieses Echo füreinander auswählen, können sie eine Verbindung in beide Richtungen haben.

Skinlink: Du kannst dich mit einem Gerät verbinden, als würdest du ein DNI benutzen, indem du es einfach berührst. Dieses Echo kann nur einmal gewählt werden.

Übertakten: Du beschleunigst deine Lebende Persona, damit du in der Matrix schneller handeln kannst. Du erhältst für die VR mit heißem Sim einen zusätzlichen W6 für Initiative und eine zusätzliche Nebenhandlung.

BEISPIEL: WANDLUNG

InterInk hat endlich die 11 Karma, die er für seinen ersten Wandlungsgrad braucht, um die tiefen, dunklen Geheimnisse der Matrix zu lernen. Er hat eine spirituelle Suche in den geheimsten Teilen der Matrix auf sich genommen, wo kein bloßer Decker jemals hinkäme. Er kommt verändert zurück und entscheidet sich für das Echo Neurofilter, wodurch er weniger anfällig für Schaden durch Biofeedback wird. Er kann es gar nicht erwarten, diese Prozedur mit 12 Karma zu wiederholen!



RIGGEN

Decker und Technomancer verwenden Code, um Informationen zu sammeln und Hardware per Fernzugriff unter ihre Kontrolle zu bringen. Rigger hingegen verfolgen eine eher praktische Herangehensweise. Sie verschmelzen ihr Bewusstsein direkt mit der Hardware – Drohne oder Fahrzeug –, die sie kontrollieren wollen.

Ein Rigger steuert ein Fahrzeug nicht nur, er *wird* zu diesem Fahrzeug. Er spürt jeden Riss im Asphalt unter seinen Reifen und jeden Scherwind entlang der Tragflächen seines Flugzeugs.

DIE GRUNDLAGEN

Rigger können ihre Fahrzeuge natürlich auch einfach so steuern wie alle normalen Leute. Aber was einen Rigger ausmacht, ist seine Fähigkeit, direkt in seine Fahrzeuge und Drohnen „hineinzuspringen". Deswegen hat jeder echte Rigger eine Riggerkontrolle (S. 285) oder ist ein Technomancer mit dem entsprechenden Echo (S. 195). Rigger können sowohl in der AR als auch in der VR riggen, und zwar sowohl mit kaltem als auch mit heißem Sim. Dafür haben sie dieselbe Grundanzahl an Initiativewürfeln wie Decker, die in VR in die Matrix tauchen.

Fahrzeuge und Drohnen können immer nur von einer Person gleichzeitig gesteuert werden, und diese Person kann immer nur eine Steuerungsart (manuell, Fernsteuerung, hineingesprungen) gleichzeitig verwenden. Wenn man per Fernsteuerung riggt (wofür man eine Riggerkonsole, S. 197, braucht), kommen Rauschen-Modifikatoren zum Tragen (siehe S. 177).

Wie andere Geräte verfügen auch Fahrzeuge und Drohnen über einen einzelnen Zustandsmonitor mit [Rumpf ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen. Für jeweils drei ausgefüllte Schadenskästchen steigt ihr Handling (siehe S. 198) um +1. Wenn ihr gesamter Zustandsmonitor ausgefüllt ist, versagen sie ihren Dienst.

Sehen wir uns nun zwei spezialisierte Ausrüstungsteile an, die Rigger benötigen: die Riggerkontrolle und die Riggerkonsole.

DIE RIGGERKONTROLLE

Um in ein Fahrzeug, eine Drohne oder ein anderes geeignetes (d. h. mit einem Riggerinterface versehenes) Gerät hineinzuspringen, muss ein Rigger über eine implantierte Riggerkontrolle verfügen oder ein Technomancer mit dem Echo Maschinenbeherrschung sein.

Die Riggerkontrolle macht sich die Datenkoordinierungs- und Synchronisierungsfähigkeiten des Mittelhirns zunutze, um geriggte Fahrzeuge, Drohnen oder andere Geräte, wie z. B. Geschütztürme, zu steuern. Sie hat ein eingebautes Sim-Modul, kann also auch als DNI für andere Geräte genutzt werden. Außerdem ist sie mit einem Universal-Datenport und einem einziehbaren Kabel von etwa einem Meter Länge ausgestattet (als hätte man eine kostenlose Datenbuchse).

Wenn man in ein Fahrzeug, eine Drohne oder ein anderes geeignetes Gerät hineingesprungen ist, senkt die Riggerkontrolle den Schwellenwert aller Proben zum Betrieb des Fahrzeugs (z. B. Steuern-Proben oder Proben zum Abfeuern von Fahrzeugwaffen) um ihre Stufe. Außerdem gewährt sie auf diese Proben einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe sowie 1 Edge je Probe.

Solange ein Rigger per VR in ein Fahrzeug hineingesprungen ist, arbeitet er mit seinem Geist und nicht mehr mit seinem fleischlichen Körper. Daher kommen seine Körperlichen Attribute bei Proben für hineingesprungen gesteuerte Geräte nicht zum Einsatz. Die Tabelle *Riggerkontrolle* gibt an, welche Attribute stattdessen verwendet werden. Ein per VR in ein Fahrzeug oder eine Drohne hineingesprungener Rigger verwendet also zum Beispiel Steuern + Intuition statt Steuern + Reaktion.

Wenn sich ein Rigger während eines Crashs in seinem Fahrzeug befindet, nutzt er allerdings trotzdem sein Konstitutionsattribut, um dem Schaden durch den Crash zu widerstehen, da sein Körper physisch vor Ort ist. Weitere Informationen über Crashs findest du im Abschnitt *Crashs* (S. 200).

RIGGERKONTROLLE

NORMALES ATTRIBUT	HINEINGESPRUNGENES ATTRIBUT IN VR
Konstitution	Willenskraft
Geschicklichkeit	Logik
Reaktion	Intuition
Stärke	Charisma

DIE RIGGERKONSOLE

Das zweite wichtige Ausrüstungsteil ist die Riggerkonsole. Mit ihr kann ein Rigger mehrere Drohnen oder Fahrzeuge gleichzeitig steuern – jeder Rigger, der seine eigene Drohnenarmee befehligen möchte, kommt um eine Riggerkonsole nicht herum. Eine Riggerkonsole kann gleichzeitig mit [Gerätestufe × 3] Slave-Drohnen oder anderen Geräten verbunden werden. Mit einer Nebenhandlung kann der Rigger beliebig vielen Drohnen, die gerade als Slaves mit der Riggerkonsole verbunden sind, den gleichen Befehl erteilen. Die Drohnen führen den Befehl dann aus, sobald sie in der Initiative an der Reihe sind.

Eine Riggerkonsole ermöglicht dem Rigger jedoch nicht nur die gleichzeitige Steuerung mehrerer Drohnen – sie schützt seine Drohnen auch vor Hacking-Angriffen. Jeder Hacker, der sich Zugriff auf die Drohnen-Slaves verschaffen will, muss zuerst die Riggerkonsole hacken. Zur Verteidigung gegen Hacking-Angriffe verfügen Riggerkonsolen über ein eigenes Datenverarbeitungs- und Firewallattribut. Ihr Datenverarbeitungsattribut wird auch zur Berechnung der Initiative herangezogen, wenn die Riggerkonsole in der VR genutzt wird, sodass die Initiative des Riggers beim Fernsteuern in der VR Datenverarbeitung + Intuition + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim) beträgt.

Außerdem können auf der Riggerkonsole auch Autosofts laufen, die an alle Slave-Drohnen verteilt werden können. Die Anzahl an Programmen und Autosofts, die eine Riggerkonsole mit ihren Slaves teilen kann, entspricht dem unmodifizierten Datenverarbeitungsattribut der Riggerkonsole. Zusätzlich senkt eine Riggerkonsole sämtliche Rauschenmodifikatoren um ihre Gerätestufe und teilt diese Rauschunterdrückung mit allen Drohnen, die ihre Slaves sind.

Aufgrund bisher nicht beherrschbarer Konflikte zwischen Riggerkonsolen und Cyberdecks ist es nicht möglich, eine Riggerkonsole zusammen mit einem Cyberdeck zum Decken zu verwenden. Allerdings kann man nicht nur Drohnen, sondern auch Kommlinks und andere Geräte als Slaves einer Riggerkonsole konfigurieren. Diesen Geräten können keine Befehle gegeben werden wie den Slave-Drohnen, aber sie profitieren dadurch von der Firewall der Konsole.

Die Werte für Riggerkonsolen findest du im Kapitel *Ausrüstung* (S. 269).

RIGGEN ÜBER DIE MATRIX

Egal ob du in der AR oder der VR riggst: Du nutzt dabei die Matrix, also betreffen dich sämtliche Aspekte, die auch sonst für den Umgang mit der Matrix gelten. Sofern du nicht hineingesprungen bist, kann das Fahrzeug oder die Drohne, das oder die du kontrollierst, gehackt werden. Wenn du hineingesprungen bist, zieht deine Persona die ganze feindliche Aufmerksamkeit von Gegnern in der Matrix auf sich!

Wie bei der normalen Matrixnutzung arbeitest du entweder in der AR oder VR, um mit deiner Hardware zu interagieren. Mit der Handlung *Interfacemodus wechseln* (S. 182) kannst du zwischen beiden Modi wechseln.

VERTEIDIGUNG GEGEN HACKING

Hacker folgen einer einfachen Grundprämisse: Alles, was online ist, kann – und sollte – gehackt werden. Das macht auch geriggte Fahrzeuge und Drohnen zu möglichen Zielen. Rigger investieren deshalb einiges an Zeit und Mühe, um ihre Ausrüstung zu schützen, was auch die großzügige Verwendung der Handlung *Volle Matrixabwehr* (S. 184) mit einschließt. In Notfällen ist auch die Handlung *Gerät neu starten* (S. 181) beliebt, da ein eindringender Hacker damit aus dem System geworfen werden kann. Man sollte das nur nicht bei Drohnen machen, die sich gerade hoch in der Luft befinden oder sich mit hoher Geschwindigkeit bewegen – mit dem, was dann von der Drohne übrig bleibt, hat man vermutlich nicht mehr viel Spaß.

RIGGEN UND AUSWURFSCHOCKS

Leider sind auch Hacker mit den Anwendungsmöglichkeiten der Handlung *Gerät neu starten* vertraut und verschaffen sich manchmal gerade lange genug Zugang zu einem PAN, um es zum Neustart zu zwingen und den hineingesprungenen Rigger dadurch auszuwerfen. Und das ist nicht die einzige Möglichkeit, einen Rigger unfreiwillig aus seinem Fahrzeug zu katapultieren. Andere Varianten bestehen darin, das zur Fernsteuerung genutzte Gerät lahmzulegen oder schlicht das Fahrzeug zu zerstören, in das der Rigger hineingesprungen ist. Und bei allen Vertretern der alten Schule, die sich per Kabel direkt in ihre Fahrzeuge und Drohnen einstöpseln, muss nur jemand den Stecker ziehen, und schon trifft den Rigger ein Auswurfschock mit einem Biofeedbackschaden in Höhe von 3B (kaltes Sim) oder 3K (heißes Sim), dem mit Willenskraft widerstanden wird und der für [10 – Willenskraft] Minuten den Status *Benommen* mit sich bringt (s. Seite 177). Zudem verliert der Rigger die Kontrolle über das Fahrzeug, das seinen vorherigen Kurs fortsetzt, bis wieder jemand die Steuerung übernimmt oder es auf irgendein Hindernis trifft. Falls das Fahrzeug über einen Autopiloten verfügt, lenkt dieser das Fahrzeug, sofern er nicht gerade mit einem Neustart beschäftigt ist.

RIGGERPROGRAMME

Rigger können diverse Programme einsetzen, die denen ähneln, die auch von Deckern verwendet werden. Programme, die für den Einsatz auf einer Riggerkonsole gekauft wurden, können aber nicht mit einem Cyberdeck verwendet werden und umgekehrt. Wie bei Decks kann auch auf Riggerkonsolen nicht mehr als ein Programm desselben Typs laufen, auch dann nicht, wenn es umbenannt wird. Hier ist eine Liste mit praktischen Programmen für Rigger.

Brandmauer: +1 auf Firewall.



Panzerung: +2 auf den Verteidigungswert gegen Angriffe in der Matrix. Das Programm gewährt zudem einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Schadenswiderstandsproben des Riggers in der Matrix, während dieser in der VR mit heißem Sim ist.

Signalreiniger: Senkt den Rauschenwert um 2.

Tarnkappe: Wenn du die Matrixhandlung *Verstecken* durchführst, erhältst du 1 Punkt Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

Toolbox: +1 auf Datenverarbeitung.

Virtuelle Maschine: 2 zusätzliche Programmslots; bei Angriffen erleidest du 1 zusätzliches Kästchen Matrixschaden, gegen das kein Widerstand geleistet werden kann.

RIGGEN VON FAHRZEUGEN

Du hast also eine Riggerkontrolle. Lass uns nun darüber sprechen, wie du ein Fahrzeug dazu bringst, das zu tun, was du willst. Sehen wir uns zuerst die Werte an, die ausschlaggebend dafür sind, wie sich ein Fahrzeug bewegt.

Das **Handling** dient als Schwellenwert für Proben, die beim Steuern des Fahrzeugs abgelegt werden. Das Handling von Bodenfahrzeugen setzt sich aus zwei Bestandteilen zusammen: Der erste gilt für die Bewegung des Fahrzeugs auf befestigten Straßen, der zweite für alle Fahrten abseits davon.

Beschleunigung gibt an, wie viele Meter pro Kampfrunde das Fahrzeug maximal beschleunigen oder abbremsen kann.

Bleiben noch die Geschwindigkeitswerte. Das **Geschwindigkeitsintervall** (in Metern pro Kampfrunde) ist ein Richtwert dafür, wie schwierig es ist, das Fahrzeug zu steuern – je schneller es sich bewegt, desto schwieriger ist es, das Fahrzeug unter Kontrolle zu halten. Man sollte seine aktuelle Geschwindigkeit immer im Blick behalten: Wann immer man ein neues Geschwindigkeitsintervall erreicht, steigt der kumulative Würfelpoolmalus auf alle Handlingproben mit dem Fahrzeug sowie auf alle aus dem Fahrzeug heraus durchgeführten Angriffsproben um -1. Wenn man also ein Fahrzeug mit einem Geschwindigkeitsintervall von 20 fährt, erhält man ab einer Geschwindigkeit von 20 einen Würfelpoolmalus von -1, ab 40 einen Würfelpoolmalus von -2 usw.

Die **Höchstgeschwindigkeit** gibt die maximale Anzahl an Metern an, die sich das Fahrzeug innerhalb einer Kampfrunde bewegen kann.

Neben den Geschwindigkeitswerten verfügen Fahrzeuge über das Attribut **Rumpf**, das angibt, wie stark und robust ihr Rahmen ist, und das Attribut **Panzerung**, das beschreibt, mit wie viel zusätzlichem Schutz dieser Rahmen versehen wurde. Die Attribute **Pilot** und **Sensor** repräsentieren die eingebauten Programmroutinen, mit denen sich das Fahrzeug eigenständig bewegen und auf seine Umwelt reagieren kann. Das Attribut **Sitze** gibt an, wie viele Personen das Fahrzeug unter normalen Bedingungen befördern kann. Dazu verfügen Fahrzeuge auch über die gängigen Angaben zu **Verfügbarkeit** und **Preis**. Sofern in der Beschreibung nicht anders angegeben, können alle Fahrzeuge und Drohnen sechs Stunden lang in Betrieb sein, bevor sie auftanken oder aufladen müssen.

DIE BEWEGUNG VON FAHRZEUGEN

Wie sieht das mit der Bewegung nun genau aus? Grundsätzlich gilt: *Die pro Kampfrunde zurückgelegte Distanz ist gleich der Geschwindigkeit zu Beginn der Runde ± (Beschleunigungsrate ÷ 2) [sofern beschleunigt oder abgebremst wird].*

Wenn du dich also zu Beginn der Kampfrunde mit einer Geschwindigkeit von 30 Metern pro Kampfrunde fortbewegst und um 10 Meter pro Kampfrunde beschleunigst, dann bewegst du dich in dieser Runde 30 + (10 ÷ 2) Meter, also insgesamt 35 Meter. Wenn du dich mit 30 Metern pro Kampfrunde bewegst und um 10 Meter pro Kampfrunde abbremst, dann bewegst du dich 30 – (10 ÷ 2) Meter weit, also 25 Meter. Und wenn du weder beschleunigst noch bremst, dann bewegst du dich so viele Meter, wie durch deine aktuelle Geschwindigkeit angegeben. Für das Beschleunigen oder Bremsen an sich ist keine separate Handlung erforderlich.

BEISPIEL: FAHRZEUGBEWEGUNG

Turbo Bunny beginnt eine Fahrt in ihrem Americar (sogar das Bunny braucht an manchen Tagen einfach ein praktisches Transportmittel) und beschleunigt zunächst ganz sanft – sie erhöht die Geschwindigkeit von 0 Metern pro Kampfrunde auf 8, da sie relativ entspannt fährt und nicht Vollgas gibt. Ihre Ausgangsgeschwindigkeit betrug 0 und ihre Beschleunigung 8, also bewegt sie sich in dieser Kampfrunde (8 ÷ 2) Meter bzw. 4 Meter. Sie behält diese Beschleunigungsrate eine weitere Kampfrunde lang bei. In dieser Runde betrug ihre Ausgangsgeschwindigkeit 8, ebenso wie ihre Beschleunigung, also hat sie sich in dieser Runde 8 + (8 ÷ 2) Meter bzw. 12 Meter bewegt. Ihre derzeitige Geschwindigkeit beträgt damit 16 Meter pro Kampfrunde – ungefähr 20 km/h.

Allerdings ist Turbo Bunny mit den Zahlungen an ihren BTL-Dealer in Verzug, und er hat ein paar Schläger auf sie angesetzt, die das Geld eintreiben sollen. Sie bemerkt die Verfolger im Rückspiegel und tritt das Gaspedal durch. Ihre derzeitige Geschwindigkeit liegt mit 16 unterhalb des Geschwindigkeitsintervalls von 20, also unterliegen ihre Steuernproben für das Fahrzeug noch keinem Würfelpoolmalus – was sich jedoch bald ändern wird. Sie erreicht die maximale Beschleunigungsrate von 9, daher erhöht sich die Geschwindigkeit des Wagens von 16 auf 25. Sie bewegt sich 16 + (9 ÷ 2) Meter, also 21 Meter.

Noch immer fährt sie mit eher langsamer Geschwindigkeit, aber ihr Fahrzeug ist nicht auf Verfolgungsjagden ausgelegt und sträubt sich gegen ihren aggressiven Fahrstil. Als vor ihr plötzlich ein Fußgänger auf die Straße läuft, muss sie eine Handlingprobe ablegen, um ihm auszuweichen. Sie befindet sich auf einer Straße, also legt sie die Probe mit Steuern + Reaktion (4) ab. Ihre Geschwindigkeit beträgt 25, eine Stufe oberhalb des ersten Geschwindigkeitsintervalls, daher erhält sie auf die Probe einen Würfelpoolmalus von -1. Sie behält die Maximalbeschleunigung von 9 bei und erreicht damit nach einer weiteren Runde eine Geschwindigkeit von 43 Metern pro Kampfrunde (ungefähr 52 km/h). Damit befindet sie sich im zweiten Geschwindigkeitsintervall – wenn sie also in der nächsten Kampfrunde erneut Steuernproben ablegen muss, verliert sie dabei bereits 2 Würfel, während sie die ganze Zeit über ihren armen Americar verflucht, der für solche Eskapaden einfach nicht ausgelegt ist.

Als Zweites solltest du wissen, wie die Geschwindigkeit pro Kampfrunde in den gängigen Geschwindigkeits-Vergleichswert Kilometer pro Stunde übersetzt wird. Um Meter pro Kampfrunde in Kilometer pro Stunde umzurechnen, multipliziere den ersten Wert mit 1,2. Eine Geschwindigkeit von 30 Metern pro Kampfrunde entspricht also 36 km/h, eine Geschwindigkeit von 50 Metern pro Kampfrunde 60 km/h usw.

FAHREN UND PROBEN

Für den normalen Betrieb eines Fahrzeugs sind – wie oben bereits erwähnt – weder eine Probe noch das Aufwenden einer Handlung erforderlich. Eine Probe muss nur dann abgelegt werden, wenn ein Fahrer mit seinem Fahrzeug etwas Schwieriges tun möchte – zum Beispiel unbemerkt die Verfolgung eines anderen Fahrzeugs aufnehmen, bei hoher Geschwindigkeit durch eine Haarnadelkurve rauschen, über eine noch im Bau befindliche Brücke springen oder andere vergleichbare Manöver.

Die wichtigste Probe hierfür ist die **Handlingprobe**, für die du eine Haupthandlung aufwenden musst und die du ablegst, um zu bestimmen, ob du das Fahrzeug dazu bringen kannst, das zu tun, was du willst. Der Würfelpool für die Handlingprobe setzt sich aus Steuern + Reaktion zusammen (beachte hierbei die Tabelle *Würfelpools und Werte für Rigger und ihre Fahrzeuge*, S. 200, für Proben im hineingesprungenen Zustand). Der Grund-Schwellenwert ist der Handlingwert des Fahrzeugs. Denk daran, dass Bodenfahrzeuge zwei Handlingwerte haben – einen für die Straße und einen für das Gelände. Der Spielleiter kann diesen Schwellenwert je nach Schwierigkeit des Manövers erhöhen oder senken.

Wenn zwei Fahrer direkt gegeneinander antreten, kann auch eine Vergleichende Probe erforderlich sein. In diesem Fall wird eine Probe auf Steuern + Reaktion gegen Steuern + Reaktion abgelegt. Achtet dabei darauf, dass jeder Fahrer seinen Würfelpool entsprechend seiner derzeitigen Geschwindigkeit (*Geschwindigkeitsintervall*, S. 198) anpasst. Nach einer Vergleichenden Probe kann der Spielleiter eine zusätzliche Einfache Probe auf Steuern + Reaktion verlangen, mit der sichergestellt wird, dass beide Fahrer auch das Nachspiel überstehen.

Eine Zusammenfassung von Handlungen, die für Rigger wichtig sind, findest du in der Tabelle *Riggerhandlungen*.

CRASHS

Wenn einem Fahrer eine Handlingprobe misslingt, muss er sofort eine Crashprobe ablegen. Dabei handelt es sich ebenfalls um eine Steuernprobe, deren Schwellenwert durch

RIGGERHANDLUNGEN

HANDLUNG	HANDLUNGSART	WOFÜR?
Angriff (S. 44)	Haupt (I)	Angriffe mit Fahrzeug oder Fahrzeugwaffe.
Drohne befehligen (S. 43)	Neben (I)	Senden eines Befehls an eine oder mehrere Drohnen.
Fertigkeit einsetzen (S. 44)	Haupt (I)	Handling-Proben u. Ä.
Gerät neu starten (S. 181)	Haupt (I)	Auswerfen eines Hackers.
Hineinspringen (S. 45/182)	Haupt (I)	Das, was nur ein Rigger kann.
Interfacemodus wechseln (S. 182)	Neben (I)	Wechsel zwischen Riggen in AR und VR.
Matrixattribute austauschen (S. 182)	Neben (J)	Austauschen von Datenverarbeitung und Firewall auf der Riggerkonsole.
Verstecken (S. 184)	Haupt (J)	Verstecken der eigenen Persona und/oder der Persona eines Fahrzeugs/einer Drohne.
Volle Matrixabwehr (S. 184)	Haupt (J)	Verteidigung gegen Hacker.

das Handling bestimmt wird, für die der Fahrer aber keine Handlung aufwenden muss. Auch für diese Probe gilt der Würfelpoolmalus durch das Geschwindigkeitsintervall des Fahrzeugs. Zusätzlich kann die Spielleiterin je nach Schwierigkeit der Situation weitere Würfelpoolmalusse festlegen. Misslingt die Probe, crasht das Fahrzeug. Alle Insassen müssen eine Schadenswiderstandsprobe gegen (Geschwindigkeit des Fahrzeugs pro Kampfrunde ÷ 10, aufgerundet)K Schaden ablegen. Ein Fahrzeug kann mit Sicherheitsfeatures wie Airbags, Sicherheitsschaum oder auch nur mit einfachen Sicherheitsgurten ausgestattet sein, die den Schaden senken, gegen den nach einem Crash Widerstand geleistet werden muss.

FAHRZEUGMODIFIKATIONEN

Fahrzeugmodifikationen beschränken sich in diesem Buch auf das Riggerinterface und Waffenhalterungen. An Fahrzeugen und Drohnen können so viele Standard-Waffenhalterungen angebracht werden, wie ihrem unmodifizierten Rumpfattribut ÷ 3 (abgerundet) entspricht. Eine Standard-Waffenhalterung kann eine Waffe bis zur Größe eines Sturmgewehrs sowie 250 Schuss Munition aufnehmen. Eine schwere Waffenhalterung zählt als zwei Standard-Waffenhalterungen und kann eine beliebig große Waffe sowie einen Gurt mit 500 Schuss oder bis zu [Rumpf] (Lenk-)Raketen aufnehmen. Alle Waffenhalterungen werden per Fernsteuerung kontrolliert und können in horizontaler wie vertikaler Richtung einen Winkel von 90 Grad bestreichen. Sie können so modifiziert werden, dass auch eine manuelle Steuerung möglich ist. Das ist allerdings nur bei Fahrzeugen und nicht bei Drohnen möglich und mit zusätzlichen Kosten verbunden.

Die Werte für Fahrzeugmodifikationen findest du im Kapitel *Ausrüstung* (S. 297).

FAHRZEUGKAMPF

Dieser Abschnitt gliedert sich in zwei Teile. Der erste befasst sich mit dem Einsatz von Waffen aus einem Fahrzeug heraus und von Waffen gegen Fahrzeuge, der zweite damit, wie man ein Fahrzeug als Waffe einsetzt.

WAFFENEINSATZ AUS FAHRZEUGEN HERAUS

Beim Kampf von einem Fahrzeug aus muss der Schütze zusätzliche Berechnungen anstellen, um Faktoren wie die Eigenbewegung des Fahrzeugs, den Feuerwinkel und andere Aspekte zu berücksichtigen. Die Fähigkeit, korrekt vorauszuberechnen, wo ein Geschoss einschlagen wird, ist somit von entscheidender Bedeutung. Bei Proben zum Abfeuern von Waffen aus einem Fahrzeug heraus (und auch beim Abfeuern von fahrzeuggestützten Waffen, s. u.) gilt deshalb der Würfelpoolmalus für das Geschwindigkeitsintervall (S. 198). Abgesehen davon werden derartige Angriffe aber genauso abgehandelt wie normale Fernkampfangriffe.

Beim Einsatz von fahrzeugmontierten Waffen legt der Schütze Proben auf Mechanik + Logik ab. Eine Spezialisierung/Expertise auf Geschütze kann hier genutzt werden. Wenn mit einer Waffe angegriffen wird, die nicht auf das Fahrzeug montiert ist (beispielsweise beim Abfeuern einer Pistole oder bei Schwertangriffen durch ein Fenster des Fahrzeugs), wird genauso vorgegangen, als würden diese Handlungen außerhalb eines Fahrzeugs durchgeführt. Bei Angriffen gegen stationäre Ziele wird der Schadenswert von Nahkampfwaffen um das derzeitige Geschwindigkeitsintervall erhöht. Beim Nahkampf zwischen zwei sich in gleicher Richtung bewegenden Fahrzeugen wird der Schadenswert um die Differenz zwischen den Geschwindigkeitsintervallen der beiden Fahrzeuge erhöht; bewegen sie sich aufeinander zu, wird er um die Summe der beiden Geschwindigkeitsintervalle erhöht.

Ist das Ziel des Waffenangriffs ein anderes Fahrzeug, gilt als Verteidigungswert des Fahrzeugs Steuern + Panzerung, und der Fahrer des angegriffenen Fahrzeugs kann versuchen, mit Steuern + Reaktion (Achtung: Geschwindigkeitsintervall berücksichtigen) auszuweichen. Wird sein Fahrzeug getroffen, widersteht es dem Schaden mit seinem Rumpfattribut.

Anmerkung: Mit Ausnahme von Elektrizitätsschaden (S. 112) sind Fahrzeuge immun gegen jeglichen Betäubungsschaden, dessen Schadenswert nicht größer ist als ihr Rumpfattribut.

ANGRIFFE MIT FAHRZEUGEN

Wenn ein Charakter versucht, mit seinem Fahrzeug eine Person oder ein Fahrzeug zu rammen, wird eine Vergleichende Probe abgelegt. Ist das Ziel des Rammen-Angriffs ein anderes Fahrzeug, wird eine Vergleichende Probe auf Steuern + Reaktion gegen Steuern + Reaktion abgelegt. Soll eine Person gerammt werden, wird eine Vergleichende Probe auf Steuern + Reaktion gegen Reaktion + Intuition abgelegt. In beiden Fällen gilt der Würfelpoolmalus für das Geschwindigkeitsintervall (S. 198).

WÜRFELPOOLS UND WERTE FÜR RIGGER UND IHRE FAHRZEUGE

WÜRFELPOOL/WERT	MANUELLE/AR-STEUERUNG	HINEINGESPRUNGEN (VR)†
Initiative	Reaktion + Intuition + 1W6*	Intuition + Intuition + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)††
Angriffswert	Steuern + Sensor	Steuern + Sensor
Verteidigungswert	Steuern + Panzerung	Steuern + Panzerung
Handlingprobe	Steuern + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Angriffsprobe (Fahrzeug als Waffe)	Steuern + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Angriffsprobe (Fahrzeugwaffe)	Mechanik + Logik	Mechanik** + Logik
Verteidigungsprobe	Steuern + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Heimlichkeit	Heimlichkeit + Geschicklichkeit	Heimlichkeit** + Logik
Wahrnehmung	Wahrnehmung + Intuition	Wahrnehmung** + Sensor
Schadenswiderstandsprobe	Rumpf	Rumpf
Zustandsmonitor	[Rumpf ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen	[Rumpf ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen

* Bei manueller Steuerung gelten eventuelle Boni auf Reaktion und Initiative durch Bodytech.
** + Stufe der Riggerkontrolle
† Nicht separat aufgeführt: Steuern in VR ohne Riggerkontrolle; hier gelten die gleichen Würfelpools wie bei Hineingesprungen (VR), allerdings ohne Boni durch eine Riggerkontrolle
†† Nimmt an, dass der Rigger per Kabel mit dem Fahrzeug verbunden ist. Wenn er per WiFi hineingesprungen ist, beträgt die Initiative Datenverarbeitung + Intuition + 2W6/3W6.

Der Angriffswert eines Fahrzeugs setzt sich aus dem Steuern-Wert des Fahrers + Sensor des Fahrzeugs zusammen. Personen verwenden ihren normalen Verteidigungswert; der Verteidigungswert anderer Fahrzeuge ergibt sich aus dem Steuern-Wert des Fahrers + der Panzerung des Fahrzeugs. Der Rammschaden beträgt (Rumpf ÷ 2, aufgerundet, +1 pro erreichtem Geschwindigkeitsintervall)K. Rammt das Fahrzeug ein anderes Fahrzeug, muss es dem gleichen Schaden widerstehen, allerdings mit dem Rumpf des gerammten Fahrzeugs als Basis. Die Passagiere des gerammten Fahrzeugs widerstehen dem Schaden wie bei einem Crash (s.o.). Rammt das Fahrzeug eine Person, muss es [Konstitution ÷ 4, aufgerundet] Kästchen Schaden widerstehen. Personen widerstehen dem Rammschaden mit Konstitution, Fahrzeuge mit ihrem Rumpfattribut.

RIGGEN VON DROHNEN

Das Riggen von Drohnen unterscheidet sich nicht vom Fahrzeugriggen, wenn der Rigger hineingesprungen ist. Denk aber daran, dass Rauschen-Modifikatoren zum Tragen kommen können, wenn die Drohne zu weit von ihrem Rigger entfernt ist.

In den meisten Fällen erfolgt das Riggen von Drohnen über Fernlenkkommandos, bei deren Ausführung sich der Rigger auf die Pilotstufe der Drohne verlässt. Um einer Drohne einen Befehl zu erteilen, muss der Rigger die Nebenhandlung Drohne befehligen durchführen. Sobald der Befehl erteilt wurde, verwendet die Drohne sämtliche ihrer gerade aktiven Autosofts als Fertigkeiten und die jeweils bei den Autosofts angegebenen Attribute.

Drohnen haben die gleichen Attribute wie Fahrzeuge. Für Hackingversuche entspricht ihre Gerätestufe ihrer Sensorstufe, sofern sie nicht als Slaves mit einer Riggerkonsole verbunden sind.

INITIATIVE VON DROHNEN

Unabhängig agierende Drohnen haben eine Initiative von Pilot × 2 + 3W6. Drohnen, die von einem hineingesprungenen Rigger gesteuert werden, handeln mit der VR-Initiative des Riggers.

DROHNEN IM KAMPF

Wenn eine drohnenmontierte Waffe durch den Autopiloten der Drohne abgefeuert wird, verwendet die Drohne den Angriffswert der montierten Waffe sowie ihre [Waffe] Zielerfassungs-Autosoft + Sensor für die Angriffsprobe. Wenn ein Rigger in die Drohne hineingesprungen ist, übernimmt er anstelle der Drohne das Feuern, wobei er die entsprechende Probe mit Mechanik (ggf. Spezialisierung/Expertise Geschütze) + Logik ablegt.

BEISPIEL: AUTONOMER DROHNENKAMPF

Emu hat eine Roto-Drohne mit einer aufmontierten HK-227, die ihr bei ihrer Flucht Rückendeckung gibt. Während sie aus einer Konzern-Forschungsanlage herausstürmt, ihre Beute sicher im Griff, führt sie die Handlung *Drohne befehligen* durch, um der Drohne den Befehl zu geben, auf einen Wachmann zu schießen, der ihr auf den Fersen ist. Die Drohne ist in mittlerer Reichweite zu besagtem Wachmann und verfügt damit über einen Angriffswert von 8. Der Wachmann hat einen Verteidigungswert von 6, daher wird zu Beginn des Angriffs kein Edge verteilt. Die Drohne handelt autonom und schießt daher mit ihrer HK-227-Zielerfassungs-Autosoft Stufe 3 + Sensorstufe 3. Ihr Würfelpool besteht somit aus 6 Würfeln. Der Verteidiger würfelt mit 7 Würfeln, also stehen die Chancen nicht besonders gut für die Drohne. Die Drohne erzielt 2 Erfolge, der Verteidiger hingegen 3. Der Schuss der Drohne geht fehl, aber die Kugeln sausen so dicht an dem Wachmann vorbei, dass er sich noch einmal genau überlegt, ob er die Verfolgung fortsetzen möchte.

AUTOSOFTS

Autosofts sind Programme, die vom Pilotprogramm einer Drohne genutzt werden. Sie fungieren als Fertigkeiten, die die Leistung der Drohne verbessern. Jede Autosoft wird in Kombination mit einem Attribut eingesetzt, das in der untenstehenden Liste beschrieben ist. Denk aber daran, dass Rigger ihre eigenen Attribute und Fertigkeiten nutzen, wenn sie in eine Drohne hineingesprungen sind. Eine Drohne kann so viele Autosofts und andere Matrixprogramme verwenden, wie ihrer halben Pilotstufe (aufgerundet) entspricht. Sie kann allerdings bei Autosofts, die sie nicht besitzt, auf das entsprechende Attribut – 1 ausweichen, als würde sie die entsprechende Autosoft ungeübt verwenden (siehe S. 95). Wenn die Drohne als Slave mit einer Riggerkonsole verbunden ist, kann sie zusätzlich die Programme verwenden, die auf der Riggerkonsole laufen. Auf diese Weise kann eine Drohne mehr Autosofts einsetzen, als ihr normalerweise möglich wäre – oder bessere Varianten der Autosofts, die sie selbst besitzt.

Ausweichen: Wenn eine Drohne angegriffen wird, kann sie mit Ausweichen versuchen, einem Treffer zu entgehen. Attribut: Pilot.

Clearsight: Die Wahrnehmungs-Fertigkeit der Drohne. Attribut: Sensor.

Elektronische Kriegsführung: Diese Autosoft wird als Cracken-Fertigkeit eingesetzt, um Signale zu stören oder ECM zu überwinden. Attribut: Sensor.

Manövrieren: Die Steuern-Fertigkeit der jeweiligen Drohne (nicht zu verwechseln mit ihrer Pilotstufe). Attribut: Pilot.

Stealth: Dient als spezielle Heimlichkeit-Fertigkeit für den jeweiligen Drohnentyp. Attribut: Pilot.

[Waffe] Zielerfassung: Wird als Waffenfertigkeit für eine spezielle montierte Waffe eingesetzt. Drohnen sind nicht so clever wie Metamenschen – sie arbeiten nicht mit weiter gefassten Fertigkeitsgruppen, sondern benötigen spezifische Anweisungen. Attribut: Sensor.

WÜRFELPOOLS VON AUTONOMEN DROHNEN

WERT	BERECHNUNG
Angriffswert	Montierte Waffe bzw. Manövrieren + Sensor
Verteidigungswert	Manövrieren + Panzerung
Rigger-Initiative	Datenverarbeitung + Intuition + 2W6/3W6*
Drohnen-Initiative	Pilot × 2 + 3W6
Angriffs-Würfelpool	[Waffe] Zielerfassung + Sensor
Verteidigungs-Würfelpool	Ausweichen + Pilot
Heimlichkeit	Stealth + Pilot
Wahrnehmung	Clearsight + Sensor

* Für das Erteilen von Befehlen (kaltes/heißes Sim) bzw. für in Drohnen hineingesprungene Rigger.



DAS WILDE LEBEN

Shadowrunner brauchen Gegner – denn sonst wären Shadowruns ja keine Herausforderung. Diese Gegner bestehen in erster Linie aus Nichtspielercharakteren und Crittern, jenen Figuren im Spiel, die von der Spielleiterin kontrolliert und strategisch zwischen den Runnern und ihren Zielen platziert werden. Manche müssen besiegt werden, mit manchen muss verhandelt werden, und manche unterstützen sogar gelegentlich die Runner bei ihren schattenhaften Aktivitäten.

Shadowrunner sind nicht die einzigen Bewohner der Welt (auch wenn sie sich manchmal so benehmen). Die Spieler schlüpfen in die Rollen der Spielercharaktere, während die Spielleiterin den Rest der Welt in Form der Nichtspielercharaktere (NSC) verkörpert. Außerdem verwaltet sie alle Critter, die auftauchen, mundane und Erwachte, und auf diese Weise stehen ihr ungeahnte Möglichkeiten zur Verfügung, das Leben für die Shadowrunner interessant zu machen.

NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Nichtspielercharaktere gibt es in zwei Varianten: Schergen und Charaktere mit Namen. Genauer befassen wir uns mit ihnen in ihren jeweiligen Abschnitten, aber reden wir erst ein bisschen darüber, was NSC sind und was sie im Rollenspiel für eine Aufgabe haben. NSC sind das wichtigste rollenspielerische Werkzeug des Spielleiters. Sie sind die Leute, mit denen die Spielercharaktere interagieren, um Dinge zu tun, Dinge zu bekommen und Dinge zu überleben. Sie umfassen das ganze Spektrum vom Zwergensquatter an der Straßenecke bis zum Drachen-CEO im Vorstandsbüro. An Macht und Einfluss können sie sich erheblich unterscheiden, aber die meisten könnten es in einer direkten Konfrontation nicht mit einem Runner aufnehmen. Was man sich bei einem NSC immer vor Augen halten muss, ist die Tatsache, dass er nicht isoliert existiert (sofern er sich nicht bewusst dafür entscheidet oder dazu gezwungen wird). NSC kennen andere NSC und haben manchmal die Sorte von Beziehungen, die einem Runner das Leben zur Hölle machen können. Und alle haben ihre eigenen Motive und Hintergründe, auch wenn der Spielleiter diese manchmal spontan aus dem Ärmel schüttelt.

Ein Beispiel, wie es laufen könnte: Sagen wir mal, die Runner haben bei ihrer Flucht aus einer geheimen Forschungseinrichtung einen Wachposten niedergeschossen. Dieser Wachposten liegt jetzt auf der Intensivstation. Sein Bruder ist zufällig der Leiter eines Konzernsicherheitstrupps und heuert als solcher regelmäßig freie Mitarbeiter in den Schatten an. Er stellt Nachforschungen an, um herauszufinden, wer seinen Bruder durchlöchert hat, und wenn er es weiß, stehen ihm mehrere Möglichkeiten offen, Rache zu nehmen. Er kann es auf direktem Wege versuchen, indem er Leute für einen Angriff auf die Runner anheuert, oder er lässt seine Beziehungen in den Schatten spielen und sorgt dafür, dass die Runner immer weniger Aufträge bekommen. Was als Routinepart eines ganz normalen Runs

begann, kann sich zu einer eigenen Kampagne ausweiten. Die Geschichte endet nicht immer dort, wo man glaubt, dass sie endet.

Dieses Kapitel enthält eine Auswahl an Beispiel-NSC, aber natürlich kann und sollte der Spielleiter seine eigenen entwerfen, passend zur Stimmung und den Widrigkeiten seiner Geschichte. Es gibt keine Formel für die Erschaffung von NSC, so wie es sie für die Erschaffung von Spielercharakteren gibt; der Spielleiter kann ihnen nach Belieben alle Fertigkeiten und Attribute geben, die er für brauchbar und geeignet erachtet.

SCHERGEN

Halloweeners, Konzern-Sicherheitsleute, Lone-Star-Streifenpolizisten und UCAS Navy SEALs – das sind nur einige der NSC-Schablonen, die wir in diesem Abschnitt über **Schergen** präsentieren. Schergen sind nicht zwangsläufig leichte Gegner, aber sie stellen eine spieltechnische Vereinfachung für eine Gruppe von Individuen dar. Für jede Gruppe gibt es eine Anführer-Variante, die eine etwas spezialisiertere Form von Opposition für die Runner darstellt. Auch Anführer sind Schergen, aber sie besitzen meist irgendwelche speziellen Fähigkeiten wie eine technomantische Begabung, besondere Hackingfertigkeiten, Magie oder massive Bodytech. Sie können genauso als Einheiten eingesetzt werden wie die normalen Schergen; sie stellen lediglich eine besondere Herausforderung dar. Die Schergen in den Beispielen sind immer mit menschlichen Grundwerten angegeben. Sie können leicht in andere Metatypen umgewandelt werden, indem man die Tabelle *Attributsmodifikatoren nach Metatyp* (S. 212) heranzieht und ein paar rasche Veränderungen vornimmt.

Das Kapitel *Kampf* enthält ein paar spezielle Regeln für den Umgang mit Schergen in Kampfsituationen (S. 117). Diese Regeln lassen sich nicht nur bei Massenprügeleien und -schießereien anwenden, sondern auch in Situationen, in denen sich drei oder vier Sicherheitsleute in der gleichen Wachstation befinden und misstrauisch diese Leute beäugen, die sich da gerade an ihnen vorbeibluffen wollen.

MÄHT SIE NIEDER

OPTIONALE REGELN

Man kann den Kampf mit Schergen noch weiter vereinfachen, um den buchhalterischen Aufwand zu verringern und zu vermeiden, dass man hinter den Kulissen Unmengen an Würfeln werfen muss, was den Handlungsablauf stark verlangsamen kann. Diese Regeln eignen sich am besten für Schergen mit einer Professionalitätsstufe unter 3.

- Schergen würfeln ihre Initiative nicht aus, sondern verwenden einfach ihren Initiativewert als Initiativeergebnis.
- Schon eine einzige Wunde schaltet einen Schergen aus.
- Normale Schadenswiderstandsregeln gelten nicht für Schergen; alle Würfe gegen sie sind Einfache Proben. Zauber wirken ungehindert auf sie. Schergen würfeln nicht, um Fernkampfangriffen auszuweichen.
- Wenn ein Spielercharakter bei einer Heimlichkeitsprobe mindestens einen Erfolg erzielt, bemerken Schergen ihn automatisch nicht.

Alle Schergen der gleichen Sorte sollten immer die gleiche Initiative haben, denn das erleichtert der Spielleiterin die Buchführung, und jeder Scherge hat nur einen Zustandsmonitor, der Körperlichen und Betäubungsschaden gleichzeitig festhält. Dieser Zustandsmonitor ergibt sich aus 8 + der aufgerundeten Hälfte von entweder Konstitution oder Willenskraft (dem höheren der beiden Werte). Ein Anführer addiert seine Professionalitätsstufe zu seinem Zustandsmonitor hinzu. Schergen erleiden Verletzungsmodifikatoren für jeweils 2 ausgefüllte Kästchen ihres Zustandsmonitors. Da sie nur einen Monitor haben, entscheidet das, was sie als Letztes trifft, über Leben und Tod. Wird ihr Zustandsmonitor durch einen letzten Treffer mit Körperlichem Schaden komplett ausgefüllt, sind sie tot. Verursacht der letzte Treffer Betäubungsschaden, sind sie nur bewusstlos und können möglicherweise später verhört werden. Und wenn euch all diese Vereinfachungen noch nicht reichen, oder wenn ihr Szenen wollt, in denen sich die Runner wie in einem Actionfilm durch die Schergen hindurchpflügen, dann könnt ihr auch die optionalen Regeln im Kasten *Mäht sie nieder* verwenden.

PROFESSIONALITÄTSSTUFE

Es gibt Leute, die jammern über einen Splitter im Finger, als wäre es eine tödliche Verletzung, während man gleichzeitig Geschichten über Sioux Wildcats hört, die sogar dann noch weiterkämpfen, wenn sie einen Arm oder ein Bein verloren haben. Genau das ist der Unterschied zwischen einer Professionalitätsstufe von 0 und einer von 10. Die Professionalitätsstufe eines NSCs steht für die Gesamtheit seiner Erfahrungen, Erlebnisse und Disziplin. Sie stellt die einfachste Möglichkeit dar, um festzustellen, wann sich ein Scherge oder eine Gruppe von Schergen aus einem Kampf zurückzieht. Dazu vergleicht man die Professionalitätsstufe mit der Zahl der erlittenen Schadenskästchen. Sobald die Zahl der erlittenen Schadenskästchen die Professionalitätsstufe übersteigt, wird eine Selbstbeherrschungsprobe (S. 37) abgelegt, um festzustellen, ob der Scherge oder die Schergen die Flucht ergreifen. Die Spielleiterin hat dabei natürlich einigen Spielraum, aber als allgemeine Richtlinie kann man sagen, dass Schergen dann, wenn es so aussieht, als liefe der Kampf nicht gut für sie, die Beine in die Hand nehmen.

Die Professionalitätsstufe dient zudem als anfänglicher Edge-Pool der Schergengruppe. Alle Schergen teilen sich das Edge, und egal wie die Spielleiterin sie auch in Untergruppen einteilt, sie können nie mehr als einmal in einer Kampfrunde Edge einsetzen. Das bedeutet, wenn man eine Gruppe von zehn Schergen in drei Angriffstrupps mit vier, vier und zwei Schergen aufteilt, können nicht alle drei Trupps in der gleichen Kampfrunde Edge einsetzen, sondern nur einer davon. Die Erläuterungen im Kasten *Professionalitätsstufe* (S. 204) geben einen allgemeinen Eindruck davon, wie verschiedene Schergen agieren.

BEISPIELE FÜR SCHERGEN

Werfen wir mal einen Blick auf einige Beispiele für diese lästigen Leute, die es einem ehrlichen Runner erschweren, seine mühsam erarbeiteten Nuyen zu verdienen. Für jede Professionalitätsstufe führen wir ein Beispiel auf, dazu ein Beispiel für einen Anführer jeder Stufe mit verschiedenen Sonderfertigkeiten. Auf diese Weise stehen der Spielleiterin schon eine Reihe von vorgefertigten NSC mit magischen oder technischen Fertigkeiten zur Verfügung, auf die sie schnell zugreifen kann.

PROFESSIONALITÄTSSTUFE

Stufe 0 (ungeübt): Diese Leute sind keine Kämpfer. Sie wissen vielleicht, wie man eine Waffe benutzt, aber sie haben nie als Gruppe trainiert. Ihre Reaktionen sind schwerfällig, langsam und ein bisschen chaotisch. Wenn einer aus ihrer Gruppe ausgeschaltet wird, neigt der Rest dazu, die Beine in die Hand zu nehmen und sich aus dem Staub zu machen. Beispiele sind Wachleute in einem Einkaufszentrum und Straßenmobs.

Stufe 1-4 (erfahren): Diese Schergen haben etwas grundlegendes Training hinter sich und sind schon etwas besser in der Lage, als Team zusammenzuarbeiten, aber viel Einsatzerfahrung haben sie nicht. Sie können einen Plan befolgen, tun sich aber schwer, unter Beschuss einen klaren Kopf zu bewahren. Verlieren sie mehr als ein Viertel ihres Trupps, hören sie auf zu kämpfen und ziehen sich zurück. Beispiele sind frischgebackene Streifenpolizisten, niederrangige Gangmitglieder und einfache Konzern-Sicherheitsteams.

Stufe 5-7 (Veteranen): Jetzt wird es langsam interessant. Schergen dieser Stufe sind gut ausgebildet, haben schon so einige Kampfeinsätze hinter sich und lassen sich dank ihrer Erfahrung nicht so leicht aus dem Konzept bringen. Verlieren sie mehr als die Hälfte ihrer Gruppe, entscheiden sie sich für einen taktischen Rückzug. Sie fliehen nicht, sondern liefern sich ein Rückzugsgefecht. Beispiele sind professionelle Bodyguards, HTR- und SWAT-Teams, Söldnereinheiten und hochkarätige Konzern-Sicherheitstrupps.

Stufe 8-10 (Elite): Das sind die Besten der Besten, oft besser als die meisten Runner. Sie leben für den Kampf. Sie sind absolute Top-Profis und kämpfen, bis keiner mehr steht oder sie den Befehl zum Rückzug erhalten. Beispiele sind militärische Spezialeinheiten oder irre Fanatiker, die lieber sterben, als ihre Sache zu verraten. Das Interessante an den Fanatikern ist, dass es ihnen oft an Ausbildung und Fertigkeiten mangelt, was sie aber nicht davon abhält, immer und immer wieder anzugreifen, auch wenn sie niedergemäht werden wie Schießfiguren.

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 0: SCHLÄGERTYPEN UND MOBS

Das sind diese muskelbepackten Schlägertypen, die in ihrem Leben nicht viel anderes gelernt haben, als sich auf ihre Größe und ihre Wut zu verlassen, um andere um ihr Geld zu erleichtern oder ihre wie auch immer geartete Sache zu fördern. Sie sind der typische „wütende Mob", der sich bei Demonstrationen zusammenrottet, um sich auf die eine oder andere Seite zu stürzen. Oft gekleidet im Straßenabschaum-Stil von Humanis oder der Allerweltslässigkeit von TerraFirst!, sind sie nur so lange stark und mutig, bis ihnen jemand ernsthaft Paroli bietet. Jeder echte Kämpfer, sogar ein Decker mit ein bisschen Straßenerfahrung, kann es normalerweise leicht mit diesen Trotteln aufnehmen.

HUMANIS-SCHLÄGERTYP

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	2	2	2	1	6

Initiative: 4 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 9
Verteidigungswert: 2
Fertigkeiten: Athletik 1, Einfluss 1 (Einschüchtern +2), Nahkampf 3
Ausrüstung: Kommlink [GS 1]
Waffen:
Knüppel [Knüppel | Schaden 3B | Angriffswerte 6/–/–/–/–]

TERRAFIRST!-SCHAMANE (MAGIE)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
1	2	3	2	3	2	2	2	2	6

Initiative: 5 + 1W6
Astrale Initiative: 4 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 10
Verteidigungswert: 1
Fertigkeiten: Astral 2, Beschwören 2, Hexerei 2
Zauber: Druckwelle, Gegenmittel, Neutralisierendes Heilen, Säurestrahl
Ausrüstung: Kommlink [GS 1]

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN UND ERLÄUTERUNGEN

K	Konstitution
G	Geschicklichkeit
R	Reaktion
S	Stärke
W	Willenskraft
L	Logik
I	Intuition
C	Charisma
M	Magie (nur bei NSC, die dieses Attribut besitzen)
RES	Resonanz (nur bei NSC, die dieses Attribut besitzen)
ESS	Essenz
Handlungen	Die zur Verfügung stehenden Handlungen pro Kampfrunde.
Zustandsmonitor	Die Anzahl der Kästchen des Zustandsmonitors. Bei zwei Werten steht der Wert vor dem Schrägstrich für den Körperlichen Zustandsmonitor, der Wert hinter dem Schrägstrich für den Betäubungszustandsmonitor.
Bewegung	Zurückgelegte Entfernungen mit den Handlungen Bewegen und Sprinten sowie die Erhöhung pro Erfolg für die Sprinten-Probe.
GS	Die Gerätestufe eines Ausrüstungsgegenstandes.

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 1: GANGMITGLIEDER UND MAFIASCHLÄGER

Eye-Fivers. Rock Lobsters. Brain Eaters. Red Rovers. Straßengangs und Go-Gangs kultivieren ein gewisses Maß an Kooperation, aber letztlich setzen sie sich meistens doch nur aus Brutalos zusammen. Sie stehen eine Stufe über einem zusammengewürfelten Straßenmob, aber nur gerade eben. Die Knochenbrecher und Schuldeneintreiber der Verbrechersyndikate sind auch nicht viel besser. Sie haben einen Ruf, sie sind in der Lage, Befehle auszuführen, und sie haben einen gewissen Einfluss hinter sich, der ihnen sagt, wo es langgeht.

MITGLIED DER GO-GANG EYE-FIVERS

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	2	2	2	1	6

Initiative: 4 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 9
Verteidigungswert: 3
Fertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 2, Nahkampf 3, Steuern 2, Wahrnehmung 1
Ausrüstung: Kommlink [GS 1], Lederkluft in Gangfarben [+1]
Waffen:
Motorradkette [Waffenlos | Schaden 2B | Angriffswerte 5/–/–/–/–]
Streetline Special [Holdout-Pistole | Schaden 2K | EM | Angriffswerte 8/8/–/–/– | 6(s)]

SCHULDENEINTREIBER DER MAFIA (VERCYBERT)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2(+1)	2	2	2	2	2	2	1	4,9

Initiative: 4 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 10
Verteidigungswert: 7
Fertigkeiten: Athletik 2, Biotech 1, Feuerwaffen 2, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3
Bodytech: Dermalpanzerung [Stufe 2], Kunststoff-Kompositknochen
Ausrüstung: Kommlink [GS 2], Panzerkleidung [+2]
Waffen:
Knüppel [Knüppel | Schaden 3B | Angriffswerte 6/–/–/–/–]
Beretta 201T [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM/AM | Angriffswerte 9/8/6/–/– | 21(s) | abnehmbare Schulterstütze]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2: DIE ECHTEN GANGS

Ancients. Cutters. Söhne Saurons. Halloweeners. Diese Namen sind zu Recht gefürchtet, weil hinter ihnen mehr als nur wahllose Gewalt steckt (na gut, die Halloweeners werden vielleicht genau deshalb gefürchtet). Es sind professionelle Gangs oder Organisationen, die als militanter Arm der etwas netteren Policlubs agieren. Sie haben schon ein bisschen mehr Kampferfahrung, auch wenn sie keine Profikämpfer sind, und sie alle haben genug Ego und Reputation, um sich im Kampf ein bisschen mehr zusammenzureißen.



MITGLIED DER SÖHNE SAURONS (INKLUSIVE ORK-METATYPANPASSUNGEN)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	2	4	2	1	2	1	6

Initiative: 4 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 10
Verteidigungswert: 5
Fertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 3, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3
Ausrüstung: Kommlink [GS 2], Panzerkleidung [+2]
Waffen:
Schlagring [Waffenlos | Schaden 3K | Angriffswerte 6/–/–/–/–]
Beretta 101T [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | Angriffswerte 9/8/6/–/– | 21(s)]

DATENBESCHAFFER DER CUTTERS (DECKER)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	3	1	4	4	4	1	4,9

Initiative: 7 + 1W6
Matrix-Initiative: 9 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 12
Verteidigungswert: 4
Fertigkeiten: Cracken 3, Einfluss 1, Elektronik 3, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 1, Nahkampf 2, Überreden 1, Wahrnehmung 2
Bodytech: Cyberaugen [Stufe 1; Bildverbindung, Kamera, Restlichtverstärkung], Cyberbuchse 1 [GS 1, D/F 4/3, +1 Matrix-Initiativewert]
Ausrüstung: Cyberdeck [Erika MCD-6, GS 1, A/S 4/3], Kommlink [GS 3], Lederkluft in Gangfarben [+1]
Waffen:
Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | Angriffswerte 8/2*/–/–/– | *maximale Reichweite 20 Meter]
Fichetti Security 600 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | Angriffswerte 10/9/6/–/– | 30(s) | abnehmbare Schulterstütze, Lasermarkierer]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3: KONZERNSICHERHEIT

Streifenbullen und einfache Konzern-Sicherheitstrupps haben die nötige Ausbildung und die richtige Einstellung – sie bräuchten nur ein bisschen mehr Erfahrung unter gegnerischem Feuer. Eine Situation, die sie meiden wie die Pest, aber wer würde das nicht tun? Die „Bauern“ (Knight Errant) und „Blechmänner“ (Lone Star) – wie man sie auf den Straßen nennt – gehören zu den häufigsten Gegnern, denen Shadowrunner über den Weg laufen. Ob Routinekontrolle in den Straßen der Innenstadt oder eine Verkehrspatrouille, die die Charaktere auf dem Highway anhält, weil der Transponder im Wagen der Runner nicht funktioniert – früher oder später wird man unweigerlich auf sie treffen, und sie werden nicht gleich fliehen, nur weil man ein bisschen Stahl aufblitzen lässt.

LONE-STAR-STREIFENPOLIZIST

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	3	3	3	2	3	2	6

Initiative: 6 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 10



Verteidigungswert: 6
Fertigkeiten: Athletik 1, Biotech 1, Einfluss 2, Elektronik 1, Feuerwaffen 4, Nahkampf 4, Steuern 2, Überreden 1, Wahrnehmung 4
Ausrüstung: 2 Jazz-Inhalatoren [Reaktion +1, +2W6 Initiativewürfel], Kommlink [GS 3], Panzerweste [+3]
Waffen:
Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | Angriffswerte 6/–/–/–/–]
Colt America L36 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | Angriffswerte 8/8/6/–/– | 11(s)]

MINUTEMAN-SICHERHEITSRIGGER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	3	4(5)	2	4	4	4	1	4,6

Initiative: 9 + 1W6
Matrix-Initiative: 9 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 13
Verteidigungswert: 5
Fertigkeiten: Athletik 1, Cracken 4, Einfluss 1, Elektronik 3, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 2, Mechanik 4, Nahkampf 2, Natur 2, Steuern 4, Wahrnehmung 3
Bodytech: Datenbuchse, Reaktionsverbesserung [Stufe 1], Riggerkontrolle [Stufe 1]
Ausrüstung: Kommlink [GS 4], Panzerweste [+3], Riggerkonsole [Horizon Overseer, GS 4, D/F 5/4]
Fahrzeuge und Drohnen: 2 Chrysler-Nissan Pursuit V, GMC Bulldog Step-Van, Horizon Flying Eye, MCT-Nissan Roto-Drohne [mit AK-97]
Waffen:
Teleskopstab [Knüppel | Schaden 4B | Angriffswerte 8/–/–/–/–]
Ares Light Fire 70 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | Angriffswerte 10/7/6/–/– | 16(s) | Lasermarkierer]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4: SYNDIKATSGORILLAS

Mafia, Yakuza, Triaden, Seoulpa-Ringe, Vory, Koshari – das sind nur einige der kriminellen Organisationen der Welt. Sie alle haben Leute auf ihren Lohnlisten stehen, mit denen nicht zu spaßen ist, und die beschäftigen sich nicht nur damit, Kniescheiben zu zertrümmern – sie überbringen Botschaften, sehr brutale und tödliche Botschaften. Sie kämpfen schmutzig und sie kämpfen hart, denn Ehre, Gesicht, Reputation – oder wie man es nennen mag – treibt sie dazu, ihre Bosse nicht zu enttäuschen.

MAFIASOLDAT

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	2	3	2	1	2	1	6

Initiative: 4 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 10
Verteidigungswert: 5
Fertigkeiten: Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Feuerwaffen 4, Nahkampf 5, Steuern 1, Überreden 3, Wahrnehmung 4
Ausrüstung: Kommlink [GS 3], Panzerkleidung [+2]
Waffen:
Totschläger [Knüppel | Schaden 2B | Angriffswerte 6/–/–/–/–]
Beretta 101T [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | Angriffswerte 9/8/6/–/– | 21(s)]

YAKUZA-KLINGENMEISTER (ADEPT)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
3	5(6)	4(5)	3	3	2	3	2	4	6

Initiative: 8 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 14
Verteidigungswert: 6
Fertigkeiten: Astral 2, Athletik 4, Heimlichkeit 5, Nahkampf 5(6) (Klingenwaffen +2), Natur 2 (Spurenlesen +2), Wahrnehmung 4
Adeptenkräfte: Astrale Wahrnehmung, Verbesserte Fertigkeit (Nahkampf) 1, Verbesserte Geschicklichkeit 1, Verbesserte Reflexe 1
Ausrüstung: Kommlink [GS 4], Panzerweste [+3]
Waffen:
Katana [Klingenwaffe | Schaden 4K | Angriffswerte 10/–/–/–/–]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 5: POLIZEI- ODER KONZERN-EINSATZKOMMANDO

Ausbildung und Teamwork bilden eine Einheit bei Gruppierungen wie Lone Star SWAT. Sie kennen sich mit Taktik aus, sie benutzen Taktik, sie analysieren die gegnerische Taktik, und Runner, die immer dachten, ihr chaotischer Kampfstil wäre ein Vorteil, stellen schnell fest, wie leicht es diesen Teams fällt, Ordnung (sehr tödliche Ordnung) ins Chaos zu bringen.

LONE-STAR-KAMPFMAGIER

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
3	4	4	2	4	4	4	4	5	6

Initiative: 8 + 1W6
Astrale Initiative: 8 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 10
Verteidigungswert: 10
Fertigkeiten: Astral 4, Athletik 2, Beschwören 4, Biotech 2, Einfluss 2 (Einschüchtern +2), Elektronik 1, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 2, Hexerei 5, Nahkampf 2, Steuern 1, Verzaubern 2, Wahrnehmung 4
Zauber: Betäubungsblitz, Druckwelle, Feinde Entdecken, Heilen, Hellsicht, Kampfsinn, Levitieren, Licht, Magie Entdecken, Panzerung, Physische Barriere, Stoß, Verwirrung
Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 4]
Waffen:
Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | Angriffswerte 6/–/–/–/–]
Colt America L36 [Leichte Pistole | Schaden 2K | HM | Angriffswerte 9/9/7/–/– | 11(s) | Lasermarkierer]

LONE-STAR-SWAT-OFFIZIER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	3(4)	4(5)	3(4)	4	2	4	3	3

Initiative: 9 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 15
Verteidigungswert: 14(16)
Fertigkeiten: Athletik 3, Biotech 2, Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Elektronik 2, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 4, Nahkampf 4 (Knüppel +2), Natur 2 (Spurenlesen +2), Steuern 2, Überreden 2, Wahrnehmung 4

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Dermalpanzerung [Stufe 3], Kunstmuskeln [Stufe 1], Reflexbooster [Stufe 1]
Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 4], Schutzschild [+2]
Waffen:
Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | Angriffswerte 6/–/–/–/–]
Schutzschild [Nahkampf | Schaden 4B(e) | Angriffswert 4/–/–/–/–]
Colt Manhunter [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | Angriffswerte 11/9/7/–/– | 14(s) | Smartgunsystem]
Colt M23 [Gewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | Angriffswerte 7/10/10/10/6 | 40(s) | Smartgunsystem, Explosivmunition]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6: HTR-TEAM

Jetzt kommen wir langsam zu den richtig harten Jungs wie etwa den HTR-Teams (High Threat Response) von DocWagon. Bestens ausgebildet und beinahe täglich im Einsatz unter Feuer, werden sie nicht nur von ihrem Wunsch nach Überleben angetrieben, sondern auch von einem starken Gefühl beruflicher Ehre.

DOCWAGON-HTR-OFFIZIER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4(6)	5(7)	4(6)	5	3	4	3	2,24

Initiative: 11 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben
Zustandsmonitor: 11
Verteidigungswert: 14
Fertigkeiten: Athletik 4 (Werfen +2), Biotech 4 (Erste Hilfe +2), Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Elektronik 2, Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 3, Nahkampf 6, Steuern 3, Wahrnehmung 6
Bodytech: [alles Alphaware] Cyberaugen [Stufe 2; Bildverbindung, Kamera, Smartlink], Cyberohren [Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Dermalpanzerung [Stufe 3], Kunstmuskeln [Stufe 2], Reflexbooster [Stufe 2]
Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 4]
Waffen:
Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | Angriffswerte 6/–/–/–/–]
Colt Manhunter [Schwere Pistole | Schaden 3B | HM | Angriffswerte 11/9/7/–/– | 14(s) | Smartgunsystem, Gelmunition]
Ares Alpha [Gewehr | Schaden 4K | HM/SM/AM | Angriffswerte 4/10/9/7/2 | 42(s) | Smartgunsystem, Unterlauf-Granatwerfer]
Unterlauf-Granatwerfer [Exotische Waffe | Schaden wie Granate | EM | 4/10/6/2/– | 6(s)]
6 Mini-Betäubungsgranaten [Granate | Schaden 10B/8B/6B | Sprengwirkung 15 m]
6 Flash-Packs [Granate | Schaden Geblendet III/Geblendet II/Geblendet I | Angriffswerte 13/12/7/–/– | Sprengwirkung 10 m]
2 Rauchgranaten [Granate | Schaden – | Angriffswerte 13/12/7–/– | Radius 5 m]

DOCWAGON HTR – UNTERSTÜTZENDER TECHNIKER (TECHNOMANCER)

K	G	R	S	W	L	I	C	RES	ESS
2	2	4	2	5	5	5	4	6	6

Initiative: 9 + 1W6
Matrix-Initiative: 10 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 17
Verteidigungswert: 6
Fertigkeiten: Athletik 2, Biotech 3, Cracken 6, Einfluss 2, Elektronik 6, Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 4, Mechanik 3, Nahkampf 3, Natur 3 (Spurenlesen +2), Steuern 6, Tasken 5, Überreden 4, Wahrnehmung 5
Komplexe Formen: Angriff-Senkung, Angriff-Steigerung, Firewall-Senkung, Firewall-Steigerung, Petze, Resonanzspike, Signalsturm, Zusammenflicken
Ausrüstung: Kommlink [GS 4], Panzerjacke [+4]
Waffen:
Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) | Angriffswerte 5/–/–/–/–]
Colt Government 2076 [Schwere Pistole | Schaden 3B | HM | Angriffswerte 10/8/6/–/– | 14(s) | Lasermarkierer, Gelmunition]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 7: ELITE-KONZERNSICHERHEIT

Um Mitglied der Roten Samurai oder einer ähnlichen Elite-Konzernsicherheitseinheit zu werden, benötigt man eine harte Ausbildung, Disziplin und eine Loyalität, die den Konzern über alles stellt, sogar über das eigene Leben.

RENRAKU – ROTE SAMURAI

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	5(8)	5(7)	4(7)	4	4	5	4	2,05

Initiative: 12 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben
Zustandsmonitor: 11
Verteidigungswert: 16
Fertigkeiten: Athletik 6 (Werfen +2), Biotech 3, Einfluss 4, Elektronik 3, Feuerwaffen 7, Heimlichkeit 5, Nahkampf 6 (Klingenwaffen +2), Natur 5, Steuern 3, Wahrnehmung 6
Bodytech: Cyberaugen [Deltaware, Stufe 3; Bildverbindung, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberohren [Deltaware, Stufe 2; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 2], Muskelstraffung [Stufe 3], Muskelverstärkung [Stufe 3], Orthoskin [Stufe 4], Schmerzeditor, Synapsenbeschleuniger [Stufe 2], Thrombozytenfabrik
Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung mit Helm [+7], Kommlink [GS 6]
Waffen:
Katana [Klingenwaffe | Schaden 4K | Angriffswerte 10/–/–/–/–]
Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 2K | HM/SM | Angriffswerte 12/12/10/–/– | 15(s) | Smartgunsystem, APDS-Munition]
SCK Modell 100 [MP | Schaden 4K | HM/SM | Angriffswerte 10/10/7/–/– | 30(s) | ausklappbare Schulterstütze, Smartgunsystem, Explosivmunition]



SERAPHIM RACHEENGEL (ADEPT)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
6	5(7)	5(8)	5	5	4	5	4	8	6

Initiative: 13 + 4W6
Handlungen: 1 Haupt, 5 Neben
Zustandsmonitor: 18
Verteidigungswert: 10
Fertigkeiten: Astral 5, Athletik 8, Biotech 3, Einfluss 5, Elektronik 3, Feuerwaffen 7 (MPs +2), Heimlichkeit 6, Nahkampf 8, Natur 6, Steuern 4, Überreden 6, Wahrnehmung 7
Initiatengrad: 2
Metamagie: Flexible Signatur, Maskierung
Adeptenkräfte: Kampfsinn 2, Körpersprache, Stimmkontrolle, Verbesserte Geschicklichkeit 2, Verbesserte Reflexe 3, Verbesserte Wahrnehmung
Ausrüstung: Kommlink [GS 6], Panzerjacke [+4]
Waffen:
Teleskopstab [Knüppel | Schaden 4B | Angriffswerte 8/–/–/–/–]
Ares Light Fire 75 [Leichte Pistole | Schaden 3K | HM | Angriffswerte 10/7/6/–/– | 16(s) | Lasermarkierer, Schalldämpfer, Explosivmunition]
FN P93 Praetor [MP | Schaden 4K | HM/SM/AM | Angriffswerte 9/12/7/–/– | 50(s) | feste Schulterstütze, Lasermarkierer, Schalldämpfer, Taschenlampe]



PROFESSIONALITÄTSSTUFE 8: SPEZIALEINHEITEN

Wir bewegen uns jetzt ganz oben unter der Elite der Einsatzkräfte, die von einem Augenblick auf den anderen den Tod bringen können. Sie sind Infiltratoren, Attentäter und der Inbegriff der präzisen Operation. Einige militärische Spezialeinheiten wie die Navy SEALs, die Marine Force Recon oder die Speznas sind in dieser Region angesiedelt.

MITGLIED EINER MARINES-SPEZIALEINHEIT

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
6	5(8)	6(9)	5(8)	4	3	6	4	1,1

Initiative: 15 + 4W6
Handlungen: 1 Haupt, 5 Neben
Zustandsmonitor: 11
Verteidigungswert: 15
Fertigkeiten: Athletik 8, Biotech 4, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Elektronik 3, Feuerwaffen 8, Heimlichkeit 7, Mechanik 2, Nahkampf 8, Natur 4 (Spurenlesen +2), Steuern 4, Wahrnehmung 8
Bodytech: [alles Betaware] Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 3; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 2], Dermalpanzerung [Stufe 4], Kunstmuskeln [Stufe 3], Reflexbooster [Stufe 3]
Ausrüstung: Helm [+1], Kommlink [GS 6], Panzerjacke [+4]
Waffen:
Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | Angriffswerte 8/2*/–/–/– | *maximale Reichweite 20 Meter]
Colt Manhunter [Schwere Pistole | Schaden 3B | HM | Angriffswerte 11/9/7/–/– | 14(s) | Smartgunsystem, Gelmunition]
Colt M23 [Gewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | Angriffswerte 7/10/10/10/6 | 40(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, Taschenlampe, Explosivmunition]

SEAL TEAM 6 – SPEZIALIST FÜR ELEKTRONISCHE ABWEHR (DECKER)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	4	6(10)	4	5	6	6	5	0,24

Initiative: 16 + 3W6
Matrix-Initiative: 17 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)
Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben
Zustandsmonitor: 19
Verteidigungswert: 11
Fertigkeiten: Athletik 4, Biotech 3, Cracken 8, Einfluss 3 (Einschüchtern +2), Elektronik 8, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 5, Mechanik 4, Nahkampf 6, Natur 3, Steuern 5, Wahrnehmung 8
Bodytech: Cyberaugen [Alphaware, Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Cyberbuchse [Alphaware, Stufe 5, D/F 8/7, +3 Matrix-Initiative], Cyberohren [Alphaware, Stufe 3; Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 2], Dermalpanzerung [Stufe 2], Reaktionsverbesserung [Stufe 2], Reflexbooster [Stufe 2]
Ausrüstung: Cyberdeck [Shiawase Cyber-6, GS 5, A/S 8/7], Helm [+1], Kommlink [GS 6], Panzerjacke [+4]
Waffen:
Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | Angriffswerte 8/2*/–/–/– | *maximale Reichweite 20 Meter]
Ares Viper Slivergun [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | Angriffswerte 14/10/8/–/– | 30(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem]
Ingram Smartgun XI [MP | Schaden 3K | HM/SM | Angriffswerte 11/9/6/–/– | 32(s) | Gasventilsystem, Schalldämpfer, Smartgunsystem]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 9: TOP-SPEZIALEINHEITEN

Wenn die Organisationen kleiner werden, werden ihre Angehörigen umso fanatischer, denn sie wissen, dass der Tod eines der Ihren bedeutet, dass ihr Team einen Ersatz braucht, und bei Gruppierungen wie den Tír Ghosts, Delta Force oder den Aztechnology Blood Daggers ist ein solcher Ersatz nicht so leicht zu finden. Wir nähern uns der Spitze der Killer-Nahrungskette, und diese Leute geben nicht so schnell auf – tatsächlich geben einige *nie* auf.

TÍR GHOST (INKLUSIVE ELF-METATYPANPASSUNGEN)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	7(11)	6(8)	5(7)	6	4	6	6	1,2

Initiative: 14 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 4 Neben
Zustandsmonitor: 11
Verteidigungswert: 8
Fertigkeiten: Athletik 7(8) (Werfen +2), Biotech 4 (Erste Hilfe +2), Einfluss 7 (Einschüchtern +2), Elektronik 4, Feuerwaffen 9(10), Heimlichkeit 7, Nahkampf 7(8) (Klingenwaffen +2), Natur 6 (Spurenlesen +2), Steuern 5, Überreden 4, Wahrnehmung 7
Bodytech: Adrenalinpumpe [Stufe 2; Stärke +2, Geschicklichkeit +2, Reaktion +2, Willenskraft +2], Muskelstraffung [Stufe 4], Muskelverstärkung [Stufe 2], Reflexrekorder [Athletik, Feuerwaffen, Nahkampf], Schlafregulator, Schmerzeditor, Smartlink, Synapsenbeschleuniger [Stufe 2], Thrombozytenfabrik
Ausrüstung: Gefütterter Mantel [+3], Kommlink [GS 4]
Waffen:
Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | Angriffswerte 6/–/–/–/–]
Schwert [Klingenwaffe | Schaden 3K | Angriffswerte 9/–/–/–/–]
Ares Predator VI [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM/SM | Angriffswerte 10/10/8/–/– | 15(s) | Smartgunsystem]
Yamaha Raiden [Gewehr | Schaden 3K | HM/SM/AM | Angriffswerte 6/13/12/9/4 | 60(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, APDS-Munition]
Unterlaufgranatwerfer [Exotische Waffe | Schaden wie Granate | EM | 4/11/7/1/– | 4(s)]
Unterlaufschrotflinte [Gewehr | Schaden 4K | EM/HM | 7/9/8/–/– | 2(k)]
4 Mini-Betäubungsgranaten [Granate | Schaden 10B/8B/6B | Sprengwirkung 15 m]
4 Mini-Splittergranaten [Granate | Schaden 16K/12K/8K | Sprengwirkung 20 m]

DELTA FORCE – LOGISTIK-RIGGER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4(+2)	4	6(9)	5	5	6	6	5	0,84

Initiative: 15 + 2W6
Matrix-Initiative: 13 + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 20
Verteidigungswert: 9
Fertigkeiten: Athletik 4, Biotech 4, Cracken 9, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Elektronik 9, Feuerwaffen 7, Heimlichkeit 7, Mechanik 8, Nahkampf 6, Natur 6 (Spurenlesen +2), Steuern 8 (Luftfahrzeuge +2), Wahrnehmung 7
Bodytech: [alles Alphaware] Aluminium-Kompositknochen, Audioverbindung, Cyberaugen [Stufe 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Smartlink], Interner Lufttank [Stufe 2], Kommlink [GS 7], Reaktionsverbesserung [Stufe 2], Reflexbooster [Stufe 1], Riggerkontrolle [Stufe 3]
Ausrüstung: Kommlink [GS 7], Panzerjacke [+4]
Fahrzeuge und Drohnen: Ares Dragon [mit 4 Ingram Valiant], Cyberspace Designs Dalmatian, 4 Cyberspace Designs Quadrotor, 2 Horizon Flying Eye, 2 Lockheed Optic-X, MCT-Nissan Roto-Drohne [mit 2 AK-97], 4 4 Sikorsky-Bell Microskimmer, Steel Lynx [mit Stoner-Ares M202]
Waffen:
Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | Angriffswerte 8/2*/–/–/– | *maximale Reichweite 20 Meter]
Colt Manhunter [Schwere Pistole | Schaden 4K | HM | Angriffswerte 11/9/7/–/– | 14(s) | Smartgunsystem, Explosivmunition]
AK-97 [Gewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | Angriffswerte 4/11/9/7/1]
Ingram Valiant [LMG | Schaden 4K | HM/SM/AM | 2/11/12/7/3 | Gasventilsystem, Lasermarkierer]
Stoner-Ares M202 [MMG | Schaden 5K | HM/SM/AM | 1/10/11/7/6]

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 10: ELITE-SPEZIALEINHEITEN

Normalerweise reicht schon einer von diesen Typen aus, um die meisten Probleme aus der Welt zu schaffen, aber dennoch operieren sie in Teams. Hier, ganz oben an der Spitze, finden wir Namen wie die Sioux Wildcats. Sie gelten als die Besten der Welt, und in ihnen kombinieren sich knallharte Ausbildung, äußerste Loyalität, schärfste Disziplin und absoluter Fanatismus zu einer der gefürchtetsten Kampftruppen der Welt.

SIOUX WILDCATS – KAMPFSPEZIALIST

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5(+2)	6(10)	5(9)	5(9)	5	4	6	5	0,75

Initiative: 15 + 5W6
Handlungen: 1 Haupt, 6 Neben
Zustandsmonitor: 11
Verteidigungswert: 16
Fertigkeiten: Athletik 7 (Werfen +2), Biotech 6 (Erste Hilfe +2), Einfluss 6 (Einschüchtern +2), Elektronik 4, Feuerwaffen 8 (Gewehre +2), Heimlichkeit 8, Mechanik 4, Nahkampf 8 (Klingenwaffen +2), Natur 8 (Spurenlesen +2), Steuern 5, Überreden 4, Wahrnehmung 7
Bodytech: [alles Deltaware] Cyberaugen [Stufe 5; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren [Stufe 5; Audioverbesserung, Audioverbindung, Balanceverstärker, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 6], Dermalpanzerung [Stufe 4], Kunstmuskeln [Stufe 4], Reflexbooster [Stufe 4], Titan-Kompositknochen
Ausrüstung: Helm [+1], Kommlink [GS 8], Panzerjacke [+4]
Waffen:
Schockhandschuhe [Waffenlos | Schaden 4B(e) | Angriffswerte 5/–/–/–/–]
Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | Angriffswerte 8/2*/–/–/– | *maximale Reichweite 20 Meter]
6 Wurfmesser [Wurfwaffe | Schaden 2K | Angriffswerte 10/9/3/–/–]
Browning Ultra Power [Schwere Pistole | Schaden 3K | HM | Angriffswerte 10/9/6/–/– | 10(s) | Lasermarkierer]
FN-HAR [Gewehr | Schaden 5K | HM/SM/AM | Angriffswerte 3/11/10/6/1 | 35(s) | Gasventilsystem, Lasermarkierer]
Betäubungsgranate [Granate | Schaden 10B/8B/6B | Angriffswerte 18/17/11/–/– | Sprengwirkung 15 m]
Splittergranate [Granate | Schaden 16K/12K/8K | Angriffswerte 18/17/11/–/– | Sprengwirkung 20 m]
Sprenggranate [Granate | Schaden 16K/10K/4K | Angriffswerte 18/17/11/–/– | Sprengwirkung 15 m]

SIOUX WILDCATS – SCHAMANISCHE UNTERSTÜTZUNG

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
5	6	6	4	6	4	6	6	10	6

Initiative: 12 + 1W6
Astrale Initiative: 10 + 3W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 21
Verteidigungswert: 9
Fertigkeiten: Astral 8, Athletik 8, Beschwören 8 (Feuergeister +3), Biotech 6 (Erste Hilfe +2), Einfluss 8 (Einschüchtern +3), Feuerwaffen 8, Heimlichkeit 8, Hexerei 9 (Kampfzauber +2), Nahkampf 7 (Klingenwaffen +3) (Knüppel +2), Natur 6 (Spurenlesen +3), Steuern 3, Überreden 6, Verzaubern 6, Wahrnehmung 8
Initiatengrad: 4
Metamagie: Intensivierung, Maskierung, Zauberformung, Zentrierung
Zauber: Betäubungsball, Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Chaos, Donnerknall, Druckwelle, Dunkelheit, Feinde Entdecken, Heilen, Holz Beleben, Kampfsinn, Kugelblitz, Leben Entdecken, Levitieren, Licht, Magie Analysieren, Manabarriere, Metall Beleben, Panzerung, Physische Barriere, Schmerz, Stein Beleben, Stein Formen, Stille, Stoß, Übertakten, Verbesserte Unsichtbarkeit
Ausrüstung: Kommlink [GS 8], Panzerjacke [+4]
Waffen:
Kampfmesser [Klingenwaffe | Schaden 3K | Angriffswerte 8/2*/–/–/– | *maximale Reichweite 20 Meter]
2 Wurfmesser [Wurfwaffe | Schaden 2K | Angriffswerte 10/9/3/–/–]
Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Schaden 4K | HM | Angriffswerte 8/11/8/–/– | 6(tr)]
Mossberg CMDT [Schrotflinte | Schaden 4K | HM/SM | Angriffswerte 4/11/7/–/– | 24(t) | Lasermarkierer]

TOP-RUNNER

Schergen – so hartnäckig sie auch sein mögen und so hoch ihre Professionalitätsstufe auch ist – sind letztlich nicht viel mehr als namenloses Kanonenfutter. Top-Runner sind anders. Sie haben Namen und eigene Pläne und Ziele. Sie setzen die Schergen zu ihren eigenen Zwecken ein und hetzen sie den Spielercharakteren auf den Hals. Top-Runner treiben die Handlung voran und sorgen erst dafür, dass die Welt in den Schatten wirklich interessant wird. Das kann der Konzern-Exec sein, der einen Rachefeldzug gegen die Charaktere führt, weil sie mit ihrem letzten Run seine anstehende Beförderung zunichtegemacht haben, eine einheimische Mafiasoldatin, die ihren Liebsten verlor, als die Runner ein Restaurant unter Beschuss nahmen, um „eine Botschaft zu übermitteln", oder einfach nur ein Ladenbesitzer, dem nicht gefällt, was die Runner in seinem Viertel treiben, und der den Behörden hilft, sie zu fassen, ohne sie direkt anzugreifen.

ERSCHAFFUNG VON TOP-RUNNERN

Top-Runner sind nicht nur eine Auflistung von Zahlen und Ausrüstung. Sie sollten ebenso real und gut durchdacht sein wie ein Spielercharakter. Sie sollten eine Vergangenheit haben, etwas, das sie antreibt, und vielleicht ein paar eigene Leichen im Keller. Eine Möglichkeit wäre, sie vollständig anhand der Regeln im Kapitel *Charaktererschaffung* (S. 60) aufzubauen und dann mit Karma ein bisschen zu frisieren. Auf diese Weise lassen sich Top-Runner erschaffen, die eine mit den Spielercharakteren vergleichbare Erfahrung haben. Top-Runner können in vier Kategorien eingeteilt werden: Unterlegen, Gleichwertig, Überlegen und Übermenschlich.

Unterlegen: Diese Top-Runner können sich im Allgemeinen nicht mit den Spielercharakteren messen, aber sie können wichtige Handlungselemente oder moralische Herausforderungen darstellen – oder ein vielleicht noch kniffligeres „Freund-eines-Freundes"-Problem. Das FeF-Problem ist die klassische Einführung eines schwächeren Feindes. Die Handlungen der Spielercharaktere entscheiden darüber, ob dieser Freund eines Freundes zu einem Verbündeten wird (wenn die Spielercharaktere dem schwächeren Freund helfen) oder zu einem Feind (wenn sie auf ihm herumhacken).

Gleichwertig: Diese Top-Runner sind etwa genauso stark wie die Spielercharaktere, und sie rekrutieren sich aus einem Pool von Shadowrunnern, Konzerntypen, Regierungsagenten und Mafiavollstreckern. Sie treiben die Geschichte voran, indem sie den Runnern bei jeder Gelegenheit Steine in den Weg legen. In der Regel agieren sie in einem Team oder haben Verbündete, die ihnen den Rücken decken – genau wie die Runner.

Überlegen: Mit einem einzelnen Runner können diese Top-Runner es leicht aufnehmen, aber gegen ein ganzes Team haben auch sie ihre Schwierigkeiten. Bei der Erschaffung eines Überlegenen Feindes braucht der Spielleiter sich keine Gedanken um die Ausrüstungsbegrenzungen bei der Charaktererschaffung zu machen (siehe S. 69) – sie können problemlos über erstklassige Ausrüstung verfügen.

Übermenschlich: Ihr habt seinen Hund getötet, und jetzt ist er hinter euch her. Ja, diese Leute sind so. Sie können es ohne Weiteres mit eurem ganzen Team aufnehmen, und um einen solchen Gegner zu besiegen, braucht es mehr Grips als Muskeln. Oder ein Thor-Geschoss. Ein Thor-Geschoss würde gehen. Diese Gegner unterliegen überhaupt keinen Ausrüstungsbegrenzungen bei der Charaktererschaffung und besitzen Spielsachen, bei denen die Runner ins Sabbern geraten, bevor sie davon umgelegt werden.

Top-Runner werden wie Spielercharaktere anhand der Prioritätentabelle (S. 65) erschaffen, wobei es je nach Kategorie einige Veränderungen gibt. Unterlegene Top-Runner verwenden in jeder Spalte der Tabelle den nächstniedrigeren Eintrag. Wenn der Spielleiter also den Ressourcen die Priorität A zuweist, erhält der Top-Runner nur die Ressourcen für Priorität B. Die einzige Ausnahme ist Priorität E, die ja ohnehin schon die niedrigste ist, der Top-Runner erhält also in zwei Spalten die unter dieser Priorität angegebenen Dinge.

Gleichwertige Top-Runner werden genauso erschaffen wie Spielercharaktere, einschließlich des Individualisierungskarmas, und sie erhalten zusätzliches Karma, um sie dem Entwicklungsstand der Spielercharaktere anzupassen. Überlegene Top-Runner sollten mit 50 bis 100 Prozent mehr Karma gesteigert werden als die Spielercharaktere. Übermenschliche Top-Runner sollten *sehr* viel mehr Karma zur Steigerung erhalten als die Spielercharaktere.

Auch Top-Runner entwickeln sich weiter. So wie die Spielercharaktere Karma verdienen, sollten auch die Top-Runner, die ihnen das Leben erschweren, mit Karma belohnt werden, damit sie für die Runner eine beständige Herausforderung darstellen.

EDGE UND TOP-RUNNER

Edge wird bei Top-Runnern ganz einfach gehandhabt: Sie bekommen ihr eigenes – und nicht zu knapp! Top-Runner haben ihr individuelles Edge-Attribut und erhalten Edge unabhängig von Schergen oder anderen Personen. Da alle NSC unter der Kontrolle des Spielleiters stehen, können Schergen, die für einen bestimmten Top-Runner arbeiten, ihr Edge zum Vorteil ihres Mentors/Bosses/Meisters/

Freundes einsetzen. Das ist im Grunde nichts anderes als eine etwas nettere Formulierung dafür, dass Top-Runner von dem Edge-Pool stehlen können, der von der Professionalitätsstufe ihrer Schergen gebildet wird. Sie unterliegen immer noch den üblichen Einschränkungen, wie viel Edge und wie oft sie es ausgeben können (siehe S. 46), aber ihnen steht eine ganze Menge davon zur Verfügung, um die Bemühungen der Spielercharaktere, sie zu besiegen, zu vereiteln.

Ein letzter wichtiger Punkt zum Thema Edge und Top-Runner betrifft die Dem-Tod-von-der-Schippe-Regel (S. 50). Man kann sich nicht immer darauf verlassen, dass Würfelwürfe ausreichen, um eine wichtige Hauptfigur am Leben zu erhalten, wenn so schlagkräftige Leute wie Shadowrunner im Spiel sind. Ein schlechter Würfelwurf kann schon reichen, und plötzlich droht die komplexe Intrige, die der Spielleiter um diesen Top-Runner gesponnen hat, in sich zusammenzubrechen, nur weil der Straßenabschaum super gewürfelt hat und der Endgegner Schrott. In einem solchen Fall hat der Spielleiter jedes Recht, die Dem-Tod-von-der-Schippe-Regel zu verwenden und das Edge des Top-Runners zu verheizen, um ihn am Leben zu erhalten.

CONNECTIONS

In den Schatten der Sechsten Welt gilt: Du bist, wen du kennst. Denn nicht nur der Unterhändler benötigt Verbindungen und Beziehungen. Ein Straßensamurai mag die meisten seiner Probleme mit heißem Blei oder kaltem Stahl lösen, aber er muss dieses Blei und diesen Stahl auch irgendwo herbekommen, und er muss jemanden kennen, der ihm aus der Patsche hilft, wenn Blei oder Stahl ihren Weg in die falschen Leute finden. Und da kommen die Connections ins Spiel.

Connections sind Nichtspielercharaktere, die als Quellen von Waren, Informationen und Dienstleistungen dienen. Sie sind die Versorgungskette der Schatten, die den Runnern der Welt zumindest eine kleine Chance gegen die gewaltigen Ressourcen der Megakonzerne verschafft. Aber Connections sind nicht allwissend und allmächtig. Jede hat ihr Spezialgebiet, aber für gewöhnlich kennt sie wiederum andere, die mit Informationen dienen können – gegen entsprechende Bezahlung und das Risiko, dass die falschen Leute darauf aufmerksam werden, dass jemand Fragen über Dinge stellt, die ihn eigentlich nichts angehen.

CONNECTIONS IN ZAHLEN

Ein kluger Shadowrunner achtet darauf, sich öfter mal mit seinen Connections zu treffen und ihnen ein Bier auszugeben. Connections können aus den im Folgenden beschriebenen Beispielconnections stammen, sie können aber auch wie Top-Runner erschaffen werden, indem man das Prioritätensystem verwendet und die meisten von ihnen als Unterlegene oder Gleichwertige Top-Runner konzipiert. Ausrüstung und andere nützliche Dinge sollten zum Leben dieses Charakters passen, können aber ruhig mal die Ressourcen, die bei der Charaktererschaffung zur Verfügung stehen, überschreiten. Dadurch erhält man allerdings nur die Attribute und Fertigkeiten einer Connection, aber die beiden wichtigsten Werte sind keine festen Bestandteile des Charakters: die Einflussstufe und die Loyalitätsstufe, wie wir sie auf S. 53 beschrieben haben.

BEISPIELCONNECTIONS

Jeder kann eine Connection sein. Im Folgenden haben wir eine kleine Auswahl zusammengetragen und beschrieben sowie mit einigen grundlegenden Charakterwerten ausgestattet, die manchmal für ihre Tätigkeiten als Connection hilfreich sein können, aber auch Auskunft darüber geben, inwiefern man sich im Notfall auf sie verlassen kann, wenn es wirklich hart auf hart kommt. Da Connections wertvolle Ressourcen sind, werden die Runner diejenigen, die ihnen am wichtigsten sind, beschützen wollen. Bei den meisten sind menschliche Attributswerte angegeben; die metamenschlichen Versionen erhält man, indem man sie anhand der Tabelle *Attributsmodifikatoren nach Metatyp* anpasst. Ein paar sind als einem bestimmten Metatyp zugehörig beschrieben, weil es einfach besser zum Konzept passt, aber auch die kann man mithilfe der gleichen Tabelle und ein bisschen Mathematik modifizieren.

Jede Connection wird kurz beschrieben, und es folgt eine Liste von Diensten, mit denen die Connection von Nutzen sein kann, sowie von typischen Treffpunkten, ähnlichen Connections und zum Schluss den Spielwerten. Ausrüstung oder Ausrüstungswerte sind keine angegeben, da sie je nach Umständen einer zu großen Variationsbreite unterliegen können.

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN NACH METATYP

METATYP	ATTRIBUTSMODIFIKATOREN
Zwerg	+1 Konstitution oder Willenskraft, +1 Stärke
Elf	+1 Geschicklichkeit, +1 Charisma
Ork	+1 Konstitution, +1 Stärke
Troll	+2 Konstitution oder Stärke, der andere der beiden Werte +1

Anmerkung: Beachte auch die Vorteile, die jeder Metatyp besitzt (S. 66).

BARKEEPER

Dienste: Informationen, andere Connections, Hinterzimmer für private Treffen
Treffpunkte: Jede Bar/jeder Nachtclub
Ähnliche Connections: Bar-/Nachtclub-Besitzer, Rausschmeißer, Kellnerin, Stripperin

Ein Barkeeper serviert Getränke. Und er dient so ziemlich jedem, der in seinen Laden kommt, als Ratgeber und Schulter zum Ausweinen. Er sieht und hört fast alles, deshalb ist es ja so wichtig, seine Bekanntschaft zu machen und sein Trinkgeld-ARO immer mal wieder fröhlich klingeln zu lassen.

Ein Barkeeper kennt jeden, und er kann einem verraten, wer sich schon länger nicht mehr hat sehen lassen, wessen Blagen jetzt schon wieder von zu Hause weggelaufen sind und wessen Ehemann es mit einem anderen treibt – so gut wie alles, was man möglicherweise wissen muss. Er kann einen auch mit der örtlichen Gerüchteküche in Kontakt bringen, und vielleicht weiß er etwas potenziell Lukratives, das einer seiner Kunden im Gin-Tonic-Rausch ausgeplaudert hat. Er kann Neulinge mit den Lieferanten verschiedenster Waren und Dienstleistungen zusammenbringen. Aber all das kostet natürlich etwas – manchmal eine Bargeldspende, manchmal eine Lokalrunde, um die Stimmung zu heben. Aber ein Barkeeper weiß nicht nur viel, er ist auch für seine Diskretion bekannt. Ohne wirklich guten Grund wird er nichts weitererzählen. Wie gesagt, es hat seinen Preis – aber in der Regel lohnt es sich, ihn (und manchmal auch seine Gäste) bei Laune zu halten.

BARKEEPER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	3	2	2	3	2	2	3	6

Fertigkeiten: Einfluss 4, Feuerwaffen 2 (Schrotflinten +2), Nahkampf 4
Wissensfertigkeiten: Alkohol, Medienstars, Sport, Straßengerüchte, Trivia

MAFIA-CONSIGLIERE

Dienste: Informationen, andere Connections
Treffpunkte: Restaurants, Casinos, Bars
Ähnliche Connections: Yakuza-Wakagashira, Triaden-Weihrauchmeister

Die Verbrechersyndikate der Sechsten Welt haben ihre Finger überall im Spiel, und auch wenn ein Runner nicht einfach in das Büro des örtlichen Mafia-Dons spazieren kann, kann er doch Beziehungen zu der Macht hinter dem Thron dieses kriminellen Imperiums knüpfen – zum Consigliere, dem Berater des Dons. Er ist streng genommen kein Mitglied der Familie, was ihm eine gewisse Sicherheit vor den internen Machtkämpfen der Organisation verleiht, aber er hat als vertrauenswürdiger Berater des Don Zugang zu den Familiengeheimnissen, und oft greift er auf Anweisung oder im Interesse der Familie auf auswärtige Kooperationspartner wie etwa Shadowrunner zurück.

Sein Vertrauensposten verschafft ihm Zugriff auf Informationen und Einblicke in die Geschäfte der Familie, ihre Pläne, ihre Absichten. Obwohl nicht blutsverwandt, kennt er seinen Platz und ist im Allgemeinen nicht so dumm, sein Leben für nichts wegzuwerfen. Der Versuch, den Consigliere zu erpressen, dürfte euch in der Regel nur auf die schwarze Liste der Familie bringen, denn den Zorn des Dons über einen möglichen Verrat an der Familie fürchtet der Berater mehr als alles andere. Er gibt seine Geheimnisse nicht leichtfertig preis, denn das Leben einer Ratte ist wertlos und kurz. Ihr müsst ihm schon etwas anbieten, das für die Familie von Wert ist, um Informationen zu erhalten, oft eher in Gestalt einer Gefälligkeit als von Geld, denn die wenigsten Consiglieri sind arm. Helft ihm, ein Problem aus der Welt zu schaffen, um das sich die Familie ungern selbst kümmern möchte, oder liefert ihnen Informationen über Feinde der Familie, und ihr werdet entsprechend belohnt. Aber missbraucht sein Vertrauen nicht, denn auch dafür werdet ihr einen entsprechenden Lohn erhalten.

Üblicherweise geht der Consigliere außerhalb der Familie einem traditionellen Beruf nach. Die meisten Consiglieri sind – was kaum überraschen dürfte – Anwälte.

MAFIA-CONSIGLIERE

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	3	4	3	3	3	6

Fertigkeiten: Einfluss 4, Elektronik 2, Feuerwaffen 1, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Lokalpolitik, Mafiapolitik, Polizeiprozeduren, Psychologie, Recht, Wirtschaft

MECHANIKER

Dienste: Reparaturen, Gebrauchtwagen und andere Fahrzeuge
Treffpunkte: Örtliche Werkstatt, Tankstelle, Autoverwerter, Gebrauchtwagenhandel, Flugzeughangar
Ähnliche Connections: Tech-Experte

Eine alte, klapprige Rostlaube als Fluchtwagen ist nicht gerade die ideale Voraussetzung für eine längerfristige Karriere in den Schatten. Dazu kommt, dass ein Wagen voller Einschusslöcher doch ein bisschen zu viel unerwünschte Aufmerksamkeit erregt. Um eure Fahrzeuge in einem guten Zustand zu halten, lohnt es sich, einen Mechaniker zu kennen. Er kann reparieren, was kaputt ist, und frisieren, was nicht, und mit genug Zeit und Geld kann er die hässlichste Schrottplatzleiche wie einen Phönix aus der Asche auferstehen lassen. Ein Mechaniker betätigt sich häufig auch als Gebrauchtwagenhändler, da er immer haufenweise Fahrzeugwracks und Ersatzteile herumliegen hat, die er zusammenbasteln und für einen kleinen Gewinn verkaufen kann. Außerdem hat er gute Beziehungen in der Szene. Wenn er also nicht die Karre hat, nach der ihr sucht, wird er jemanden kennen, der sie euch besorgen kann.

MECHANIKER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	2	3	2	3	3	2	6

Fertigkeiten: Elektronik 3, Feuerwaffen 2, Mechanik 3, Nahkampf 3, Steuern 4
Wissensfertigkeiten: Autoverwerter, Combatbiking, Fahrzeuge

MR JOHNSON

Dienste: Shadowruns, jobrelevante Informationen, andere Connections
Treffpunkte: überall, wo er will
Ähnliche Connections: Konzernmann, Regierungsagent

Wenn ihr den Wunsch nach regelmäßigen Jobs und dem damit einhergehenden regelmäßigen Fluss von Nuyen hegt, dann ist es vorteilhaft, mehrere Mr Johnsons zu haben, bei denen ihr und euer Team ganz oben auf der Liste steht. Dafür, dass es ihn offiziell eigentlich gar nicht gibt, kommt Mr Johnson ganz schön herum, denn ohne ihn wären alle Shadowrunner arbeitslos. Sein anonymisierter Name steht für das Bindeglied zwischen den Schatten und den Konzernen, und er ist derjenige, der sich die Hände schmutzig macht, damit die Herrschenden dieser Welt es nicht müssen. Er ist das entscheidende Element, das Shadowrunner zu abstreitbaren Aktivposten macht.

Mr Johnson arrangiert das Treffen, heuert seine bevorzugten (oder am wenigsten bevorzugten) Talente an und zahlt für Ergebnisse. Er ist die Quelle für die anfänglichen Informationen über den Job, für den er euch anheuert, oder zumindest die Informationen, die er preiszugeben bereit ist und die ihr seiner Meinung nach haben müsst. Seine konzernnahe Position ermöglicht es ihm gelegentlich, euch einige der Spezialausrüstung zu beschaffen, die ihr braucht, um den Job zu erledigen. Mr Johnson ist ein Quell weiterer Connections und hat ein gutes Gedächtnis für Erfolge und Misserfolge – wobei Letztere hartnäckiger hängen bleiben.

Viele Johnsons stehen in dem Ruf, regelmäßig ein Doppelspiel mit ihren Runnern zu treiben, aber das ist zum größten Teil nur eine Straßenlegende, denn doppelzüngige Johnsons müssen ganz besonders vorsichtig sein, da sie sich sonst schnell im Kreuzfeuer eines Runnerteams wiederfinden. Wenn ihr Mr Johnson gut behandelt, wird er diesen Gefallen gerne erwidern. Aber legt ihr ihn aufs Kreuz – und sei es nur einmal –, dann werdet ihr sehr schnell feststellen, wie es sich anfühlt, das Missionsziel eines Teams von Shadowrunnern zu sein – oder noch schlimmer: Ihr werdet langsam verhungern, da es für euch plötzlich keine Jobs mehr in dieser Stadt gibt. Runner kosten Nuyen, aber Einfluss ist für die Mächtigen kostenlos.



MR JOHNSON

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	3	3	4	4	6

Fertigkeiten: Einfluss 5, Elektronik 4, Feuerwaffen 3, Überreden 4, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Konzernfinanzen, Konzerngerüchte, Psychologie, SOTA-Technologie

SCHIEBER

Dienste: Jobs und Geld, Informationen, Ausrüstung, andere Connections
Treffpunkte: Örtliche Bars und Clubs, Cafés oder Straßenecken, wo Überwachung fast unmöglich ist
Ähnliche Connections: Hehler, Kredithai

Die erste Connection, die jeder Runner kennenlernen sollte, ist ein guter Schieber. Er kann einen mit allem und jedem in Verbindung bringen, was man jemals in den Schatten brauchen könnte. Wenn ein guter Schieber es nicht selbst beschaffen kann, dann kennt er jemanden, der es kann. Gegen eine entsprechende Gebühr natürlich, aber was hätte man auch anderes erwartet? Schieber sind die Dreh- und Angelpunkte der Schatten, sie können einem Jobs vermitteln, Ausrüstung beschaffen und sogar die Dinge verkaufen, die man während der Arbeit an Strandgut aufgelesen hat – Ausrüstung, Daten, Prototypen, was auch immer. Ein Schieber kennt seine Runner, und er kennt die Leute, die das wollen, was die Runner zu bieten haben. Aber billig sind seine Dienste nicht. Ob in Form einer festen Provision oder einer prozentualen Beteiligung – er bekommt immer seinen Anteil. Und je intensiver seine Bemühungen sind und je weiter er sich aus dem Fenster lehnen muss, desto größer ist dieser Anteil.

Das Wichtigste bei der Zusammenarbeit mit einem Schieber ist euer Verhältnis zu ihm. Es ist entscheidend, ein enges und gutes Verhältnis zu haben, und je schneller ihr so weit kommt, desto wahrscheinlicher ist es, dass er die Geschäftsbeziehung zu euch höher wertschätzt als die zu irgendeinem anderen Kunden. Es wäre ein Fehler, einen Schieber als einen bloßen Bekannten oder einen entfernten Freund zu betrachten, denn ihr möchtet ja schon, dass im schlimmsten Fall euer Name nicht über seine Lippen kommt, während er über Möglichkeiten nachsinnt, euch zu warnen. Oder besser noch, dass er euch dabei hilft, einen Deal auszuhecken, bei dem er vorgibt, euch ausliefern zu wollen, und die Leute, die hinter euch her sind, in ein Lagerhaus spazieren, um euch einzukassieren, ohne zu wissen, dass das Lagerhaus bis obenhin voll ist mit C4.

SCHIEBER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	3	2	4	4	6

Fertigkeiten: Einfluss 5, Elektronik 6, Feuerwaffen 4, Wahrnehmung 2
Wissensfertigkeiten: Ausrüstungspreise, Hehler, Konzerngerüchte, Shadowrunner-Teams

STRASSENDOC

Dienste: Medizinische Versorgung, Informationen, andere Connections, Ausrüstung (Medikamente/Drogen)
Treffpunkte: Örtliche Klinik, Bodyshop
Ähnliche Connections: Rettungssanitäter, Krankenwagenfahrer, Straßenmagier/-schamane

Diese lästigen Gesetze über Schussverletzungen, die dem zuständigen örtlichen Polizeikonzern gemeldet werden müssen, machen es für Shadowrunner etwas unpraktisch, sich traditionelle medizinische Versorgung zu beschaffen. Wenn man dann noch den ganzen Papierkram dazunimmt und die dabei zurückbleibenden Spuren (ja, ja, wir wissen, dass es alles elektronisch ist), dann hat man prompt ein ARO, das direkt auf einen zeigt, sobald die Ermittlungen beginnen. Aber um in den Genuss von Schattenmedizin zu kommen, muss man einen Straßendoc kennen. Die meisten arbeiten in örtlichen Kliniken oder Bodyshops und schleusen blutende Runner durch den Hintereingang ein. Die Besten von ihnen stellen nicht viele Fragen, bis auf die übliche Begrüßung: „Wer bezahlt das?“

Das Stereotyp des Straßendocs ist der in Ungnade gefallene Arzt, aber viele von ihnen sind auch Studienabbrecher, Krankenschwestern/-pfleger oder ehemalige Armeesanitäter, die sich ein paar Nuyen nebenbei verdienen oder den einzigen Job machen, den sie können. Die Besseren, die früher ordentliche Ärzte waren, bieten häufig noch andere Dienstleistungen an, als einen nur zusammenzuflicken, etwa die Installation neuer (oder kaum gebrauchter) Cyberware. Was bedeutet, dass viele auch eine alternative Zahlungsmethode anbieten, da sie häufig kein Kundenkonto bei Zeiss oder EvoWare haben, um neue Cyberware zu bestellen. Stattdessen zahlen sie ganz gut für gebrauchte Cyberware oder für Leichen, in denen noch welche steckt. Auf jeden Fall sollte man nie vergessen, seinen Straßendoc bei Laune zu halten. Dann bekommt man manchmal bessere Deals, bessere Behandlung und läuft nicht so leicht Gefahr, auf dem OP-Tisch zu verrecken und in Einzelteilen an Organschmuggler verhökert zu werden.

STRASSENDOC

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	4	2	2	2	4	3	2	6

Fertigkeiten: Biotech 6, Einfluss 4, Elektronik 3, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Biologie, Medizinische Fortschritte, Organhändler, Psychologie, Schmuggler

STREIFENPOLIZIST

Dienste: Informationen, andere Connections, Ausrüstung
Treffpunkte: Die Straßen seines Reviers, Café
Ähnliche Connections: Detektiv, Informant, Undercover-Polizist, Mietbulle

Er geht jetzt schon so viele Jahre in den Straßen seines Reviers Streife, dass die Leute, denen er begegnet ist, und die Zeit, die verstrichen ist, miteinander verschmelzen, aber er sieht alles, was dort vor sich geht, und übersieht nichts, was wichtig ist. Er weiß, wer die Einheimischen sind, wer neu in der Stadt ist, wo die Dealer arbeiten und wohnen, welche Gang über welchen Streifen des Gehwegs herrscht und wo die Verzweifelten sich in ihren BTL-Rausch flüchten. Und er hat einen guten Draht zu allen – was er jetzt nicht weiß, wird er bald wissen. Mit seinem weiten Netzwerk an Informanten, für die es wichtig ist, ihren örtlichen Bullen bei Laune zu halten, verfügt er über eine lange Liste an Connections, auf die er für einen guten Kumpel oder gegen eine entsprechende finanzielle Motivation gerne einmal zugreift.

Streifenpolizisten sind manchmal zu Fuß unterwegs, häufiger aber in einem Streifenwagen, auf einem Motorrad, mit einem Geländewagen oder sogar zu Pferde. Aber wie sie sich auch fortbewegen, sie achten darauf, nach Möglichkeit alles zu sehen. Einige von ihnen sind aufrichtig gesetzesfürchtige Gesetzeshüter, während andere so durch und durch korrupt sind, dass sie sogar ihre eigene Mutter verkaufen würden, wenn das Geld stimmt. Entscheidend im Umgang mit einem Streifenpolizisten ist, alles über ihn zu wissen, seine Wünsche zu kennen, seine Träume und manchmal auch seine Laster, um ihn mit dem zu versorgen, wonach es ihn verlangt – damit er einem das gibt, was man braucht.

STREIFENPOLIZIST

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	3	2	2	2	3	2	6

Fertigkeiten: Athletik 2, Einfluss 5, Feuerwaffen 3, Nahkampf 5, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Illegale Waren, Örtliche Gangs, Polizei, Polizeiprozeduren, Straßengerüchte, Verbrechersyndikate

TALISKRÄMER

Dienste: Magische Gegenstände, Informationen über Magie, andere Connections
Treffpunkte: Taliskramladen, okkulte Bibliothek, Café
Ähnliche Connections: Schieber, Straßenmagier/-schamane, Konzernmagier

Erwachte sind selten, aber letztlich sind sie auch nichts anderes als eine elitäre, häufig recht wohlhabende Gruppe von Konsumenten. Und wenn man einen Konsumenten hat, braucht man jemanden, der ihn versorgt, und für solche speziellen Sachen wie magische Foki, Reagenzien, Ritualmaterialien und Komponenten ist das der Taliskrämer. Erwachte sind selten, aber Taliskrämer sind noch seltener, was bedeutet, dass früher oder später so ziemlich jeder in der Gegend, der nur einen Funken magische Begabung besitzt, in ihren Laden kommt. Das macht sie zu einer ausgezeichneten Quelle für Informationen darüber, wer gerade was macht und wer was verkauft, und sie können immer mit den neuesten Gerüchten aus der einheimischen Erwachtenszene aufwarten. Sie können Verbindung zu den örtlichen Straßenzauberern herstellen, wenn man ein bisschen zusätzliche arkane Unterstützung benötigt. Taliskrämer mit einem gewissen Talent – oder zumindest einem gewissen Talent in der Alchemie und dem Verzaubern – sind oft selbst Verzauberer, was sie zu einer hervorragenden Quelle für individuelle magische Ausrüstung macht. Und oft kann man auch mit diesem funkelnden kleinen Ding, das man dem Konzernmagier abgeluchst hat, zu ihnen kommen, und sie sagen einem, ob man da etwas Wertvolles hat oder nur Schnickschnack.

TALISKRÄMER

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
2	2	2	2	4	3	4	3	4	6

Fertigkeiten: Astral 6, Einfluss 4, Verzaubern 6, Wahrnehmung 3
Wissensfertigkeiten: Holzverarbeitung, Magische Waren, Magisches Hintergrundwissen, Metallverarbeitung

CRITTER

Die meisten Monster, denen man in der Sechsten Welt begegnet, sind andere Menschen und Metamenschen, aber das heißt nicht, dass es die einzigen Gefahren sind, mit denen man es zu tun hat. Jede Umwelt, von der trockensten Wüste über die kälteste Einöde bis zum dichtesten Dschungel, weist ein üppiges Tierleben auf, das einem Shadowrunner das Leben interessanter machen kann, als ihm lieb ist. Viele dieser Tiere existieren schon seit Jahrtausenden, während andere vom Erwachen der Magie nicht verschont blieben und neue und beunruhigende Eigenschaften und Fähigkeiten entwickelt haben. Einige Critter besitzen sowohl einen Körperlichen Zustandsmonitor als auch einen für Betäubungsschaden.

Es folgt ein Überblick über einige der Tiere, denen man während der Arbeit in den Schatten begegnen kann.

MUNDANE CRITTER

Die Mehrzahl der Tiere der Erde war nicht vom Erwachen betroffen – stattdessen wurden sie durch ungezügelte Umweltverschmutzung geformt, durch Überjagung, die Zerstörung ihres Lebensraums und die hartnäckige Ignoranz der Metamenschheit gegenüber allem, das keinen Profit abwirft. Es folgen die Spielwerte einiger normaler, alltäglicher Critter, über die ein Shadowrunner in einer dunklen Nacht stolpern kann.

GROSSKATZE

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	5	4	4	1	1	4	3	6

Initiative: 8 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 11
Verteidigungswert: 7
Bewegung: 10/25/+2
Fertigkeiten: Athletik 6, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Heimlichkeit 6, Nahkampf 7, Natur 4, Wahrnehmung 5 (Sehen +2)
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch, Restlichtverstärkung), Natürliche Waffe, Panzer 2
Angriff: Klauen/Biss: Schaden 3K, Angriffswerte 8/–/–/–/–

HAI

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	3	5	5	2	1	4	1	6

Initiative: 9 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 11
Verteidigungswert: 11
Bewegung: 5/30/+3 (schwimmend)
Fertigkeiten: Athletik 6 (Schwimmen +2), Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Nahkampf 8, Wahrnehmung 6 (Geruch +2)
Kräfte: Gesteigerter Sinn (Geruch), Natürliche Waffe, Verstärkter Panzer 6
Angriff: Biss: Schaden 4K, Angriffswerte 10/–/–/–/–



HUND

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	3	2	2	2	3	3	6

Initiative: 6 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 10
Verteidigungswert: 4
Bewegung: 10/20/+3
Fertigkeiten: Athletik 5, Einfluss 2 (Einschüchtern +2), Nahkampf 4, Natur 6, Wahrnehmung 5 (Geruch +2)
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe, Panzer 1
Angriff: Klauen/Biss: Schaden 2K, Angriffswerte 5/–/–/–/–

PFERD

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
8	2	3	7	2	2	4	2	6

Initiative: 7 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 12
Verteidigungswert: 9
Bewegung: 10/20/+4
Fertigkeiten: Athletik 7, Nahkampf 1, Wahrnehmung 3
Kräfte: Gesteigerter Sinn (Gehör), Natürliche Waffe, Panzer 1
Angriff: Tritt: Schaden 4B, Angriffswerte 10/–/–/–/–

WOLF

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
4	3	5	4	2	2	4	3	6

Initiative: 9 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 10
Verteidigungswert: 6
Bewegung: 10/20/+3
Fertigkeiten: Athletik 5, Einfluss 2 (Einschüchtern +2), Heimlichkeit 5, Nahkampf 4, Natur 6, Wahrnehmung 5 (Geruch +2)
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe, Panzer 2
Angriff: Klauen/Biss: Schaden 2K, Angriffswerte 9/–/–/–/–

ERWACHTE CRITTER

BARGHEST

Der Barghest ist eine Metavariante des Mastiffs, mit einer Schulterhöhe von etwa 85 cm und einem Gewicht von 90 kg. Sein kurzes, glattes Fell ist entweder vollständig weiß oder komplett schwarz und liegt so eng an seinem massigen, muskulösen Körper an, dass der Anschein von nackter Haut erweckt wird. Spitze Stacheln ragen entlang seines Rückgrats hervor. Seine Augen sind rotglühend, und seine Zähne leuchten schwach in der Dunkelheit, da sein Speichel lumineszierende Bakterien enthält. Während der Paarungszeit jagt er einzeln oder in Paaren, ansonsten in Rudeln von zwölf oder mehr Tieren. Eine Reihe von Konzernen hat – mit unterschiedlichem Erfolg – versucht, Barghests als Wachtiere einzusetzen, vor allem wegen ihres Heulens.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Urbane Regionen in Nordamerika und Nordeuropa, vor allem auf den Britischen Inseln. Auch in Australien, Ostasien und Nairobi und an fast allen Orten, die einmal zum Britischen Empire gehörten, wurden Barghests beobachtet.

BARGHEST

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
7	4	5	5	3	2	5	5	5	6

Initiative: 10 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 12
Verteidigungswert: 11
Bewegung: 10/20/+3
Fertigkeiten: Astral 4, Athletik 5, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Nahkampf 8, Natur 6, Wahrnehmung 6
Kräfte: Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Sonar), Grauen, Immunität (Barghest-Heulen), Lähmendes Heulen, Natürliche Waffe, Panzer 4
Angriff: Klauen/Biss: Schaden 3K, Angriffswerte 10/–/–/–/–

BASILISK

Diese Metavariante des Komodowarans misst von der Schnauze bis zur Schwanzspitze durchschnittlich 260 cm und wiegt um die 100 kg. Seine Schulterhöhe beträgt etwa 50 cm, er ist etwas breiter als sein weltlicher Verwandter und hat einen stacheligen Rückenfächer, der an der höchsten Stelle etwa 30 cm hoch ist und über das gesamte Rückgrat verläuft. Die Schuppen sind sehr schwer und von schwarzer und leuchtend gelber Farbe, Schnauze und Schwanzspitze sind tiefschwarz. Er besitzt scharfe sägezahnartige Zähne, die nachwachsen, wenn sie verloren gehen. Der Basilisk ist ein aggressiver Fleischfresser, der sich überwiegend von Fischen und kleinen Säugetieren ernährt. Aber er frisst auch fröhlich alles andere, das er zu packen kriegt, gelegentlich sogar Metamenschen. Basilisken sind sehr territorial, relativ leicht abzurichten und werden von zahlreichen Megakonzernen der ganzen Welt als Wachcritter eingesetzt, allerdings lassen sie sich in der Regel nur schwer davon abhalten, alles zu fressen, was sie töten.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Der in Indonesien heimische Basilisk hat sich in gemäßigten bis tropischen Waldregionen der ganzen Welt ausgebreitet – durch Tiere, die aus Konzernhaltung oder absurden Versuchen, sie als Haustiere zu halten, entflohen sind. Als ausgezeichnete Schwimmer siedeln sich Basilisken gern in der Nähe fließender Gewässer an.

BASILISK

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
6	2	3	6	4	1	3	1	4	6

Initiative: 6 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 11
Verteidigungswert: 13
Bewegung: 5/10/+1 (10/20/+2 schwimmend)
Fertigkeiten: Athletik 5 (Schwimmen +2), Heimlichkeit 3, Nahkampf 6, Wahrnehmung 4
Kräfte: Natürliche Waffe, Panzer 7, Versteinerung
Schwächen: Verwundbarkeit (eigener Blick)
Angriff: Klauen/Biss: Schaden 3K, Angriffswerte 9/–/–/–/–

GHUL

Ein Ghul ist ein Metamensch, der mit Stamm III des MMVV infiziert ist (manchmal als „Krieger-Stamm" des Virus bezeichnet, nach dem Virologen, der es als Erster identifizierte). Der Ghul gilt als die schwächste Ausdrucksform des Virus und häufig auch als die bemitleidenswerteste. Die Umwandlung, die Tage dauern kann, ist äußerst schmerzhaft, und viele überstehen sie nicht mit gesundem Verstand und werden zu „wilden" Ghulen, die in Rudeln in den verlassenen und verfallenen Barrens und Untergründen der Städte auf die Jagd gehen. Zwar versuchen diejenigen, denen es gelingt, ihre geistige Gesundheit zu behalten, ihre wilden Brüder und Schwestern unter Kontrolle zu halten, aber allzu oft streifen diese bösartigen Kreaturen umher, auf der Suche nach ihrer bevorzugten Nahrung: rohem metamenschlichem Fleisch.

Die körperlichen Veränderungen sind drastisch: Die Haut wird grau und schuppig, die Finger verlängern sich, und die Fingernägel verwandeln sich in scharfe schwarze Klauen. Die Zähne werden länger und spitzer. Die Augen überziehen sich mit weißen Katarakten, sodass Ghule ohne Cyberersatz blind sind und sich auf ihre astrale Sicht und ihren gesteigerten Geruchssinn verlassen müssen.

Ghule sind die bei Weitem häufigste Spielart der Infizierten, da der Krieger-Stamm der aggressivste und ansteckendste Typ des Virus ist und durch Körperflüssigkeiten wie Speichel und Blut übertragen wird. Außerdem sind sie in der metamenschlichen Gesellschaft am stärksten vertreten, etwa in der Ghulbefreiungsliga oder der afrikanischen Nation Asamando, einem Land, das von Ghulen bevölkert wird und vom Metamenschenhandel lebt. Der UCAS-Sonderbefehl 162 garantierte den Ghulen für kurze Zeit metamenschliche Rechte, er wurde jedoch wenig später wieder aufgehoben. Gewalttätigere oder rachsüchtigere Ghule findet man etwa in der Ghul-Gang „162er" oder in den Reihen der Organschmugglerorganisation Tamanous.

Verbreitung: Weltweit; wo immer metamenschliches Fleisch verfügbar ist.

GHUL

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
6	2	4	5	4	1	3	1	1	5

Initiative: 7 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 13/10
Verteidigungswert: 7 (+ getragene Panzerung)
Bewegung: 12/18/+1
Fertigkeiten: Astral 5, Athletik 4, Heimlichkeit 6, Nahkampf 7, Wahrnehmung 5
Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe, Panzer 1, Robust Gebaut 2
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Geschwächter Sinn (blind), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch)
Angriff: Klauen: Schaden 3K, Angriffswerte 9/–/–/–/–; Biss: Schaden 4K, Angriffswert 9/–/–/–/–, Infektion
Anmerkungen: Die Werte gelten für einen menschlichen Ghul, der den größten Teil seiner Intelligenz behalten hat; für andere Metatypen s. Tabelle *Attributsmodifikatoren nach Metatyp* (S. 212); abgeleitete Werte müssen ggf. neu berechnet werden. Einige Ghule können Zauberer oder (Magier-)Adepten sein. Andere sind „wild", was ihre Körperlichen Attribute um 1 erhöht und ihre Geistigen Attribute um 1 senkt. Die Kraft Infektion wirkt, wenn ein Ziel durch den Bissangriff des Ghuls Körperlichen Schaden erleidet.

HÖLLENHUND

Der Höllenhund ist eine Metavariante des Schäferhundes. Er hat eine Schulterhöhe von etwa 90 cm und ein Gewicht um die 70 kg. Sein Fell ist pechschwarz, seine Augen rotglühend. Höllenhunde sind Rudeljäger, die normalerweise in Gruppen von vier bis sieben Hunden kleinere Tiere bis zur Größe eines Rehs jagen, aber auch Aas fressen, wenn Beute rar ist. Wenn das Rudel groß genug ist, scheuen sie sich auch nicht, größere Tiere und manchmal auch Metamenschen anzugreifen. Sie sind beliebt als Wachcritter, vor allem in isolierten Anlagen in ländlichen Regionen, in denen

die Gefahr kollateraler Sachschäden durch Flammenstöße nicht so groß ist.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Überwiegend Waldgebiete in Nordamerika, domestizierte Exemplare findet man jedoch weltweit.

HÖLLENHUND

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
6	4	5	4	3	2	4	3	5	6

Initiative: 9 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 11
Verteidigungswert: 10
Bewegung: 10/20/+4
Fertigkeiten: Astral 5, Athletik 7, Einfluss 4 (Einschüchtern +2), Heimlichkeit 5, Nahkampf 4, Natur 5, Wahrnehmung 3
Kräfte: Dualwesen, Elementarer Angriff (Feuer), Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Restlichtverstärkung), Grauen, Immunität (Feuer), Natürliche Waffe, Panzer 4
Angriff: Biss: Schaden 3K, Angriffswerte 9/–/–/–/–

SCHRECKHAHN

Diese Metavariante des Huhns sieht eher aus wie ein Emu mit einem Hühnerkopf und einem langen blauen Schwanz. Der Schreckhahn erreicht 2 Meter Höhe und wiegt etwa 45 kg. Er hat lange blaue Beine, ein gelbes Gefieder, einen knallroten Kamm auf dem Kopf und einen scharfen Hornschnabel. Schreckhähne sind Raubtiere und Fleischfresser und jagen meist in Gruppen. Dabei verfolgen sie ihre Beute, springen in die Luft und greifen mit ihrem lähmenden Schwanz an. Ist die Beute betäubt, machen sie sich mit ihren scharfen Klauen darüber her und reißen sie in Stücke. Sie sind nicht sehr wählerisch in ihrer Nahrungssuche und stürzen sich auf alles bis zur Größe eines Orks, wenn es ihnen schmackhaft erscheint.

Schreckhähne sind weltweit als Sicherheitscritter beliebt. Dabei werden sie gleich beim Schlüpfen auf ihren Abrichter geprägt, den sie bis an ihr Lebensende verbissen schützen.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Der ursprünglich aus offenem Gras- und Buschland in Westeuropa stammende Schreckhahn ist mittlerweile weltweit in unterschiedlichsten Lebensräumen zu finden.

SCHRECKHAHN

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
3	4	3	3	3	1	2	1	5	6

Initiative: 5 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 10
Verteidigungswert: 4
Bewegung: 10/25/+2
Fertigkeiten: Athletik 7, Heimlichkeit 5, Nahkampf 7, Wahrnehmung 3
Kräfte: Immunität (eigene Berührung), Lähmende Berührung (Schwanz), Natürliche Waffe, Panzer 1
Angriff: Klauen: Schaden 2K, Angriffswerte 6/–/–/–/–

TEUFELSRATTE/ DÄMONENRATTE/PECHRATTE

Die Teufelsratte ist komplett haarlos und erreicht inklusive Schwanz etwa einen Meter Länge. Ihr Gewicht bewegt sich normalerweise irgendwo zwischen drei und vier Kilogramm. Die Dämonenratte ist eine Unterart der Teufelsratte und etwa anderthalbmal so lang und doppelt so schwer wie diese, während die Pechratte, eine weitere Unterart, etwa zwei Drittel der Länge und des Gewichts der Ausgangsart erreicht. Teufelsratten sind nachtaktive Rudeljäger, wobei ein Jagdrudel aus 30 oder mehr erwachsenen Exemplaren keine Seltenheit ist. Auch größere Rudel wurden schon beobachtet, häufig unter der Führung von einer oder zwei Dämonenratten, die die Fähigkeit besitzen, Teufelsratten, Pechratten und mundane Ratten zu beherrschen. Sie sind furchtlos und brutal, manche Leute behaupten sogar, sie seien gezielt bösartig. Normalerweise jagen sie kleinere Tiere, aber sie scheuen sich auch nicht davor, einen Metamenschen anzugreifen, wenn sie eine Schwäche spüren. Da sie sehr fruchtbar sind und eine natürliche Immunität gegen die meisten Giftstoffe besitzen, ist es so gut wie unmöglich, sie auszurotten.

Natürlicher Lebensraum: Städtische Regionen weltweit.

TEUFELSRATTE

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
1	4	5	1	2	1	5	4	4	6

Initiative: 10 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 9
Verteidigungswert: 1
Bewegung: 5/10/+1
Fertigkeiten: Athletik 3 (Klettern +2), Heimlichkeit 6, Nahkampf 5, Wahrnehmung 4
Kräfte: Immunität (Toxine), Natürliche Waffe, Tierbeherrschung (gewöhnliche Ratten), Verschleierung (selbst)
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Leicht)
Angriff: Biss: Schaden 1K, Angriffswerte 6/–/–/–/–

DÄMONENRATTE

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
3	4	5	3	3	2	5	5	6	6

Initiative: 10 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 10
Verteidigungswert: 5
Bewegung: 5/10/+1
Fertigkeiten: Athletik 3 (Klettern +2), Heimlichkeit 7, Nahkampf 6, Wahrnehmung 5
Kräfte: Gift, Immunität (Toxine), Natürliche Waffe, Panzer 2, Tierbeherrschung (gewöhnliche Ratten, Pechratten, Teufelsratten), Verschleierung (selbst)
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Schwer)
Angriff: Biss: Schaden 2K, Angriffswerte 8/–/–/–/–

PECHRATTE

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
1	3	4	0	2	1	3	2	6	6

Initiative: 7 + 1W6
Handlungen: 1 Haupt, 2 Neben
Zustandsmonitor: 9
Verteidigungswert: 1
Bewegung: 5/10/+1
Fertigkeiten: Athletik 3 (Klettern +2), Heimlichkeit 3, Nahkampf 3, Wahrnehmung 4
Kräfte: Immunität (Toxine), Natürliche Waffe, Tierbeherrschung (gewöhnliche Ratten), Unfall, Unglücksbringer*
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Leicht)
Angriff: Biss: Schaden 0K, Angriffswerte 4/–/–/–/–
Anmerkung: *Einzigartige Fähigkeit. Reichweite: BF (F), Art: M, Haupthandlung. Vergleichende Probe auf Reaktion + Magie gegen Edge. Nettoerfolge bedeuten, dass das Ziel für [Nettoerfolge] Minuten den Nachteil Unglück erhält.

VAMPIR

Ein Vampir ist ein Mensch (und seltener ein Angehöriger eines anderen Metatyps), der mit Stamm I des MMVV, dem Harz-Greenbaum-Stamm des Virus, infiziert ist. Vampire behalten im Allgemeinen ihre geistige Gesundheit und ihre Intelligenz, und einige bemühen sich sogar, sich in die metamenschliche Gesellschaft zu integrieren, ohne anderen zu schaden. Anfangs war das auch gar nicht so schwer, da Vampire durchaus in der Lage sind, ihren Durst im Zaum zu halten. Doch leider haben bislang unerklärliche Veränderungen, die bei allen Infizierten auf der Welt aufgetreten sind, dazu geführt, dass ihr Appetit sich verstärkt hat, und mittlerweile erliegen immer mehr von ihnen ihrem Hunger nach metamenschlichem Blut und metamenschlichen Seelen und dem Rausch, Schmerzen zuzufügen, um so ihre Unsterblichkeit zu sichern. Aufgrund ihres Regenerationsvermögens und ihrer Fähigkeit, eine Nebelgestalt anzunehmen, sind sie äußerst gefährliche Jäger.

Insgesamt wird ihr Aussehen durch die Umwandlung kaum verändert, allerdings sind Vampire häufig sehr blass, sofern sie nicht gerade Blut zu sich genommen haben. Bei emotionalem Stress oder wenn sie hungrig sind, leuchten ihre Augen oft rot, und ihre Eckzähne verlängern sich zu spitzen Vampirzähnen, mit denen sie ihre Beute beißen und aussaugen.

Vampire müssen mindestens alle paar Tage metamenschliches Blut zu sich nehmen, außerdem müssen sie einmal pro Mondmonat ihren Opfern einen Punkt Essenz entziehen. Der Versuch, etwas anderes zu sich zu nehmen, führt zu deutlichen körperlichen Krankheitssymptomen innerhalb einer Stunde, woraufhin sie die mundane Nahrung wieder von sich geben. Auf Alkohol reagieren sie sogar noch schneller, oft innerhalb von Minuten oder weniger.

VAMPIR

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
3	2	4	3	3	2	3	4	*	2W6

Initiative: 7 + 2W6
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 10/10
Verteidigungswert: 3 (+ getragene Panzerung)
Bewegung: 15/20/+2
Fertigkeiten: Athletik 7, Heimlichkeit 7, Nahkampf 7, Wahrnehmung 8
Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Infrarotsicht), Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Infektion, Natürliche Waffe, Nebelgestalt, Regeneration
Schwächen: Allergie (Holz, Schwer), Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Erzwungener Schlaf (Luftmangel, [Essenz] Minuten), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Blut)
Angriff: Biss: Schaden 3K, Angriffswerte 7/–/–/–/–
Anmerkungen: Einige Vampire können Adepten, Zauberer oder Magieradepten sein. Einen Magiewert haben sie jedoch immer, ob sie magisch aktiv sind oder nicht.

* Der Magie-Anfangswert ist gleich 6 oder der Essenz des Vampirs (der niedrigere der beiden Werte). Vampire können nur Blut verzehren und erleiden innerhalb einer Minute den Status *Übelkeit* (S. 55), wenn sie etwas anderes zu sich nehmen. Vampire haben einen geringeren Auftrieb als nicht infizierte Metamenschen und erleiden einen Würfelpoolmalus von -4 auf alle Proben, die mit Schwimmen zusammenhängen. Schaden, den sie aufgrund ihrer Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, kann nicht mit ihrer Regenerationskraft geheilt werden, auch wenn sie der Schadensursache nicht länger ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung hingegen sind möglich.

Das MMVV aktiviert häufig latente Mutationen wie etwa SURGE, aber auch magisches Potenzial; die Mehrzahl der Vampire ist magisch aktiv. Darüber hinaus haben Mutationen des Virus neue Ausdrucksformen hervorgebracht, die oft entlang sogenannter „Blutlinien“ weitervererbt werden. Die hier angegebenen Werte gelten für einen „durchschnittlichen“ Vampir.

ZERBERUS

Es heißt, drei Köpfe seien besser als einer. Den Zerberus erkennt man leicht an seinen drei Hundeköpfen, aber auch daran, dass er 120 cm Schulterhöhe und ein Durchschnittsgewicht von über 110 kg hat. Der Zerberus ist ein erbitterter Jäger, der mit allen drei Köpfen zugleich angreifen kann, was die Chance erhöht, dass wenigstens einer einen guten Happen abkriegt oder die Beute zu packen bekommt. Kluge Beute ergreift rechtzeitig die Flucht.

Der Zerberus ist dafür bekannt, dass er seine Beute über lange Strecken jagt, sobald er einmal die Witterung aufgenommen hat. Dabei kommt ihm seine paranormale Fähigkeit zugute, sich schnell und ungehindert durch jede Art von Terrain bewegen zu können.

Es gibt einige Fälle von gefangenen Tieren, die für die Bewachung von Konzerneinrichtungen abgerichtet wurden. Ihr unüberwindbares Verlangen, ihre Beute zur Strecke zu bringen, sobald sie auf sie angesetzt wurden, macht es schwierig, sie unter Kontrolle zu halten, aber einige Sicherheitskonzerne haben seit einiger Zeit begonnen, Zerberusse dazu einzusetzen, Runner zu verfolgen, die wertvolle Dinge entwendet haben, indem sie die abgerichteten Tiere ihre Witterung aufnehmen lassen und sie über ein Sendehalsband verfolgen.

Natürlicher Lebensraum/Verbreitung: Wald- und Bergregionen, vor allem auf den griechischen Inseln. Zerberusse findet man auch gelegentlich in Nordamerika, Europa und Asien an Orten, wo Sicherheitsfirmen versucht haben, sie abzurichten, und damit gescheitert sind.

ZERBERUS

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
6	4	5	6	4	2	6	3	5	6

Initiative: 11 + 2W6
Handlungen: 2 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 15
Verteidigungswert: 12
Bewegung: 10/25/+3
Fertigkeiten: Athletik 6, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Nahkampf 9, Natur 8, Wahrnehmung 6
Kräfte: Ätzender Speichel, Bewegung (selbst), Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Grauen, Immunität (Feuer, Kälte), Natürliche Waffe, Panzer 6, Robust Gebaut 4, Suche, Verschleierung (selbst)
Angriff: Klauen/Biss: Schaden 4K, Angriffswerte 11/–/–/–/–

DRACOFORMEN

„Dracoform“ ist nur ein schickeres Wort für Drachen. Diese gewaltigen magischen Reptilien, die direkt den Mythen und Legenden der Menschheit entsprungen zu sein scheinen, sind intelligent, verschlagen und möglicherweise unsterblich oder zumindest nah dran. Ihr Alter und ihre Macht ermöglichen es ihnen, ausgeklügelte Pläne mit mehrfachen Alternativoptionen zu schmieden und alles aus einer (sehr) langfristigen Perspektive zu betrachten. Die meisten Drachen sind Einzelgänger, die jeden unnötigen Kontakt mit

den „jüngeren Rassen“, wie sie die Metamenschen nennen, vermeiden. Einige Drachen haben jedoch in den letzten Jahren eine stärkere Rolle in der Öffentlichkeit übernommen. Ob sich das zum Vorteil der Metamenschheit auswirken wird, bleibt abzuwarten.

Unser Wissen über Drachen ist noch immer gering, hat aber im Laufe der Jahre deutlich zugenommen. Was wir wissen, verdanken wir zum größten Teil den Interviews mit dem Großen Drachen Dunkelzahn sowie den Autopsieergebnissen der Gefiederten Schlange Dzitbalchén, die 2064 in der Matrix veröffentlicht wurden, nachdem die Regierung von Aztlan den Drachen hinrichten ließ.

Alle Drachen besitzen bestimmte Kräfte, die allen Variationen ihrer Spezies gemein sind. Einzelne Drachen weisen darüber hinaus spezielle Kräfte auf, die offenbar nicht alle Drachen besitzen. Alle Drachen sind mächtige und fähige Zauberer, die eine magische Tradition praktizieren, die älter ist als die Metamenschheit. Es sind keine drachischen Adepten bekannt, aber das heißt nicht, dass es unmöglich wäre.

Das angegebene Magieattribut enthält *keine* Steigerungen durch Initiation – und es wäre dumm, anzunehmen, dass ein Drache nicht mindestens ein Initiat mittleren Grades ist. Die in der Liste angegebenen Fertigkeitswerte sind Durchschnittswerte für einen typischen erwachsenen Drachen. Einzelne Individuen können höhere oder niedrigere Werte haben. Außerdem ist die Liste der Drachenfertigkeiten keinesfalls vollständig.

Übliche Fertigkeiten: Astral 9, Athletik 7 (Fliegen +2), Beschwören 7, Hexerei 9, Nahkampf 7, Wahrnehmung 8

Übliche Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen, Elementarer Angriff (meistens Feuer), Gedankensprache, Gesteigerte Sinne (Breitbandhören, Geruch, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Natürliche Waffe, Verstärkter Panzer (= Magieattribut), Verstärkter Mystischer Panzer (= Magieattribut)

Spezielle Kräfte: Ätzender Speichel, Einfluss, Gift, Gifthauch, Grauen, Tierbeherrschung, Zwang

Anmerkung: Alle Drachen haben ein Magieattribut und beherrschen mehrere Zauber.

GEFIEDERTE SCHLANGE

Gefiederte Schlangen spielen eine wichtige Rolle in den Mythen ihrer Heimat Süd- und Mittelamerika, aber auch in Teilen Afrikas. Wie der Name schon andeutet, sind sie lang und schlangenförmig, durchschnittlich etwa 20 Meter lang, und sie haben nur zwei Paar Gliedmaßen: ihre Flügel und ein Paar Beine. Der Bauch ist mit Schuppen bedeckt, der Rest des Körpers jedoch mit Federn. Diese Konturfedern weisen, ebenso wie die auffälligen Halsfedern und die Flügel, alle Farben des Regenbogens auf. Die Flügel haben eine Spannweite von 15 bis 18 Metern. Die Beine enden in Pfoten mit fünf Fingern, von denen einer ein opponierbarer Daumen ist, was dem Drachen eine ausreichende manuelle Geschicklichkeit verleiht. Gefiederte Schlangen haben häufig einen Schwanzstachel oder Fangzähne mit einem starken Gift.

GEFIEDERTE SCHLANGE

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
14	8	10	25	10	8	9	8	10	10

Initiative: 19 + 2W6
Handlungen: 2 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 15/13
Verteidigungswert: 24 Phys./20 Myst.
Bewegung: 5/15/+1 (25/40/+5 fliegend)
Angriff: Klauen/Biss: Schaden 13K, Angriffswerte 35/–/–/–/–

ÖSTLICHER DRACHE

Östliche Drachen sind in Ostasien heimisch. Sie messen etwa 30 Meter von der Nase bis zum Schwanz und haben eine Schulterhöhe von 2,5 Metern. Sie sind schlangenförmig und oft sehr farbenprächtig. Der Kopf ist breit und am Kinn mit einer Art Ziegenbart bedeckt, der sich bis zum hinteren Teil des Schädels erstreckt. Hinter den Augen befinden sich mehrere Hornpaare, und von der vortretenden Nasalregion hängt eine Art langer, dünner Schnurrbart herab. Der Körper ist mit einem schuppigen Panzer bedeckt; ein stacheliger Fächer verläuft über den gesamten Rücken und Schwanz. Die sehr geschickten Pfoten sind viergliedrig (wobei einige Varianten auch drei oder fünf Finger pro Pfote haben können), und jeder Finger endet in einer langen Kralle. Die häufigste Färbung Östlicher Drachen ist ein schillerndes Grün mit goldenen Barthaaren und goldener Bauchplatte, aber auch andere Farbmuster wurden schon beobachtet.



Sirrush: Der Sirrush ist in Kleinasien heimisch und ähnelt dem Östlichen Drachen. Er hat jedoch längere Gliedmaßen und ist mit 25 Metern insgesamt etwas kleiner, wobei der Längenunterschied hauptsächlich durch den kürzeren Schwanz des Sirrush zustande kommt. Der Sirrush hat außerdem einen längeren und schmaleren Kopf ohne die Kinn- und Schnurrbarthaare seines östlichen Verwandten. Und er ist nicht so farbenprächtig wie der Östliche Drache; seine Schuppen haben meist eher erdige Töne wie Braun, Grau, Gold oder Terrakotta. Spieltechnisch gesehen ist ein Sirrush jedoch identisch mit einem Östlichen Drachen.

ÖSTLICHER DRACHE

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
16	7	7	30	9	10	8	9	10	10

Initiative: 15 + 3W6
Handlungen: 2 Haupt, 4 Neben
Zustandsmonitor: 16/13
Verteidigungswert: 26 Phys./19 Myst.
Bewegung: 5/15/+2 (20/30/+4 fliegend)
Angriff: Klauen/Biss: Schaden 15K, Angriffswerte 37/–/–/–/–

WESTLICHER DRACHE

Westliche Drachen stammen aus Europa und dem westlichen Asien. Diese größte aller Drachenarten misst über 37 Meter in der Länge, hat um die 3 Meter Schulterhöhe und etwa 30 Meter Flügelspannweite. Westliche Drachen haben zusätzlich zu ihren Flügeln vier Gliedmaßen; das hintere Pfotenpaar ist fußähnlich, doch die Vorderpfoten haben opponierbare Daumen und besitzen eine beträchtliche manuelle Geschicklichkeit. Bei einzelnen, aber nicht allen Individuen findet man auch Rückenstacheln oder -fächer.

Westliche Drachen sind in der Regel einfarbig, jedoch meist mit einer dunkleren Tönung entlang des Rückgrats und einer helleren Schattierung am Bauch. Alle Westlichen Drachen haben schwere Schuppen, einige auch Knochenplatten, die als zusätzliche Panzerung dienen.

WESTLICHER DRACHE

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
20	7	8	40	8	8	8	8	10	10

Initiative: 16 + 2W6
Handlungen: 2 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: 18/12
Verteidigungswert: 30 Phys./18 Myst.
Bewegung: 10/20/+2 (20/30/+4 fliegend)
Angriff: Klauen/Biss: Schaden 20K, Angriffswerte 48/–/–/–/–

CRITTERKRÄFTE

Immer wenn ein Critter etwas Außergewöhnliches tut – wenn er fliegt, obwohl er es nach den Gesetzen der Physik eigentlich nicht können dürfte, wenn er Panzerung und Fleisch mit seinen Klauen zerfetzt oder ein Opfer mit einer Berührung oder einem Blick lähmt –, dann setzt er eine Critterkraft ein. Critterkräfte sind entweder natürlich oder magisch. Natürliche Kräfte wie Klauen oder eine besonders zähe Haut sind angeboren und gehören zur natürlichen Ausstattung eines Critters, während magische Kräfte wie etwa das Lähmende Heulen eines Barghests eher wie Zauber funktionieren. Um eine Critterkraft gegen (oder für) ein Ziel einzusetzen, müssen Critter und Ziel sich auf der gleichen Ebene befinden, astral oder physisch. Astrale Gestalten können nicht auf physische Objekte oder Wesen einwirken und umgekehrt (s. *Die Astralebene*, S. 161). Astrale Critter mit der Kraft Materialisierung können auf physische Ziele einwirken, wenn sie zunächst diese Kraft anwenden, um auf die physische Ebene zu gelangen. Critter mit der Kraft Dualwesen können mit beiden Ebenen interagieren und Ziele in der Astralebene ebenso leicht angreifen oder unterstützen wie in der physischen Ebene.

In den Beschreibungen der Kräfte werden vier Charakteristika aufgeführt:

Art: Critterkräfte können Manakräfte (M) oder Physische Kräfte (P) sein. Manakräfte wirken nicht auf unbelebte Ziele, während Physische Kräfte nicht im Astralraum oder gegen astrale Gestalten eingesetzt werden können.

Handlung: Die meisten Kräfte erfordern eine bestimmte Form von Handlung (Haupthandlung [H] oder Nebenhandlung [N]), um sie zu aktivieren. Einige sind immer aktiv und benötigen keine Handlung zur Aktivierung; in dem Fall wird unter Handlung „Auto“ vermerkt.

Reichweite: Alle Critterkräfte haben eine Reichweite; sie ist als Blickfeld (BF), Berührung (B) oder Selbst (die Kraft wirkt nur auf den Critter selbst) vermerkt. Die Blickfeld-Regeln für Zauber (S. 134) gelten auch für Critterkräfte. Sofern nicht anders angegeben, kann eine Kraft immer nur gegen ein Ziel gleichzeitig eingesetzt werden.

Dauer: Sie gibt an, wie lange die Kraft wirkt. Kräfte mit der Handlung „Auto“ sind ständig aktiv und wirken *Immer*. Kräfte mit der Dauer *Sofort* entfalten ihre Wirkung und verschwinden in der gleichen Handlung wieder. *Aufrechterhaltene* Kräfte können eine Zeit lang ohne Anstrengung oder Kosten beibehalten werden. Critter erleiden keine Modifikatoren für das Aufrechterhalten einer Kraft – im Gegensatz zu Zauberern bei aufrechterhaltenen Zaubern –, allerdings ist die Anzahl an Kräften, die sie gleichzeitig aufrechterhalten können, beschränkt. Ein Critter kann eine Anzahl Kräfte aufrechterhalten (oder die gleiche Kraft mehrfach), die seinem Magieattribut entspricht. Die Ausnahme ist die Kraft Natürlicher Zauberspruch, bei der Hexerei verwendet wird, um den Zauber zu wirken. Der Natürliche Zauberspruch muss entsprechend den Hexereiregeln auf Seite 134 aufrechterhalten werden, aber ein Critter kann bei Benutzung dieser Regeln mehrere Zauber gleichzeitig aufrechterhalten. *Permanente* Kräfte müssen über einen bestimmten Zeitraum aufrechterhalten werden, bevor ihre Wirkung permanent wird – siehe Beschreibung der jeweiligen Kraft. Bei einigen Kräften ist als Dauer *Speziell* angegeben, was in der Beschreibung dieser Kräfte genauer erläutert wird.

ASTRALE GESTALT

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	Auto	Selbst	Immer

Ein Critter mit dieser Kraft existiert nur auf der Astralebene. Nur astrale Angriffe und Manazauber oder -kräfte können ihn verletzen; physische Angriffe haben keine Wirkung. Umgekehrt kann ein astraler Critter auch nur auf Dualwesen oder Wesen einwirken, die sich (durch astrale Projektion oder astrale Wahrnehmung) auf der Astralebene befinden. Critter mit dieser Kraft können sich auf der physischen Ebene auf die gleiche Weise manifestieren wie astral projizierende Zauberer (S. 162).

ÄTZENDER SPEICHEL

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	BF	Sofort

Der Critter stößt als Angriff eine extrem ätzende Substanz aus. Dazu legt er eine Fernkampfangriffsprobe auf Geschicklichkeit + Magie ab. Der Angriff hat einen Schadenswert von (Magie) K (Chemisch) mit den Angriffswerten Magie × 2/(Magie × 2) – 2/(Magie × 2) – 8/(Magie × 2) – 10/–. Sinkt der Angriffswert auf 0, kann der Ätzende Speichel diese Reichweite nicht erreichen.

BEWEGUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	BF	Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann der Critter die Bewegungsrate eines Ziels erhöhen oder senken. Die Kraft wirkt nur auf Ziele, die fähig sind, sich zu bewegen: Fahrzeuge, Charaktere, Critter. Der Critter kann die Bewegungsrate des Ziels mit einem Wert bis zu seinem Magieattribut multiplizieren. Gegen Lebewesen, die nicht von dieser Kraft beeinflusst werden wollen, muss der Critter eine Vergleichende Probe auf Willenskraft + Magie gegen Willenskraft + Logik ablegen. Gelingt die Probe, erhält das Ziel für [Nettoerfolge des Critters] Runden den Status *Humpelnd* (S. 54).

Diese Kraft gegen Fahrzeuge einzusetzen, ist schwieriger als gegen Critter oder Charaktere. Ist das Ziel ein Fahrzeug, legt der Critter eine Probe auf Willenskraft + Magie mit einem Schwellenwert ab, der der Hälfte des Rumpfwertes des Fahrzeugs (aufgerundet) entspricht und mindestens 2 beträgt. Gelingt die Probe, werden die Nettoerfolge mit der Beschleunigung des Fahrzeugs multipliziert und das Ergebnis in der nächsten Kampfrunde zur Fahrzeuggeschwindigkeit hinzuaddiert (oder davon subtrahiert), als würde das Fahrzeug normal beschleunigen oder abbremsen. Der Critter kann weiter in jeder Kampfrunde, in der er die Kraft aufrechterhält, Proben auf Willenskraft + Magie ablegen, um das Fahrzeug zu beschleunigen oder zu verlangsamen, solange es sich in seiner Domäne/seinem Territorium befindet. Je nach Situation können die plötzlichen Geschwindigkeitsänderungen eine Crashprobe (S. 200) oder eine Steuern-Probe für das Fahrzeug erforderlich machen.

BEWUSSTSEIN

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	Auto	Selbst	Immer

Critter mit der Kraft Bewusstsein sind sich ihrer selbst bewusst, werden nicht mehr primär vom Instinkt getrieben und besitzen im Allgemeinen eine ähnliche Intelligenz wie der Homo sapiens. Die meisten Critter gelten als ahnungslos, was bedeutet, dass sie keine Proben auf Fertigkeiten ablegen können, die sie nicht besitzen. Critter mit der Kraft Bewusstsein hingegen sind nur ungeübt (siehe S. 95); außerdem sind sie in der Lage, neue Fertigkeiten zu erlernen, wenn sie wollen.

Die meisten Critter mit Bewusstsein sind mundan, aber sie können durchaus Erwacht oder Digital Erwacht sein und ein Magie- bzw. Resonanzattribut besitzen. Solche Critter sind fähig, auf Magie bzw. Resonanz basierende Fertigkeiten zu erlernen, und unterliegen denselben Regeln wie normale Charaktere.

BINDUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	Verschieden	Sofort

Mittels einer Art Spinnennetz, einer klebrigen Substanz, einer klebrigen Zunge oder irgendeiner Art magischer Wirkung kann ein Critter mit dieser Kraft sein Opfer dazu bringen, an einer Oberfläche, die es gerade berührt, kleben zu bleiben (das kann auch der Critter selbst sein).

Die Reichweite dieser Kraft hängt davon ab, wie der Critter sein Opfer bindet; er kann etwas abschießen (Reichweite: BF), einen klebrigen Körper haben (Reichweite: B) oder einfach selbst gut an anderen Dingen kleben (Reichweite: Selbst).

Bei der Reichweite BF legt der Critter eine Angriffsprobe auf Geschicklichkeit + Magie gegen Athletik + Reaktion ab. Ein Erfolg reicht aus, um das Opfer in den Status *Bewegungsunfähig* zu versetzen. Das Opfer muss, sobald es wieder an der Reihe ist, eine Haupthandlung aufwenden, um einen Befreiungsversuch zu starten.

Bei der Reichweite Berührung legt der Critter eine Angriffsprobe auf Geschicklichkeit + Magie gegen Nahkampf + Reaktion seines Opfers ab. Wieder reicht ein Erfolg, um das Opfer in den Status *Bewegungsunfähig* zu versetzen, allerdings mit einer kleinen Änderung. In diesem Fall klebt das Opfer am Critter und kann sich nicht entfernen, ohne sich zunächst zu befreien, aber der Critter kann sich zusammen mit seinem Opfer bewegen, sofern seine Stärke mindestens die Hälfte der Konstitution des Opfers beträgt. Ein Befreiungsversuch erfolgt wie gehabt mittels einer Haupthandlung.

Bei der Reichweite Selbst erfolgt keine Probe, und der Critter kann sich an senkrechten Flächen oder kopfüber mit seiner normalen Bewegungsrate bewegen.

Um sich zu befreien, ist eine Haupthandlung erforderlich. Das Opfer legt eine Probe auf Konstitution + Stärke gegen Willenskraft + Magie des Critters ab. Ist das Opfer erfolgreich, kann es sich befreien. Scheitert es, bleibt es bis zu seinem nächsten Befreiungsversuch im Status *Bewegungsunfähig*.

DUALWESEN

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	Selbst	Immer

Duale Critter existieren gleichzeitig auf der Astralebene und der physischen Ebene. Sie können sowohl auf astrale als auch auf physische Wesen einwirken, genauso wie sowohl astrale als auch physische Wesen auf duale Critter einwirken können. Sie können die Astralebene wahrnehmen und mit ihr interagieren wie ein Charakter, der astrale Wahrnehmung benutzt (s. *Die Astralebene*, S. 161). Ein Dualwesen zu sein, unterscheidet sich jedoch von der astralen Wahrnehmung insofern, als ein dualer Critter immer die physische und die astrale Welt gleichzeitig wahrnimmt. Sein Gehirn ist es gewohnt, gleichzeitig astrale und physische Wahrnehmungen zu verarbeiten, daher erleiden duale Critter keinen Würfelpoolmalus von -2 für Handlungen in der physischen Welt, während sie astral wahrnehmen.

EINFLUSS

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	H	BF	Sofort

Diese Kraft verleiht einem Critter die Fähigkeit, Suggestionen in den Geist eines Opfers zu projizieren. Dazu wird eine Vergleichende Probe auf Charisma + Magie des Critters gegen Willenskraft + Logik des Opfers abgelegt. Ist der Critter erfolgreich, verhält sich das Opfer, als wäre die Suggestion sein eigener Gedanke. Wird dem Opfer klargemacht, dass es im Begriff steht, etwas Schlimmes zu tun („Schieß deinem Ehepartner ins Gesicht!"), kann es versuchen, die Suggestion mittels einer Probe auf Willenskraft + Logik (Magie des Critters) zu überwinden. Nettoerfolge bei dieser Probe liefern einen Würfelpoolmalus auf die Handlungen, die unter dem Suggestionszwang ausgeführt werden müssen. Misslingt die Willenskraftprobe, kann noch Edge ausgegeben werden, also etwa 4 Edge, um Edge vom Würfelpool abzuziehen, oder 5 Edge, um ein Ereignis herbeizuführen wie vielleicht eine Ladehemmung. Grundsätzlich kann das Opfer mit dieser Kraft nicht dazu gebracht werden, etwas zu tun, was es offensichtlich in Gefahr bringt.

ELEMENTARER ANGRIFF

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	BF	Sofort

Ein Critter mit dieser Kraft kann einen tödlichen Strahl elementarer Energie projizieren, der aus einem Flammenstoß, einem Eisspeer, einem Lichtblitz, einem glibbrigen Klumpen ätzender Substanz oder Ähnlichem bestehen kann. Die Kraft entspricht immer einem bestimmten Element: Elektrizität, Feuer, Chemie oder Kälte.

Der Critter legt eine Fernkampfangriffsprobe auf Geschicklichkeit + Magie ab. Der Angriff hat einen Schadenswert von (Magie)K (Schadensart), die Angriffswerte sind Magie × 2/(Magie × 2) – 2/(Magie × 2) – 8/(Magie × 2) – 10/–. Fällt der Angriffswert auf 0 oder weniger, kann der Elementare Angriff diese Reichweite nicht erreichen. Das Opfer gelangt in den Status, der der Angriffs- und damit Schadensart (siehe S. 112) entspricht: *Gebrutzelt* (Elektrizität), *Brennend* (Feuer), *Verätzt* (Chemisch) oder *Unterkühlt* (Kälte).

ENERGIEAURA

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	Selbst	Immer

Der Critter ist von einem Feld zerstörerischer Energie umgeben, die die Form von Feuer, Kälte, Elektrizität oder einer ätzenden chemischen Substanz haben kann. Die Kraft bezieht sich immer auf ein bestimmtes Element. Der Critter erhöht den Schadenswert jedes Nahkampfangriffs, den er ausführt, um sein halbes Magieattribut (aufgerundet). Die Schadensart (S. 112) der Energieaura versetzt das Opfer in den entsprechenden Status – *Gebrutzelt* (Elektrizität), *Brennend* (Feuer), *Verätzt* (Chemisch) oder *Unterkühlt* (Kälte) – und erhöht den Angriffswert um das Magieattribut des Critters.

Erfolgreiche waffenlose Nahkampfangriffe gegen einen Critter mit einer Energieaura fügen dem Angreifer ebenfalls Schaden zu. Der Angreifer legt eine Schadenswiderstandsprobe gegen einen Schadenswert von (Magie des Critters) K ab und erhält den Status, der der Schadensart entspricht. Sofern in der Beschreibung des Critters nicht anders angegeben, ist diese Kraft immer wirksam und kann nicht deaktiviert werden.

ESSENZENTZUG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	B	Permanent

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, einem anderen Lebewesen permanent Essenz zu rauben und zu seiner eigenen hinzuzufügen. Essenzentzug kann nur physische, intelligente Lebewesen betreffen (Charaktere oder nicht astrale Critter mit der Kraft Bewusstsein). Das Opfer muss von Natur aus über Bewusstsein verfügen, nicht durch irgendeine andere Kraft, Magie oder Technologie damit ausgestattet worden sein. Essenz kann nicht entzogen werden, wenn das Opfer sich aktiv körperlich wehrt. Es muss entweder freiwillig teilnehmen oder unterworfen werden (gefesselt, gelähmt, unter geistiger Kontrolle usw.). Der Essenztransfer kann nur über eine starke emotionale Verbindung erfolgen, das kann Leidenschaft, Hass oder Entsetzen sein. Und die Emotion muss sich auf den Critter konzentrieren, der die Kraft einsetzt. Abstraktes Entsetzen reicht nicht; das Opfer muss speziell vor seinem Angreifer Todesangst haben, damit ihm Essenz entzogen werden kann. Bei einem Essenzentzug-Angriff wird zwar oft körperliches Material übertragen (wenn ein Vampir zum Beispiel das Blut seines Opfers trinkt), doch für das Wirken der Kraft ist im Grunde nur die emotionale Verbindung erforderlich. Einen Punkt Essenz zu entziehen, erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Charisma + Magie (10 – Essenz des Opfers, 1 Minute). Das Opfer erhält den Status *Erschöpft*, dessen Stufe der Anzahl der entzogenen Essenzpunkte entspricht.

Wird der Critter vor Beendigung der Probe gestört oder unterbrochen, so wird keine Essenz entzogen. Verlorene Essenz wirkt sich auf das Magie- oder Resonanzattribut des Opfers aus (s. *Essenz*, S. 40). Sinkt die Essenz des Opfers auf 0, so stirbt es.

Ein Critter kann seine Essenz maximal auf das Doppelte seines natürlichen Maximums erhöhen. Jede Essenz, die darüber hinaus entzogen wird, geht verloren.

Ein Critter, der Essenz entzieht, kann mit einer Nebenhandlung die gestohlene Lebenskraft in andere Attribute pumpen, auch in sein Magieattribut. Jeder so verwendete Punkt Essenz kann ein Körperliches oder Geistiges Attribut oder die Magie vorübergehend um +1 steigern. Auf diese Weise können auch mehrere Essenzpunkte in ein und dasselbe Attribut gepumpt werden, aber immer nur ein Punkt pro Nebenhandlung. Die maximale Steigerung, die ein Attribut auf diese Weise erfahren kann, beträgt +4. Der Steigerungseffekt hält 12 Stunden lang an, und die eingesetzten Essenzpunkte sind anschließend verloren.

GEDANKENSPRACHE

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	Auto	BF	Sofort

Einige intelligente Critter, insbesondere Drachen, besitzen keine komplexen Stimmbänder. Diese Critter sind mittels dieser Kraft in der Lage, auf telepathischem Wege mit anderen Lebewesen innerhalb ihres Blickfelds zu kommunizieren. Für diese Kraft existieren keine Sprachbarrieren. Diese telepathische Kommunikation kann nicht mit technischen Mitteln übertragen werden, wenn diese Critter also mithilfe moderner Technologie kommunizieren wollen, müssen sie einen Metamenschen als „Übersetzer" verwenden. Die Kraft ermöglicht einem Critter, Sprache zu projizieren, die Zielperson kann jedoch nicht auf gleiche Weise antworten, ohne selbst telepathisch begabt zu sein.

GESTEIGERTE SINNE

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	Selbst	Immer

Diese Kraft umfasst alle verbesserten oder geschärften Sinne, die über die normale menschliche Wahrnehmungsbandbreite hinausgehen. Dazu gehören Restlichtverstärkung und Infrarotsicht, verbessertes Hören und Sehen, wärmeempfindliche Organe, natürliches Sonar und einiges mehr. Der Sinn, der tatsächlich gesteigert ist, wird in der Beschreibung des Critters mit angegeben. Die Auswirkungen der gesteigerten Sinne entsprechen denen ihrer technologischen Entsprechungen im Kapitel *Ausrüstung* (S. 275/277).

GIFT

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	B	Sofort

Der Critter sondert ein Toxin (siehe S. 125) ab, das für andere gefährlich und schädlich ist. Die typischen Attribute eines solchen Giftes sind: Vektor: Injektion; Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde; Kraft: Magie; Wirkung: Benommen, Vergiftet (Magie)K. Einige Critter besitzen Gifte mit anderen Charakteristika – etwa den Vektor Kontakt –, die dann in der Beschreibung des Critters angegeben werden.

GIFTHAUCH

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	Speziell	Sofort

Ein Critter mit dieser Kraft kann seine Opfer mit einem ekelerregenden Gestank außer Gefecht setzen. Spieltechnisch ist dies eine Sprühangriffsprobe (S. 121) auf Geschicklichkeit + Magie des Critters mit den Angriffswerten Magie × 2/ Magie/–/–/–. Für den Giftangriff gilt: Vektor: Inhalation; Geschwindigkeit: Sofort; Kraft: Magie des Critters; Wirkung: Betäubungsschaden, Benommen, Übelkeit. Panzerung ist nutzlos, aber eine aktive Chemische Versiegelung funktioniert normal.

GRAUEN

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	H	BF	Speziell

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, seine Opfer mit einem überwältigenden Entsetzen zu erfüllen. Das Opfer flieht voller Panik und bleibt nicht eher stehen, bis es in Sicherheit und außer Sicht des Critters ist; es erhält die Status *Panisch* und *Verängstigt*. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf seine Willenskraft + Magie gegen Willenskraft + Logik des Opfers ab. Das Grauen hält 1 Kampfrunde pro Nettoerfolg des Critters an, die Status halten doppelt so lange an. Und auch wenn das Entsetzen verflogen ist, muss dem Opfer eine Probe auf Willenskraft + Logik (halbe Magie des Critters; aufgerundet) gelingen, um genug Mut zu haben, dem Critter erneut gegenüberzutreten.

IMMUNITÄT

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	Selbst	Immer

Ein Critter mit der Kraft Immunität besitzt eine verstärkte Resistenz gegen bestimmte Arten von Angriffen oder sonstigen Beeinträchtigungen. Die Wirkung entspricht einem Verstärkten Panzer mit einer Stufe in Höhe der Essenz des Critters (aber nur gegen diese bestimmte Art von Schaden). Siehe *Verstärkter Panzer*, S. 227.

Immunität gegen Alter: Diese Immunität stoppt die Auswirkungen des Alterns und macht den Critter praktisch unsterblich – es sei denn, er lebt ein gefährliches Leben.

Immunität gegen Normale Waffen: Gilt für alle Angriffe, die nicht magischer Natur sind; Waffenfoki, Zauber, Adepten- und Critterkräfte funktionieren wie gehabt. Hat der Critter gleichzeitig die Schwäche Allergie oder Verwundbarkeit, dann wirkt die Immunität auch nicht gegen nichtmagische Angriffe mittels des Allergens oder der Verwundbarkeit.

INFEKTION

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	B	Permanent

Diese Kraft ist der Vektor, durch den das Menschlich-Metamenschliche Vampirische Virus (MMVV) übertragen wird. Wenn ein Critter, der die Kraft Infektion besitzt, mittels der Kraft Essenzentzug die Essenz eines Opfers auf 0 senkt, so versucht diese Kraft, die Infektion des Critters auf das Opfer zu übertragen. Um festzustellen, ob das Opfer infiziert wird, ist eine Vergleichende Probe auf Magie + Magie des Critters gegen Konstitution + Willenskraft des Opfers erforderlich. Gewinnt der Critter, so ist das Opfer infiziert und fällt in einen komaartigen Zustand, während das Virus das Opfer körperlich, geistig und seelisch verändert. 24 Stunden später erhebt sich das Opfer als neuer Infizierter Critter (entsprechend seiner ursprünglichen Metaspezies) mit einem einzigen Punkt Essenz und einem unstillbaren, bestialischen Hunger nach mehr. Der neue Infizierte Critter muss sofort alles in seiner Macht Stehende tun, um einem anderen Lebewesen Essenz zu entziehen.

Spielercharaktere, die durch die Kraft Infektion transformiert werden, mutieren, wenn sie ins Koma fallen, automatisch zu NSC und werden fortan von der Spielleiterin kontrolliert (jedenfalls für den Augenblick, muahahahahaha!).

LÄHMENDE BERÜHRUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	B	Speziell

Diese Kraft ist die Berührungsversion des Lähmenden Heulens. Der Critter muss das Opfer berühren. Wird das Opfer überrascht oder ist es nicht in der Lage, den Critter zu bemerken, ist die Berührung automatisch erfolgreich. Bemerkt das Opfer den Critter, wird die Berührung wie ein Nahkampfangriff behandelt, der keinen Schaden verursacht. Der Critter legt dann eine Vergleichende Probe auf Geschicklichkeit + Magie gegen Reaktion + Willenskraft des Opfers ab. Die Auswirkungen sind die gleichen wie beim Lähmenden Heulen.

LÄHMENDES HEULEN

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	Speziell	Speziell

Diese Kraft bewirkt, dass ein Opfer langsamer oder ganz bewegungsunfähig wird. Sie wirkt gegen jeden, der sie hört, innerhalb eines Radius von [Magie × 15] Metern um die heulende Kreatur herum, mit Ausnahme anderer Critter mit dieser Kraft. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf Charisma + Magie gegen Willenskraft + Intuition des Opfers ab. Die Stufe eventueller flächenwirksamer Schallschutzgeräte oder persönlichen Schallschutzes (z. B. Cyberware oder Ohrstöpsel mit Dämpfer) sowie Erfolge durch Zauber wie Schweigen oder Stille werden dabei zum Würfelpool des Opfers addiert, wobei bei mehreren Modifikatoren nur der höchste angewendet wird. Gewinnt das Opfer, erleidet es keinerlei negative Auswirkungen. Gewinnt der Critter, erhält das Opfer den Status *Bewegungsunfähig*. Erzielt der Critter 4 oder mehr Nettoerfolge, erhält das Opfer den Status *Erstarrt*.

MATERIALISIERUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	H	Selbst	Aufrechterhalten

Diese Kraft ermöglicht astralen Wesen, in der physischen Welt Gestalt anzunehmen und einen vorübergehenden „Körper“ zu erschaffen, den sie während ihres Aufenthalts bewohnen. Dadurch können sie mit der physischen Welt interagieren. Ihre körperliche Gestalt setzt sich aus vor Ort befindlichen Materialien zusammen, die der Art des Geistes entsprechen – aber man beachte, dass dadurch keine Regelschlupflöcher möglich sind: Man kann beispielsweise nicht einen Geist beschwören, um ein Loch in einer Wand zu erzeugen, aus deren Material er sich zusammensetzt. Ein Critter mit dieser Kraft erlangt zudem eine Immunität gegen Normale Waffen (siehe S. 224), solange er materialisiert ist. Die Materialisierung erfordert eine Haupthandlung, das Entmaterialisieren zur Rückkehr auf die Astralebene hingegen nur eine Nebenhandlung. Während der Critter materialisiert ist, ist er ein Dualwesen.

MIMIKRY

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	N	Selbst	Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Critter Geräusche exakt imitieren, inklusive menschlicher Sprache und der Jagdrufe anderer Kreaturen, die er schon einmal gehört hat. Um zu erkennen, dass ein nachgeahmtes Geräusch falsch ist, ist eine Vergleichende Probe auf Wahrnehmung + Intuition gegen Charisma + Magie erforderlich.

MYSTISCHER PANZER

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	Auto	Selbst	Immer

Diese Kraft funktioniert genauso wie die Kraft Panzer, mit dem Unterschied, dass sie nur Schutz gegen Angriffe auf der Astralebene gewährt.

NATÜRLICHE WAFFE

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	B	Sofort

Zähne, Klauen, ein stacheliger Schwanz – der Critter ist von der Natur mit einem Werkzeug ausgestattet worden, mit dem er anderen Körperlichen Schaden zufügen kann. Die Art des Angriffs sowie sein Schadenswert, sein Angriffswert und weitere Angaben werden jeweils in der Beschreibung der Kraft genauer spezifiziert. Natürliche Waffen können entweder für Nah- oder für Fernkampfangriffe verwendet werden, und es gelten die üblichen Kampfregeln. Ein Critter verwendet die Fertigkeit Nahkampf für eine natürliche Nahkampfwaffe und die Fertigkeit Exotische Waffen, um mit einer natürlichen Fernkampfwaffe anzugreifen. Die meisten Natürlichen Waffen gelten für die Kraft Immunität gegen Normale Waffen als normal; Ausnahmen werden in der Beschreibung des Critters erwähnt.

Ein dualer Critter mit einer Natürlichen Nahkampfwaffe kann diese Kraft gegen astrale Ziele innerhalb seiner Reichweite einsetzen. Dabei werden die Nahkampffertigkeit des Critters und der normale körperliche Schadenswert (üblicherweise Stärke ÷ 2, sofern nicht anders angegeben) verwendet. Natürliche Fernkampfwaffen wirken, wie alle Fernkampfangriffe, nicht im Astralraum. Auch Critter *ohne* Natürliche Waffe können einen Nahkampfangriff unternehmen. Sie verwenden dabei ihre Attribute.

NATÜRLICHER ZAUBERSPRUCH

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
Wie Zauber	H	Wie Zauber	Wie Zauber

Diese Kraft erlaubt es einem Critter, einen ganz bestimmten Zauber zu wirken. Um die Kraft effektiv einsetzen zu können, sollte der Critter die Fertigkeit Hexerei besitzen, aber wenn er sie nicht hat, kann er auch ohne Malus auf Magie würfeln. Der Natürliche Zauberspruch stammt aus der Liste der Zauber, die Zauberern zur Verfügung stehen, und er kann durch eine Handlung *Antimagie* gekontert werden. Natürliche Zaubersprüche verursachen normalen Entzug und einen Würfelpoolmalus von -2, wenn sie aufrechterhalten werden. Critter und Geister leisten mit Willenskraft + Intuition Widerstand (statt Intuition kann auch Charisma verwendet werden, wenn dieses Attribut das höhere ist).

NEBELGESTALT

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	Selbst	Aufrechterhalten

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, sich in eine Nebelwolke zu verwandeln. Die Verwandlung und die Rückverwandlung kosten jeweils eine Haupthandlung. Bei der Verwandlung in die Nebelgestalt transformiert der Critter seinen gesamten Körper und alle gebundenen Foki, die er trägt, ob aktiv oder nicht. Die Nebelgestalt hat eine Bewegungsrate von 5 Metern pro Bewegungs-Handlung, das entspricht etwa 6 Kilometern pro Stunde. Der Critter kann seine Fortbewegung in dieser Gestalt prinzipiell kontrollieren, wird aber von Windgeschwindigkeiten, die größer sind als seine Bewegungsgeschwindigkeit, stark beeinflusst. Das kann den Nebel umlenken oder zerreißen, was zur vorübergehenden Desorientierung des Critters führt. Die Nebelgestalt kann durch alle nicht luftdichten Spalten

und Risse dringen. Abwehrsysteme gegen Gase, Bakterien oder Viren können auch einen Critter in Nebelgestalt aufhalten. In seiner Nebelgestalt besitzt der Critter die Kraft Immunität gegen Normale Waffen (siehe S. 224), aber auch eine Mittlere Allergie gegen Feuer. Wird er einer Substanz ausgesetzt, gegen die er allergisch oder durch die er verwundbar ist, so verwandelt er sich sofort in seine normale Gestalt zurück. In der Nebelgestalt kann der Critter normal wahrnehmen, aber keine seiner anderen Kräfte einsetzen, bis er sich zurückverwandelt hat.

PANZER

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	Selbst	Immer

Schuppen, dermale Knochenablagerungen, eine dicke Haut oder eine kräftige Schicht Fell und Fett bieten einem Critter mit dieser Kraft einen gewissen Schutz gegen physische Angriffe. Der natürliche Panzer des Critters erhöht seinen Verteidigungswert und ist kumulativ zur Schutzwirkung getragener Panzerung.

PSYCHOKINESE

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	N	BF	Aufrechterhalten

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, ein Objekt mittels Geisteskraft zu bewegen. Die unsichtbare „Hand" hat eine Stärke und Geschicklichkeit in Höhe der erzielten Erfolge bei einer Probe auf Willenskraft + Magie, sie kann sich 10 Meter pro Kampfrunde bewegen und einen Nah- oder Fernkampfangriff mittels einer passenden Fertigkeit des Critters ausführen.

REGENERATION

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	Selbst	Immer

Diese Kraft ermöglicht die schnelle Heilung von Schäden, die der Critter erlitten hat. Wenn der Critter am Ende einer Kampfrunde Schaden auf seinem Zustandsmonitor vermerkt hat, legt er eine Probe auf Konstitution + Magie ab, addiert seine Konstitution zu den erzielten Erfolgen und heilt entsprechend viele Schadenskästchen, zuerst Überzähligen Schaden, dann Körperlichen Schaden und schließlich Betäubungsschaden. Wenn der Critter seinen maximalen Überzähligen Schaden überschreitet, ist er noch nicht tot; er kann noch eine Regenerationsprobe ablegen. Wenn danach der Überzählige Schaden immer noch seine Konstitution × 2 übersteigt, ist er wirklich tot.

Regeneration kann nicht alles heilen. Schäden am Gehirn durch einen angesagten Schuss in den Kopf (*Ziel ansagen*, S. 44, oder *Angesagtes Ziel – Lebenswichtige Organe*, S. 48), magischer Schaden durch Waffenfoki, Schaden durch eine Verwundbarkeit und Schaden durch Entzug können durch Regeneration nicht geheilt werden. Wenn der Critter durch etwas Schaden erleidet, gegen das er eine Allergie besitzt, so kann er zwar mit dieser Kraft den Schaden heilen, darf die Regenerationsprobe aber erst ablegen, sobald er nicht mehr in Kontakt mit dem Allergen ist.

Regeneration ist inkompatibel mit Bodytech. Ein Critter mit dieser Kraft kann keine Körpermodifikationen erhalten; chirurgische Schnitte schließen sich zu schnell, um irgendetwas zu implantieren. Ein Critter, der bereits Modifikationen hat und in den Besitz dieser Kraft gerät, stößt seine Implantate ab, sobald die Kraft beginnt, das ursprüngliche genetische Muster seines Körpers wiederherzustellen.

SCHUTZ

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	BF	Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann der Critter sich und andere gegen die Critterkraft Unfall sowie gegen die Auswirkungen von Patzern schützen. Die Kraft kann gegen eine Anzahl Ziele eingesetzt werden, die dem Magieattribut des Critters entspricht. Unter Einwirkung der Kraft Schutz sind Kritische Patzer nur einfache Patzer, und Patzer sind lediglich misslungene Proben, es sei denn, die Kraft Unfall wird eingesetzt. In diesem Fall neutralisiert die Kraft Schutz nur die Auswirkungen von Unfall, und alles läuft normal.

SUCHE

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	Speziell	Speziell

Mit dieser Kraft verliert man nie wieder seine Hausschlüssel. Um ein Ziel zu finden, legt der Critter eine Ausgedehnte Probe auf Intuition + Magie (5, 10 Minuten) ab. Vieles kann die Probe erschweren; in der Tabelle *Suchmodifikatoren* sind einige mögliche Modifikatoren angegeben.

Der Critter muss das, das er sucht, vor Beginn der Suche gesehen haben. Geister können nach allem suchen, von dem ihr Beschwörer ihnen ein geistiges Bild liefern kann. Critter, die den Astralraum betreten können, können dort diese Kraft einsetzen, aber sie müssen sich materialisieren, wenn sie nach einem unbelebtem Objekt auf der physischen Ebene suchen wollen. Lebende Objekte mit Auren können von der Astralebene aus gesucht werden.

SUCHMODIFIKATOREN

UMSTAND	SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR
Entfernung	+1 pro km
Hinter einem Hüter	+(Kraftstufe des Hüters × 5)
Kraft Verschleierung aktiv	+(Magie des Verschleiernden × 3)
Unbelebter Gegenstand oder Ort	+5

TIERBEHERRSCHUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	H	BF	Aufrechterhalten

Einige Critter können andere Critter manipulieren, vor allem (aber nicht nur) mundane. Das Verhalten muss für das beherrschte Tier natürlich sein. Ein Schwarm Vögel beispielsweise kann kein Motorrad stehlen, aber die Tiere könnte ihre Därme darüber entleeren, es verfolgen oder in Massen darauf landen. Neue Befehle können nur erteilt werden, solange sich der Zielcritter innerhalb des Blickfeldes des beherrschenden Critters befindet, aber bereits erteilten Befehlen folgt der Zielcritter für eine Anzahl Minuten, die dem Charismaattribut des beherrschenden Critters entspricht. Ein Critter kann so viele kleine Tiere (Katzen, Ratten usw.) beherrschen, wie seinem Charisma × 5 entspricht, oder so viele größere Tiere (Wölfe, Löwen, Bären usw.), wie seinem Charisma entspricht, oder einen einzigen paranormalen Critter. Diese Kraft kann nicht gegen Critter mit der Kraft Bewusstsein eingesetzt werden.

UNFALL

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	BF	Sofort

Critter mit dieser Kraft können scheinbar normale Unfälle verursachen. Die genaue Art des Unfalls bleibt der Spielleiterin überlassen und hängt davon ab, was das Opfer gerade tut und was um es herum vorgeht. Diese Kraft ist von Haus aus nicht unbedingt gefährlich, kann aber je nach Umständen und Umgebung gefährliche Folgen haben. Wenn einem beispielsweise vor einem heranrasenden Sattelzug ein Reifen platzt und der eigene Wagen ins Schleudern gerät, könnte sich das durchaus gesundheitsschädlich auswirken.

Wenn ein Critter diese Kraft auf jemanden anwendet, wird eine Vergleichende Probe auf Willenskraft + Magie des Critters gegen Reaktion + Charisma des Opfers abgelegt. Gewinnt der Critter, wird die Situation so behandelt, als hätte der Charakter bei einer Probe einen Patzer gewürfelt – die Spielleiterin kann dabei gerne auf die Tabelle *Ideen für Patzer* (S. 233) zurückgreifen. Gelingen dem Critter gar 4 oder mehr Nettoerfolge, so entspricht der Unfall einem Kritischen Patzer – er ist nicht nur ein peinlicher Ausrutscher, sondern eine potenzielle Katastrophe.

VERSCHLEIERUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	BF	Aufrechterhalten

Ein Critter mit dieser Kraft kann sich selbst, andere oder Dinge, die von anderen gesucht werden, auf mysteriöse Weise verstecken. Diese Kraft aktiviert den Status *Unsichtbar (Verbessert)* in Höhe des Magieattributs des Critters. Im Kampf muss eine Haupthandlung *Genau beobachten* durchgeführt werden, um eine Wahrnehmungsprobe ablegen zu dürfen, mit der versucht werden kann, die Verschleierung zu überwinden. Eine erfolgreiche Probe bedeutet, dass das versteckte Ziel von diesem Charakter gesehen wird, bis der Critter es wieder verstecken kann oder der Charakter das nächste Mal an der Reihe gewesen ist (je nachdem, was später kommt).

Die Verschleierung kann gleichzeitig auf eine Anzahl Ziele von durchschnittlicher Metamenschengröße (Konstitution bis 5; Konstitution über 5 zählt als zwei Zielobjekte) angewendet werden, die dem Magieattribut des Critters entspricht, oder auf eine Anzahl sehr viel kleinerer Objekte (Katzen, Babys, Ratten usw.), die dem Magieattribut × 5 des Critters entspricht. Verschleierte Zielobjekte können einander sehen, wenn der Critter es erlaubt. Die Wirkung hält an, bis der Critter aufhört, die Kraft aufrechtzuerhalten.

VERSCHLINGEN

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	B	Aufrechterhalten

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, ein Opfer in sich selbst oder in das von ihm beherrschte Terrain hineinzuziehen, es zu verschlingen oder zu ersticken und ihm dadurch Schaden zuzufügen. Es handelt sich um einen Nahkampfangriff mit einem Schadenswert von (Magie)K (Schadensart) sowie speziellen Auswirkungen je nach Element; der Angriffswert erhöht sich um die Magie des Critters, und der Critter hält das Opfer fest umschlungen. Nettoerfolge bei der Nahkampfprobe erhöhen den Schaden wie üblich, und das Opfer kann eine normale Schadenswiderstandsprobe ablegen. Aber selbst wenn das Opfer sämtlichen Schaden abwendet, bleibt es trotzdem umschlungen und befindet sich im Status *Bewegungsunfähig*. Immer, wenn der Critter in einer Kampfrunde an der Reihe ist, verursacht er automatisch den gleichen Schaden wie oben am umschlungenen Opfer, und das Opfer kann jedes Mal eine Schadenswiderstandsprobe ablegen. Ist das Opfer an der Reihe, kann es eine Haupthandlung aufwenden, um einen Befreiungsversuch zu unternehmen, indem es eine Vergleichende Probe auf Athletik + Stärke gegen Konstitution + Magie des Critters ablegt. Ist das Opfer erfolgreich, kann es sich befreien und erleidet keinen weiteren Schaden durch den Angriff. Einige Verschlingen-Kräfte verursachen einen anderen Schaden und haben sekundäre Effekte:

Verschlingen durch Erde: Das Opfer leistet Widerstand gegen (Magie + 2)K Schaden. Es erhält den Status *Erschöpft I*.

Verschlingen durch Feuer: Das Opfer leistet Widerstand gegen (Magie + 2)K Schaden und erhält den Status *Brennend*, solange es umschlungen ist, sowie noch eine weitere Kampfrunde lang.

Verschlingen durch Luft: Das Opfer leistet Widerstand gegen (Magie + 2)B Schaden. Wird das Opfer durch den Schaden bewusstlos, erleidet es weiter Schaden, wobei der überzählige Betäubungsschaden wie üblich zu Körperlichem Schaden wird. Das Opfer erhält den Status *Erschöpft I*.

Verschlingen durch Wasser: Das Opfer leistet Widerstand gegen (Magie + 2)B Schaden. Dies ist übler als normales Ertrinken, denn der Critter kann großen Druck auf das Opfer ausüben. Wird das Opfer durch den Betäubungsschaden bewusstlos, erleidet es weiter Schaden, wobei der Betäubungsschaden wie üblich in Körperlichen Schaden überfließt. Das Opfer erhält die Status *Nass* und *Erschöpft I*.

VERSTÄRKTER MYSTISCHER PANZER

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	Auto	Selbst	Immer

Diese Kraft bietet Schutz gegen alle Angriffe auf der Astralebene wie etwa Zauber oder andere Critterkräfte. Ansonsten funktioniert sie genauso wie die Kraft Verstärkter Panzer.

VERSTÄRKTER PANZER

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	Selbst	Immer

Diese Kraft ist der Grund, weshalb man sich nicht mit einer Pistole auf Drachenjagd begibt. Sie erhöht den Verteidigungswert des Critters um ihre Stufe. Außerdem liefert sie automatische Erfolge bei der Schadenswiderstandsprobe in Höhe ihrer Stufe. Und wenn der modifizierte Schadenswert eines Angriffs kleiner ist als die Stufe des Verstärkten Panzers, richtet der Angriff überhaupt keinen Schaden an. Der Critter muss in dem Fall keine Schadenswiderstandsprobe ablegen, da der Angriff wirkungslos von seinem Panzer abprallt. Dem Angreifer steht es frei, seinem Unmut verbal Luft zu machen.

VERSTEINERUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	BF	Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Critter sein Opfer buchstäblich versteinern. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf Intuition + Magie gegen Reaktion + Willenskraft des Opfers ab. Gewinnt der Critter, erhält das Opfer den Status *Bewegungsunfähig*. Erzielt der Critter 4 oder mehr Nettoerfolge, erhält das Opfer den Status *Versteinert*. Durch wiederholte Angriffe mit dieser Kraft können zwischen den Angriffen Nettoerfolge angesammelt werden. Solange das Opfer verwandelt ist, bekommt es nichts von seiner Umgebung und allem, was dort geschieht, mit. Diese Kraft wird häufig mehrmals nacheinander eingesetzt, um ein Opfer so lange zu verlangsamen, bis es schließlich versteinert ist.

VERWIRRUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	H	BF	Aufrechterhalten

Diese Kraft sorgt dafür, dass das Opfer unentschlossen, vergesslich und verwirrt wird. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf Willenskraft + Magie gegen Willenskraft + Logik des Opfers ab. Erzielt der Critter Nettoerfolge, so erhält das Opfer den Status *Verwirrt* mit einer Stufe in Höhe der Nettoerfolge sowie den Status *Benommen*.

WETTERBEHERRSCHUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	H	BF	Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Critter in gewissem Ausmaß die örtlichen Wetterbedingungen manipulieren. Das gewünschte Wetter muss unter normalen Bedingungen in der Umgebung möglich sein. Das Wetter verändert sich allmählich und erreicht seinen Höhepunkt, wenn der Critter seine Ausgedehnte Probe auf Willenskraft + Magie (10, 30 Minuten) vollendet. Genau genommen beherrscht der Critter nicht wirklich das Wetter, er beschwört es nur und schiebt es in die gewünschte Richtung. Ein Critter kann beispielsweise ein Gewitter heraufbeschwören, aber nicht die Blitze gezielt einsetzen.

ZWANG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	H	BF	Aufrechterhalten

Diese Kraft ermöglicht einem Critter, ein Opfer zu einer bestimmten Handlung zu zwingen, auch wenn diese Handlung nicht zum Vorteil des Opfers, ja sogar schädlich für das Opfer oder andere ist. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf Charisma + Magie gegen Willenskraft + Logik des Opfers ab. Verliert das Opfer, muss es den Zwang in seiner nächsten verfügbaren Handlung ausführen, bevor es irgendetwas anderes tut. Der Critter muss die Kraft aufrechterhalten, bis die Handlung ausgeführt ist, kann sie aber auch jederzeit fallen lassen, wodurch das Opfer aus dem Zwang entlassen wird. Sobald diese Kraft angewendet wurde, ist dem Opfer unmittelbar bewusst, dass es einem Zwang unterlag. Die Kraft kann nicht dazu verwendet werden, dem Opfer zukünftige erzwungene Handlungen einzupflanzen. Sobald die Kraftwirkung endet oder die erzwungene Handlung ausgeführt wurde, gehört der Verstand des Opfers wieder ihm selbst – zusammen mit dem Entsetzen über das, was es gerade getan hat.

SCHWÄCHEN

Nicht alle geheimnisvollen Kräfte sind für einen Critter förderlich. Es folgen einige der Schwächen, an denen die Kreaturen der Sechsten Welt leiden können.

ALLERGIE

Ebenso wie Charaktere können auch Critter an Allergien gegen bestimmte Substanzen oder Bedingungen leiden. Regeltechnisch wird diese Schwäche wie der Nachteil Allergie (S. 78) behandelt.

ERZWUNGENER SCHLAF

Bestimmte Bedingungen oder Situationen können manche Critter in einen komaähnlichen Zustand versetzen. Das kann zum Beispiel Luftmangel sein oder der Kontakt mit einer bestimmten seltenen Substanz wie Orichalkum. Wie lange der Critter dieser Bedingung ausgesetzt sein muss, um in den Erzwungenen Schlaf zu fallen, ist unterschiedlich und wird in der Beschreibung des Critters angegeben. Sobald die auslösende Substanz oder Bedingung entfernt oder beendet wird, erwacht der Critter schnell wieder, gewöhnlich binnen einer Minute.

ESSENZVERLUST

Bestimmte Critter, vor allem Infizierte, besitzen keine eigene Essenz; sie leben davon, anderen Lebewesen Essenz zu rauben. Und sie haben nicht nur keine eigene Essenz, sie verlieren auch immer wieder die gestohlene Essenz, und zwar mit einer Rate von 1 Essenzpunkt pro Mondmonat, jeweils bei Neumond. Vom Essenzverlust kann auch ein eventuell vorhandenes Magieattribut betroffen sein (siehe S. 40). Sobald die Essenz des Critters auf 0 sinkt, lebt er nur noch von geborgter Zeit. Er wird nach (Konstitution + Willenskraft) Tagen einen sehr unangenehmen Tod sterben, wenn er bis dahin seine Essenz nicht wieder auffrischen kann. Ein solcher Critter ist ein verhungerndes Raubtier auf der verzweifelten Suche nach Beute und daher außerordentlich gefährlich. Bestimmte Kräfte von MMVV-Infizierten beschleunigen den Essenzverlust. Jede Critterkraft, die nicht automatisch ist (die also eine Handlung erfordert), ist für den Infizierten essenzaufwendig; jede Anwendung einer solchen Kraft beschleunigt den Essenzverlust um eine Woche.

GESCHWÄCHTE SINNE

Einige oder alle fünf Basissinne des Critters können in ihrer Leistungsfähigkeit eingeschränkt sein. Typischerweise funktionieren geschwächte Sinne nur noch mit der halben Reichweite oder Effektivität, können in Einzelfällen aber noch weiter geschwächt sein, bis hin zum völligen Fehlen eines Sinnes.

NAHRUNGSBEDARF

Critter mit dieser Schwäche müssen etwas Außergewöhnliches oder Exotisches in ihrem Nahrungsplan berücksichtigen. Typische Beispiele sind Giftmüll, Erdöl, Gold oder metamenschliches Fleisch. Soweit in der Beschreibung des Critters nicht anders angegeben, benötigt er mindestens eine solche Mahlzeit pro Tag, je nach Größe und Metabolismus. An jedem Tag, an dem er seinen Nahrungsbedarf nicht decken kann, erleidet er einen (kumulativen) Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen, und sein Konstitutionsattribut sinkt um 1. Fällt die Konstitution auf 0, stirbt der Critter.

UNGEBILDET

Diese Schwäche funktioniert genauso wie der Nachteil Ungebildet (siehe S. 81).

VERWUNDBARKEIT

Manche Critter haben einen wunden Punkt, der ihnen mehr schadet als andere Dinge oder gegen den sie keine Verteidigung besitzen. Manchmal handelt es sich dabei um eine Substanz. Diese Substanz, beispielsweise Holz oder Gold oder Stahlbeton, verursacht zusätzlichen Schaden, wenn sie als Waffe gegen den Critter eingesetzt wird. Der Schadenswert aller Angriffe mit dieser Substanz ist um das Magieattribut des Critters oder um 3 erhöht (der höhere der beiden Werte). Waffen, die aus einer solchen Substanz bestehen, umgehen eventuelle Immunitäten, die der Critter besitzt. Schaden von einer solchen Substanz kann nicht durch Regeneration oder Heilmagie geheilt werden, sondern nur auf natürliche Weise. Einige Verwundbarkeiten sind keine Substanzen, sondern Bedingungen. Zum Beispiel ist ein Basilisk durch seine eigene Versteinerungskraft verwundbar. In solchen Fällen kommt bei der Widerstandsprobe des Critters, um diese Bedingung zu meiden, ein Würfelpoolmalus von -3 oder -Magieattribut des Critters (der höhere der beiden Werte) zum Tragen.





SPIELLEITER-HINWEISE

Bist du bereit, das Chaos der Sechsten Welt zu managen und andere hineinzustürzen? Na, dann los, Chummer – willkommen in der Sechsten Welt!

Für jeden Spielleiter und jede Spielleiterin, egal, ob er oder sie neu dabei ist oder schon viele Jahre Erfahrung hat, kann die Aufgabe, ein Rollenspiel zu leiten, im ersten Moment beängstigend erscheinen, wenn er oder sie mit einem neuen Regelsystem konfrontiert wird. Aber das ist völlig okay. Die Aufgabe des Spielleiters ist oft sehr komplex, da man dabei gleichzeitig mit verschiedenen Spielkonzepten und -elementen jonglieren muss, während man versucht, das Spiel für die Mitspieler spaßig und interessant zu gestalten. Es gibt sehr viel aufzunehmen und zu verarbeiten. Aber andererseits kann es auch ein fantastisches und unvergleichliches Erlebnis sein – und du wirst es immer wieder tun wollen! Und deshalb lautet der erste Rat: Gehe bei deinen Vorbereitungen davon aus, dass ihr wahrscheinlich alle großen Spaß haben werdet.

Die folgenden Informationen und Ratschläge dürften flexibel genug sein, um auf eine breite Auswahl an *Shadowrun*-Abenteuern und -Kampagnen anwendbar zu sein, aber auch allgemein auf Rollenspiele.

WAS MACHT EINE SPIELLEITERIN EIGENTLICH?

Gut, dass du fragst! Bei *Shadowrun* erfüllt die Spielleiterin während einer Spielsitzung mehrere entscheidende Funktionen.

Zunächst einmal ist sie eine Geschichtenerzählerin für die Spieler und ihre Charaktere. Die Spielleiterin ist dafür verantwortlich, den Handlungsrahmen und den erzählerischen Ablauf des Abenteuers aufzubauen und zu betreuen, innerhalb dessen die Spieler dann dieses und jenes erleben und erfahren. Diese Geschichte kann etwas sein, das die Spielleiterin selbst entworfen hat, aber sie kann auch auf vorgefertigte Abenteuer oder Serien zusammenhängender Abenteuer (als *Kampagnen* bezeichnet) zurückgreifen. In jedem Fall ist es die Aufgabe der Spielleiterin, die Spieler vom Anfang der Geschichte zu ihrem Ende zu führen – durch alle Umwege, Abschweifungen, Hindernisse und Komplikationen hindurch, die ihnen unterwegs begegnen mögen –, sei es nur ein einfaches Szenario oder ein komplexeres Abenteuer oder was auch immer.

Aber wir wollen nichts überstürzen. Auch wenn im Laufe der Zeit jede Spielleiterin ihren eigenen Stil bei der Leitung eines Rollenspiels entwickelt, bleibt doch immer die grundlegende Gemeinsamkeit, dass es ihre Aufgabe ist, bei den Spielern das Interesse für die Geschichte zu wecken und aufrechtzuerhalten, indem sie ihnen die Handlung oder die Situation präsentiert. Die Spielleiterin ist der wichtigste Kontaktpunkt zwischen den Spielern und der Sechsten Welt von *Shadowrun*.

Zweitens ist die Spielleiterin eine Kombination aus Feindin, Verbündeter und Beraterin der Spieler. In einem *Shadowrun*-Abenteuer – oder allgemein in jedem Rollenspiel – kontrolliert die Spielleiterin alles im Spiel, auf das die Spieler und ihre Charaktere im Verlauf der Geschehnisse treffen. Das sind unter anderem: Feinde, die bekämpft

FINDE DEINEN EIGENEN STIL

Die Cyberpunk-Fantasy-Dystopie von *Shadowrun* ist ein dynamisches Universum voller aufregender Möglichkeiten in unendlichen Kombinationen für Spieler und Spielleiter. Die einfachste Form der Spielleitung besteht darin, das Abenteuer für die Spieler vorzubereiten und ihnen ohne große Schnörkel zu beschreiben, wie die Situation aussieht, was sich abspielt, wie eventuelle Gegner auf die Spieler reagieren und wie sie Hindernisse überwinden können. Das ist auf jeden Fall schon mal ein guter Anfang. Der Spielleiter kann aber auch für ein ganzheitlicheres Erlebnis sorgen, indem er Situation, Umgebung, Gegner, Interaktionen mit Nichtspielercharakteren und – am allerwichtigsten – die *Action* detaillierter und farbiger beschreibt. Karten und Lagepläne oder irgendwelche Figuren, die für die Spielercharaktere und ihre Gegner stehen, können ebenfalls sehr hilfreich sein. Die richtige Hintergrundmusik kann für eine passende Atmosphäre sorgen, aber auch Bilder von Ausrüstung, Schauplätzen und Leuten, die man den Spielern auf einem Tablet oder ähnlichen Gerät zeigt. Manche Spielleiter verlangen von den Spielern, dass sie während der gesamten Spielsitzung in ihrer Rolle bleiben. Aber natürlich ist auch jede Kombination dieser Vorschläge möglich. Der Trick besteht darin, eine Methode der Spielleitung zu finden, mit der der Spielleiter gut zurechtkommt und die gleichzeitig die Spieler zufriedenstellt.

werden müssen, Hindernisse, die es zu überwinden gilt, aber auch potenzielle Verbündete, neutrale Parteien oder Gegenstände, die den Spielern helfen können. Die ganze Zeit über versucht die Spielleiterin, den Spielern zu schaden *und* ihnen zu helfen. Alle Charaktere im Spiel, die nicht die Spielercharaktere (SC) sind, werden als Nichtspielercharaktere (NSC) bezeichnet, und sie können alles und jeder sein, was die Spielleiterin gerade benötigt. Alle NSC stehen unter der direkten Kontrolle der Spielleiterin, sofern es nicht spezielle Umstände gibt. Des Weiteren ist die Spielleiterin dafür zuständig, die Spielercharaktere durch das Spiel zu führen – nicht nur hinsichtlich des Handlungsablaufs, sondern auch, was Regeln und Konzepte angeht. Manchmal hängen Spieler, vor allem neue, irgendwo im Spiel fest und ärgern sich, weil irgendetwas mit den Regeln nicht klappt. Sie haben vergessen, wie ein bestimmter Spielmechanismus funktioniert, und brauchen Hilfe, sich hindurchzufinden. Oder sie vergessen eine wichtige Regel, die ernsthafte und nachteilige Konsequenzen für sie, ihr Team oder sogar das ganze Abenteuer haben kann. Oder sie sitzen in einer Situation fest und finden keinen offensichtlichen Ausweg. In solchen Fällen ist es Aufgabe der Spielleiterin, einen Weg zu finden, wie man am besten mit dieser Situation umgeht, sowohl innerhalb des Spiels als auch außerhalb.

Drittens hat die Spielleiterin die Funktion der Schiedsrichterin und Schlichterin innerhalb des Spiels. Sie ist nicht nur dafür verantwortlich, die Geschichte in Gang zu halten, den Spielern interessante Spielerfahrungen zu bieten und all die anderen Dinge zu tun, die wir bisher erwähnt haben, sie ist auch die oberste Entscheidungsinstanz, was die Spielregeln angeht. Das bedeutet, wenn es Zweifel hinsichtlich der Regelauslegung gibt oder wenn eine Situation entsteht (und das wird unweigerlich irgendwann vorkommen), die nicht explizit von den Regeln abgedeckt wird, oder wenn fraglich ist, wie eine Regel auf eine bestimmte Situation angewendet werden soll – dann hat die Spielleiterin das letzte Wort, wie es weitergehen soll. Aber dabei muss sie immer mit einer gewissen Vorsicht und gutem Urteilsvermögen vorgehen; denn schließlich geht es ja letztlich darum, dass alle Spaß am Spiel haben.

GEBRAUCHE DEINE AUTORITÄT, ABER MISSBRAUCHE SIE NICHT!

Einer der häufigsten Streitpunkte zwischen Spielleiter und Spielern ist die Auslegung der Regeln. Dabei geht es meist nicht um die grundlegenden Spielmechanismen (z. B. wie man eine Waffe abfeuert, einen Zauber wirkt, jemandem einen Kinnhaken verpasst), sondern um Dinge wie: „Wie würde sich Faktor A in dieser Situation auf Faktor B auswirken?“ Besonders haarig kann es werden, wenn ein Spielercharakter dem Tod ins Auge sieht oder, noch schlimmer, es Unstimmigkeiten zwischen Spielleiter und Spielern über die Interpretation oder Anwendung einer Regel gibt. Der Spielleiter ist in einer solchen Situation dafür verantwortlich, eine Lösung zu finden oder ein abschließendes Machtwort zu sprechen. Dabei kann es leicht passieren, dass er als ungeschickt oder machtgierig rüberkommt, was das Spiel stören oder gar ruinieren kann, wenn die Situation falsch gehandhabt wird. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie ein Spielleiter so etwas entschärfen kann, etwa indem er sich mit den Spielern auf einen vorläufigen Kompromiss einigt, um den Spielablauf nicht unnötig zu unterbrechen, und dann später genauere Regelrecherchen anstellt. Es ist auf jeden Fall empfehlenswert, dass ein Spielleiter gerecht und unparteiisch vorgeht und nie seine Autorität in unfairer Weise gegen die Spieler einsetzt. Der Spielleiter hat zwar das letzte Wort, aber es ist auch seine Aufgabe, dafür zu sorgen, dass alle ihren Spaß haben – da ist es nicht unbedingt hilfreich, wenn er nur Entscheidungen trifft, die ihm selber das Leben erleichtern.

SPIELVORBEREITUNGEN

Einer der einfachsten Wege für einen Spielleiter – vor allem für einen neuen –, das Spiel ins Stocken oder zum Stillstand zu bringen, besteht darin, sich nur wenig oder gar nicht vorzubereiten. Auch wenn jeder Spielleiter im Laufe der Zeit seinen eigenen Stil entwickelt, gibt es doch ein paar grundlegende Dinge, an die sich jeder halten sollte, egal wie erfahren und geschickt er als Spielleiter ist.

PUNKT 1:

KENNE DAS ABENTEUER

Wenn ein Spielleiter sein eigenes Abenteuer an den Tisch bringt, dürfte er zumindest eine grundlegende Vorstellung oder Idee davon haben, wie das Abenteuer ablaufen wird. Man muss sich nicht unbedingt jedes noch so kleine Detail notieren (obwohl das für manche durchaus hilfreich sein kann), aber zumindest sollte man wissen, wo die Spieler anfangen werden und wo sie enden sollen. Bei einem vorgefertigten Abenteuer jedoch sollte der Spielleiter sich *immer zuerst das Abenteuer durchlesen*. Das hilft nicht

nur dabei, den Spielfluss aufrechtzuerhalten, sondern ermöglicht dem Spielleiter auch, im Voraus potenzielle Probleme oder Hindernisse zu identifizieren, die im Laufe des Abenteuers auftreten können. Zum Beispiel ist ein Abenteuer mit heftigen Kampfszenen vielleicht nicht gerade das geeignetste Abenteuer für ein Runnerteam, das nur über sehr geringe Kampffertigkeiten verfügt. Wenn er das weiß, kann der Spielleiter das Abenteuer oder die Kampfszenen ein bisschen modifizieren, sodass sie besser zur Dynamik des Teams passen. Und wo wir gerade von Shadowrunner-Teams sprechen …

PUNKT 2:

KENNE DEINE RUNNER

Auch wenn es vielleicht nicht immer möglich ist, ist es doch sehr empfehlenswert, wenn der Spielleiter vorher weiß, welche Charaktere die Spieler mit an den Tisch bringen. Wenn er über die Werte und Ausrüstung der Spielercharaktere im Bilde ist, kann er den Spielern bei der Verkörperung dieser Charaktere helfen und Fragen beantworten, die unweigerlich aufkommen werden.

SPIELMATERIAL

Man mag häufig den Eindruck haben, dass das Spielen von *Shadowrun* – oder irgendeinem anderen Rollenspiel – recht komplex ist und eine Menge an Material erfordert. Aber wenn man es sich einmal genau ansieht, kommt man in den meisten Fällen mit wenig Material aus: Würfel für Spielleiter und Spieler, Charakterbögen für die Spieler und irgendwelche Schreibutensilien, um Veränderungen wie etwa verbrauchte Munition oder Verletzungen der Spielercharaktere zu notieren. Auch ein Grundregelwerk und eventuelle weitere Quellenbücher können während des Spiels für Spielleiter und Spieler hilfreich sein. Weitere Dinge wie etwa Notizblöcke oder einfach nur leeres Papier können sich ebenfalls als nützlich erweisen, sind aber nicht unbedingt erforderlich. Für einen unerfahrenen Spielleiter dürfte es vielleicht am besten sein, sich so viel Material bereitzulegen, wie er seiner Meinung nach möglicherweise benötigen wird; die Erfahrung wird schließlich zeigen, was er wirklich braucht.



PUNKT 3:

HALTE BENÖTIGTES MATERIAL BEREIT

Wenn ein Spielleiter sein eigenes Abenteuer konzipiert, sollte er dafür sorgen, dass er seine Notizen über das Abenteuer, Lagepläne, die Spielwerte der auftauchenden Gegner und all die anderen lustigen Dinge bereitliegen hat. Das wird ihm die Spielleitung ungemein erleichtern! Leitet er ein vorgefertigtes Abenteuer, sollte er unbedingt eine Kopie des Abenteuers auf irgendeinem elektronischen Gerät oder als altmodisches Papierbuch zur Hand haben.

PUNKT 4:

SEI DARÜBER IM BILDE, WAS DIE SPIELER ERWARTEN UND WOLLEN

Man kann *Shadowrun* auf viele verschiedene Arten spielen. Manche Gruppen gehen das Rollenspiel wie eiskalte Profis an, sie erledigen ihren Job und kassieren ihren Lohn. Andere sind eher wie die Mächte des Chaos, immer bereit, ein fröhliches Durcheinander anzurichten, während sie auf ihre wilde, übertriebene Weise die Schatten aufmischen. Und wieder andere sind Kämpfer für die Gerechtigkeit in einer ungerechten Welt, die wissen, dass sie nicht alles in Ordnung bringen können, aber versuchen zu tun, was sie können.

Einige Gruppen legen mehr Wert auf eine gute Geschichte, andere mehr auf Action. Einige bevorzugen detaillierte Planung, andere stürzen sich lieber gleich ins Vergnügen und vertrauen auf ihr Bauchgefühl. Der Spielleiter sollte sich die Zeit nehmen, die Präferenzen der Spieler herauszufinden, um dann das Spiel auf sie einzustellen. Nicht jeder in einer Spielrunde wird wahrscheinlich die gleichen Spielaspekte bevorzugen, deshalb wird etwas Arbeit nötig sein, um allen die Chance zu geben, ihren Lieblingsaspekt voll zu genießen. Aber auch für die Spieler bedeutet das etwas Arbeit – sie müssen einander dabei helfen, zu den Teilen des Spiels zu gelangen, die sie mögen, und Geduld aufbringen, während sie abwarten, dass sie zu ihrem eigenen Lieblingsteil kommen. Und zu guter Letzt sollte sich der Spielleiter noch mit den Spielern darüber unterhalten, welche Elemente im Spiel vorkommen dürfen und welche nicht. Wie viel Gewalt sollte im Spiel vorkommen? Sollen romantische Beziehungen möglich sein oder nicht? Wie ist es mit Sex? Gibt es Elemente in der Welt von *Shadowrun,* die zu sehr an ein reales Trauma eines der Spieler erinnern und deshalb besser vermieden werden sollten? Der Spielleiter kann das alles nicht wissen, ohne sich mit den Spielern darüber zu unterhalten, deshalb ist es besser, vorher offen darüber zu reden, als irgendwann eine böse Überraschung zu erleben. Denn noch einmal: Es geht darum, dass alle Spaß haben.

PATZER UND KRITISCHE PATZER

Patzer und Kritische Patzer sind ausgezeichnete Gelegenheiten für die Spielleiterin, ein *Shadowrun*-Abenteuer um zusätzliche Atmosphäre, Spannung und überraschende Wendungen anzureichern. Aber oft fällt einem aus dem Stegreif nicht sofort etwas Gutes ein – deshalb bieten wir eine kleine Hilfe an: die Tabelle *Ideen für Patzer*. Sie enthält Vorschläge für Patzer und Kritische Patzer in einer Vielzahl möglicher Situationen. Im Allgemeinen werden die Auswirkungen übler, je weiter man in der Tabelle nach rechts geht.

IDEEN FÜR PATZER

ALLGEMEINER PATZER		
Kehre das Ergebnis um. Du bist dir deines Fehlschlags bewusst.	Muskelkrämpfe (-1 auf alle Proben für den Rest des Kampfes).	Du knickst dir den Fuß um (du erhältst den Status *Humpelnd*).
Kehre das Ergebnis um. Du bist dir deines Fehlschlags nicht bewusst.	Du bekommst etwas ins Auge und erhältst den Status *Geblendet I*, bis du eine Nebenhandlung aufwendest, um dir das Auge auszuwischen.	Du wirst erkannt. Du erhältst einen (mehr lästigen als gefährlichen) Feind, der mit einer deiner früheren Missetaten in Zusammenhang steht.
ALLGEMEINER KRITISCHER PATZER		
Gesetzeshüter werden auf dich aufmerksam und stellen dir mit einem Nachdruck nach, der der Gefahr entspricht, die du darstellst.	Du wirst erkannt. Du erhältst einen Feind, der mit einer deiner früheren Missetaten in Zusammenhang steht.	Deine beste Connection hat von deinen jüngsten Missetaten gehört. Du musst die Sache mit einem Gefallen oder Nuyen klären, bevor sie wieder bereit ist, dir zu helfen.
Du erleidest einen leichten Schlaganfall und wirst sofort bewusstlos (dein Zustandsmonitor für Betäubungsschaden wird vollständig ausgefüllt).	Alle Connections, die mit deinem Team zusammenarbeiten, haben von deinen jüngsten Missetaten gehört. Sie verlangen, dass du deinen Namen reinwäschst.	Es geschieht das genaue Gegenteil von dem, was du tun wolltest. Du bemerkst den Fehlschlag nicht, es sei denn, er wirkt sich unmittelbar aus.
FERNKAMPFPATZER		
Ladehemmung.	Visier verstellt sich (-1 auf alle Angriffe für den Rest des Kampfes).	Magazin verkantet sich.
Die Waffe fällt dir aus der Hand.	Die Waffe feuert verfrüht (du triffst dich selbst oder einen anderen Charakter innerhalb eines Meters mit der Hälfte des Grundschadens).	Explosivgeschoss erleidet Fehlzündung.
KRITISCHER FERNKAMPFPATZER		
Die Waffe explodiert (du verlierst deine Haupthand).	Die Waffe explodiert. Ein Trümmerstück schlägt dir ein Auge aus. Du erleidest 2K Schaden (ohne Widerstandsprobe) und erhältst den Status *Geblendet I*.	Du schießt daneben und triffst einen Unbeteiligten, der dein Feind wird. Falls keine Unbeteiligten vor Ort sind, schlägt die Kugel durch eine Wand und trifft dahinter jemanden.
Ein Querschläger trifft dich. Voller Schaden plus 3 „Erfolge“. Keine Verteidigungsprobe, nur eine Schadenswiderstandsprobe. Permanente Narbe als Erinnerung.	Feuerwaffe: Sämtliche Munition in der Waffe explodiert. Jeder in Reichweite wird mit einem Angriff getroffen. Grundschaden, keine Verteidigungsprobe, nur Schadenswiderstandsprobe. Bogen: Waffe zersplittert. Augen zerstört. *Geblendet III.* Cyberware-, Bioware- oder organischer Ersatz nötig.	Querschläger trifft Teamgefährten. Voller Schaden plus 3 „Erfolge“. Keine Verteidigungsprobe, nur Schadenswiderstandsprobe. Permanente Narbe als Erinnerung.
NAHKAMPFPATZER		
Die Waffe verrutscht dir in der Hand (-1 auf nächsten Angriff).	Du verlierst deine Waffe (sie fällt dir vor die Füße).	Waffe beschädigt (Schadenswert -1).
Du verlierst deine Waffe (fliegt 3W6 Meter weit; würfle Abweichung (S. 118), um Richtung zu bestimmen).	Du schlägst daneben und triffst dich selbst oder einen anderen Charakter innerhalb 1 Meter (halber Grundschaden).	Waffe zerbricht (nur noch halber Schadenswert, abgerundet).
KRITISCHER NAHKAMPFPATZER		
Die Waffe zersplittert und ein Stück davon schlägt dir ein Auge aus. Du erleidest 2K Schaden (ohne Widerstandsprobe) und erhältst den Status *Geblendet I*.	Die Waffe zerbricht. Ein abgebrochenes Stück schlägt deinem nächststehenden Teamkollegen ein Auge aus. Er erleidet 2K Schaden (ohne Widerstandsprobe) und erhält den Status *Geblendet I*.	Die Waffe zerbricht. Ein Bruchstück trifft einen in der Nähe stehenden NSC in den Hals und verursacht 10K Schaden.
Die Wucht des Aufpralls der Waffe ist so heftig, dass du dir den Unterarm brichst. Du erleidest 3K Schaden (ohne Widerstandsprobe), und der Unterarm ist irreparabel beschädigt; du brauchst Cyberersatz.	Die Waffe prallt unkontrollierbar zurück, trifft dich am Oberschenkel und fügt deinem Bein schwerste Schäden zu. Du erleidest 6K Schaden (ohne Widerstandsprobe). Das Bein ist irreparabel beschädigt, Cyberersatz ist nötig.	Die Waffe zersplittert. Du selbst und jeder innerhalb von 2 Metern erleidet 2K Schaden (ohne Widerstandsprobe). Splitter, die in der Haut stecken, verursachen einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen, bis sie entfernt werden. Das Entfernen verursacht 1K Schaden (ohne Widerstandsprobe).
SOZIALER PATZER		
Hustenanfälle unterbrechen die Unterhaltung. Dein Gegner hat einen Edge-Vorteil und kann seine Probe neu würfeln.	Du furzt unerwartet. Würfelpoolmalus von -2 auf alle zukünftigen Proben mit deinem Gegenüber.	Du lachst über etwas, das dir gerade durch den Kopf geht, und beleidigst damit dein Gegenüber. Würfelpoolmalus von -1 auf alle zukünftigen Proben mit dieser Person.
Irgendetwas, das du sagst, ruft bei deinem Gegenüber eine Reaktion hervor. Und zwar keine gute. Dein Gegenüber erhält 2 automatische Erfolge bei der Probe.	Dein Gegenüber erwähnt etwas, das dich austicken lässt. Ab jetzt hast du ein feindseliges Verhältnis zu dieser Person.	Die Unterhaltung wird persönlich, und du plapperst einen wichtigen Hinweis auf deine wahre Identität aus.
KRITISCHER SOZIALER PATZER		
Eine unbeabsichtigte Beleidigung (dein Gegenüber ist sofort feindselig gegen dich eingestellt, Loyalitätsstufe fällt auf 0, falls Connection).	Dein Verhalten ist verdächtig. Dein Gegenüber verliert jedes Vertrauen in dich und versucht sofort, die Unterhaltung so schnell wie möglich zu beenden.	Du erwähnst irgendetwas aus der Vergangenheit deines Gesprächspartners, woraufhin dieser dich sofort angreift. Ist er hoffnungslos in der Unterzahl, erhältst du einen Feind.
Dein Gesprächspartner reizt dich zu einem sofortigen Angriff auf ihn, selbst wenn deine Seite zahlenmäßig unterlegen ist.	Du plapperst das Geheimnis eines Teamgefährten aus. Ist er anwesend, hört er es. Ist er nicht anwesend, erfährt er spätestens nach 1 oder 2 Tagen davon.	Die Unterhaltung wird persönlich, und du plapperst einen wichtigen Hinweis auf deine wahre Identität aus, der von allen Umstehenden gehört wird.

IDEEN FÜR PATZER

ZAUBEREI-PATZER

Falsche Geste (+1 Entzug).	Blackout (du kannst diesen Zauber für 2 Kampfrunden nicht wirken).	Dein Zauber ruft versehentlich einen Geist mit Kraftstufe 1 herbei (passend zur Art des Zaubers), der dich sofort angreift.
Du bist unkonzentriert und schickst den Zauber gegen ein anderes Ziel – falsches Ziel, richtige Wirkung.	Falscher Zauber. Würfle 1W6 und gehe entsprechend viele Zeilen in deiner Zauberliste nach unten; fang wieder oben an, falls nötig. Dieser Zauber wird stattdessen gewirkt.	Du bist abgelenkt und der Zauber misslingt. Du erleidest +2 Entzug; ein zur Art des Zaubers passender Geist mit Kraftstufe 2 wird herbeigerufen und greift dich an.

KRITISCHER ZAUBEREI-PATZER

Völliger Aussetzer (du vergisst permanent den Zauber, den du wirken wolltest).	Dein Zauber berührt Blutmagie und brandmarkt dich für immer als Anwender dieser Magieart.	Der Zauber wird zu einem Flächenzauber oder wirkt auf jedes Individuum separat, falls er bereits ein Flächenzauber ist. Du musst für jedes Ziel innerhalb der Reichweite separat eine Entzugswiderstandprobe ablegen.
Du öffnest einen zu großen Manakanal und brennst aus. Dein Magieattribut sinkt temporär um 2.	Gedächtnisverlust. Du vergisst diesen Zauber und alle weiteren Zauber in dieser Kategorie. Du musst sie alle neu lernen.	Du öffnest einen zu großen Manakanal und brennst aus. Dein Magieattribut sinkt permanent um 1

HERBEIRUFEN-PATZER

Fehler beim Herbeirufen (Geist erscheint mit 1 Kraftstufe weniger).	Fehler beim Herbeirufen (Geist der falschen Sorte erscheint; Spielleiterin entscheidet).	Fehler beim Herbeirufen (Geist leistet Widerstand, als hätte er 1 Kraftstufe mehr, erscheint aber mit der gewählten Kraftstufe).
Geist erscheint frei, führt keine Dienste aus. Spielleiterin entscheidet über sein Verhalten.	Ein weiterer Geist benutzt die Öffnung, um dem herbeigerufenen Geist zu folgen. Spielleiterin entscheidet über die Art des Geistes und sein Verhalten.	Fehler beim Herbeirufen (Geist leistet Widerstand, als hätte er die doppelte Kraftstufe).

KRITISCHER HERBEIRUFEN-PATZER

Der Geist erscheint frei, heftet sich aber spirituell an dich. Er ernährt sich von deiner Essenz (was dein Magieattribut sinken lässt), bis du ihm hilfst, andere Essenz zu finden, von der er sich ernähren kann. Wenn du oder jemand anders versucht, den Geist zu vernichten oder zu verbannen, verlierst du Essenz in Höhe der aktuellen Essenz des Geistes, sobald er verbannt oder vernichtet wird.	Es erscheint nicht nur ein Geist, sondern du reißt ein Tor auf zwischen der materiellen Ebene und der Heimatebene des Geistes, den du herbeirufst. Dieses Tor hat eine Kraftstufe, die der dreifachen Kraftstufe des Geistes entspricht, den du herbeizurufen versucht hast, und stellt einen Durchgang für Geister der gleichen Art bis zu dieser Kraftstufe dar, solange es offen ist. Um es zu schließen, musst du es verbannen, als hätte es eine Anzahl Nettoerfolge in Höhe seiner Kraftstufe.	Alles bestens! Nein, war nur ein Witz. Der Geist, den du herbeirufst, gibt vor, einer der Guten zu sein, aber er handelt frei und versucht, die Freiheit zu erlangen. Sobald er frei ist, folgt er seinen eigenen Wünschen und Motiven (Entscheidung der Spielleiterin), trägt aber die Signatur seines Herbeirufers.
Du rufst einen Geist herbei, der mit Blutmagie in Verbindung steht, und bist für immer als Anwender dieser Magieart gebrandmarkt.	Eine Gruppe von 1W6 Geistern erscheint zusammen mit dem herbeigerufenen Geist. Sie sind alle mit dir verbunden, laufen aber Amok, sobald sie die physische Ebene erreichen. Sie sind alle mit deiner Aura verbunden und können zu dir zurückverfolgt werden.	Der Geist, der erscheint, ist ein Freier Geist mit einer um 4 höheren Kraftstufe. Wirf entsprechend viele Würfel für die Widerstandsprobe und erhöhe den Entzug. Bleibt der Geist unkontrolliert, verlangt er sofort deine Unterwerfung. Wenn du dich weigerst, greift er dich an oder wird dein Feind.

MATRIXPATZER

Die Bandbreite verengt sich. Befehle werden um 1 Kampfrunde verzögert.	Die Verbindung ist verlangsamt, dein Initiativeergebnis verringert sich um 3.	Verbindung getrennt. Sofortiger Auswurfschock oder nur Verbindungsverlust.
Virales Feedback. Senke ein Matrixattribut um 1, bis es repariert werden kann.	Ein Kurzschluss im Deck trifft dich und jeden, der es berührt, mit dem Status *Gebrutzelt*.	Virales Feedback. Alle Matrixattribute sinken um 1, bis ein Neustart durchgeführt wird.

KRITISCHER MATRIXPATZER

Dein Deck brennt durch. Du benötigst eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik (10, 1 Stunde), um es zu reparieren.	GOD hat dich entdeckt. Unabhängig von deinem aktuellen Overwatch-Wert setzt GOD dir nach. Matrixagenten erscheinen innerhalb von 2 Kampfrunden, und ein Fleischwelt-Team taucht binnen 2 Minuten in deiner Nachbarschaft auf (oder startet eine Satellitenverfolgung, falls du dich irgendwo in der Pampa befindest).	Du wirst als bekannte Gefahr identifiziert, und dein Aufenthaltsort und deine Persona werden bei GOD registriert. Du beginnst jedes Mal mit einem Overwatch-Wert von 20, sobald du dich einloggst. Du musst den Basiscode deines Decks umschreiben und deine Persona ändern, um das Problem zu lösen; dazu ist eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik (20, 1 Stunde) erforderlich.
Ein anderer Hacker rastet wegen irgendetwas, das du getan hast, völlig aus. Du erhältst einen Feind, der sich immer wieder mit dir und deinem Team anlegt, bis du das Problem aus der Welt schaffst.	Deine Aktivitäten berühren die Wurzeln der Matrix, und ein Teil dieses Codes wird in dein Deck absorbiert. Deine Matrixsignatur sieht fortan wie die eines Technomancers aus. Falls du tatsächlich ein Technomancer bist, wird es sehr einfach, dich als solcher zu identifizieren (nur 1 Erfolg bei einer Matrix-Wahrnehmungsprobe).	Funken fliegen! Dein Deck brennt komplett aus und ist nur noch als Briefbeschwerer zu gebrauchen. Hoffentlich hast du irgendwo ein Ersatzgerät. Du erleidest einen Auswurfschock und erhältst den Status *Gebrutzelt*.

FAHRPATZER

Gegenstände prallen gegen Windschutzscheibe/Sensoren und irritieren dich (-1 Würfel für die nächste Probe).	Gegenstand im Weg (Crashprobe, Schwellenwert gleich Handling + 1).	Ein platter Reifen, ein defektes Gebläse, ein gebrochenes Querruder, ein Motoraussetzer oder Ähnliches zwingt dich, in sehr naher Zukunft anzuhalten.
Ein Stein durchschlägt die Batterie oder den Tank. Die Leistung verpufft innerhalb der nächsten 10 Kampfrunden. Eine Reparatur erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik (12, 1 Stunde).	Du bist abgelenkt. Alle Proben erhalten einen Würfelpoolmalus von -2 bis zum Ende der Szene.	Ein Gegenstand zerschmettert die Windschutzscheibe. Alle, die vorne sitzen, müssen mit ihrer Konstitution gegen 3K Schaden Widerstand leisten, alle auf dem Rücksitz mit Konstitution gegen 2K. Die Windschutzscheibe ist weg; eine Reparatur kostet 5 Prozent des Fahrzeugpreises.

IDEEN FÜR PATZER

KRITISCHER FAHRPATZER

Du verlierst die Kontrolle. Automatischer Crash, Fahrzeug erleidet Totalschaden. Alle Insassen leisten Widerstand gegen Crashschaden entsprechend der letzten Geschwindigkeit.	Die Behörden identifizieren dein Fahrzeug und verfolgen es per Drohne oder Satellit. Der nächste Unterschlupf, vor dem du parkst, ist kompromittiert.	Achsenbruch, Flügelbruch, Motorschaden, Loch im Rumpf usw. – die Reparatur kostet 20 % des Fahrzeugpreises oder 10 %, wenn dir eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik (10, 1 Tag) gelingt. Beachte, dass du eine Werkstatt benötigst, um eine Reparatur dieser Größenordnung durchzuführen.
Ein Stein durchschlägt die Batterie oder den Tank und ruft eine sofortige Explosion hervor, die einer explodierenden Granate in der Mitte des Fahrzeugs entspricht. Bloß raus!	Eine Schießerei bricht um euch herum aus, und ihr geratet mitten ins Kreuzfeuer. Die Auswirkungen können weit über das eigentliche Gefecht hinaus anhalten.	Dein Fahrzeug wird fälschlicherweise als einem berüchtigten Top-Runner gehörend identifiziert. Informationen über den aktuellen Aufenthaltsort des Fahrzeugs gelangen in die Matrix und lenken alle Feinde dieses Top-Runners auf dich.

REPUTATION UND FAHNDUNGSSTUFE

Während Shadowrunner ihrem Gewerbe nachgehen, erregen sie immer mal wieder Aufmerksamkeit, sowohl positive als auch negative. Es gibt zwei Werte, die diese Aufmerksamkeit messen – der eine, die Reputation, betrachtet, wie sich die Aktivitäten der Charaktere in der Gesellschaft der Sechsten Welt herumgesprochen haben, während der andere, die Fahndungsstufe, das Interesse beschreibt, das Gesetzeshüter und ähnliche Organisationen für die Runner aufbringen, während sie ihren illegalen Aktivitäten nachgehen.

REPUTATION

Die Reputation eines Runners fasst all die Dinge zusammen, die andere über ihn gehört haben. Es kann eine positive oder negative Zahl sein, die anzeigt, ob die Leute generell eine positive oder negative Meinung über den Runner haben.

Die Reputation wird von bestimmten Aktivitäten im Verlauf des Spiels beeinflusst. Anders als die Fahndungsstufe (s. u.) wird die Reputation unmittelbar nach relevanten Aktivitäten angepasst, und nachdem sie erhalten wurde, muss sie nicht unbedingt gleichmäßig im Team verteilt werden – die guten oder schlechten Entscheidungen eines Einzelnen müssen nicht notwendigerweise auf alle Teamgefährten abfärben. Richtlinien für Erhöhung und Senkung der Reputation finden sich in der Tabelle *Änderungen der Reputation*, aber wie man leicht einsieht, geben sie dem Spielleiter einen großen Ermessensspielraum – im Endeffekt muss der Spielleiter abwägen, ob bestimmte Aktionen genug Aufmerksamkeit erregt haben, um spürbare Auswirkungen zu haben bzw. wie diese Auswirkungen aussehen.

Und natürlich sind damit nicht alle denkbaren Situationen abgedeckt, die sich auf die Reputation eines Runners auswirken können, d. h. die Tabelle ist mehr eine grobe Richtlinie als eine definitive Auflistung.

Die Reputation kann zu Fahndungsstufen-Modifikatoren beitragen (s. u.) und sich auf soziale Interaktionen auswirken. Wenn ein Runner eine Reputation von +10 oder höher hat, erhält er 1 Punkt zusätzliches Edge zu Beginn von sozialen Interaktionen mit Gesetzeshütern, normalen Bürgern und anderen Runnern. Bei der Interaktion mit abgebrühten Kriminellen (organisiert oder nicht) erhalten jene 1 Edge aufgrund ihres Mangels an Respekt vor dem Runner. Bei einer Reputation von -10 oder niedriger gilt das Gegenteil: Gesetzeshüter, brave Bürger und andere Runner erhalten 1 Edge zu Beginn einer sozialen Interaktion, während der Runner 1 Edge zusätzlich erhält, wenn er es mit abgebrühten Kriminellen zu tun hat.

FAHNDUNGSSTUFE

Die Fahndungsstufe ist eine Größe, die misst, wie viel Interesse Polizeikonzerne, Strafverfolgungsbehörden und Ähnliche den Runnern entgegenbringen. Da Runner ständig irgendwelche Straftaten begehen, besteht immer die Möglichkeit, dass die Intensität, mit der nach ihnen gefahndet wird, zunimmt. Am Ende jeder Spielsitzung wirft die Spielleiterin 2W6; bei einem Ergebnis von 9 oder mehr erhöht sich die Fahndungsstufe aller Runner um 1. Ist das Ergebnis 15 oder größer (s. Tabelle *Fahndungsstufen-Modifikatoren*), erhöhen alle Runner ihre Fahndungsstufe um 2.

ÄNDERUNGEN DER REPUTATION

AKTION	REPUTATIONSÄNDERUNG
An gewaltsamer Auseinandersetzung in der Öffentlichkeit beteiligt, bei der ein Unbeteiligter zu Tode kommt	-1
An gewaltsamer Auseinandersetzung in der Öffentlichkeit beteiligt, bei der mehrere Unbeteiligte zu Tode kommen	-3
Tötet Polizisten und wird dabei gesehen	-2
Hat Leuten in Not Schaden zugefügt	-1
Hat eine unschuldige Person entführt oder gefoltert	-1
Hat einen Deal mit Mr Johnson nicht eingehalten	-1
Hat verletzten Passanten Erste Hilfe geleistet und wurde dabei gesehen	+1
Hat einen Teil seines Geldes Unterprivilegierten überlassen	+1
Hat bei der Arbeit für Leute, die nicht reich oder mächtig sind, Preisnachlass gewährt	+1
Hat ein altes Versprechen eingelöst, ohne Geld dafür zu nehmen	+1
Hat eine potenziell gewalttätige Situation entschärft	+1
Hat eine beliebte berühmte Person aus der Not gerettet	+2

FAHNDUNGSSTUFEN-MODIFIKATOREN

STEIGERNDE UMSTÄNDE	MODIFIKATOR FÜR FAHNDUNGSSTUFENPROBE
Spielsitzung beinhaltete exzessive Gewalt	+1
Spielsitzung beinhaltete Mord	+1
Spielsitzung beinhaltete feindseligen Kontakt mit reichen und/oder prominenten Individuen	+1
Spielsitzung beinhaltete direkten Kontakt mit einem erwachsenen Drachen	+1
Spielsitzung beinhaltete direkten Kontakt mit einem Großen Drachen	+2
Spielsitzung beinhaltete Medienberichte (inklusive Matrixstream) über die Runneraktivitäten	+1
Team hat einen oder mehrere Runner mit einer Reputation größer als +10 oder kleiner als -10	+1

SENKENDE UMSTÄNDE	MODIFIKATOR FÜR FAHNDUNGSSTUFENPROBE
Die Runner sind illegalen Aktivitäten nachgegangen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen	-1
Mr Johnson hat seine Beziehungen spielen lassen, um einige Aspekte des Runs zu vertuschen	-1
Die Runner haben ausreichend Bestechungsgelder gezahlt, um die Sache zu vertuschen	-1
Die Runner haben eine Connection bei der Polizei gewonnen oder genutzt, um ihre Spuren zu verwischen	-1
Den Runnern wird genug Wohlwollen entgegengebracht, um ihre Beteiligung an schlimmen Dingen unwahrscheinlich erscheinen zu lassen	-1
Team hat einen oder mehrere Runner mit einer Reputation größer als -5 und keine Runner mit einer Reputation größer als +5	-1

FAHNDUNGSSTUFEN-MODIFIKATOREN

Die Art eines Jobs sowie die Herangehensweise der Runner entscheiden mit, wie wahrscheinlich es ist, dass ihre Fahndungsstufe steigt – und durch ein kluges Vorgehen können sie sogar eine Belohnung einheimsen:

Die positiven Modifikatoren werden mit den negativen zusammenaddiert und ergeben den Fahndungsstufen-Gesamtmodifikator für die Fahndungsstufenprobe, die die Spielleiterin ablegt. Beträgt der Fahndungsstufen-Gesamtmodifikator -4 oder niedriger, kann sich die Spielleiterin die Probe sparen, da die Fahndungsstufe in diesem Fall nicht steigt. Im Gegenteil belohnt die Spielleiterin die Runner sogar mit jeweils +1 Reputation für ihre Bemühungen, nicht aufzufallen.

Man beachte die unterschiedlichen Schwellenwerte, wenn Reputation sich positiv bzw. negativ für einen auswirkt. In dieser Welt ist es nun einmal so, dass ein schlechter Ruf einen verfolgt, auch wenn man sich in guter Gesellschaft befindet, während ein guter Ruf von den Leuten, mit denen man zusammenarbeitet, ruiniert werden kann. Das mag nicht fair oder gerecht erscheinen, aber so funktioniert nun einmal die Wahrnehmung der Leute.

ANWENDUNGEN DER FAHNDUNGSSTUFE

Die Auswirkungen der Fahndungsstufe werden in der folgenden Tabelle beschrieben. Wenn die Runner eines Teams unterschiedliche Fahndungsstufen haben, gilt die höchste.

DIE FAHNDUNGSSTUFE SENKEN

Wenn man zunehmend dem Interesse der Gesetzeshüter ausgesetzt ist, ist es nur natürlich, dass man nach Möglichkeiten sucht, aus dem Fadenkreuz der Ermittlungen zu entkommen. Zum Glück gibt es ein paar Möglichkeiten, die Fahndungsstufe zu senken.

AUSWIRKUNGEN DER FAHNDUNGSSTUFE

FAHNDUNGSSTUFE	AUSWIRKUNG
0–3	Keine Auswirkungen
4–6	Reaktionszeiten der Polizei um 25 % verringert
7–9	Reaktionszeiten der Polizei um 50 % verringert
10	Sobald die Runner diesen Wert erreichen, gilt diejenige SIN der Runner mit der niedrigsten Stufe als verbrannt; sie ist als kriminell im System erfasst und löst einen Alarm aus, sobald sie verwendet wird.
11–13	Zwei zusätzliche Gesetzeshüter gehen in jeden Einsatz, der mit den Runnern zu tun hat.
14–16	Die Runner stehen bei einem Polizeikonzern, einem der Großen Zehn oder einer einflussreichen Nation auf der Liste der Meistgesuchten, was zur Folge hat, dass sie immer wieder ins Visier dieser Organisation geraten. Eine Verfolgung kann über nationale und Konzerngrenzen hinausgehen, je nach internationalen/interkorporativen Abkommen.
17+	Der Fahndungsdruck durch die im vorherigen Absatz erwähnte Organisation wird intensiviert und an eine Eliteeinheit übertragen (etwa die Roten Samurai oder die Sioux Wildcats). Eine Verfolgung erfolgt über alle Grenzen hinweg, da die Verfolger als abstreitbare Aktivposten agieren.



Wenn die Fahndungsstufe durch eine der unten genannten Maßnahmen auf 10 sinkt, wird übrigens der Effekt dieser Stufe nicht erneut ausgelöst. Erst wenn die Fahndungsstufe auf 9 oder tiefer sinkt und dann wieder auf 10 steigt, tritt der angegebene Effekt wieder in Kraft.

BEZIEHUNGEN SPIELEN LASSEN

Für diese Option benötigt der Runner eine Connection bei einer Polizeiorganisation oder einem Sicherheitskonzern mit einer Einflussstufe von 3 oder höher. Diese Connection kann er um einen großen Gefallen bitten – einen Teil der Akte über den Runner verschwinden lassen, bei einem Vorgesetzten ein gutes Wort einlegen und solche Sachen. Das kostet den Runner einiges an sozialem Kapital bei der Connection, und die Loyalitätsstufe der Connection sinkt um 1. Dafür kann der Runner – und jeder Teamgefährte, auf den der Spieler diesen Vorteil ausdehnen möchte – seine Fahndungsstufe um 2 senken.

SCHMIERGELD ZAHLEN

Geld ist der Schmierstoff, der das Getriebe der Welt am Laufen hält. Für jeweils 1.000 Nuyen Schmiergeld sinkt die Fahndungsstufe eines Runners um 1. Für jeden weiteren Runner oder jede weitere Senkung um 1 kostet es wiederum 1.000 Nuyen.

UNTERTAUCHEN

Man nimmt für eine Weile keine Jobs an, bis ein bisschen Gras über die Sache gewachsen ist. Für jeden Monat (innerhalb des *Shadowrun*-Universums), in dem ein Runner keine Schattenjobs annimmt, sinkt seine Fahndungsstufe um 1. Die maximale Senkung der Fahndungsstufe, die man auf diese Weise erreichen kann, beträgt 3 innerhalb eines Jahres im *Shadowrun*-Universum.

EINEN SÜNDENBOCK FINDEN

Diese Option erfordert etwas mehr Kreativität seitens der Spieler und die Zustimmung der Spielleiterin. Die Runner können versuchen, die Schuld für einen Teil ihrer früheren Straftaten jemand anderem in die Schuhe zu schieben. Dazu sind einige Proben auf Überreden erforderlich, und möglicherweise auf Heimlichkeit oder andere Fertigkeiten, um Beweismittel an den richtigen Stellen zu platzieren und die Leute dazu zu bringen, den Runnern ihre Geschichte abzukaufen. Die Senkung der Fahndungsstufe hängt davon ab, was die Runner letztlich genau unternehmen, sollte aber mindestens 3 betragen.

FAHNDUNGSSTUFE FÜR FORTGESCHRITTENE

Das Basismodell der Fahndungsstufe geht von einem einzelnen Wert aus, der angibt, wie groß das Interesse von Gesetzeshütern an den Runnern ist, aber die Spielleiterin kann den Charakteren auch mehrfache Fahndungsstufen zuweisen für unterschiedliche Arten von Organisationen, die hinter ihnen her sind. Da gibt es viele Möglichkeiten – es könnten eigene Fahndungsstufen je nach Organisation sein (Polizeikonzerne, Verbrechersyndikate, Konzerne, staatliche Stellen), nach geografischer Region oder sogar nach einzelnen Konzernen und Nationen. Es steht der Spielleiterin frei, es so zu organisieren, wie es ihr am besten ins Konzept passt, oder sie greift einfach auf die einzelne Fahndungsstufe zurück, die für alle Gelegenheiten gilt.

Werden mehrfache Fahndungsstufen verwendet, gilt der Würfelwurf am Ende der Spielsitzung nur für Organisationen oder Kategorien, die bei dem Run auch tatsächlich eine Rolle gespielt haben. Wenn die Runner zum Beispiel in Seattle aktiv waren und die Spielleiterin die Fahndungsstufe geografisch unterteilt, würde eine Erhöhung der Fahndungsstufe nur die Fahndungsstufe der Runner in Nordamerika betreffen und nicht die in anderen Teilen der Welt.

Wenn mehrere Fahndungsstufen verwendet werden, sollte die Spielleiterin eventuell die Schritte in der Tabelle *Auswirkungen der Fahndungsstufe* verkleinern, zum Beispiel von 1–3, 4–6 usw. auf 1–2, 3–4 usw. oder noch kleiner.

CONNECTIONS GEWINNEN

Connections können den Runnern bei fast jedem Aspekt ihres Jobs helfen, deshalb besteht ein wichtiger Teil der Arbeit des Spielleiters darin, sie zu verwalten. Wie bei den meisten Aspekten der Spielleitung gilt es auch hierbei, eine gewisse Balance zu erhalten – der Spielleiter sollte nicht so knauserig sein, dass die Spieler überhaupt keine Fortschritte in der Gewinnung und Pflege ihrer Connections sehen, aber er sollte auch nicht so großzügig sein, dass die Runner schon nach zwei oder drei Runs eine Connection zu, sagen wir mal, dem Großen Drachen Lofwyr haben. Es folgen ein paar Richtlinien, was die Belohnung mit und die Steigerung von Connections angeht.

CONNECTIONS SOLLTEN ETWA GENAUSO STARK SEIN WIE DIE RUNNER

Die Tabelle *Fertigkeitswerte* auf Seite 101 gibt an, wie die Fertigkeiten eines Charakters im Verhältnis zu anderen einzuordnen sind; zusammen mit der Beschreibung der Einflussstufen auf Seite 53 kann man damit abschätzen, ob die Runner sich in ihnen gemäßen Kreisen bewegen. Zum Beispiel könnte ein Charakter mit Fertigkeitswert 4 (Profi) durchaus mit Ganganführern oder sogar Bürgermeistern verkehren, aber Einflussstufen über 7 sollten außerhalb seiner Reichweite liegen. Selbst wenn er einmal auf solche Leute treffen sollte, wäre es eher unwahrscheinlich, dass sie die Connection von jemandem mit Fertigkeitswert 4 werden, da hochstufige Connections normalerweise keinen Bedarf verspüren, Leute mit geringeren Fertigkeiten in ihre virtuellen Beziehungsdateien einzufügen – ein Manager eines multinationalen Konzerns kann jederzeit auf einen ganzen Sack voll solcher Leute zugreifen und sucht nicht unbedingt nach noch mehr von diesen Losern, die ihn ja doch nur um irgendwelche nervigen Gefallen anbetteln werden.

DIE RUNNER SOLLTEN ETWAS BEDEUTSAMES TUN, UM SICH EINE CONNECTION ZU VERDIENEN

Um jemanden als Connection zu gewinnen, reicht es nicht, sich ihm vorzustellen oder einem Barkeeper 20 Nuyen zuzustecken. Ein Charakter sollte schon etwas tun, was für die Connection von Wert ist. Einen Run erfolgreich und ehrlich zum Abschluss bringen, jemanden vor Schaden bewahren oder nennenswertes Potenzial als Geschäftspartner beweisen – durch solche Sachen kann man Connections gewinnen. Und je höher die Einflussstufe der Connection, desto mehr sollte der Charakter für sie tun.

DIE CHARAKTERE SOLLTEN AKTIV DARAN ARBEITEN, LOYALITÄT AUFZUBAUEN

Der Spielleiter sollte die Spieler ermutigen, sich eine größere Loyalität von ihren Connections zu verdienen. Die Connection könnte um den einen oder anderen Gefallen bitten oder in Schwierigkeiten geraten, aus denen die Runner sie dann befreien. Eine hohe Loyalität hilft den Charakteren nicht nur, mehr Informationen zu erhalten, sie kann auch hilfreich sein, um die Fahndungsstufe zu senken (siehe S. 237). Die Charaktere sollten die Gelegenheit erhalten, sich Loyalität zu verdienen, um darauf zugreifen zu können, wenn sie sie brauchen.

VERWENDE DIE BEISPIEL-CONNECTIONS AUF S. 212, ABER ERSCHAFFE AUCH DEINE EIGENEN

Die beschriebenen Beispiel-Connections können für den Anfang sehr nützlich sein, aber der Spielleiter sollte nicht zögern, seine eigenen zu erschaffen, denn den Runnern laufen eine Vielzahl von Leuten über den Weg. Eine große Auswahl an Persönlichkeiten macht die Sechste Welt nur umso farbiger und atmosphärischer, deshalb sollte der Spielleiter Connections entwerfen, die dem Schauplatz und der Handlung der Geschichte zusätzliche Würze verleihen.

SICHERHEIT, SENSOREN UND SCANNER

Wenn es darum geht, den Runnern Hindernisse in den Weg zu legen, sollte man immer daran denken, dass das Hauptziel des Spiels darin besteht, Spaß zu haben – und die Spieler haben in der Regel den meisten Spaß, wenn sie mit Schwierigkeiten konfrontiert werden, die machbar sind, aber auch nicht zu leicht. Ihnen Hindernisse vorzusetzen, die eine Herausforderung darstellen, sie aber nicht überwältigen, ist die grundlegende Richtlinie für alle Konfrontationen mit Sicherheitsmaßnahmen.

Eines der wichtigsten Gesetze, das man bei *Shadowrun* nie vergessen darf, ist Newtons drittes Gesetz, nach dem es zu jeder Aktion eine entsprechende und entgegengesetzte Reaktion gibt. Oder anders formuliert: Alles, was die Runner können, kann die Sicherheit auch, nur besser. Die Spielercharaktere werden bestimmte Stärken haben, aber als Spielleiterin hat man bei der Planung, welche Hindernisse man ihnen in den Weg legen will, immer mindestens zwei Optionen. Erstens sollte man bedenken, dass es viele Möglichkeiten gibt, in der Sechsten Welt etwas zu erledigen, deshalb kann es eine schöne Herausforderung für die Spieler sein, wenn sie eine Herangehensweise finden müssen, die eben nicht auf die Stärken ihrer Charaktere setzt. Und zweitens kann man immer Stärke gegen Stärke stellen und den Runnern gleichstarke Gegner entgegenschicken, um zu sehen, wer am Ende die Oberhand hat.

Bei der Planung eines Sicherheitssystems sollte man all die Möglichkeiten berücksichtigen, durch die die Runner angegriffen werden können – Nahkampf, Fernkampf, Magie, astrale Geister, die Matrix usw. Wenn die Charaktere zu schnell durch ein Szenario hindurchpreschen, sollte die Spielleiterin ihre Schwachpunkte ausfindig machen und ins Visier nehmen. Wenn sie sich zu sehr abmühen müssen, kann sie ein paar Hindernisse herausstreichen, die die Runner eigentlich durch ihre Stärken hätten überwinden sollen.

SICHERHEITSZONEN UND IHRE STUFEN

Die Professionalitätsstufe von Schergen ist ein nützliches Hilfsmittel, um zu bestimmen, welche Art von Sicherheitsmaßnahmen von ihnen zu erwarten ist, und die Sicherheitsstufe einer Sicherheitszone stellt eine ähnliche Richtlinie dar. Natürlich kann die Spielleiterin jederzeit die Umstände nach Bedarf anpassen, aber die Sicherheitsstufe gibt einen guten Überblick über die verschiedenen Sicherheitsmaßnahmen, auf die die Runner treffen können, und ist eine Art Schnappschuss dessen, womit die Spielleiterin aufwarten kann, wenn die Runner versuchen, dorthin zu gelangen, wo sie eigentlich nicht hin sollen.

Die Sicherheitsstufe kann für einen Stadtteil, einen Häuserblock oder ein einzelnes Gebäude gelten. Es gibt folgende Stufen:

SICHERHEITSSTUFE Z

In einer Z-Zone gibt es keine organisierte Sicherheit, weil man hier normalerweise nichts findet, was irgendeinen Wert hat. Es gibt keine Polizeistreifen, und die Polizei reagiert auch nicht auf Notrufe aus diesen Gebieten. Nicht einmal Gangs sorgen für inoffizielle Sicherheit, da diese Regionen meist nur karge Einöden ohne irgendetwas Schützenswertes sind. Hierher kommen die Vergessenen der Welt, um noch mehr vergessen zu werden. Deshalb kann man hier Wesen wie Ghule oder Paracritter finden.

Mögliche Sicherheitsarten: Keine

Typische Sicherheitstruppen: Keine

SICHERHEITSSTUFE E

Der Hauptunterschied zwischen Z-Zonen und E-Zonen ist, dass in E-Zonen tatsächlich einige Leute leben, manchmal sogar in richtigen Wohnhäusern. Die Bedingungen sind übel und die Versorgung schlecht, deshalb scheren sich die Mächtigen der Welt auch so gut wie gar nicht um diese Regionen. Polizeistreifen gibt es praktisch nicht, aber die Polizei reagiert immerhin auf Notrufe von Personen mit einer gültigen SIN. Die eigentlichen Ordnungsmächte hier sind die Gangs; sie sind in den E-Zonen zu Hause und reagieren nicht besonders gut auf Außenstehende.

Mögliche Sicherheitsarten: Langsame, halbherzige Polizeireaktion, schon etwas engagiertere Reaktion der ansässigen Gangs. Wenig bis gar keine magische oder Matrixunterstützung.

Typische Sicherheitstruppen: Zwei Streifenpolizisten (Professionalitätsstufe 3) oder fünf bis sechs Gangmitglieder (Professionalitätsstufe 1) plus 1 Anführer.

SICHERHEITSSTUFE D

Diese Gegenden haben es noch nicht zu „hübsch" gebracht, aber hier wohnen immerhin genug Konzerndrohnen, dass ihre Aufseher eine gewisse Verpflichtung verspüren, für ein wenig Polizeipräsenz zu sorgen. Streifen fahren etwa zweimal am Tag, polizeiliche Untersuchungen erfolgen nur oberflächlich, die Beamten sind meistens unerfahren. Die Gangs sind aktiv, aber vorsichtig, da sie wissen, dass die Polizeipräsenz zunehmen wird, wenn sie zu aggressiv werden.

Mögliche Sicherheitsarten: Polizeireaktion innerhalb von 20 Minuten, vorsichtige Gangreaktion. Wenig bis gar keine magische oder Matrixunterstützung.

Typische Sicherheitstruppen: Zwei Streifenpolizisten (Professionalitätsstufe 3) oder vier Gangmitglieder (Professionalitätsstufe 1) plus 1 Anführer.

SICHERHEITSSTUFE C

Diese Bereiche sind immerhin so lebenswert, dass die Konzerne sich Gedanken um ihren Ruf machen müssen. Natürlich stationieren sie nichts wirklich Wertvolles in diesen Zonen, aber wenn sie zulassen, dass Kriminelle sich ungehindert über die Leute, die dort leben, hermachen, erscheinen sie in den Augen der Öffentlichkeit ineffektiv und schwach, und diesen Eindruck zu vermeiden, ist ihnen schon wichtig – wichtiger als die Bewohner der Zonen selbst. In der Regel ist es für einen Konzern teurer, Wohnanlagen zu ersetzen als einfache Arbeitskräfte, deshalb nimmt man Sachschäden besonders ernst. Polizeistreifen gibt es alle ein bis zwei Stunden, und Gangaktivitäten sind sehr eingeschränkt und sehr viel weniger brutal als in D- und E-Zonen. Dafür ist die organisierte Kriminalität in diesen Bereichen häufig stark vertreten, deshalb sollte man immer die Augen danach offen halten, ob die eine oder andere Gruppierung besonderes Interesse an einer bestimmten Immobilie hat.

Mögliche Sicherheitsarten: Polizeireaktion innerhalb von 15 Minuten; Geister (Kraftstufe 2–3) werden ausgeschickt, um Meldungen über gewalttätige Magie nachzugehen. Spinnen (Professionalitätsstufe 3) ermitteln aus der Distanz in Fällen größerer Hackingaktivitäten.

Typische Sicherheitstruppen: Vier Streifenpolizisten und ein Anführer (Professionalitätsstufe 3) oder drei Mitglieder einer kriminellen Organisation (Professionalitätsstufe 4).

SICHERHEITSSTUFE B

Erst mit dieser Kategorie erwacht das Interesse der Konzerne wirklich. In Wohngegenden mit dieser Einstufung leben Leute, die zwar nicht unersetzlich sind, die zu ersetzen aber einigermaßen lästig ist. Industrie- und Gewerbegebiete dieser Kategorie sind Geldmaschinen – es gibt dort keine geheimen Prototypen oder Ähnliches, aber es wird entweder guter Umsatz gemacht oder Zeug produziert, das dem Konzern Geld bringt. Aber hängt die Existenz des Kons davon ab, dass es in einer B-Zone sicher ist? Nein. Dann wäre sie ja höher eingestuft. Aber die Konzerne würden es *vorziehen,* wenn es sicher bleibt, deshalb werden einige Ressourcen dafür aufgewendet, und häufig findet man Sicherheitskräfte, die sich rund um die Uhr hier aufhalten.

Was das Kriminelle angeht, sind diese Zonen außerhalb der Reichweite jeder Gang und fest in den Händen der Syndikate. Die *wirklich* profitablen Aktivitäten sind unter einer höheren Einstufung zu finden, aber Dinge wie ein profitabler Bunraku-Salon oder eine Spielhölle erhalten dieses Maß an Schutz.

Mögliche Sicherheitsarten: Vor-Ort-Sicherheit rund um die Uhr, Verstärkung trifft innerhalb von 10 Minuten ein, inklusive magischer Unterstützung (zwei Geister mit Kraftstufe 4). Spinnen (Professionalitätsstufe 4) kontrollieren regelmäßig die Matrixinfrastruktur des Bereichs.

Typische Sicherheitstruppen: Vier Streifenpolizisten oder Sicherheitsleute und ein Anführer vor Ort (Professionalitätsstufe 3); vier weitere Polizisten (Professionalitätsstufe 3) und zwei SWAT-Einsatzkräfte (Professionalitätsstufe 5) in Sondereinsatzteams. Fünf Mitglieder einer kriminellen Organisation und ein Anführer (Professionalitätsstufe 4) vor Ort.

SICHERHEITSSTUFE A

Im weltfremden Weltbild der Konzern-Top-Manager ist dies das Niveau, auf dem der Großteil der Weltbevölkerung lebt: in gepflegten Wohngegenden mit regelmäßigen Polizeistreifen und rascher Notfallversorgung. In Wahrheit ist dies das unterste Level der weltweiten Elite – lediglich ein Viertel bis ein Drittel der Welt lebt in A-Zonen oder höher. Die regelmäßigen Polizeistreifen werden verstärkt durch gelegentliche Patrouillen (etwa einmal pro Tag) von Geistern und Drohnen.

Auch die organisierte Kriminalität ist hier zu finden, aber sie zeigt sich von ihrer besten Seite, spielt Konzern und achtet darauf, so wenig Gewalt wie möglich anzuwenden. Für Shadowrunner bedeutet das nur zusätzliche Kopfschmerzen, denn die Sicherheit, die in diesen Bereichen eingesetzt wird, ist in der Regel diskret und sehr gut darin, ihren Job zu erledigen, ohne großes Aufsehen zu erregen. Große Mengen illegaler Narkotika werden aus A-Zonen exportiert, natürlich unauffällig und dezent verpackt.

Mögliche Sicherheitsarten: Geister (Kraftstufe 4–5) und Drohnen (Gerätestufe 4–5) sorgen für gelegentliche astrale und Matrixüberwachung. Sicherheitspatrouillen alle fünf Minuten.

Typische Sicherheitstruppen: Sechs Streifenpolizisten oder Sicherheitsleute und zwei Anführer vor Ort (Professionalitätsstufe 3); vier SWAT-Einsatzkräfte und ein Anführer (Professionalitätsstufe 5) in Sondereinsatzteams, mehrere solcher Teams stehen einsatzbereit zur Verfügung. Sechs Mitglieder einer kriminellen Organisation und zwei Anführer (Professionalitätsstufe 4) vor Ort.

SICHERHEITSSTUFE AA

Schwarzmarkthändler träumen von diesen Wohngegenden. In einem einzigen Wohnblock gibt es genug hochwertige Elektronik, dass ein Hehler einen Monat lang in Saus und Braus leben könnte. Das Problem ist nur, an das Zeug heranzukommen, und die Sicherheitsmaßnahmen haben ja gerade die Aufgabe, das zu erschweren. Geister und Drohnen patrouillieren mehrmals täglich, mundane Streifen sind sehr häufig, und bei Notrufen marschiert praktisch eine ganze Armee auf.

Einige Bosse von Verbrechersyndikaten leben in AA-Zonen, aber sie gelten für gewöhnlich als brave, gesetzestreue Steuerzahler und genießen den gleichen Schutz der Ordnungskräfte wie alle anderen hier. Manchmal unterhalten sie hier etwas äußerst Sensibles mit AA-Sicherheit, etwa ein Drogenlabor. In solchen Fällen kümmern sie sich selbst um die Sicherheit, denn bei einem Einbruch in ein illegales Drogenlabor die Bullen zu rufen, wäre für keinen der Beteiligten eine gute Idee.

Einige magische Forschungseinrichtungen und Matrix-Datentresore haben ebenfalls Sicherheitsstufe AA. Wie man sich denken kann, baut man dort stärker auf magische bzw. Matrixsicherheit.

Mögliche Sicherheitsarten: Zwei Geister (Kraftstufe 5–6) und Drohnen (Gerätestufe 5–6) sorgen für gelegentliche astrale und Matrixüberwachung. Sicherheitspatrouillen alle fünf Minuten. Neben physischen Barrieren werden auch magische Barrieren eingesetzt.

Typische Sicherheitstrupps: Vier Elite-Konzernsicherheitsleute und ein Anführer vor Ort (Professionalitätsstufe 7); sechs SWAT-Einsatzkräfte und zwei Anführer (Professionalitätsstufe 5) in Sondereinsatzteams, mehrere solcher Teams stehen einsatzbereit zur Verfügung. Acht Mitglieder einer kriminellen Organisation und vier Anführer (Professionalitätsstufe 4) vor Ort.

SICHERHEITSSTUFE AAA

Hier hat der Spaß ein Ende. Da dies die höchste mögliche Sicherheitseinstufung ist, kann man zu Recht erwarten, dass alle Register gezogen werden. Magische, Matrix- und physische Sicherheit erhalten alle gleichermaßen die nötige Aufmerksamkeit; die Einsatzkräfte sind bestens ausgebildet und nicht zum Scherzen aufgelegt. Die Konzerne haben alles Geld der Welt und setzen es ein, um die Sicherheit dieser Zonen zu gewährleisten.

Mögliche Sicherheitsarten: Ständige astrale und Matrixüberwachung. Geister haben Kraftstufe 6 und höher, Drohnen haben Gerätestufe 6 und höher, und die weltbesten Spinnen arbeiten Hand in Hand mit GOD, um diese Zonen absolut sicher zu machen. Neben physischen Barrieren werden auch magische Barrieren eingesetzt.

Typische Sicherheitstrupps: Acht Elite-Konzernsicherheitsleute und zwei Anführer vor Ort (Professionalitätsstufe 7); vier Mitglieder von Spezialeinheiten und zwei Anführer (Professionalitätsstufe 9–10) in Sondereinsatzteams, mehrere solcher Teams stehen einsatzbereit zur Verfügung.

VERSCHLOSSENE TÜREN UND ANDERE MECHANISMEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, es Shadowrunnern zu erschweren, an Orte zu gelangen, an die sie nicht sollen.

TÜREN UND FENSTER

Türen haben eine Strukturstufe von 5 aufwärts; in besseren Wohngegenden und Büros beträgt sie eher 7 bis 9. Bei Glas beginnt die Strukturstufe bei 2, aber das gilt nur für sehr heruntergekommene Gegenden; wenn sich wirklich interessante Dinge dahinter befinden, liegt die Strukturstufe bei 9 bis 11. Alle Fenster mit Stufe 4 und höher haben eine reflektierende Beschichtung, die per WiFi ein- und ausgeschaltet werden kann und hauptsächlich dazu dient, Zauberern den Blick auf alles im Inneren zu blockieren.

SCHLÖSSER

Mechanische **Standardschlösser**, wie man sie nur in kaum technisierten, einkommensschwachen Gebieten findet, werden von den meisten Leuten als kurios betrachtet und als „leicht aufzuschießen" von den anderen. Dennoch können sie jemanden für ein paar Sekunden aufhalten. Knacken kann man sie mit einem Dietrich-Set und einer Probe auf Mechanik + Geschicklichkeit mit der Stufe des Schlosses als Schwellenwert. Ein Automatischer Dietrich liefert +1 Würfel für die Probe.

Ein kleines bisschen komplizierter sind **Transponderschlüssel**, die einen speziell kalibrierten Widerstand enthalten, mit dem ein Stromkreis im Schloss geschlossen wird. Eine Elektronik-Werkzeugkiste wird benötigt, um das Schloss zu knacken, ebenfalls mit einer Probe auf Mechanik + Geschicklichkeit (Schlossstufe).

Magschlösser sind die am weitesten verbreiteten Schlösser in der Sechsten Welt. Sie sind häufig mit einem System verbunden, das jedes Öffnen und Schließen der Tür aufzeichnet. Zur Öffnung können die unterschiedlichsten Mechanismen dienen: eine Magnetkarte, biometrische Daten, ein Zahlencode, eine RFID-Karte und vieles mehr. Dementsprechend muss man beim Knacken eines solchen Schlosses unterschiedlich vorgehen, allerdings ist der erste Schritt immer gleich: Das Gehäuse, das den internen Schlossmechanismus schützt, muss entfernt werden, wozu eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Geschicklichkeit (Schlossstufe × 2, 1 Kampfrunde) erforderlich ist. Alternativ kann es auch einfach aufgebrochen werden; dabei beträgt seine Strukturstufe das Doppelte der Schlossstufe.

Der nächste Schritt hängt, wie gesagt, vom Mechanismus ab. Bei einer **Tastatur** muss der interne Schaltkreis mit einer Ausgedehnten Probe auf Mechanik + Geschicklichkeit (Schlossstufe × 2, 1 Kampfrunde) überbrückt werden. Stattdessen kann auch ein Sequencer verwendet werden, wofür eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe des Sequencers und der Stufe des Magschlosses nötig ist. Die gleiche Prozedur kann auch bei **Kartenlesern** angewendet werden, aber dort gibt es noch eine weitere Option – einen Magschlossknacker (S. 279) einzusetzen, mit einer Vergleichenden Probe zwischen der Stufe des Magschlossknackers und der Stufe des Magschlosses.

Biometrische Scanner gibt es in unterschiedlichen Ausführungen, etwa Abdruckscanner, Stimmerkennungssysteme, Atemscanner, Zellscanner, DNA-Scanner oder Gesichtserkennungsscanner. Der einfachste Weg, sie zu überlisten, besteht darin, sich eine Probe oder Kopie dessen, was gescannt werden soll, zu beschaffen – eine Gussform für Abdruckhandschuhe (S. 279) für Fingerab-

drücke, ein Retinaduplikat (S. 286) für Augenscans oder einen Stimmenmodulator (S. 285) für Stimmerkennungssysteme. Atem-, Zell- und DNA-Scanner sind schon etwas komplexer. Zunächst einmal muss man sich die richtige Probe beschaffen, dann muss man sie in einem chemischen Bad konservieren, was mit einer Ausgedehnten Probe auf Biotech + Logik (5, 1 Stunde) möglich ist. Für einen Gesichtsscanner braucht man ein Gesicht, ein Foto reicht nicht. Aber glaubt nur nicht, ihr könnt einfach jemandem sein Gesicht abschneiden, denn dadurch verzerrt sich die Knochen- und Muskelstruktur. Ein Make-up- oder Verkleidungs-Set kann verwendet werden, woraufhin eine Vergleichende Probe auf Überreden + Charisma gegen die Gerätestufe des Scanners fällig wird. Auch der Einsatz von Magie ist möglich, solange die Magie eine physische Komponente hat; die Erfolge der Hexereiprobe sind dann der Schwellenwert für die Probe des Scanners mit seiner Gerätestufe.

SENSOREN UND SCANNER

Alarmanlagen, eine Form passiver Sicherheitsvorkehrungen, gehören zu den grundlegendsten Elementen eines Sicherheitssystems. Alarmanlagen melden Wachleuten, Sicherheitshackern/-riggern oder Fernüberwachungsdiensten, dass etwas nicht in Ordnung ist und eine Überprüfung angeraten wäre. Eine Alarmanlage kann einen stillen Alarm auslösen und nur die Sicherheit oder Polizei alarmieren, damit diese die nichtsahnenden Eindringlinge schnappen kann, oder sie geht mit blinkenden Lichtern und heulenden Sirenen los, die im ganzen Gebäude zu hören sind. Einzelne Komponenten eines Sicherheitssystems können durch Alarmanlagen gesichert sein, etwa eine Feuerschutztür, die einen Alarm auslöst, wenn sie geöffnet wird. Viele Alarmanlagen, vor allem an Türen und Fenstern, basieren auf einem Stromkreis, der einen Alarm auslöst, sobald er durch Öffnen oder Zerstören unterbrochen wird. Um einen solchen Alarm zu umgehen, müssen die Kontakte des Stromkreises überbrückt werden, solange die Tür oder das Fenster offen ist. Dazu ist eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Geschicklichkeit (5, 1 Minute) erforderlich, doch je nach Aufbau der Alarmanlage kann die Probe auch schwerer sein.

Ein **Stolperdraht** ist einer der einfachsten Sicherheitsscanner. Bei Berührung des Drahtes wird oft ein Alarm ausgelöst, der das Sicherheitspersonal alarmiert oder ein anderes automatisches Sicherheitssystem auslöst. In seltenen Fällen hat der Draht auch den Zweck, einem Eindringling Schaden zuzufügen (dafür wird dann gerne Monodraht genommen). Wenn einem Charakter eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition (gegen einen Schwellenwert von 1 für normalen und Stacheldraht, 2 für elektrifizierten Draht und 3 für Monodraht) misslingt, berührt er den Draht und löst den vorgesehenen Effekt aus – also etwa einen Alarm oder Schaden für sich selbst. Stacheldraht verursacht 2K Schaden, elektrifizierter Draht 3B(e) und Monodraht 4K.

Lichtschranken werden an Grundstücksgrenzen und in Durchgängen eingesetzt. Sie bestehen aus Lasern, die sichtbares oder infrarotes Licht abgeben, sowie Spiegeln und Laserdetektoren. Wird der Lichtstrahl unterbrochen (von jemandem, der hindurchgeht), so wird ein Alarm ausgelöst. Diese Systeme können sehr komplex sein und aus bis zu 20 oder noch mehr Spiegeln und Reflektoren bestehen, mit denen der Strahl überall hingeleitet wird, wo er benötigt wird. Eine Lichtschranke zu bemerken, erfordert eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition mit einem Schwellenwert von 2 für sichtbares Licht und einem von 3 für Infrarotlicht. Die Sichtbarkeit von Laserstrahlen kann durch Rauch oder ein Aerosolspray verbessert werden, dadurch sinkt der Schwellenwert auf 1. Sich durch ein Lichtschranken-Labyrinth zu winden, erfordert eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit mit einem Schwellenwert, den die Spielleiterin festlegt. Lichtschranken können überlistet werden, indem man Laseremitter der richtigen Leistung vor jeden Detektor des Systems platziert, was ebenfalls eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit (Schwellenwert nach Maßgabe der Spielleiterin) erfordert. Auch ein kalibriertes Spiegelsystem kann eingesetzt werden, um die Strahlen der Lichtschranke so umzulenken, dass jemand hindurchgehen kann. Um das richtige Muster herauszufinden, ist eine Probe auf Mechanik + Logik (3) nötig, das Platzieren jedes Spiegels erfordert jeweils eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit (3).

Druckpolster sind eine nützliche Ergänzung für jedes Sicherheitssystem, vor allem in Bereichen, zu denen der Zugang verboten oder nur für autorisiertes Personal gestattet ist (und vor allem nachts, wenn eigentlich niemand unterwegs sein sollte). Hierbei handelt es sich um Sensoren, die auf Gewicht reagieren, entweder auf jedes oder auf die Überschreitung einer einprogrammierten Gewichtsgrenze (etwa, wenn das gemessene Gewicht um fünf Kilo über dem der schwersten autorisierten Person

KARTENSYMBOLE

SCHLÖSSER

- **Standardschloss** Stufe 3
- **Schloss** Stufe 4 mit Transponderschlüssel
- **Magschloss** Stufe 4 mit Tastatur
- **Magschloss** Stufe 4 mit Kartenleser
- **Magschloss** Stufe 4 mit DNA-Scanner
- **Magschloss** Stufe 3 mit RFID-Näherungssensor
- **Magschloss** Stufe 3 mit biometrischem Zugang
- **mit** Gesichtserkennung, **mit** Retinascanner
  ohne Stimmerkennung, **ohne** Finger-/Handabdruckscanner

ÜBERWACHUNGSGERÄTE

- **Scanner** Stufe 3
  G: Geruch | **M:** Magnetanomalie (MAD) | **C:** Cyberware | **P:** Pheromone
- **verborgenes Sicherheitsgerät**
  AD: Alarmdraht | **BM:** Bewegungsmelder | **DG:** Druckgeflecht
  DP: Druckpolster | **IM:** Induktionsmelder | **LL:** Lichtlabyrinth
  LS: Lichtschranke | **SD:** Schalldetektor
- **Kamera**
  N: Normalsicht | **I:** Infrarot | **U:** Ultraviolett | **R:** Restlichtverstärkung
  G: Geschütz (fest installierte Drohne)
  ● sichtbar | ○ verborgen
  Sichtbereich

MAGISCHE SICHERHEIT

- **Magische Barriere**
  Stufe 3 | **B:** Biofasern | **H:** Hüter

GEBÄUDEEINRICHTUNG

- **Aufzug**
- **Treppe**

NICHTSPIELERCHARAKTERE / MARKER

- **unbeteiligte Person**
  z. B. Zivilist, Passantin
- **Drohne**
  z. B. Flying Eye
- **Gegner**
  z. B. Wache, Gang-Mitglied
- **Chefgegner**
  z. B. Offizier, Gangboss
- **Schlüsselfigur**
  Nummer 3 | z. B. Mr. Johnson, Schieber, Kontaktperson
- **wichtiger Punkt**
  Nummer 2 | z. B. Gegenstand, Raum, Kontrollpunkt

liegt). **Druckgeflechte** funktionieren ähnlich, werden jedoch überwiegend im Außenbereich eingesetzt und unter der Erde verborgen, außerdem sind sie auch weniger sensibel. Druckgeflechte oder -polster sind sehr schwer zu entdecken, erforderlich ist eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition mit einem Schwellenwert von 3 für Druckpolster und 4 für Druckgeflechte. Sobald ein Charakter auf ein Druckpolster tritt, fällt es natürlich leichter, dieses zu bemerken (Schwellenwert um 2 gesenkt) – aber dann ist es normalerweise auch schon zu spät. Ist die Probe erfolgreich, kann der Charakter versuchen, das Gewicht zurückzunehmen, bevor die Auslöseschwelle des Sensors überschritten ist. Das ist sehr schwierig und erfordert eine Probe auf Reaktion + Intuition (3) mit der Konstitution des Charakters als Würfelpoolmalus.

Bewegungsmelder reagieren auf Bewegungen. Sie senden ein Ultraschallfeld aus und reagieren auf Veränderungen in diesem Feld, die erzeugt werden, wenn irgendetwas hineingelangt. Eindringlinge können das Ultraschallfeld aus einer Entfernung von bis zu 5 Metern aufspüren, falls sie einen Ultraschallsensor im passiven Modus verwenden. Ein Bewegungsmelder kann überwunden werden, indem sich ein Charakter sehr langsam (mit einem halben Meter pro Kampfrunde) durch das Feld hindurchbewegt und ihm gleichzeitig eine Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit (3) gelingt. Auf Schnelligkeit modifizierte Charaktere haben Schwierigkeiten, sich auf diese Weise zu bewegen, und erhalten einen Würfelpoolmalus in Höhe ihrer *zusätzlichen* Initiativewürfel.



Induktionsmelder sind Geräte, die die elektrische Ladung eines metamenschlichen (oder tierischen) Körpers innerhalb von 2 Metern Entfernung messen können. Sie werden häufig an der Umzäunung eines Gebäudes, in besonders gesicherten Durchgängen oder an speziellen Objekten angebracht, wo sie entweder einen normalen Alarm auslösen oder Sicherheitskameras bzw. andere Maßnahmen aktivieren. Sie können aus Redundanzgründen mit Bewegungsmeldern kombiniert werden.

Schall- und Vibrationsdetektoren verwenden empfindliche Mikrofone, um Geräusche bzw. Vibrationen aufzuspüren. Sie können mit Mustererkennungs-Algorithmen programmiert werden, um bestimmte Geräusche oder Vibrationen zu ignorieren, während sie alles aufspüren, was nicht innerhalb der vorgegebenen Parameter liegt. Einem Charakter, der an einem ihm bekannten Schalldetektor vorbeischleichen will, muss eine Probe auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit (3) gelingen (der Zauber Stille kann dabei hilfreich eingesetzt werden). Manche Schalldetektoren sind darauf programmiert, nur dann ein Alarmsignal abzugeben, wenn sie bestimmte Geräusche erkennen, wie zum Beispiel Schüsse (dabei kann durch Triangulation mehrerer Detektoren möglicherweise sogar die Quelle des Geräusches festgestellt werden).

Überwachungskameras gibt es in vielen Varianten, von den normalen visuellen Kameras bis hin zu Restlichtverstärkungs-, Infrarot- oder Ultraviolettkameras oder -sensoren. Kameras unterstützen in belebten Bereichen die patrouillierenden Wachen und behalten Bereiche im Auge, die gerade nicht physisch oder astral kontrolliert werden. Infrarotkameras reagieren auf die Wärmesignaturen lebender Körper (können jedoch eventuell durch den Zauber Verbesserte Unsichtbarkeit überlistet werden). Ein beliebter Überwachungstrick besteht darin, Infrarotlicht reflektierende Oberflächen so in Ecken anzubringen, dass eine Kamera die Eindringlinge quasi um die Ecke herum entdecken kann, ohne selbst gesehen zu werden. Restlichtverstärkungssensoren verstärken das Umgebungslicht und können so auch in dunklen Bereichen ein Bild liefern (während die Kamera nur schwer zu sehen ist), allerdings werden sie leicht durch helles Licht überlastet. Shadowrunner können das eventuell zu ihrem Vorteil nutzen, indem sie Betäubungsgranaten (S. 263) einsetzen. Wie gut man eine Kamera oder einen Sensor entdecken kann, hängt natürlich davon ab, wie gut sie oder er verborgen ist. Typische Überwachungskameras auf festen oder drehbaren Aufhängungen sind leicht zu entdecken, wenn man danach sucht. Kleinere Mikrokameras erfordern eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3). Wenn die Kamera verborgen ist, ist ein höherer Schwellenwert erforderlich.

Geruchsscanner, auch als **chemische Detektorsysteme** oder **Chemsniffer** bekannt, analysieren die Moleküle der Luft nach stickstoffreichen Partikeln, wie sie vor allem von Sprengstoff oder Feuerwaffenmunition abgegeben werden. Sie werden hauptsächlich dort eingesetzt, wo Feuerwaffen verboten sind und das Sicherheitspersonal mit Tasern und Betäubungsschlagstöcken ausgerüstet ist. Um Sprengstoff oder Munition aufzuspüren, wird ein Würfelpool in Höhe der Stufe des Chemsniffers gegen einen Schwellenwert von 2 geworfen (3, wenn der Sprengstoff/die Munition hermetisch versiegelt ist). Modifikatoren sind der Tabelle *Modifikatoren für Chemische Detektoren* (S. 243) zu entnehmen.

Geruchsscanner können auch als **Pheromonscanner** eingesetzt werden, um die Pheromone aufzuspüren, die der menschliche Körper an die Umgebung abgibt. Diese Art von Scannern ist nicht weit verbreitet, doch können sie nützlich sein, um Individuen aufzuspüren, die sich technologisch oder magisch gegen üblichere Überwachungsgeräte

MODIFIKATOREN FÜR CHEMISCHE DETEKTOREN

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Pro 10 Schuss Munition	+1
Pro Granate	+1
Pro 2 Stufen Standard-(NichtPlastik-)Sprengstoff	+1
Pro 4 Stufen Plastiksprengstoff	+1
Sprengstoff/Munition in geschlossenem Plastikbehälter	-1

getarnt haben. Pheromonscanner sind empfindlich genug, um zwischen Metamenschen und Tieren zu unterscheiden, sogar zwischen verschiedenen Metatypen und Spezies, doch reichen sie nicht aus, um bestimmte Individuen zu identifizieren. Um eine Witterung aufzunehmen, wird für den Scanner die Gerätestufe gegen einen Schwellenwert von 3 gewürfelt (2 für Charaktere mit Maßgeschneiderten Pheromonen).

Magnetanomaliedetektoren (MAD) spüren metallische Substanzen auf, um auf diese Weise versteckte Waffen zu finden. MADs reagieren nicht auf nichtmetallische Substanzen wie Holz, Stein oder Plastik. Um zu bestimmen, ob ein Detektor eine Waffe findet, ist eine Probe mit der Stufe des Gerätes als Würfelpool erforderlich; 1 Erfolg reicht aus, um eisenhaltige Waffen oder andere Objekte (Messer usw.) zu erkennen.

Millimeterwellen-Detektorsysteme, auch als **Cyberwarescanner** bekannt, liefern Videoaufnahmen im Millimeterwellenbereich, um so die Energiesignatur von Cyberware oder verborgenen Gegenständen (vor allem Waffen) an Personen zu erkennen. Diese Geräte können durch dicke Schichten Kleidung „hindurchsehen" und Gegenstände bis zu einer Entfernung von 15 Metern identifizieren. Um zu bestimmen, ob ein Detektor Cyberware oder einen verborgenen Gegenstand entdeckt, wird mit der Gerätestufe gewürfelt; die Anzahl der Erfolge wird mit den Schwellenwerten der Tabelle *Cyberwarescanner* verglichen. Millimeterwellen-Scanner können jeden nichtbiologischen Gegenstand anhand seiner Form und Zusammensetzung identifizieren, vorausgesetzt, der Gegenstand ist in der Datenbank des Gerätes gespeichert. Wenn der Schwellenwert erreicht wird, findet der Scanner die entsprechenden Gegenstände/Implantate und zeichnet ihre grobe Lage und Art auf; Nettoerfolge liefern weitere Einzelheiten (Funktion, Modell, Kategorie usw.).

CYBERWARESCANNER

GEGENSTAND	SCHWELLENWERT
Standard-Cyberware, Waffen	1
Alphaware, andere Gegenstände	2
Betaware	3
Deltaware	5

SITUATION	SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR
1 oder 2 Implantate/Gegenstände	+3
3 oder 4 Implantate/Gegenstände	+2
5 oder 6 Implantate/Gegenstände	+1
7+ Implantate/Gegenstände	–

BELOHNUNGEN FÜR RUNS

So kennt man sie, diese Runner – kaum sind sie mit einem Job fertig, wollen sie dafür bezahlt werden. Als wären sie ganz normale Angestellte oder so was. Echt anspruchsvoll! Tja, aber so sind nun mal die Erwartungen, deshalb muss der Spielleiter – als Vertreter von Mr Johnson – den Runnern die Aufwandsentschädigung zukommen lassen, die sie verlangen. Die Frage ist nur: Wie viel soll es sein?

Belohnungen gibt es grundsätzlich in zwei Formen (von Veränderungen der Fahndungsstufe, der Reputation und der Connections einmal abgesehen, die wir weiter oben diskutiert haben): Karma und Geld.

KARMA

Karma sollte am Ende jeder Spielsitzung verteilt werden. Doch wie groß soll die Belohnung sein?

Die wichtigste Zahl beim Karma, die man sich merken muss, ist die 5. Das ist der Multiplikator pro Stufe eines Attributs oder einer Fertigkeit, das ist der Preis für Spezialisierungen und Expertise, für neue Zauber und Komplexe Formen. Jedes Mal, wenn ein Charakter 5 Karma verdient, bekommt er die Chance, seinen Charakter zu verbessern oder einen Schritt zur nächsten Attributs- oder Fertigkeitsstufe zu machen. Deshalb kann sich der Spielleiter am Ende einer Spielsitzung eine einfache Frage stellen: *Wie viel Charakterverbesserung haben sich die Spielercharaktere in dieser Spielsitzung verdient?*

Sind sie nur mit Mühe vorangekommen? Dann dürfte vielleicht eine Belohnung von 1 oder 2 Karma für diese Spielsitzung angemessen sein. Sind sie wichtige Schritte weitergekommen, kann ihnen das 3 oder 4 Karma einbringen, und wenn sie richtig gute Arbeit geleistet oder sogar einen Run beendet haben, könnten 5 oder sogar 6 Karma angebracht sein. Der Spielleiter kann auch noch mehr Karma ausschütten, aber das sollte er nur sehr selten tun.

GELD

Allgemein macht es die Sache einfacher, wenn man finanzielle Belohnungen auf Pro-Runner-Basis angeht. Die Runner können ihr Honorar untereinander aufteilen, wie sie wollen, aber wenn Mr Johnson ein Angebot *pro Runner* unterbreitet, ist von Anfang an klar, wie viel der Job jedem Einzelnen einbringen wird.

Genau wie 5 Karma ein guter Richtwert für die Entscheidung sind, wie viel Karma die Runner erhalten sollten, kann man für die finanzielle Entschädigung einen Betrag von 5.000 Nuyen anpeilen – der Preis für einen Monat Mittelschicht-Lebensstil. War der Run eine einfache und unkomplizierte Geschichte, die die Runner in einer kurzen Nacht über die Bühne gebracht haben? Dann dürfte er wahrscheinlich keinen kompletten Monatslohn rechtfertigen. War es ein langwieriger, zermürbender Job mit vielen Gefahren? Dann haben sich die Runner möglicherweise zwei oder drei Monate eines anständigen Lebensstils verdient. Stand viel auf dem Spiel, gab es Gefahren, in die sich nur die Wenigsten gestürzt hätten, und mussten moralische Kompromisse geschlossen werden, auf die sich nur wenige einlassen würden? Dann kann es auch schon mal sechsstellig sein und zwei oder drei Jahre Mittelschicht-Lebensstil garantieren.

Das bedeutet natürlich nicht, dass die Runner ihr ganzes Geld für ihren Lebensstil aufwenden und zwei oder drei Monate nicht arbeiten werden. Da sind ja auch noch Fahrzeuge und Drohnen, Cyberware und Cyberdecks, Foki und DocWagon-Verträge, die gekauft werden wollen. Und natürlich Knarren und Munition. Aber was die Runner auch mit dem Geld anstellen – die 5.000 Nuyen sind ein guter Richtwert.



AUSRÜSTUNG

Du bist nur so gut wie deine Ausrüstung. Das gilt besonders auf den heimtückischen Straßen der Sechsten Welt. Die falsche Ausrüstung zur richtigen Zeit oder die richtige Ausrüstung zur falschen Zeit – beides kann potenziell tödlich sein. In beiden Fällen wirst du leiden müssen, wenn nicht Schlimmeres.

AUSRÜSTUNGSWERTE

Die wichtigsten Funktionen jedes Ausrüstungsgegenstandes werden in *Shadowrun* durch seine spieltechnischen Werte ausgedrückt. Welche Werte bei einem Gegenstand eine Rolle spielen, hängt von der Art des Gegenstands ab. Einen Preis haben natürlich alle Ausrüstungsgegenstände – alles kostet Geld –, und alle haben auch eine Verfügbarkeit. Letztere sowie die etwas spezielleren Ausrüstungswerte wollen wir nun etwas genauer betrachten.

VERFÜGBARKEIT

Die Verfügbarkeit gibt an, wie leicht es ist, an einen Ausrüstungsgegenstand heranzukommen. Je höher die Zahl, desto seltener ist der Gegenstand. Die Verfügbarkeit liegt normalerweise zwischen 1 und 6, kann durch besondere Umstände aber auch schon mal auf 9 und mehr steigen. Dabei sind die höheren Verfügbarkeitsstufen hauptsächlich für die Alphaware-, Betaware- und Deltaware-Versionen von Bodytech (siehe S. 283) reserviert.

Die Verfügbarkeit gibt dem Spielleiter einen ungefähren Eindruck davon, ob und wie leicht die Spielercharaktere einen bestimmten Ausrüstungsgegenstand bekommen können, aber sie hat auch eine handfeste spieltechnische Bedeutung. Zum einen kann die Verfügbarkeit als Schwellenwert bei Matrixsuche-Proben dienen, um jemanden zu finden, der einen solchen Gegenstand bei sich hat – wobei der Spielleiter immer beachten sollte, dass ein potenzieller Verkäufer, nur weil die Runner ihn gefunden haben, noch lange nicht leicht zugänglich sein muss. Und zum anderen können die Runner eine Connection bitten, einen Ausrüstungsgegenstand ausfindig zu machen. Allgemein kann eine Connection an Ausrüstung herankommen, deren Verfügbarkeit kleiner ist als ihre Einflussstufe. Ob sie den Spielercharakteren die Sachen auch beschafft, ist eine Frage der Loyalitätsstufe und des Rollenspiels.

LEGALITÄT

Bei einigen Gegenständen ist neben der Verfügbarkeitsstufe ein „I“ oder „L“ angegeben. Ersteres bezieht sich auf Gegenstände, die an den meisten Orten für Privatbesitzer **illegal** sind, was bedeutet, dass sie nur von Leuten benutzt werden dürfen, die für Sicherheitsfirmen, Megakonzerne oder staatliche Stellen arbeiten. Das „L“ steht bei Ausrüstungsgegenständen, für die eine **Lizenz** (S. 273) erforderlich ist, um sie legal besitzen oder transportieren zu dürfen. Lizenzen können gekauft werden und gelten immer für eine bestimmte SIN (oder gefälschte SIN).

VERFÜGBARKEIT

STUFE	BEDEUTUNG
1	Diese Sachen kriegt man praktisch überall. Wenn man sich in einer halbwegs zivilisierten Gegend befindet, muss man schlimmstenfalls ein paar Straßen weit gehen, um einen Laden zu finden, der so etwas verkauft.
2	Diese Dinge sind schon etwas spezieller, was aber eigentlich nur bedeutet, dass man einen Laden suchen muss, der auf solche Waren spezialisiert ist, statt einfach in den nächsten Stuffer Shack oder so zu spazieren.
3	Hierfür braucht man schon ein Fachgeschäft, es sind Sachen für Liebhaber oder Dinge, die in relativ kleiner Stückzahl hergestellt werden. Sie sind nicht wirklich selten, aber man muss in einem Sprawl schon suchen, um einen Laden dafür zu finden.
4	Diese Dinge findet man nur bei Spezialhändlern. Sie sind nicht für den Massenmarkt gedacht, und ihre spezialisierte Funktion ist auch nichts für jeden. Nur wenige Leute im Sprawl besitzen sie, und ihre Vorräte sind begrenzt.
5	Wirklich spezielle Sachen. Es können Sammlerstücke sein oder Dinge, die für einen kleinen Nischenmarkt produziert werden, aber sie sind alles andere als leicht zu finden.
6	Hierbei handelt es sich um recht seltene, oft handgefertigte Dinge. Kleine Werkstätten und spezielle Hersteller produzieren sie, aber man findet sie nie in Läden oder bei den üblichen Großhändlern. Wenn man sich anstrengt, findet man vielleicht jemanden, der bereit ist, einem eins davon zu verkaufen.
7	Diese Sachen sind nicht von der Stange erhältlich. Sie werden nur auf Bestellung spezialgefertigt.
8	Wie 7, aber man braucht einen Termin, um eins zu bestellen, und meistens wird man einer gründlichen Hintergrundüberprüfung nach irgendwelchen, möglicherweise obskuren Kriterien unterzogen, auf die der Hersteller Wert legt.
9+	Die exklusivsten Dinge, die man für Geld kaufen kann – man muss nur jemanden finden, der so etwas hat und es auch verkauft. Der Besitz eines dieser Dinge kennzeichnet einen als jemand, der zur Elite gehört, und wenn man es verkauft, bringt es wegen seiner Seltenheit zusätzliches Geld.

Die Legalität eines Gegenstandes hängt von den örtlichen Gesetzen ab. Was in den UCAS legal ist, muss es im Freistaat Kalifornien nicht unbedingt sein und umgekehrt. Die Angaben in diesem Buch sind typisch für Städte der westlichen Industrienationen wie etwa Seattle oder Hamburg. Als Spielleiter kannst du diese Werte gerne so anpassen, wie es zu deiner Runde passt.

AKTIVE PROGAMMSLOTS

Dieser Wert gibt an, wie viele Programme gleichzeitig auf einem elektronischen Gerät laufen können.

ANGRIFFSWERTE

Dies sind die Angriffswerte, die eine Waffe verwendet. Der Wert ist eine Abstraktion verschiedener Waffencharakteristika, die sie für den Angriff effizienter und effektiver machen. Der Angriffswert wird in Form von 5 Zahlen angegeben, die – in dieser Reihenfolge – den jeweiligen Angriffswert für die Reichweiten Sehr nah, Nah, Mittel, Weit und Sehr weit angeben. Nahkampfwaffen addieren die Stärke des Charakters zu ihrem Angriffswert.

ESSENZKOSTEN

Dieser Wert gibt bei Cyberware und Bioware an, um wie viel die Essenz eines Charakters sinkt, wenn der Gegenstand implantiert wird.

FAHRZEUGWERTE

Fahrzeuge haben eine Reihe von Werten, die auf Seite 198 erläutert werden.

GERÄTESTUFE

Ein allgemeiner Wert für elektronische Geräte, der ihre Leistungsfähigkeit und Qualität angibt. Wenn nicht anders angegeben, liegt die Gerätestufe zwischen 1 und 3 und deckt damit alles von Haushaltsgeräten bis hin zu Alphaware-Cyberware ab. Gerätestufen ab 4 gibt es erst bei High-End-Geräten und Ausrüstung, wie sie normalerweise vom Militär und von Spezialeinheiten verwendet wird. Soll ein Gerät (das kein Slave eines anderen Geräts ist) gehackt werden und hat keine separaten Matrixattribute, so ist seine Gerätestufe gleich seinem Datenverarbeitungs- und Firewallattribut.

HALTERUNG

Die Stelle, an der ein Zubehörteil an einer Waffe montiert werden kann; Näheres dazu findest du auf Seite 259.

KAPAZITÄT

Manche Gegenstände können mit Modifikationen, Erweiterungen und dergleichen ausgestattet werden und besitzen eine Kapazitätsstufe, die den Platz angibt, der für solche Sachen zur Verfügung steht. Andere Gegenstände hingegen füllen diesen Platz aus – sie haben eine Kapazitätsstufe, die in eckigen Klammern [ ] angegeben ist.

MATRIXATTRIBUTE

Bei Matrixgeräten geben diese Werte an, welche Stufe das Gerät in den Kategorien Angriff (A), Schleicher (S), Datenverarbeitung (D) und Firewall (F) hat. Üblicherweise treten die ersten beiden und die letzten beiden jeweils paarweise auf.

MODUS

Die möglichen Feuermodi einer Feuerwaffe; Näheres dazu findest du auf Seite 112.

MUNITION

Dieser Wert gibt die Munitionskapazität und die Munitionsform einer Waffe an – (k) für Klappladememechanismus, (s) für Stangenmagazin, (i) für internes Magazin, (t) für Trommelmagazin, (g) für Gurtmunition, (tr) für aufklappbare Trommel, (v) für Vorderlader.

SCHADENSWERT

Dieser Wert steht bei Waffen und bezeichnet den Grundschaden, den die Waffe anrichtet, wenn sie trifft. Dahinter kann noch ein Buchstabe stehen, der angibt, ob es sich um speziellen Schaden handelt, zum Beispiel (e) für Elek-

trizität. Bei Sprengwaffen wird der Schadenswert für die Reichweiten Detonationspunkt (DP), Sehr nah (1–3 m) und Nah (4–50 m) angegeben.

SPRENGWIRKUNG

Gibt die Ausdehnung der Sprengwirkung einer Explosion an.

STUFE

Wenn ein Gegenstand in verschiedenen Stufen erhältlich ist, werden diese in dieser Spalte oder hinter dem Namen des Gegenstands aufgeführt.

VERTEIDIGUNGSWERT

Gibt an, inwieweit der Gegenstand den Verteidigungswert eines Charakters erhöht.

WIFI-FUNKTIONALITÄT

Fast jedes Gerät ist WiFi-fähig. Die WiFi-Revolution begann ursprünglich als nützliches Hilfsmittel zur Beobachtung von Kundenverhalten. Außerdem fanden die Konzerne die WiFi-Funktionalität ganz praktisch für die Inventarverwaltung, und um zu beobachten, wie die Leute ihre Waren einsetzten. Das Problem war nur, die Leute auch dazu zu bringen, dass sie die WiFi-Funktionalität ihrer Geräte ständig eingeschaltet ließen. Und das führte zum *WiFi-Vorteil!*

WIFI-VORTEILE

Viele Ausrüstungsgegenstände genießen bestimmte Vorteile, wenn sie mit der Matrix verbunden sind. Für den Großteil der Bevölkerung ist das normalerweise eine kleine nützliche Hilfe im täglichen Leben, doch für Shadowrunner ist es häufig eine Leben-oder-Tod-Entscheidung, denn seine Smartgun XI mit der Matrix verbunden zu lassen, könnte der kleine entscheidende Vorteil sein, den man braucht, oder aber das Verhängnis bedeuten, wenn man gehackt wird und die aufgemotzte, mit Elektronik vollgestopfte MP nur noch toter Ballast ist. Wenn ein Ausrüstungsstück über einen WiFi-Vorteil verfügt, ist dieser in der Beschreibung angegeben; manchmal gibt es auch einen WiFi-Vorteil für eine ganze Kategorie von Ausrüstungsgegenständen.

ABSCHALTEN

Sich selbst und die eigene Ausrüstung von der Matrix zu trennen, ist einfach. Während eines Kampfes benötigt man lediglich eine erfolgreiche Probe auf Elektronik + Logik (1) als Nebenhandlung. Unter anderen Umständen kann man davon ausgehen, dass man es jederzeit hinbekommt, solange man die Fertigkeit Elektronik besitzt.

GERÄTE OHNE WIFI-FÄHIGKEIT

Hierbei handelt es sich um ältere Geräte, die inkompatibel zur modernen Matrix sind oder keine Schnittstelle aufweisen, um mit ihr zu interagieren. Solche Ausrüstungsgegenstände können nicht mit der Matrix verbunden werden und demzufolge auch keinen WiFi-Vorteil erhalten. Dafür gibt es aber auch keine Möglichkeit, sie zu hacken – außer auf eine ebenso altertümliche Weise, etwa wenn ein Troll einem mit seiner Axt das antike Gewehr in Stücke hackt.

AUSRÜSTUNG KAUFEN UND VERKAUFEN

STANDARDWAREN

Beim Kauf eines Lebensstils (siehe S. 58) erwirbt ein Charakter schon den einen oder anderen Gebrauchsgegenstand. Kleidung und Möbel sowie andere Dinge des täglichen Lebens, wie sie dem jeweiligen Lebensstil entsprechen, sind von vornherein enthalten. Um solche Sachen muss ein Charakter sich nur dann Gedanken machen, wenn er durch unvorhersehbare Umstände seinen Lebensstil oder seine Wohnung verliert, aber sobald er einen neuen Lebensstil kauft, werden sie durch entsprechende Dinge ersetzt.

ANFANGSAUSRÜSTUNG

Runner verwenden das Geld, das sie bei der Charaktererschaffung erhalten, für den Kauf ihrer Anfangsausrüstung. Das umfasst Waffen, Panzerung, Technik, Fahrzeuge und alles andere, das normalerweise nicht zum alltäglichen Leben gehört. Die Spieler sollten sich irgendwo notieren, wo ihre Charaktere diese Gegenstände verwahren, denn sie könnten leicht verloren gehen, wenn ein Runner sie zum Beispiel in seinem Wagen aufbewahrt und dieser gestohlen wird, wenn sie bei einem Wohnungsbrand zerstört werden oder wenn er sie mit sich führt und gefilzt wird.

AUSRÜSTUNG VERKAUFEN

Reden wir nicht drum herum – um die Preziosen zu verhökern, über die man während seiner Arbeit gestolpert ist, braucht man eine Connection in der richtigen Branche (dein Barkeeper wird dir nicht besonders dabei helfen können, den Cyberdeck-Prototyp loszuwerden, den du bei Mitsuhama hast mitgehen lassen). Wenn man die richtige Connection hat, kann man einen gestohlenen Gegenstand für 10 Prozent seines Grundpreises loswerden, plus 1 Prozentpunkt pro Erfolg bei einer Probe auf Einfluss + Charisma. Ist der Gegenstand besonders heiß oder begehrt (das entscheidet die Spielleiterin), kann sich der gesamte Verkaufsprozess schon mal etwas abenteuerlicher gestalten, dafür aber auch deutlich mehr einbringen, aber das hängt ganz von den Umständen ab.

AUSRÜSTUNG VERBERGEN

Manchmal möchte man seine Sachen vor neugierigen Augen verbergen. Es gibt keine aktive Probe für das Verstecken von Ausrüstung – man steckt sie in ihren Transportbehälter oder ins Holster und hofft, dass diese ihren Job tun. Für das Entdecken von Ausrüstung ist die Tarnbarkeit des Gegenstands entscheidend, die als Schwellenwert bei einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition dient. Jeder Gegenstand hat einen Basisschwellenwert, der von seiner Größe und Form abhängt; bei einigen kommt noch das Design dazu, da manche Gegenstände speziell so konstruiert wurden, dass sie leichter zu verbergen sind, während andere besonders klotzig (und einschüchternd) sind und sich nicht so leicht verstecken lassen. Diese Schwellenwerte gehen immer davon aus, dass der Gegenstand auch tatsächlich vom Besitzer versteckt wird – wenn man ihn offen in der Hand hält, ergibt der Tarnbarkeits-Schwellenwert keinen Sinn.

TARNBARKEIT

GRÖSSE	SCHWELLENWERT	BEISPIEL
Echt groß	0	Sturmkanone
Unhandlich	1	Sturmgewehr
Verstaubar	2	Schwere Pistole, Maschinenpistole
Taschengroß	3	Automatikpistole, Leichte Pistole
Handflächengroß	4	Kartenspiel, Holdout-Pistole
Kleine Handfläche	5	Einzelne Karte
Mit der Hand umschließbar	6	Feuerzeug
Klein	7	Sechsseitiger Würfel
Mini	8	Spionage-RFID-Chip
Fein	9	Pulverspuren
Mikroskopisch	10	Ein Floh auf der Schulter

KOSTENANPASSUNG FÜR GRÖSSE

Die meiste Ausrüstung ist für die Benutzung durch Menschen oder zumindest menschengroße Lebewesen konstruiert. Elfen und Orks sind von der Größe her den Menschen hinreichend ähnlich, sodass sie die Sachen im Allgemeinen problemlos benutzen können, aber für Zwerge und Trolle ist es nicht so einfach. Sie müssen im Allgemeinen in Spezialgeschäften einkaufen oder ihre Ausrüstung mit speziellen Anpassungen bestellen. Deshalb zahlen Zwerge 10 Prozent Aufschlag auf alle passgenauen Ausrüstungsgegenstände, die sie kaufen. Das gilt für Panzerung und Kleidung, aber nicht für solche Sachen wie Waffen oder Kommlinks. Im Zweifelsfall entscheidet die Spielleiterin, ob ein Aufschlag fällig ist. Trolle haben es noch schwerer und müssen 10 Prozent Aufschlag auf alles zahlen. Selbst AR-Einstellungen müssen an die dicken Finger von Trollen angepasst werden, und für jeden Ausrüstungsgegenstand ist aufgrund ihrer Größe, Stärke und ihrer Dermalablagerungen eine mehr oder weniger große Anpassung erforderlich.

NICHT ANGEPASSTE AUSRÜSTUNG VERWENDEN

Manchmal bleibt einem Zwerg oder Troll nichts anderes übrig, als die Ausrüstung von jemand anderem zu benutzen oder das zu nehmen, was gerade greifbar ist. Immer wenn ein Zwerg oder Troll einen Gegenstand benutzt, der nicht entsprechend modifiziert ist, erleidet er einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen mit diesem Gegenstand – Panzerung lässt sich nicht richtig schließen, Waffen lassen sich nicht richtig halten, Kommlinks nicht so leicht benutzen usw.

NAHKAMPFWAFFEN

Willkommen im Land der Nahkampffertigkeit. Die hier aufgeführten Waffen reichen von den klassischen, einfachen und primitiven Kampfwerkzeugen bis hin zu den eleganten futuristischen Designs der schlauen Köpfe bei Evo, aber sie alle richten ihren Schaden direkt und brutal an.

KLINGENWAFFEN

Scharfe Schneiden machen den tödlichen Vorteil all der Waffen aus, die eine Klinge haben. Rohe Kraft kann nützlich sein, aber ein eleganter Stil ist ebenso effektiv, wenn man ein rasiermesserscharfes Instrument in Händen hält.

KAMPFAXT

Ob du nun Neal, der Feuerwehrmann, oder Neil, der Orkbarbar, bist – eine Axt kann ein Werkzeug oder eine tödliche Waffe sein. Die Kampfaxt hat eine einfache oder doppelte Klinge und eine gehärtete, mit einer Sprungfeder versehene Stoßspitze am Stielende, um Glasscheiben einzuschlagen oder dem Gegner eine unangenehme Überraschung zu bereiten. In den übermuskulösen Händen eines Straßenkämpfers der 2080er kann diese Waffe tödlicher sein als eine Feuerwaffe.



KAMPFMESSER

Ein einfaches, elegantes und effizientes Tötungswerkzeug mit einer Meißelspitze, die mit Leichtigkeit Panzerung durchdringen kann. Außerdem ist es karbonbeschichtet und geschwärzt, sodass keine Lichtreflexionen den anschleichenden Kämpfer verraten. Mit der Fertigkeit Athletik kann es notfalls auch geworfen werden.

KATANA

Das legendäre zweihändige Schwert der Samurai gehört zur Standardausrüstung jedes Trideo-Shadowrunners. Draußen auf der Straße belehrt die tödliche Klinge all jene eines Besseren, die glauben, dieses Klischee diene nur der Angeberei.

MESSER

Ein Oberbegriff für eine Vielzahl unterschiedlicher tödlicher Klingenwaffen. Wie es genau aussieht, bleibt jedem selbst überlassen, aber die Werte sind alle gleich. Mit der Fertigkeit Athletik kann es notfalls auch geworfen werden.

SCHWERT

Eine schwere einhändige Klingenwaffe, die es in einer Vielzahl von Stilen gibt. Tausende von Jahren war dies die dominierende Kriegswaffe, bis die Feuerwaffe auf der Bildfläche erschien.

STANGENWAFFE

Man nehme einen langen Stock und füge an einem Ende ein Dutzend Varianten an scharfen Klingen hinzu – fertig ist die Stangenwaffe. Da diese Waffen ursprünglich dem Zweck dienten, eine gewisse Distanz zwischen Angreifer und Verteidiger zu wahren oder berittene Kämpfer anzugreifen, findet man sie nicht allzu oft auf der Straße. Es ist praktisch unmöglich, sie zu verbergen, selbst für einen Troll, aber sie eignen sich sehr gut dazu, Probleme auf Distanz zu halten.

ÜBERLEBENSMESSER

Dieses spezielle Design mit einer geraden Klinge auf der einen und einer gezahnten auf der anderen Seite hat den eigentlichen „Überlebens"-Teil seines Namens im Griff versteckt. Dort findet man ein GPS, ein Miniatur-Multitool und ein Mikro-Feuerzeug. Die Klinge ist mit einer fotovoltaischen Schicht überzogen, die die Klinge schwärzt und vor unerwünschten Reflexionen schützt; in aufgeladenem Zustand kann diese Schicht aktiviert werden und liefert für zwei Stunden Licht. Die Kampfwerte sind die gleichen wie beim Kampfmesser. Mit der Fertigkeit Athletik kann es notfalls auch geworfen werden.

WiFi-Vorteil: Wenn man das Messer in der Hand hält, projiziert es ein ARO mit den Umgebungskarten und der eigenen GPS-Position sowie die grundlegenden Vitalmonitor-Daten des Benutzers.

UNTERARMSCHNAPPKLINGEN

Du magst keine Implantate, hättest aber trotzdem gerne drei rasiermesserscharfe Klingen, die aus deinem Unterarm hervorschnappen? Dann ist dies die richtige Waffe für dich. Die Klingen lassen sich durch einen Unterarm-Muskelbefehl oder ein WiFi-Signal aus- und einfahren. Beides erfordert jeweils eine Nebenhandlung.

WiFi-Vorteil: Die Klingen gewähren eine zusätzliche Nebenhandlung in dem Moment, in dem sie aus- oder eingefahren werden.

KNÜPPEL

BETÄUBUNGSSCHLAGSTOCK

Diese elektrische Aufruhrbekämpfungswaffe gilt als Symbol der Konzern- und Regierungsunterdrücker, kann aber auch in den Schatten nutzbringend eingesetzt werden. Der Betäubungsschlagstock enthält zehn Ladungen. Wenn er am Stromnetz hängt, lädt sich der Schlagstock mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro zehn Sekunden wieder auf.

WiFi-Vorteil: Der Betäubungsschlagstock lädt sich ohne Stromverbindung wieder auf, mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro halber Stunde WiFi-Funktionalität.

KNÜPPEL

Die aufgelisteten Werte können für eine große Auswahl an Gegenständen verwendet werden, etwa einen Axtstiel, einen Baseballschläger, einen Radschlüssel, einen Schraubenschlüssel oder einfach ein Kantholz mit ein paar Nägeln darin. Der angegebene Preis gilt für einen professionell hergestellten, altehrwürdigen Polizeischlagstock, aber es dürfte nicht schwierig sein, im Notfall irgendwo einen improvisierten Knüppel für lau zu finden.



KLINGENWAFFEN

WAFFE	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kampfaxt	5K	9/–/–/–/–	4	500 ¥
Kampfmesser	3K	8/2*/–/–/–	2	220 ¥
Katana	4K	10/–/–/–/–	3	350 ¥
Messer	2K	6/1*/–/–/–	1	20 ¥
Schwert	3K	9/–/–/–/–	3	320 ¥
Stangenwaffe	4K	8/–/–/–/–	2	210 ¥
Überlebensmesser	3K	8/2*/–/–/–	2	220 ¥
Unterarmschnappklingen	3K	6/–/–/–/–	3	185 ¥

* Maximale Reichweite 20 m.

KNÜPPEL

WAFFE	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Betäubungsschlagstock	5B(e)	6/–/–/–/–	2	600 ¥
Knüppel	3B	6/–/–/–/–	1	65 ¥
Stab	4B	8/–/–/–/–	1	150 ¥
Teleskopschlagstock	2B	5/–/–/–/–	2	50 ¥
Teleskopstab	4B	8/–/–/–/–	2	250 ¥
Totschläger	2B	6/–/–/–/–	1	75 ¥

STAB

Ein langer, schwerer und sehr schlagkräftiger Stab. Es gibt ihn als Kompositstab, in Hartholz, Hartstahl und anderen Materialien.

TELESKOPSCHLAGSTOCK

Dieser ausfahrbare Knüppel kann mit einer Handgelenkbewegung oder einem WiFi-Signal ausgefahren werden. In eingezogenem Zustand ist er leichter zu verbergen (Tarnbarkeit 4 im eingefahrenen, 2 im ausgefahrenen Zustand). Das Ausfahren oder Zusammenschieben des Teleskopschlagstocks erfordert eine Nebenhandlung.

WiFi-Vorteil: Du kannst, wenn du an der Reihe bist und den Stock ausfährst oder zusammenschiebst, eine zusätzliche Nebenhandlung ausführen.

TELESKOPSTAB

Ein großer Stock, der als kleiner Stock anfängt. Dieser Metall- und Kompositstab kann zur Größe eines Betäubungsschlagstocks oder eines Schwertes zusammengeschoben werden. Ausgefahren und arretiert wird er, indem man ihn herumwirbelt oder in beide Richtungen ausschlägt und dann den Griff dreht, um ihn einzurasten. Alternativ kann er auch durch ein WiFi-Signal aktiviert werden. Einen Teleskopstab auszufahren oder einzuschieben erfordert eine Nebenhandlung.

WiFi-Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn du an der Reihe bist und den Teleskopstab ein- oder ausfährst.

TOTSCHLÄGER

Ein kleiner, federnder Knüppel, ein Stück mit Leder überzogenes Eisen oder Blei, oder ein Säckchen voller Sand zu dem Zweck, jemandem damit eins überzuziehen. Der Totschläger lässt sich leicht verbergen, oft hat er in einer Handfläche Platz (Tarnbarkeit 4).

ANDERE NAHKAMPFWAFFEN

BULLENPEITSCHE

Die klassische Lederpeitsche, wie sie seit Jahrhunderten benutzt wird, um Nutzvieh und anderes „lebendes Inventar“ unter Kontrolle zu halten. Gegen nackte Haut äußerst brutal, aber für jemanden mit Panzerung hauptsächlich eine Stolperfalle. Du erhältst eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn du mit dieser Waffe die Nebenhandlung *Zu Fall bringen* ausführst.

MONOFILAMENTPEITSCHE

Seit den 2050ern eine der gefürchtetsten Waffen auf den Straßen der Sechsten Welt. In den Händen eines geübten Benutzers kann diese furchtbare Waffe mit jedem Millimeter ihrer zwei Meter langen Monofilamentschnur durch Panzerung, Haut und Knochen schneiden, als bestünden sie aus Butter. In den falschen Händen, aber auch schon mit einer falschen Bewegung einer geübten Hand, kann diese Waffe den Benutzer selbst auf die Suche nach einer Arm- oder Beinprothese schicken. Die Schnur wird in einem speziellen Fach im Griff verwahrt und hat ein kleines Gewicht am Ende, das sich aus der Verankerung löst, wenn die Waffe aktiviert wird. Patzer werden abgehandelt wie üblich, aber bei einem Kritischen Patzer muss der Benutzer immer gegen den Basisschaden der Waffe Widerstand leisten.

WiFi-Vorteil: Die Peitsche greift auf die visuelle Zielerfassung des Benutzers zurück, um leichte Änderungen in der Flugbahn vorzunehmen. Das erhöht den Angriffswert um 2. Außerdem wird bei einem Kritischen Patzer die Schnur durch das automatische Sicherungssystem der Peitsche automatisch eingezogen, statt den Benutzer zu treffen.

MOTORRADKETTE

Go-Gangs verwenden gern die ausrangierten Ersatzteile ihrer Schrott-Bikes, um andere damit zu vermöbeln. Diese schweren Metallketten sind brutale Waffen, vor allem wenn sie vom fahrenden Motorrad aus geschwungen werden. Du erhältst eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn du mit dieser Waffe die Nebenhandlung *Zu Fall bringen* ausführst.

ANDERE NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	ART	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Bullenpeitsche*	Exotisch	1K	6/–/–/–/–	4	255 ¥
Monofilamentpeitsche*	Exotisch	6K	14/–/–/–/–	6I	1.300 ¥
Motorradkette	Nahkampf	2B	5/–/–/–/–	1	15 ¥
Schlagring	Nahkampf	3K	6/–/–/–/–	1	100 ¥
Schockhandschuhe	Nahkampf	4B(e)	5/–/–/–/–	4	790 ¥

* Peitschen addieren die Reaktion des Charakters statt seiner Stärke zu ihrem Angriffswert.

SCHLAGRING

Ob eine Rolle Münzen in der Faust (aber wer hat die schon herumliegen?), ein Messing-Schlagring oder Handschuhe vom Typ Ares Hardliner – diese Waffen stufen eine Faust von „vielleicht tödlich" zu „wahrscheinlich tödlich" hoch, indem sie die Hand durch Metall oder Komposit verstärken.

SCHOCKHANDSCHUHE

Isolierte Handschuhe mit einem integrierten System, das in aktiviertem Zustand bei Kontakt einen elektrischen Schock austeilt. Die Handschuhe verursachen beim Ziel zusätzlich zum Schaden für 2 Kampfrunden den Status *Gebrutzelt* (S. 54) und enthalten zehn Ladungen, bevor sie an das Stromnetz angeschlossen und neu aufgeladen werden müssen (mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro zehn Sekunden). Die Entladung wird durch einen Muskelbefehl oder ein WiFi-Signal ausgelöst, was eine Nebenhandlung erfordert.

WiFi-Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn du an der Reihe bist und eine Entladung auslöst. Die Schockhandschuhe laden sich durch Induktion wieder auf, was mit einer Geschwindigkeit von einer Ladung pro halber Stunde WiFi-Funktionalität geschieht.

PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN

Angriffe mit Waffen dieser Kategorie werden mit der Fertigkeit Athletik durchgeführt.

ARMBRUST

Moderne Armbrüste sind mit automatischen Nachladevorrichtungen und internen Magazinen versehen, die bis zu vier Pfeile aufnehmen können. Es gibt sie in leichter, mittlerer und schwerer Ausführung. Leichte Modelle lassen sich mit einer Hand bedienen, während man für mittlere und schwere Modelle beide Hände braucht.

BOGEN

Alles vom traditionellen Langbogen aus Glasfaser oder Holz bis zum modernen Kompositbogen. Diese archaischen Waffen findet man in den 2080ern nicht sehr oft auf den Straßen. Einen Pfeil einzulegen erfordert eine Haupthandlung *Waffe bereit machen* (S. 46). Bögen haben eine Stufe, die die Mindeststärke angibt, die man braucht, um die Waffe bedienen zu können. Außerdem hängt der Schaden der Waffe von der Stufe ab (die Maximalstufe beträgt 14). Auch Pfeile haben eine Stufe, und diese muss mindestens so hoch wie die Stufe des Bogens sein.

INJEKTIONSPFEIL/-BOLZEN

Der Injektionspfeil oder -bolzen verursacht seinen Basisschaden und injiziert gleichzeitig eine Dosis des enthaltenen Medikaments oder Giftes. Ein erfolgreicher Treffer muss mindestens ein Kästchen Schaden (nach der Schadenswiderstandsprobe) verursachen. Injektionspfeile haben üblicherweise eine Stufe von 8. Höherstufige Modelle sind für schwerere Bögen erhältlich, aber Pfeile mit geringerer Stufe sind nicht stabil genug, um die schwere Nutzlast zuverlässig ins Ziel zu bringen.

WiFi-Vorteil: Die Injektion kann verzögert werden, bis ein WiFi-Signal ausgeschickt wird. Außerdem benötigt die Injektion kein Kästchen Schaden; es ist nur mindestens 1 Nettoerfolg bei der Angriffsprobe erforderlich.

WURFMESSER/SHURIKEN

Die angegebenen Werte gelten für eine breite Auswahl an kleinen, muskelbetriebenen Wurfwaffen wie Wurfsterne, Wurfdorne und Ähnliches. Mit einer Haupthandlung *Waffe bereit machen* können gleichzeitig bis zu [Geschicklichkeit ÷ 2] Stück dieser Waffen für den Wurf bereit gemacht werden.

WiFi-Vorteil: Bei einem Treffer bleiben WiFi-fähige Wurfwaffen im Ziel stecken und können verwendet werden, um Bewegungsmuster vorherzusagen und den Ort zu bestimmen. Ein Treffer liefert jemandem, der per WiFi

PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN

WAFFE	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Armbrust, leicht	2K	6/8/2/–/–	3	150 ¥
Armbrust, mittel	3K	2/10/4/2/–	3L	290 ¥
Armbrust, schwer	4K	2/8/6/4/–	4L	425 ¥
Bolzen	–	–	2	5 ¥
Injektionsbolzen	–	–	4	50 ¥*
Bogen (Stufe 1–14)	(Stufe ÷ 2)K	(Stufe ÷ 2)/(Stufe)/(Stufe ÷ 4)/–/–	(Stufe ÷ 3)L	(Stufe × 10) + 100 ¥
Pfeil (Stufe 1–14)	–	–	(Stufe ÷ 3)	(Stufe × 2) ¥
Injektionspfeil (Stufe 1–14)	–	–	4	(Stufe × 20) ¥*
Shuriken	2K	9/11/5/–/–	2	160 ¥
Wurfmesser	2K	10/9/3/–/–	2	155 ¥

* Enthält nicht den Preis der Nutzlast.

mit der Wurfwaffe verbunden ist und ein Smartlinksystem verwendet, einen nicht kumulativen Würfelpoolbonus von +1 für seine Angriffe.

FEUERWAFFEN

Auch in den 2080ern sind Bleispritzen noch die vorherrschenden Waffen in den Straßen der Sechsten Welt (die Bezeichnung hat sich gehalten, auch wenn Bleikugeln kaum noch verwendet werden). Viele Jahre lang war die vorherrschende Munitionsart in den Schatten die hülsenlose Munition, was Spurensicherung und Kriminaltechnik die Arbeit erschwerte, doch einige Geschehnisse der jüngsten Zeit haben in den Waffenherstellern (will heißen, den Megakons) den Wunsch geweckt, ihre schattenhaften Aktivposten etwas genauer im Auge zu behalten, und nun wird Hülsenmunition allmählich wieder zur Norm, wobei jede Hülse einen Mikro-RFID-Chip enthält, der die Waffe und den Ort identifiziert, an dem sie abgefeuert wurde. Und so kommt man wieder in den Genuss, ausgeworfene Patronenhülsen durch die Luft wirbeln zu sehen, und zurück sind die guten, alten Zeiten des Nachladens in finsteren Gassen und des Aufsammelns von ausgeworfenen Patronen, um nicht ins Rampenlicht des Fahndungsinteresses zu geraten. Die meisten Waffen sind entweder auf hülsenlose oder auf Hülsenmunition ausgelegt, wobei hülsenlose Munition etwas schwerer nachzuverfolgen, aber auch schwerer erhältlich ist (s. *Munition*, S. 261).

WiFi-Vorteil: Alle modernen Feuerwaffen sind WiFi-fähig und mit einem digitalen Munitionszähler und einem ARO ausgestattet, der die Art der geladenen Munition anzeigt. Wenn man ein DNI hat, erhält man eine zusätzliche Nebenhandlung, sobald man ein Magazin auswirft (bei Waffen, die eins haben) oder den Feuermodus wechselt (sofern die Waffe mehrere Modi hat).

TASER

Taser können nur mit aufmontiertem Zubehör versehen werden.

DEFIANCE SUPER SHOCK

Dieser schwere Taser kann bis zu 4 Pfeile mit 20 Meter langen Drähten abfeuern. Die Drahtverbindung zur Batterie ermöglicht einen stärkeren Schock, begrenzt aber die Reichweite. Die Waffe kann auch im Nahkampf im Direktkontakt eingesetzt werden und richtet dabei den gleichen Schaden an. Wenn das Opfer nach einem erfolgreichen Treffer nicht die Drähte abreißt, kann der Angreifer eine Haupthandlung aufwenden, um erneut den Basisschaden der Waffe zuzufügen, indem er einen weiteren Satz Kondensatoren aktiviert.

WiFi-Vorteil: Ein erfolgreicher Treffer informiert den Benutzer über den allgemeinen Gesundheitszustand des Getroffenen im Sinne der Zustandsmonitore (ganz allgemein, nicht die genaue Anzahl der noch freien Kästchen).

YAMAHA PULSAR I/II

Diese Waffe verwendet drahtlose Kondensatoren, was dem Pulsar eine höhere Reichweite verleiht als Tasern, die über Drahtverbindungen arbeiten. Der Nachteil ist, dass der Schock etwas schwächer ausfällt als bei den verdrahteten Modellen, aber dafür kann er schneller und mehrfach feuern. Der Pulsar I hat keine Nahkampfkontakte, doch der Pulsar II besitzt am unteren Griffende zwei solcher Kontakte (ein Nahkampfangriff wie mit einem Knüppel).

WiFi-Vorteil: Ein erfolgreicher Treffer informiert den Benutzer über den allgemeinen Gesundheitszustand des Getroffenen im Sinne der Zustandsmonitore (ganz allgemein, nicht die genaue Anzahl der noch freien Kästchen).

HOLDOUT-PISTOLEN

Holdout-Pistolen können nicht mit Zubehör oder Modifikationen versehen werden.

FICHETTI TIFFANI NEEDLER

„Hübsch“ und „tödlich“ müssen einander nicht ausschließen. Die Waffenbaukunst von Fichetti, kombiniert mit dem exklusiven Stil von Tiffani, macht die Needler zur beliebtesten Designer-Handfeuerwaffe der Welt. Das Basismodell ist mattgrau, aber seine farbverändernde Beschichtung kann per WiFi in eine praktisch unendliche Auswahl an Farben und Mustern verwandelt werden. Dadurch kann die Waffe passend zu den Schuhen, der Handtasche oder dem Tarnmuster der Armeehose designt werden. Die Needler kann nur hülsenlose Flechettemunition verschießen, was bereits in den Schadenswert eingerechnet ist.

WiFi-Vorteil: Der Benutzer kann die Farbe der Fichetti Tiffani Needler mit einer Nebenhandlung ändern. Ein Tarnmuster erhöht die Tarnbarkeit der Needler um 1 bei visuellen Wahrnehmungsproben.

STREETLINE SPECIAL

Die speziell für billige 3D-Nanodrucker entwickelte Streetline Special besteht aus Kompositwerkstoffen, wodurch sie mit MAD-Scannern schwerer zu entdecken ist (der Schwellenwert für die Probe erhöht sich um 1).

TASER

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Defiance Super Shock	6B(e)	EM	10/6*/–/–/–	4(i)	1	340 ¥
Yamaha Pulsar I	4B(e)	EM	9/9/–/–/–	4(i)	1	325 ¥
Yamaha Pulsar II	4B(e)	EM	9/9/–/–/–	4(i)	1	350 ¥

* Maximale Reichweite 20 m

HOLDOUT-PISTOLEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Fichetti Tiffani Needler	3K	EM	10/6/2/–/–	4(s)	2	435 ¥
Streetline Special	2K	EM	8/8/–/–/–	6(s)	2	200 ¥
Walther Palm Pistol	2K	EM/SM	12/7/–/–/–	6(k)	2	345 ¥

WALTHER PALM PISTOL

Walther hat mit der Palm Pistol den klassischen doppelläufigen Derringer mit übereinander angeordneten Läufen in die zweite Hälfte des 21. Jahrhunderts hinübergerettet. Im Salvenmodus können beide Läufe gleichzeitig abgefeuert werden, aber die begrenzte Munitionskapazität hält nur sechs Schuss bereit – also sollte man sich jede Salve gut überlegen.



LEICHTE PISTOLEN

Leichte Pistolen können mit lauf- und aufmontiertem Zubehör versehen werden.

ARES LIGHT FIRE

Die Light-Fire-Serie von Ares wurde speziell für Sondereinsatzkräfte entwickelt. Die Light Fire 70 ist eine Standardwaffe der Straße, während die 75 nicht durch die üblichen Händler und legalen Quellen erhältlich ist. Aber welcher Runner kauft schon bei denen? Mit einem laufmontierten Schalldämpfer sind die beiden Modelle fast schon trideotauglich leise.

Die 75 ist ab Werk mit einem Smartgunsystem und zugehöriger Software ausgestattet, und beide Modelle verfügen über einen Lasermarkierer. Der für diese Modelle optional erhältliche Schalldämpfer erhöht den Schwellenwert für akustische Wahrnehmungsproben um 3, wenn er aufgesteckt wird, und kostet 750 ¥.

BERETTA T-SERIE

Die Waffen der T-Serie von Beretta sind die bevorzugten Seitenwaffen vieler Sicherheitstruppen der Welt. Sie werden als leichte Pistolen klassifiziert, obwohl das Modell 201 zu Automatikfeuer fähig ist, was die Waffe besonders in Ländern beliebt macht, in denen der Einsatz von schweren Pistolen und Maschinenpistolen gesetzlich beschränkt ist. Da der Rahmen der gleiche ist, lässt sie sich leicht als eine 101 tarnen. Die 201 wird außerdem mit einer abnehmbaren Schulterstütze geliefert, wobei diese häufig schon verloren gegangen ist, wenn die Waffe schließlich auf die Straße gelangt.

COLT AMERICA L36

Die L36 ist ein weiterer Beitrag zum Weltklasseruf der Colt-Waffen. Sie ist preiswert, leicht zu verbergen und allgegenwärtig. Da sie häufig als vorübergehende Einsatzwaffe für Anfänger im Konzernsicherheitsdienst verwendet wird, ist sie mit einem einfachen elektronischen Besitzerwechsel-Feature ausgestattet, das immer wieder von Bullen und Ganoven gleichermaßen missbraucht wird. Die perfekte Wegwerfwaffe.

WiFi-Vorteil: Der Benutzer kann mittels einer Nebenhandlung die Benutzerdaten ändern.



FICHETTI SECURITY 600

Diese als leichte Seitenwaffe für Sicherheitskräfte entwickelte Pistole erlaubt dem Benutzer dank ihres 30-Schuss-Magazins, wild um sich zu ballern, ohne sich Sorgen um seine Munition zu machen. Dadurch ist sie auch eine hervorragende Waffe für Decker. Die Security 600 ist mit einer abnehmbaren Schulterstütze und einem Lasermarkierer ausgestattet.

RUGER REDHAWK

Dieser robuste Revolver ist der kleine Bruder des legendären Super Warhawk. Der Redhawk wurde im Hinblick auf Präzision und Ballerfreude konstruiert und weist einen revolutionären Single/Double-Action-Auswahlschalter auf. Die

LEICHTE PISTOLEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Light Fire 70	2K	HM	10/7/6/–/–	16(s)	3L	350 ¥
Ares Light Fire 75*	2K	HM	10/7/6/–/–	16(s)	3L	400 ¥
Beretta 101T	2K	HM	9/8/6/–/–	21(s)	2L	260 ¥
Beretta 201T	2K	HM/AM	9/8/6/–/–	21(s)	3L	460 ¥
Colt America L36	2K	HM	8/8/6/–/–	11(s)	2L	230 ¥
Fichetti Security 600	2K	HM	10/9/6/–/–	30(s)	3L	390 ¥
Ruger Redhawk	3K	HM/SM	7/10/7/–/–	8(tr)	2L	250 ¥

* Bei Verwendung des Smartgunsystems steigen die Angriffswerte für alle verfügbaren Reichweiten jeweils um 1.

klassische Double Action gestattet einen Schuss mit jedem Druck des Abzugs (halbautomatischer Modus), während die Single-Action-Einstellung dem Benutzer in klassischer Wildwestmanier das „Fanning“ des Hahns ermöglicht (Salvenmodus).

WiFi-Vorteil: Der Charakter erhält eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn er an der Reihe ist und den Auswahlschalter umlegt (was ihn eine Nebenhandlung kostet).

AUTOMATIKPISTOLEN

Automatikpistolen können mit lauf- und aufmontiertem Zubehör versehen werden.

ARES CRUSADER II

Eine große Munitionskapazität und ein ergonomisches Styling machen die Ares Crusader II zu einem Aushängeschild ihrer Kategorie. Der Markenname Ares ist ein Synonym für Funktionalität, und die Crusader II verfügt über ein integriertes Gasventilsystem zur Rückstoßkompensation und wird standardmäßig mit einem Smartgunsystem und zugehöriger Software geliefert.

CESKA BLACK SCORPION

Klein und tödlich, aber nicht gerade eine Schönheit. Hauptsächlich auf Salvenfeuer ausgelegt und mit einer ausklappbaren Schulterstütze ausgestattet.

STEYR TMP

Ein Leichtbau-Polymerrahmen und die Fähigkeit zu vollautomatischen Feuer sind nicht unbedingt die ideale Designkombination, aber der Zweck der TMP besteht ja auch lediglich darin, genug Blei zu spucken, dass alle in Deckung gehen. Zur Standardausstattung gehört ein aufmontierter Lasermarkierer, der dem Benutzer die Illusion geben soll, er könne mit dieser Waffe tatsächlich zielen.

STEYR TMP



SCHWERE PISTOLEN

Schwere Pistolen können mit lauf- und aufmontiertem Zubehör versehen werden.

ARES PREDATOR VI

Die Predator V ruhte sich noch auf den Lorbeeren ihres Namens aus, aber die Predator VI ist eine echte Innovation im klassischen Design. Sie basiert auf dem Rahmen der ursprünglichen Predator und hat die übliche Smartgunfunktion, aber zusätzlich einen Salvenmodus und ein neues variables Munitionssystem, das diese Waffe wieder zur Königin der Straßen und Kriegsgebiete machen wird – was sich allerdings auch im Preis widerspiegelt. Das variable Munitionssystem ermöglicht es, ein einzelnes speziell konstruiertes Magazin (30 ¥ pro Ersatzmagazin) mit unterschiedlichen Munitionsarten zu bestücken. Die Smartgun wählt dann zwischen den Munitionsarten und befördert sie in erforderlicher und verfügbarer Stückzahl in die Kammer. Ist von einer bestimmten Sorte nicht mehr genug Munition vorhanden, zeigt der Munitionszähler „leer“ an und die Waffe hört auf zu feuern.

ARES PREDATOR VI



ARES VIPER SLIVERGUN



ARES VIPER SLIVERGUN

Die Slivergun gilt zwar als schwere Pistole, ist aber eine Waffenkategorie für sich. Sie feuert Metallsplitter ab, die als Flechettemunition gelten und als solche verkauft werden, aber nicht mit anderer Flechettemunition austauschbar sind. Die Waffe kann im Salvenmodus feuern, hat einen integrierten Schalldämpfer, und ihre Munitionskapazität macht sie zu einer gefürchteten Waffe auf den Straßen. Die Munition ist bereits in den Schadenswert eingerechnet.

AUTOMATIKPISTOLEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Crusader II	2K	HM/SM	9/9/7/–/–	40(s)	4L	520 ¥
Ceska Black Scorpion	2K	HM/SM	10/9/8/–/–	35(s)	3L	510 ¥
Steyr TMP	2K	HM/AM	8/8/6/–/–	30(s)	3L	690 ¥

SCHWERE PISTOLEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Predator VI	3K	HM/SM	10/10/8/–/–	15(s)	2L	750 ¥
Ares Viper Slivergun	3K	HM/SM	12/8/6/–/–	30(s)	4L	610 ¥
Browning Ultra Power	3K	HM	10/9/6/–/–	10(s)	2L	315 ¥
Colt Government 2076	3K	HM	10/8/6/–/–	14(s)	3L	275 ¥
Colt Manhunter	3K	HM	11/9/7/–/–	14(s)	3L	500 ¥
Ruger Super Warhawk	4K	HM	8/11/8/–/–	6(tr)	3L	400 ¥

BROWNING ULTRA POWER

Die einstige Hauptkonkurrentin der Predator um den Titel als beste schwere Pistole der Welt musste ihre Titelambitionen aufgeben, nachdem sie mit den technologischen Weiterentwicklungen der Pred VI nicht mehr mithalten konnte. Dafür ist die Browning Ultra Power preisgünstiger und wird mit einem integrierten aufmontierten Lasermarkierer geliefert.

COLT GOVERNMENT 2076/MANHUNTER

Aufgrund undurchsichtiger Korruptionsgeschichten brauchten etliche Regierungsstellen neue Waffenverträge, deshalb erscheint ein neues Standardmodell nach nur zehn Jahren nicht so abwegig. In den Jahren der Technomancer- und Hacker-Panik seit den 60ern blieben viele der elektronisch gezündeten Government 2066 in den Waffenschränken, aus Angst, gehackt zu werden. Die Government 2076 kehrt zurück zur Machart der klassischen Manhunter (und tatsächlich trägt die Variante mit dem integrierten Smartgunsystem wieder diesen Namen) und wird mit integriertem Lasermarkierer geliefert.

RUGER SUPER WARHAWK

Laut und chromblitzend – so kennt man den Super Warhawk in den Straßen. Dieser Revolver funkelt und blinkt und schlägt Löcher so groß wie eine Trollfaust. Mit besserer Munition und besserem Zubehör werden diese Löcher dann auch noch richtig präzise.

RUGER SUPER WARHAWK



MASCHINENPISTOLEN

Maschinenpistolen können mit lauf- und aufmontiertem Zubehör versehen werden.

COLT COBRA TZ

Colt liebt die Vielfalt, und die Cobra-TZ-Serie bietet tatsächlich verschiedene Optionen. Die TZ-100 ist das Basismodell mit integrierter ausklappbarer Schulterstütze, bei der TZ-110 kommt ein aufmontierter Lasermarkierer hinzu, und die TZ-120 hat die Schulterstütze, den Lasermarkierer und ein laufmontiertes Gasventilsystem, was ihr bei Sicherheitskräften überall auf der Welt große Beliebtheit verschafft hat, aber dank dieses ganzen Schnickschnacks macht sie auch in Action-Trideos eine hervorragende Figur.

FN P93 PRAETOR

Ihr unübersehbares Bullpup-Design führt zu einer automatischen Angstreaktion bei jedem, der diese Waffe in der Hand von Konzernsicherheitskräften erblickt. Die Praetor ist mit einer festen Schulterstütze, einem Lasermarkierer und einer Lampe mit drei Einstellungen (für Restlichtverstärkung, Infrarotsicht, sichtbares Licht) ausgestattet.

FN P93 PRAETOR



HK-227

Heckler & Koch weiß, wie man eine Maschinenpistole baut, denn die 227 basiert seit über einem Jahrhundert auf dem gleichen Rahmen (der altehrwürdigen MP5). Diese gern von Konzern- und Militärsicherheitstrupps verwendete Waffe bietet eine einziehbare Schulterstütze, ein integriertes Smartgunsystem und einen eingebauten laufmontierten Schalldämpfer.

INGRAM SMARTGUN XI



MASCHINENPISTOLEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Colt Cobra TZ-100	3K	HM/SM	9/9/6/–/–	32(s)	2L	730 ¥
Colt Cobra TZ-110	3K	HM/SM	10/10/7/–/–	32(s)	2L	785 ¥
Colt Cobra TZ-120	3K	HM/SM	10/10/7/–/–	32(s)	3L	840 ¥
FN P93 Praetor	4K	HM/SM/AM	9/12/7/–/–	50(s)	4L	925 ¥
HK-227	3K	HM/SM	10/11/8/–/–	28(s)	3L	825 ¥
Ingram Smartgun XI	3K	HM/SM	11/9/6/–/–	32(s)	3L	750 ¥
SCK Modell 100	3K	HM/SM	10/10/7/–/–	30(s)	3L	725 ¥
Uzi V	3K	HM/SM/AM	8/8/7/–/–	24(s)	2L	455 ¥

INGRAM SMARTGUN XI

Straßensamurai erwerben sich häufig einen legendären Ruf, der nicht immer verdient ist, aber die Smartgun wird ihrem Ruf als erstklassiger Schießprügel nun schon seit Jahrzehnten gerecht. Bekannt ist sie seit den 2050ern als Waffe der Wahl vieler legendärer Straßensamurai, und sie ist mit einem Gasventilsystem, einem Smartgunsystem und einem eingebauten Schalldämpfer ausgestattet.

SCK MODELL 100

Dank der Eliteeinheit der Roten Samurai konnte Shin Chou Kyogo seine Modell 100 zur Konzernentsprechung der Ingram Smartgun machen. Bei den Japanokons sind fast alle Sicherheitstrupps mit der SCK 100 ausgerüstet. Sie verfügt über ein internes Smartgunsystem und eine ausklappbare Schulterstütze.

UZI V

Ein neues Design für eine neue Welt. Das neueste Uzi-Modell hat sich als erfolgreicher Markteinstieg für Spinrad Global erwiesen. Ausgestattet ist die Uzi V mit einer ausklappbaren Schulterstütze und einem eingebauten aufmontierten Lasermarkierer.

SCHROTFLINTEN

Schrotflinten können mit lauf-, auf- und unterlaufmontiertem Zubehör versehen werden.

DEFIANCE T-250

Diese solide halbautomatische Schrotflinte gibt es in einer Version mit normalem Lauf und einer mit kurzem Lauf. Sie ist gasbetrieben, verfügt allerdings auch über einen sekundären Vorderschaftrepetierer für Situationen, in denen es wichtiger ist, eine Ladehemmung zu verhindern, als schnell einen zweiten Schuss abzugeben (Ladehemmungen durch Patzer können mit einer Nebenhandlung behoben werden). Die kurzläufige Version hat eine Tarnbarkeit von 3.

MOSSBERG CMDT

Diese Sturmschrotflinte liefert für ihr Geld eine ordentliche Durchschlagskraft. Sie kann entweder mit 10-Schuss-Stangenmagazinen bestückt werden oder mit einem 24-Schuss-Trommelmagazin für die großen Jungs. Die CMDT kann im Salvenmodus feuern und ist mit einem aufmontierten Lasermarkierer ausgestattet.

PJSS MODELL 55

Auch reiche Leute besitzen Schrotflinten. Geringe Produktionszahlen, die zumeist von reichen europäischen Jägern und Tontaubenschützen gekauft werden, machen diese Waffe zu einem tödlichen Statussymbol. Die Modell 55 verfügt über eine feste Schulterstütze mit einem integrierten Schockpolster. Beide Läufe können gleichzeitig als kurze Salve abgefeuert werden (s. *Nicht genug Munition*, S. 112).

REMINGTON ROOMSWEEPER

Ihr doppelter Lauf und der Pistolengriff lassen sofort erahnen, dass es Ärger gibt, wenn sie aus der Tasche gezogen wird. Wer kein Fan von Flechettemunition ist, lädt Munition für schwere Pistolen in die Roomsweeper und erhält eine ziemlich ungenaue Handkanone.

REMINGTON ROOMSWEEPER



SCHROTFLINTEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Defiance T-250	4K	EM/HM	7/10/6/–/–	5(i)	2L	330 ¥
Defiance T-250 kurz	3K	EM/HM	8/8/4/–/–	5(i)	2L	330 ¥
Mossberg CMDT	4K	HM/SM	4/11/7/–/–	10(s) o. 24(t)	4L	700 ¥
PJSS Modell 55	4K	HM/ SM(kurz)	3/12/8/–/–	2(k)	5L	825 ¥
Remington Roomsweeper	5K	HM	9/8/4/–/–	8(i)	2L	325 ¥

JAGDGEWEHRE

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Remington 900	5K	EM	2/7/10/12/11	5(i)	3L	12.000 ¥
Ruger 101	5K	HM	2/6/10/12/11	8(i)	2L	11.100 ¥

JAGDGEWEHRE

Jagdgewehre können mit lauf-, auf- und unterlaufmontiertem Zubehör versehen werden.

REMINGTON 900

Dieses Hochleistungsrepetiergewehr für die Jagd hat einen klassischen hölzernen Schaft. Das Basismodell wird mit einem aufmontierten Zielfernrohr geliefert, kann aber kein Unterlaufzubehör aufnehmen.

RUGER 101

Futuristische Technologie im Jagdgewehrformat – dieses gasbetriebene Gewehr wird von vielen professionellen und Hobbyjägern sehr geschätzt. Es ist mit einem eingebauten Zielfernrohr und einer festen Schulterstütze mit Schockpolster ausgestattet.

RUGER 101



AK-97



STURMGEWEHRE

Sturmgewehre können mit lauf-, auf- und unterlaufmontiertem Zubehör versehen werden.

AK-97

Das AK-97 wird wohl nie an Beliebtheit einbüßen, vor allem da es immer noch wie seine Vorgängermodelle aus der Mitte des 20. Jahrhunderts aussieht. Konstruiert im Hinblick auf Zuverlässigkeit und Haltbarkeit, ist es sicherlich nicht das hübscheste Mädchen beim Tanz, aber es kann durchaus einigen anderen die Show stehlen.

ARES ALPHA

Berühmt gemacht durch die Ares-Firewatch-Teams, wurde das Ares Alpha rasch ein Erfolg bei Spezialeinheiten der UCAS und CAS sowie bei unzähligen Desert-Wars-Teams. Der integrierte Unterlauf-Granatwerfer, das Smartgunsystem und ein innovatives benutzerfreundliches Design machen diese Waffe zu etwas Besonderem.

COLT M23

Billig, massenproduziert und unendlich anpassungsfähig – das M23 findet seinen Weg in die Hände von so ziemlich jedem, von Straßengangs über Piraten bis hin zu hochgezüchteten Regierungsspezialeinheiten. Das M23 kann zwei zusätzliche Unterlauf-Zubehörteile aufnehmen (insgesamt also drei).

FN HAR

Vor dem Namen Fabrique Nationale muss man sich in Acht nehmen, wenn man irgendwo auf der Welt Konzernsicherheitstrupps oder HTR-Teams gegenübersteht. Denn FN hat diese Waffe entwickelt, die mit einem Lasermarkierer und einem Gasventilsystem geliefert wird.

YAMAHA RAIDEN

Während Ares das Alpha produzierte, entwickelten die Japanokons – durch Yamaha – das Raiden. Ein elektronischer Feuermechanismus und eine außergewöhnliche Zielgenauigkeit sind die wichtigsten Merkmale dieses Modells. Japanische Sicherheitskräfte und die Kaiserliche Japanische Marine schwören auf das Raiden. Es ist mit einem eingebauten

STURMGEWEHRE

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
AK-97	5K	HM/SM/AM	4/11/9/7/1	38(s)	2L	2.100 ¥
Ares Alpha	4K	HM/SM/AM	4/10/9/7/2	42(s)	5L	3.400 ¥
Unterlauf-Granatwerfer	wie Granate	EM	4/10/6/2/–	6(s)		
Colt M23	4K	HM/SM/AM	5/8/8/8/1	40(s)	2L	2.100 ¥
FN HAR	5K	HM/SM/AM	3/11/10/6/1	35(s)	3L	2.100 ¥
Yamaha Raiden	4K	HM/SM/AM	4/11/10/7/2	60(s)	5L	3.200 ¥
Unterlauf-Granatwerfer	wie Granate	EM	4/11/7/1/–	4(s)		
Unterlauf-Schrotflinte	4K	EM/HM	7/9/8/–/–	2(k)		

YAMAHA RAIDEN



CAVALIER ARMS CROCKETT EBR



Schalldämpfer, einem Smartgunsystem und einem Unterlauf-Granatwerfer sowie einer Unterlauf-Schrotflinte ausgestattet.

SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

Scharfschützengewehre können mit lauf-, auf- und unterlaufmontiertem Zubehör versehen werden.

ARES DESERT STRIKE

„Das Desert Strike für die Desert Wars" lautet der Slogan. Das für den Kampf unter extremen Bedingungen konstruierte Desert Strike ist mit einer festen Schulterstütze mit Schockpolster und einem abnehmbaren Zielfernrohr ausgestattet.

ARES DESERT STRIKE



BARRET MODELL 122

Manchmal muss man auf einen Feind schießen; und manchmal muss man durch die Seite eines Schützenpanzers auf einen Feind schießen. Das Barret Modell 122 ist in der Lage, Metall zu durchdringen und das zu treffen, was eigentlich dadurch geschützt werden soll. Es zerfetzt Maschinen und Fahrzeuge mit einem hässlichen reißenden Geräusch, das Musik in den Ohren des Schützen ist. Es ist mit einem Schalldämpfer, einem Smartgunsystem und einem ausklappbaren Zweibein ausgestattet.

CAVALIER ARMS CROCKETT EBR

Cavalier hat sich mit der Markteinführung eines Scharfschützengewehrs, das im Salvenmodus feuern kann, auf ein gefährliches Spiel eingelassen. Das Crockett EBR schießt auch auf große Entfernungen zielgenau, aber die Salven erlauben keine große Treffgenauigkeit über mehrere Salven hinweg. Das Crockett ist standardmäßig mit einer festen Schulterstütze mit Schockpolster und einem abnehmbaren Zielfernrohr ausgestattet.

RANGER ARMS SM-6

Ranger Arms weiß genau, was schon immer der Kernpunkt der SM-Serie war: möglichst geräuscharm Zielpersonen auszuschalten. Dieses Scharfschützengewehr verfügt über einen Schalldämpfer, ein Zielfernrohr, ein Smartgunsystem und eine feste Schulterstütze mit Schockpolster. Das SM-6 bleibt der Tradition der Serie treu, ein Gewehr für den schnellen Einsatz und ein ebenso schnelles Verschwinden zu sein. Zerlegt passt es in eine handelsübliche Aktentasche; das Zusammensetzen oder Auseinandernehmen erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Feuerwaffen + Logik (6, Haupthandlung). Beim SM-6 konnte endlich das Problem der Schadensanfälligkeit beseitigt werden, und in zusammengesetztem Zustand funktioniert die Waffe problemlos in allen denkbaren Situationen.

MASCHINENGEWEHRE & STURMKANONEN

Maschinengewehre gibt es in drei Kategorien – leicht, mittel und schwer. All diese Waffen, auch die „leichten", sind klobig und unhandlich. Ein leichtes Maschinengewehr ist größer und schwerer als die meisten normalen Gewehre, während mittlere und schwere Maschinengewehre nur von jemandem getragen werden können, der ein Stärkeattribut von mindestens 3 bzw. mindestens 5 besitzt, da sie eigentlich als fahrzeugmontierte Waffen konstruiert wurden. Maschinengewehre können mit lauf-, auf- und unterlaufmontiertem Zubehör versehen werden.

INGRAM VALIANT

Das Valiant ist ein leichtes Maschinengewehr und wird von Söldnereinheiten der ganzen Welt verwendet. Zur Grundausstattung gehören eine feste Schulterstütze mit Schockpolster, ein Lasermarkierer und ein laufmontiertes Gasventilsystem.

STONER-ARES M202

Dieses mittlere Maschinengewehr hat eine gewaltige Durchschlagskraft und ist oft in den Händen von Trollen anzutreffen, für die Subtilität ein Fremdwort ist. Es ist eine brutal einfache Waffe, aber wer etwas mehr Komplexität wünscht, kann sie mit allerlei Zubehör aufrüsten.

SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Desert Strike	5K	HM	3/10/10/10/10	14(s)	4I	11.000 ¥
Cavalier Arms Crockett EBR	5K	HM/SM	3/8/11/8/8	20(s)	5I	9.050 ¥
Ranger Arms SM-6	5K	HM	3/6/9/11/12	15(s)	5I	13.200 ¥
Barret Modell 122	6K	HM	1/8/11/16/14	10(s)	6I	15.200 ¥

MASCHINENGEWEHRE & STURMKANONEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ingram Valiant	4K	HM/SM/AM	2/11/12/7/3	50(s) o. 100(g)	4L	4.175 ¥
Stoner-Ares M202	5K	HM/SM/AM	1/10/11/7/6	50(s) o. 100(g)	4L	6.900 ¥
RPK SMG	6K	HM/SM/AM	1/10/12/8/7	50(s) o. 100(g)	5L	8.000 ¥
Panther XXL	7K	HM	1/9/12/8/6	15(s)	6I	10.000 ¥

RPK SMG

Dieses schwere Maschinengewehr wird häufig von Streitkräften in Osteuropa und Asien verwendet. Für gewöhnlich wird es als fahrzeugmontierte Waffe eingesetzt, ist aber standardmäßig auch mit einem abnehmbaren Dreibein ausgestattet, da das RPK am besten aus liegender, sitzender oder kniender Position abgefeuert wird, wenn es nicht auf einem Fahrzeug montiert ist.

PANTHER XXL

Klobig, hässlich, tödlich und zerstörerisch bis zum Abwinken – die Panther-XXL-Sturmkanone ist der Stoff für Albträume. Damit auch jeder Schuss sitzt, wird sie mit eingebautem Smartgunsystem geliefert.

PANTHER XXL



EXOTISCHE WAFFEN

SPEZIELLE WAFFEN

Diese Waffen werden mit der Fertigkeit Exotische Waffen abgefeuert.

ARES S-III SUPER SQUIRT

Der Name ist eigentlich irreführend; man könnte glauben, die Super Squirt wäre nur eine Wasserpistole oder so etwas, aber tatsächlich handelt es sich im Grunde um einen aufgemotzten Paintball-Markierer, der nichttödliche Gelpacks mit Dimethylsulfoxid (DMSO) verschießt. Das DMSO zwingt die Haut, eine weitere zusätzlich enthaltene Chemikalie aufzunehmen. Der Angriff selbst verursacht keinen Schaden, aber wenn die Zielperson erfolgreich getroffen wird, überträgt das DMSO die gewünschte Substanz direkt in den Blutkreislauf des Opfers, wie ein Gift mit dem Vektor Kontakt (s. *Toxine und Drogen*, S. 124). Die Super Squirt kann mit lauf- und unterlaufmontiertem Zubehör versehen werden.

PARASHIELD PFEILPISTOLE/ PFEILGEWEHR

Seit Jahrzehnten ist Parashield der industrielle Standard für Pfeilwaffen, die mit ein bisschen Plastik, Stahl und einem chemischen Cocktail selbst einen Troll umhauen können. Das Pistolenmodell kann nur mit aufmontiertem Zubehör versehen werden, während die Gewehrversion bereits mit einem aufmontierten Zielfernrohr ausgestattet ist und auf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen kann. Beide Waffen verschießen nur Injektionspfeile (S. 262).

WiFi-Vorteil: Der Pfeil meldet, ob er das Ziel getroffen und die Substanz injiziert hat, außerdem zeigt er die Auswirkungen auf Herzschlag und Puls an, wobei die medizinischen Sensoren jedoch nicht sehr hochentwickelt sind (Gerätestufe 1 für den Pfeil).

GRANAT- UND RAKETENWERFER

Granat- und Raketenwerfer werden mit der Fertigkeit Exotische Waffen abgefeuert und können mit auf- und unterlaufmontiertem Zubehör versehen werden. Granatwerfer feuern Minigranaten ab, Raketenwerfer ungelenkte Raketen oder Lenkraketen.

ARES ANTIOCH II

Der Antioch II ist nicht viel mehr als ein Rohr mit einem Abzug dran, ausgestattet mit einem Smartgunsystem. Eine sekundäre Zündereinstellung ermöglicht die WiFi-Aktivierung der abgefeuerten Granaten.

WiFi-Vorteil: Man kann für die Granaten den WiFi-Zünder verwenden, selbst wenn man kein DNI hat.

ARMTECH MGL-6/MGL-12

Ein halbautomatischer Granatwerfer in einem Pistolen- bzw. Gewehr-Bullpup-Design, der sehr schnell für sehr viel Ärger innerhalb seiner Reichweite sorgen kann.

WiFi-Vorteil: Bei aktivierter WiFi-Funktionalität lässt der Werfer keine in die Waffe geladene Munition innerhalb von 5 Metern Entfernung von der Waffe detonieren, selbst wenn ein vorgetäuschter Befehl der Waffe andere Anweisungen erteilt.

SPEZIELLE WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares S-III Super Squirt	Speziell	EM	8/12/9/–/–	20(s)	3L	560 ¥
Parashield Pfeilpistole	1K + Speziell	EM	9/10/8/–/–	5(s)	2	510 ¥
Parashield Pfeilgewehr	1K + Speziell	EM	5/8/11/3/–	6(i)	3	710 ¥

GRANAT- UND RAKETENWERFER

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Antioch II	Granate	EM	–/6/8/6/5	8(i)	3I	5.900 ¥
ArmTech MGL-6	Granate	EM	–/8/8/3/–	6(s)	4I	1.800 ¥
ArmTech MGL-12	Granate	EM	–/8/9/6/2	12(s)	4I	5.000 ¥
Aztechnology Striker	Rakete	EM	–/4/10/9/6	1(v)	5I	7.000 ¥
Onotari Interceptor	Rakete	EM	–/5/9/10/8	2(v)	5I	9.000 ¥

AZTECHNOLOGY STRIKER

Der Striker ist tödlich und wegwerfbar – und damit die perfekte Analogie zu einem Runner. Das Abschussrohr kann wiederverwendet werden, was angesichts der jüngsten Preisanstiege nicht unerfreulich ist.

WiFi-Vorteil: Eine Verbindung des Werfers zur örtlichen Matrix liefert einen Würfelpoolbonus von +1, sofern nicht bereits andere Systeme in Anwendung sind, die einen Bonus liefern.

ONOTARI INTERCEPTOR

Saeder-Krupp hat diesen Mehrzweckraketenwerfer für militärische Zwecke entwickelt. Der Werfer hat zwei separate Läufe und kann damit zwei Raketen gleichzeitig laden, die auch nicht vom gleichen Typ sein müssen. Die Läufe können nicht gleichzeitig abgefeuert werden, aber man hat schon von Fällen gehört, in denen diese Sicherheitsvorrichtung überbrückt wurde, sehr zum Leidwesen des Ziels – und des Schützen, wie sich herausstellte. Der Werfer hat ein internes Smartgunsystem, mit dem das Sicherheitssystem überbrückt werden kann; werden beide Läufe abgefeuert, wird der Angriffswürfelpool aufgeteilt, und die Angriffe beider Raketen werden separat ausgewürfelt. Der Schütze muss gegen einen Feuerschaden von 6K Widerstand leisten, wenn er beide Läufe gleichzeitig abfeuert.

WiFi-Vorteil: Das Sicherheitssystem kann nicht abgeschaltet werden, aber der Schütze erhält den Smartlink-WiFi-Bonus.

WIFI-ZÜNDER

Normalerweise explodieren Granaten in diesen Regeln, sobald sie geworfen/abgefeuert wurden und ihr Ziel erreichen (siehe S. 118). Das kann unter Umständen (zum Beispiel, wenn sich derjenige, der die Granate geworfen/abgefeuert hat, selbst innerhalb des Radius der Sprengwirkung befindet oder bei der Probe einen Patzer erzielt) problematisch sein.

Dieses Problem kann man mit einem WiFi-Zünder umgehen. Jemand, der die Granate in sein PAN eingebunden hat, kann sie per WiFi zünden. Dazu muss der Charakter mit der Granate per DNI kabellos verbunden sein und eine Nebenhandlung *Gerätemodus ändern* durchführen, um die Granate detonieren zu lassen.

WAFFENZUBEHÖR

Das meiste Feuerwaffenzubehör muss an einer bestimmten Halterung angebracht werden – auf dem Lauf, am Lauf oder unter dem Lauf. Jede Halterung kann nur ein Zubehörteil gleichzeitig aufnehmen.

AIRBURST-VERBINDUNG

Dieses Smartgunzubehör für Granat- und Raketenwerfer verwendet einen Entfernungsmesser, um das Explosivprojektil möglichst nahe am Ziel detonieren zu lassen. Eine Airburst-Verbindung senkt die Abweichung einer verschossenen Granate oder Rakete. Für die Berechnung der Abweichung zählt jeder Erfolg doppelt (s. *Sprengangriffe und Abweichung*, S. 118), wenn der WiFi-Zünder verwendet wird.

Die Airburst-Verbindung verhindert zudem, dass der Angegriffene mittels der Handlung *Volle Deckung* den Schaden senkt, da der Status *Liegend* keinen Schutz gegen den Angriff bietet.

WiFi-Vorteil: Eine Airburst-Verbindung benötigt WiFi, um überhaupt funktionieren zu können. Sowohl die Granaten oder Raketen als auch der Werfer müssen im eingeschalteten WiFi-Modus sein.

DREIBEIN

Das Dreibein bietet eine stabile Basis, um eine Waffe dicht am Boden abzufeuern, während der Schütze kniet oder sitzt. Ein Dreibein kann an der Unterlaufhalterung befestigt werden, neutralisiert die Angriffswertmodifikatoren für halbautomatisches und Salvenfeuer und senkt den Angriffswertmodifikator für vollautomatisches Feuer (S. 112) auf -3, wenn es korrekt ausgeklappt wurde. Ein Dreibein anzubringen, erfordert eine Haupthandlung, um es aus- oder einzuklappen, ist eine Nebenhandlung erforderlich.

WiFi-Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn du an der Reihe bist und das Dreibein ausklappst, einklappst oder abnimmst.

ERSATZMAGAZIN

Ein ungeladenes Standard-Ersatzmagazin für eine bestimmte Waffe. Ersatzmagazine sind nur für Waffen mit Stangenmagazinen (s) und Trommelmagazinen (t) erhältlich, aber nicht für Waffen mit internen Magazinen (i).

GASVENTILSYSTEM

Gasventil-Rückstoßkompensationssysteme sind laufmontiert und lassen die Gase des Laufs einer Waffe in einem bestimmten Vektor entweichen, um dem Hochschlag des Laufs entgegenzuwirken. Ein einmal eingebautes Gasventil kann nicht wieder entfernt werden. Gasventilsysteme neutralisieren den Angriffswertmalus für halbautomatisches Feuer und senken ihn für Salvenfeuer auf 2.

GYROSTABILISATOR

An diesem schweren Oberkörpergeschirr ist ein beweglicher, motorisierter und gyrostabilisierter Arm befestigt, der ein Gewehr oder Maschinengewehr aufnehmen kann. Das System neutralisiert den Angriffswertmalus für halbautomatisches Feuer und Salvenfeuer und senkt den Angriffswertmodifika-

tor für vollautomatisches Feuer (S. 112) auf -3. Außerdem ändern sich die Stärkevoraussetzungen für mittlere und schwere Maschinengewehre auf 2 oder mehr bzw. 4 oder mehr. Das Befestigen oder Entfernen einer Waffe erfordert eine Nebenhandlung. Das Anlegen des Geschirrs dauert etwa eine Minute, während das Ablegen dank des Schnellöffners innerhalb einer Haupthandlung erfolgen kann.

WiFi-Vorteil: Das Aktivieren des Schnellöffners per Wi-Fi-Signal, um das Geschirr abzuwerfen, erfordert nur eine Nebenhandlung.

LASERMARKIERER

Dieses Gerät verwendet einen Laserstrahl, um einen (mit Normalsicht, Restlichtverstärkung oder Infrarotsicht) sichtbaren Punkt auf das Ziel zu projizieren. Das erhöht die Angriffswerte der Waffe für alle verfügbaren Reichweiten um 1, was jedoch nicht mit Modifikatoren aus Smartgunsystemen kumulativ ist. Der Lasermarkierer kann auf dem Lauf oder unter dem Lauf montiert werden. Ihn ein- oder auszuschalten erfordert eine Nebenhandlung.

Bei Waffen, zu deren Grundausstattung ein Lasermarkierer gehört, ist dieser Bonus bereits in den Angriffswert eingerechnet.

WiFi-Vorteil: Die Angriffswerte werden um 2 erhöht. Du erhältst eine Nebenhandlung, wenn du an der Reihe bist und den Lasermarkierer aktivierst oder deaktivierst.

PERISKOP

Dieses justierbare Sichtgerät wird aufmontiert und erlaubt es, mit einer Waffe um die Ecke zu zielen, wodurch der Würfelpoolmalus für Angriffe aus voller Deckung (Status *Deckung IV*) auf -1 sinkt. Ein Periskop hat eine Kapazität von 3 und kann mit allen ab Seite 275 beschriebenen Sichtverstärkungen ausgerüstet werden.

WiFi-Vorteil: Der Würfelpoolmalus für Angriffe aus voller Deckung (Status *Deckung IV*) sinkt auf 0.

SCHALLDÄMPFER

Ein laufmontiertes Zubehörteil, das das Geräusch und den Mündungsblitz einer Waffe dämpft; nicht kompatibel mit Revolvern und Schrotflinten. Der Schalldämpfer erhöht bei einer Wahrnehmungsprobe, mit der die Benutzung der Waffe bemerkt oder der Standort des Schützen bestimmt werden soll, den Schwellenwert um 2. Das Anbringen und Entfernen erfordert jeweils eine Haupthandlung.

WiFi-Vorteil: Der Schalldämpfer unterstützt Systeme und einfache Software, die den Schützen per AR alarmieren, wenn sich in der Nähe jemand als Reaktion auf das Geräusch der gedämpften Waffe schnell bewegt.

SCHNELLLADER

Der Schnelllader enthält einen Ring von Kugeln, die auf diese Weise schnell in die aufklappbare Trommel (tr) eines Revolvers geladen werden können. Jeder Schnelllader ist speziell auf ein bestimmtes Waffenmodell angepasst. Damit lässt sich ein Revolver innerhalb einer Nebenhandlung voll aufladen.

SCHNELLZIEHHOLSTER

Dieses Holster kann alle Pistolen (außer MPs) sowie Taser aufnehmen. Die Verwendung des Schnellziehholsters gewährt eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn die Handlung *Schnellziehen* ausgeführt wird.

SCHOCKPOLSTER

Ein schockabsorbierendes Polster, das sich auf dem festen Schaft eines Gewehrs, einer Schrotflinte oder einer schweren Waffe befindet. Es senkt den Angriffswertmalus bei halbautomatischem, Salven- und vollautomatischem Feuer um 1.

SMART-FEUERPLATTFORM

Dieses robotische Dreibein ist mit einem mechanischen Drehzapfen ausgestattet, der einen Feuerwinkel von 180 Grad mit einer Neigung von 60 Grad erlaubt. Man kann an der Plattform eine mit Smartgunsystem ausgestattete Waffe befestigen, die dann von dem Pilotprogramm (Stufe 3) der Plattform abgefeuert wird. Die Plattform ist mit einer Zielerfassungs-Autosoft (Stufe 3) ausgerüstet und kann mit zusätzlichen Autosofts – für gewöhnlich einer Clearsight-Autosoft – upgegradet werden. Man muss die Parameter festlegen, auf wen genau die Plattform schießen soll und auf wen nicht; diese Parameter werden dann vom Pilotprogramm der Plattform befolgt. Die Plattform neutralisiert die Angriffswertmodifikatoren für halbautomatisches und Salvenfeuer und senkt den Angriffswertmodifikator für vollautomatisches Feuer (S. 112) auf -3. Sie hat einen Initiativewert von Pilot × 4, 3W6 Initiativewürfel, 4 Nebenhandlungen und 1 Haupthandlung.

WiFi-Vorteil: Mit einem implantierten Smartlink kann man die montierte Waffe ferngesteuert abfeuern, wenn man sich in der VR befindet. Die Würfelpools des Systems werden dann durch die des Schützen ersetzt.

SMARTGUNSYSTEM

Dieses System ist die waffenseitige Ergänzung zum Smartlink eines Charakters. Das System enthält eine kleine Kamera und einen Entfernungsmesser. Es überwacht den Munitionsstand und ermöglicht es, mittels eines DNI zwischen den Feuermodi einer Waffe umzuschalten, ein Magazin auszuwerfen und die Waffe abzufeuern, ohne den Abzug zu drücken. Dank der Kamera ist das Feuern aus Deckung möglich, ohne dass Angriffe aus der Deckung (Status *Deckung IV*) einen Würfelpoolmalus erleiden. Benutzt der Charakter ein Smartlink, erhöht das Smartgunsystem die Angriffswerte der Waffe für alle verfügbaren Reichweiten um 2. Auf die Smartguneigenschaften greift man entweder mit einem Datenkabel zu, das mit einem Sichtgerät (einer Brille oder – wenn man Cyberaugen hat – einer Datenbuchse) verbunden ist, oder über eine WiFi-Verbindung, die mit einem direkten Neuralinterface zusammenarbeitet. Ein internes Smartgunsystem erhöht den Preis einer Waffe um 500 Nuyen. Ein externes Smartgunsystem kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Mechanik + Logik (4, 1 Stunde) auf dem Lauf oder unter dem Lauf montiert werden. Die kleine Kamera hat eine Kapazität von 1 und kann mit Sichtverstärkungen (S. 275) ausgestattet werden.

WiFi-Vorteil: Du erhältst einen Würfelpoolbonus von +1 auf deine Angriffsproben. Du erhältst eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn du an der Reihe bist und die Handlung *Smartgun nachladen* oder *Gerätemodus ändern* ausführst, um ein Magazin auszuwerfen oder den Feuermodus zu ändern.

SPRINGARM

Diese Gleitschiene wird am Unterarm befestigt und kann eine Holdout-Pistole, eine leichte Pistole oder einen Taser aufnehmen. Ausgelöst durch eine bestimmte Bewegung mit einer Nebenhandlung gleitet die Waffe in die Hand des Benutzers. Wird der Springarm zum ersten Mal in einem

Kampf eingesetzt, gewährt er 1 Edge. Außerdem erhöht er die Tarnbarkeit der Waffe um 1.

WiFi-Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn du an der Reihe bist und den Springarm aktivierst.

TARNHOLSTER

Dieses kleine Holster wird mit einem Smartklebstoff an einer Stelle am Körper angeheftet, wo es nicht ohne Weiteres zu sehen ist. Es erhöht die Tarnbarkeit der darin verwahrten Waffe um 1. In ein Tarnholster passen alle Pistolen (außer MPs) sowie Taser.

WiFi-Vorteil: Sensoren, ein smartes Gewebe und ein aktiver Haftklebstoff ermöglichen es dem Holster, Farbe und Struktur in Echtzeit zu verändern, wodurch sich die Tarnbarkeit noch einmal um 1 erhöht.

ZIELFERNROHR

Das klassische aufmontierte Zielfernrohr enthält eine Mikrokamera und eine Sichtvergrößerung, dazu eine Kapazität von 3 für zusätzliche Sichtverstärkungen (siehe S. 275). Das Befestigen oder Entfernen erfordert eine Nebenhandlung. Die Nebenhandlung *Zielen* muss ausgeführt werden, um die Vorteile eines Zielfernrohrs nutzen zu können, allerdings gilt der Würfelpoolbonus dieser Handlung noch nicht beim ersten Ausführen der Handlung. Wenn der Schütze ein Zielfernrohr benutzt, kann seine Zielperson kein Edge dadurch erhalten, dass sie einen höheren Verteidigungswert hat.

WiFi-Vorteil: Das Blickfeld des Zielfernrohrs kann geteilt werden, sodass das, was das Zielfernrohr sieht, auch vom Rest des Teams gesehen werden kann (und vom Charakter, falls er es benutzt, um damit um die Ecke zu schauen).

ZWEIBEIN

Dieser zweibeinige Ständer befindet sich unter der Waffe, wodurch sie nah am Boden abgefeuert werden kann, während sich der Schütze in einer liegenden oder sitzenden Haltung befindet. Ein Zweibein kann an der Unterlaufhalterung einer Waffe befestigt werden und erhöht den Angriffswert um +2, wenn es vollständig ausgeklappt ist. Ein Zweibein an der Waffe anzubringen erfordert eine Haupthandlung. Um es aus- oder einzuklappen, ist eine Nebenhandlung erforderlich.

WiFi-Vorteil: Der Bonus auf den Angriffswert erhöht sich auf +3, wenn liegend oder sitzend gefeuert wird.

MUNITION

Munition definiert sich durch ihre Art (Standard, Gel, APDS usw.) und die Feuerwaffenklasse, für die sie gedacht ist (leichte Pistole, schwere Pistole, Gewehr usw.). Näheres dazu findest du in den Tabellen auf Seite 262. Wähle zuerst in der Tabelle *Munitionskosten nach Waffenart* die Waffenart aus, für die du Munition kaufen willst, und multipliziere diesen Preis dann mit dem Preis-Multiplikator in der Tabelle *Munitionsarten*. Es handelt sich immer um Hülsenmunition, sofern nicht explizit die hülsenlose Option gewählt wird. Wenn nicht anders angegeben, kann eine Waffe entweder Hülsenmunition oder hülsenlose Munition abfeuern, aber nicht beides. Waffen einer Klasse können ihre Munition mit

HÜLSENLOSE UND HÜLSENMUNITION

Hülsenlose Munition findet man heutzutage nur noch selten, seit die Konzerne verstärkt Wert darauf legen, nachzuverfolgen, wer was gegen wen unternimmt. Und ohne eine Patronenhülse hat man eine Möglichkeit weniger, einen Übeltäter aufzuspüren. Außerdem werden in der Hälfte der produzierten Patronen Mikro-RFID-Chips eingebaut, die sich beim Abfeuern aktivieren und die örtlichen Strafverfolgungsbehörden alarmieren. Die meisten Runner kennen jemanden, der seinen magischen Zauberstab (den RFID-Löscher) über ihrer Munition schwenkt und die RFIDs löscht, aber das funktioniert leider nicht immer, und nicht jeder hat einen RFID-Löscher.

Um einen RFID-Chip zu löschen, benötigt man einen RFID-Löscher (S. 271). Mit einer Ausgedehnten Probe auf Elektronik + Logik (2, 1 Minute) können die RFID-Chips von jeweils zehn Patronen gelöscht werden.

WAFFENZUBEHÖR

ZUBEHÖR	HALTERUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Airburst-Verbindung	–	3	600 ¥
Dreibein	Unter	2	500 ¥
Ersatzmagazin	–	2	5 ¥
Gasventilsystem	Lauf	3	500 ¥
Gyrostabilisator	Unter	3	1.400 ¥
Lasermarkierer	Auf oder Unter	1	125 ¥
Periskop	Auf	2	70 ¥
Schalldämpfer	Lauf	4	500 ¥
Schnelllader	–	1	25 ¥
Schnellziehholster	–	2	175 ¥
Schockpolster	–	2	50 ¥
Smart-Feuerplattform	Unter	5	2.500 ¥
Smartgunsystem, extern	Auf oder Unter	2L	200 ¥
Smartgunsystem, intern	–	1L	+500 ¥
Springarm	–	2	350 ¥
Tarnholster	–	1	150 ¥
Zielfernrohr	Auf	1	350 ¥
Zweibein	Unter	1	200 ¥

anderen Waffen der gleichen Klasse tauschen. Zum Beispiel können alle schweren Pistolen oder alle Maschinenpistolen ihre Munition tauschen. Der Angriffswertmodifikator und der Schadensmodifikator einer Munitionsart wird zu den Werten der Waffe hinzuaddiert. Zum Beispiel hat eine Ares Predator VI (Schaden 3K, Angriffswerte 10/8/8/–/–), die mit Explosivmunition (Angriffswerte –, Schaden +1) geladen wird, einen Schadenswert von 4K ohne Änderung der Angriffswerte.

APDS-MUNITION

„Armor-Piercing Discarding Sabot“ macht einem einen Knoten in die Zunge, deshalb benutzt jeder nur die Abkürzung APDS. Diese Patronen haben eine Treibhülse, die eine höhere Mündungsgeschwindigkeit ermöglicht, mit der ein panzerbrechendes Geschoss abgefeuert wird, das in der Lage ist, Körperpanzerung zu durchdringen. APDS-Munition wird selten hülsenlos hergestellt, da die Treibhülsen ohnehin ausgeworfen werden.

EXPLOSIVMUNITION

Diese Kugeln enthalten eine Hohlladung, die beim Aufprall explodiert. Explosivmunition zündet bei einem Kritischen Patzer fehl. Wenn das passiert, muss der Schütze Widerstand gegen den normalen Schadenswert der Waffe leisten (und vergiss dabei nicht den Schadensmodifikator für die Explosivmunition). Der eigentliche Angriff verfehlt sein Ziel, und die Waffe wird zerstört.

FLECHETTEMUNITION

Die Ladung von Flechettemunition besteht aus winzigen, dicht gepackten Metallsplittern oder Metallkügelchen (je nach Waffe). Sie streuen auf ihrer Flugbahn leicht, was es wahrscheinlicher macht, eine ungeschützte Stelle zu treffen, aber sie sind im Vergleich zu anderer Munition klein und übertragen weniger kinetische Energie auf das Ziel.

MUNITIONSKOSTEN NACH WAFFENART

WAFFENKLASSE	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO 10 SCHUSS)
Taser	1	10 ¥
Holdout-/Leichte Pistole/ Automatikpistole	1	5 ¥
Schwere Pistole/ Maschinenpistole	1	10 ¥
Schrotflinte	2L	15 ¥
Sonstiges Gewehr	2L	20 ¥
Maschinengewehr	2L	15 ¥
Sturmkanone	4I	50 ¥
DMSO-Gelpack	1	10 ¥
Injektionspfeil	2	5 ¥ + Toxin

MUNITIONSARTEN

ART	ANGRIFFSWERT	SCHADEN	PREISMULTIPLIKATOR
APDS	+2	-1	× 3
Explosiv	–	+1	× 2
Flechette	+1	-1	× 1,5
Gel	–	B	× 1,5
Schocker	+1	-1B(e)	× 2
Standard	–	–	× 1
Hülsenlos	–	–	× 2

GELMUNITION

Diese Gelgeschosse sehen beim Aufprall wie plattgedrückte Heidelbeeren aus. Sie werden häufig bei der Aufruhrbekämpfung oder als nichttödliche Option verwendet und eignen sich hervorragend, um eine Zielperson aus den Latschen zu hauen – wobei man nicht erwarten sollte, dass das auch bei Trollen funktioniert. Gelmunition verursacht Betäubungsschaden. Jemandem, der von Gelmunition getroffen wird, muss eine sofortige Probe auf Geschicklichkeit (2) oder Konstitution (4) (der Getroffene hat die Wahl) gelingen, ansonsten gerät er in den Status *Liegend* (S. 54). Salvenfeuer und vollautomatisches Feuer erhöhen den Schwellenwert dieser Probe um 1.

INJEKTIONSPFEILE

Jeder Injektionspfeil enthält eine Dosis einer Droge oder eines Toxins (die separat gekauft werden muss). Um dem Ziel die Ladung erfolgreich zu verabreichen, muss die Angriffsprobe gegen ein ungepanzertes Ziel mindestens 1 Nettoerfolg, gegen ein Ziel mit Panzerung (getragene oder natürliche) mindestens 2 Nettoerfolge erzielen. Die Wirkung des Pfeils hängt von der geladenen Droge ab und ist ein Giftangriff mit einem Injektionsvektor.

SCHOCKERMUNITION

Schockermunition macht aus jeder normalen Waffe einen Taser. Die Kugeln verursachen Betäubungsschaden und versetzen das Ziel für 2 Kampfrunden in den Status *Gebrutzelt*, aber sie sind längst nicht so durchschlagskräftig wie normale Kugeln.

STANDARDMUNITION

Die klassische Kugel bzw. das moderne Vollmantelgeschoss.

STURMKANONENMUNITION

Große Patronen für große Kanonen. Diese Munition ist das Einzige, was Sturmkanonen laden können, und sie kann auch nicht mit anderen Munitionsarten modifiziert werden.

ALLES, WAS BUMM MACHT

An manchen Tagen möchte man gerne irgendwas in die Luft jagen. Okay, an den meisten Tagen. Hier sind ein paar nützliche Hilfsmittel, um einen ausgewählten Teil der Welt in Schutt und Asche zu legen.

GRANATEN

Granaten sind kleine, eigenständige Sprengstoffpakete – ein lauter Knall und Schrapnell in einem hübschen tödlichen Päckchen. Minigranaten sind speziell für Granatwerfer entwickelt, werden nach 5 Metern Flugbahn scharfgemacht und explodieren beim Aufprall (es sei denn, man benutzt eine Airburst-Verbindung, S. 259). Die 5-Meter-Sicherheitseinstellung kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Mechanik + Logik (4, 5 Minuten) deaktiviert werden. Minigranaten haben dieselben Werte wie Standardgranaten.

Der Schaden, den Granaten verursachen, verringert sich, je weiter man von ihnen entfernt ist. Deshalb werden bei Granaten drei Schadenswerte angegeben: für den Detonationspunkt (DP; der Bereich innerhalb eines Meters Ent-

fernung) und für die Reichweiten Sehr nah (1–3 m) und Nah (4–50 m), wobei die maximale Reichweite durch das Attribut Sprengwirkung angegeben wird.

Granaten werden mit der Fertigkeit Athletik + Geschicklichkeit geworfen oder mit Exotische Waffen (Werfer) + Geschicklichkeit mit einem Granatwerfer abgefeuert. Es gelten die Regeln für Sprengangriffe auf Seite 118. Abgefeuerte Granaten verwenden die Angriffswerte des Granatwerfers, geworfene Granaten haben die Angriffswerte **Waffenlos/Waffenlos – 1/Waffenlos – 6/–/–.** Sinkt der Angriffswert auf 0, kann der Charakter die Granate auf diese Entfernung nicht werfen.

Granaten und ähnliche Sprengkörper können auch mit einem Stolperdraht versehen und so zu einer primitiven Sprengfalle umfunktioniert werden. Dies erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik (8, 1 Haupthandlung).

WiFi-Vorteil: Alle Granaten haben den folgenden WiFi-Vorteil: Man kann für die Granate den Wi-Fi-Zünder per ARO oder Kommlink verwenden, selbst wenn man kein direktes Neuralinterface hat.



BETÄUBUNGSGRANATE

Diese auch als Schockgranaten bezeichneten Granaten explodieren mit einem blendend grellen Lichtblitz und einer lauten Druckwelle, die jeden innerhalb ihrer Reichweite betäubt und ins Straucheln bringt. Zusätzlich zum Schaden erleidet jeder innerhalb der Sprengwirkung einer Betäubungsgranate die Status *Benommen, Ertaubt I* und *Geblendet I*.

FLASH-PACK

Ein Flash-Pack ist ein kleines elektronisches Gerät, etwa 10 mal 10 mal 2 Zentimeter groß, das an allen Seiten Mikro-Blitzlichter aufweist, die in einer zufälligen, stroboskopartigen Sequenz aufblitzen, um Gegner zu verwirren. Jeder innerhalb der Reichweite eines Flash-Packs, der normale Sicht verwendet, gelangt in den unter der jeweiligen Reichweite in der Tabelle *Granaten* angegebenen Status *Geblendet* (S. 54) und erleidet die entsprechenden Modifikatoren bei allen Proben, die Sehen erfordern. Die Verwendung von Restlichtverstärkung verstärkt den Status um eine Stufe, Blitzkompensation schwächt ihn um eine Stufe ab. Das Flash-Pack hat 10 Ladungen und verbraucht eine Ladung pro Kampfrunde. Am Stromnetz lädt es sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Ladung pro 10 Sekunden wieder auf.

WiFi-Vorteil: Die Stroboskopsequenz kann starke Blitze in Richtung der Charaktere vermeiden, die dem Flash-Pack mitgeteilt wurden; sie geraten nicht in den Status *Geblendet*. Das Gerät kann sich per Induktion mit einer Geschwindigkeit von 1 Ladung pro Stunde wieder aufladen.

GASGRANATEN

Mit diesen Granaten können Chemikalien oder Toxine verteilt werden (s. *Toxine und Drogen*, S. 124). Die Gaswolke hat einen Anfangsradius von 5 Metern und hält sich für etwa 10 Kampfrunden. Näheres dazu findest du in den Regeln zu Gasangriffen auf Seite 120.

RAUCH-/ IR-RAUCHGRANATE

Ähnlich wie eine Gasgranate gibt eine Rauchgranate eine Wolke ab, die jedoch aus Rauch besteht statt aus giftigem Gas. Die Wolke schränkt die Sicht ein und verursacht den Status *Geblendet I* bei jedem, der etwas durch die Wolke hindurch tun will (etwa feuern), und *Geblendet II* bei jedem, der sich innerhalb der Wolke befindet. Rauchgranaten schränken normale Sicht (inklusive Restlichtverstärkung) ein, IR-Rauchgranaten auch Infrarotsicht. Die Wolke hat einen Anfangsradius von 5 Metern und hält sich für etwa 10 Kampfrunden. Näheres dazu findest du in den Regeln zu Gasangriffen auf Seite 120.

SPLITTERGRANATE

Die klassische Splittergranate verteilt tödliche Schrapnellsplitter über einen weiten Bereich.

SPRENGGRANATE

Diese Granaten verursachen eine heftige Explosion, vor allem in geringer Entfernung.

RAKETEN UND LENKRAKETEN

Raketen sind Projektile mit Stabilisierungsflossen, einem Antriebssystem und einem Sprengkopf. Lenkraketen sind Raketen mit internen Zielführungssystemen, wodurch sie teurer sind als die üblichen „dummen“ Raketen, da sie während des Fluges selbstständig ihre Flugbahn ändern können (was sich in ihrem Angriffswert widerspiegelt).

Die Regeln für das Abfeuern von Raketen und Lenkraketen befinden sich auf Seite 118. Raketen und Lenk-

GRANATEN

GRANATE	SCHADEN DP	SCHADEN SEHR NAH	SCHADEN NAH	SPRENG-WIRKUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Betäubungsgranate	10B	8B	6B	15 m	4L	100 ¥
Flash-Pack*	Geblendet III	Geblendet II	Geblendet I	10 m	4L	125 ¥
Gasgranate	–	–	–	–	4I	50 ¥ + 20 Dosen der Chemikalie
IR-Rauchgranate	–	–	–	–	4I	50 ¥
Rauchgranate	–	–	–	–	4I	50 ¥
Splittergranate	16K	12K	8K	20 m	4I	150 ¥
Sprenggranate	16K	10K	4K	15 m	4I	150 ¥

* Der Status *Geblendet* basiert auf Normalsicht. Bei Restlichtverstärkung gilt die nächsthöhere Stufe, bei Blitzkompensation die nächstniedrigere, bei Infrarotsicht oder Ultraschall tritt keine Wirkung ein.

RAKETEN UND LENKRAKETEN

WAFFE	SCHADEN DP	SCHADEN SEHR NAH	SCHADEN NAH	SPRENG-WIRKUNG	VERFÜG-BARKEIT	PREIS	ANMERKUNG
Anti-Fahrzeug-Rakete	12K	8K	4K	10 m	5I	2.800 ¥	Angriffswerte +2 gegen Fahrzeuge
Gasrakete	–	–	–	–	4I	750 ¥ + 100 Dosen der Chemikalie	Regeln für Gasangriffe, S. 120
IR-Rauchrakete	–	–	–	–	4I	1.200 ¥	s. Regeln S. 120
Rauchrakete	–	–	–	–	4I	1.200 ¥	s. Regeln S. 120
Splitterrakete	16K	12K	8K	30 m	5I	2.000 ¥	
Sprengrakete	16K	10K	4K	20 m	5I	2.100 ¥	
Als Lenkrakete	wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	+1I	wie Rakete + (Sensorstufe × 500) ¥	Angriffswerte +2; Sensorstufe (1–6) wird als Würfelpoolbonus zur Angriffsprobe addiert

raketen werden scharfgemacht, wenn sie 10 Meter weit geflogen sind, und explodieren beim Aufprall (es sei denn, man verwendet eine Airburst-Verbindung, S. 259). Diese Sicherheitseinstellung kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Mechanik + Logik (4, 5 Minuten) deaktiviert werden.

Wie bei Granaten verringert sich der zugefügte Schaden mit zunehmender Entfernung vom Detonationspunkt. Die Reichweiten hängen von der Waffe ab, mit der die (Lenk-) Rakete abgefeuert wird, und sind dort jeweils aufgeführt.

WiFi-Vorteil: Alle Raketen und Lenkraketen haben folgenden WiFi-Vorteil: Man kann für die (Lenk-)Rakete den WiFi-Zünder verwenden, selbst wenn man kein direktes Neuralinterface hat.

ANTI-FAHRZEUG-RAKETE

AF-(Lenk-)Raketen enthalten eine Hohlladung, die sich ihren Weg durch ein Fahrzeug oder eine Barriere brennt oder schlägt. Der Aufprall erzeugt zwar eine Sprengwirkung, die aber im Vergleich zu einer Sprengrakete begrenzt ist.

GASRAKETE

Mit diesen Raketen können Chemikalien oder Toxine verteilt werden (s. *Toxine und Drogen*, S. 124). Die Gaswolke hält sich für etwa 10 Kampfrunden. Näheres dazu findest du in den Regeln zu Gasangriffen auf Seite 120.

RAUCH-/IR-RAUCHRAKETE

Ähnlich wie eine Gasrakete gibt eine Rauchrakete eine Wolke ab, die jedoch aus Rauch besteht statt aus giftigem Gas. Die Wolke schränkt die Sicht ein und verursacht den Status *Geblendet I* bei jedem, der etwas durch die Wolke hindurch tun will (etwa feuern), und *Geblendet II* bei jedem, der sich innerhalb der Wolke befindet. Rauchraketen schränken normale Sicht (inklusive Restlichtverstärkung) ein, IR-Rauchraketen auch Infrarotsicht. Die Wolke hält sich für etwa 10 Kampfrunden. Näheres dazu findest du in den Regeln zu Gasangriffen auf Seite 120.

SPLITTERRAKETE

Dieser Sprengkopf wird hauptsächlich gegen Personen eingesetzt. Bei der Detonation werden mit hoher Geschwindigkeit Splitter freigesetzt, die sich in ungeschützte Ziele bohren. Diese (Lenk-)Raketen sind hochwirksam gegen ungepanzerte Personen, aber nicht besonders effektiv gegen Barrieren, Gebäude und Fahrzeuge.

SPRENGRAKETE

Spreng-(Lenk-)Raketen richten schweren Schaden in einem kleinen Bereich an. Ihr Sprengmuster ähnelt dem einer Sprenggranate, reicht aber etwas weiter.

SPRENGSTOFFE

Sprengstoffe werden hauptsächlich zur Beschädigung von Gebäuden verwendet, aber die Metamenschheit war schon immer sehr einfallsreich darin, sie auch gegen Personen einzusetzen. Man kann die Fertigkeit Mechanik verwenden, um eine Sprengung vorzubereiten (s. *Mehr Bums!*, S. 121).

KOMMERZIELLER SPRENGSTOFF

Für die Bauindustrie gibt es eine Reihe von explosiven Verbindungen in fester oder flüssiger Form für alle zerstörerischen Bedürfnisse. Alle Sprengstoffe werden in einem Sprengstoffpaket gekauft, das eine feste Stufe hat, die ein Maß für ihre Sprengkraft und die Menge ist, ohne beides genauer zu definieren.

PLASTIKSPRENGSTOFF

Diese hochstabilen, formbaren und haftfähigen Sprengstoffe sind als Militärausrüstung klassifiziert. Für bestimmte Aufgaben, wie etwa das Durchbrechen von Mauern, sind sie ideal. Sie sind in der Regel gefärbt, um die für ihre Detonation nötige Spannung anzuzeigen, von schwarz (für bloße Magnetfeldinduktion) bis hin zu kalkweiß (für Industriesprengstoffe mit einer Detonationsspannung von 440 Volt). Wir schreiben bewusst „in der Regel“, denn manche Bombenbastler färben ihre Sprengstoffe gern anders ein, um potenzielle Bombenentschärfer in die Irre zu führen.

SPRENGSTOFFPAKETE

STUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
1–3	4I	Stufe × 10 ¥
4–6	4I	Stufe × 50 ¥
7–9	4I	Stufe × 100 ¥
10–12	4I	Stufe × 250 ¥
13–15	5I	Stufe × 500 ¥
16–18	5I	Stufe × 1.000 ¥
19–20	5I	Stufe × 5.000 ¥

SPRENGSCHAUM

Dies ist Plastiksprengstoff mit der Konsistenz von Rasierschaum in einer Sprühdose. Er ist perfekt, um ihn in Spalten zu sprühen, und wird genauso ausgelöst wie normaler Plastiksprengstoff.

SPRENGKAPSEL

Dieser Zünder (Verf. 4I, Preis 75 ¥) wird in den Sprengstoff eingesetzt und durch einen Timer oder ein Funksignal gezündet. Den Timer einzustellen erfordert eine Haupthandlung.

WiFi-Vorteil: Man kann den Timer mit einer Nebenhandlung einstellen. Der Charakter erhält eine Nebenhandlung *Gerätemodus ändern*, um den Sprengstoff detonieren zu lassen.

KLEIDUNG UND PANZERUNG

Die Straßen des Jahres 2080 sind brutal, aber das sind auch die Luft, der Regen, die Paracritter und eine Unmenge anderer Dinge, die einen umbringen können, sobald man nur vor die Tür geht. Was ist die Lösung? Panzerung! Besorgt sie euch hier, und vielleicht überlebt ihr ein paar weitere Tage im Sprawl.

KLEIDUNG

Die Kleidung des Jahres 2080 ist mit einigen äußerst nützlichen Optionen ausgestattet: Kommlinks, Musikplayer und andere elektronische Geräte können direkt in den Stoff eingewebt sein und werden durch eingeflochtene Batterien oder spezielle energiesammelnde Stoffe aufgeladen.

Am anderen Ende des Spektrums gibt es billige, auf Soja basierende „Onewear“, die man für zehn Nuyen pro Set überall aus dem Automaten ziehen kann, egal in welchem Sprawl man sich gerade befindet. Je mehr Geld man ausgibt, desto schicker sieht man aus – so einfach ist das.

ELEKTROCHROME MODIFIKATION

Elektrochrome Fäden können bei unterschiedlicher Spannung die Farbe wechseln, womit man die Farbe seiner Kleidung verändern oder Texte, Bilder oder Muster anzeigen kann. Das ist allein schon aus modischen Gesichtspunkten praktisch, aber noch besser eignet es sich dazu, in einer Menschenmenge zu verschwinden, wenn man einen schnellen Kostümwechsel braucht. Man kann selbst Panzerkleidung in elektrochromer Ausführung bekommen. Das Verändern der Einstellungen von elektrochromer Kleidung erfordert eine Nebenhandlung, aber der Farbwechsel ist erst nach zwei Kampfrunden komplett.

WiFi-Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn du die Einstellungen deiner Kleidung änderst, und du kannst Bilder, Textdateien oder Videos aus deinem Kommlink anzeigen lassen.

KLEIDUNG

KLEIDUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kleidung	1	10 ¥ – 10.000 ¥
Elektrochrome Modifikation	1	+75 ¥
Feedback-Modifikation	2	+150 ¥

FEEDBACK-MODIFIKATION

Diese haptische Kleidung ermöglicht es, die taktile Komponente einer AR-Erfahrung zu erleben.

PANZERUNG

Dank der Fortschritte in der Materialtechnik ist moderne Panzerung leicht, flexibel und tarnbar. Panzerung erhöht den Verteidigungswert, allerdings wirken zusätzliche Panzerungsteile nicht kumulativ, sofern nicht anders angegeben.

ACTIONEER GESCHÄFTSANZUG

Dieser modische gepanzerte Anzug ist besonders bei Mr Johnsons, Unterhändlern und Schiebern beliebt, die nach ein bisschen Schutz, gepaart mit Stil, suchen. Er enthält ein Tarnholster (siehe S. 261) im Jackett.

CHAMÄLEONANZUG

Dieser Ganzkörperanzug hat eine Rutheniumpolymerbeschichtung, die mit einem Sensorsystem verbunden ist. Die Sensoren scannen die Umgebung und replizieren die Bilder in der richtigen Perspektive auf die Beschichtung. Ein Charakter erhält ein Edge für Heimlichkeitsproben, wenn er einen aktiven Chamäleonanzug trägt.

WiFi-Vorteil: Der Anzug erhöht auch den Verteidigungswert seines Trägers um 2, da dieser sich besser verbergen kann.



GANZKÖRPER PANZERUNG

Diese Panzerung wird von Militär- und Sicherheitseinheiten auf der ganzen Welt bei besonders gefährlichen Einsätzen getragen. Sie ist speziell so designt, dass sie einschüchternd wirkt, enthält aber auch eine Vielzahl an taktischen Holstern, Taschen und Gurten, die ihr eine tödliche Effizienz verleihen. Und sie fällt auf – nur damit ihr es wisst. Die Panzerung kann mit Umweltanpassung (an heiße oder kalte Umgebungen) ausgestattet oder chemisch versiegelt werden, um den Träger vollständig vor toxischen Umgebungen und Angriffen zu schützen. Der Helm der Panzerung hat eine Kapazität von 6 und kann mit Sicht- und Audioverstärkungen ausgestattet werden.

GEFÜTTERTER MANTEL

Dieser Mantel im Wildweststil ist seit 50 Jahren auf den rauen Straßen der Sprawls dieser Welt beliebt. Neben seinen Schutzeigenschaften gewährt der gepanzerte Mantel 1 Edge gegen Proben, um unter ihm versteckte Gegenstände zu entdecken.

KUNSTLEDERJACKE/ -MANTEL

Kunstleder ist die Norm auf der Straße, und diese Art der Oberbekleidung (von hüftlang bis zum Mantel) kommt nie aus der Mode. Sie bietet sogar ein Mindestmaß an Schutz.

PANZERJACKE

Sie ist in einer Vielzahl von Stilen erhältlich und bietet guten Schutz, ohne zu sehr aufzufallen. Aber denk nicht mal dran, sie bei einer Dinnerparty oder in einem Regierungsgebäude zu tragen.

PANZERKLEIDUNG

Durch ihr leichtes ballistisches Gewebe sind diese Kleidungsstücke fast unmöglich als Panzerung zu erkennen. Sie bieten zwar nicht so viel Schutz wie echte Panzerung, aber dafür sind sie in so ziemlich jedem Stil erhältlich, den man sich wünscht.

PANZERWESTE

Diese moderne, flexible Weste wurde dafür entwickelt, unter normaler Kleidung getragen zu werden, ohne dass sie dabei aufträgt.

URBAN EXPLORER OVERALL

Dieses speziell für Kuriere, Athleten und Freerunner entwickelte Kleidungsstück ist die gepanzerte Version der „Automatenkleidung", aber erhältlich in einer Vielzahl schriller Stile. Und weil er so hip ist, enthält der Overall einen eingebauten Musikplayer und einen Vitalmonitor.



PANZERUNGS-MODIFIKATIONEN

Panzerung kann mit einer Reihe von Modifikationen ausgestattet werden. Die Kapazität der Panzerungsteile wird in der Tabelle *Panzerung* angegeben. Panzerungsmodifikationen benötigen eine Kapazität, die ihrer Stufe entspricht; die Kapazität einer Panzerung gibt an, wie viel man an Modifikationen in sie hineinstopfen kann.

CHEMISCHE ISOLIERUNG

Diese Modifikation schützt den Träger vor chemischen Angriffen mit einem Kontaktvektor (s. *Toxine und Drogen*, S. 124). Die Spezialbeschichtung neutralisiert den Status *Verätzt* für eine Anzahl von Angriffen, die ihrer Stufe entspricht. Danach ist die Beschichtung so abgenutzt, dass sie keine chemische Isolierung mehr bietet.

CHEMISCHE VERSIEGELUNG

Die chemische Versiegelung ist nur für Ganzkörperpanzerungen erhältlich. Sie besteht aus einer luftdichten Umweltsteuerung, die mit einer Haupthandlung aktiviert werden kann. Die Versiegelung schützt den Träger vor jedem Status, der von Chemikalien mit Kontakt- oder Inhalationsvektor

PANZERUNG

ART	VERTEIDIGUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Actioneer Geschäftskleidung	+2	6	2	1.500 ¥
Chamäleonanzug	+2	4	4I	2.000 ¥
Ganzkörperpanzerung	+5	10	4L	2.000 ¥
Helm	+2	6	–	500 ¥
Gefütterter Mantel	+3	7	2	900 ¥
Kunstlederjacke	+1	3	1	300 ¥
Panzerjacke	+4	8	2	1.000 ¥
Panzerkleidung	+2	4	2	500 ¥
Panzerweste	+3	6	2	750 ¥
Urban Explorer Overall	+3	6	2	800 ¥

verursacht wird, allerdings reicht der begrenzte Luftvorrat nur für eine Stunde. Zusätzlich neutralisiert die chemische Versiegelung den Status *Verätzt* für insgesamt 6 Angriffe; danach ist die Beschichtung so angegriffen, dass sie keine chemische Versiegelung mehr bietet.

WiFi-Vorteil: Zum Aktivieren der chemischen Versiegelung ist nur eine Nebenhandlung erforderlich.

ELEKTRISCHE ISOLIERUNG

Elektrische Isolierung und nichtleitende Materialien schützen den Träger. Diese Modifikation neutralisiert den Status *Gebrutzelt* so viele Male, wie ihrer Stufe entspricht; danach ist die spezielle Beschichtung so angegriffen, dass sie keine Resistenz gegen Elektrizität mehr bietet.

FEUERRESISTENZ

Feuerdämmende, nicht brennbare Materialien schützen den Träger. Diese Modifikation neutralisiert den Status *Brennend* so viele Male, wie ihrer Stufe entspricht; danach ist die spezielle Beschichtung so angegriffen, dass sie keine Feuerresistenz mehr bietet.

KÄLTERESISTENZ

Thermalfasern und hitzehaltende Materialien schützen den Träger. Diese Modifikation neutralisiert den Status *Unterkühlt* so viele Male, wie ihrer Stufe entspricht; danach ist die spezielle Beschichtung so abgenutzt, dass sie keine Kälteresistenz mehr bietet.

PANZERUNGSMODIFIKATIONEN

MODIFIKATION	KAPAZITÄT	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Chemische Isolierung	[Stufe]	3	Stufe × 250 ¥
Chemische Versiegelung	6	5	3.000 ¥
Elektrische Isolierung	[Stufe]	3	Stufe × 250 ¥
Feuerresistenz	[Stufe]	3	Stufe × 250 ¥
Kälteresistenz	[Stufe]	3	Stufe × 250 ¥

HELME



Helme gibt es in vielen verschiedenen Formen und Größen, und sie schützen die Rübe vor Schaden. Helme haben eine Kapazität, um mit Zubehör wie Trodennetzen und Sichtverstärkungen ausgerüstet zu werden. Ihr Verteidigungswert wird zum Verteidigungswert getragener Rüstung addiert.

SCHILDE

Der Verteidigungswert eines Schildes wird zum Verteidigungswert getragener Rüstung addiert.



BALLISTISCHER SCHILD

Dieser beeindruckende schwarze Schild wird von SWAT-Teams und im Stadtkampf verwendet. Er hat ein durchsichtiges Plasstahl-Fenster und einen eingebauten Leiterrahmen an der Innenseite, sodass er zum Überklettern kleinerer Hindernisse benutzt werden kann.

SCHUTZSCHILD

Dieser aus durchsichtigem Plasstahl bestehende Cousin des ballistischen Schilds bietet zusätzlich eine elektrische Angriffsoption. Der Angriff erfolgt mit der Fertigkeit Nahkampf und den Angriffscharakteristika eines Betäubungsschlagstocks. Der Schild enthält 10 elektrische Ladungen; ans Stromnetz angeschlossen, lädt er sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Ladung pro 10 Sekunden wieder auf.

WiFi-Vorteil: Der Schutzschild lädt sich per Induktion auf, was mit einer Geschwindigkeit von 1 Ladung pro Stunde geschieht.

HELME UND SCHILDE

HELME UND SCHILD	VERTEIDIGUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Helm	+1	4	1	200 ¥
Ballistischer Schild	+2	2	4	900 ¥
Schutzschild	+2	2	4	1.200 ¥

WAFFE	ART	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE
Ballistischer Schild	Nahkampf	2B	4/–/–/–/–
Schutzschild	Nahkampf	4B(e)	4/–/–/–/–

ELEKTRONIK

KOMMLINKS

Kommlinks sind universelle Kommunikationsgeräte, die von praktisch jedermann immer und überall verwendet werden. Es gibt sie in einer Vielzahl von Formen und Stilen, teilweise integriert in Bodytech oder sogar in Kleidungsstücke. Selbst die einfachsten Kommlinks verfügen über AR-Fähigkeit, Telefon, Videofon, Textkommunikation, Musikplayer, Mikro-Trideoprojektoren, Touchscreen-Displays, hochauflösende Kameras für Videos und Bilder, Bild/Text- und RFID-Scanner, eingebaute GPS-Systeme, Chip-Player, Credstickleser, einen biometrischen Scanner, einziehbare Ohrhörer, Sprachsteuerung und Text-to-Speech- sowie Speech-to-Text-Technologie. Und sie können noch mit jeder Menge weiterem Zubehör ausgestattet werden. Kommlinks können eine Maximalzahl an Slaves haben, die ihrer Stufe in Datenverarbeitung entspricht.



CYBERDECKS

Als die Konzerne die Matrix neu einrichteten und alles daransetzten, illegale Nutzungsmöglichkeiten ihres schönen neuen Systems zu verhindern, erlebte das Cyberdeck seine Wiederauferstehung als Werkzeug der Wahl, um sich an den Innereien der Matrix zu schaffen zu machen. In den Händen eines talentierten Deckers ist ein Cyberdeck eine mächtige Waffe. Die neuesten Modelle sehen ein bisschen aus wie mittelalterliche Armschützer, nur weniger klobig. Sie werden am Handgelenk getragen und können Tastaturen (oder was auch immer für ein Interface der User bevorzugt) auf den Arm des Users, irgendeine Oberfläche in der Nähe oder einfach nur in die Luft projizieren. Einige Modelle haben Monitore, die meisten nicht. Oft sehen sie aus wie ein unscheinbarer Geräteblock mit mehreren Anschlüssen, obwohl sich viele Decker drahtlos mit ihrem Deck verbinden. Weitere Informationen dazu findest du unter *Geräte* auf Seite 174. Alle Cyberdecks enthalten Sim-Module für heißes Sim.

RIGGERKONSOLEN

Riggerkonsolen sind für jeden Rigger wichtig, der mit Drohnen oder ferngesteuerten Fahrzeugen arbeitet – also für fast jeden Rigger. Mit ihr kann man mehrere Drohnen oder Fahrzeuge gleichzeitig steuern. Eine Riggerkonsole kann gleichzeitig mit [Gerätestufe × 3] Slave-Drohnen verbunden werden. Mit einer Haupthandlung kann der Rigger beliebig vielen Drohnen, die gerade als Slaves mit der Riggerkonsole verbunden sind, den gleichen Befehl erteilen. Die Drohnen führen den Befehl anschließend aus, sobald sie in der Initiative an der Reihe sind.

Eine Riggerkonsole ermöglicht dem Rigger jedoch nicht nur die gleichzeitige Steuerung mehrerer Drohnen – sie schützt seine Drohnen auch vor Hacking-Angriffen. Jeder Hacker, der sich Zugriff auf die Drohnen-Slaves verschaffen will, muss dazu zuerst die Riggerkonsole hacken. Zur Verteidigung gegen Hacking-Angriffe verfügen Riggerkonsolen über eine eigene Datenverarbeitungs- und Firewallstufe. Ihr Datenverarbeitungsattribut wird auch zur Berechnung der Initiative herangezogen, wenn die Riggerkonsole in der VR genutzt wird.

KOMMLINKS

KOMMLINK	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTE (D/F)	AKTIVE PROGRAMMSLOTS	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Meta Link	1	1/0	0	2	100 ¥
Sony Emperor	2	1/1	1	2	700 ¥
Renraku Sensei	3	2/0	1	2	1.000 ¥
Erika Elite	4	2/1	2	2	2.500 ¥
Hermes Ikon	5	3/0	2	3	5.000 ¥
Transys Avalon	6	3/1	3	3	8.000 ¥

CYBERDECKS

CYBERDECK	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTE (A/S)	AKTIVE PROGRAMMSLOTS	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Erika MCD-6	1	4/3	2	3I	24.750 ¥
Spinrad Falcon	2	5/4	4	3I	61.500 ¥
MCT 360	3	6/5	6	3I	95.000 ¥
Renraku Kitsune	4	7/6	8	4I	107.000 ¥
Shiawase Cyber-6	5	8/7	10	5I	172.500 ¥
Fairlight Excalibur	6	9/8	12	6I	410.600 ¥

RIGGERKONSOLEN

RIGGERKONSOLE	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTE (D/F)	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Aus Schrott gebastelt	1	3/2	1L	1.400 ¥
Allegiance Control Center	2	3/3	3L	8.000 ¥
Essy Motors DroneMaster	3	4/4	3L	16.000 ¥
Horizon Overseer	4	5/4	4L	32.000 ¥
Mærsk Spider	4	4/5	5L	34.000 ¥
Vulcan Liegelord	5	6/5	5L	66.000 ¥
Proteus Poseidon	5	5/6	6L	68.000 ¥
Transys Eidolon	6	6/5	7L	75.000 ¥
Ares Red Dog	6	7/6	8L	95.000 ¥
Aztechnology Tlaloc	6	8/7	9L	140.000 ¥

Zusätzlich zu ihren Defensivoptionen können auf der Riggerkonsole auch Autosofts laufen, die an alle Slave-Drohnen verteilt werden können. Die Anzahl an Programmen und Autosofts, die eine Riggerkonsole mit ihren Slaves teilen kann, entspricht ihrem Datenverarbeitungsattribut. Eine Riggerkonsole senkt außerdem sämtliche Rauschenmodifikatoren um ihre Gerätestufe.

ELEKTRONIKZUBEHÖR

Sofern nicht anders angegeben, sind diese Zubehörteile kompatibel mit Kommlinks, Cyberdecks und (mit Erlaubnis des Spielleiters) anderen elektronischen Geräten. Alle Zubehörgeräte sind WiFi-fähig und stellen eine mögliche Hintertür in das PAN eines Users dar, wenn sie als Slave angelegt sind. Alle Zubehörteile, die nicht Teil eines PAN sind, haben „offene" Verbindungen und können ohne Weiteres gehackt werden.

AR-HANDSCHUHE

Diese Handbedeckungen sind in zahlreichen Stilen erhältlich und erlauben die manuelle Interaktion mit der Matrix im AR-Modus, sodass man virtuelle AROs „berühren" und „halten" kann und eine taktile Rückmeldung erhält. AR-Handschuhe können das genaue Gewicht und die Temperatur der berührten oder gehaltenen Gegenstände zurückmelden.

WiFi-Vorteil: Die Handschuhe können eine chemische Analyse durchführen, die die Zusammensetzung eines gehaltenen Objekts identifiziert.

BIOMETRISCHER SCANNER

Dieses Handgerät kann für Fingerabdrücke, Retinascans, Stimmmuster und Zungenabdrücke verwendet werden. Ein Charakter kann damit seine Elektronik so blockieren, dass sie nur von ihm (oder einem seiner Körperteile) entsperrt werden kann.

DATENCHIP

Datenchips werden verwendet, um Daten offline zu speichern. Ein einzelner Datenchip kann auf seinen zwei mal sechs Zentimetern Größe eine gewaltige Menge an Daten speichern. Datenchips sind nicht WiFi-fähig, daher muss man sie in einen Universal-Datenport (den jedes Gerät hat) stecken, wenn man sie lesen oder auf sie schreiben will.

DRUCKER

Wenn man mal etwas als Ausdruck braucht, gibt es diesen Farbdrucker, der bereits mit einem Papierbehälter versehen ist.

ELEKTRONISCHES PAPIER

Dieses dünne elektronische Blatt, das man falten oder aufrollen kann, gibt es in Größen vom Notizzettel bis zum Poster. Es zeigt Bilder, Text, Daten und Videos an und kann als Touchscreen dienen. Im Grunde ist es nichts anderes als ein ultradünner Monitor. Elektronisches Papier ist WiFi-fähig und kann per WiFi beschrieben oder gelöscht werden.

SATELLITENVERBINDUNG

Damit kann sich der User mit Kommunikationssatelliten im niedrigen Orbit verbinden und von den wenigen Orten aus mit der Matrix interagieren, an denen es kein Wi-Fi-Netzwerk gibt. Die Verbindung beschränkt das Rauschen aufgrund von Entfernung auf maximal -5. Eine tragbare Satellitenschüssel ist im Lieferumfang enthalten.

SIM-MODUL

Dieses interne Upgrade gibt dem Benutzer die volle Simsinn-Erfahrung. Es ermöglicht ihm, Simsinn-Programme, vollsensorische AR und VR direkt zu erleben. Auf ein Sim-Modul muss über ein direktes Neuralinterface zugegriffen werden (Troden, Datenbuchse oder implantiertes Kommlink). Sim-Module können für heißes Sim modifiziert werden, was einem die volle Bandbreite der VR-Erfahrung eröffnet (und das Risiko, sich das Hirn zu rösten).

SIMRIG

Dieser Simsinn-Rekorder kann sensorische und emotionale Daten seines Trägers aufzeichnen. Mit Simrigs werden die meisten Simsinn-Chips aufgezeichnet, die man auf dem Markt findet. Für eine Aufzeichnung braucht man ein funktionierendes Sim-Modul (mit DNI).

SUBVOKALES MIKROFON

Dieser hautfarbene Aufkleber, der am Hals befestigt wird, enthält ein Mikrofon, das eine subvokale Kommunikation ohne erkennbare Lippenbewegungen erlaubt. Wer versucht, die Unterhaltung mitzuhören, kann für seine Wahrnehmungsprobe weder Edge erhalten noch ausgeben.

TRIDEOPROJEKTOR

Dieses Gerät projiziert ein Trideohologramm in einen fünf Meter durchmessenden Würfel neben oder über dem Gerät. Das Hologramm kann ziemlich realistisch aussehen, aber wenn es man nicht gerade mit besonderer künstlerischer Sorgfalt erstellt, ist es offensichtlich, dass es nur ein Trideo ist.

TRODEN

Dieses Netz aus Elektroden und Ultraschallsendern verleiht dem Benutzer ein direktes Neuralinterface (DNI). Es ist als Stirnband, Kappe oder Hut erhältlich, kann aber auch in eine bereits vorhandene Kopfbedeckung – etwa einen Helm oder einen schicken Filzhut – eingebaut werden.

RFID-CHIPS

Diese winzigen Computerchips stecken mittlerweile in jedem kommerziell erhältlichen Produkt der Sechsten Welt. Viele der integrierten Chips – zum Beispiel in Patronenhülsen – sind mikroskopisch klein, aber kommerziell erhältliche RFID-Chips haben Größen von zwei Quadratmillimetern bis hin zu drei Quadratzentimetern. Sie haben eine selbstklebende Rückseite, und die ganz kleinen sind wirklich schwer zu entdecken. RFID-Chips werden für das Geotagging von Orten und Gegenständen, das Hinterlassen von virtuellen AR-Botschaften für Passanten, das Kontrollieren von Arbeitnehmern, für die Zugangskontrolle, für Besitzer- und Kontaktinformationen für alles von Fahrzeugen bis hin zu Haustieren, für die Fahrzeug- und Waffenregistrierung und für vieles mehr verwendet. Sie können auch als Peilgeräte eingesetzt werden, indem sie periodisch GPS-Daten an die Matrix übermitteln.

RFID-Chips sind Geräte, die eine oder mehrere Dateien enthalten können, aber nicht viel mehr. Der physische Aufenthaltsort eines Chips kann über die Matrix gefunden werden (s. *Icon aufspüren*, S. 182). Chipdaten können mit einem RFID-Löscher (S. 271) gelöscht werden oder durch die Matrixhandlung *Datei editieren* (S. 180) programmiert werden. Wie alle anderen Geräte haben auch RFID-Chips Besitzer, aber anders als bei anderen Geräten kann der Besitzer eines Chips auf „niemand“ geändert werden.

ELEKTRONIKZUBEHÖR

ZUBEHÖR	GERÄTESTUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
AR-Handschuhe	3	1	150 ¥
Biometrischer Scanner	3	2	200 ¥
Datenchips (10 Stück)	1	1	5 ¥
Drucker	3	1	25 ¥
Elektronisches Papier	1	1	5 ¥
Satellitenverbindung	4	3	500 ¥
Sim-Modul	3	2	100 ¥
Sim-Modul, heißes Sim	3	2I	250 ¥
Simrig	3	4	1.000 ¥
Subvokales Mikrofon	3	2	50 ¥
Trideoprojektor	3	1	200 ¥
Troden	3	1	70 ¥

RFID-CHIPS

CHIPS (JE 10 STÜCK)	GERÄTESTUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Standard-RFID-Chip	1	1	1 ¥
Sensor-Chip	2	2	40 ¥
Sicherheits-/ Spionage-Chip	3	2	10 ¥

SENSOR-CHIP

Ein Sensor-Chip zeichnet 24 Stunden lang die Daten eines einzelnen Sensors (der separat gekauft werden muss) mit maximal Stufe 2 auf (s. *Sensoren*, S. 277). Nach diesen 24 Stunden schaltet er sich entweder ab oder überschreibt Daten, die älter sind als 24 Stunden – je nachdem, wie man ihn programmiert. Abrufen lassen sich die Daten nur innerhalb eines Meters Entfernung zum Chip, es sei denn, seine WiFi-Funktionalität wurde aktiviert.

WiFi-Vorteil: Der Besitzer des Chips kann die Daten in Echtzeit abfragen. Die Aufzeichnungen können auf ein anderes Speichermedium übertragen werden.

SICHERHEITS-CHIP/SPIONAGE-CHIP

Sicherheits-Chips werden dazu verwendet, Personen oder Dinge zu verfolgen und aufzuspüren; dazu werden sie unter die Haut (oder die Oberfläche) implantiert. Megakons benutzen sie, um ihre Bürger zu tracken (um sie zu schützen und zu überwachen – na ja, meistens, um sie zu überwachen), Gefängniskonzerne überwachen damit inhaftierte Gefangene und Freigänger, und Eltern und Schulen behalten damit Schüler im Auge. Sicherheits-Chips sind gegen EMP geschützt und können deshalb nicht mit einem RFID-Löscher gelöscht werden. Wenn ein Chip unter der Haut implantiert wurde, ist eine Ausgedehnte Probe auf Biotech + Logik (10, 1 Minute) erforderlich, um ihn zu entfernen.

Die Variante des Spionage-Chips läuft immer auf Schleichfahrt (siehe S. 178) und würfelt mit 10 Würfeln bei einer Vergleichenden Probe auf Matrixwahrnehmung. Spionage-Chips übertragen ihre Daten nur zu bestimmten voreingestellten Zeiten in einem kurzen Sendeimpuls. Oft werden sie als andere Objekte getarnt oder darin versteckt.

KOMMUNIKATION UND GEGENMASSNAHMEN

DATENWANZE

Wenn man dieses Hackingwerkzeug an einem Datenkabel befestigt, kann man eine direkte Verbindung zu den Geräten an beiden Enden des Kabels herstellen (und umgekehrt). Rauschen spielt keine Rolle – solange man verbunden bleibt. Die Datenwanze kann entfernt werden, ohne das Kabel zu beschädigen.

WiFi-Vorteil: Die Datenwanze kann mit einer Nebenhandlung per WiFi angewiesen werden, sich selbst zu vernichten, wodurch sofort die direkte Verbindung getrennt wird. Der Benutzer kann entscheiden, ob dabei das Kabel beschädigt und die Kabelverbindung zwischen den Geräten unterbrochen wird oder ob das Kabel intakt bleibt und lediglich die Verbindung zur Wanze getrennt wird, von der nur kleines Häufchen Asche übrig bleibt.

HEADKOM-BLOCKER

Der Headkom-Blocker dient dazu, implantierte Kommlinks und Cyberdecks zu neutralisieren. Wenn er an dem betreffenden Körperteil befestigt wird, funktioniert er genauso wie jeder andere Störsender, nur dass seine Wirkung auf das implantierte Gerät beschränkt ist. Das Entfernen des Headkom-Blockers durch jemanden, der nicht den richtigen Schlüssel hat, erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Elektronik + Logik oder Mechanik + Geschicklichkeit (10, 1 Haupthandlung). Einen Headkom-Blocker bei sich selbst zu entfernen, erfordert eine Probe auf Athletik + Geschick-

lichkeit (5) und eine Haupthandlung. Misslingt eine dieser Proben, könnten eventuelle zusätzliche Anti-Manipulations-Systeme aktiviert werden, die mit dem Headkom-Blocker gekoppelt sind.

Headkom-Blocker gibt es in Stufen von 1 bis 6.

MIKRO-TRANSCEIVER

Dieses kurzreichweitige Kommunikationsgerät macht eigentlich nichts Besonderes – es lässt einen lediglich per Stimme mit anderen Mikro-Transceivern und Kommlinks, die zusammengeschaltet wurden, innerhalb eines Kilometers kommunizieren. Der Mikro-Transceiver besteht aus einem Ohrstöpsel und einem selbsthaftenden subvokalen Mikrofon (S. 269). Ein Mikro-Transceiver hat eine Gerätestufe von 2 und arbeitet am besten als Slave eines besseren Gerätes, wenn man ihn für sichere Kommunikation verwenden will.

RFID-LÖSCHER

Dieses Handgerät erzeugt einen starken elektromagnetischen Impuls, der RFID-Chips und andere ungeschützte Elektronik ausbrennen kann. Um ihn einzusetzen, bringt man den Löscher in eine Entfernung von maximal 5 Millimetern zum betreffenden Chip oder Gerät und drückt auf den Schalter, wodurch augenblicklich 10 Kästchen Matrixschaden angerichtet werden (denen normal widerstanden wird). Aufgrund seiner sehr kurzen Reichweite kann man den Löscher nicht gegen Zielobjekte wie Fahrzeuge, die meisten Drohnen, Magschlösser und Cyberware einsetzen. Der RFID-Löscher enthält 1 Ladung, die am Stromnetz innerhalb von zehn Sekunden voll aufgeladen werden kann.

WiFi-Vorteil: Der RFID-Löscher lädt sich per Induktion innerhalb einer Stunde voll auf.

STÖRSENDER

Dieses Gerät flutet den Äther mit elektromagnetischen Störsignalen, um WiFi- und Funkkommunikation zu blockieren. Der Störsender erzeugt Rauschen in Höhe seiner Stufe. Der Bereichsstörsender beeinflusst einen kugelförmigen Bereich; seine Stufe sinkt alle 10 Meter vom Zentrum des Bereichs aus um 1. Der zielgerichtete Störsender beeinflusst einen kegelförmigen Bereich mit einem Winkel von 30 Grad; seine Stufe sinkt alle 30 Meter vom Zentrum aus um 1. Ein Störsender wirkt nur auf Geräte, die sich innerhalb seines Störbereichs befinden, aber in diesem Bereich wirkt er auf alle Geräte. Wände und andere Hindernisse können das Störsignal an der Ausbreitung hindern oder seine Wirkung abschwächen (nach Maßgabe der Spielleiterin).

Störsender gibt es in Stufen von 1 bis 6.

WiFi-Vorteil: Der Störsender kann so eingestellt werden, dass er bestimmte Geräte oder Personas, die der Benutzer vorher festlegt, nicht stört.

WANZENSCANNER

Dieses Gerät lokalisiert Geräte mit aktivem WiFi in einem Umkreis von 20 Metern. Der Scanner misst die Stärke eines Signals und kann dessen Position punktgenau bestimmen. Um einen Wanzenscanner zu bedienen, ist eine Probe auf Elektronik + Logik erforderlich, die als Vergleichende Matrixwahrnehmungsprobe abgelegt wird. Erzielt man mit dem Wanzenscanner Nettoerfolge, findet man das Gerät.

WiFi-Vorteil: Der Benutzer erhält 2 automatische Erfolge bei der Probe und muss bei der Vergleichenden Probe nur einen Gleichstand erzielen, keine Nettoerfolge.

WHITE-NOISE-GENERATOR

Dieses Gerät erzeugt ein Feld zufälligen Rauschens und verhindert oder stört auf diese Weise eine Audioüberwachung. Alle Wahrnehmungsproben, um eine Unterhaltung innerhalb von [Stufe] Metern von einem White-Noise-Generator mitzuhören, erhalten einen Würfelpoolmalus in Höhe der Stufe des Generators. Werden mehrere Generatoren eingesetzt, zählt nur die höchste Stufe. In einer lauten Umgebung (etwa einem Nachtclub oder bei einer Schießerei) ist ein White-Noise-Generator überflüssig.

White-Noise-Generatoren gibt es in Stufen von 1 bis 6.

WiFi-Vorteil: Das Gerät scannt lokale Geräusche und filtert sie heraus, wodurch sich seine effektive Reichweite auf das Dreifache erhöht.

KOMMUNIKATION UND GEGENMASSNAHMEN

GERÄT	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Datenwanze	2	300 ¥
Headkom-Blocker (Stufe 1–6)	5I	Stufe × 150 ¥
Mikro-Transceiver	1	100 ¥
RFID-Löscher	3	450 ¥
Störsender, Bereich (Stufe 1–6)	4L	Stufe × 200 ¥
Störsender, zielgerichtet (Stufe 1–6)	4L	Stufe × 200 ¥
Wanzenscanner	3	200 ¥
White-Noise-Generator (Stufe 1–6)	3	Stufe × 50 ¥

SOFTWARE

Software kann per Matrixdownload oder (seltener) auf einem Datenchip in einem physischen Laden gekauft werden. Datensofts, Kartensofts, Shopsofts und Lehrsofts können leicht auf einem Kommlink, Datenterminal oder Cyberdeck gespeichert und genutzt werden.

AUTOSOFTS

Programme, die zum Betrieb von Drohnen verwendet werden. Mehr dazu auf Seite 201.

DATENSOFTS

Datensofts sind vergleichbar mit den Abteilungen von Mini-Bibliotheken. Jede Datensoft enthält eine Datenbank zu einem bestimmten Thema (will heißen: einer bestimmten Wissensfertigkeit). Eine Datensoft versorgt den Benutzer mit einer etwas eingeschränkten Version einer Wissensfertigkeit – Beispiel: Da „Gangs in Seattle“ eine Wissensfertigkeit ist, kann eine Datensoft Informationen über die Ancients oder die Halloweeners enthalten, aber sie kann sich auch auf Gangs in Puyallup konzentrieren. Eine Datensoft wird genauso eingesetzt wie eine Wissensfertigkeit (S. 100).

KARTENSOFTS

Kartensofts sind heruntergeladene Daten, die detaillierte Informationen über ein bestimmtes Gebiet von etwa 5.000 Quadratkilometern enthalten. Diese Daten umfassen so ziemlich alles: Straßen, Geschäfte und Wohnblöcke, topografische, statistische, GPS- und Umweltdaten. Ein interaktives Inter-



face erlaubt es, schnell die besten Routen zu bestimmen, den nächsten Ort der Wahl zu lokalisieren oder eigene maßgeschneiderte Karten zu erstellen. Mit einer WiFi-Verbindung aktualisiert sich die Karte automatisch mit den neuesten Daten von GridGuide. Das heißt natürlich auch, dass die Kartensoft von anderen genutzt werden kann, um die eigene Position aufzuspüren. Kartensofts gewähren einen Würfelpoolbonus von +1 auf Proben, um den richtigen Weg zu finden.

LEHRSOFTS

Diese virtuellen Privatlehrer helfen beim Lernen einer bestimmten Fertigkeit (siehe S. 96). Die Lehrsoft legt Unterrichtenproben mit einem Würfelpool in Höhe ihrer Stufe × 2 ab. Lehrsofts können keine Fertigkeiten lehren, die auf Magie oder Resonanz basieren, und sie können Stufen von 1 bis 6 haben.

PROGRAMME

Diese Programme werden von Hackern, aber auch von gewöhnlichen Leuten verwendet, um in der Matrix tätig zu sein. Ihre Funktionen werden auf Seite 184 beschrieben. Es gibt sie in zwei Varianten: Standard- und Hackingprogramme.

SHOPSOFTS

Shopping-Apps wie Clothes Horse, Caveat Emptor oder Guns Near Me bieten Preisvergleiche und Käuferbewertungen für alle Arten von Standardwaren. Eine passende Shopsoft – es gibt eine für jede Art von Produkt wie Elektronik, Feuerwaffen, Nahkampfwaffen, Panzerung usw. gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 auf Matrixsuche-Proben, um solche Gegenstände zu kaufen oder zu verkaufen.

TALENTSOFTS

Eine Talentsoft ist eine aufgezeichnete Fertigkeit, die sowohl digitales Wissen als auch Muskelgedächtnis umfasst. Zusammen mit der richtigen Bodytech lassen Talentsofts einen Dinge wissen und tun, die man nie gelernt hat. Wenn eine Fertigkeitsprobe gefordert wird, kann der Charakter die Talentsoftstufe statt der Fertigkeit verwenden. Der Nachteil: Proben, die mit einer Talentsoft abgelegt werden, können nicht durch Edge verbessert werden.

AKTIONSSOFTS

Aktionssofts können jede Aktionsfertigkeit (bzw. im Fall von Exotische Waffen jede Fertigkeitsspezalisierung) ersetzen, die nicht mit Magie oder Resonanz verknüpft ist. Um die Aktionssoft in nutzbares Muskelgedächtnis zu übersetzen, sind eine Talentbuchse und Talentleitungen (S. 285/289) erforderlich.

Aktionssofts gibt es in Stufen von 1 bis 6.

LINGUASOFTS

Linguasofts replizieren Sprachfertigkeiten und ermöglichen es dem Anwender, eine fremde Sprache zu sprechen. Auf Linguasofts muss mit einer Talentbuchse zugegriffen werden, und die Anzahl der Linguasofts, die man gleichzeitig nutzen kann, entspricht der Stufe der Talentbuchse. Linguasoftstufen entsprechen folgenden Sprachfertigkeiten: Stufe 1 – Grundkenntnisse; 2 – Sprachspezialist; 3 – Sprachexperte; 4 – Sprachexperte. Diese Stufen funktionieren wie Sprachfertigkeiten (siehe S. 100): Mit Stufe 1 kann man einzelne Fetzen der Sprache verstehen und die Sprachfertigkeit wie eine normale Wissensfertigkeit verwenden. Die höheren Stufen gewähren auf alle Proben, die mit dem Verstehen der Sprache zusammenhängen, einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe. Linguasofts können keine höhere Stufe haben als 4.

WISSENSSOFTS

Wissenssofts replizieren Wissensfertigkeiten und überschreiben aktiv das Wissen des Anwenders durch ihre eigenen Daten. Auf Wissenssofts muss mit einer Talentbuchse zugegriffen werden, und die Anzahl der Wissenssofts, die man gleichzeitig nutzen kann, entspricht der Stufe der Talentbuchse. Wissenssofts haben – wie Wissensfertigkeiten – keine Stufe.

SOFTWARE

SOFTWARE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Autosoft (Stufe 1–9)	Stufe	Stufe × 500 ¥
Datensoft	2	120 ¥
Kartensoft	2	100 ¥
Lehrsoft (Stufe 1–6)	Stufe ÷ 3	Stufe × 400 ¥
Programm, Hacking	4I	250 ¥
Programm, Standard	1	60 ¥
Shopsoft	2	150 ¥
Talentsoft		
Aktionssoft (Stufe 1–6)	4	Stufe × 5.000 ¥
Linguasoft (Stufe 1–4)	1	Stufe × 1.500 ¥
Wissenssoft	2	2.500 ¥

ID UND CREDSTICKS

Um zu zeigen, wer man ist, und zu kaufen, was man braucht, sind ein paar Dinge notwendig. In vielen zivilisierten urbanen Bereichen wird die SIN regelmäßig überprüft, daher ist eine gefälschte SIN sehr nützlich, um überall dorthin zu gelangen, wo man hin muss, ohne einen Alarm auszulösen. Und viele Runner benutzen lieber Credsticks als Banküberweisungen, um nicht so leicht aufspürbar zu sein.

BANKKONTO

Auf dieses Online-Bankkonto kann jederzeit über das Kommlink zugegriffen werden, solange man mit der Matrix verbunden ist. Transaktionen erfordern einen Passcode oder eine biometrische Verifizierung, was der Grund dafür ist, dass jedes Kommlink mit einem biometrischen Scanner ausgestattet ist. Die über ein solches Konto vorgenommenen digitalen Transaktionen hinterlassen eine Datenspur, die zwar verborgen oder getarnt werden kann, aber viel zu aufspürbar für ernsthafte kriminelle Aktivitäten ist. Jedes Konto muss auf eine bestimmte (womöglich gefälschte) SIN registriert sein, sofern das Konto nicht von einem anonymen Unterwelt-Bankendienstleister geführt wird (was seine eigenen Risiken und Komplikationen mit sich bringt). Die Kosten der Bankdienstleistungen sind in den Lebensstilkosten enthalten, wenn man einen Unterschicht- oder besseren Lebensstil hat – ansonsten muss man eben sein ganzes Geld auf beglaubigten Credsticks aufbewahren. Wenn eine gefälschte SIN, auf die ein Konto zugelassen ist, verbrannt ist, ist sämtliches Geld futsch.

BEGLAUBIGTER CREDSTICK

Das Bargeld des späten 21. Jahrhunderts. Ein beglaubigter Credstick ist nicht auf eine bestimmte Person registriert. Die darauf kodierten Geldbeträge gehören dem Besitzer und erfordern keine spezielle ID oder Authentifizierung, was natürlich auch bedeutet, dass sie gestohlen werden können. Aber wer wagt es schon, einen Runner auszurauben? Man muss einen Credstick in einen Universal-Datenport stecken, um Geld von ihm oder auf ihn zu transferieren. Das macht diese Zahlungsmittel so unglaublich beliebt bei Shadowrunnern und den Mr Johnsons, die sie anheuern. Die Farbe eines Credsticks gibt an, wie viel Geld auf ihm gespeichert werden kann – das ist der *Maximal*betrag, den der Stick enthalten kann, nicht der Betrag, der darauf ist. Die einzige externe Identifizierungsmöglichkeit eines Credsticks ist ein schmales farbiges Band auf dem Gehäuse, das auf der Straße häufig abgekratzt wird, um bei Transaktionen zu verbergen, um welche Sorte Stick es sich handelt.

GEFÄLSCHTE SYSTEM-IDENTIFIKATIONSNUMMER (SIN)

Im Jahr 2080 ist man nur eine Nummer – oder besser gesagt: eine Abfolge von Zahlen und Buchstaben, die in der Globalen SIN-Registratur zusammen mit biometrischen und persönlichen Daten abgespeichert ist. Die meisten Bürger, ob von Staaten oder Megakonzernen, bekommen ihre SIN bei der Geburt und behalten sie, bis sie sterben. Keine SIN zu haben bedeutet, außerhalb des Systems zu leben, mit eingeschränkten oder gar keinen Bürgerrechten. Shadowrunner sind standardmäßig SINlos – sie haben nur dann eine SIN, wenn sie den Nachteil SIN-Mensch (S. 81) haben. Die meisten Runner haben keine SIN, entweder weil sie das Pech hatten, arm geboren zu werden, oder weil sie sie irgendwann verloren oder weggeworfen haben. SINs sind digitale, keine physischen Objekte. Sie existieren im Kommlink als Daten und werden als Teil des PAN ausgesendet, können aber nur von juristischen Personen mit speziellen Zugangscodes abgerufen werden.

Ohne SIN zurechtzukommen, kann sehr mühsam sein, deshalb entscheiden sich die meisten Runner für das Nächstbeste: eine Fälschung. Gefälschte SINs sind in Stufen von 1 bis 6 erhältlich. Die Stufe einer gefälschten SIN wird bei Proben gegen Verifizierungssysteme verwendet. Hierbei legt das System eine Probe auf Stufe × 2 (Stufe der SIN) ab. Mobile Verifizierungssysteme können Stufen bis 3 haben, stationäre Stufen bis 8.

Genau wie bei einer echten SIN hinterlässt man jedes Mal eine Datenspur, wenn man eine gefälschte SIN für legale Aktivitäten benutzt. Weil kriminelle Aktivitäten zu gefälschten SINs zurückverfolgt werden können, sind gefälschte SINs von ihrem Wesen her Wegwerfartikel. Die meisten Runner verwenden zwei oder mehr gefälschte SINs gleichzeitig – eine für legale Dinge wie Miete oder Einkäufe, eine für schattigere Aktivitäten, und vielleicht noch eine dritte, die nur dann benutzt wird, wenn es Zeit wird, von der Bildfläche zu verschwinden.

GEFÄLSCHTE LIZENZ

Für alle, die nicht die normalen legalen Kanäle benutzen können oder wollen, gibt es gefälschte Lizenzen für alle Arten von eingeschränkten Gegenständen oder Aktivitäten. Gegenstände ohne einen Buchstaben neben ihrer Verfügbarkeit benötigen keine Lizenz. Für Gegenstände, deren Besitz illegal

BEGLAUBIGTE CREDSTICKS

TYP	MAXIMALBETRAG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Standard	5.000 ¥	1	5 ¥
Silber	20.000 ¥	1	20 ¥
Gold	100.000 ¥	2	100 ¥
Platin	500.000 ¥	3	500 ¥
Ebenholz	1.000.000 ¥	5	1.000 ¥

ist (I), gibt es keine Lizenzen. Lizenzen werden daher nur für Gegenstände benötigt, bei denen das ausdrücklich vermerkt ist (L). Jede Art von Gegenstand oder Aktivität erfordert eine separate Lizenz. Dinge, für die eine Lizenz erforderlich ist, umfassen die Jagd (mit Bogen und Gewehr), den Besitz einer Feuerwaffe, das verdeckte Tragen einer Feuerwaffe (separate Lizenz), Spruchzauberei und jede Art von lizenzpflichtiger Ausrüstung oder Bodytech. Genau wie SINs im Wesentlichen nur auf dem Kommlink existieren, existieren Lizenzen auf der SIN und sind mit ihr verbunden. Wenn man eine gefälschte Lizenz für das verdeckte Tragen einer Waffe kauft, kauft man sie nicht für Murderman, den professionellen Shadowrunner, sondern für Joe Chummer, eine von Murdermans gefälschten SINs. Jede Lizenz muss einer bestimmten (gefälschten) SIN nach Wahl des Spielers zugewiesen werden. Gegen Verifizierungssysteme kommt die Stufe der gefälschten Lizenz zum Einsatz. Die Stufe einer Lizenz kann nicht höher sein als die Stufe der gefälschten SIN, der sie zugewiesen wird, und gefälschte Lizenzen sind in Stufen von 1 bis 6 erhältlich.

IDENTIFIZIERUNG

ID	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Gefälschte SIN (Stufe 1–6)	4I	Stufe × 2.500 ¥
Gefälschte Lizenz (Stufe 1–6)	4I	Stufe × 200 ¥

WERKZEUGE

Das Bauen und Reparieren von Gegenständen erfordert die richtigen Werkzeuge. Werkzeuge müssen separat für eine bestimmte Fertigkeit gekauft werden (zum Beispiel eine Elektronik-Kiste, ein Biotech-Laden, eine Mechanik-Werkstatt usw.).

KISTE

Eine Kiste ist tragbar und enthält das grundlegende Werkzeug für Standardreparaturen. Ohne zumindest eine Kiste ist eine Fertigkeit unter Umständen gar nicht anwendbar.

LADEN

Einen Laden kann man hinten in einem Lieferwagen transportieren. Er enthält kompliziertere Werkzeuge für Bau und Reparatur. Ein Laden gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 für entsprechende Proben vor Ort und enthält die wichtigsten Standardersatzteile.

WERKSTATT

Eine Werkstatt muss in einem Gebäude untergebracht werden und ist wegen der schweren und unhandlichen Maschinen, die sie enthält, nicht transportabel, aber dafür kann sie auch für sehr komplizierte Bauten und Modifikationen verwendet werden. Eine Werkstatt bietet den gleichen Bonus und die gleichen Ersatzteile wie ein Laden, dazu 1 Edge für Bauen/Reparieren-Proben.

WERKZEUGE

WERKZEUG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kiste	1	500 ¥
Laden	4	5.000 ¥
Werkstatt	7	50.000 ¥

OPTISCHE GERÄTE & SICHT-VERSTÄRKUNGEN

OPTISCHE GERÄTE

Kontaktlinsen, Sonnenbrillen oder klobige Sichtgeräte – optische Geräte gibt es in einer Vielzahl von Designs. Alle Geräte sind WiFi-fähig und nutzen auch standardmäßig WiFi, aber man kann für die meisten auch ein universelles Datenkabel verwenden. Jedes Gerät hat eine Kapazität, die das Hinzufügen von Sichtverstärkungen erlaubt. Die Gesamtkapazität der hinzugefügten Modifikationen kann dabei nie die Kapazität des Geräts übersteigen. Einige der Geräte werden getragen, während andere externe Sensorgeräte sind oder sogar an Waffen befestigt werden.

BRILLE

Brillen sind Linsen in einem Leichtbaurahmen, der auf der Nase getragen wird. Sie sind in zahlreichen Stilen erhältlich, und eine Brille mit Sichtverstärkungen ist auf den ersten Blick nur schwer von einer normalen Brille oder Sonnenbrille zu unterscheiden.



ENDOSKOP

Dieses Glasfaserkabel ist mindestens einen Meter lang, wobei die ersten 20 Zentimeter auf jeder Seite aus myomerem Seil (S. 281) und einer optischen Linse bestehen. Es erlaubt dem Benutzer, um die Ecke, unter Türspalten hindurch oder in enge Spalte zu schauen. Endoskope sind in mehreren Längen erhältlich, allerdings können längere Segmente unhandlich sein.

FERNGLAS

Ferngläser werden üblicherweise in der Hand gehalten und sind mit eingebauter Sichtvergrößerung ausgestattet. Sie sind in optischen (die lediglich mit einer Bildverbindung ausgestattet werden können) und elektronischen Versionen erhältlich (die eine Vielzahl von Sichtverstärkungen aufnehmen können). Spruchzauberer können ein optisches Fernglas verwenden, um Zauber gegen ferne Ziele zu wirken.

KAMERA

Kameras sind recht weit verbreitet. Sie können Fotos, Videos oder Trideos aufnehmen und mit Sicht- und Audioverstärkungen ausgestattet werden. Es gibt auch Mikrokameras mit Kapazität 1.

KONTAKTLINSEN

Kontaktlinsen werden direkt auf dem Auge getragen und sind praktisch nicht zu entdecken, doch dafür bieten sie auch nur wenig Raum für Sichtverstärkungen. Kontaktlinsen sind immer kabellos.

MAGE-SIGHT-BRILLE

Dieses schwere Sichtgerät ist mit einem myomerem Seil (S. 281) verbunden, das um ein Glasfaserkabel gewunden ist, welches in einer optischen Linse endet. Das Seil ist in Längen von 10, 20 oder 30 Metern erhältlich und erlaubt einem Spruchzauberer, Sichtkontakt aufrechtzuerhalten, während er selbst nicht zu sehen ist.

MONOKEL

Ein Monokel wird an einem Stirnband oder Helm mit einem herunterklappbaren Arm oder (für den altmodischen Look) an einer Kette getragen. Die Kettenversion ist mit einem leichten Adhäsivstoff versehen, sodass man nicht die ganze Zeit das Auge zusammenkneifen muss.



PERISKOP

Diese L-förmige Röhre mit zwei Spiegeln ermöglicht es dem Benutzer, um Ecken herum zu sehen, zu schießen oder Zauber zu wirken (s. *Waffenzubehör*, S. 260).

SICHTGERÄT

Ein Sichtgerät ist relativ groß und wuchtig und wird am Kopf befestigt, wodurch es nicht so leicht zu entfernen ist. Dank ihrer Größe können Sichtgeräte eine Vielzahl an Sichtverstärkungen aufnehmen.

ZIELFERNROHR

Dies sind Sichtvergrößerer und Anzeigegeräte, die für gewöhnlich auf Waffen montiert werden (s. *Waffenzubehör*, S. 261).

OPTISCHE GERÄTE

GERÄT	KAPAZITÄT	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Brille	1–4	1	Kapazität × 100 ¥
Endoskop	–	3	250 ¥
Fernglas, elektronisch	1–3	1	Kapazität × 50 ¥
Fernglas, optisch	1	1	50 ¥
Kamera	1–6	1	Kapazität × 100 ¥
Kontaktlinsen	1–3	2	Kapazität × 200 ¥
Mage-Sight-Brille	–	5	3.000 ¥
Mikrokamera	1	1	100 ¥
Monokel	1–4	1	Kapazität × 120 ¥
Periskop	3	2	70 ¥
Sichtgerät	1–6	1	Kapazität x 50 ¥
Zielfernrohr	3	1	350 ¥

SICHTVERSTÄRKUNGEN

Für den Einbau in visuelle Sensoren und Aufnahmegeräte – von Kontaktlinsen bis hin zu Kameras – gibt es eine Reihe von Optionen. Jede Sichtverstärkung hat entsprechende Kapazitätskosten.

BILDVERBINDUNG

Die Bildverbindung zeigt visuelle Informationen (Text, Bilder, Filme, die aktuelle Uhrzeit usw.) im Blickfeld des Benutzers an. Üblicherweise geschieht dies mithilfe von AROs, aber man kann im Prinzip alles darauf anzeigen, was man will. Ein Team kann die Bildverbindung nutzen, um taktische und Lageinformationen in Echtzeit zu teilen. Man braucht eine Bildverbindung, um die AR wirklich zu „sehen“ und an der modernen Welt teilzuhaben.

BLITZKOMPENSATION

Dieses Zubehör schützt sowohl vor blendenden Lichtblitzen als auch vor einfachem grellem Licht. Blitzkompensation gewährt 1 Edge, wenn die Gegenseite keine Sichtverstärkung gegen grelles Licht hat, und hilft gegen Lichtblitze, wie sie etwa von einem Flash-Pack (S. 263) hervorgerufen werden.

INFRAROTSICHT

Diese Sichtverstärkung ermöglicht das Sehen im infraroten Spektrum, wodurch man Hitzemuster erkennen kann. Das ist eine sehr praktische Methode, um Lebewesen in völliger Dunkelheit zu entdecken, um zu prüfen, ob ein Motor oder eine Maschine vor Kurzem gelaufen ist, und für ähnliche Zwecke. Infrarotsicht gewährt 1 Edge, wenn die Gegenseite keine Sichtverstärkung hat, um schwaches Licht oder sogar völlige Dunkelheit auszugleichen.

RESTLICHTVERSTÄRKUNG

Dieses Zubehör erlaubt es einem, sogar dann noch normal zu sehen, wenn die Sterne die einzige Lichtquelle am Himmel sind. Restlichtverstärkung gewährt 1 Edge, wenn die Gegenseite keine Sichtverstärkung hat, die schwaches Licht ausgleicht.

SICHTVERBESSERUNG

Dieses Zubehör schärft die Sicht eines Charakters auf alle Entfernungen und bietet ihm eine Sehschärfe, die eher der eines durchschnittlichen Falken als der eines durchschnittlichen Metamenschen ähnelt. Das System gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 auf alle visuellen Wahrnehmungsproben.

SICHTVERGRÖßERUNG

Diese Zoomfunktion vergrößert die Sicht digital um das bis zu 50-Fache, wodurch man weit entfernte Ziele besser sehen kann. Die Angriffswerte für die Entfernungen Mittel, Weit und Sehr weit erhöhen sich um 2, sofern der verwendete Angriff überhaupt einen Angriffswert in der betreffenden Entfernung hat.

SMARTLINK

Dies ist die benutzerseitige Komponente des Smartgunsystems (S. 260). Ein Smartlink zeigt die Entfernung zu verschiedenen Zielen sowie den Munitionsstand (und die Art der Munition) an, und sie projiziert einen Zielpunkt an die Stelle, auf die die Waffe gerichtet ist, sofern der Punkt innerhalb des Sichtfelds des Benutzers liegt.

ULTRASCHALLVERBINDUNG

Dieses Zubehör liefert eine visuelle Darstellung der Daten eines Ultraschallsensors. Siehe *Ultraschall*, Seite 278.

SICHTVERSTÄRKUNGEN

VERSTÄRKUNG	KAPAZITÄTS-KOSTEN	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Bildverbindung	[1]	1	+25 ¥
Blitzkompensation	[1]	1	+250 ¥
Infrarotsicht	[1]	2	+500 ¥
Restlichtverstärkung	[1]	2	+500 ¥
Sichtverbesserung	[2]	1	+500 ¥
Sichtvergrößerung	[1]	1	+250 ¥
Smartlink	[2]	2	+2.000 ¥
Ultraschallverbindung	[1]	1	+300 ¥

AUDIOGERÄTE & -VERSTÄRKUNGEN

AUDIOGERÄTE

Es gibt mehrere gebräuchliche Arten von Audiogeräten. Jedes Gerät hat eine Kapazität, die das Hinzufügen von Audioverstärkungen erlaubt. Die Gesamtkapazität der hinzugefügten Modifikationen kann dabei nie die Kapazität des Geräts übersteigen.

KOPFHÖRER

Ein komplettes Headset mit verstellbaren Kopfriemen. Dank ihrer Größe haben sie eine größere Kapazität für Audioverstärkungen als Ohrstöpsel.

LASERMIKROFON

Dieser Sensor wirft einen Laserstrahl gegen eine dünne, feste Oberfläche (z. B. eine Fensterscheibe), liest die Vibrationen auf der Oberfläche und übersetzt sie in die Geräusche, die auf der anderen Seite der Oberfläche ertönen. Die maximale Reichweite beträgt 100 Meter.

MIKROFON

Ein normales omnidirektionales Audioaufnahmegerät, für gewöhnlich eingebaut in oder (drahtlos oder per Kabel) verbunden mit einem Kommlink oder einem anderen Aufnahmegerät. Die maximale Reichweite beträgt 100 Meter. Mikroversionen sind mit einer Kapazität von 1 erhältlich, haben aber nur eine Reichweite von 5 Metern.

OHRSTÖPSEL

Diese ergonomischen Ohrstöpsel sind schwer zu entdecken und noch schwerer von den normalen Ohrstöpseln zu unterscheiden, die Bestandteil jedes Musikplayers und Kommlinks sind.



RICHTMIKROFON

Mit diesem Mikrofon kann man Unterhaltungen in bis zu 100 Metern Entfernung belauschen. Das Mikrofon muss auf das gewünschte Abhörziel gerichtet sein, und feste Objekte oder laute Geräusche innerhalb der Abhörlinie stören den Effekt.

AUDIOGERÄTE

GERÄT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kopfhörer	1–6	1	Kapazität × 50 ¥
Lasermikrofon	1–6	2	Kapazität × 100 ¥
Mikrofon	1–6	1	Kapazität × 50 ¥
Ohrstöpsel	1–3	1	Kapazität × 50 ¥
Richtmikrofon	1–6	2	Kapazität × 50 ¥

AUDIOVERSTÄRKUNGEN

Audioverstärkungen sind für alle oben aufgeführten Audiogeräte als installierbare Upgrades erhältlich. Jede Audioverstärkung kann Audioinput aus der AR und anderen Quellen abspielen. Jede Verstärkung hat entsprechende Kapazitätskosten.

AUDIOVERBESSERUNG

Eine Audioverbesserung erlaubt es dem Anwender, ein breiteres Spektrum an Audiofrequenzen zu hören, einschließlich Infra- und Ultraschall, die außerhalb des normalen metamenschlichen Hörspektrums liegen. Der Anwender erkennt außerdem feinste Nuancen und kann ablenkende Hintergrundgeräusche ausblenden. Dieses System gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 für alle Wahrnehmungsproben zum Hören.

RICHTUNGSDETEKTOR

Dieses Audiozubehör lokalisiert die Quelle eines Geräusches. Der Benutzer erhält 1 Edge für seine Wahrnehmungsprobe, um die Quelle eines bestimmten Geräusches auszumachen, aber wenn er das Edge nicht sofort ausgibt, verfällt es.

WiFi-Vorteil: Der Charakter erhält einen Würfelpoolbonus von +1 für seine akustische Wahrnehmungsprobe, um die Quelle eines Geräusches zu lokalisieren. Dieser Bonus kann mit anderen Würfelpoolboni kombiniert werden.

SELEKTIVER GERÄUSCHFILTER

Dieses Zubehör filtert Hintergrundgeräusche aus und erlaubt dem Anwender, sich auf bestimmte Geräusche oder Geräuschmuster zu konzentrieren. Darüber hinaus bietet es Sprach-, Wort- und Geräuschmustererkennung. Das System kann eine Anzahl an ausgewählten Geräuschgruppen bis zu seiner Stufe laden (etwa die Schritte einer patrouillierenden Wache, ein bestimmtes Wort oder die Rotorgeräusche eines näher kommenden Hubschraubers). Man kann immer nur einer Geräuschgruppe aktiv zuhören, aber die anderen kann man für späteres Playback aufzeichnen oder sie so einstellen, dass sie einen Alarm auslösen, wenn sie aktiviert werden. Das System kann eine Stufe von 1 bis 3 haben.

AUDIOVERSTÄRKUNGEN

VERSTÄRKUNG	KAPAZITÄTS-KOSTEN	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Audioverbesserung	[1]	1	+500 ¥
Richtungsdetektor	[2]	2	+1.000 ¥
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1–3)	[Stufe]	3	+(Stufe × 250) ¥

SENSOREN

Sensoren werden zu Milliarden billig produziert. Sie sind überall und schwer zu entdecken. Man kann Sensoren in so ziemlich alles reinstecken, und viele Leute tun das auch. Das bedeutet, dass deine Dose Dragon-Piss-Energydrink dich wahrscheinlich beobachtet und dein Verhalten an die Marketingabteilung sendet – aber du kannst selbst auch das Sensorspielchen spielen.

Sensoren müssen in irgendeiner Art von Gehäuse oder Umhüllung platziert oder in ein anderes Gerät eingebaut werden. Sie können Daten selbst aufzeichnen oder sie per WiFi in Echtzeit oder als Dateien an andere Geräte übermitteln.

Sensoren sind in zwei Arten erhältlich: als Einzelsensor oder als Array.

SENSORARRAY

Dieses Sensorpaket kann so viele der unter *Sensorfunktionen* (S. 278) aufgelisteten Funktionen enthalten, wie seiner Stufe entspricht. Diese Funktionen müssen beim Kauf des Sensorarrays festgelegt werden, ihr Preis ist aber bereits in dem des Sensorarrays enthalten. Sensorarrays haben eine Stufe von 2 bis 8.

EINZELSENSOR

Ein Einzelsensor kann nur eine der unter *Sensorfunktionen* (S. 278) aufgelisteten Funktionen enthalten. Diese Funktion muss beim Kauf des Sensors festgelegt werden, ihr Preis ist aber bereits im Preis des Sensors enthalten. Einzelsensoren haben eine Stufe von 1 bis 8.

GEHÄUSE

Sensoren können in Geräten installiert werden, die eine Kapazität haben. Die meisten Fahrzeuge und Drohnen sind serienmäßig mit einem Sensorarray ausgestattet (dessen Stufe in ihren Spielwerten angegeben ist). Auch wandmontierte Sensorgehäuse und solche für den Handbetrieb sind erhältlich.

Nicht jede Art von Sensorpaket ist in der Lage, jeden Sensor aufzunehmen. Welche Sensorstufe in welcher Art von Gehäuse bzw. Gerät eingebaut werden kann, hängt zum

SENSOREN

GERÄT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Tragbares Gehäuse	1–3	1	Kapazität × 100 ¥
Stationäres Gehäuse	1–6	1	Kapazität × 250 ¥
Sensorarray (Stufe 2–8)	[Stufe]	3	Stufe × 1.000 ¥
Einzelsensor (Stufe 1–8)	[1]	2	Stufe × 100 ¥

SENSORPAKETE

PAKET	MAXIMALE SENSORSTUFE
RFID, Audio- oder Sichtgerät, Headware	2
Tragbares Gerät, kleine (oder kleinere) Drohne	3
Stationäres Gerät, mittlere Drohne	4
Große Drohne, Cybergliedmaße	5
Motorrad	6
Fahrzeug (größer als ein Motorrad)	7
Gebäude, Gebäudekomplex	8

einen von den Kapazitätskosten (s. Tabelle *Sensoren*, S. 277), zum anderen vom Gerätetyp (s. Tabelle *Sensorpakete*, S. 277) ab. Zum Beispiel könnte ein tragbares Gehäuse entweder ein Sensorarray der Stufe 3 oder bis zu drei Einzelsensoren aufnehmen, die aber ebenfalls maximal Stufe 3 haben dürfen. Ein stationäres Gehäuse wiederum könnte zum Beispiel entweder ein Sensorarray der Stufe 4 und zwei Einzelsensoren mit maximal Stufe 4 oder bis zu sechs Einzelsensoren mit maximal Stufe 4 aufnehmen. Sensorarrays und Einzelsensoren mit höheren Stufen können gemäß der Tabelle *Sensorpakete* nur in größeren Ausrüstungsgegenständen verbaut werden.

SENSORFUNKTIONEN

Alle Funktionen, die für Sensoren auswählbar sind, sind in der Tabelle *Sensorfunktionen* aufgeführt. Wenn eine Funktion denselben Namen wie ein Sicht- oder Audiogerät hat, gilt dessen Beschreibung im entsprechenden Abschnitt (mit einer Kapazität gleich seiner Stufe) und wird deshalb hier nicht wiederholt.

Wenn man einen Sensor aktiv für Wahrnehmungsproben einsetzt, kann man die Sensorstufe anstelle der Fertigkeit Wahrnehmung verwenden. Wenn ein Sensor alleine versucht, etwas aufzuspüren, ist das üblicherweise eine Einfache Probe, bei der der Sensor eine Probe mit seiner Stufe gegen einen Schwellenwert ablegt, der der Tarnbarkeit des Gegenstands entspricht, oder den Nettoerfolgen bei einer Spruchzaubereiprobe, um den Gegenstand zu tarnen, oder den Nettoerfolgen bei einer Heimlichkeits- oder anderen Probe, um den Gegenstand einzuschmuggeln.

ATMOSPHÄRENSENSOR

Wettervorhersagen sind (dank der Umweltverschmutzung und des Erwachens und je nachdem, welche Drachen gerade wo mit den Flügeln schlagen) notorisch unzuverlässig, aber Atmosphärensensoren bewahren einen mit einer sekundengenauen Analyse der Geschehnisse in der Luft um einen herum davor, von schlechtem Wetter überrascht zu werden.

BEWEGUNGSMELDER

Dieser Sensor verwendet eine Mischung aus Ultraschall und niederenergetischem Infrarot, um Bewegungen und drastische Veränderungen in der Umgebungstemperatur zu entdecken. Die maximale Reichweite beträgt 25 Meter.

BEWEGUNGSMELDER



CYBERWARESCANNER

Dieser Millimeterwellenscanner ist hauptsächlich für die Entdeckung von Cyberware gedacht, kann aber auch andere Konterbande finden. Er lokalisiert das betreffende System oder Gerät, kann aber nicht identifizieren, um was es sich dabei handelt. Die maximale Reichweite beträgt 15 Meter.

GEIGERZÄHLER

Dieser Sensor misst die Menge der Radioaktivität, die ihn umgibt. Je schneller er klickt, desto näher ist man dem Strahlentod.

GERUCHSSCANNER

Der Geruchsscanner fängt die Moleküle der Luft ein und scannt sie. Er funktioniert genauso wie Geruchsbooster-Cyberware (S. 285).

LASER-ENTFERNUNGSMESSER

Dieser Sensor sendet einen Laserstrahl aus, der von der Oberfläche eines Ziels reflektiert und von einem Detektor erfasst wird, um die genaue Entfernung zum Ziel zu berechnen.

MAD-SCANNER

Der MAD-Scanner (Magnetanomaliedetektion) wird für die Entdeckung von Waffen und anderen Metallkonzentrationen verwendet. Er hat eine maximale Reichweite von 5 Metern.

ULTRASCHALLSENSOR

Der Ultraschallsensor besteht aus einem Emitter, der kontinuierlich Ultraschallimpulse ausstrahlt, und einem Empfänger, der die Echos der Impulse aufnimmt, um daraus eine topografische Ultraschallkarte zu erstellen. Ultraschall eignet sich hervorragend, um Oberflächenstrukturen zu erfassen, Entfernungen zwischen Objekten zu berechnen und Dinge wahrzunehmen, die für das nackte Auge unsichtbar sind (nimm das, Unsichtbarkeitszauber!). Der Sensor kann weder Farben noch Helligkeitsstufen unterscheiden, funktioniert dafür aber auch bei absoluter Dunkelheit. Er kann auch keine Materialien wie Glas durchdringen, die für optische Sensoren transparent sind. Man kann ihn in den passiven Modus schalten, sodass er keine Ultraschallimpulse emittiert, sondern nur Ultraschall aus anderen Quellen aufnimmt, wie etwa von Bewegungsmeldern oder anderen Ultraschallsensoren im aktiven Modus (oder von Fledermäusen).

SENSORFUNKTIONEN

FUNKTION	MAXIMALE REICHWEITE
Atmosphärensensor	–
Bewegungsmelder	25 m
Cyberwarescanner	15 m
Geigerzähler	–
Geruchsscanner	–
Kamera	Blickfeld
Laser-Entfernungsmesser	1.000 m
Lasermikrofon	100 m
MAD-Scanner	5 m
Mikrofon	100 m
Richtmikrofon	100 m
Ultraschall	50 m

Der Einsatz eines Ultraschallsensors bei schlechter Beleuchtung oder völliger Dunkelheit gewährt 1 Edge, wenn die Gegenseite nichts sehen kann, 1 Edge gegen unsichtbare Ziele und verleiht dem Benutzer die Möglichkeit, sich in völliger Dunkelheit zurechtzufinden, indem er eine zusätzliche Nebenhandlung für seine Bewegung aufwendet.

SICHERHEITSGERÄTE UND HANDSCHELLEN

HANDSCHELLEN

Normale Metallhandschellen (Struktur 10) verfügen über ein mechanisches oder WiFi-kontrolliertes Schloss (s. *Barrieren*, S. 115). Moderne Plasstahlhandschellen (Struktur 12) schweißen sich beim Schließen automatisch zusammen und müssen aufgeschnitten werden, um die Zielperson zu befreien. Einweg-Plastikstreifen (Struktur 6) sind leicht und können in Bündeln mitgeführt werden. Cyberwareblocker bestehen aus Metall (Struktur 10) und werden an den Handgelenken oder Fußknöcheln eines Gefangenen befestigt, damit er sich nicht schneller als mit einem Schlurfen (Bewegen 2 Meter, Sprinten 3 Meter) bewegt und keine Cyberimplantatwaffen ausfährt.

MAGSCHLOSS

Magschlösser sind elektronische Schlösser mit einer Reihe von Zugangskontrolloptionen wie biometrischen Scannern, Magnetkarten oder RFID-Karten. Weitere Informationen über Magschlösser und ihre Optionen findest du unter *Magschlösser* auf Seite 240. Magschlösser haben Stufen von 1 bis 9.

SCHLOSS

Metallschlüssel, Schlüssellöcher und eine Menge Verwirrung für den Hacker mit dem Sequencer in der Hand – Zylinder- und Kombinationsschlösser sind altmodisch und werden dort verwendet, wo die technische Entwicklung nicht Schritt halten konnte oder der Boss ein Pfennigfuchser ist. Sie sind ein Relikt aus der Vergangenheit und werden häufig nur deshalb noch verwendet, weil sie billig sind. Um ein solches Schloss zu knacken, ist eine erfolgreiche Probe auf Mechanik + Geschicklichkeit (Stufe) erforderlich. Schlösser gibt es in Stufen von 1 bis 6.

SICHERHEITSGERÄTE UND HANDSCHELLEN

GEGENSTAND	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberwareblocker	3	250 ¥
Magschloss (Stufe 1–9)	3	Stufe × 100 ¥
Biometrischer Scanner	2	200 ¥
Kartenleser	1	50 ¥
Tastatur	1	50 ¥
Metall-Handschellen	1	20 ¥
Plasstahl-Handschellen	2	50 ¥
Plastikstreifen (10 Stück)	1	5 ¥
Schloss (Stufe 1–6)	2	Stufe × 10 ¥

EINBRUCHSWERKZEUG

AUTOMATISCHER DIETRICH

Diese Sperrpistole ist eine schnelle und effektive Methode, um mechanische Schlösser zu umgehen. Der automatische Dietrich gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 für die Probe zum Knacken eines Schlosses.

BRECHEISEN

Diese lange, kräftige Metallstange verdoppelt die effektive Stärke eines Charakters, wenn er versucht, eine Tür, ein Schloss oder einen Behälter aufzubrechen.

DIETRICH-SET

Diese klassischen mechanischen Einbruchswerkzeuge haben sich den letzten Jahrhunderten nur marginal verändert. Sie sind notwendig für das Knacken von mechanischen Schlössern, sofern man keinen automatischen Dietrich einsetzt.

GUSSFORM FÜR ABDRUCKHANDSCHUH

Dieses Gerät nimmt einen Finger- oder Handabdruck und formt einen „Handschuh“, den man tragen kann, um den Abdruck zu imitieren und damit einige biometrische Schlösser zu überlisten (s. *Magschlösser*, S. 240).

MAGNETKARTEN-KOPIERER

Der Magnetkarten-Kopierer ermöglicht es dem Benutzer, innerhalb von Sekunden eine Magnetkarte zu kopieren. Anschließend kann eine neue Magnetkarte mit einer Ausgedehnten Probe auf Elektronik + Logik (2, 10 Minuten) angefertigt werden. Die Magnetkarte funktioniert genauso gut wie das Original, allerdings reagieren manche Sicherheitssysteme auf ungewöhnliche Doppelverwendungen von Magnetkarten – etwa, wenn sich „Dr. Wissenschaftler“ Zugang zu einem Labor verschafft, in das er bereits zuvor gegangen ist, ohne es wieder zu verlassen.

MAGSCHLOSSKNACKER

Diese Magschloss-„Rohkarte“ kann in den Kartenleser jedes Magschlosses eingeschoben werden und lässt ihn glauben, dass eine legitime Zugangskarte benutzt wird (s. *Magschlösser*, S. 240).

WiFi-Vorteil: Der Magschlossknacker erhält einen Bonus von +1 auf seine Stufe.

MAGSCHLOSSKNACKER



MINI-SCHWEISSGERÄT

Dieses tragbare Gerät erzeugt einen kleinen Lichtbogen, um Metalle zu schmelzen, entweder um durch Metall zu schneiden oder es zusammenzuschweißen. Seine Energiequelle reicht für 30 Minuten Betrieb. Der Lichtbogen erzeugt zwar eine große Hitze, ist aber viel zu klein, um eine gute Waffe abzugeben (das wäre, als würde man versuchen, jemanden mit einem Feuerzeug zu stechen). Das Mini-Schweißgerät hat einen Schadenswert von 6, wenn man es verwendet, um durch Barrieren zu schneiden.

MONOFILAMENTKETTENSÄGE

Die obere Seite jedes Kettensegments dieser tragbaren Motorsäge ist mit Monofilamentdraht bedeckt. Dadurch ist die Säge ideal zum Durchsägen von Bäumen, Türen und anderen unbeweglichen Objekten. Eine Monofilamentkettensäge ist zu unhandlich, um eine gute Waffe abzugeben, und es gibt auch keine passende Fertigkeit dafür. Beim Einsatz gegen Barrieren hat die Monofilamentkettensäge einen Schadenswert von 8.

SEQUENCER

Ein elektronisches Gerät, das benötigt wird, um Magschlösser mit Tastatur zu knacken (s. *Magschlösser*, S. 240).

WiFi-Vorteil: Der Sequencer erhält einen Bonus von +1 auf seine Stufe.

EINBRUCHSWERKZEUG

AUSRÜSTUNGS-GEGENSTAND	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Automatischer Dietrich	4L	500 ¥
Brecheisen	1	20 ¥
Dietrich-Set	2L	250 ¥
Gussform für Abdruck-handschuh (Stufe 1–4)	6I	Stufe × 500 ¥
Magnetkarten-Kopierer	4I	600 ¥
Magschlossknacker (Stufe 1–4)	3I	Stufe × 2.000 ¥
Mini-Schweißgerät	1	250 ¥
Treibstoffkanister für Mini-Schweißgerät	1	80 ¥
Monofilamentkettensäge	3	500 ¥
Sequencer (Stufe 1–6)	4I	Stufe × 250 ¥

INDUSTRIE-CHEMIKALIEN

KLEBER-LÖSUNGSMITTEL

Diese Spraydose enthält genug Lösungsmittel, um etwa 1 Quadratmeter schnelltrocknenden Aerosol-Superkleber zu entfernen.

SPRÜHKLEBER

Dieser schnelltrocknende Aerosol-Superkleber erlaubt es, zwei Oberflächen schnell aneinanderzukleben, und enthält genug Kleber für ungefähr 1 Quadratmeter (genug, um eine Außentür oder ein Panoramafenster zuzukleben). Der Kleber braucht 1 Kampfrunde, um auszuhärten. Er hat eine Konstitution und Stärke von jeweils 5 für den Fall, dass man ihn aufbrechen will (was mittels einer Vergleichenden Probe auf Konstitution + Stärke erfolgt).

THERMIT-BRENNSTAB

Thermit ist ein entzündliches Material, das mit einer extrem hohen Temperatur brennt. Appliziert wird es mithilfe eines Brennstabs – einer Stange aus Thermit und Sauerstoff mit einem Griff und in einer Halterung –, der verwendet werden kann, um Löcher in Eisen, Stahl und sogar Plasstahl zu brennen. Der Thermit-Brennstab verursacht Feuerschaden mit einem Schadenswert von 10K. Er muss sehr vorsichtig gehandhabt werden und kann deshalb nicht als Waffe verwendet werden – es sei denn, die Zielperson ist bewusstlos oder gefesselt oder Ähnliches, aber so grausam ist ja wohl niemand.

WiFi-Vorteil: Der Brennstab kann per WiFi aktiviert und deaktiviert werden.

INDUSTRIECHEMIKALIEN

CHEMIKALIE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kleber-Lösungsmittel	1	90 ¥
Sprühkleber	1	150 ¥
Thermit-Brennstab	5L	500 ¥

ÜBERLEBENS-AUSRÜSTUNG

ABSEILHANDSCHUHE

Diese Handschuhe bestehen aus einem speziellen Gewebe, das einen besseren Griff am Seil erlaubt und 1 Edge für alle Proben gewährt, um sich am Seil festzuhalten. Die Handschuhe sind notwendig, um Microwire oder Camouflageseil (S. 281) zu verwenden, ohne sich brutal die Hände daran aufzuschlitzen, während man herunterrutscht.

ATEMSCHUTZMASKE

Eine Atemschutzmaske ist eine Filtermaske, die über Mund und Nase getragen wird und vor Toxinen mit Inhalationsvektor schützt (s. *Toxine und Drogen*, S. 124). Sie addiert ihre Stufe als Würfelpoolbonus bei Widerstandsproben gegen Chemikalien mit Inhalationsvektor.

CHEMOANZUG

Dieser undurchlässige Ganzkörperanzug wird über Kleidung oder Panzerung getragen und gewährt chemische Isolierung (S. 266) in Höhe seiner Stufe – nicht zu verwechseln mit einem kompletten Hazmat-Anzug, da der Chemoanzug nicht vakuumversiegelt ist.

ENTERHAKENKANONE

Diese Kanone kann einen Enterhaken und ein daran befestigtes Seil bis 100 Meter weit (je nach Art des Seils) abschießen. Der Schwellenwert für die Feuerwaffenprobe, um das gewünschte Ziel zu treffen, beträgt [Entfernung in Metern ÷ 20 (aufgerundet)]. Die Enterhakenkanone ist mit einer kleinen Winde ausgestattet, mit der der Haken zurückgezogen oder kleine Gewichte bis zu 10 Kilogramm hochgezogen werden können. Microwire kann bis zu 100 Meter weit geschossen werden und ein Gewicht bis zu 100 kg tragen; normales und Camouflageseil erreicht nur 60 Meter, kann dafür aber ein Gewicht bis zu 400 kg tragen; myomeres Seil kann bis zu 30 Meter weit geschossen werden und 100 kg tragen. Die Enterhakenkanone kann ungeübt als Waffe verwendet werden (Angriffswert 1, Schaden 1B).

CAMOUFLAGESEIL UND KATALYSATORSTAB

Wenn man Camouflageseil mit dem Katalysatorstab berührt, führt eine chemische Reaktion dazu, dass es innerhalb von Sekunden zu Staub zerfällt und fast keine Spuren hinterlässt. Der Katalysatorstab ist wiederverwendbar.

MICROWIRE

Dieses Seil besteht aus einer extrem dünnen (fast schon monofilamentdünnen) und widerstandsfähigen Polymerfaser; eine große Länge davon kann auf sehr kleinem Raum verstaut werden, und es ist sehr schwer zu sehen (Schwellenwert 6 bei einer Wahrnehmungsprobe). Der Nachteil ist, dass man es nur mit speziellen, schützenden Abseilhandschuhen (S. 280) greifen kann, ohne sich die Hand aufzuschlitzen, was 5K Schaden verursachen würde.

MYOMERES SEIL

Dieses Seil besteht aus einer speziellen Myomerfaser und kann (bis zu einer Maximallänge von 30 Metern) ferngesteuert werden. Beispielsweise kann man es dazu bringen, sich wie eine Schlange um ein Hindernis zu winden oder sich an einen Vorsprung zu binden. Das Seil bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 2 Metern pro Kampfrunde.

GASMASKE

Dieses Atemgerät mit Sauerstoffversorgung bedeckt das Gesicht vollständig und macht immun gegen Toxinangriffe mit Inhalationsvektor (s. *Toxine und Drogen*, S. 124). Die Gasmaske hat eine Luftversorgung für eine Stunde (Ersatz kostet 40 ¥) und kann an größere Lufttanks angeschlossen werden. Sie kann nicht mit einer normalen Atemschutzmaske kombiniert werden.

WiFi-Vorteil: Die Gasmaske analysiert und übermittelt Informationen über die Umgebungsluft, die der Charakter nicht atmet.



GECKOTAPE-HANDSCHUHE

Die äußere Schicht dieser Handschuhe besteht aus einem speziellen Trockenklebstoff, in dem Millionen von mikroskopisch feinen Haaren enthalten sind, die an anderen Oberflächen haften. Einzeln sind diese Haftkräfte vernachlässigbar, aber zusammen sind sie stark genug, um sogar einen Troll kopfüber an einer Decke haften zu lassen. Geckotape-Handschuhe werden im Set mit Kniepolstern und Überziehsohlen geliefert. Wenn man das Set trägt, gelten die Regeln für Klettern mit Ausrüstung (S. 95). Geckotape-Handschuhe sind nutzlos, wenn sie nass sind.

Wifi-Vorteil: Die äußere Haftschicht kann per WiFi-Signal zeitweise neutralisiert werden, was nützlich ist, um die Handschuhe an- und auszuziehen, ohne dass sie an der eigenen Person oder aneinander kleben bleiben.

HAZMAT-ANZUG

Der Hazmat-Anzug bedeckt den ganzen Körper und enthält einen internen Lufttank mit einer Luftversorgung für 4 Stunden. Er bietet eine chemische Versiegelung (S. 266) und schützt vor Toxinangriffen mit Kontakt- und Inhalationsvektor (s. *Toxine und Drogen*, S. 124). Hazmat-Anzüge sind serienmäßig mit Platz für einen Sensor ausgestattet, der in den meisten Fällen ein Geigerzähler (S. 278) ist. Der Sensor muss separat gekauft werden.

WiFi-Vorteil: Der Hazmat-Anzug analysiert und übermittelt Informationen über die Umgebung, die der Charakter nicht atmet oder berührt.

KLETTERAUSRÜSTUNG

Dies ist ein Rucksack mit 100 Metern Seil (Tragkraft 400 kg), einem Klettergeschirr, Handschuhen, Karabinern, Steigeisen, Kletterhaken und weiteren Dingen, die für das Klettern mit Ausrüstung benötigt werden (s. *Klettern*, S. 95).

LEUCHTSTAB

Wenn man den Leuchtstab knickt und schüttelt, erhält man für 3 Stunden eine sanfte chemische Beleuchtung, die einen Radius von 10 Metern erhellt.

MAGNESIUMFACKEL

Die angezündete Fackel liefert für 5 Minuten helles Fackellicht, das 20 Meter weit reicht. Wenn man jemanden mit dem brennenden Ende schlägt, verursacht das 3K Feuerschaden.

MINI-SIGNALRAKETENKANONE

Die Signalraketenkanone kann farbige Leuchtraketen bis zu 200 Meter hoch in die Luft schießen und dadurch ein paar Minuten lang ein Gebiet von der Größe eines Straßenblocks beleuchten, was alle eventuellen Vorteile durch schlechte Beleuchtung eliminiert. Wenn man damit auf jemanden schießt, handelt es sich um eine ungeübte Fertigkeitsprobe (siehe S. 95); die Mini-Signalrakete verursacht 3K Feuerschaden.

SURVIVAL-KIT

Eine Überlebensausrüstung in einer widerstandsfähigen Tasche. Enthält ein Messer, ein Feuerzeug, Streichhölzer, einen Kompass, eine Drahtsäge, eine leichte Rettungsdecke, Nahrungsriegel für 7 Tage, eine Wasserreinigungseinheit, eine Angelschnur mit Haken und diverse andere nützliche Dinge.

TASCHENLAMPE

Im Jahr 2080 haben die meisten Taschenlampen eine sehr lange Lebensdauer und sind superhell. Es gibt sie auch in Versionen für Restlichtverstärkung und Infrarot, die eine noch bessere Sicht bei Restlichtverstärkung bzw. Infrarotsicht erlauben. Eine Taschenlampe kann auf oder unter dem Lauf einer Waffe montiert werden (s. *Waffenzubehör*, S. 259).

TAUCHERAUSRÜSTUNG

In der Taucherausrüstung sind ein Neoprenanzug, eine Gesichtsmaske mit Schnorchel, ein Atemregler, ein Lufttank für 2 Stunden Luft (Ersatztanks kosten 50 ¥) und eine aufblasbare Weste für das Treiben an der Wasseroberfläche enthalten. Der Atemregler und der Lufttank schützen wie eine Gasmaske gegen Toxine mit Inhalationsvektor. Der Neoprenanzug gewährt Kälteresistenz (S. 267) der Stufe 2.

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNGS-GEGENSTAND	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Abseilhandschuhe	1	50 ¥
Atemschutzmaske (Stufe 1–6)	1	Stufe × 50 ¥
Chemoanzug (Stufe 1–6)	4	Stufe × 150 ¥
Enterhakenkanone	3	500 ¥
Camouflageseil	3I	85 ¥ pro 100 m
Katalysatorstab	3I	120 ¥
Microwire	2	50 ¥ pro 100 m
Myomeres Seil	4	200 ¥ pro 10 m
Standardseil	1	50 ¥ pro 100 m
Gasmaske	1	200 ¥
Geckotape-Handschuhe	3	250 ¥
Hazmat-Anzug	3	3.000 ¥
Kletterausrüstung	1	200 ¥
Leuchtstab	1	25 ¥
Magnesiumfackel	1	5 ¥
Mini-Signalraketenkanone	1	175 ¥
Mini-Signalrakete	1	25 ¥
Survival-Kit	2	200 ¥
Taschenlampe	1	25 ¥
Taucherausrüstung	3	2.000 ¥

BIOTECH

DOCWAGON-VERTRAG

Geh niemals ohne ihn aus dem Haus! DocWagon bietet erstklassige medizinische Notfalldienste rund um die Uhr, und sie kommen zu dir! Es gibt vier Vertragsarten: Standard, Gold, Platin und Superplatin.

Ein DocWagon-Vertrag erfordert die Abgabe einer Gewebeprobe (verwahrt in einem sicheren Tresorraum, der streng von Wachleuten, Sicherheitsdeckern und Magiern bewacht wird) und beinhaltet einen Vitalmonitor, der als Armband getragen oder als RFID-Chip implantiert wird und aktiviert werden kann, um einen Notruf abzusetzen. Dieser Vitalmonitor dient den bewaffneten Rettungswagen und Hubschraubern von DocWagon auch als Peilsignal. Falls das Armband reißt, wird DocWagon ebenfalls alarmiert.

Sobald ein Notruf eines Klienten eingeht, garantieren die DocWagon-Partner die Ankunft eines bewaffneten Rettungsteams in weniger als zehn Minuten (innerhalb vertraglich abgedeckter Großstadtregionen), ansonsten ist die medizinische Notfallversorgung kostenlos. Reanimationen schlagen mit einer hohen Extrazahlung (5.000 Nuyen) zu Buche, genauso wie der gegebenenfalls nötige Einsatz eines High-Threat-Response-Teams (5.000 Nuyen). In letzterem Fall wird vom Klienten oder seinen nächsten Angehörigen außerdem erwartet, für die medizinische Behandlung von verletzten DocWagon-Angestellten aufzukommen beziehungsweise Kompensationszahlungen für jeden getöteten DocWagon-Angestellten zu leisten (20.000 Nuyen pro getötetem Angestellten).

Der Goldvertrag enthält eine kostenlose Reanimation pro Jahr, einen 50-prozentigen Nachlass auf die HTR-Gebühr und einen zehnprozentigen Nachlass auf die stationäre Behandlung.

Der Platinvertrag enthält vier kostenlose Reanimationen pro Jahr und einen 50-prozentigen Rabatt auf die stationäre Behandlung; HTR-Dienste sind kostenlos, aber Kompensationszahlungen für getötete Mitarbeiter müssen immer noch gezahlt werden.

Kunden, die den Superplatinvertrag abgeschlossen haben, erhalten fünf kostenlose Reanimationen pro Jahr und müssen weder für HTR-Dienste noch für getötete DocWagon-Mitarbeiter zahlen.

DocWagon reagiert nicht auf Notrufe, die von exterritorialen Regierungs- oder Konzerngebieten abgesetzt werden, ohne zuvor die Erlaubnis der jeweils zuständigen Stellen einzuholen, aber ein Rettungsteam wird innerhalb der garantierten zehn Minuten an der betreffenden Grenze auftauchen!

EINWEG-SPRITZE

Spritzen bestehen aus Kunststoff mit einer Metallnadel und sind für den einmaligen Gebrauch gedacht. Sie können verwendet werden, um Toxine mit Injektionsvektor zu verabreichen. Ein unkooperatives Opfer muss eventuell zuerst immobilisiert oder zumindest festgehalten werden.



ERSTE-HILFE-SET

Alles, was man für die Notfall-Wundversorgung braucht, in einer handlichen Tasche. Dieses Set enthält Wundschnellverbände, Kompressen, eine Rettungsdecke, Sicherheitsnadeln, Pinzette und Schere, Einmalhandschuhe, Klebepflaster, eine Pflasterspule und Desinfektionsspray. Das Erste-Hilfe-Set ist notwendig, um nach einem Kampf Erste Hilfe (S. 122) leisten zu können. Danach ist es aufgebraucht und muss durch ein neues Erste-Hilfe-Set ersetzt werden.

MEDKIT

Das Medkit enthält Medikamente, Verbände, Werkzeuge und ein (redseliges) Arzt-Expertensystem, das den Nutzer bezüglich der Behandlung der gängigsten medizinischen Notfälle (etwa Knochenbrüche, Schussverletzungen, chemische Wunden oder Vergiftung sowie der Behandlung von Schock und Blutverlust und natürlich Wiederbelebungen) beraten kann. Das Medkit gilt als Werkzeug-Kiste für Biotechproben. Die Regeln für seine Anwendung finden sich auf Seite 122.

WiFi-Vorteil: Das Medkit gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 auf Heilproben.

MEDKIT-NACHFÜLLPACK

Ein Medkit-Nachfüllpack muss nach jeder Verwendung des Medkits gekauft werden; es ist auch möglich, Nachfüllpacks auf Vorrat zu kaufen. Bis zu fünf Nachfüllpacks können in der Medkitbox verwahrt werden. Weitere Packs müssen woanders aufbewahrt werden.

SLAP-PATCHES

Slap-Patches sind selbstklebende Medikamentenpflaster, die direkt auf die Haut geklebt werden. Das Anbringen eines Slap-Patches auf der Haut eines unwilligen „Patienten" erfordert einen erfolgreichen Nahkampfangriff (der keinen Schaden verursacht); das kann knifflig sein, wenn die Zielperson nicht viel nackte Haut zeigt, und eine Nebenhandlung *Ziel ansagen* erfordern.

BIOTECH

AUSRÜSTUNG	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
DocWagon-Vertrag		
Standard	1	500 ¥/Monat oder 5.000 ¥/Jahr
Gold	1	2.500 ¥/Monat oder 25.000 ¥/Jahr
Platin	1	5.000 ¥/Monat oder 50.000 ¥/Jahr
Superplatin	1	10.000 ¥/Monat oder 100.000 ¥/Jahr
Einweg-Spritze	2	10 ¥
Erste-Hilfe-Set	1	50 ¥
Medkit (Stufe 1–6)	3	Stufe × 250 ¥
Medkit-Nachfüllpack	1	100 ¥
Slap-Patches		
Antidot-Patch	3	150 ¥
Chem-Patch	3	20 ¥ + Drogen-/Toxinkosten
Stim-Patch (Stufe 1–6)	3	Stufe × 25 ¥
Tranq-Patch (Stufe 1–12)	3	(Stufe × Stufe) × 10 ¥
Trauma-Patch	3	500 ¥
Vitalmonitor	2	300 ¥

ANTIDOT-PATCH

Das Antidot-Patch neutralisiert oder hebt den Status *Vergiftet* für eine große Auswahl an Toxinen auf. Ist ein Toxin oder eine Droge besonders selten, kann der Spielleiter verlangen, dass ein spezielles Antidot-Patch nur für dieses Toxin oder diese Droge verwendet wird (s. *Toxine und Drogen*, S. 124).

CHEM-PATCH

Dies ist ein leeres Slap-Patch. Man kann es mit einer Dosis einer Chemikalie oder eines Toxins (S. 124) füllen und später bei einem Patienten (oder sich selbst) anwenden.

STIM-PATCH

Dieses Patch entfernt eine Anzahl Kästchen Betäubungsschaden in Höhe seiner Stufe und hebt den Status *Benommen* auf. Die Wirkung hält für [Stufe × 10] Minuten an – nach dieser Zeit erleidet der Patient (Stufe + 1)B Schaden, dem nicht widerstanden werden kann (und der auch auf den Körperlichen Zustandsmonitor überlaufen kann). Während ein Stim-Patch wirkt, kann der Charakter sich nicht ausruhen.

TRANQ-PATCH

Dieses Patch verursacht Betäubungsschaden in Höhe seiner Stufe, gegen den mit Konstitution Widerstand geleistet wird.

TRAUMA-PATCH

Wird dieses Patch bei einem Patienten mit Überzähligem Schaden angewendet, wird er augenblicklich stabilisiert und heilt 1W6 + 1 Kästchen Überzähligen Schaden (und nur Überzähligen Schaden). Diese Patches sind immer Wi-Fi-fähig und verbinden sich automatisch mit der Matrix, sobald sie appliziert werden.

VITALMONITOR

Dieses kleine Gerät überwacht ständig Herzfrequenz, Blutdruck und Körpertemperatur. Außerdem kann es Blut-, Schweiß- und Hautproben analysieren. Der Vitalmonitor wird von medizinischen Dienstleistern und von Patienten verwendet, die ihren Gesundheitszustand überwachen müssen, und kann als Armband getragen oder in Kleidung oder Kommlinks integriert werden.

WiFi-Vorteil: Der Vitalmonitor teilt Informationen mit anderen WiFi-Geräten, die der Nutzer festlegt, und kann DocWagon oder einen anderen Notfalldienst alarmieren, falls die Lebenszeichen unter einen bestimmten Schwellenwert fallen.

BODYTECH

KATEGORIEN

Cyberware- und Biowareimplantate sind in fünf unterschiedlichen Kategorien erhältlich: Standard, Alphaware, Betaware, Deltaware und Gebraucht. Die in diesem Abschnitt aufgeführten Preise für Cyberware und Bioware gelten für die Kategorie Standard. Beim Kauf von Implantaten anderer Kategorien kommen die Anpassungen für Essenzkosten, Preis und Verfügbarkeit zum Tragen, die in der Tabelle *Implantatkategorien* angegeben sind. Jegliches Zubehör und alle Erweiterungen müssen dieselbe Kategorie haben wie das Implantat, zu dem sie hinzugefügt werden.

IMPLANTATKATEGORIEN

KATEGORIE	ESSENZ	PREIS	VERFÜGBARKEIT
Gebraucht	× 1,1	× 0,5	-1
Alphaware	× 0,8	× 1,2	+1
Betaware	× 0,7	× 1,5	+2
Deltaware	× 0,5	× 2,5	+3

Anmerkung: Gebraucht ist eine eigene Kategorie und modifiziert keine der anderen Kategorien; es gibt z. B. keine gebrauchte Alphaware.

IMPLANTATCHIRURGIE UND GENESUNGSZEIT

Sich Cyberware oder Bioware einbauen zu lassen, erfordert einen chirurgischen Eingriff und geht mit Schaden einher. Wenn man sich Bodytech implantieren lässt, erleidet man sowohl auf dem Körperlichen Zustandsmonitor als auch auf dem Betäubungszustandsmonitor eine Anzahl von Schadenskästchen gleich den Essenzkosten × 3 des Implantats (aufgerundet; allerdings führt dieser Schaden niemals zu Überzähligem Schaden). Die meisten Cyberkliniken und Bodyshops bieten Erholungsräume für ihre Patienten, in denen sie sich nach dem Eingriff ausruhen und genesen können, aber Vorsicht bei der Sterilität und Sauberkeit der weniger seriösen Chopshops! Der Preis des Eingriffs ist nicht im Preis der Bodytech enthalten und sollte von der Spielleiterin hinzugefügt werden, wenn der Runner diese Dienstleistung in Anspruch nehmen möchte.

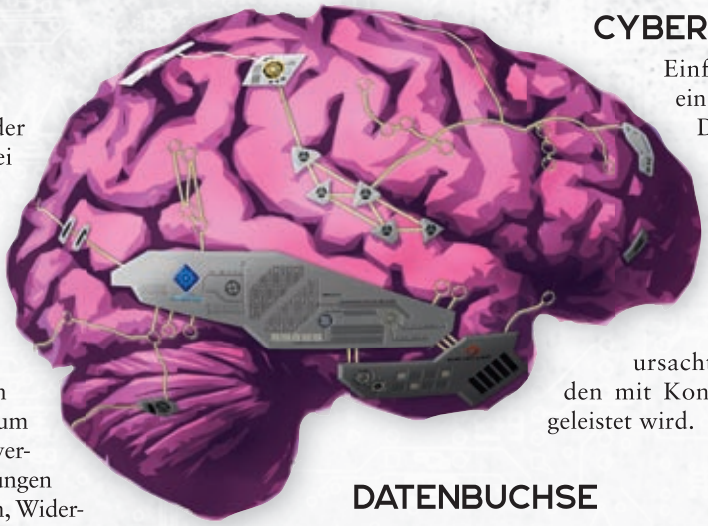
ÜBERSTEUERN VON BODYTECH

Cyberware kann über ihr Maximum hinaus belastet werden, aber das birgt immer das Potenzial für Probleme. Ein Charakter kann mit einer Nebenhandlung ein einzelnes attributssteigerndes Cyberwaresystem übersteuern, sodass die Stufe der betreffenden Cyberware für eine einzige Handlung um 2 erhöht wird (wodurch das betroffene Attribut auch um mehr als +4 gesteigert werden kann). Einer der Bonuswürfel muss ein Schicksalswürfel sein. Ein Patzer beim Übersteuern führt dazu, dass sich das betroffene System für [Stufe] Kampfrunden aufhängt und abschaltet. Bei einem Kritischen Patzer verkrampft sich der betreffende Muskel, und das Attribut fällt für [Stufe] Kampfrunden auf 0. Das Übersteuern ist für jede Cyberware möglich, die ein Körperliches oder Geistiges Attribut steigert, nicht aber für andere Bodytech.

HEADWARE

CORTEXBOMBE

Diese illegale Methode der Nötigung gibt es in drei Geschmacksrichtungen: als Spleen-, Mikro- und Flächenbombe. Spleenbomben sollen nur einen Teil des Kopfes des Opfers beschädigen und damit entweder spezielle Headware nutzlos machen oder das Hirn schädigen, um Blindheit, Stottern, Gehörverlust oder andere Behinderungen hervorzurufen (5K Schaden, Widerstandsprobe auf Konstitution; das Opfer erhält den entsprechenden Status). Aber wenn irgendwo etwas im Kopf explodiert, laufen die Dinge natürlich nicht immer ganz nach Plan, und das Ergebnis kann etwas … *heftig* sein. Die Mikrobombe ist gerade groß genug, um ihren unglückseligen Träger zu töten (18K Schaden; Widerstandsprobe mit Konstitution). Flächenbomben töten das Opfer (Schaden für Opfer wie Mikrobombe) und beeinflussen einen Sprengbereich wie eine Splittergranate (S. 263), wogegen separat Widerstand geleistet werden muss. Die Bomben können fern- oder zeitgesteuert gezündet oder sogar so eingestellt werden, dass sie durch Geräuscherkennung losgehen. Wenn sie in Cybergliedmaßen eingebaut werden, sollen sie spezielle Komponenten (Spleenbombe) oder die ganze Gliedmaße (Mikrobombe) zerstören oder den Träger verletzen und einen Bereich in die Luft sprengen (Flächenbombe).



CYBERBUCHSE

Während die Matrixprotokolle immer steifer und strenger wurden, blieb auch die Hackercommunity nicht untätig. Das jüngste Hilfsmittel, dass sich schnell von „ganz praktisch“ zu „unverzichtbar“ weiterentwickelt hat, ist die Cyberbuchse, die eine jener Gelegenheiten repräsentiert, bei denen die Shadowrunner das Wissen der Konzerne gegen diese verwendet haben. Basierend auf Konzernforschungen an Technomancern macht sich die Cyberbuchse die gewaltige Rechenkapazität des Gehirns zunutze, um Matrixprotokolle und Verschlüsselungsalgorithmen auszuhebeln. Mittlerweile gilt ein Decker ohne Cyberbuchse als in etwa so effektiv wie ein Decker ohne Cyberdeck. Die Cyberbuchse ist der wichtigste Schutz des Deckers gegen Hacking und bietet die Datenverarbeitungs- und Firewallstufen, die Cyberdecks heutzutage nicht mehr besitzen, und natürlich funktioniert sie auch als Standarddatenbuchse. Cyberbuchsen ermöglichen außerdem spezielle Matrix-Edge-Handlungen (siehe S. 176).

CYBERDECK

Einfach gesagt hat man ein Deck in seinem Kopf. Das ist für Hacker, die viel unterwegs sind, sehr praktisch und wird deshalb oft von G-Men und Militärdeckern verwendet. Das Lahmlegen eines Headware-Decks verursacht 8K Schaden, gegen den mit Konstitution Widerstand geleistet wird.

DATENBUCHSE

Eine Datenbuchse verleiht dem Benutzer ein direktes Neuralinterface (siehe S. 175). Außerdem ist sie mit einer einziehbaren Spule Mikrokabel (etwa einen Meter lang) ausgestattet, mit dem man sich über einen Universal-Datenport direkt mit jedem elektronischen Gerät verbinden kann. Datenbuchsen sind mit ihrem eigenen Speicher ausgestattet, um Dateien herunterzuladen oder zu speichern. Zwei Datenbuchsenbesitzer können sich mit einem Glasfaserkabel verbinden, um eine private mentale Unterhaltung zu führen, die nicht abgehört werden kann.

DATENSCHLOSS

Diese spezielle Datenbuchse ist bei Kurieren, Spionen, Diplomaten und Verbindungsleuten beliebt. Das Datenschloss verwandelt den Charakter praktisch in einen wandelnden Datensafe. Es hat eine Gerätestufe in Höhe seiner Stufe und schützt die Daten vor allen Unbefugten (was auch den Träger des Datenschlosses selbst einschließen kann). Datenschlösser sind nicht WiFi-fähig; auf sie kann nur über den Universal-Datenport zugegriffen werden. Tatsächlich hat auch der Träger des Implantats keinen mentalen Zugriff auf die Daten – er ist nur der Überbringer.

CYBERBUCHSEN

CYBERBUCHSE	ATTRIBUTE (D/F)	MATRIXINITIATIVE-BONUSWÜRFEL (VR)	VERFÜGBARKEIT	ESSENZ	PREIS
Stufe 1	4/3	+1	3L	1	45.000 ¥
Stufe 2	5/4	+1	3L	1,5	65.000 ¥
Stufe 3	6/5	+1	3L	2	80.000 ¥
Stufe 4	7/6	+2	4L	2,3	95.000 ¥
Stufe 5	8/7	+2	5L	2,6	140.000 ¥
Stufe 6	9/8	+2	6L	3	210.000 ¥

GERUCHSBOOSTER

Diese Cybernase verstärkt, identifiziert und zeichnet Gerüche auf und kann sie später wiedergeben. Die extrem verstärkten Geruchsfähigkeiten dieses Schnüfflers eröffnen einem eine ganz neue Welt sensorischer Daten – man kann Dinge wahrnehmen, die sonst nur ein Bluthund riechen würde. Man kann die Emotionen von Leuten in ihrem Schweiß riechen (und, sofern vorhanden, die Herstellermarkierung ihrer maßgeschneiderten Pheromone), Spuren von Munitionstreibladungen, Sprengstoffen oder biologischen und chemischen Kampfmitteln – die Liste ließe sich praktisch endlos fortführen. Eine Abschaltfunktion erlaubt es, intensive Gerüche komplett zu ignorieren – im täglichen Leben vielleicht die nützlichste Eigenschaft des Implantats. Der Geruchsbooster kann sogar in der VR verwendet werden, um eine noch eindringlichere Erfahrung zu schaffen. Der Benutzer erhält 1 Edge für alle auf Geruch basierenden Wahrnehmungsproben, das jedoch verfällt, wenn er es bei der Probe nicht verwendet.

WiFi-Vorteil: Die Stufe des Geruchsboosters wird als Würfelpoolbonus zu auf Geruch basierenden Wahrnehmungsproben hinzuaddiert.



GESCHMACKSBOOSTER

Der Geschmacksbooster erfüllt dieselbe Funktion wie der Geruchsbooster, außer dass er die Geschmacksknospen verstärkt. Er lässt einen außerdem Geschmacksdaten in der AR und VR mit einer „Geschmacksspur" erleben – aber ohne Gewähr, Chummer! Der Benutzer erhält 1 Edge für alle auf Geschmack basierenden Wahrnehmungsproben, das aber verfällt, wenn es nicht für die Probe eingesetzt wird.

WiFi-Vorteil: Die Stufe des Geschmacksboosters wird als Würfelpoolbonus zu Wahrnehmungsproben addiert, die auf Geschmack basieren.

KOMMLINK

Die implantierte Version des Kommlinks (S. 268) ist ohne zusätzliche Kosten mit einem Sim-Modul ausgestattet. Ein fest eingebautes Headware-Kommlink ist besonders bei Konzernagenten, Geschäftsleuten und Sararileuten beliebt, die häufig auf Reisen sind. Im Allgemeinen werden Kommlinks mit einer Gerätestufe von weniger als 5 aus Sicherheitsgründen nicht im Schädel eingebaut. Ein lahmgelegtes Headware-Kommlink verursacht 6K Schaden, gegen den mit Konstitution Widerstand geleistet wird.

RIGGERKONTROLLE

Dieses Implantat macht sich die Datenkoordinierungs- und Synchronisierungsfähigkeit des Mittelhirns zunutze, um geriggte Fahrzeuge und Drohnen (und andere Geräte mit einem Riggerinterface, wie etwa Geschütztürme) zu steuern. Die Riggerkontrolle hat ein eingebautes Sim-Modul, daher kann sie auch als DNI für andere Geräte genutzt werden. Außerdem ist sie mit einem Universal-Datenport und einem einziehbaren Kabel von etwa einem Meter Länge ausgestattet (als hätte man eine kostenlose Datenbuchse).

Wenn man in ein Fahrzeug oder eine Drohne hineingesprungen ist, senkt die Riggerkontrolle den Schwellenwert aller Proben zum Betrieb des Fahrzeugs um ihre Stufe. Außerdem gewährt sie auf diese Proben einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe sowie 1 Edge je Probe.

SIMRIG

Diese implantierte Version des Simrigs (S. 269) ermöglicht die Aufzeichnung sensorischer Daten für die spätere Wiedergabe (oder den Verkauf, wenn man ein wirklich interessantes Leben führt).

STIMMENMODULATOR

Dieses Implantat verleiht eine perfekte Stimmbeherrschung und eine enorme stimmliche Flexibilität und Verzerrungsfähigkeit. Man kann ohne Anstrengung mit erhöhter Lautstärke (bis zu 100 Dezibel) sprechen oder die Stimme verändern, um perfekte Vogelrufe, lieblichen Gesang oder unheimliche stimmliche Eindrücke hervorzubringen. Der Modulator kann außerdem eine aufgezeichnete Stimme wiedergeben (und mehr oder weniger perfekt imitieren). Der Benutzer erhält 1 Edge für alle auf Schall basierenden Überredenproben, das aber verfällt, wenn es nicht für die Probe eingesetzt wird.

WiFi-Vorteil: Die Stufe des Stimmenmodulators wird als Würfelpoolbonus zu Überredenproben hinzuaddiert, die auf Schall basieren.

TALENTBUCHSE

Diese Headware interpretiert Wissens- und Linguasofts für das Gehirn, sodass man sie nutzen kann, als wären es die eigenen Fähigkeiten. Sie kann auch Aktionssofts laufen lassen, die aber nur als Wissensfertigkeiten funktionieren, solange man keine Talentleitungen (S. 289) hat. Die Summe der Stufen aller gleichzeitig laufenden Fertigkeiten auf der Talentbuchse kann das Doppelte ihrer Stufe nicht überschreiten, und die maximale Stufe einer darauf laufenden Fertigkeit ist gleich der Stufe der Talentbuchse. Das Starten von Fertigkeiten aus dem Speicher und das Anhalten von Fertigkeiten erfordern keine Handlung. Für Fertigkeiten, die man durch eine Talentbuchse hat, kann man kein Edge einsetzen.

WiFi-Vorteil: Der Extraschub aus der Matrix erhöht die maximale Summe der Stufen aller gleichzeitig laufenden Fertigkeiten auf das Vierfache der Stufe der Talentbuchse, und bei entsprechenden Proben kann Edge eingesetzt werden.

ULTRASCHALLSENSOR

Diese implantierte Version des Ultraschallsensors (S. 278) ersetzt im aktiven Zustand die normale Sicht. Mit einer Nebenhandlung kann zwischen aktivem Sonar, passivem Sonar und deaktiviertem Zustand hin- und hergeschaltet werden.

HEADWARE

HEADWARE	ESSENZ	KAPAZITÄTSKOSTEN	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cortexbomben				
Spleenbombe	–	[1]	6I	10.000 ¥
Mikrobombe	–	[2]	6I	25.000 ¥
Flächenbombe	–	[3]	6I	40.000 ¥
Cyberdeck	0,4	[4]	4I	5.000 ¥ + Cyberdeck
Datenbuchse	0,1	–	2	1.000 ¥
Datenschloss (Stufe 1–12)	0,1	–	4	Stufe × 1.000 ¥
Geruchsbooster (Stufe 1–3)	0,2	–	3	Stufe × 4.000 ¥
Geschmacksbooster (Stufe 1–3)	0,2	–	3	Stufe × 3.000 ¥
Kommlink	0,2	[2]	2	2.000 ¥ + Kommlink
Riggerkontrolle (Stufe 1–3)	Stufe	–	4L	Stufe × 30.000 ¥
Simrig	0,2	–	4L	4.000 ¥
Stimmenmodulator (Stufe 1–3)	0,2	–	4L	Stufe × 5.000 ¥
Talentbuchse (Stufe 1–6)	0,1	–	4	Stufe × 1.000 ¥
Ultraschallsensor	0,3	[2]	4	3.600 ¥
Zahnbehälter	–	–	4	800 ¥

ZAHNBEHÄLTER

Diese hohlen Zähne sind die älteste Cyberware auf dem Markt, und es gibt sie als Lager- und als zerbrechliches Modell. Das Lagermodell wird verwendet, um wirklich winzige Konterbande mit einem Seitenmaß von nicht mehr als 5 Millimetern zu schmuggeln. Die Gegenstände können über ein WiFi-Signal oder eine versteckte Arretierung entfernt werden. Das zerbrechliche Modell löst eine damit verbundene Wirkung (wie etwa die Aktivierung eines Peilsignals oder das Freisetzen eines tödlichen Giftes in den Mund – immer schön im Kopf behalten, was was ist!) durch ein WiFi-Signal aus oder dadurch, dass man hart auf den Zahn beißt.

AUGEN-CYBERWARE

CYBERAUGEN

Das Cyberaugen-Basissystem bietet normale Sehstärke für beide Augen, eine Bildverbindung und eine eingebaute Kamera sowie je nach Stufe eine unterschiedlich hohe Kapazität für Sichtverstärkungen.

AUGENDROHNE

Dieses Zubehör wird pro Kauf nur in einen Augapfel eingebaut. Dabei wird eine kleine Drohne (regeltechnisch wie eine Horizon Flying Eye, S. 302) in der Augenhöhle platziert. Die Drohne funktioniert wie ein normales Cyberauge (mit allen relevanten Verstärkungen), bis man sie herausnimmt – dann kann man sie steuern, als wäre sie eine Drohne. Während sie auf diese Weise benutzt wird (und man dann nur ein Auge hat), erleidet man die Auswirkungen des Status *Geblendet I* bei allem, was man tut. Wenn man beide Augen durch Drohnen ersetzt, erleidet man den Status *Geblendet III*, solange beide Drohnen außerhalb des Körpers operieren. Eine Augendrohne ist ganz klar als künstliches Auge zu erkennen.

BILDVERBINDUNG

Eine implantierte Version der Bildverbindung (S. 275).

BLITZKOMPENSATION

Eine implantierte Version der Blitzkompensation (S. 275).

INFRAROTSICHT

Eine implantierte Version der Infrarotsicht (S. 276).

RESTLICHTVERSTÄRKUNG

Eine implantierte Version der Restlichtverstärkung (S. 276).

RETINADUPLIKAT

In diese höchst illegale Modifikation kann die Aufnahme der Retina einer anderen Person geladen werden, um ein fast perfektes Duplikat zu erzeugen. Hierfür ist eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe des Retinaduplikats und der Stufe des Retinascanners (s. *Sensoren und Scanner*, S. 276) erforderlich. Retinamuster auszutauschen dauert 1 Minute.

SICHTVERBESSERUNG

Eine implantierte Version der Sichtverbesserung (S. 276).

SICHTVERGRÖSSERUNG

Eine implantierte Version der Sichtvergrößerung (S. 276).

SMARTLINK

Eine implantierte Version des Smartlinks (S. 276).

OHREN-CYBERWARE

CYBEROHREN

Üblicherweise ersetzen Cyberohren nur das Innenohr, aber auf Wunsch kann auch der gesamte Ohrkomplex samt Ohrmuschel ersetzt werden. Cyberohren ermöglichen das Hören innerhalb normaler Reichweiten (ähnlich wie ein omnidirektionales Mikrofon) und enthalten eine Audioverbindung sowie eine je nach Stufe unterschiedliche Kapazität für Modifikationen und Verstärkungen. Alle Cyberohren gewähren 1 Edge gegen Zielpersonen, deren Hören durch irgendetwas gestört wird, aber das Edge verfällt, wenn es nicht sofort benutzt wird.

AUGEN-CYBERWARE

IMPLANTAT	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberaugen				
Stufe 1	0,1	1	2	1.000 ¥
Stufe 2	0,2	4	2	4.000 ¥
Stufe 3	0,3	8	3	6.000 ¥
Stufe 4	0,4	12	3	10.000 ¥
Stufe 5	0,5	16	3	16.000 ¥
Augendrohne	0,3	[6]	3	6.000 ¥
Bildverbindung	0,1	–*	2	800 ¥
Blitzkompensation	0,1	[1]	2	1.000 ¥
Infrarotsicht	0,1	[2]	2	2.000 ¥
Restlichtverstärkung	0,1	[2]	2	1.500 ¥
Retinaduplikat (Stufe 1–6)	0,1	[1]	5I	Stufe × 20.000 ¥
Sichtverbesserung	0,1	[2]	3	4.000 ¥
Sichtvergrößerung	0,1	[2]	3	2.000 ¥
Smartlink	0,2	[3]	3L	4.000 ¥

* In Cyberaugen serienmäßig enthalten.

OHREN-CYBERWARE

IMPLANTAT	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberohren				
Stufe 1	0,1	1	2	1.000 ¥
Stufe 2	0,2	4	2	3.000 ¥
Stufe 3	0,3	8	3	4.500 ¥
Stufe 4	0,4	12	3	7.500 ¥
Stufe 5	0,5	16	3	11.000 ¥
Audioverbesserung	0,1	[1]	2	4.000 ¥
Audioverbindung	0,1	–*	2	1.000 ¥
Balanceverstärker	0,1	[4]	3	8.000 ¥
Dämpfer	0,1	[1]	2	2.250 ¥
Richtungsdetektor	0,1	[2]	3	4.000 ¥
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1–6)	0,1	[Stufe]	4	Stufe × 3.500 ¥

* In Cyberohren serienmäßig enthalten.

AUDIOVERBESSERUNG

Eine implantierte Version der Audioverbesserung (S. 277).

AUDIOVERBINDUNG

Die Audioverbindung, das Audioäquivalent zur Bildverbindung, kann Audiodaten (Aufnahmen, Soundtracks, Musik usw.) aus Quellen innerhalb des PANs des Benutzers (oder aus einer Datenbuchse) direkt in seine Cyberohren abspielen. Eine Audioverbindung ist eine häufige Komponente von AR-Umgebungen und fügt eine Audiokomponente hinzu.

BALANCEVERSTÄRKER

Der Balanceverstärker verstärkt den natürlichen Gleichgewichtssinn des Innenohrs. Der Charakter erhält einen Würfelpoolbonus von +1 für alle Proben, bei denen es um das Gleichgewicht geht, wie etwa Klettern, das Gehen über einen schmalen Steg, das Landen nach einem Sprung usw.

DÄMPFER

Dieses Implantat schützt den Nutzer sowohl vor plötzlichen Lautstärkeanstiegen als auch vor schädigenden Geräuschpegeln. Wenn der Charakter den Status *Ertaubt* erleidet, senkt der Dämpfer diesen um 1 Stufe.

RICHTUNGSDETEKTOR

Eine implantierte Version des Richtungsdetektors (S. 277).

SELEKTIVER GERÄUSCHFILTER

Eine implantierte Version des Selektiven Geräuschfilters (S. 277), mit dem Unterschied, dass die maximal erhältliche Stufe 6 statt 3 beträgt.

BODYWARE

DERMALPANZERUNG

Hartkunststoff- und Keramikfaserplatten werden in die Haut implantiert. Die Platten sind deutlich sichtbar und noch deutlicher fühlbar, aber sie können im Hinblick auf Farbe und Oberflächenstruktur kosmetisch angepasst werden. Dermalpanzerung gewährt einen Bonus auf den Verteidigungswert in Höhe ihrer Stufe. Dermalpanzerung ist nicht mit anderer Bodytech für die Haut kompatibel, die einen Verteidigungswertbonus gewährt, wie etwa Orthoskin. Durch den Einbau von Dermalpanzerung verlieren Trolle ihre natürlichen Knochenablagerungen in der Haut und damit auch ihren Vorteil Dermalablagerungen.



ENTERHAKEN-KANONE

Dies ist eine implantierte Version der Enterhakenkanone (S. 280). Ihr interner Stauraum enthält 60 Meter Microwire.

FINGERKUPPENBEHÄLTER

Dieser Behälter ist im ausgehöhlten letzten Glied eines Fingers versteckt. Er hat eine Arretierung, bei der entweder nur der Fingernagel angehoben werden kann, um auf den Behälter zuzugreifen, oder die ganze Fingerspitze entfernt werden kann. Ein Fingerkuppenbehälter kann mikrogroße Gegenstände aufnehmen wie etwa eine Mikrodrohne, einen RFID- oder einen Datenchip. Einen Gegenstand darin zu verstauen oder herauszunehmen, erfordert eine Haupthandlung. Gegenstände, die im Fingerkuppenbehälter verwahrt werden, sind vollständig verborgen, und der Behälter selbst hat eine Tarnbarkeit von 8. Ein beliebter Trick ist es, im Fingerkuppenbehälter eine Monofilamentpeitsche (S. 249) aufzubewahren, wobei die Fingerspitze als beschwerte Schnurspitze dient. Das Ausfahren einer Monofilamentpeitsche aus einem Fingerkuppenbehälter erfordert eine Nebenhandlung, das Einfahren und Aufwickeln eine Haupthandlung.

WiFi-Vorteil: Das Verstauen oder Herausnehmen eines Gegenstandes erfordert nur eine Nebenhandlung; das schließt auch das Aufspulen einer Monofilamentpeitsche ein.

INTERNER LUFTTANK

Der interne Lufttank ersetzt einen Teil eines Lungenflügels durch eine interne Druckluftreserve, mit der man den Atem für [Stufe] Stunden anhalten kann. Dies erlaubt ausgedehnte Unterwasseroperationen und gewährt einen kompletten Schutz vor Toxinangriffen mit Inhalationsvektor, solange man den Atem anhält. Das Aktivieren oder Deaktivieren des Tanks erfordert eine Nebenhandlung. Das Auffüllen des Lufttanks durch ein Ventil (das sich unter dem Brustkorb befindet) dauert fünf Minuten, aber man kann ihn auch durch sechs Stunden normales Atmen wiederauffüllen.

WiFi-Vorteil: Der Charakter erhält eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn er an der Reihe ist und den Tank aktiviert oder deaktiviert. Er ist immer über den genauen Luftstand und die Luftreinheit des Tanks im Bilde.

KOMPOSITKNOCHEN

In die Knochen werden Gitter aus verstärkenden Kunststoffen oder Metallen eingearbeitet, was ihr Widerstandsvermögen und ihre Bruchfestigkeit erhöht. Kompositknochen gibt es in drei Varianten: Kunststoff, Aluminium und Titan. Nur eine der drei Varianten kann gleichzeitig implantiert sein. Kompositknochen verleihen zusätzliche Würfel für den Widerstand gegen Körperlichen Schaden, erhöhen den Verteidigungswert und ändern den Schadenswert und Angriffswert für Waffenlosen Kampf – wie in der Tabelle *Kompositknochen* angegeben.

KUNSTMUSKELN

Laborgezüchtete synthetische Muskeln ersetzen oder verstärken die eigenen, und Calciumbehandlungen und Skelettverstärkungen tragen zur Gesamtstärke bei. Kunstmuskeln erhöhen sowohl die Stärke als auch die Geschicklichkeit um ihre Stufe. Sie sind nicht kompatibel mit anderer Bodytech für die Muskeln wie etwa der Bioware Muskelverstärkung oder Muskelstraffung.

REAKTIONSVERBESSERUNG

Diese Bodyware beschleunigt die Reaktion, indem bestimmte, isolierte Wirbel in der Wirbelsäule durch supraleitendes Material ersetzt werden. Die Reaktionsverbesserung erhöht das Reaktionsattribut um ihre Stufe (der Initiativewert ändert sich entsprechend). Reaktionsverbesserung ist nicht kompatibel mit anderer Bodytech, die die Reaktion verbessert, wie zum Beispiel einem Reflexbooster.

WiFi-Vorteil: Reaktionsverbesserung ist kompatibel mit einem kabellosen Reflexbooster. In diesem Fall ist auch eine Erhöhung der Reaktion um mehr als +4 möglich.

REFLEXBOOSTER

Diese hochinvasive, schmerzhafte und lebensverändernde Operation implantiert eine Vielzahl von Neuralboostern und Adrenalinstimulatoren an strategischen Stellen im ganzen

KOMPOSITKNOCHEN

MATERIAL	SCHADENS-WIDERSTAND	VERTEIDIGUNGSWERT	WAFFENLOSER SCHADENSWERT	WAFFENLOSER ANGRIFFSWERT
Kunststoff	+1	+1	+1K	+1
Aluminium	+2	+1	+2K	+2
Titan	+2	+2	+2K	+3

BODYWARE

IMPLANTAT	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Dermalpanzerung (Stufe 1–4)	Stufe × 0,3	–	4L	Stufe × 4.000 ¥
Enterhakenkanone	0,5	[4]	3	5.000 ¥
Fingerkuppenbehälter	0,1	[1]	2	3.000 ¥
Interner Lufttank (Stufe 1–4)	0,25	[Stufe]	2	Stufe × 4.500 ¥
Kompositknochen				
Kunststoff	0,5	–	3L	8.000 ¥
Aluminium	1	–	4L	18.000 ¥
Titan	1,5	–	6L	30.000 ¥
Kunstmuskeln (Stufe 1–4)	Stufe × 0,7	–	3L	Stufe × 30.000 ¥
Reaktionsverbesserung (Stufe 1–4)	Stufe × 0,3	–	4L	Stufe × 15.000 ¥
Reflexbooster				
Stufe 1	1	–	3L	40.000 ¥
Stufe 2	2	–	3L	150.000 ¥
Stufe 3	3	–	4I	250.000 ¥
Stufe 4	4	–	6I	400.000 ¥
Schmuggelbehälter	0,2	–	3	7.500 ¥
Talentleitungen (Stufe 1–6)	Stufe × 0,1	–	4	Stufe × 20.000 ¥

Körper, um den Benutzer in eine neue Welt zu katapultieren, in der sich alles um ihn herum in Zeitlupe zu bewegen scheint. Das System umfasst sowohl manuelle als auch WiFi-Trigger, um die Reflexbooster ein- und auszuschalten. Den Trigger zu aktivieren oder zu deaktivieren, erfordert eine Haupthandlung. Wenn der Reflexbooster aktiv ist, gewährt er pro Stufe +1 Reaktion (mit einer entsprechenden Erhöhung des Initiativewerts) und 1 zusätzlichen Initiativewürfel (mit der entsprechenden zusätzlichen Nebenhandlung). Reflexbooster können nicht mit irgendeiner anderen Form von Reaktions- oder Initiativeverbesserung kombiniert werden.

WiFi-Vorteil: Das System ist kompatibel mit kabelloser Reaktionsverbesserung (in diesem Fall ist auch eine Erhöhung der Reaktion um mehr als +4 möglich). Das Aktivieren oder Deaktivieren erfordert nur eine Nebenhandlung.

SCHMUGGELBEHÄLTER

Für Gegenstände, die nicht in eine Fingerspitze passen, aber trotzdem nicht gefunden werden sollen, kann man Schmuggelbehälter an Stellen im Körper implantieren, die leicht ausgehöhlt oder ersetzt werden können. Dazu gehören die Rippen und der Platz zwischen ihnen, Hüftknochen, Schulterblätter usw. Diese Behälter können kleine und Miniaturgegenstände aufnehmen (normalerweise nichts, was größer ist als eine leichte Pistole; der Spielleiter wird schon Bescheid sagen, wenn etwas zu groß ist). Der Behälter hat eine Tarnbarkeit von 8. Einen Gegenstand hineinzulegen oder herauszunehmen, erfordert eine Haupthandlung.

WiFi-Vorteil: Einen Gegenstand hineinzulegen oder herauszunehmen, erfordert nur eine Nebenhandlung.

TALENTLEITUNGEN

Talentleitungen sind ein System von neuromuskulären Steuereinheiten, die das natürliche Nervensystem des Körpers überbrücken. Sie können mithilfe des „Muskelgedächtnisses“, das durch eine Talentbuchse (S. 285) eingespielt wird, Muskelbewegungen unterstützen oder vollständig überbrücken. Dieses System erlaubt die Verwendung von Aktionssofts mit einer Stufe, die maximal so hoch sein darf wie die Stufe der Talentleitungen. Die Aktionssoft muss dafür auf einer ebenfalls implantierten Talentbuchse laufen.

WiFi-Vorteil: Mit dem erweiterten Speicher der Talentleitungen erhalten alle Fertigkeiten, die man damit nutzt, einen Würfelpoolbonus von +1.

CYBERGLIEDMASSEN

Der metamenschliche Körper ist weich und schwach, aber durch Stahl kann er sehr viel stärker werden. Heutzutage ist es möglich, alles am metamenschlichen Körper durch Cyberalternativen zu ersetzen. Cyberarme und -beine sind funktionsfähige Körperglieder, ein Cyberschädel ist eine schützende Hülle mit voller Hals- und Gesichtsbeweglichkeit, und ein Cybertorso ist ein Ersatz für den Brustkorb und den Rest des Ober- und Unterkörpers, aber auch für alle Kernmuskeln (damit kann man buchstäblich stählerne Bauchmuskeln haben).

Jeden Cyberersatz gibt es in zwei möglichen Versionen: synthetisch oder offensichtlich. Bei synthetischen Cybergliedmaßen wird auf etwas Platz für Optionen verzichtet, um das Körperteil menschlich aussehen zu lassen. Offensichtliche Cybergliedmaßen sind kaltes Metall, Induktions-Pads und sichtbare Kolben und Myomermuskeln.

Gliedmaßen können unterschiedliche Attribute haben, aber ein Würfelpool basiert immer auf dem niedrigsten Attribut aller Gliedmaßen, es sei denn, bei der Probe wird tatsächlich nur die eine Gliedmaße eingesetzt (Entscheidung der Spielleiterin). Diverse Modifikationen, die zusammen mit der Gliedmaße erworben werden können, erlauben den Einsatz bestimmter Fertigkeiten mit einem erhöhten Attribut.

Standardcybergliedmaßen werden mit Geschicklichkeit und Stärke auf 2 installiert. Jede ganze Cybergliedmaße vergrößert den Körperlichen Zustandsmonitor des Charakters um 1 Kästchen (Hände und Füße werden ignoriert, partielle Cybergliedmaßen (Unterarm und -schenkel) gelten als halbe Gliedmaßen).

SCHÄDEL

Der Cyberschädel ersetzt die Knochen und Muskeln des Kopfes, Gesichts und Halses. Einen Cyberschädel zu haben bedeutet auch, dass man über Cyberkiefer (S. 291) verfügt, die *wirklich* kraftvoll zubeißen können.

TORSO

Der Cybertorso ersetzt die Knochen und Muskeln des Körperkerns unterhalb des Halses bis zu den Genitalien. Offensichtliche Cybertorsos entfernen die Genitalien und deren Funktion (bis auf die Ausscheidung). Die inneren Organe werden nicht ersetzt, aber sie sind alle durch abgetrenn-

te Fächer geschützt. Synthetisches Cybertorsodesign gibt sich alle Mühe, so natürlich wie nur möglich auszusehen. Manche Kunden entscheiden sich gegen den geformten Look und wählen eine schlankere, straffere Erscheinung, während andere einen „durchschnittlichen" Körpertypus vorziehen, um weniger aufzufallen.

ARME

Bei einem Standardcyberarm wird alles von der Schulter abwärts ersetzt, aber es gibt auch die Möglichkeit eines Teilersatzes des Unterarms oder nur der Hand. Eine teilweise Cybergliedmaße muss Attribute haben, die mindestens so hoch sind wie der Rest der Gliedmaße.

BEINE

Bei einem Standardcyberbein wird alles von der Hüfte abwärts ersetzt, aber es gibt auch die Möglichkeit eines Teilersatzes des Unterschenkels oder nur des Fußes. Eine teilweise Cybergliedmaße muss Attribute haben, die mindestens so hoch sind wie der Rest der Gliedmaße.

CYBERGLIEDMASSEN-ZUBEHÖR

Eine einfache Cybergliedmaße ist nett und funktionell und alles, aber so richtig mächtig und nützlich wird sie erst, wenn man sie mit allen möglichen Modifikationen und mit Zubehör vollpackt, um echt coole Dinge zu tun. Es folgen ein paar der Möglichkeiten.

ATTRIBUTSERHÖHUNG

Cybergliedmaßen können dazu verwendet werden, die Geschicklichkeit, Panzerung oder Stärke des Besitzers zu erhöhen. Auch hier gilt die maximale Erhöhung von 4 der natürlichen Attribute, also sollte man lieber gleich darauf verzichten, eine Attributserhöhung zu kaufen, die eins der natürlichen Attribute um mehr als 4 erhöht, denn das wäre Geldverschwendung.

Eine Erhöhung der Panzerung erhöht dauerhaft den Verteidigungswert des Charakters – die Cybergliedmaße ist Teil der allgemeinen Schutzmechanismen des Charakters, die sich im Verteidigungswert widerspiegeln. Erhöhungen von Geschicklichkeit oder Stärke kommen nur zum Tragen, wenn die Gliedmaße auch tatsächlich eingesetzt wird. Wenn eine Aktivität dem gesunden Menschenverstand zufolge im Allgemeinen den ganzen Körper beansprucht (z. B. Rennen, Klettern, Schwimmen), dann kommt die Attributserhöhung der Cybergliedmaße nicht zur Anwendung.

Übrigens haben Stärke- und Geschicklichkeitserhöhungen keine Wirkungen, wenn sie in einem Cyberschädel enthalten sind.



CYBERGLIEDMASSEN

GLIEDMASSE	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Synthetische Gliedmassen				
Schädel	0,75	2	5	15.000 ¥
Torso	1,5	5	4	25.000 ¥
Arm	1	8	4	20.000 ¥
Unterarm	0,45	5	3	12.000 ¥
Hand	0,25	2	3	6.000 ¥
Bein	1	10	4	20.000 ¥
Unterschenkel	0,45	6	4	12.000 ¥
Fuß	0,25	2	4	6.000 ¥
Offensichtliche Gliedmassen				
Schädel	0,75	4	5	10.000 ¥
Torso	1,5	10	4	20.000 ¥
Arm	1	15	4	15.000 ¥
Unterarm	0,45	10	3	10.000 ¥
Hand	0,25	4	3	5.000 ¥
Bein	1	20	4	15.000 ¥
Unterschenkel	0,45	12	4	10.000 ¥
Fuß	0,25	4	4	5.000 ¥

CYBERGLIEDMASSEN-ZUBEHÖR

ZUBEHÖR	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Attributserhöhung	[Stufe]	Stufe	Stufe × 5.000 ¥
Cyber-Springarm	[3]	5L	3.000 ¥
Cyberarm-Gyrostabilisator	[8]	5I	6.000 ¥
Cyberholster	[5]	4	2.000 ¥
Panzerung	[Stufe]	(Stufe)L	Stufe × 5.000 ¥
Schmuggelbehälter	[5]	2	6.000 ¥
Sprunghydraulik (Stufe 1–6)	[Stufe]	4	Stufe × 2.500 ¥

CYBERARM-GYROSTABILISATOR

Funktioniert genauso wie das Waffenzubehör Gyrostabilisator (S. 259).

CYBERHOLSTER

Ein Cyberholster dient dem Verwahren einer Waffe – um sie leicht ziehen zu können, nicht um sie zu verstecken. Die Größe des Holsters hängt von der Größe der Gliedmaße ab.

CYBER-SPRINGARM

Funktioniert genauso wie das Waffenzubehör Springarm (S. 260).

SCHMUGGELBEHÄLTER

Funktioniert genauso wie der Schmuggelbehälter (S. 285).

SPRUNGHYDRAULIK

Damit die Sprunghydraulik sinnvoll eingesetzt werden kann, braucht man eine in jedem Bein, und beide müssen die gleiche Stufe haben. Der Benutzer kann Sprungproben (S. 95) ablegen, wobei die Stufe der Sprunghydraulik als Würfelpoolbonus hinzuaddiert wird. Jeder Erfolg verlängert einen vertikalen Sprung um 0,1 Meter und einen horizontalen Sprung um 0,2 Meter. Die maximale Sprungweite bzw. -höhe erhöht sich um 20 %.

CYBERIMPLANTATWAFFEN

Waffen können in Cybergliedmaßen eingebaut werden, was Kapazität beansprucht, oder sie können in natürliche Gliedmaßen implantiert werden, was Essenz kostet.

FEUERWAFFEN

Es gibt Implantate für verschiedene Klassen von Feuerwaffen; das Implantat sorgt dabei nur für den notwendigen Platz, die Waffe muss separat gekauft werden. Bei allen Arten von Pistolen erhöht sich ihre Tarnbarkeit um 2, wenn sie implantiert werden. Bei größeren Waffen ändert sich die Tarnbarkeit nicht, da sie auch in implantiertem Zustand recht auffällig sind. Gewehre und Scharfschützengewehre können nicht implantiert werden. Alle implantierten Feuerwaffen können mit der Nebenhandlung *Schnellziehen* bereit gemacht werden.

Die einzigen Modifikationen, mit denen implantierte Waffen ausgestattet werden können, sind Lasermarkierer und Schalldämpfer.

CYBERKIEFER

Ein Cyberkiefer sorgt für Extrabisskraft, wenn man seinem Gegner gerne sehr nahe kommt.

HANDKLINGE

Die Handklinge, die es als starre und als einziehbare Version gibt, ist eine einfache Klinge, die an der dem Daumen gegenüberliegenden Handkante implantiert wird. Die einziehbare Version hat im eingezogenen Zustand eine Tarnbarkeit von 8.

CYBERIMPLANTATWAFFEN

WAFFE	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Holdout-Pistole	0,1	[2]	3L	2.000 ¥
Leichte Pistole	0,25	[4]	3L	3.000 ¥
Automatikpistole	0,5	[6]	4L	3.500 ¥
Schwere Pistole	0,5	[6]	4L	4.300 ¥
Maschinenpistole	1	[8]	5L	4.800 ¥
Schrotflinte	1,25	[10]	5L	8.500 ¥
Granatwerfer	1,5	[15]	6I	24.000 ¥
Externer Munitionsport	0,1	[1]	1	1.000 ¥
Lasermarkierer	0,1	[1]	1	1.000 ¥
Schalldämpfer	0,1	[2]	4I	1.000 ¥
Cyberkiefer	0,1	–	2	1.500 ¥
Handklinge	0,15	[1]	4I	2.000 ¥
Handklinge (einziehbar)	0,25	[2]	4I	2.500 ¥
Härtung	0,1	[1]	2	2.500 ¥
Nagelmesser	0,15	[1]	3I	1.000 ¥
Nagelmesser (einziehbar)	0,25	[2]	3I	1.250 ¥
Schockgliedmaße	0,25	[1]	3	5.000 ¥
Sporn	0,15	[1]	4I	3.000 ¥
Sporn (einziehbar)	0,25	[3]	4I	5.000 ¥

* Der Wert hinter dem Schrägstrich gilt ab Stärke 7.

CYBERIMPLANTATWAFFEN – WERTE

WAFFE	ART	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE
Cyberkiefer	Waffenlos	5K	2/–/–/–/–
Handklinge	Klingenwaffe	3K	6/–/–/–/–
Härtung	Waffenlos	3K/4K*	6/–/–/–/–
Nagelmesser	Klingenwaffe	2K	6/–/–/–/–
Schockgliedmaße	Waffenlos	4B(e)	5/–/–/–/–
Sporn	Klingenwaffe	3K	7/–/–/–/–

* Der Wert hinter dem Schrägstrich gilt ab Stärke 7.

HÄRTUNG

Durch diesen Prozess wird die Haut/Gliedmaße gehärtet, damit man effektiver zuschlagen kann. Bei einem waffenlosen Angriff hat der Benutzer einen Schadenswert von 3K und einen Angriffswert (Sehr nah) von 6.

NAGELMESSER

Nagelmesser sitzen unter den Fingernägeln oder ersetzen sie ganz und können wie Krallen eingesetzt werden. Wie bei der Handklinge hat das einziehbare Modell eine Tarnbarkeit von 8.

SCHOCKGLIEDMASSE

An strategischen Punkten werden Elektroden eingebaut, die einer Zielperson taserartige Stromstöße versetzen können. Normalerweise wird dazu die Hand benutzt, aber in letzter Zeit erfreut sich der Schocktritt bei einigen Straßenkämpfern zunehmender Beliebtheit, und es gibt Geschichten von Kämpfern, die ihren Gegnern elektrisierende Kopfstöße verpassen.

SPORN

Sporne werden im Handgelenk oder in den Handknöcheln implantiert und verleihen einem Faustschlag oder einer Ohrfeige eine schneidende Schärfe. Die einziehbare Version hat eine Tarnbarkeit von 8.

STANDARD-BIOWARE

Bioware besteht vollständig aus organischem Material – nur ist dieses Material besser als das organische Material, mit dem man geboren wird. Bioware erzeugt geringere Essenzkosten als Cyberware, ist aber wegen des Zeitaufwands, um sie zu züchten, teurer.

ADRENALINPUMPE

Diese verbesserte Drüse wird im Unterleib implantiert und mit beiden Nebennieren verbunden. Im Ruhezustand ist die Pumpe lediglich ein Adrenalinreservoir. Wenn sie aktiviert wird, kontrahiert ein kleiner Muskelsack und sendet einen Stoß konzentrierten Adrenalins in den Blutkreislauf. Körperlicher und emotionaler Stress können die Pumpe unbewusst aktivieren, wenn eine Selbstbeherrschungsprobe (S. 37) misslingt; ansonsten kann man sie mit einer Nebenhandlung aktivieren. Während die Pumpe aktiv ist, ignoriert der Charakter Verletzungsmodifikatoren, wird nicht bewusstlos, selbst wenn sein Betäubungszustandsmonitor ausgefüllt ist, kann sich nicht ausruhen, und die Stufe der Adrenalinpumpe wird zu seiner Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion und Willenskraft hinzuaddiert. Die Pumpe arbeitet für [Stufe × 1W6] Kampfrunden und kann auch nicht vorzeitig abgeschaltet werden. Wenn die Zeit um ist, bricht der Charakter zusammen und erleidet Betäubungsschaden in Höhe der halben Anzahl an Kampfrunden (aufgerundet), in denen die Pumpe aktiv war (gegen diesen Schaden wird mit der natürlichen Konstitution Widerstand geleistet). Wenn die Wirkung aufhört, kehren die

Attributswerte des Charakters auf ihr normales Niveau zurück, und er kann Verletzungsmodifikatoren und/oder Bewusstlosigkeit durch Betäubungsschaden nicht länger ignorieren. Nach dem Gebrauch benötigt die Pumpe 1 Stunde, um ihren Vorrat wieder aufzufüllen. Während dieser Zeit kann sie nicht aktiviert werden.

HAUTTASCHE

Diese Hautfalte kann irgendwo am Körper platziert werden. Ein nervenloses „Futteral" aus Fleisch, das durch die Falte verborgen wird, eignet sich perfekt zum Verstecken eines kleinen Gegenstandes – sie ist die Biowarereversion des Schmuggelbehälters (S. 285). Die Hauttasche hat eine Tarnbarkeit von 10. Einen Gegenstand aus der Hauttasche zu nehmen oder in sie hineinzustecken, erfordert eine Haupthandlung.

HOCHLEISTUNGSGELENKE

Eine Reihe von Prozeduren – Beschichtung und erneute Nachschmierung der Gelenkoberflächen sowie Verstärkung von Sehnen und Bändern – führt zu einem flüssigeren Zusammenspiel von Muskeln und Gelenken. Hochleistungsgelenke gewähren +1 Geschicklichkeit und 1 Edge für Versuche, sich durch enge Räume zu bewegen.

HYPERSCHILDDRÜSE

Die Hyperschilddrüse wird auf der normalen Schilddrüse platziert und ersetzt ihre metabolischen Funktionen. Der verbesserte Metabolismus produziert mehr Energie und lädt den Charakter praktisch auf. Um seinen optimierten Metabolismus mit Energie zu versorgen, muss der Charakter allerdings doppelt so viel essen wie normal. Der Charakter erhält +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion und Stärke und muss 25 Prozent mehr für seinen Lebensstil ausgeben.

KATZENAUGEN

Diese transgenen gezüchteten Implantate sind buchstäblich Katzenaugen mit einem modifizierten DNA-Profil und okzipitalen Verbindungsstrukturen. Die Struktur der Katzenaugen verstärkt das Licht und verbessert die Nachtsicht, sodass sie Restlichtverstärkung bieten. Katzenaugen sind geschlitzt und reflektierend, genau wie die einer Katze. Diese Bioware ist ganz offensichtlich nicht kompatibel mit Cyberaugen, aber einzelne Sichtverstärkungen können hinzugefügt werden.

KNOCHENVERSTÄRKUNG

Diese Bioware verändert die Molekularstruktur der Knochen so, dass ihre Dichte und ihr Bruchwiderstand erhöht werden. Die Bänder werden gestärkt, und die erhöhte Knochendichte erhöht auch das Körpergewicht um 15 Prozent. Knochenverstärkung verleiht zusätzliche Würfel für den Widerstand gegen Körperlichen Schaden. Der Schaden im waffenlosen Kampf wird Körperlich, und der Schadenswert sowie der Angriffswert für waffenlosen Kampf ändern sich. Knochenverstärkung ist nicht kompatibel mit anderer Bodytech für Knochen wie etwa Kompositknochen.

KNOCHENVERSTÄRKUNG

STUFE	SCHADENS-WIDERSTAND	WAFFENLOSER SCHADENSWERT	WAFFENLOSER ANGRIFFSWERT
1	+1	+1K	+1
2	+2	+1K	+2
3	+3	+2K	+2
4	+4	+2K	+3



LUFTRÖHRENFILTER

Dieses zusätzliche Organ wird am oberen Ende der Luftröhre implantiert. Es kann Unreinheiten aus der Luft absorbieren und sie davon abhalten, die Lunge zu erreichen. Der Luftröhrenfilter addiert seine Stufe als Würfelpoolbonus zu Toxinwiderstandsproben gegen Toxine mit Inhalationsvektor (s. *Toxine und Drogen*, S. 124) hinzu.

MASSGESCHNEIDERTE PHEROMONE

Diese Pheromone sind speziell maßgeschneidert, um andere zu beeinflussen, und können willentlich ausgestoßen werden. Sie erhöhen das Charisma-Attribut für Überreden- und Einflussproben um ihre Stufe, aber nur, wenn sich die Person, gegen die der Charakter die Pheromone einsetzt, in bequemer Unterhaltungsentfernung befindet – wenn sie ihn nicht riechen kann, funktionieren die Pheromone nicht. Maßgeschneiderte Pheromone haben keine Auswirkungen auf magische Fähigkeiten und Proben.

MUSKELSTRAFFUNG

Diese Behandlung verstärkt die Elastizität der Muskelfasern in existierenden Muskeln, was zu einem verbesserten Muskeltonus und erhöhter Flexibilität führt und eine geschmeidige, athletische Figur macht. Muskelstraffung addiert ihre Stufe zur Geschicklichkeit des Charakters. Diese Bioware ist nicht kompatibel mit anderer Bodytech, die die Geschicklichkeit erhöht, wie etwa der Cyberware Kunstmuskeln oder der Bioware Hochleistungsgelenke.

MUSKELVERSTÄRKUNG

Diese biologische Webbehandlung verstärkt existierendes Muskelgewebe, statt es ganz durch gezüchtete Muskeln zu ersetzen. Speziell gezüchtete Muskelstränge werden in existierende Muskelfasern gewebt, erhöhen die Muskelmasse und rohe Stärke und sorgen auch für ein massigeres Aussehen. Muskelverstärkung addiert ihre Stufe zur Stärke des Charakters. Diese Bioware ist nicht kompatibel mit anderer Bodytech, die die Stärke erhöht, wie etwa der Cyberware Kunstmuskeln.

ORTHOSKIN

Orthoskin besteht aus einem Netz von Biofasern in der Haut, das das Äquivalent persönlicher Panzerung liefert und gleichzeitig praktisch nicht von natürlicher Haut zu unterscheiden ist. Orthoskin erhöht den Verteidigungswert des Charakters um ihre Stufe. Orthoskin kann nicht mit anderer Bodytech für die Haut kombiniert werden, wie etwa Dermalpanzerung. Durch den Einbau von Orthoskin verlieren Trolle ihre natürlichen Knochenablagerungen in der Haut und damit auch ihren Vorteil Dermalablagerungen.

SYMBIONTEN

Maßgeschneiderte Mikroorganismen im Blutkreislauf beschleunigen die Heilung des Charakters dramatisch. Symbionten addieren ihre Stufe als Würfelpoolbonus zu Heil- und Genesungsproben (für Körperlichen und Betäubungsschaden) hinzu. Allerdings haben sie auch ungewöhnliche Nahrungsanforderungen, die erfüllt werden müssen, um sie am Leben zu erhalten. Der Charakter muss pro Monat [Stufe × 200] Nuyen für spezielle Symbiontennahrung ausgeben, es sei denn, er hat einen Oberschicht- oder besseren Lebensstil (da ist die Symbiontennahrung schon inklusive). Erhalten die Symbionten keine Spezialnahrung, sterben sie nach einem Monat.

SYNTHACARDIUM

Ein künstlich verbesserter Herzmuskel führt dazu, dass kardiovaskuläre Funktionen effizienter ausgeführt werden, wodurch das Herz das Blut besser mit Sauerstoff versorgen kann. Das Synthacardium addiert seine Stufe als Würfelpoolbonus zu Athletikproben, um zu laufen, zu schwimmen oder zu klettern.

THROMBOZYTENFABRIK

Eine Thrombozytenfabrik steigert die Fähigkeit des Körpers, mit Körperlichem Schaden fertigzuwerden, indem sie die Produktion von Blutplättchen und ihre Konzentration im Blut erhöht, was dabei hilft, Blutungen schneller zu stoppen. Jedes Mal, wenn der Charakter 2 oder mehr Kästchen Schaden auf seinem Körperlichen Zustandsmonitor erleiden würde, wird der Schaden um 1 Kästchen gesenkt.

TOXINEXTRAKTOR

Ein speziell kultivierter Zellklumpen in der Leber verbessert ihre Filterfähigkeiten. Der Toxinextraktor senkt den Schwellenwert einer Toxinwiderstandsprobe (s. *Toxine und Drogen*, S. 125) um seine Stufe.

STANDARD-BIOWARE

IMPLANTAT	STUFE	ESSENZ	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Adrenalinpumpe	1–3	Stufe × 0,75	5I	Stufe × 55.000 ¥
Hauttasche	–	0,1	4	12.000 ¥
Hochleistungsgelenke	–	0,2	4	30.000 ¥
Hyperschilddrüse	–	0,7	5L	140.000 ¥
Katzenaugen	–	0,1	3	4.000 ¥
Knochenverstärkung	1–4	Stufe × 0,3	4L	Stufe × 5.000 ¥
Luftröhrenfilter	1–6	Stufe × 0,1	4	Stufe × 4.500 ¥
Maßgeschneiderte Pheromone	1–4	Stufe × 0,2	4L	Stufe × 31.000 ¥
Muskelstraffung	1–4	Stufe × 0,2	4L	Stufe × 32.000 ¥
Muskelverstärkung	1–4	Stufe × 0,2	4L	Stufe × 31.000 ¥
Orthoskin	1–4	Stufe × 0,25	4L	Stufe × 6.000 ¥
Symbionten	1–4	Stufe × 0,2	4	Stufe × 3.500 ¥
Synthacardium	1–3	Stufe × 0,1	3	Stufe × 30.000 ¥
Thrombozytenfabrik	–	0,2	4	17.000 ¥
Toxinextraktor	1–6	Stufe × 0,2	4	Stufe × 4.800 ¥

KULTIVIERTE BIOWARE

IMPLANTAT	STUFE	ESSENZ	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Mnemoverstärker	1–3	Stufe × 0,1	5	Stufe × 9.000 ¥
Reflexrekorder (Fertigkeit)	–	0,1	5	14.000 ¥
Schadenskompensator	1–12	Stufe × 0,1	5L	Stufe × 2.000 ¥
Schlafregulator	–	0,1	5	12.000 ¥
Schmerzeditor	–	0,3	5I	48.000 ¥
Synapsenbeschleuniger	1–3	Stufe × 0,5	5L	Stufe × 95.000 ¥
Zerebralbooster	1–3	Stufe × 0,2	5	Stufe × 31.500 ¥

KULTIVIERTE BIOWARE

Kultivierte Bioware wird speziell für den Körper, in den sie implantiert werden soll, gezüchtet und genetisch angepasst. Deshalb gibt es sie auch nicht gebraucht.

MNEMOVERSTÄRKER

Diese hochkonzentrierte Ballung von grauer Substanz wird mit den Gedächtniszentren des Gehirns verbunden und verbessert sowohl das Kurz- als auch das Langzeitgedächtnis. Die Stufe des Mnemoverstärkers addiert sich als Würfelpoolbonus zu Proben auf Sprachfertigkeiten, zu Proben, die mit Wissensfertigkeiten zusammenhängen, und zu gedächtnisbezogenen Proben.

REFLEXREKORDER

Zusätzliches Nervengewebe wird mit bestimmten Körperregionen verbunden, um das Muskelgedächtnis zu verbessern. Der Reflexrekorder erhöht die Stufe einer Fertigkeit, die mit einem Körperlichen Attribut verknüpft ist, um 1. Es können mehrere Reflexrekorder für verschiedene Fertigkeiten implantiert werden, aber nicht zwei Reflexrekorder für dieselbe Fertigkeit.

SCHADENSKOMPENSATOR

Schadenskompensatoren sind im Wesentlichen Blockadevorrichtungen in den Nervenbahnen, die Schmerzen vom Körper ans Gehirn melden. Der Charakter ignoriert eine Anzahl von Schadenskästchen (wahlweise Körperlich, Betäubung oder eine Kombination der beiden) in Höhe der Stufe des Kompensators, bevor Verletzungsmodifikatoren ermittelt werden.

SCHLAFREGULATOR

Der Schlafregulator ist eine Modifikation am Hypothalamus, die längere Perioden der Wachheit erlaubt – ein unglaublich nützlicher Vorteil für jeden mit irgendeinem Beruf, nicht nur für Shadowrunner. Man braucht weniger Schlaf pro Tag, und der Schlaf, den man bekommt, ist tief und erholsam (außerdem ist man schwerer aufzuwecken). Der Schlafregulator lässt den Charakter mit drei Stunden Schlaf pro Nacht auskommen und doppelt so lange wie normal wach bleiben, bevor er den Status *Erschöpft* (S. 54) erleidet. Die Ruhezeiten für Heilzwecke werden davon nicht beeinflusst.

SCHMERZEDITOR

Dieser Klumpen spezialisierten Nervengewebes soll sensorische Stimuli filtern. Wenn der Schmerzeditor aktiv ist, ignoriert der Charakter alle Verletzungsmodifikatoren und bleibt sogar dann noch bei Bewusstsein, wenn sein Betäubungszustandsmonitor vollständig ausgefüllt ist. Der Charakter fühlt keine Schmerzen – er ist in seliger, gefährlicher, unbekümmerter Unwissenheit über das Ausmaß des Schadens, den er erlitten hat, sofern er sich nicht entweder selbst untersucht (eine Handlung *Genau beobachten*) oder durch einen Vitalmonitor (S. 283) informiert wird. Im aktiven Zustand erhöht der Schmerzeditor die Willenskraft des Charakters um 1 und senkt seine Intuition um 1; zusätzlich wird bei allen Wahrnehmungsproben, die auf dem Tastsinn basieren, der Schwellenwert um 1 erhöht.

SYNAPSENBESCHLEUNIGER

Die Nervenzellen, aus denen das Rückenmark besteht, werden mit dieser Bioware erweitert und repliziert, was eine höhere neurale Bandbreite erlaubt. Das Ergebnis ist eine viel schnellere Reaktionszeit. Der Synapsenbeschleuniger gewährt pro Stufe +1 Reaktion (mit einer entsprechenden Änderung des Initiativewerts) und 1 zusätzlichen Initiativewürfel (mit der entsprechenden zusätzlichen Nebenhandlung). Er kann nicht mit irgendeiner anderen Form von Reaktions- oder Initiativeverbesserung kombiniert werden. Anders als andere Modifikationen dieser Art kann der Synapsenbeschleuniger nicht ausgeschaltet werden, d. h. der Charakter fühlt sich dauerhaft von einer Zeitlupenwelt umgeben.

ZEREBRALBOOSTER

Die Hirnwindungen werden mit zusätzlichem Nervengewebe verstärkt, was die Hirnfunktionen insgesamt verbessert. Der Zerebralbooster erhöht das Logikattribut des Charakters um seine Stufe.

TOXINE UND DROGEN

Nähere Informationen zu Toxinen und Drogen und ihrer Wirkungsweise findest du auf Seite 124.

TOXINE: VERFÜGBARKEIT UND KOSTEN

TOXIN	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Brechreiz-Gas	3L	25 ¥
CS-/Tränengas	2L	20 ¥
Gamma-Skopolamin	7I	200 ¥
Narcoject	4L	50 ¥
Neuro-Stun VIII	5L	60 ¥
Neuro-Stun XI	6L	60 ¥
Neuro-Stun X	7L	100 ¥
Pepper Punch	–	5 ¥
Seven-7	10I	1.000 ¥

DROGEN: VERFÜGBARKEIT UND KOSTEN

DROGE	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Alkohol	–	5 – 500 ¥
Bliss	2I	15 ¥
Cram	2L	10 ¥
Deepweed	4I	400 ¥
Jazz	2L	75 ¥
Kamikaze	3L	100 ¥
Long Haul	–	50 ¥
Nitro	2L	50 ¥
Novacoke	2L	10 ¥
Psyche	–	200 ¥
Zen	3L	5 ¥

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

FOKI

Nähere Informationen über Foki und ihre Anwendung findest du auf Seite 156.

GEISTERFOKUS

Geisterfoki unterstützen einen Zauberer beim Umgang mit Geistern. Für jede Art von Geistern (Feuer, Luft, Mensch usw.) gibt es verschiedene Foki.

KRAFTFOKUS

Dieser Fokus wirkt wie ein Riss zwischen der astralen und der physischen Welt und erlaubt dem Benutzer, größere Mengen an Mana zu kanalisieren und sein magisches Potenzial zu steigern.

METAMAGIEFOKUS

Dient zur Steigerung diverser metamagischer Fähigkeiten. Für jedes metamagische Talent ist ein separater Fokus erforderlich.

QI-FOKUS

Diese Foki dienen – oft in Form von Tätowierungen – dazu, Adeptenfähigkeiten zu steigern.

VERZAUBERUNGSFOKUS

Dient zur Unterstützung von Alchemie und Fokusherstellung.

WAFFENFOKUS

Hierbei handelt es sich um verzauberte Waffen, die so im Einklang mit ihrem Besitzer sind, dass sie im Kampf wie eine Verlängerung seines Körpers wirken. Waffenfoki steigern die Kampffähigkeiten und bieten die Möglichkeit, einige der Schutzmaßnahmen des Geisterreiches zu umgehen. Ein Waffenfokus wird wie eine magische Waffe behandelt.

ZAUBERFOKUS

Es gibt vier Unterkategorien von Zauberfoki: Antimagiefoki, Ritualfoki und Zauberspeicher und Zauberspruchfoki. Genauer beschrieben werden sie auf Seite 157. Für jede Zauberkategorie (Heilung, Illusion, Kampf usw.) müssen Foki separat gekauft werden, und jeder Fokus erfüllt nur die Funktionen seiner Unterkategorie. Es gibt keine kategorienüberschreitenden Zauberfoki.

FORMELN

Formeln werden dazu verwendet, Zauber und Rituale zu lernen sowie Foki herzustellen. Jeder Zauber, jedes Ritual und jeder Fokus hat seine eigene Formel, die separat gekauft werden muss. Die Preise sind in der Tabelle *Magische Ausrüstung* nach Kategorien angegeben.

MATERIALIEN FÜR MAGISCHE REFUGIEN

Diese Materialien dienen zur Errichtung eines Magischen Refugiums für Schamanen oder Hermetiker. Sie werden als Komplettpaket in einer Tasche verkauft. Einige der Materialien sind mehrfach verwendbar. Die Wiederverwendung einiger Teile davon dauert eine Anzahl von Stunden in Höhe der Kraftstufe des Refugiums (um die Komponenten auseinanderzusortieren).

MAGISCHE AUSRÜSTUNG – FOKI

FOKUS	BINDUNGSKOSTEN (IN KARMA)	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Geisterfokus	Kraftstufe × 2	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 4.000 ¥
Kraftfokus	Kraftstufe × 6	(Kraftstufe + 3)L	Kraftstufe × 18.000 ¥
Metamagiefokus	Kraftstufe × 3	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 9.000 ¥
Qi-Fokus	Kraftstufe × 2	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 3.000 ¥
Verzauberungsfokus	Kraftstufe × 3	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 5.000 ¥
Waffenfokus	Kraftstufe × 3	(Kraftstufe + 3)L	Kraftstufe × 7.000 ¥
Zauberfokus	Kraftstufe × 2	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 4.000 ¥

MAGISCHE AUSRÜSTUNG – FORMELN

FORMEL	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Fokusformel	wie Fokus	Fokuspreis × 0,25
Ritualformel	3L	1.000 ¥
Zauberformeln		
Heilung	2L	500 ¥
Illusion	3L	1.000 ¥
Kampf	3L	2.000 ¥
Manipulation	3L	1.500 ¥
Wahrnehmung	2L	500 ¥

MAGISCHE AUSRÜSTUNG – MAGISCHE VORRÄTE

MAGISCHE VORRÄTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Materialien für Magische Refugien	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 500 ¥
Reagenzien, pro Dram	2	50 ¥

REAGENZIEN

Diese Materialien werden verwendet, um einige der Hindernisse zu überwinden, die die Anwendung von Magie in der Sechsten Welt mit sich bringt. Sie werden in Einheiten von Dram verkauft und verlieren nach Gebrauch ihre Wirkung.

FAHRZEUGE UND DROHNEN

Wir listen hier nicht alle Fahrzeuge und Drohnen auf, die es im *Shadowrun*-Universum gibt, sondern nur ein paar Beispiele. Ihr könnt gerne die Namen oder Spielwerte modifizieren, wenn es besser zu euren Vorlieben oder zur Geschichte passt.

FAHRZEUGMODIFIKATIONEN

RIGGERINTERFACE

Jedes Fahrzeug bei *Shadowrun* ist mit GridGuide und einem autonomen Fahrsystem ausgestattet, sogar Motorräder. Das Riggerinterface erlaubt einem Rigger, in ein Fahrzeug hineinzuspringen und das Gefühl zu haben, als wäre er das Fahrzeug und kein Metamensch. Hände und Füße werden zu Rädern, Flügeln oder Rotoren; Sicht, Gehör, Berührung und Geschmack werden zu Sensoren; ein hochdrehender Motor ist ein rasendes Herz. Alle Drohnen sind standardmäßig mit einem Riggerinterface ausgerüstet, bei Fahrzeugen muss es zusätzlich eingebaut werden (falls nicht anders angegeben). Ohne ein Riggerinterface kann ein Rigger zwar ein Fahrzeug von seinem Kommandositz aus lenken, aber er fühlt sich nicht, als wäre er das Fahrzeug.

WAFFENHALTERUNGEN

Fahrzeuge können mit einer Anzahl von Waffenhalterungen in Höhe ihres nicht verstärkten Rumpfes ÷ 3 (abgerundet) ausgestattet werden. Standard-Waffenhalterungen können eine maximal sturmgewehrgroße Waffe und 250 Schuss Munition aufnehmen. Schwere Waffenhalterungen beanspruchen den Platz von zwei Standard-Waffenhalterungen und können jede Art von Waffe und bis zu 500 Schuss Gurtmunition oder bis zu [Rumpf] (Lenk-)Raketen aufnehmen. Alle Waffenhalterungen sind ferngesteuert und können einen (vertikalen und horizontalen) Feuerbereich von 90 Grad bestreichen.

FAHRZEUGMODIFIKATIONEN

MODIFIKATION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Riggerinterface	2	1.000 ¥
Standard-Waffenhalterung	4I	2.500 ¥
Schwere Waffenhalterung	6I	5.000 ¥
Manuelle Bedienung	+1	+500 ¥

Eine manuelle Bedienung kann gegen einen Aufpreis hinzugefügt werden, allerdings nur bei Fahrzeugen, nicht bei Drohnen.

MOTORRÄDER

DODGE SCOOT

Dies ist genau das, was man von etwas, das „Scoot" heißt, erwarten würde. Der Elektroroller ist kompakt, sparsam im Verbrauch und sehr günstig, aber nicht gerade das standesgemäße Gefährt für einen Shadowrunner; es sei denn, man versucht, im Verkehr unterzutauchen, oder legt es absichtlich darauf an, von einer Go-Gang überfallen zu werden.

HARLEY-DAVIDSON SCORPION

Groß, böse und robust. Der typische schwere, chromblitzende Feuerstuhl, mit etwas Panzerung und einer Menge Statement. Meistens sieht man die Scorpion auf der Straße bei Go-Gangern, aber dank des immer noch legendären Rufs von Harley-Davidson ist sie auch bei Normalbürgern beliebt.

HARLEY-DAVIDSON SCORPION



YAMAHA GROWLER



YAMAHA GROWLER

Dieses Geländemotorrad ist bei Abenteuerlustigen, Outdoorfreaks und Kleinmengenschmugglern sehr beliebt, aber die beste Werbung für die Growler war ihr jüngster Auftritt als fahrbarer Untersatz von Sherman Kane in *Blood Hunters*.

SUZUKI MIRAGE

Geschwindigkeit ist das Motto der Mirage. Dieses Rennmotorrad mit einer Höchstgeschwindigkeit, die auszureizen sich kaum jemand traut, ist bei Go-Gangs und anderen Speedfreaks beliebt.



ÄHNLICHE MODELLE

Es folgen einige Modelle, die den im Text beschriebenen Fahrzeugen ähneln und vom Spielleiter verwendet werden können, um etwas Abwechslung ins Spiel zu bringen. Die Fahrzeuge in der rechten Spalte haben die gleichen Spielwerte wie die in der gleichen Zeile links.

FAHRZEUG	ÄHNLICHE MODELLE
Dodge Scoot	Hyundai Hopper, Entertainment Systems Papoose
Harley-Davidson Scorpion	BMW Blitzen, Gaz-Niki Titan
Yamaha Growler	Evo Falcon, Gaz-Niki Wolverine
Suzuki Mirage	Yamaha Rapier, Thundercloud Contrail
Chrysler-Nissan Jackrabbit	Peugeot 112, Opel Luna
Honda Spirit	Wuxing Breezer, Toyota Gazelle
Hyundai Shin-Hyung	BMW 400GT, GMC Commodore
Eurocar Westwind X80	Porsche Aguilar, Ferrari Diabolus
Ford Americar	Mercury Comet, Honda Citizen
S-K-Bentley Concordat	GMC Cadillac Nocturne, BMW X89
Mitsubishi Nightsky	Rolls-Royce Phaeton
Toyota Gopher	Ford F-151, Wuxing Peng You 4x4
GMC Bulldog Step-Van	Renault-Fiat Eurovan, Aztechnology Governor
Rover Model 2080	Ares Humvee, Toyota Coaster
Ares Roadmaster	Esprit Industries Sororita, Renraku Kamekichi
Samuvani-Criscraft Otter	GMC Outrider, Celebrian Nymph
Aztechnology Sunrunner/ Nightrunner	Wuxing Red Flag, Yongkang Gala Trinity
GMC Riverine	Aztechnology Jade
Proteus Lamprey	Kalmaar Seefuchs, Toyota TLM-2
YNT Delfin	Proteus Explorer, Aztechnology Jade Diver
Artemis Industries Nightwing	IFMU Spatz, Suzuki Wingman
Cessna C750	Lear-Cessna Rover
MCT-Sikorsky-Bell Seahawk	Renault-Fiat Fokker Tundra-9, Toyota TX13
Ares Dragon	Hughes Stallion
MCT-Sikorsky-Bell Wolfhound	Nissan Hound
Northrup Wasp	Lockheed Kestrel, Renraku Dragonfly
Ares Venture	Cascade Skraacha, Zhejiang Shenying Industries Raptor
GMC Banshee	Aztechnology Lobo
Federated-Boeing Commuter/Osprey X	Hughes-Aerospace Daytrader

AUTOS

CHRYSLER-NISSAN JACKRABBIT

Diesen preiswerten elektrischen Kleinwagen sieht man überall. Er wird seit Jahrzehnten mit nur geringen Designänderungen gebaut und ist dank seiner Häufigkeit und Anonymität als Ausspäh- und Beschattungsfahrzeug bei Runnern sehr beliebt. Man sollte sich nur nicht auf eine Verfolgungsjagd einlassen.



HONDA SPIRIT

Dieses dreirädrige Elektrofahrzeug ist besonders bei Pendlern beliebt. Es hat zwei Sitze, in die kaum ein ausgewachsener Mensch hineinpasst, von den robusteren Metatypen ganz zu schweigen. Der Preis des Spirit ist sein Hauptpluspunkt, und auch wenn er nicht ganz so häufig ist wie der Jackrabbit, sieht man ihn doch praktisch überall.

HYUNDAI SHIN-HYUNG

Wenn man Optionen möchte, dann ist dies die richtige Limousine. Dieser Wagen hat einen leistungsstarken Motor, und die Tunerszene hat sich auf das Modell gestürzt wie ein Barghest auf einen Piasmaknochen. Mit der entsprechenden Investition erhält man so viel Glamour und Leistung, wie man sich wünscht. Das macht den Shin-Hyung besonders in der asiatischen Unterwelt beliebt, aber auch bei den verzogenen Blagen reicher Konzerneltern, die gerne einmal Straßengangster spielen wollen.

EUROCAR WESTWIND X80

Geschwindigkeit und Überfluss in einem heißen Paket. Der Name Westwind steht seit den 50ern für Luxuskarossen des oberen Preissegments. Seit andere Hersteller von Luxusautos sich Ingenieure und Konstruktionsunterlagen von Eurocar unter den Nagel gerissen haben, ist die Konkurrenz größer geworden, daher brachte der Konzern das Modell X80 auf den Markt, das die Grenzen der Leistungsfähigkeit und dessen, was auf der Straße noch legal ist, bis aufs Äußerste auslotet.



FORD AMERICAR

Diese aggressiv zurück auf den Markt drängende viertürige Limousine wurde neu designt und ist genauso langweilig wie zuvor. Das Aggressive ist die heftige Preissenkung als Versuch, dem Mercury Comet die Marktführung im Segment wieder zu entreißen, zumal es beim Comet zuletzt diese teuren Rückrufaktionen gab. Von außen macht der Americar nicht viel her, aber er bringt einen von A nach B, ohne dass einem jemand einen zweiten Blick widmet (es sei denn, man packt zwei Trolle hinein und setzt bei jeder Bodenwelle auf).

SAEDER-KRUPP-BENTLEY CONCORDAT

Der S-K-Bentley Concordat ist die Sorte Wagen, wie ihn Simstars und Orxploitation-Rapper fahren, nachdem sie ihn auffällig haben lackieren lassen. Ansonsten wird er in den klassischen Farben geliefert, wobei in letzter Zeit besonders ein mattes Schwarz bei den Konzernexecs beliebt ist. Diese Limousine ist der Traumwagen der Konzernjugend, ob sie nun scharf auf Daddys CEO-Posten ist oder davon träumt, der nächste Krime zu sein.

SAEDER-KRUPP-BENTLEY CONCORDAT



MITSUBISHI NIGHTSKY

Diese gepanzerte Limousine wird von Konzernmanagern, Medienstars und Mr Johnsons verwendet, um zu demonstrieren, wie der wohlhabende Teil der Bevölkerung lebt. Schnittig, stylish und leistungsstark, ist der Nightsky ein gefährliches Ziel und ein dekadentes Transportmittel.

MITSUBISHI NIGHTSKY



LKW UND VANS

TOYOTA GOPHER

Die Entwicklung des Gopher vom meistverspotteten Pick-up zu einem der Marktführer in seinem Segment war ein langer Weg der Design-, Leistungs- und Ausstattungsupgrades. Mittlerweile wird er beworben als der Pick-up, den man unbedingt haben muss, und er bietet einen Allradantrieb, eine große Ladefläche und ein geräumiges viertüriges Fahrerhaus mit zahlreichen Annehmlichkeiten für die Insassen.

GMC BULLDOG STEP-VAN

Der Bulldog ist überall. Dank seiner eingebauten Panzerung ist er weltweit einer der meistverkauften Lieferwagen und wird gerne von Runnern gewählt, die den Schutz und die Anonymität dieses allgegenwärtigen Transportfahrzeugs schätzen. Der Bulldog bietet reichlich Platz für Ausrüstung, Drohnen, Pakete oder ein paar Trolle. Und mit der richtigen Lackierung fällt er nirgends auf.

GMC BULLDOG STEP-VAN



RANGE ROVER MODEL 2080

Auch wenn ihn sein Preis für die meisten zu einem Statussymbol macht, kann doch niemand leugnen, dass der Gegenwert des Model 2080 in Gestalt von Annehmlichkeiten und Optionen seinem Preis voll und ganz entspricht. In den meisten Fällen rollt er zwar durch keine gefährlicheren Gegenden als Gated Communities, aber er ist absolut geeignet für einen Run im Dreck und in der Wildnis. Aufgrund seiner Größe, der Ausstattung und der Anonymität in reichen Wohngegenden wurden der Wagen und seine Vorgängermodelle häufig von Sicherheitsfirmen verwendet, was bedeutet, dass es mittlerweile einige auf dem Secondhandmarkt gibt – wenn es einem nichts ausmacht, ein bisschen Blut aufzuwischen und einige Einschusslöcher zu stopfen. Aber das gehört ja für einen Runner zum täglichen Brot.

ARES ROAD-MASTER



ARES ROADMASTER

Dieser Transport-Lkw ist gebaut wie ein Panzer. Der Roadmaster wird auf der ganzen Welt auf Überlandstrecken eingesetzt, wo es oft nur so von Go-Gangs und nomadischen Jägern wimmelt. Er ist schwer gepanzert, und auf seinem Dach können zwei ferngesteuerte Türme eingebaut werden. Roadmaster, die man in der Stadt sieht, sind meistens mit den Logos von Sicherheitsfirmen versehen, die sie dazu verwenden, wertvolle Fracht zu transportieren – Personen wie Güter.



BOOTE

SAMUVANI-CRISCRAFT OTTER

Dieses fünf Meter lange Boot ist hübsch, aber auch so langweilig, wie der Tag lang ist. Es wird ab Werk für verschiedene Verwendungszwecke ausgestattet, etwa für Ausflüge, zum Angeln, als leichtes Transportboot oder für Wartungsarbeiten, aber die offene Konstruktion lässt nur Platz für eine kleine Kabine, um sich bei schlechtem Wetter zurückzuziehen. Das Beste, was man über dieses Boot sagen kann, ist, dass man es auf jedem Gewässer dieser Welt zuhauf findet.

AZTECHNOLOGY SUNRUNNER/NIGHTRUNNER

Nachdem sich der Nightrunner einen etwas zu zwielichtigen Ruf erworben hatte, wurde das Modell gründlich überholt und bekam einige günstige Regierungsverträge in Gegenden, in denen man Aztechnology freundlich gegenübersteht, wie etwa Aztlan. Das Boot wurde in Sunrunner umgetauft, aber es hat das gleiche auffällige versiegelbare Verdeck und den großzügigen Laderaum (in dem man zahlreiche Kojen unterbringen kann, wenn man das Boot für Ausflugsreisen verwenden möchte).

GMC RIVERINE

Große Knarren und gute Sensoren halten die Wasserwege der Welt sicher. Dieser Pott ist ein Kanonenboot, da gibt es nichts zu leugnen, aber etliche Leute schätzen vor allem den gepanzerten Rumpf und halten die Waffen lieber versteckt, um nicht wie die Wasserschutzpolizei auszusehen.

U-BOOTE

PROTEUS LAMPREY/SEA SNAKE

Die Meere sind längst kein so großes Rätsel mehr. Seit es überall auf der Welt immer mehr Aquakologien und Arkoblocks gibt, sind auch Wasserfahrzeuge, mit denen man sie erreichen kann, ein immer häufigerer Anblick geworden. Der Lamprey ist ein Unterwasserschlitten, der für Inspektions- und Transportzwecke eingesetzt wird. Er bietet Platz für vier Passagiere, die ihre eigene Taucherausrüstung verwenden oder Systeme benutzen können, die in den Schlitten eingebaut werden können; Letzteres verdoppelt den Preis und sorgt für 16 Metamenschenstunden Luft. Das militärische Modell des Lamprey (mit dem Namen Sea Snake) wird von Spezialeinheiten wie den UCAS Navy Seals oder dem britischen SAS für Unterwassereinsätze verwendet. Jeder Passagierplatz kann durch ein Drohnengestell mit einer kleinen Drohne ersetzt werden, oder man ersetzt zwei Plätze durch eine mittelgroße Drohne. Mit Personen an Bord ist die Tauchtiefe auf 100 Meter begrenzt, aber mit Drohnen bestückte Modelle können an einer Führleine oder ferngesteuert auf bis zu 200 Meter tauchen. WiFi-Signale reichen nicht bis in solche Tiefen.

YNT DELFIN

Dieses Drei-Personen-U-Boot eignet sich dank seiner großen Variationsbreite an austauschbaren Aufsätzen ideal für Unterwasserarbeiten. Aufgrund der umfangreichen Militärverträge im Zuständigkeitsbereich von YNT sind einige dieser Aufsätze offensiver Natur. Ob der Delfin für Tiefsee-Rettungsmissionen, Arkoblock-Patrouillen oder für Erkundungs- und Versorgungsfahrten an der neuesten Aquakologie-Baustelle eingesetzt wird – er hat für jede Aufgabe das richtige Werkzeug.

FLUGZEUGE

Diese traditionellen Flugzeugtypen benötigen eine Start- und Landebahn.

ARTEMIS INDUSTRIES NIGHTWING

Der Nightwing ist ein Tarngleiter, der sich als Spielzeug für Amateurflieger ausgibt. Mit seinem gekapselten Elektromotor ist er praktisch lautlos, und seine Hitzesignatur entspricht der eines großen Habichts. Auf dem Land findet man den Gleiter auf dem Rücken adrenalinsüchtiger Extremsportler, in städtischer Umgebung eher auf dem Rücken von Spezialeinheiten, die unentdeckt zum Einsatzort gleiten, während er überall auf der Welt von Schmugglern benutzt wird, um leichte, aber wertvolle Fracht über die eine oder andere Grenze zu bringen.

CESSNA C750

Ein zweimotoriges ziviles Flugzeug zum Transport von Passagieren oder leichter Fracht (legal oder nicht). Im Notfall kann es auch als Überwachungsflugzeug eingesetzt werden. Da es einigermaßen erschwinglich und leicht zu warten ist, sieht man es auf Flugplätzen überall auf der Welt.

MCT-SIKORSKY-BELL SEAHAWK

Zunächst bei der Übernahme von Sikorsky-Bell durch MCT gerettet, sollte das Seahawk-Programm nach MCTs Problemen im Algonkin-Manitu-Rat schon im Papierkorb verschwinden. Der Flugzeughersteller grub das Projekt wieder aus, ließ es unter seinem Namen laufen und bietet jetzt einen privaten Hochgeschwindigkeits-Amphibienjet an, der sechs Passagiere oder eine beträchtliche Menge an Fracht mit hoher Geschwindigkeit transportieren kann – hervorragend, um entlegene Orte zu versorgen oder sich mitten im Nirgendwo zu verstecken, bis Gras über was auch immer gewachsen ist. Dieses Flugzeug ist amphibisch und serienmäßig mit Auftriebs- und Schwimmzubehör ausgestattet, sodass es sowohl von Land als auch von Wasser abheben kann.

ROTORMASCHINEN

Dank ihrer Rotoren können diese Luftfahrzeuge mehr oder weniger senkrecht starten und landen.

ARES DRAGON

Indem Ares dieses Modell Jahr für Jahr an Konzerne, Nationen und Privatpersonen verkaufte, hat es den Dragon

zum bekanntesten Transporthubschrauber der Welt gemacht. Die doppelten Rotoren verleihen ihm die nötige Hebekraft für schwere Lasten, Firewatch-Einsatzteams oder genug Sprengstoff, um selbst seine Namensvettern zu beeindrucken.

MCT-SIKORSKY-BELL WOLFHOUND

Nachdem eine fehlerhafte Charge Rotorkupplungen ein Dutzend Nissan Hounds permanent zu Boden gebracht hatte, trat MCT auf den Plan, riss sich den Vertrag mit der Kaiserlichen Japanischen Marine unter den Nagel und wirft seither seinen neuesten Hubschrauber auf jeden Markt, auf den es Zugriff hat – und da MCT der Top-Mega ist, sind das eine *Menge* Märkte. Gebaut für den Kampf, aber schnittig genug, um jeden Exec in Verzückung geraten zu lassen, genießt der Wolfhound mittlerweile eine Beliebtheit, die der des Black Hawk um die Jahrhundertwende gleichkommt.

NORTHRUP WASP

Dieser Einsitzer ist der Standardhubschrauber für Polizei und Sicherheitskräfte. Eine schwere Waffenhalterung, etwas leichte Panzerung und eine ganze Menge Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit machen diesen Flieger zu einem Fluch für alle Runner, vor allem wenn er in Teams anfliegt.

NORTHRUP WASP





VTOL/VSTOL

VTOL-(Vertical Take-Off and Landing)- und VSTOL-(Vertical/Short Take-Off and Landing)-Maschinen verwenden eine grundlegende Starrflügler-Struktur, die modifiziert wird, um ein Starten und Landen mit keiner oder nur wenig Rollbahn zu ermöglichen. VTOL-Maschinen (Senkrechtstarter) benötigen keine Rollbahn, VSTOL-Maschinen häufig eine kurze Rollbahn, um zu starten.

ARES VENTURE

Der Venture ist eine billige und kleine Vektorschubmaschine, aber seine Nachteile werden durch seine Beliebtheit und die schier unbegrenzten Ausstattungsoptionen ausgeglichen. Eingesetzt wird er von militärischen und Sicherheitskräften sowie von den Schmugglern, die von diesen gejagt werden. Der Venture ist immer für eine Überraschung gut – man sieht sein schlichtes Äußeres und ahnt nicht, was sich darunter an Extras befindet. Dank einer hervorragenden Marketingstrategie ist der Venture in der Dritten Welt Marktführer seiner Klasse.

GMC BANSHEE

Eine Ikone des T-Bird-Designs und der feuchte Traum jedes Schmugglers. Hauptsächlich von hochrangigen Militäreinheiten und Konzernsicherheitskräften eingesetzt, zischt der Banshee mit Überschall über den Boden, um Nachschub und Truppen zu transportieren und Aufklärungsflüge und Überraschungsangriffe zu unternehmen, neben einer Vielzahl weiterer krasser Manöver.

ARES VENTURE



FEDERATED-BOEING COMMUTER/OSPREY X

Das Design dieses Modellpaares erinnert an das alte C-130-Hercules/AC-130-Spectre-Konzept, nur umgekehrt. Man nehme etwas, das für einen bestimmten Zweck konstruiert wurde, und reiße sich ein Bein aus, um es für einen anderen Zweck umzufunktionieren. Der Commuter ist ein zweimotoriges Kippflügel-Passagierflugzeug, das Manager und Konzern-Sararimänner befördert. Der Osprey X ist der neueste Entwurf eines kampferprobten Rotorflüglers, der für Transport, Luftnahunterstützung und Aufklärung eingesetzt wird. Fed-Boeing hat einen Osprey genommen und ihn für den Transport von Offizieren umgebaut, und fertig war der Commuter.

MIKRODROHNEN

GMC MICROMACHINE

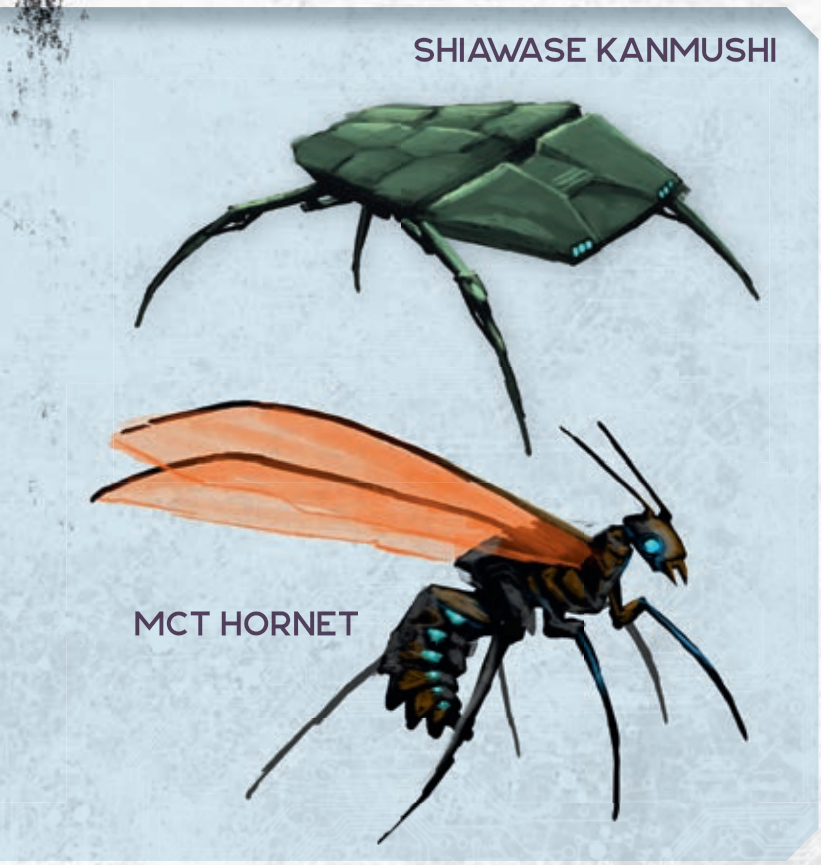
(BODENDROHNE)

Ein sehr hochentwickeltes Kinderspielzeug mit austauschbarem Rumpf und übergroßen Rädern, mit denen sich die Drohne selbst aufrichten kann. Winzig, harmlos und das perfekte Spielzeug, um damit auf kleinen Rennstrecken zu fahren.

SHIAWASE KANMUSHI

(LÄUFERDROHNE)

Diese vierbeinige Krabbeldrohne sieht auf den ersten Blick wie ein normales Insekt aus. Dank ihrer mit Geckospitzen ausgestatteten Extremitäten und ihres geringen Gewichts eignet sie sich hervorragend, um in gesicherte Bereiche einzudringen. Sie hat eine verringerte Reichweite, um Transmissionen zu minimieren, aber das macht sie durch ihr überdurchschnittlich gutes Pilotsystem wieder wett. Sie ist sehr empfindlich; ein Finger oder ein kurzer Puls aus einem RFID-Löscher reichen, um sie außer Gefecht zu setzen.



SIKORSKY-BELL MICROSKIMMER XXS

(ROTORDROHNE)

Diese Drohne, die etwa die Größe und Form eines Flaschendeckels hat, fliegt mit schwachen Hoverjets. Ihre etwas größeren Schwestern, die frisbeegroße Miniskimmer und die mülltonnendeckelgroße Skimmer, sind in einem interessanten Stapeldesign gebaut, das es ermöglicht, alle drei in einer einzigen Drohnenhalterung unterzubringen, in der die größte der drei Platz hat.

MCT GNAT

(FLUGZEUGDROHNE)

Die Gnat ist winzig, aber ohne ein Mikroskop oder Sichtvergrößerung nicht von einem Insekt zu unterscheiden. Sie wird oft in MCTs Nullzonen eingesetzt, wo sich ein Schwarm von ihnen mit DMSO/Narcoject-Mini-Slap-Patches an den Füßen massenhaft auf eine Zielperson stürzt.

MINIDROHNEN

GM-NISSAN FLIP-FLOP

(BODENDROHNE)

Diese Drohne ist etwa so groß wie ein ferngesteuertes Spielzeugauto und hat einen Kettenantrieb. Die Ketten ragen überall über den Rumpf hinaus, und in der Mitte des Chassis befindet sich ein gyroskopisches Zentrum, das immer aufrecht bleibt, während die Drohne beliebig rollen und sich überschlagen kann. Sie ist ideal für unwegsames Gelände und kann auf gerader, flacher Strecke eine erstaunliche Geschwindigkeit erreichen.

SHIAWASE INU

(LÄUFERDROHNE)

Ein kleiner vierbeiniger Freund mit einer fellartigen Außenhülle, mit dem die Drohne fast wie ein echter Hund aussieht und sich auch fast so anfühlt. Es sind noch bessere Außenhüllen erhältlich (500 ¥), mit denen die Drohne tatsächlich wie ein richtiger Hund erscheint, aber ihre Bewegungen bleiben immer ein bisschen roboterartig.

HORIZON FLYING EYE

(ROTORDROHNE)

Diese kugelförmige Flugdrohne ist etwa so groß wie ein Augapfel und verwendet omnidirektionale Schubdüsen, um sich in der Luft zu halten, kann aber auch über den Boden rollen. Sie wird normalerweise für Überwachungszwecke verwendet, und eine Version mit einem eingebauten Flash-Pack oder einer Rauchgranate kostet 500 ¥ zusätzlich. Das Flash-Pack kann wie üblich nachgeladen werden; die Rauchgranate zerstört die Drohne. Die Rauchgranate kann auch gegen eine andere Granate ausgetauscht werden, was die Drohne (natürlich) ebenfalls zerstört.

MCT HORNET

(FLUGZEUGDROHNE)

Dank ihrer etwas robusteren Konstruktion kann die Hornet, eine Verwandte der altehrwürdigen Fly-Spy, größere Höhen erreichen und als fliegendes Auge für Runner dienen, die ihre Absichten nicht verraten wollen, sich aber alle Optionen offenhalten wollen. Normalerweise sieht sie äußerlich wie eine Tarantula-Wespe aus, und sie trägt

einen Injektor im Unterleib, der eine einzelne Dosis von irgendetwas Unerfreulichem verabreichen kann (muss separat gekauft werden).

KLEINE DROHNEN

CHRYSLER-NISSAN PURSUIT V
(BODENDROHNE)

Die Designprinzipien dieser mit Rädern versehenen Drohne waren: niedrig, flach und schwer. All das erlaubt ihr, mit Formel-1-Geschwindigkeiten zu fahren, was bedeutet, dass nichts sie überholen kann. Man kann sie ausmanövrieren, klar, oder abballern, jepp, aber was die reine Geschwindigkeit angeht, kann nichts, was Räder hat, mit der Pursuit V mithalten.

AZTECHNOLOGY CRAWLER
(LÄUFERDROHNE)

Wenn man keine Angst vor Spinnen oder Insekten hatte, bevor man eine Crawler gesehen hat, dann hat man sie hinterher. Speziell konstruiert, um Treppen hinauf, über den Boden und durch das Unterholz zu krabbeln, besticht diese einen halben Meter breite Geländedrohne mit ihrem herzhaften (und furchterregenden) Design.

CYBERSPACE DESIGNS QUADROTOR
(ROTORDROHNE)

Dieser kleine Quadrokopter für die Luftüberwachung und -beobachtung ist dank seiner Leichtbauweise und seines patentierten Rotordesigns eine der am höchsten fliegenden Drohnen auf dem Markt. Um das Gewicht gering zu halten, ist die einzige Waffe, mit der die Drohne ausgerüstet werden kann, eine luftbetriebene Armbrust (Projektilwaffe, Schaden 3K, Angriffswerte 2/10/4/2/–).

LOCKHEED OPTIC-X2
(FLUGZEUGDROHNE)

Mit eingeklappten Flügeln ist diese Drohne etwa so groß wie ein Cyberdeck, entfaltet sich aber zur Größe eines großen Habichts. Gestartet wird sie durch einen einfachen Wurf in die Luft, allerdings kann sie nicht auf der Stelle schweben. Entwickelt für heimliche Überwachung, ist sie schwer zu entdecken und zu verfolgen, was sie zu einem bevorzugten Hilfsmittel für Shadowrunner und Sicherheitsfirmen macht. Design und Lackierung erhöhen den Mindestwurf für Wahrnehmungsproben, um die Optic-X2 zu entdecken, um 1.

MITTLERE DROHNEN

GM-NISSAN DOBERMANN
(BODENDROHNE)

Diese auf Ketten fahrende Perimeter-Überwachungsdrohne kann mit ihren leistungsfähigen Sensoren bei Tag und bei Nacht eingesetzt werden. Ihr einziges Problem sind Treppen. Die Drohne ist mit einer normalen Waffenhalterung ausgestattet.

NISSAN SAMURAI/ONI
(LÄUFERDROHNE)

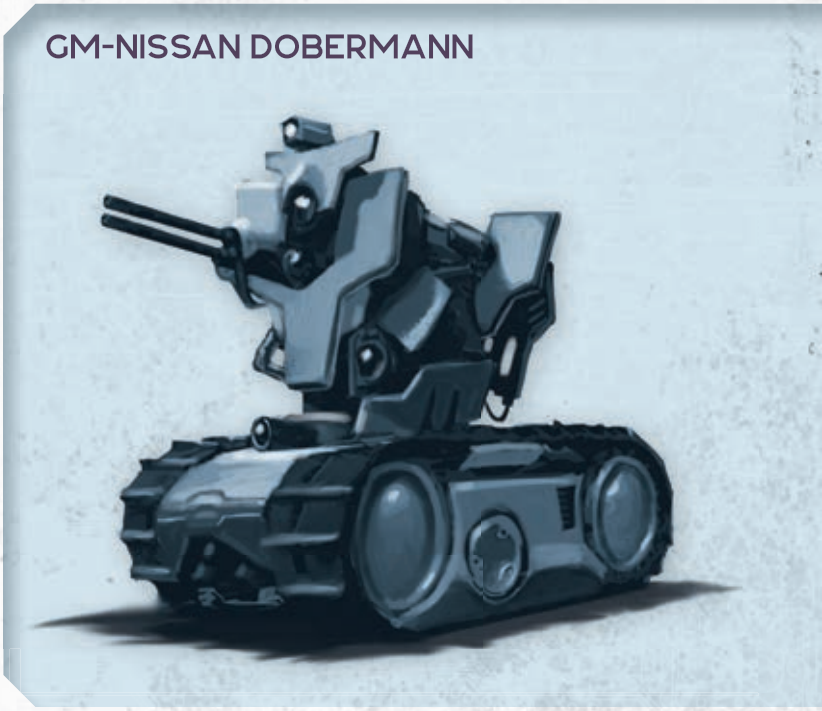
Zwei Beine sind nicht besser als vier, wenn es ums Drohnendesign geht. Die Nissan Shogun übernahm als Erste die Marktnische der berühmten Ares Duelist und konnte mit einem deutlich verbesserten Design aufwarten, wurde jedoch weiterhin von ihrem metamenschenähnlichen Rahmen eingeschränkt. Die Samurai und die Oni mischen das Metamenschliche mit … nun, etwas anderem. Die Nissan Samurai gehört in die Kategorie der mittleren Drohnen, während die Oni eine große Drohne ist. Beide werden serienmäßig mit einziehbaren Klingen an den Armen und Fersen (Schaden 3K, Angriffswerte 6/–/–/–/–) ausgeliefert. An jedem der Arme der Samurai kann eine Maschinenpistole oder eine kleinere Feuerwaffe mit 50 Schuss Munition montiert werden; die Oni kann ein Gewehr und 100 Schuss Munition an jedem Arm aufnehmen. Der große Vorteil des Designs ist die Geschwindigkeit, was jedoch etwas zulasten der Kampffähigkeiten geht. Beide Drohnenmodelle können sich auch vierbeinig (auf Armen und Beinen) fortbewegen, haben währenddessen aber keinen Zugriff auf Waffen.

MCT-NISSAN ROTO-DROHNE
(ROTORDROHNE)

MCT-Nissan hat dieses Modell schon vor so langer Zeit genau richtig konstruiert, dass man nie viel daran ändern musste. Sie besteht aus einem Rotor und einem Rumpf, der speziell auf Modifikation und schnellen Umbau konstruiert wurde. Eine Kameradrohne kann in weniger als einer Minute in eine Kampfdrohne umgebaut werden. Um zu ermitteln, wie viele Waffenhalterungen oder Zubehör die Drohne aufnehmen kann, gilt ihr Rumpfattribut als um 3 höher, als es tatsächlich ist.

FEDERATED-BOEING BLACKHAWK
(FLUGZEUGDROHNE)

Sie ist nicht hübsch, aber sie erledigt ihren Job, und dieser Job besteht darin, andere Luftbedrohungen in ihrem Operationsbereich aus dem Weg zu räumen. Die Blackhawk ist eine Angriffsdrohne und besonders bei Desert-Wars-Teams beliebt. Ihr kleines Profil beschränkt ihre Geschwindigkeit, macht sie aber auch zu einem weniger leichten Ziel. Gern lässt man sie in „Rudeln“ fliegen, wobei die einzelnen Drohnen ihr Schussfeld miteinander koordinieren, um keinen Fluchtweg zu lassen (bei Schergenangriffen wird ihre Anzahl als um 50 Prozent größer betrachtet).

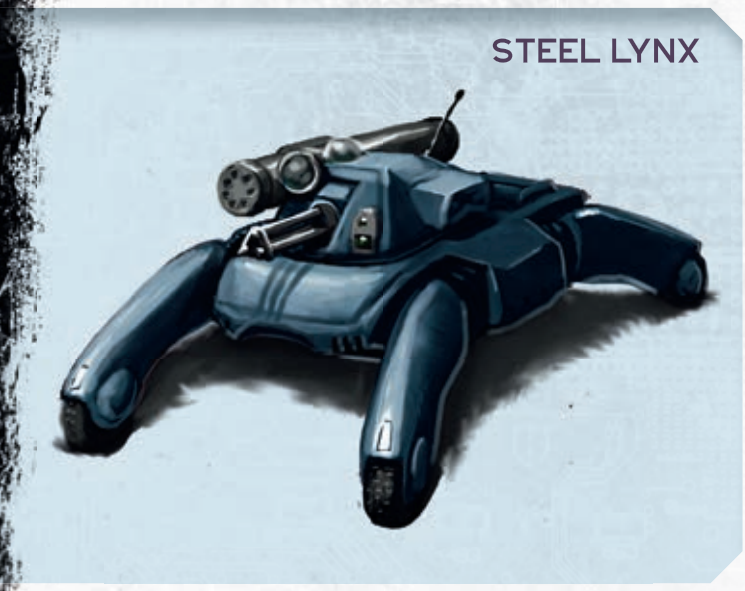


GROSSE DROHNEN

STEEL LYNX

(BODENDROHNE)

Dies ist das, was die Leute meinen, wenn sie von einer „Killermaschine“ reden. Die Steel Lynx kann bis an die Zähne bewaffnet werden, ist gepanzert und hat vier ausfahrbare und mit Rädern versehene Beine, mit denen sie schnell in die Höhe fahren und hinter einer Deckung hervorfeuern kann. Sie erhält eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn sie die Nebenhandlung *In Deckung gehen* ausführt.



ARES PACKMULE

(LÄUFERDROHNE)

Die Packmule ist eine vierbeinige Transportdrohne speziell für raues Gelände, in dem es kaum Straßen gibt und der Luftraum zu gefährlich ist. Spezialeinheiten tauschen gern den Platz für ein paar Packkisten gegen einen Gyrostabilisator mit einem schweren Maschinengewehr, das vom Unterstützungsspezialisten des Teams wie ein Geschützturm eingesetzt wird.

CYBERSPACE DESIGNS DALMATIAN

(ROTORDROHNE)

Diese VTOL-Aufklärungsdrohne, die man auf die Größe eines Rasenmähers zusammenklappen kann, lässt sich leicht hinter die gegnerischen Linien transportieren. Ausgefaltet erreicht sie die Größe eines Hängegleiters, und man sieht sie häufig über städtischen und ländlichen Regionen, die Verträge mit Lone Star oder Knight Errant haben, da diese Konzerne sie gern für Patrouillen und Aufklärung einsetzen.

ARES BLACK SKY

(FLUGZEUGDROHNE)

Nachdem die Black Sky lange Zeit ein streng geheimes Projekt gewesen war, wurde mit der serienmäßigen Produktion begonnen, nachdem sich Feldtests während der Quarantäne von Boston als grandioser Erfolg erwiesen hatten. Diese Drohne ist die neueste Entwicklung von Ares auf dem Gebiet der getarnten Luft-Boden-Unterstützung. Mit ihrer Fähigkeit, Nachschub oder tödliche Fracht abzuwerfen, und dabei einer nur geringen Entdeckungsgefahr wird die Black Sky sicherlich bald auch ihren Weg in Runner- und Schmugglerkreise finden.

FAHRZEUGE

MOTORRÄDER	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Dodge Scoot	5/7	4	10	80	2	0	1	0	2	2	3.000 ¥
Harley-Davidson Scorpion	3/5	16	30	200	7	6	1	1	2	2	14.000 ¥
Yamaha Growler	3/3	15	20	180	6	4	1	1	2	2	8.000 ¥
Suzuki Mirage	2/6	29	30	260	4	2	1	1	1	2	12.000 ¥

AUTOS	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Chrysler-Nissan Jackrabbit	3/5	20	15	160	8	4	2	1	3	2	11.000 ¥
Honda Spirit	4/5	15	20	150	10	3	1	1	2	2	13.000 ¥
Eurocar Westwind X80	2/6	24	30	250	6	1	4	3	2	3	115.000 ¥
Hyundai Shin-Hyung	3/5	12	25	200	7	1	1	1	3	2	20.000 ¥
Ford Americar	4/5	9	20	160	11	4	1	2	4	2	16.000 ¥
Saeder-Krupp-Bentley Concordat	3/5	18	30	180	14	8	3	3	4	3	65.000 ¥
Mitsubishi Nightsky	4/6	10	10	160	18	10	3	4	8	3	259.000 ¥

LKW UND VANS	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Toyota Gopher	4/4	15	15	150	12	6	1	1	4	2	25.000 ¥
GMC Bulldog	5/7	10	10	140	16	12	2	3	2/10	2	35.000 ¥
Range Rover Model 2080	4/5	12	20	160	16	10	4	4	7	3	73.000 ¥
Ares Roadmaster	5/7	8	10	120	18	16	2	2	2/12	2	68.000 ¥

BOOTE	HANDLING	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Samuvani-Criscraft Otter	4	10	15	90	6	4	2	2	6	2	25.000 ¥
Aztechnology Sunrunner/ Nightrunner	3	20	20	120	10	8	3	3	5	3	39.000 ¥
GMC Riverine	4	15	15	100	14	12	4	4	8	4	113.000 ¥

FAHRZEUGE

U-BOOTE	HANDLING	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Proteus Lamprey	3	13	10	60	2	1	2	1	4	4	15.000 ¥
Proteus Sea Snake	3	13	10	60	2	1	2	1	4	4	15.000 ¥
YNT Delfin	5	18	10	70	6	12	3	3	3	3	110.000 ¥

FLUGZEUGE	HANDLING	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Artemis Industries Nightwing	4	15	25	150	2	0	1	1	1	2	20.000 ¥
Cessna C750	5	20	25	250	8	2	2	1	4	2	150.000 ¥
MCT-Sikorsky-Bell Seahawk	5	30	50	500	12	4	2	2	8	2	300.000 ¥

ROTORMASCHINEN	HANDLING	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Ares Dragon	4	10	30	260	22	10	2	3	2/16	2	360.000 ¥
MCT-Sikorsky-Bell Wolfhound	3	20	40	320	12	14	4	4	8	4	423.000 ¥
Northrup Wasp	3	25	30	330	10	8	3	3	2	3	93.000 ¥

VTOL/VSTOL	HANDLING	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Ares Venture	4	40	60	680	16	12	2	2	2/8	3	400.000 ¥
GMC Banshee	3	60	90	900	18	18	4	4	2/12	4	1.300.000 ¥
Federated-Boeing Commuter	3	35	60	420	16	10	2	2	2/10	2	350.000 ¥
Federated-Boeing Osprey X	3	35	80	420	16	16	4	4	2/10	4	800.000 ¥

MIKRODROHNEN	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
GMC Micromachine	3/6	5	5	25	0	0	1	1	–	2	450 ¥
Shiawase Kanmushi	2/3	4	5	15	0	0	3	2	–	2	900 ¥
Sikorsky-Bell Microskimmer XXS	2	6	10	35	0	0	2	1	–	2	850 ¥
MCT Gnat	3	4	10	30	0	0	2	1	–	2	800 ¥

MINIDROHNEN	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
GM-Nissan Flip-Flop	2/4	8	15	50	1	0	2	1	–	2	1.000 ¥
Shiawase Inu	2/3	6	8	24	1	0	2	2	–	2	1.100 ¥
Horizon Flying Eye	3	15	15	40	1	0	2	2	–	2	2.000 ¥
MCT Hornet	3	20	15	35	1	0	2	2	–	2	2.100 ¥

KLEINE DROHNEN	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Chrysler-Nissan Pursuit V	3/6	30	50	280	4	2	4	3	–	3	11.000 ¥
Aztechnology Crawler	3/4	8	10	30	6	2	2	2	–	2	4.500 ¥
Cyberspace Designs Quadrotor	2	15	20	120	3	1	3	2	–	2	5.000 ¥
Lockheed Optic-X2	4	15	30	140	2	4	4	4	–	3	18.000 ¥

MITTLERE DROHNEN	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
GM-Nissan Dobermann	3/5	10	15	100	4	6	2	3	–	2	6.500 ¥
Nissan Samurai	3/4	10	10	30	6	6	3	2	–	2	4.500 ¥
MCT-Nissan Roto-Drohne	3	20	30	160	5	6	3	2	–	2	5.000 ¥
Federated-Boeing Blackhawk	3	35	40	200	8	6	3	3	–	3	8.000 ¥

GROSSE DROHNEN	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIG-KEITSINTERVALL	HÖCHSTGE-SCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZE-RUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Steel Lynx	3/5	15	15	80	12	16	4	4	–	4	25.000 ¥
Ares Packmule	3/4	6	5	30	8	6	2	1	–	3	10.000 ¥
Nissan Oni	3/4	10	8	30	9	10	3	2	–	2	6.700 ¥
Cyberspace Designs Dalmatian	3	13	20	130	6	4	3	3	–	3	10.000 ¥
Ares Black Sky	2	25	50	300	8	10	4	4	–	5	43.000 ¥



DEUTSCHLAND IN DEN SCHATTEN

DIE ALLIANZ DEUTSCHER LÄNDER

„ADL VERPFLICHTET“

Im Jahr 2080 ist die Allianz Deutscher Länder – abgekürzt ADL – die größte Wirtschaftsmacht und der bevölkerungsreichste Staat Europas. Nicht nur der AAA-Konzerngigant Saeder-Krupp, auch andere Größen mit AA-Status wie der Frankfurter Bankenverein (FBV), die AG Chemie oder Proteus haben ihre Hauptsitze in der ADL. Jeder größere Konzern unterhält in den deutschen Metroplexen Forschungsniederlassungen, Codeschmieden oder Produktionsanlagen. Aus ihren Arkologien heraus geben die Konzernmagnaten den Takt der europäischen Wirtschaft vor und lassen die Politiker in der Hauptstadt Hannover tanzen wie Marionetten.

Hochmoderne Euroroute-Trassen führen an ehrwürdigen Schlössern vorbei und spiegeln sich in den Glastürmen moderner Fürsten: durch ihre geografische Lage im Herzen des Kontinents ist die Allianz das Zentrum des Verkehrsnetzes in Europa und eine der weltweit wichtigsten logistischen Drehscheiben.

Zwischen der verseuchten Küste der Nordsee und den Erwachten Alpen im Süden, der verstrahlten SOX im Westen und dem expandierenden Spreewald im Osten liegt eine vielfältige Kulturlandschaft, geprägt von den Menschen, die hier unzählige Generationen lang gewirkt und ihre Spuren hinterlassen haben. Auch in Sachen Magie spielt die ADL in der ersten Liga: Zahlreiche naturmagische Stätten der Macht und geomantische Strukturen sind hier zu finden, und uralte arkane Geheimnisse locken Experten aus aller Welt herbei und bilden den Grundstock des umfassenden Wissens, das Arkanforscher an den hiesigen Universitäten und in ihren Zirkeln zusammentragen.

Wo das Licht hell strahlt, sind die Schatten besonders dunkel … viele Machtgruppen kämpfen in der ADL um Einfluss und Ressourcen. Deutschland war schon von jeher Austragungsort gewalttätiger Auseinandersetzungen, auch wenn diese nun im Verborgenen, in den Schatten, ausgetragen werden. Wenn Runner ihren Auftraggeber treffen (der sich hierzulande nicht „Mr Johnson“, sondern „Herr Schmidt“ nennt), warten Jobs in unerreichter Vielfalt auf sie: die klassische Beschaffung uralter Artefakte, weltbekannter Kunstwerke oder brandneuer Prototypen; der Transport hochbrisanter Gegenstände; die Bewachung gefährdeter Personen und Objekte; der Diebstahl eifersüchtig gehüteter Unternehmensgeheimnisse (und die Extraktion der dazugehörenden Geheimnisträger); Sabotage und Zerstörung von Produktionsstätten eines ungeliebten Mitbewerbers; die Manipulation der öffentlichen Meinung und die Diskreditierung der Konkurrenz; falls die Runner sich darauf einlassen, Wetwork; und noch viel, viel mehr.

Kurzum – die ADL bietet jede Menge Arbeit für Runner. Wer sich lange genug auf der Straße behaupten kann, wird hier ein sattes Auskommen finden. Also Grund genug, sich mit den Gegebenheiten hierzulande auseinanderzusetzen!

Nach einem Update zur neuesten Geschichte laden wir euch zu einem Rundflug über die ADL ein. Den Schwerpunkt unserer Exkursion bildet Hamburg, die altehrwürdige, von giftigen Fluten umspülte Hansestadt und Hochburg der deutschen Schattenläuferszene.

KÜRZESTE GESCHICHTE DER ADL

Das neue Jahrtausend mit seinen Umwälzungen setzt auch der alten Bundesrepublik erheblich zu: Die Cattenom-Katastrophe von 2008 (bei der ein grenznahes französisches Atomkraftwerk in die Luft fliegt), die Schwarze Flut, die 2011 Norddeutschland überrollt, die VITAS-Pandemie mit über vier Millionen Toten in Deutschland und nicht zuletzt das Erwachen der Magie stellen das politische System vor schwere und, wie sich zeigt, unlösbare Prüfungen. Die Politik kapituliert vor der Fülle an Problemen, ein Bundeswehrputsch (2008) unter General Horst Stöckter kann zeitweilig Ordnung in das Chaos bringen – doch der Schaden ist vollbracht und das Vertrauen in das föderale System der Bundesrepublik erschüttert, als 2014 wieder normale Wahlen stattfinden. Die vollmundigen Solidaritätsversprechungen aus Friedenszeiten sind vergessen. Jedes Bundesland ist sich in der Krise selbst am nächsten und fühlt sich gleichzeitig von allen anderen allein gelassen.

Während die Welt sich noch vom ersten Matrix-Crash von 2029 erholt, brechen 2031 und 2034 die beiden als Eurokriege bekannten Angriffe von Russland und der Allianz für Allah über den europäischen Kontinent herein. Die Angreifer werden zwar zurückgeschlagen, doch auch der Glaube an ein vereintes Europa und fortwährenden Frieden durch enge Staatenbündnisse erleidet eine vernichtende Niederlage. Der Weg für separatistische Bestrebungen und eine neue Kleinstaaterei ist vorgezeichnet, auch hierzulande: 2033 wird an der Ostsee der Elfenstaat Pomorya gegründet, 2038 spalten sich Bayern, Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz ab, bilden den Süddeutschen Bund und lösen damit die Bundesrepublik de facto auf. 2043 folgen das Trollkönigreich Schwarzwald (das sich wiederum vom Süddeutschen Bund abspaltet) und das Großherzogtum Westrhein-Luxemburg. Die einstige Bundeshauptstadt Berlin versinkt in Chaos und Anarchie, während sich im restlichen Deutschland verheerende Naturkatastrophen und politische Krisen abwechseln.

Erst die Gründung der Allianz Deutscher Länder (ADL) und die grundlegende Reform des föderalistischen Systems 2045 lenkt Deutschland zumindest auf der politischen Seite wieder in ruhigere Fahrwasser. Alle ehemaligen Bundesländer (und assoziierten Länder wie Pomorya) sind wieder um einen Tisch versammelt, selbst wenn sich die Ländergrenzen teils erheblich geändert haben und die Position der einzelnen Allianzländer gegenüber der ADL-Regierung in Hannover deutlich verstärkt wird.

Doch auch die Konzerne verstehen es, sich im neu formierenden Status quo gut zu positionieren: Die Passauer Verträge von 2011 etwa sichern ihnen auf deutschem Boden Exterritorialitätsstatus zu. Die Kons können die Zeiten des Umbruchs gut für sich nutzen – allen voran der Große Drache Lofwyr, der 2037 den BMW-Konzern übernimmt und in seinen entstehenden Konzerngiganten Saeder-Krupp eingliedert.

Dabei kommt den Konzernen zupass, dass Deutschland nach der politischen Neuformierung nicht zur Ruhe findet: Kriegerische Unabhängigkeitsbestrebungen etwa

in Badisch-Pfalz und Sachsen, allianzweite magische Bedrohungen und der Zweite Matrixcrash von 2064 werden von stetig wiederkehrenden Naturkatastrophen abgelöst, in der Allianzhauptstadt Hannover wird der Krisenfall zum Alltag. Während die Politik derart beschäftigt ist, können die Großunternehmen frei schalten und walten: So marschieren beispielsweise 2072 Konzerntruppen in den anarchistischen Osten Berlins ein, im gleichen Jahr erklärt Lofwyr weite Teile von Essen zu exterritorialem Gelände.

Auch auf internationaler Ebene sind die Konzerne tonangebend: So wird 2063 die NEEC (New European Economic Community), der Nachfolger der 2029 aufgelösten Europäischen Union, aus der Taufe gehoben. Unter den Gründungsmitgliedern befinden sich, neben vielen westeuropäischen Staaten, auch namhafte deutsche Konzerne – allen voran Saeder-Krupp.

2074 scheint sich die öffentliche Meinung jedoch gegen die Konzerne zu wenden, als die wirtschaftsfreundliche Regierung in Hannover abgewählt und Anikka Beloit – mit Lofwyr in Feindschaft verbunden – neue Bundeskanzlerin wird. Die weltweite KFS-(Kognitives Fragmentierungssyndrom)-Pandemie, die ihren Ursprung in Konzernlaboren hatte, und die Lebensmittelknappheit im Winter 2077 sorgen in Deutschland für weiteren Unmut in der Bevölkerung. Diesmal sind es die deutschen Konzerne, die abgelenkt sind – zuerst, weil sie in den Bürgerkrieg der Großen Drachen hineingezogen werden, später, weil 2077 ein Audit-Verfahren des Konzerngerichtshofs das Status-Gefüge der Konzerne infrage stellt.

Nachdem im Wahljahr 2078 Bundeskanzlerin Beloit im Amt bestätigt worden ist, darf man gespannt darauf warten, wie sich die Konzerne – jetzt, da sie sich ihren Feinden wieder mit voller Aufmerksamkeit widmen können – zum neuen politischen Selbstbewusstsein der Politik positionieren.

DIE ADL AUS DER DRACHENFLUGPERSPEKTIVE

Der weite Blick über die deutschen Allianzländer zeigt vor allem ein Phänomen ganz deutlich auf: Landflucht. Während die großen städtischen Zentren zu gewaltigen Sprawls angewachsen sind (und noch immer wachsen), wurden in gleichem Maße die ländlichen Gegenden verlassen. Baufällige Dörfer mit aussterbender Bevölkerung, automatisierte Agrarbetriebe von gigantischen Ausmaßen und eine (zum Teil Erwachte) Natur, die sich Ruinen und brachliegende Felder zurückerobert, prägen das Bild außerhalb der Plexe.

WOHLSTAND UND OPPRESSION: DER SÜDEN

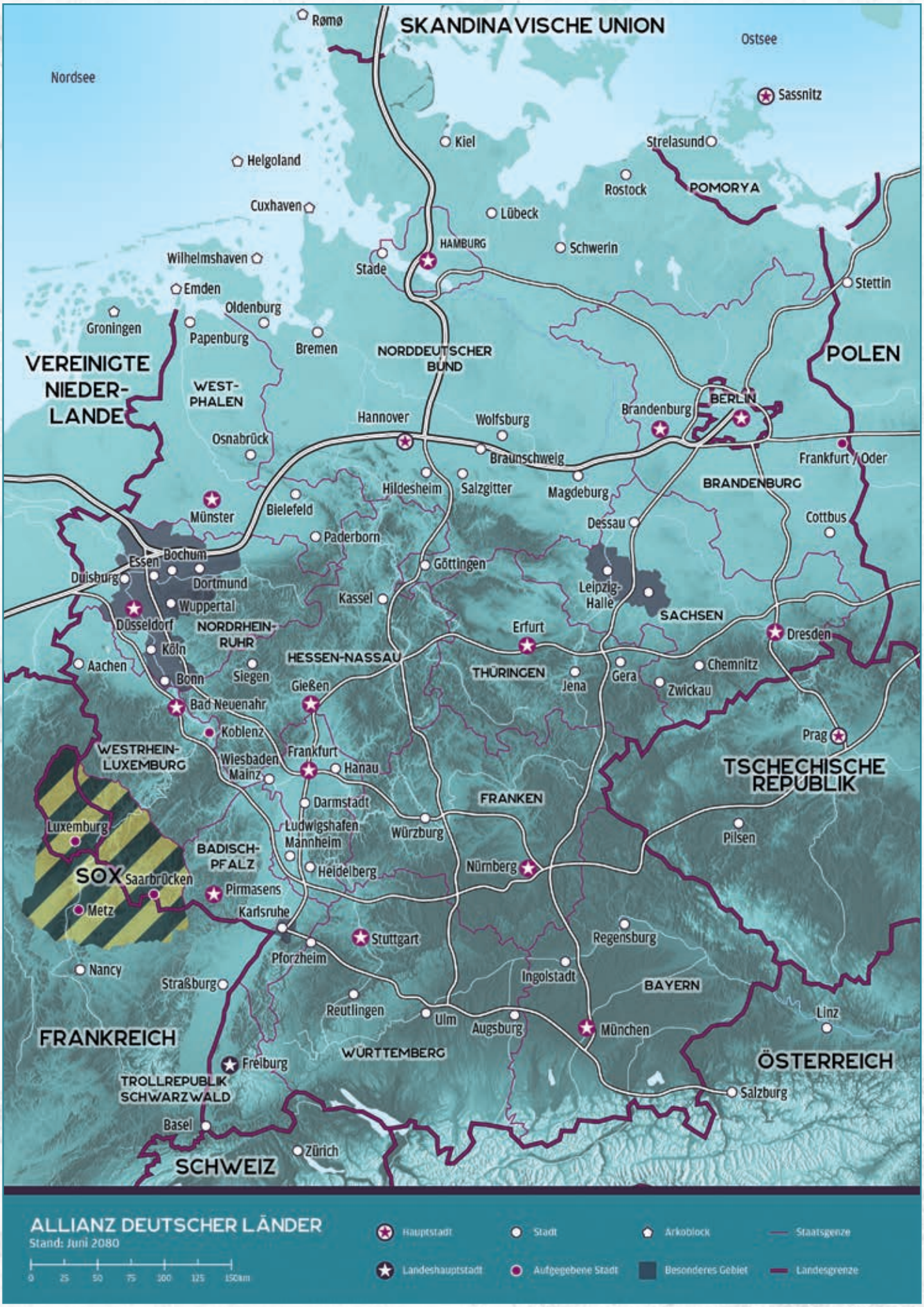
Im Südwesten der ADL liegt die **Trollrepublik Schwarzwald**, die zu den sogenannten Ländern der Erwachten gehört, da Trolle die Bevölkerungsmehrheit stellen. Der Schwarzwald selbst ist eine der am stärksten Erwachten Regionen der ADL. Lange eine Monarchie, hat sich die Trollrepublik erst vor Kurzem zu einer parlamentarischen Demokratie gewandelt, in der ein beachtlicher Anteil von freien Geistern, Drakes und MMVV-Infizierten lebt. Menschen sind in der Republik ungewöhnlicherweise in der Minderheit, Elfen und Zwerge stellen Raritäten dar. Bis heute dauern die Feindseligkeiten der Trolle gegenüber den Badenern und Schwaben an, die vor Jahrzehnten Trolle und Orks in Sammellagern zusammentrieben. Während Teile der Regierung um eine friedliche Aussöhnung mit den Allianzländern Badisch-Pfalz und Württemberg bemüht sind, stehen die Nationalisten und Traditionalisten den Plänen bestenfalls ablehnend gegenüberüber. Ein weiterer Machtfaktor ist der Große Drache Kaltenstein, der sich lange Zeit aus der Politik heraushielt, aber inzwischen wieder aktiv eingreift, um seine eigenen Ziele zu erreichen.

Im deutsch-französischen Grenzgebiet befindet sich die **Sonderrechtszone Saar**, im Volksmund besser als **SOX** bekannt. Durch den Cattenom-GAU 2008 entstand mitten in Europa ein radioaktiv verseuchtes und hochgradig toxisches Sperrgebiet mit magischen Verzerrungen, das bis heute eine konzernkontrollierte Hochsicherheitszone ist. Für den gesamten Schutz des Areals sind die Söldner von der MET2000 zuständig. Eine meterhohe (und inzwischen marode) Schutzmauer umschließt das Gebiet. Der Neubau der Mauer ist zwar geplant, der Baubeginn jedoch noch unklar. Einst sollte die Mauer die Zone nach außen absichern, heute hält sie auch die Zonen-Mutanten, Nuklear- und Insektengeister und allerlei toxische Critter davon ab, das Sperrgebiet zu verlassen. Während der Konzernkontrollrat, abgeschottet in seinen Arkologien und Laboren, versucht, mit Waffengewalt die Hoheit über das Gebiet zu behalten, herrscht draußen ein reger Schmuggelverkehr. Auf dem Gebiet der SOX finden alljährlich die Rad Wars statt, ein Wettbewerb verschiedener Staats- und Konzernmilitärs, der medienwirksam vermarktet wird.

Ebenfalls unter besonderer Aufsicht steht die **Sonderverwaltungszone Karlsruhe** im Allianzland Badisch-Pfalz. Das Gebiet erstreckt sich rings um die Stadt Karlsruhe und steht unter strikter militärischer Verwaltung durch die Bundeswehr. Die Besetzung des Gebiets besteht seit 2049, als Badisch-Pfalz einen revanchistischen Krieg gegen seine Nachbarländer vom Zaun brechen wollte. 2061 erschienen durch den Halleyschen Kometen überall in der Stadt magische Phänomene, die vom ansässigen Bundesamt für Hermetik und Hexerei erforscht werden. Karlsruhe gilt darüber hinaus als „Residenz des Rechts“; hier haben das Bundesverfassungsgericht, der Bundesgerichtshof und der Generalbundesanwalt ihre Dienstsitze. Karlsruhe ist aber auch die Heimat zahlreicher Geheimgesellschaften, die im Verborgenen sinistre Verschwörungen vorantreiben.

Die Konzernenklave **Groß-Frankfurt** ist die Heimat der AG Chemie (AGC) und des Frankfurter Bankenvereins (FBV). Im zweitgrößten Metroplex der ADL, der noch immer die Börse beherbergt, haben sich zahlreiche multinationale Konzerne angesiedelt, sodass die gesamte Region vollkommen unter der Kontrolle der Konzerne steht. Doch in Groß-F ist längst nicht alles so ruhig, wie es erscheint: Das jüngste Outing der FBV-Chefin, ein Drake zu sein, hat hohe Wellen geschlagen. Vor allem der wenig metamenschenfreundliche Sternschutz, der konzerneigene Polizei- und Sicherheitsanbieter des FBV, hat ein Problem damit, von einem Drachenmenschen Befehle entgegenzunehmen. Die Geschäftsfelder und -praktiken der AGC provozieren immer wieder Aktionen radikaler Ökoterroristen, die einen wahren Guerillakrieg gegen den Konzern führen. Das glatte Parkett der Hochfinanz hat wiederum einen ganz eigenen Typ von Shadowrunnern hervorbracht, die Frankfurter Schule. Ihre Anhänger verstehen sich nicht als Verbrecher, sondern als private Risikomanager und hocheffektive Problemlöser, die in Maßanzügen und mit der bestmöglichen Ausrüstung ihre Aufträge mit größter Professionalität und Diskretion erledigen.

Stuttgart im Süden ist der wohl grünste Sprawl der ADL, nicht umsonst nennt man ihn den „Plex der Bäume und Flüsse“. Infolge einer strikten Renaturierungspolitik, hinter der natürlich ein geschäftliches Interesse steckte, ist diese Bezeichnung gleichzeitig zutreffend und übertrieben. National wie international ist Stuttgart für die Wolkenstadt bekannt: ein schwebendes Stadtviertel, das aus fest vertäuten, mit überdachten Hängebrücken verbundenen Zeppelinen


Rømø
SKANDINAVISCHE UNION
Ostsee
Nordsee
Sassnitz
Kiel
Strelasund
Helgoland
Rostock
POMORYA
Cuxhaven
Lübeck
HAMBURG
Schwerin
Wilhelmshaven
Stade
Emden
Stettin
Oldenburg
Groningen
Papenburg
Bremen
NORDDEUTSCHER BUND
POLEN
VEREINIGTE NIEDER-LANDE
WEST-PHALEN
BERLIN
Brandenburg
Hannover
Wolfsburg
Osnabrück
Braunschweig
Frankfurt / Oder
Hildesheim
Salzgitter
Magdeburg
BRANDENBURG
Münster
Bielefeld
Dessau
Cottbus
Paderborn
Essen
Bochum
Göttingen
Duisburg
Dortmund
Leipzig-Halle
Kassel
Wuppertal
SACHSEN
Düsseldorf
NORDRHEIN-RUHR
Erfurt
Dresden
Köln
HESSEN-NASSAU
THÜRINGEN
Chemnitz
Aachen
Siegen
Jena
Gera
Bonn
Gießen
Zwickau
Bad Neuenahr
Koblenz
Prag
WESTRHEIN-LUXEMBURG
Wiesbaden
Frankfurt
Mainz
Hanau
TSCHECHISCHE REPUBLIK
Darmstadt
FRANKEN
Luxemburg
Ludwigshafen
Mannheim
Würzburg
Pilsen
BADISCH-PFALZ
Nürnberg
SOX
Saarbrücken
Heidelberg
Pirmasens
Metz
Karlsruhe
Regensburg
Stuttgart
Pforzheim
Nancy
Ingolstadt
Straßburg
BAYERN
Reutlingen
Ulm
Augsburg
Linz
FRANKREICH
München
WÜRTTEMBERG
ÖSTERREICH
Freiburg
TROLLREPUBLIK SCHWARZWALD
Salzburg
Basel
Zürich
SCHWEIZ
ALLIANZ DEUTSCHER LÄNDER
Stand: Juni 2080
0 25 50 75 100 125 150km
Hauptstadt
Stadt
Arkoblock
Staatsgrenze
Landeshauptstadt
Aufgegebene Stadt
Besonderes Gebiet
Landesgrenze

besteht, in denen exklusive Restaurants, Nachtclubs und Casinos– und noch so manch anderes Etablissement, von dem die Ordnungsbehörden nichts wissen sollen – hoch über der Stadt Besucher aus aller Welt anlocken. Die Wolkenstadt ist das Zentrum der in der Stadt lebenden Künstler, Musiker, Freigeister und anderer Exzentriker, sodass sich Stuttgart zur Hauptstadt der Musikszene in der ADL entwickelt hat. Hier werden die Musikstars von morgen geboren und von den Konzernen auf die bestmögliche Außenwirkung getrimmt, bis man sie vermarkten kann. Der kreative, künstlerische Geist steht allerdings in starkem Kontrast zum Metarassismus, der in der Stadt und im ganzen „Ländle“ vorherrscht und nicht zuletzt zu Spannungen zwischen Musikindustrie und dem Sternschutz geführt hat, der hier seinen Hauptsitz hat.

München ist nach wie vor die Hauptstadt des Freistaates Bayern und hat sich zu einem der wichtigsten Medienzentren der ADL entwickelt, sodass man hier ständig auf Stars und Sternchen treffen kann – wenn man denn die Berechtigung hat, sich in den entsprechenden Arealen aufhalten zu dürfen. Über die Ordnung der fast 4 Millionen Einwohner zählenden Stadt wachen die Schwarzen Sheriffs. Das Ansehen des Sicherheitsanbieters hat durch sein rigides Vorgehen während der Technomancer-Unruhen gelitten. Ohnehin hängt den Sheriffs der Ruf an, sie seien metamenschenfeindlich und würden immer zugunsten von Renraku Computer Systems handeln, dem der Sicherheitsdienstleister mehrheitlich gehört. Der japanische Megakon unterhält in München seine Europazentrale (und angeblich sogar eine Delta-Klinik).

HOTSPOT: HEIDELBERG

Heidelberg ist eine Stadt von internationalem Ruf, was sie der Ruprecht-Karls-Universität verdankt. Nicht nur in der ADL, auch weltweit ist sie auf den Gebieten der Rechtswissenschaft, der Physik und insbesondere der Medizin führend, ebenso angesehen ist das angeschlossene Universitätsklinikum. Seit dem Erwachen wird in der beschaulichen Stadt am Neckar auch Magieforschung auf Weltrang betrieben. Heidelberg ist Gründungsort der Dr.-Faustus-Gesellschaft, die längst zu ADL-weitem Einfluss aufgestiegen ist und deren Mitglieder als Ratgeber in magischen Angelegenheiten fungieren – nicht nur an vielen magischen Fakultäten, sondern auch bei Bundesbehörden und der Bundeswehr. Der hochgelehrte Ruf Heidelbergs wird passend ergänzt durch das Flair der historischen (teils pseudohistorischen) Altstadt, die Jahr für Jahr nicht nur Unmengen von Studenten, sondern auch Touristen anzieht.

In und um Heidelberg haben sich zahllose (Magie-) Forschungsinstitute angesiedelt, die erbittert um Forschungsgelder konkurrieren und dabei auch nicht vor der Sabotage unliebsamer Konkurrenten zurückschrecken. Auch die Studierenden sind sich bisweilen spinnefeind, wenn es darum geht, der Beste zu sein: Jeder will die Konzerne beeindrucken und hofft auf einen hochdotierten Job.

Die Nachfrage nach Reagenzien und anderen magischen Zutaten hat dazu geführt, dass sich in der Altstadt Heidelbergs die vielleicht größte Konzentration von Taliskramläden westlich von Prag befindet. Hier gibt es (fast) nichts, was nicht zu haben oder nicht zu besorgen ist – wenn man denn bereit ist, den geforderten Preis zu bezahlen.

Zu den wirtschaftlichen Lokalmatadoren gehört – neben dem FC Bayern München, BMW und der Bavaria – Dallmayr, das größte Catering-Unternehmen der ADL. Einer von Dallmayrs Hauptaktionären ist Nebelherr, ein Westlicher Drache, der auf der Insel Herrenchiemsee im gleichnamigen See vor den Toren Münchens lebt. Als wahrer „Lebedrache“ ist er Teil des europäischen Jetsets, der zum Oktoberfest auch in München gastiert, wo man jedes Jahr aufs Neue über die Provinzialität und Selbstüberschätzung der einheimischen A- bis D-Prominenz, der Schickeria, staunt. Aber auch unzählige gewöhnliche Touristen fallen während der „Wiesn“ in die Stadt ein und versetzen sie in einen Ausnahmezustand. Doch es ist wahrlich nicht alles eitel Sonnenschein – hinter den Kulissen tobt ein wahrer Krieg um Macht, Anerkennung und Ruhm.

RHEIN-RUHR-MEGAPLEX: DER WESTEN

Wer Hamburg oder Groß-Frankfurt bereits als Megasprawls bezeichnet, dem gehen beim Rhein-Ruhr-Plex (RRP) unweigerlich die Superlative aus. Jenes Gebiet zwischen Köln und Wesel, zwischen Unna und Mönchengladbach, das einst als Ruhrgebiet deutsche Industriegeschichte schrieb, ist heute eine Ansammlung von wuchernden Betondschungeln, die zu einem der größten Sprawls der Welt verschmelzen. Für seine mehr als 25 Millionen Bewohner ist der „Pott“ nicht einfach nur eine Heimat, sondern auch ein Lebensgefühl, das von rheinischer Leichtlebigkeit, Fatalismus und einer gehörigen Portion Galgenhumor lebt.

Ein Schmelztiegel war der Pott zunächst hauptsächlich deswegen, weil er die Wiege der deutschen Metallindustrie und des Bergbaus ist. Erst später kamen die Gastarbeiter mit ihren Familien, ihrer Kultur. Die harten Arbeitsbedingungen und das gemeinsame Leiden, als die Schwerindustrie den Bach hinunterging, schmiedeten Alteingesessene und Zugezogene vielleicht nicht unverbrüchlich zusammen, etablierten aber doch im wirtschaftlichen Niedergang der Region eine gemeinsame, solidarische Basis. Saeder-Krupp und der Konzerneigentümer Lofwyr brachten die Jobs wieder zurück in den Plex – so lautet zumindest das Narrativ, das nicht zuletzt vom AAA-Konzern selbst gerne propagiert wird: traditionelle Schwerindustrie ebenso wie neue Hightech, und natürlich jede Menge Dienstleistungen.

Der Rhein-Ruhr-Plex ist also stark mit dem Schicksal von Saeder-Krupp verbunden – nicht jedem gefällt das, denn selbst wenn man dem Drachen an der Konzernspitze gegenüber Dankbarkeit empfindet, bleibt doch ein gewisses Unbehagen, dem Wohl eines uralten, immens mächtigen und übermenschlich intelligenten Wesens ausgeliefert zu sein.

Lofwyr selbst neigt in seinem Konzern zu penibelstem Mikromanagement – was sich in Zeiten wie den 2070ern, als ein Drachenkrieg die Aufmerksamkeit des goldgeschuppten Konzernfürsten in Anspruch nahm, als großer Nachteil erwies: Die Konkurrenz setzte dem Essener Konzern massiv zu, was Saeder-Krupp die Position als mächtigster AAA-Konzern kostete und den Rhein-Ruhr-Plex in eine wirtschaftliche Depression rutschen ließ.

Von **Essen** aus – genauer gesagt aus dem exterritorialen S-K-Konzernstadtteil Neu-Essen –schickt sich Lofwyr zur wirtschaftlichen Aufholjagd an, von hier aus steuert der Drache das weltumspannende Netzwerk Saeder-Krupps.

Recklinghausen und **Dortmund** hat der wirtschaftliche Abschwung besonders hart getroffen, Entlassungswellen an den dortigen S-K–Standorten haben die Arbeitslosenquoten teilweise auf mehr als 50 % ansteigen lassen. Soziale Spannungen, zunehmende Kriminalität und Verelendung ganzer Viertel folgten auf dem Fuße.



Duisburg und **Oberhausen** profitierten hingegen davon, dass Lofwyr zwar der mit Abstand größte, aber doch nicht der einzige Arbeitgeber des Plex ist: Die Standorte des Ruhrmetall-Konzerns durchstanden die Krise relativ unbeschadet.

In **Leverkusen** und **Wuppertal** dominiert die AG Chemie – Leverkusen ist nach Ludwigshafen im Groß-Frankfurter Plex der größte Standort des Chemiegiganten. Wuppertal ist vor allem als kurioses, gigantisches Bauprojekt der AGC hervorzuheben: Hier wurde die Stadt in ihrer räumlich eingeschränkten Tallage überbaut, indem mehrere zusätzliche Ebenen über das ursprüngliche Stadtgebiet gelegt wurden.

Köln und **Bochum** sind die beiden Ausgehmeilen des Plex. Während letztere Stadt zum „Las Vegas an der Ruhr" geworden ist und in seinem sogenannten Bermudadreieck mit riesigen Shopping Malls, Diskos, Szenekneipen und Themenhotels aufwarten kann, ist Köln nicht nur wegen seines Ausgehviertels in der Stadtmitte, sondern auch als Messestadt beliebt.

Während im Alltagsleben die Konzerne dominieren, teilt im Verborgenen die organisierte Kriminalität den Plex unter sich auf: die türkische (v. a. Köln) und italienische Mafia (im ganzen Plex) sowie die Yakuza (Düsseldorf). Nicht immer läuft das kriminelle Nebeneinander friedlich ab, häufig werden bei Meinungsverschiedenheiten „Kräfte von außen" engagiert, um Dispute zu „schlichten". Doch auch Shadowrunner, die als abstreitbare Aktivposten für oder gegen Konzerne arbeiten, sollten sich mit den Banden gut stellen, die es gar nicht mögen, wenn Aktivitäten in „ihren" Zuständigkeitsbereichen stattfinden.

HOTSPOT – DÜSSELDORF

„Der Schreibtisch des Potts" hielt sich schon immer für etwas Besseres – die Düsseldorfer scheinen etwas auf den restlichen Rhein-Ruhr-Plex herabzuschauen. Tatsächlich hat die Stadt an Rhein und Düssel die wirtschaftlichen Auf- und Abstiege vergangener Jahrzehnte wie auch der letzten Zeit gut überstanden. Traditionell eine Verwaltungs- und Dienstleistungsstadt, ist Düsseldorf der zweitgrößte deutsche Bankenstandort (nach dem übermächtigen Groß-Frankfurt), der Frankfurter Bankenverein steuert von hier aus seine Aktivitäten im RRP – genauestens beobachtet von der schärfsten Konkurrenz, den Banken des Saeder-Krupp-Konzerns.

Den größten Reichtum bringen jedoch die Japanokons in die Stadt. Mitsuhama unterhält hier seinen ADL-Hauptsitz. Im Dunstkreis des AAA-Konzerns – der pikanterweise durch S-Ks jüngste Schwäche zur Nummer eins unter den Megakons geworden ist – haben sich weitere japanische Groß- und Kleinunternehmen angesiedelt, und mit ihnen viele Garküchen, Bunraku-Hotels und weitere Annehmlichkeiten, die der japanischen Gemeinde Düsseldorfs – der größten in Europa – das Leben in der Fremde so angenehm wie möglich machen sollen. Auch die Yakuza kam mit den Japanokons nach Düsseldorf und beherrscht dort den Drogenhandel, die Prostitution und das Schutzgeldgeschäft.

Der gewöhnliche Düsseldorfer und die zahlreichen Besucher der Stadt bekommen von solchen Dingen (angeblich) nichts mit, sie verprassen ihr Geld gerne in den Luxusgeschäften an der „Kö", der Königsallee, langweilen sich in den zahlreichen Galerien und Museen der Stadt oder führen ihre neuesten Outfits bei Empfängen und Veranstaltungen an der Oper oder im Theater vor. Denn die Lebensbedingungen und die Gehälter sind besser als im restlichen Plex – und das zeigt man gerne.



CHAOTISCHE STADT, VERLASSENES LAND: DER OSTEN

Was eingangs für die ADL im Allgemeinen gesagt wurde, trifft auf den Osten der ADL im Besonderen zu: Nirgends in der Allianz sind die ländlichen Gegenden derart (meta) menschenverlassen – und nirgendwo pulsiert das urbane Leben intensiver als in den Plexen des Ostens.

Berlin ist vieles gleichzeitig – Stadt der Konzerne, Stadt der Anarchisten, Stadt der Freigeister und der Scharia. Einst aus dem Zusammenschluss verschiedener Städte entstanden, besaßen die einzelnen Stadtteile und Viertel schon immer einen eigenen Charakter. Die einstige Hauptstadt Deutschlands blickt auf eine wahrlich bewegte Geschichte zurück – und die Zeit seit dem Erwachen gehörte mitnichten zu den ruhigsten Jahren des Sprawls an der Spree. Heutzutage spricht man in Berlin mehr denn je vom „Einkiezen" – dem Sich-Zurückziehen in den eigenen Kiez. Nur so ist erklärbar, dass in der Stadt so viele unterschiedliche Kulturen und Gesellschaftskonzepte wie die Anarcho-Kieze, das Emirat von Kreuzberg oder die konzernbeherrschten Viertel in relativem Frieden zusammenleben. „Relativ", denn das Leben in Berlin ist gefährlich – insbesondere für Auswärtige, die sich mit den Regeln und Gegebenheiten in diesem chaotischen Sprawl nicht auskennen. Gleichzeitig befruchten sich die unterschiedlichen Kulturen ungemein und machen Berlin zu einem kreativen Ort und zum liberalsten Plex der ADL.

Nachdem **Dresden**, wie auch der Rest von Sachsen, besonders stark unter den Eurokriegen der 2030er-Jahre zu leiden hatte, blühte die Stadt zu alter Pracht auf, als die Herzöge von Sachsen in Dresden Einzug hielten. Auch heute, da Herzog August-Fritz abgesetzt und tot und Sachsen selbst wieder ein demokratischer Freistaat ist, sind Prunk und Kultur nicht ganz verschwunden und machen die Stadt an der Elbe auch zum Reiseziel für Kulturtouristen mit gehobenen Ansprüchen (und dicken Geldbeuteln). Der kleine Mann von der Straße, der tagsüber Doppelschichten in den Industrieanlagen am Stadtrand ableistet, zeigt sich wenig begeistert von den rauschenden Veranstaltungen in der Semperoper, dem Residenzschloss oder dem Zwinger – wohl wissend, dass es letzten Endes doch er ist, der die Zeche bezahlen wird. Und so ist Dresden auch ein Hotspot der Bauernfänger aus der rechten Szene, die beispielsweise mit dem Siegfried-Bund und der Partei der Nationalen Erneuerung (PNE) stark in der Stadt vertreten sind.

Auch im **Leipzig-Halle**-Metroplex, der mittlerweile knapp drei Millionen Bewohner zählt, stehen sich Arm und Reich in angespannter Distanz gegenüber. Der Sprawl wurde von den politischen Umwälzungen rund um die Absetzung des Herzogs deutlich stärker getroffen als etwa die südöstlich gelegene sächsische Landeshauptstadt. Soziale Unruhen und anarchistische Gewalttaten führten dazu, dass sich Ober- und Mittelschicht eher in Leipzig an- beziehungsweise umsiedelten, während Halle zum sozialen Brennpunkt und zur Heimat der Unterschicht wurde, die im „Mitteldeutschen Chemiedreieck" – den ausgedehnten Fabrikanlagen und Industriebrachen der ortsansässigen Chemieindustrie – für Hungerlöhne schuftet. Um auch ein paar fröhlichere Aspekte des Plexes aufzuzeigen: Leipzig-Halle ist Hochburg der deutschen Nu-Gothic-Szene und der mit den Goths stark verbandelten Straßenhexen-Gemeinschaften.

Zwischen diesen urbanen Zentren ist nicht viel zu finden: die Mark Brandenburg, übersät von Critterfarmen und Feldbauarealen von Aztechnology, einigen abgeschiedenen Gemeinschaften von Eskapisten und anderen Wirrköpfen; der Freistaat Sachsen (der sich noch immer von seinem umtriebigen Herzog erholt); sowie Thüringen (dem die Nachbarschaft zum umtriebigen Herzogtum Sachsen noch immer nachhängt). Mit **Jena, Erfurt und Weimar** sind in Thüringen drei Perlen unter den deutschen Universitätsstädten ansässig. Die hier ausgebildeten Magier, Ingenieure und Juristen werden mit Kusshand von den Konzernen übernommen.

HOTSPOT – DER SPREEWALD

Von Erwachten Wäldern gibt es so einige in der Sechsten Welt – und die meisten von ihnen sind gefährlich, gar tödlich für unvorsichtige Eindringlinge. Dennoch gibt es zwei Merkmale, die den Spreewald, jenen weiten, von Kanälen durchzogenen Sumpfwald südlich von Berlin, von anderen Erwachten Wäldern unterscheiden.

Zum einen ist da die sorbische Kulturgemeinschaft zu nennen, die an den verwilderten, weitverzweigten Wasserwegen des Spreewalds lebt. Die zaubermächtigen Priester der sorbisch-katholischen Kirche verstehen sich darauf, zwischen Mensch und Natur zu vermitteln, sodass die Sorben recht unbehelligt in den Waldgebieten leben können. Freilich hat das einen Preis – das Leben im Spreewald ist geprägt von einem respektvollen Umgang mit der Natur, viel mehr aber noch davon, dass man den Gefahren des Waldes mit Wissen und List – beides gespeist aus dem reichen Schatz sorbischer Märchen – begegnet.

Das andere Merkmal ist, dass sich der Erwachte Spreewald mit einem ganzen Metroplex anzulegen beginnt: Der Wald schickt sich an, entlang der Spree in Flussrichtung hinab nach Norden zu expandieren. Dumm nur, dass die Spree in ihrem weiteren Verlauf mitten durch Berlin fließt! Bislang hat der Erwachte Wald nicht nur eine bemerkenswerte Hartnäckigkeit bewiesen, sondern auch ein erstaunlich breites Spektrum an Ressourcen mobilisieren können, um seine Ziele zu erreichen. Es steht also keineswegs fest, dass die weiten Betonwüsten Berlins dem Wald Einhalt gebieten werden – gut möglich, dass die „grüne Lunge Berlins“ den längeren Atem besitzen wird.



FLUT UND EBBE: DER NORDEN

Auch 70 Jahre nach der Schwarzen Flut von 2011 hat sich die Situation im **Norddeutschen Bund** nicht verändert: Die Küstenlinie wurde durch die Überflutungen nachhaltig verändert, Hamburg und Bremen sind nach wie vor in Teilen überschwemmt, und der größte Teil Nordfrieslands ist von verseuchtem Schlick überzogen und wird wohl auf ewig ein toxisch verseuchtes Marschland bleiben. Wenngleich viele Gebiete außerhalb der wenigen großen Städte wieder bewohnbar sind, so sind sie längst nicht giftstofffrei. Überhaupt gibt es im Norden so viele Giftmülldeponien wie sonst nirgends in der ADL – und hinter so manch abgeschirmter Deponie versteckt sich ein Geheimlabor, in dem toxische Versuchsobjekte erforscht werden.

Zwischen dem Norddeutschen Bund und den Vereinigten Niederlanden liegt der **Freistaat Westphalen**, der fest in der Hand der Deutsch-Katholischen Kirche ist und einen der geringsten metamenschlichen Bevölkerungsanteile der ADL aufweist. Von der römisch-katholischen Kirche abgespalten, versucht die Kirchenführung in Münster, einen Weg zwischen Abschottung und Anpassung an die Sechste Welt zu finden. In der Vergangenheit verloren die Öffnungstendenzen schnell an Dynamik, und es obsiegte die altbewährte Isolation; jüngste Vorstöße unter Kardinal Rethagen, der sowohl kirchliches als auch weltliches Oberhaupt des Landes ist, erwiesen sich jedoch als erfolgreich. Metamenschenorganisationen hält das nicht davon ab, Westphalen mit besonderer Abneigung gegenüberzustehen. Und auch der römisch-katholischen Kirche ist Münster seit Langem ein Dorn im Auge. In der westphälischen Wirtschaft dominieren die sogenannten Wurstbarone, die zu den wichtigsten Versorgern des nahen Rhein-Ruhr-Plexes gehören.

Ganz im Nordosten, direkt an der Ostsee gelegen, befindet sich das **Herzogtum Pomorya**, zu dem auch die Ostseeinseln Rügen, Usedom und Wollin gehören. Mit einem Elfen-Anteil von über 57 Prozent gehört der Elfenstaat zu den Ländern der Erwachten. Derzeit befindet sich Pomorya in einer anhaltenden Umbruchphase: Nach einer Krise der Monarchie versucht sich der neue (Wahl-)Herzog an tiefgreifenden demokratischen und sozialen Reformen, die einigen Hardlinern in den regierenden drei Häusern nur wenig zusagen. Besonders kritisch wird die geplante Wirtschaftsliberalisierung gesehen: Bislang ist das Herzogtum das einzige Allianzland, in dem es keinerlei Konzernexterritorialität gibt. Der Öffnung gegenüber den Konzernen, so die Befürchtung, könne vor allem der rigide Umweltschutz zum Opfer fallen, der eng mit der Magie des Herzogtums verbunden ist.

HOTSPOT: DAS LABYRINTH

Im östlichen Rügen im Herzogtum Pomorya erstreckt sich das Labyrinth: Erst als Forschungszentrum, dann als Sondermülldeponie oder auch als NATO-Kommandostützpunkt erdacht, gibt es hier nun eine eigene Gemeinschaft, die fernab des Lichts in den unterirdischen Katakomben eine eigene Lebensgemeinschaft bildet. Hier haben auch viele Nächtliche eine Heimat gefunden – jene Elfen, die an einer besonders gefährlichen Form der Sonnenlichtallergie leiden. Führen die Bewohner in den Arealen nahe dem Eingang noch ein vergleichsweise normales Leben mit Erwerbstätigkeit und Familie, so sind die unteren Ebenen komplett von der Außenwelt abgeschnitten mit eigenen Sitten und Gebräuchen. Hierher flüchten sich auch Gesuchte, seien es Kriminelle oder gar MMVV-Infizierte. Was sich in den tiefsten Stollen und Gängen befindet, weiß niemand mehr, aber immer wieder dringen Gerüchte über Überreste aus den Euro-Kriegen oder andere gefährliche Stoffe an die Oberfläche.


DEMO
TAKAHASHI
INVESTMENT GROUP
PILS

BRENNPUNKT: HAMBURG

DAS VENEDIG DES NORDENS

Hamburg ist seit Jahrhunderten Deutschlands „Tor zur Welt". Daran hat sich auch dadurch nichts geändert, dass die Stadt seit der Schwarzen Flut von 2011 weniger *an*, sondern (teilweise) *unter* der Elbe liegt und die Elbmündung ein entscheidendes Stück näher gerückt ist – die toxische Nordsee beginnt nun vor den Mauern von Hamburg.

LA TOXISSIMA – WILLKOMMEN IN HAMBURG

Während man sich mit den neuen geografischen Gegebenheiten hanseatisch nüchtern arrangiert hat, beschäftigen Anfang der 2080er Jahre andere Probleme das „Venedig des Nordens": Die Bürger sind unzufrieden mit der Allianz Deutscher Länder. In Senat und Bürgerschaft gehen die Hamburger Ableger der deutschen Parteien gerne auf Distanz zu ihren Parteifreunden in der Hauptstadt. Die Sicherheit der Stadt obliegt keiner Allianzbehörde, sondern ist mit der Hanse Security GmbH (HanSec) und der Hamburger Zoll- und Marine-Schutztruppe (HAZMAT) fest in Hamburger Händen. Vereinzelt wird gar über eine Abspaltung von der ADL gesprochen – gerüchteweise nicht zuletzt auf Betreiben der Ältermänner, einer nebulösen Gruppe einflussreicher Familien, denen die Unabhängigkeit ihrer Heimat am Herzen liegt. Tatsächlich rümpfen viele „echte" Ur-Hamburger ihre Nasen über die „Quiddjes", die ohne Linguasoft nicht platt schnacken können. Neben der Allianz wird auch die New European Economic Community (NEEC) kritisch beäugt, und ihre Regeln werden immer wieder umgangen, um die eigene Wirtschaft anzukurbeln und den Hamburger Hafen als Konkurrenten zu Europort (in den Vereinigten Niederlanden) zu stärken. Selbst den Konzernen, denen die eigenen Profite natürlich wichtiger sind als das Wohl der Hamburger und die außerdem noch mehr Umweltprobleme in die Stadt bringen, als es ohnehin schon gibt, weht an der Elbmündung ein starker Wind entgegen. Offene Konflikte kann sich die größte deutsche Hafenstadt freilich nicht leisten, ist sie doch darauf angewiesen, dass der Handel floriert – weshalb es in den Hamburger Schatten umso mehr zu tun gibt.

Das lebendige Herz des Hamburger Handels ist der Hafen mit seinem touristisch geprägten Norden, dem industriellen Süden und der Freihafenhandelszone mit ihren Containerstapeln dazwischen. Hier befindet sich auch die vor Kurzem fertiggestellte SeaGate-Arkologie, die das größte Terminal des Hafens und die ADL-Zentrale Wuxings beherbergt. Mit ihr hat der Megakonzern ebenso sichtbar seinen Fußabdruck in die Stadt gesetzt wie Horizon mit Ultimum, einer Mischung aus Konzern-Enklave und PR-Projekt über der Elbmündung. Ultimum ist zugleich Signal an Horizons größten Konkurrenten im ADL-Markt, die Deutsche Medien- und Kommunikations AG (DeMeKo), die in ihrer Hamburger Heimat allgegenwärtig scheint. Dass solche Veränderungen der Konzernwelt in der Stadt auch ihre Schatten beschäftigen, ist klar – insbesondere, weil in Wuxings Kielwasser die Triaden nach Hamburg zurückgekehrt sind und ihren Platz in der Unterwelt beanspruchen. Noch ist es zwar nicht zum offenen Krieg gekommen, aber es brodelt gewaltig zwischen den chinesischen Neuankömmlingen und den russischen Vory, die seit den Eurokriegen (mit den Flüchtlingswellen aus Nord- und Osteuropa) das organisierte Verbrechen Hamburgs dominieren. Ebenfalls mit von der Partie sind die Likedeeler, ein Zusammenschluss von Hamburger Ex-Runnern und -Schiebern, der den Schmuggel in der Stadt kontrolliert. Und weil die „Deeler" auch im Rotlichtmilieu der Reeperbahn mitmischen, werden sie wohl nicht einfach zusehen, wie sich neue Spieler in der Stadt ausbreiten.

Es stehen also heiße Tage bevor in der Stadt, deren buntes Gemisch aus fünf Millionen Metamenschen aus aller Welt ansonsten völlig von kaltem Wasser umklammert wird – oder vielmehr: von einem giftigen Cocktail mit Wasseranteil. Der fällt hier nicht nur tagtäglich vom Himmel (weshalb es keinen echten Hamburger gibt, der ohne Kopfbedeckung nach draußen ginge), sondern hat sich seit der Schwarzen Flut auch nicht mehr aus der Stadt zurückgezogen. Und auch wenn die Fleete der Innenstadt laufend aufwendig gereinigt werden und sich zahlreiche Firmen und Behörden mit ökologischen Projekten beschäftigen, ist nicht zu übersehen, dass die Ausläufer der toxischen Nordsee über die Ruinen des alten Hamburg schwappen, die zu den Fundamenten und Kellern der neuen Stadt geworden sind. Daran erinnern nicht nur immer wieder einmal aus den Fluten auftauchende toxische Critter oder gar Geister, sondern auch die in und um Hamburg herum aktiven Ökoterroristen.

All diesen Herausforderungen stellen die einheimischen Konzerne gerne Runner entgegen – falls die nicht bereits für die Gegenseite arbeiten. Shadowrunner, die keine Angst davor haben, gelegentlich nass zu werden, können in Hamburg von ganz unten in die Liga der Pfeffersäcke aufsteigen und eines Tages vielleicht in ihrer eigenen Villa draußen in Stormarn leben.

DUNKLE KANÄLE

Hamburg ist im 21. Jahrhundert weit über seine früheren Grenzen hinausgewachsen und reicht nun von Stade bis nach Lauenburg, von der Lüneburger Heide bis nach Kaltenkirchen. Sein geografisches Zentrum, die **Neue Mitte**, steht mit Ausnahme von St. Pauli mit der bekannten Reeperbahn fast vollständig unter Wasser, zieht aber gerade deshalb mit den zahllosen Fleeten, Brücken und Kanälen unablässig Touristen an, die sich zwischen Geschäften, Restaurants, Museen und Theatern verlustieren und die Kassen der DeMeKo füllen. Das westlich angrenzende **Altona** lockt ebenfalls zahlreiche Besucher an, bietet mit seinen alternativen Clubs und Läden sowie künstlerischen Projekten allerdings ein ganz anderes Bild. (Noch drastischer gilt dies für die stadtauswärtigen Bereiche Altonas, die sich nach der Schwarzen Flut in dicht gedrängte, verseuchte Hochhaussiedlungen verwandelt haben und nun von Kriminalität beherrscht werden.)

Weit entfernt von solchem Elend ist **Eimsbüttel**. Hier regiert zwischen noblen Villen an der Alster und ruhigen Vorstadtsiedlungen im Norden von Hagenbecks Tierpark die DeMeKo. Auf den Straßen und in den zahlreichen Parks läuft man immer wieder Stars und Sternchen über den Weg – und denen, die mit ihnen Geschäfte machen wollen. Zahlreiche Konzerne dominieren den Bezirk **Nord** und hier vor allem die exterritoriale **Sardinenstadt**. Im Kontrast zu den angepassten Konzernbürgern finden sich in **Barmbek** viele Alternative, die sich gegen jede äußere Einmischung zur Wehr setzen.

Außerhalb der eigentlichen Stadt, ganz im Nordwesten, liegt **Pinneberg**. Hier ist die verseuchte Nordsee nie weit entfernt, ihr giftiger Geschmack liegt in der Luft, und regelmäßig spült sie neuen toxischen Schlamm in die Ruinen der Dörfer und kleinen Städte, in denen Wattsammler ihr Dasein fristen. Kaum besser ist das

Los derjenigen, die in den Zentren der größeren Orte und neu errichteten Arbeitersiedlungen leben und in den Klärwerken, Müllverbrennungsanlagen und anderen lokalen Industrieunternehmen arbeiten. Einen wohltuenden Kontrast bildet das östlicher gelegene **Kaltenkirchen**. Neben Hamburgs größtem Flughafen und den Windrädern, Sonnenkollektoren und Kraftwerken, die den Plex mit Energie versorgen, gibt es hier Mittelschicht-Wohnsiedlungen und Freizeitzentren wie die Airbus-Arena, das Aqua-Paradies oder den Vergnügungspark Neo-Luna. Näher am Stadtzentrum liegt das bevölkerungsreiche **Wandsbek**. Hier findet man die Villen betuchter Bürger, ummauerte Wohngebiete und sichere Apartmentgebäude – unweit der verfallenen und von Gangs kontrollierten Hochhaussiedlungen von **Groß-Bramfeld**. Im Süden des Bezirks, im Regierungsviertel, tagt der Senat und sitzen zahlreiche Behörden – und die HanSec.

Östlich des Stadtzentrums liegt in **Stormarn** die Heimat der wirklich Reichen. Inmitten weitläufiger Parkanlagen finden sich Luxusapartments und Villen, umgeben von Golfplätzen und Gourmettempeln. Südlich dieses für die meisten Hamburger unerreichbaren Bezirks liegen der **Sachsenwald** und **Lauenburg**, das von Naherholungsgebieten und landwirtschaftlichen Betrieben dominiert wird – deren ökologische Gütesiegel allerdings nicht immer halten, was sie versprechen. Neben Hippies und neo-paganen Gruppierungen haben sich hier Aussteiger aus der Hamburger Geschäftswelt niedergelassen. Das näher am Zentrum gelegene **Bergedorf** wurde zwar vom toxischen Schlamm befreit, allerdings blieb der Boden für landwirtschaftliche Zwecke zu belastet. Daher siedelten sich hier Industriebetriebe an, zwischen denen armselige Wohnblöcke unterbezahlte Arbeitskräfte beherbergen, während die Straßen nachts in den Händen der Gangs sind.

In Hamburgs Süden wurde **Harburg** durch die Wassermassen der Schwarzen Flut gezeichnet und bald zum Sammelbecken derer, die in den anderen Stadtteilen nicht willkommen waren: der ersten Metamenschen ebenso wie der Eurokriegsflüchtlinge. Heute teilt sich der Bezirk in das von den Vory beherrschte und gar nicht so kleine **Klein-Russland** und das berüchtigte **Wildost**. Ein gänzlich anderes Bild zeigen die neu an Hamburg gefallenen Bereiche weiter im Süden, wo sich zwischen Wald- und Heidelandschaften Wohnsiedlungen und Naherholungsgebiete befinden.

Ganz im Westen schließlich, am Südufer der Elbe, liegt **Stade**. Der Bezirk wurde 2011 flächendeckend mit einer toxischen Schlammschicht überzogen und wird heute vollständig von Industrie beherrscht. Insbesondere Chemie-, Pharma- und Schwermetallkonzerne haben sich in der Nähe der Ölhäfen angesiedelt und verschiedene Logistikunternehmen angezogen. Ärmliche Wohnsiedlungen für Lohnsklaven der Konzerne runden das Bild ab – und nur ganz im Süden ist das Land so weit verschont geblieben, dass sich dort landwirtschaftliche Betriebe halten konnten.





HAMBURGS HOTSPOTS

HAFEN

Im Zentrum der Stadt, am ehemaligen Nordufer der Elbe, liegt zwischen Landungsbrücken und Speicherstadt der touristisch geprägte „alte“ Hafen mit seinen Museumsschiffen, Restaurants und Barkassenrundfahrten. Weiter im Süden befinden sich die Docks und Werften des Industriehafens, wo Schiffe gebaut, gewartet und abgewrackt werden. Die Mitte des Hafens aber wird von der Freihafenhandelszone beherrscht. Hier, im Zollfreigebiet des zehntgrößten Containerhafens der Welt, werden Jahr für Jahr Hunderte Millionen Tonnen an Waren umgeschlagen. Metamenschen spielen dabei, aller Automatisierung zum Trotz, noch immer eine entscheidende Rolle, was den Hafen zu einem der wichtigsten Jobmotoren der Stadt macht. Das Sagen vor Ort hat das Hamburger Hafen Management Center, an dem alle Konzerne Anteile erwerben müssen, die im Hafen Geschäfte machen wollen. Für die Sicherheit des vollständig umzäunten Gebiets sorgt vor allem die HAZMAT, die hier auch ihr Hauptquartier hat.

BIG WILLI

Big Willi ist Hamburgs Hochsicherheitsgefängnis. Es liegt auf einer eigenen Insel, dem einzigen Überbleibsel dessen, was vor der Flut einmal Wilhelmsburg war. Über zehntausend Häftlinge sitzen in der weitgehend automatisierten und von brutalen Gangs „selbstverwalteten“ Strafanstalt ein und schuften in ihren Fabriken. Sie werden durch implantierte Straflinks überwacht und bei Bedarf auch „sanktioniert“. Wachen finden sich nur auf den hohen Mauern, die die Insel umgeben. Sie sorgen mit Barghest-Staffeln, schwer bewaffneten Sicherheitstürmen und Drohnen dafür, dass niemand aus dem Inneren des Labyrinths aus Höfen ausbricht.

REEPERBAHN

Die Reeperbahn in St. Pauli ist aus Sicht der Touristen wohl *das* Aushängeschild der Stadt Hamburg. Hier, wo Theater und Stripclubs, Konzerthallen und Bordelle, Szeneclubs und billige Imbissbuden auf wenigen Straßenzügen eng gedrängt beieinander liegen, ist für jeden Geldbeutel und für alle Vorlieben etwas dabei. Wie nicht anders zu erwarten, spielt da, wo mit Sex, Drogen und eigentlich auch allem anderen Geld verdient wird, das organisierte Verbrechen eine große Rolle. Gerade hier knallt es immer wieder zwischen Triaden, Vory und Likedeelern, wenn auch bisher meist im Verborgenen. Schließlich will niemand die zahlende Kundschaft verschrecken. Diesen Anspruch hat auch die HanSec, die ihre Präsenz in der Gegend seit einiger Zeit deutlich verstärkt hat.

SARDINENSTADT

Der Zugang zur ummauerten City Nord zwischen Flughafen Fuhlsbüttel und Stadtpark wird streng kontrolliert. In dem exterritorialen Gebiet drängen sich Bürohochhäuser und Mini-Arkologien zahlreicher Konzerne aneinander. Tagsüber gehen hier unzählige Lohnsklaven ihrer Arbeit nach, weshalb das Gebiet auch den Spitznamen Sardinenstadt erhalten hat. Nachts jedoch ist es hier, abgesehen von Reinigungskräften und Sicherheitsleuten (den Kontrakt für das Gesamtgebiet hält im Moment Knight Errant) wie ausgestorben.



ULTIMUM

Ultimum ist *das* Hamburger Prestigeprojekt Horizons. Der Megakon hat auf drei Plattformen 50 Meter über der Elbe aus Chrom, Glas und Holz Wohn-, Ausbildungs-, Arbeits- und Erholungsräume für über 3.500 Personen geschaffen, jeweils an die besonderen Erfordernisse der verschiedenen Metamenschenspezies angepasst. Horizon sorgt sogar für einige sozial schwächere Familien und stärkt mit einem Start-up-Inkubator innovative Kleinunternehmer – beziehungsweise bindet diese an sich. Der schwer gesicherte Komplex inmitten der Heimat der DeMeKo ist eine klare Kampfansage des Medienkonzerns an seinen größten deutschen Konkurrenten.

OHLSDORFER FRIEDHOF

Einstmals einer der größten Parkfriedhöfe der Welt und so etwas wie ein übergreifender Hamburger Erinnerungsort, ist der Ohlsdorfer Friedhof nach dem Erwachen und dem Auftreten von MMVV verfallen und weitgehend von Gangs und Ghulen übernommen worden. Gerade Letztere haben sich mithilfe unterirdischer Infrastruktur im von der Natur zurückeroberten Inneren des Friedhofs festgesetzt, sodass sogar Offensiven der HanSec zur Rückeroberung scheiterten. Dementsprechend sind bisher jegliche Pläne zur Umgestaltung oder Wiederherstellung des Gebiets gescheitert, die von Konzernen oder Bürgerschaft verfolgt wurden. Aktuell gibt es nur ein kleines, gesichertes Gebiet, in das Grabstätten Prominenter ebenso wie Mahnmale verlegt wurden und das sowohl von Touristen wie auch von Trauernden sicher betreten werden kann. Für den restlichen Friedhof gilt so etwas wie ein inoffizieller Deal zwischen der Stadt und den Ghulen – solange sie auf dem Friedhof bleiben, wird keine Jagd auf sie gemacht.

SACHSENWALD

Im Osten Hamburgs liegt der Sachsenwald, das größte Waldgebiet der Hansestadt. Zahlreiche Gruppen von Druiden, Hexen und anderen naturverbundenen Gemeinschaften haben die Erwachte Wildnis zu ihrer Heimat erklärt – bisher aber nicht offiziell als Kultstätte anerkennen lassen können, da Konflikte zwischen den verschiedenen Glaubensrichtungen ein gemeinsames Auftreten erschweren. Allerdings dringen die Touristen und Ruhe und Natur suchenden Hamburger sowieso nie allzu weit in den Wald vor, sondern bleiben auf den Wegen, Bildungs- und Freizeiteinrichtungen an seinem Rand, denn für Uneingeweihte ist das Innere des Waldes selbst bei hellem Tageslicht gefährlich.

GIFTIGE GISCHT

Nicht weit jenseits der Grenze des Hafens mündet die Elbe in die unberechenbare, giftige Nordsee, deren Launen sich in plötzlich auftretenden Strömungen, Nebeln und Stürmen äußern und aus der jederzeit toxische Critter, Geister oder Schlimmeres hervorbrechen können. Trotz aller Gefahren ist die Nordsee ein Geschäftsfeld für Konzerne, allen voran natürlich Proteus, und Lebensgrundlage von Piraten, Schmugglern und Wattsammlern. Für sie alle ist Hamburg das Tor zur ADL, zu Wohlstand oder zumindest einem kleinen Moment des Glücks – und wann immer sie in die Stadt kommen, bringen sie etwas von der Nordsee mit und erinnern die Hamburger daran, was vor ihrer Tür lauert.

WILDOST

Vielleicht ist es bezeichnend für das Jahr 2080, dass ausgerechnet in der „Perle des Nordens“ Deutschlands größter Slum zu finden ist. Das „Wildost“ genannte Elendsviertel erstreckt sich entlang des südlichen Elbufers, direkt angrenzend an Harburg und vis-à-vis zum eigentlichen Hamburger Stadtgebiet auf der nördlichen Flussseite. Nur wenige der armseligen Unterkünfte sind auf festem Grund errichtet, der größte Teil des Slums wurde in die Elbe hineingebaut und schwimmt auf ihr. „Die hässlichste Marina der Welt“, wie die Hamburger spöttisch und herablassend, aber nicht ganz unzutreffend sagen – eine Aussage, in der die Verachtung und der Hass, den die Bürger im Norden für den Slum und seine Bewohner empfinden, deutlich wird.

(META-)MENSCHEN-MÜLL?

Wie viele Bewohner es in Wildost genau gibt, weiß man nicht – die Schätzungen gehen weit auseinander und liegen zwischen 200.000 und 400.000 (Meta-)Menschen, die hier unter unwürdigsten Bedingungen hausen sollen. Offizielle Zahlen gibt es nicht, denn die Behörden betrachten den Slum als illegal. Es gibt sehr wohl Bestrebungen seitens der Politik, den gesamten Slum aufzulösen, doch ein solches Unterfangen würde schon an der schieren Größe der Siedlung scheitern. So beschränkt sich die Stadtverwaltung darauf, den illegalen Uferbewohnern das Leben so schwer wie möglich zu machen. Landseitig ist der Slum von einem Sicherheitszaun eingedämmt, wasserseitig zerstören die Patrouillenboote der HanSec jene Unterkünfte, die zu weit in die Elbe hineinragen.

Wildost entstand während der beiden Eurokriege der 2030er-Jahre. Beide Kriege lösten Massenflucht und -vertreibung in Ost- und später auch Südosteuropa aus. Auf ihrer Suche nach Frieden und einem besseren Leben fanden die Flüchtlinge in der ADL nicht die erhoffte Unterstützung und wurden von den südlichen Allianzländern bis nach Hamburg durchgereicht. Von Politik und Gesellschaft ihres „Gastlandes“ allein gelassen, ließen sie sich mit aus tiefster Verzweiflung geborenem Trotz in den Müllbergen am südlichen Elbufer nieder.

Zu den Flüchtlingen gesellten sich später Einheimische, die – nicht minder verzweifelt – durch die immer löchrigeren sozialen Sicherungsnetze gefallen und zu Opfern einer gnadenlosen Leistungsgesellschaft geworden waren. Die Bevölkerung nimmt auch heute noch zu, auch wenn die einheimischen „gescheiterten Existenzen“ längst den größten Teil des Zuzugs ausmachen. (Es ist wohl überflüssig zu erwähnen, dass insbesondere Elfen und auch Zwerge in dem Elendsviertel unterrepräsentiert sind, während man Orks und Trolle überproportional oft antrifft.)

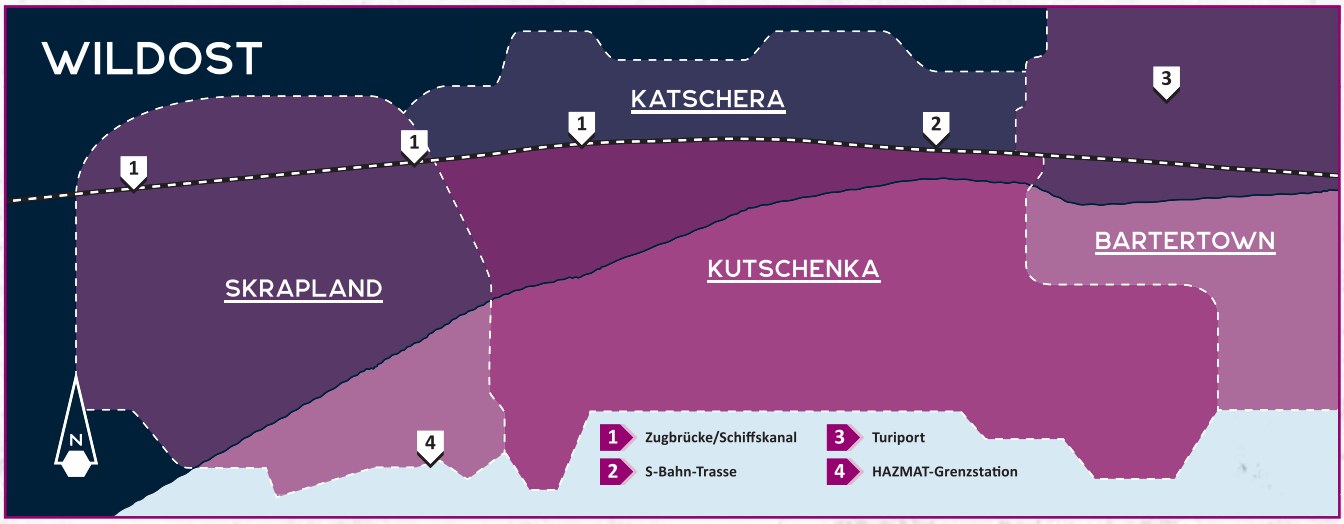
Ihr neues Leben in Wildost führt den Neuankömmlingen jeden Tag vor Augen, dass sie gesellschaftlich ganz unten angekommen sind. Der Slum bietet in der Tat ein Bild modernen Elends: Rostige Wellblech- oder aufgequollene Sperrholzplatten, schwere Baufolien und Teerplanen sind typische Baumaterialien, die man zu windschiefen Hütten zusammenfügt. Ausrangierte Schiffscontainer, Fischerboote mit bedenklicher Schlagseite und alte Segelyachten werden sehr fantasievoll, aber wenig fachgerecht zu dauerhaften Familienquartieren umgebaut. Schwimmende oder auf Pfählen errichtete Plattformen verbinden die Behausungen miteinander oder überbrücken die Kanäle, von denen Wildost durchzogen ist. Diese Kanäle sind die Hauptverkehrswege des Slums und werden mit gestakten Kähnen, selbstgebauten Motorbooten oder gestohlenen Jetskis befahren.

Die Hoffnungslosigkeit des Ortes hat sich auch in den Gesichtern seiner Bewohner festgefressen: vor der Zeit gealtert, verhärmt und mit harten Gesichtszügen, die Haut gegerbt und die Wangen von Pockennarben und Verätzungen gezeichnet. Einen Wildostler, der sich im Hamburger Stadtgebiet herumtreibt, wird man vermutlich riechen, bevor man ihn sieht, und spätestens an seiner zerlumpten Erscheinung identifizieren; man wird ihm unterstellen – häufig zu Recht –, dass er auf Diebestour unterwegs sei, und man wird ihm mit Spott, Wut oder gar Gewalt begegnen. Jener Wildostler wird froh sein, wenn er wieder in den Slum zurückgekehrt ist, wo er „nur“ die Abgestumpftheit, die Gleichgültigkeit und den Egoismus seiner Nachbarn ertragen muss.

Und doch ist nicht alles schlecht in dem Elendsviertel an der Elbe: Auch hier finden Paare zu Liebes- und Familiengemeinschaften zusammen, werden Kinder geboren und Freundschaften gepflegt, es wird gemeinsam gelacht und geweint.

WILDOST FÜR SLUMTOURISTEN

Auch in einem wild wuchernden Slum bilden sich Muster im Chaos – eine Ordnung, die von niemandem vorgegeben wird und an die sich doch alle halten. In Wildost wird diese Ordnung durch die unterschiedlichen Stadtviertel repräsentiert, die sich mit der Zeit herausgebildet haben und in engem Zusammenhang damit stehen, wie die Bewohner der Viertel ihr Geld verdienen.





Skrapland – ganz im Nordwesten von Wildost gelegen – ist die Heimat der Schiffszerleger. Ausrangierte Frachter und Tankschiffe werden hier ans Ufer gefahren, zerlegt und bis auf die letzte Schraube verwertet. Das gesamte Viertel besitzt den Charme eines (am oder auf dem Wasser gelegenen) Schrottplatzes, und kräftige Orks und Trolle sind hier die dominierende Spezies. Die Arbeit an den Schiffen ist hart und gefährlich, die Bezahlung und die Lebenserwartung der Arbeiter gering. Dennoch werden hier (für Wildost-Verhältnisse) wertvolle Waren umgeschlagen, weswegen bei jedem neuen Abwrackauftrag ein Kampf darum entbrennt, welche Crew den Löwenanteil der Arbeiten für sich gewinnen kann. Ein Großteil der mechanischen und elektrischen Gerätschaften, die im Slum verwendet werden, stammt aus Skrapland, wurde hier aus Elektroschrott gefertigt oder aus einem Schiff ausgebaut.

Im Südosten schließt sich ein Viertel an, das ganz überwiegend auf dem Wasser errichtet wurde und **Katschera** genannt wird. Hier leben die meisten Bettler- und Diebesbanden, die sich morgens auf den Weg über die Elbe zu den „reichen" Hamburgern aufmachen, und hier landen auch die meisten Neuankömmlinge. Wenn sie sich keinen freien Platz zwischen zwei bestehenden Hütten oder Flößen ertrotzen können, müssen sie ihr neues Zuhause, weit in die Elbe hineinragend, „anbauen". Einige Bewohner Katscheras sind so verrückt (und verzweifelt), dass sie gar auf der verseuchten Elbe auf Fischfang gehen. Zwischen den elenden Bettlern und Fischern haben sich waghalsige Piratencrews ihre wehrhaften Lager errichtet. Von hier aus schießen sie wie Muränen aus dem Slum heraus und gehen auf ihre Raubzüge – wenn sie nicht einem der HanSec-Patrouillenboote zum Opfer fallen, die mitunter auf der Elbe lauern und den Slumbewohnern das Leben schwer machen.

Ganz im Südosten liegt **Bartertown**, das Viertel der Schmuggler, Hehler und Schwarzmarkthändler. Die Piraten und Bettler Katscheras verkaufen ihnen ihre Beute, die Abwracker aus Skrapland ihre Ware – und von Bartertown aus verschwindet das Gut in Schwarzmarktkanäle, die sich über die ganze ADL erstrecken. Die berüchtigten „Warlords" von Wildost – eigentlich Mietschläger und Söldner mit einer vagen, meist abstrusen Agenda – sind ebenfalls in Bartertown ansässig. Eine Besonderheit ist das Geschäft mit abenteuerlustigen Touristen von außerhalb: Diese werden gerne nach **Turiport** geschippert, wo man ihre Sensationslust mit Führungen durch das Elendsviertel bedient – inklusive reichlich theatralischer Show, Verkauf von handgemachtem Tand und etlichen Trickbetrügereien. In Turiport finden sich auch die üblen Bordelle, die zu Wildosts Ruf als Zentrum der Kinderprostitution in Deutschland und ähnlicher Monstrositäten geführt haben.

Das älteste Viertel Wildosts wird **Kutschenka**, *die Küche*, genannt: die Heimat der alteingesessenen, ersten Flüchtlinge, die an das Elbufer kamen und den Slum begründeten. Die Alten Familien, die traditionell von Matriarchinnen geführt werden, haben großen Einfluss auf die Geschicke Wildosts – vor allem deswegen, weil sie das Monopol auf das wenige saubere Trinkwasser haben, das in dem Slum zur Verfügung steht. Allerdings nutzen die Matriarchinnen (*Babuschkas*) diese Ressource nicht aus, sondern stellen sie den Slumbewohnern gratis, wenn auch unter gewissen Regeln, zur Verfügung. Die Babuschkas werden daher von den Wildostlern hoch verehrt und geradezu mystisch verklärt. Manche sagen, es seien die Babuschkas, die verhindern, dass Deutschlands größter Slum in Barbarei und schlimmste Anarchie verfalle. Andere entgegnen, die Babuschkas seien für all das Elend in Wildost verantwortlich – denn erst mit ihrem Wasser ermöglichen sie, dass sich all die Armut am Elbufer festsetzt.

HOTSPOT IN WILDOST – DIE WATTBURG

Das Areal im nördlichen Wildost direkt an der Bahntrasse dient den Bewohnern nicht nur als Verladestation und Umschlagplatz von und nach Skrapland. Für viele Skrapländer ist es auch einfach ihr Zuhause.

DAS UMFELD

Die als Wattburg bekannte Anlage steht auf Stelzen im Wasser und ist ein Zusammenwuchs mehrerer Holzplattformen, verbunden mit einigen Pontons und ausgemusterten Booten. Die oft mehrstöckigen Baracken des Areals bestehen aus Holz- und Plast-Platten, Wellblech und Treibgut.

Durch den Tidenhub fällt lediglich das Gebiet im Süden trocken und gibt dann die **Bahntrasse** [7] frei. Am Anleger im Norden können Motorboote festmachen, und dank eines improvisierten **Ladekrans** [9] können sogar größere Gerätschaften problemlos entladen werden. Im Westen liegt das Wrack eines Airbus-Flugzeugrumpfs. Nach Osten hin geht die Wattburg in weitere Baracken und dicht bebautes Slumgebiet über. Die gesamte Gegend ist leicht toxisch und vom Elend eines Slums geprägt.

Die Matrix in Wildost hat einen hohen Rauschenwert, die Verbindung ist meist langsam. In der Wattburg hält man allerdings eine der wenigen Satellitenverbindungen der Gegend in Betrieb und bietet so einen für Matrix-Aktive interessanten Knotenpunkt.

DIE WATTBURG SELBST

Die Wattburg – so dreckig und versifft sie für Besucher aus besseren Gegenden aussehen mag – gehört zu den besser ausgerüsteten Bereichen des Slums. Die Wohnanlage ist ein Labyrinth ohne erkennbare Struktur, organisch den Bedürfnissen der Anwohner hinterhergewachsen. Die meisten der einzelnen Plattformen sind mit Brettern oder befestigten Brücken auf unterschiedlicher Höhe miteinander verbunden. Der Tidenhub sorgt dafür, dass die Bordhöhe der mit der Konstruktion verbundenen Schiffe auf- und abschwankt.

Zentrum der Anlage ist der sogenannte **Watthof** [11], in dessen Mitte ein Loch in der Plattform klafft. Der Hof dient nicht nur der Zusammenkunft der Anwohner, sondern wird auch für Pitfights genutzt: entweder zum Vergnügen oder wenn Streitigkeiten ein für alle Mal geklärt werden müssen. Dann werden Bretter über das Loch gelegt, und zwei Kontrahenten duellieren sich im Nahkampf so lange, bis einer durch das Loch ins schlammige und verseuchte Wasser fällt.

Ein größeres **Lagerhaus** [6] im Süden beherbergt eine Art Verladebahnhof für die Bahntrasse. Hier lagern Waren der Skrapniks, die über die Bahn nach Turiport transportiert und dort auf größere Frachtschiffe verladen werden. Auf dem Dach des Gebäudes befindet sich das **Krähennest** [5]. Hier schieben meist zwei bewaffnete Mitglieder der Nachbarschaftswache der Wattburg Wachdienst.

Nördlich des Bahnhofs schließt sich ein kleines Vergnügungsviertel an – eine lokale Bande um den Ork **Jon „Bello“ Ramstedt** betreibt ein kleines **Bordell** [3] und eine **Spiel- und Drogenhöhle** [1] auf einem Flussschiff für die Anwohner und die Skrapniks aus der Umgebung. Sowohl er als auch die Mädchen und Jungs aus dem Bordellbetrieb sind im **Airbus** [2] untergekommen, der von der Bande gut bewacht wird. Der Rumpf ist mit Metallplatten verschweißt und nur über zwei Eingänge und einige Dachluken zu betreten.





Im Norden liegt ein größeres **Hausboot** [12]. Hier wohnt der Hausmeister und Verwalter der Anlage, der Troll **Sven Väthermann**. In seiner **Kneipe „Rost“** [15], in der auf Tischen aus Schrott Bimber-8-Schnaps serviert wird, treffen sich die Anwohner und Skrapniks der Umgebung, um den Tag ausklingen zu lassen. Außerdem betreibt er einen kleinen **Sweatshop** [4].

Zwischen dem Hof und dem Hausboot liegt eine winzige **Krankenstation** [10] (ein Raum mit einer Liege und einem Medkit, dem schon vor Jahren die meisten Dinge ausgegangen sind), in der sich eine Cram-Küche eingenistet hat. Westlich davon betreibt die junge und resolute Elfe **Riana** einen kleinen **Gemischtwarenladen** [8], der hauptsächlich geklaute Schmuggelware und Funde von Wattsammlern aus der Umgebung anbietet. Riana hält auch die Satellitenanlage instand, die auf dem Dach ihres Geschäftes montiert ist. Östlich der Krankenstation liegt einer der kostbarsten Besitze der Wattburg: ein **Hühnerstall** [13] mit einem guten Dutzend erstaunlich gesunder Hühner.

Der Rest der Anlage sind Wohnungen und ein paar wenige Handwerksstätten. Besonders dicht gedrängt geht es im von Väthermann kontrollierten **„Zwinger“** [14] zu, in dem besonders arme Familien von Schrottsammlern und Sweatshop-Arbeitern oft auf nur sechs Quadratmetern zusammengepfercht leben. Die **dunkle Ecke** [16] meiden die meisten Bewohner – hier wohnt Pater Brown, ein ehemaliger und ausgebrannter, stark vercyberter Shadowrunner, der Gottes Stimme vernimmt und in seinem Wahn schon mehrere „Sünder“ fast totgeprügelt hat.

TABELLEN

INTERVALLE FÜR AUSGEDEHNTE PROBEN (S. 37)

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

HANDLUNGEN (S. 42)

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNGEN
Abfangen (J)	Angriff (I)
Aufstehen (I)	Antimagie (J)
Ausweichen (J)	Astrale Projektion (I)
Bewegen (I)	Einfaches Gerät verwenden* (I)
Blocken (J)	Fertigkeit einsetzen (I)
Drohne befehligen (I)	Gegenstand aufheben/ablegen (I)
Fokus aktivieren/ deaktivieren (I)	Geist herbeirufen (I)
Gegenstand fallen lassen (J)	Geist verbannen (I)
Geist befehligen (I)	Genau beobachten (I)
Geist entlassen (I)	Hineinspringen (I)
Gerätemodus ändern (J)	Manifestieren (I)
In Deckung gehen (I)	Reinigen (I)
Mehrfachangriffe (I)	Sprinten (I)
Schnellziehen (I)	Unterstützen (I)
Sich hinwerfen (I)	Volle Abwehr (J)
Smartgun nachladen (I)	Waffe bereit machen (I)
Volle Deckung (J)	Waffe nachladen (I)
Wahrnehmung verlagern (I)	Zauber wirken (I)
Weghechten (J)	
Ziel ansagen (I)	
Zielen (I)	
Zu Fall bringen (I)	

*Mit DNI: Nebenhandlung

AUSWEICHENMALUS (S. 44)

ENTFERNUNG	WÜRFELPOOLMALUS
Einschlagsort	-6
Sehr Nah	-4
Nah	-2



EDGE-HANDLUNGEN NACH KOSTEN (S. 48)

1 EDGE

Abstechen (Ziel ansagen, Nahkampf-Angriff)
Plötzliche Erkenntnis (beliebig)
Taktische Rolle (Volle Deckung)
Umwerfen (Nahkampf-Angriff)

2 EDGE

Aus der Deckung feuern (Fernkampf-Angriff, Charakter muss im Status *Deckung* sein)
Dramaqueen (Fertigkeit einsetzen [Überreden])
Entwinden (Blocken)
K.-o.-Schlag (Nahkampf-Angriff)

4 EDGE

Große Rede (Fertigkeit einsetzen [Einfluss])
Vorausschau (Mehrfachangriffe, Fernkampf-Angriff)

5 EDGE

Angesagtes Ziel – Entwaffnen (jede Art von Angriff)
Angesagtes Ziel – Lebenswichtige Organe (jede Art von Angriff)

EDGE-BOOSTS IM KAMPF (S. 47)

1 EDGE

- Würfle 1 Würfel neu (nach)
- Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (immer)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

2 EDGE

- Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf (nach)
- Gib einem Verbündeten 1 Edge (immer)
- Negiere 1 Edge eines Gegners (vor)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

3 EDGE

- Kaufe einen automatischen Erfolg (immer)
- Heile ein Kästchen Betäubungsschaden (immer)

4 EDGE

- Addiere dein Edge-Attribut zu einem Würfelpool hinzu und lasse Sechsen explodieren (vor)
- Heile 1 Kästchen Körperlichen Schaden (immer)
- Würfle mit allen Würfeln neu, die keine Erfolge zeigen (nach)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

5 EDGE

- 2en zählen als Patzer für den Gegner (vor)
- Rufe einen speziellen Effekt hervor (immer)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

EDGE BEI SOZIALEN PROBEN (S. 50)

ALLGEMEIN

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Der Sprecher wird von einer Person vorgestellt, der der Zuhörer vertraut.	Der Zuhörer wurde vor dem Sprecher gewarnt.
Der Zuhörer schenkt Personen wie dem Sprecher generell Glauben.	Der Sprecher gehört einer Gruppe an, gegen die der Zuhörer starke Vorurteile hat.
Das Aussehen des Sprechers passt perfekt zu seiner Rolle.	Das Aussehen des Sprechers passt überhaupt nicht zu seiner Rolle.
Der Zuhörer hegt romantische Gefühle für den Sprecher.	Der Zuhörer hat eine starke persönliche Abneigung gegen den Sprecher.
Der Zuhörer kann eindeutig erkennen, wie er durch das Gesagte profitieren würde.	Der Zuhörer sieht ein hohes Risiko in dem, was der Sprecher sagt.
Die Gedanken und/oder Gefühle des Zuhörers stehen unter magischer Kontrolle.	

EINSCHÜCHTERN

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Der Sprecher ist dem Zuhörer eindeutig körperlich überlegen.	Der Zuhörer ist dem Sprecher eindeutig körperlich überlegen.
Der Zuhörer kann sich der Situation nicht einfach entziehen.	Der Zuhörer weiß, dass bereits Hilfe unterwegs ist.

FÜHREN

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Die Personen, die der Sprecher führen will, vertrauen ihm.	Der Zuhörer hat einen Grund, dem Sprecher zu misstrauen.
Der Sprecher ist ranghöher als der Zuhörer.	Der Zuhörer ist ranghöher als der Sprecher.

GEBRÄUCHE

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Der Sprecher hat auf dem betreffenden Gebiet deutlich mehr Lebenserfahrung.	Der Zuhörer hat auf dem betreffenden Gebiet deutlich mehr Lebenserfahrung.
Der Sprecher wird von einer Person vorgestellt, der der Zuhörer vertraut.	Der Sprecher steht mit Personen in Verbindung, die der Zuhörer nicht mag oder denen er misstraut.

ÜBERREDEN

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Der Zuhörer ist verzweifelt.	Der Zuhörer befindet sich in einer sicheren Position und scheut Risiken.
Der Sprecher hat überzeugende Beweise für seine Behauptungen.	Der Sprecher wurde bei einer offensichtlichen Lüge ertappt.

VERHANDELN

EDGE FÜR DEN SPRECHER	EDGE FÜR DEN ZUHÖRER
Der Zuhörer ist verzweifelt.	Dem Sprecher mangelt es an Erfahrung oder Expertise für den Auftrag.
Der Sprecher teilt wichtige Informationen mit dem Zuhörer, die diesem zuvor unbekannt waren.	Der Sprecher teilt Informationen mit dem Zuhörer, die für diesen belanglos oder schädlich sind.

BEINARBEIT (S. 53)

ERFOLGE	ERGEBNIS
0	Keine brauchbaren Informationen
1	Grundlegende, allgemein verfügbare Hintergrundinformationen
2	Ein paar Informationsbröckchen durch flüchtige Beschäftigung mit der Materie
3	Informationen durch frühere Kurse oder Seminare oder einfaches professionelles Wissen
4	Schon tiefschürfenderes Wissen, ein bisschen Klatsch
5	Tiefgehendes akademisches Wissen, fundierte professionelle Kenntnisse, gute Vertrautheit mit dem, was hinter den Kulissen vor sich geht
6	Wissen über Geheimnisse und verborgene Informationen
7	Hochkarätiges Wissen, fundiertes Verständnis der historischen Hintergründe
8	Fast schon enzyklopädisches Wissen, darunter einige tief verborgene Geheimnisse
9	Rares Wissen, das nur wenigen Eingeweihten bekannt ist
10	Tief verborgene Geheimnisse, die andere aktiv zu verbergen versuchen

Anmerkung: Wissen einer bestimmten Stufe enthält immer auch das Wissen der darunterliegenden Stufen.

STATUSLISTE (S. 53)

STATUS	INFORMATION
Benommen	Initiativeergebnis -4; Edge kann weder erhalten noch ausgegeben werden.
Bewegungsunfähig	Keine Handlung, für die die Füße bewegt werden müssen; Angriffswert -3; Würfelpoolmalus -3 auf alle Angriffe; kein Einsatz von Reaktion bei Verteidigungsproben.
Brennend #	(#)K Schaden, dem jede Runde widerstanden werden muss, solange Status aktiv; Status beenden z. B. mit Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion (2); Status *Nass* und/oder *Unterkühlt* heben *Brennend* auf und umgekehrt.
Deckung I–IV	Verteidigungswert +1/Stufe; Würfelpoolbonus +1/Stufe für Verteidigungsproben; Angriff aus Deckung erfordert zusätzliche Nebenhandlung; kein Edge erhalten bei Angriff aus Deckung; Würfelpoolmalus -2 für Angriff aus *Deckung IV.*
Erschöpft I–III	Würfelpoolmalus -2/Stufe für alle Proben außer Schadenswiderstandsproben; Bewegung 5/10 Meter.
Erstarrt	Keine Bewegung möglich; keine Handlungen möglich außer Wahrnehmung & geistige Kommunikation; Verteidigungswert -10; keine Verteidigungsproben, nur Schadenswiderstandsproben; alle anderen Status usw. werden aufgehoben.
Ertaubt I–III	I/II: Würfelpoolmalus -3/Stufe auf alle Proben, bei denen Hören eine Rolle spielt; III: jede Probe, bei der Hören eine Rolle spielt, misslingt automatisch.
Geblendet I–III	I/II: Würfelpoolmalus -3/Stufe auf alle Proben, bei denen Sehen eine Rolle spielt; III: jede Probe, bei der Sehen eine Rolle spielt, misslingt automatisch.
Gebrutzelt	Initiativeergebnis -2; kein Sprinten möglich; Würfelpoolmalus -1 auf alle Handlungen.
Geräuschlos #	# = Schwellenwert für Wahrnehmungsproben, um den Charakter zu hören; Mikrofone usw. funktionieren normal.
Geräuschlos (Verbessert) #	Wie *Geräuschlos*, aber auch für Mikrofone usw.
Humpelnd	Bewegung zu Fuß, ob durch die Handlung *Bewegen, Sprinten* oder *Weghechten*, wird halbiert (aufgerundet).
Liegend	Bewegung 2; kein Sprinten; Würfelpoolbonus +2 auf Verteidigungsproben gegen Angriffe aus ≥ mittlerer Entfernung; Würfelpoolmalus -2 gegen Angriffe ≤ naher Entfernung; Würfelpoolmalus -4 auf Nahkampfangriffe oder Angriffe mit Bögen; Angriffswert +2 für Angriffe mit Feuer- und Projektilwaffen (außer Bögen).
Nass	Würfelpoolmalus -6 auf Schadenswiderstandsproben gegen Kälte- und Elektrizitätsschaden; Status *Brennend* hebt *Nass* auf und umgekehrt; *Nass* hebt evtl. *Verätzt* auf.
Panisch	Keine Handlungen möglich außer Flucht vor der Ursache des Status.
Übelkeit	Zu Beginn jeder Kampfrunde Probe auf Konstitution + Willenskraft (2); bei Misslingen keine Handlung in dieser Runde; bei Gelingen 1 Nebenhandlung weniger als normal.
Unsichtbar #	# = Schwellenwert für Wahrnehmungsproben, um den Charakter zu sehen; Kameras usw. funktionieren normal.
Unsichtbar (Verbessert) #	Wie *Unsichtbar*, aber auch für Kameras usw.
Unterkühlt	Initiativeergebnis -4; Würfelpoolmalus -1 auf alle Proben außer Schadenswiderstandsproben; Status *Brennend* hebt *Unterkühlt* auf und umgekehrt.
Verängstigt	Würfelpoolmalus -4 auf alle Proben gegen die Quelle des Effekts (Angriff und Verteidigung).
Verätzt #	(#)K Schaden, dem jede Runde widerstanden werden muss, solange Status aktiv; Status beenden mit Hilfsmitteln nach Maßgabe des Spielleiters; Status *Nass* hebt *Verätzt* evtl. auf.
Vergiftet #	(#)B o. (#)K Schaden, dem jede Runde widerstanden werden muss, solange Status aktiv; Schaden verringert sich pro Runde um 1; Gegengift kann den Status beenden.
Verschleiert	Kein Wechsel zwischen Astral- und physischer Ebene möglich; nur astrale Wahrnehmung möglich.
Versteinert	Keine Handlungen möglich; Verteidigungswert +10; Status hebt jeden anderen Schaden verursachenden Status auf.
Verwirrt #	# = Würfelpoolmalus für alle Handlungen

LEBENSSTILKOSTEN (S. 59)

LEBENSSTIL	KOSTEN PRO MONAT
Auf der Straße	0 ¥
Squatter	500 ¥
Unterschicht	2.000 ¥
Mittelschicht	5.000 ¥
Oberschicht	10.000 ¥
Luxus	100.000 ¥

PRIORITÄTENTABELLE (S. 65)

PRIORITÄT	METATYP (ANPASSUNGSPUNKTE)	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN	MAGIE ODER RESONANZ	RESSOURCEN
A	Ork, Troll, Zwerg (13)	24	32	Aspektzauberer: Magie 5, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 4, Technomancer: Resonanz 4	450.000 ¥
B	Elf, Ork, Troll, Zwerg (11)	16	24	Aspektzauberer: Magie 4, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 3, Technomancer: Resonanz 3	275.000 ¥
C	Elf, Mensch, Ork, Troll, Zwerg (9)	12	20	Aspektzauberer: Magie 3, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 2, Technomancer: Resonanz 2	150.000 ¥
D	Elf, Mensch, Ork, Troll, Zwerg (4)	8	16	Aspektzauberer: Magie 2, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 1, Technomancer: Resonanz 1	50.000 ¥
E	Elf, Mensch, Ork, Troll, Zwerg (1)	2	10	Mundan	8.000 ¥

ATTRIBUTE NACH METATYP (S. 66)

METATYP	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Mensch	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–7
Vorteile durch Metatyp: Keine									
Elf	1–6	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–8	1–6
Vorteile durch Metatyp: Restlichtverstärkung									
Ork	1–8	1–6	1–6	1–8	1–6	1–6	1–6	1–5	1–6
Vorteile durch Metatyp: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1									
Troll	1–9	1–5	1–6	1–9	1–6	1–6	1–6	1–5	1–6
Vorteile durch Metatyp: Dermalablagerungen, Infrarotsicht, Robust Gebaut 2									
Zwerg	1–7	1–6	1–5	1–8	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6
Vorteile durch Metatyp: Infrarotsicht, Toxinresistenz									

ENTWICKLUNGSKOSTEN (S. 72)

ART	KARMAKOSTEN	TRAININGSZEIT
Aktionsfertigkeiten	neue Stufe × 5	[neue Stufe] Monate
Spezialisierungen	5	1 Monat
Expertise	5	2 Monate
Attribute	neue Stufe 5	[neue Stufe × 2] Monate
Wissensfertigkeiten	3	1 Monat
Sprachfertigkeiten	3 pro Stufe	1 Monat pro Stufe
Neuer Vorteil	Karmakosten bei Erschaffung × 2	1 Woche
Nachteil entfernen	Karmabonus bei Erschaffung × 2	1 Woche
Neuer Zauber*	5 pro Zauber	siehe S. 132
Neues Ritual*	5 pro Ritual	siehe S. 132
Neue Komplexe Form*	5 pro Form	1 Woche
Initiation	10 + neuer Initiatengrad	[neuer Initiatengrad + 1] Monate
Wandlung	10 + neuer Wandlungsgrad	[neuer Wandlungsgrad + 1] Wochen

* kann nicht während der Charaktererschaffung erworben werden

VOR- UND NACHTEILE (S. 73)

VORTEIL	KARMAKOSTEN	NACHTEIL	KARMABONUS
Analytischer Geist	3	Abhängigkeit (Stufe 1–6)	2/Stufe
Astrales Chamäleon	9	Allergie	2–20
Außergewöhnliches [Attribut]	12	AR-Desorientierung	10
Beidhändigkeit	4	Astrales Leuchtfeuer	10
Dermalablagerungen	7	Auffälliger Stil	6
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit (Stufe 1–3)	12/Stufe	Berüchtigt	8
Erster Eindruck	12	Ehrenkodex	10
Fotografisches Gedächtnis	12	Eingeschränktes [Attribut]	8/Stufe
Freundliche Geister	14	Elfenposer	6
Freundliche Sprites	14	Feindliche Geister	12
Große Reichweite	12	Feindliche Sprites	12
Gummigelenke	12	Gezeichnet	6
Härtung	10	Glaskinn	4/Stufe
Hohe Schmerztoleranz	7	Gremlins	6
Infrarotsicht	8	Händezittern	4
Katzenhaft	12	Immunabstoßung	8
Magieresistenz	8	Inkompetenz [Fertigkeit]	10
Meistermechaniker	10	Kampflähmung	8
Menschliches Aussehen	8	Niedrige Schmerztoleranz	10
Mut	12	Orkposer	6
Pathogenresistenz	12	Schlaflosigkeit	4
Resistenz gegen [Element]	12	Schwaches Immunsystem	8
Restlichtverstärkung	6	Simsinn-Desorientierung	6
Robust Gebaut (Stufe 1–4)	4/Stufe	SIN-Mensch	8
Schnellheilung	8	Sozialstress	8
Schutzgeist	10	Ungebildet	6
Talentiert [Fertigkeit]	12	Ungehobelt	6
Technisches Improvisationstalent	12	Unglück	10
Toxinresistenz	12	Verpflichtungen (Stufe 1–3)	4/Stufe
Überlebenswille (Stufe 1–3)	8/Stufe	Verschuldet	–
Unauffälligkeit	8	Verunsichert	6
Vertrautes Terrain	10	Vorurteile [Gruppe]	8
Willensstark	12		
Zähigkeit	12		

FERTIGKEITENLISTE (S. 94)

FERTIGKEIT	PRIMÄRATTRIBUT	UNGEÜBT?
Astral	Intuition	Nein
Athletik	Geschicklichkeit	Ja
Beschwören	Magie	Nein
Biotech	Logik	Nein
Cracken	Logik	Nein
Einfluss	Charisma	Ja
Elektronik	Logik	Ja
Exotische Waffen	Geschicklichkeit	Nein
Feuerwaffen	Geschicklichkeit	Ja
Heimlichkeit	Geschicklichkeit	Ja
Hexerei	Magie	Nein
Mechanik	Logik	Ja
Nahkampf	Geschicklichkeit	Ja
Natur	Intuition	Ja
Steuern	Reaktion	Ja
Tasken	Resonanz	Nein
Überreden	Charisma	Ja
Verzaubern	Magie	Nein
Wahrnehmung	Intuition	Ja

SCHWELLENWERTE FÜR WAHRNEHMUNGSPROBEN (S. 99)

ZIEL IST	SCHWELLENWERT	BEISPIELE
Offensichtlich/Groß/Laut	1	Neonschild, Menschenmasse, Geschrei, Schüsse
Normal	2	Verkehrszeichen, Fußgänger, Unterhaltung, gedämpfte Schüsse
Verborgen/Klein/Gedämpft	3	Gegenstand, der unter den Tisch gefallen ist, Kontaktlinse, Flüstern
Versteckt/Winzig/Leise	4	Geheimtür, Nadel im Heuhaufen, subvokale Kommunikation

FERTIGKEITSWERTE (S. 101)

Hinweis: Die Zahlen in dieser Tabelle entsprechen der Summe aus Fertigkeitswert + Spezialisierung oder Expertise.

WERT	BESCHREIBUNG
0	*Ungeübt:* Du hast das hier noch nie gemacht. Jedenfalls nicht ernsthaft.
1	*Anfänger:* Du hattest ein bisschen Unterricht oder hast dir etwas Wissen angelesen, aber du bist trotzdem noch ein Neuling auf diesem Gebiet.
2	*Fortgeschrittener Anfänger:* Du hast bereits einiges an Zeit und Übung investiert, und das macht sich bemerkbar. Trotzdem kennst du viele Leute, die dich mit Leichtigkeit überflügeln.
3	*Geselle:* Langsam erkennen andere dein Können an. Man sieht, dass deine Erfahrung wächst.
4	*Profi:* Wenn man auf der Suche nach einem Experten auf diesem Gebiet ist, dann sucht man nach jemandem wie dir.
5	*Erfahrener Profi:* Selbst andere Profis erkennen an, dass du besser geworden bist, und wenn sie nicht aufpassen, wirst du sie bald abgehängt haben.
6	*Lokale Legende:* Der ganz große Durchbruch ist dir noch nicht gelungen, aber alle, die dich kennen, sprechen mit großem Respekt von deinem Können.
7	*Elite:* Jetzt bist du auf dem Weg an die Spitze. Mit deinem Können übertriffst du den Großteil der restlichen Weltbevölkerung.
8	*Elite-Profi:* Du kannst von deinem Können nicht nur leben, du giltst sogar unter deinen Kollegen als einer der Besten.
9	*Landesweite Elite:* Du gehörst in deinem gesamten Land zu den Besten auf deinem Gebiet.
10	*Multinationale Elite:* Deine Fähigkeiten sind auch über die Landesgrenzen hinaus bekannt, und du bist gut genug, um sogar im internationalen Wettbewerb zu glänzen.
11	*Weltweite Elite:* Wenn diese Fertigkeit ein olympischer Sport wäre, dann wärst du ein heißer Kandidat für die Goldmedaille. Und wenn sie bereits ein olympischer Sport ist, dann solltest über eine Teilnahme nachdenken.
12+	*Bester der Besten:* Wenn man über die Besten der Besten auf diesem Gebiet spricht, dann fällt auch dein Name, vielleicht sogar an einer der ersten Stellen.

ABWEICHUNG (S. 118)

REICHWEITE	ABWEICHUNG IN METERN (GEWORFEN)*	ABWEICHUNG IN METERN (ABGEFEUERT)
Sehr nah	2W6 – 4 – Erfolge	2W6 + 2 – Erfolge†
Nah	2W6 – 2 – Erfolge	2W6 – Erfolge
Mittel	2W6 – Erfolge	2W6 + 2 – Erfolge
Weit**	2W6 + 2 – Erfolge	2W6 + 4 – Erfolge
Sehr weit**	2W6 + 4 – Erfolge	2W6 + 6 – Erfolge

* Geworfene Granaten haben die Angriffswerte Waffenlos/Waffenlos – 1/Waffenlos – 6/–/–. Sinkt der Angriffswert auf 0, kann der Charakter die Granate auf diese Entfernung nicht werfen.
** Die meisten Charaktere werden diese Reichweiten mit einer geworfenen Waffe nicht erreichen.
† Die meisten von Werfern abgefeuerten Sprengköper explodieren auf diese Entfernung nicht, weil die Sicherheitseinstellungen das verhindern.

RADIUS, WIRKUNG UND DAUER VON GASANGRIFFEN (S. 120)

RADIUS	RUNDEN MIT VOLLER WIRKUNG	RUNDEN MIT HALBER WIRKUNG	RUNDEN MIT EINEM VIERTEL DER WIRKUNG	RUNDEN OHNE WIRKUNG
Radius	1–5	6–8	9–10	11+
Radius × 2	–	1–5	6–8	9+
Radius × 3	–	1–4	5–6	7+
Radius × 4	–	–	1–5	6+

STRUKTURSTUFEN (S. 117)

STUFE	ART
1	Papier (dünn)
2	Glas (dünn)
3	Papierstapel (1 cm)
4	Glas (1 cm)
5	Mörtel, hohle Holztür, Leichtbaumöbel
6	Gipskarton
7	Massive Holztür, Massivholzmöbel
8	Elektronische Ausrüstung, Absperrkette
9	Sicherheitsglas, Blech
10	Densiplast, dünner Baum
11	Holztür mit Metallkern oder -verkleidung, Panzerglas
12	Ziegel, dicker Baum
13	Kevlar-Wandplatte
14	Plasbeton
15	Beton
16	Sicherheitstür
17	Metallträger, dicke Metallplatte
18	Verkleidung aus abgereichertem Uran
19	Stahlbeton
20	Bunker

OBJEKTWIDERSTAND (S. 132)

ART DES OBJEKTS	STUFE
Natürliche Objekte	3
Bäume, Steine, Erde, Holz, unbehandeltes Wasser, von Hand kaltverformtes Metall	
Hergestellte einfache Objekte und Materialien	6
Ziegel, Glas, Leder, Papier, einfache Kunststoffe	
Hightech-Objekte und -Materialien	9
Fortschrittliche Kunststoffe, Legierungen, Beton, elektronische Ausrüstung, Feuerwaffen, Sensoren	
Hochgradig verarbeitete Objekte	15+
Kommlinks, Cyberdecks, Drohnen, Fahrzeuge, komplexer Giftmüll, Cheez-Bitz	

ERGEBNISSE VON WAHRNEHMUNGSZAUBERN (S. 143)

NETTOERFOLGE	ERGEBNIS
1	Allgemeine Informationen ohne Details
Beispiele: *Zwei Lebensformen sind anwesend, es ist ein medizinisches Gerät, ein Zauber ist aktiv.*	
2	Weitere Informationen über Form und Funktion ohne spezifische Details
Beispiele: *Beide Lebensformen sind Tiere, es ist ein Diagnosegerät, der Zauber ist ein Illusionszauber.*	
3	Spezifische Details
Beispiele: *Die Tiere sind Hunde, das Gerät führt einen internen Scan über mögliche Verletzungen durch, der Zauber ist Verwirrung.*	
4	Entscheidende Details auch über Emotionen und Funktionen
Beispiele: *Die Hunde sind wütend und hungrig, das Gerät scheint nur teilweise zu funktionieren, der Zauber wurde von einem mächtigen Zauberer gewirkt.*	

ERGEBNISSE DER GEISTESSONDE (S. 144)

NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS
1–2	Der Beobachter kann nur die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen.
3–4	Der Beobachter kann alles herausfinden, was das Ziel bewusst weiß, und Erinnerungen aus den letzten 72 Stunden lesen.
5+	Der Beobachter kann ins Unterbewusstsein des Ziels eindringen und Informationen erhalten, die dem Ziel selbst nicht bewusst sind, wie z. B. psychologische Eigenheiten, tiefe Ängste oder verschüttete Erinnerungen.

ASKENNEN (S. 162)

ANZAHL DER ERFOLGE	INFORMATIONEN
0	Keine
1	Allgemeiner Gesundheitszustand des Ziels (gesund oder krank). Allgemeine Gefühlslage des Ziels (glücklich, traurig, wütend usw.). Ob das Ziel Erwacht oder mundan ist.
2	Vorhandensein und Lage von Standard-Cyberware. Vorhandensein und generelle Art von aktiver Magie (Feuergeist, Manipulationszauber, Kraftfokus usw.). Wenn die Aura bereits gesehen wurde, kann sie, auch wenn sie verborgen oder verkleidet ist, mit einer Probe auf Erinnerungsvermögen (S. 37) erkannt werden.
3	Vorhandensein und Lage von Alpha-Cyberware. Ob Essenz und Magie des Ziels höher, niedriger oder gleich der Magie des Wahrnehmenden sind. Ob die Kraftstufe des Ziels höher, niedriger oder gleich der Magie des Wahrnehmenden ist. Eine allgemeine Diagnose über gesundheitliche Beeinträchtigungen, an denen das Ziel leidet, wie zum Beispiel Krankheiten oder Toxinwirkungen Astrale Signaturen, die auf dem Ziel liegen.
4	Vorhandensein und Lage von Beta-Cyberware und Bioware. Exakte Essenz, Magie und/oder Kraftstufe des Ziels. Generelle Ursache einer bestehenden astralen Signatur (Kampfzauber, Luftgeist usw.).
5+	Vorhandensein und Lage von Delta-Cyberware, Gentech und Nanotech. Genaue Diagnose von Krankheiten und Giften, die auf das Ziel wirken. Ob das Ziel ein Technomancer oder ein Monade ist.

ASTRALKAMPF (S. 163)

Angriffswert: Magie + Traditionsattribut
Verteidigungswert: Intuition + natürliche Panzerung + Panzerungseffekte
Initiative: Logik + Intuition + 2W6

WÜRFELPOOLS

Waffenloser Kampf	Astral + Willenskraft
Waffenfoki	Nahkampf + Willenskraft
Spruchzauberei	Hexerei + Magie
Verteidigung	Logik + Intuition
Schadenswiderstand	Willenskraft

SCHADENSWERTE*

Waffenlos	Traditionsattribut ÷ 2 (aufgerundet)
Waffenfokus	nach Waffe

** Der Angreifer wählt aus, ob er Körperlichen oder Betäubungsschaden verursacht.*

ASTRALES SPURENLESEN (S. 163)

SITUATION	SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR
Pro Stunde, seit die astrale Verbindung aktiv war	+1
Ziel befindet sich hinter einer Manabarriere	+(Kraftstufe der Barriere)
Auffinden des Beschwörers durch Geist	+2

RIGGERKONTROLLE (S. 197)

NORMALES ATTRIBUT	HINEINGESPRUNGENES ATTRIBUT
Konstitution	Willenskraft
Geschicklichkeit	Logik
Reaktion	Intuition
Stärke	Charisma

WÜRFELPOOLS VON AUTONOMEN DROHNEN (S. 201)

WERT	BERECHNUNG
Angriffswert	Montierte Waffe bzw. Manövrieren + Sensor
Verteidigungswert	Manövrieren + Panzerung
Rigger-Initiative	Datenverarbeitung + Intuition + 2W6/3W6*
Drohnen-Initiative	Pilot × 2 + 3W6
Angriffs-Würfelpool	[Waffe] Zielerfassung + Sensor
Verteidigungs-Würfelpool	Ausweichen + Pilot
Heimlichkeit	Stealth + Pilot
Wahrnehmung	Clearsight + Sensor

* Für das Erteilen von Befehlen (kaltes/heißes Sim) bzw. für in Drohnen hineingesprungene Rigger.

MATRIXHANDLUNGEN (S. 185)

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNGEN
Host betreten/verlassen (I)	Ausstöpseln (J)
Icon verändern (I)	Befehl vortäuschen (I)
Interfacemodus wechseln (J)	Brute Force (I)
Matrixattribute austauschen (J)	Datei cracken (I)
Matrixwahrnehmung* (J)	Datei editieren (I)
Nachricht übermitteln (J)	Datei verschlüsseln (J)
	Datenbombe entschärfen (I)
	Datenbombe legen (J)
	Datenspike (I)
	Gerät formatieren (I)
	Gerät neu starten (I)
	Gerät steuern (I)
	Hineinspringen (I)
	Hintertür benutzen (I)
	Icon aufspüren (I)
	Matrixsignatur löschen (I)
	Matrixsuche (I)
	Matrixwahrnehmung (J)
	Overwatch-Wert bestimmen (J)
	Programm abstürzen lassen (I)
	Prüfsummensuche (I)
	Signal stören (I)
	Sondieren (I)
	Teergrube (I)
	Übertragung abfangen (J)
	Verstecken (J)
	Volle Matrixabwehr (J)

* In VR.

MATRIXATTRIBUTE UND GEISTIGE ATTRIBUTE (S. 189)

MATRIXATTRIBUT	GEISTIGES ATTRIBUT
Gerätestufe	Resonanz
Angriff	Charisma
Schleicher	Intuition
Datenverarbeitung	Logik
Firewall	Willenskraft

RAUSCHEN (S. 177)

PHYSISCHE ENTFERNUNG ZUM ZIEL/HINDERNISSE	RAUSCHENWERT
Direktverbindung (jede Entfernung)	0
Bis 100 m	0
101 – 1.000 m	1
1.001 – 10.000 m	3
10.001 m – 100 km	5
Mehr als 100 km	8
Dichtes Laubwerk	1 pro 5 m
Faradaykäfig	kein Signal, keine Handlung
Süßwasser	1 pro 10 cm
Störsender	1 pro Erfolg bei der Handlung Signal stören
Metallüberzogene Erde oder Mauer	1 pro 0,5 m
Salzwasser	1 pro cm
Spam-Zone oder Matrixloch	Stufe
WiFi-Abschirmung (z. B. Tapete oder Farbe)	Stufe

RIGGERHANDLUNGEN (S. 199)

HANDLUNG	HANDLUNGSART	WOFÜR?
Angriff (S. 44)	Haupt (I)	Angriffe mit Fahrzeug oder Fahrzeugwaffe.
Drohne befehligen (S. 43)	Neben (I)	Senden eines Befehls an eine oder mehrere Drohnen.
Fertigkeit einsetzen (S. 44)	Haupt (I)	Handling-Proben u. Ä.
Gerät neu starten (S. 181)	Haupt (I)	Auswerfen eines Hackers.
Hineinspringen (S. 45/182)	Haupt (I)	Das, was nur ein Rigger kann.
Interfacemodus wechseln (S. 182)	Neben (I)	Wechsel zwischen Riggen in AR und VR.
Matrixattribute austauschen (S. 182)	Neben (J)	Austauschen von Datenverarbeitung und Firewall auf der Riggerkonsole.
Verstecken (S. 184)	Haupt (J)	Verstecken der eigenen Persona und/oder der Persona eines Fahrzeugs/einer Drohne.
Volle Matrixabwehr (S. 184)	Haupt (J)	Verteidigung gegen Hacker.

WÜRFELPOOLS UND WERTE FÜR RIGGER UND IHRE FAHRZEUGE (S. 200)

WÜRFELPOOL/WERT	MANUELLE/AR-STEUERUNG	HINEINGESPRUNGEN (VR)†
Initiative	Reaktion + Intuition + 1W6*	Intuition + Intuition + 2W6/3W6 (kaltes/heißes Sim)††
Angriffswert	Steuern + Sensor	Steuern + Sensor
Verteidigungswert	Steuern + Panzerung	Steuern + Panzerung
Handlingprobe	Steuern + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Angriffsprobe (Fahrzeug als Waffe)	Steuern + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Angriffsprobe (Fahrzeugwaffe)	Mechanik + Logik	Mechanik** + Logik
Verteidigungsprobe	Steuern + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Heimlichkeit	Heimlichkeit + Geschicklichkeit	Heimlichkeit** + Logik
Wahrnehmung	Wahrnehmung + Intuition	Wahrnehmung** + Sensor
Schadenswiderstandsprobe	Rumpf	Rumpf
Zustandsmonitor	[Rumpf ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen	[Rumpf ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen

* Bei manueller Steuerung gelten eventuelle Boni auf Reaktion und Initiative durch Bodytech.
** + Stufe der Riggerkontrolle
† Nicht separat aufgeführt: Steuern in VR ohne Riggerkontrolle; hier gelten die gleichen Würfelpools wie bei Hineingesprungen (VR), allerdings ohne Boni durch eine Riggerkontrolle
†† Nimmt an, dass der Rigger per Kabel mit dem Fahrzeug verbunden ist. Wenn er per WiFi hineingesprungen ist, beträgt die Initiative Datenverarbeitung + Intuition + 2W6/3W6.

IDEEN FÜR PATZER (S. 233)

ALLGEMEINER PATZER		
Kehre das Ergebnis um. Du bist dir deines Fehlschlags bewusst.	Muskelkrämpfe (-1 auf alle Proben für den Rest des Kampfes).	Du knickst dir den Fuß um (du erhältst den Status *Humpelnd*).
Kehre das Ergebnis um. Du bist dir deines Fehlschlags nicht bewusst.	Du bekommst etwas ins Auge und erhältst den Status *Geblendet I*, bis du eine Nebenhandlung aufwendest, um dir das Auge auszuwischen.	Du wirst erkannt. Du erhältst einen (mehr lästigen als gefährlichen) Feind, der mit einer deiner früheren Missetaten in Zusammenhang steht.
ALLGEMEINER KRITISCHER PATZER		
Gesetzeshüter werden auf dich aufmerksam und stellen dir mit einem Nachdruck nach, der der Gefahr entspricht, die du darstellst.	Du wirst erkannt. Du erhältst einen Feind, der mit einer deiner früheren Missetaten in Zusammenhang steht.	Deine beste Connection hat von deinen jüngsten Missetaten gehört. Du musst die Sache mit einem Gefallen oder Nuyen klären, bevor sie wieder bereit ist, dir zu helfen.
Du erleidest einen leichten Schlaganfall und wirst sofort bewusstlos (dein Zustandsmonitor für Betäubungsschaden wird vollständig ausgefüllt).	Alle Connections, die mit deinem Team zusammenarbeiten, haben von deinen jüngsten Missetaten gehört. Sie verlangen, dass du deinen Namen reinwäschst.	Es geschieht das genaue Gegenteil von dem, was du tun wolltest. Du bemerkst den Fehlschlag nicht, es sei denn, er wirkt sich unmittelbar aus.
FERNKAMPFPATZER		
Ladehemmung.	Visier verstellt sich (-1 auf alle Angriffe für den Rest des Kampfes).	Magazin verkantet sich.
Die Waffe fällt dir aus der Hand.	Die Waffe feuert verfrüht (du triffst dich selbst oder einen anderen Charakter innerhalb eines Meters mit der Hälfte des Grundschadens).	Explosivgeschoss erleidet Fehlzündung.
KRITISCHER FERNKAMPFPATZER		
Die Waffe explodiert (du verlierst deine Haupthand).	Die Waffe explodiert. Ein Trümmerstück schlägt dir ein Auge aus. Du erleidest 2K Schaden (ohne Widerstandsprobe) und erhältst den Status *Geblendet I*.	Du schießt daneben und triffst einen Unbeteiligten, der dein Feind wird. Falls keine Unbeteiligten vor Ort sind, schlägt die Kugel durch eine Wand und trifft dahinter jemanden.
Ein Querschläger trifft dich. Voller Schaden plus 3 „Erfolge“. Keine Verteidigungsprobe, nur eine Schadenswiderstandsprobe. Permanente Narbe als Erinnerung.	Feuerwaffe: Sämtliche Munition in der Waffe explodiert. Jeder in Reichweite wird mit einem Angriff getroffen. Grundschaden, keine Verteidigungsprobe, nur Schadenswiderstandsprobe. Bogen: Waffe zersplittert. Augen zerstört. Geblendet III. Cyberware-, Bioware- oder organischer Ersatz nötig.	Querschläger trifft Teamgefährten. Voller Schaden plus 3 „Erfolge“. Keine Verteidigungsprobe, nur Schadenswiderstandsprobe. Permanente Narbe als Erinnerung.

IDEEN FÜR PATZER (S. 233)

NAHKAMPFPATZER		
Die Waffe verrutscht dir in der Hand (-1 auf nächsten Angriff).	Du verlierst deine Waffe (sie fällt dir vor die Füße).	Waffe beschädigt (Schadenswert -1).
Du verlierst deine Waffe (fliegt 3W6 Meter weit; würfle Abweichung (S. 118), um Richtung zu bestimmen).	Du schlägst daneben und triffst dich selbst oder einen anderen Charakter innerhalb 1 Meter (halber Grundschaden).	Waffe zerbricht (nur noch halber Schadenswert, abgerundet).
KRITISCHER NAHKAMPFPATZER		
Die Waffe zersplittert und ein Stück davon schlägt dir ein Auge aus. Du erleidest 2K Schaden (ohne Widerstandsprobe) und erhältst den Status *Geblendet I*.	Die Waffe zerbricht. Ein abgebrochenes Stück schlägt deinem nächststehenden Teamkollegen ein Auge aus. Er erleidet 2K Schaden (ohne Widerstandsprobe) und erhält den Status *Geblendet I*.	Die Waffe zerbricht. Ein Bruchstück trifft einen in der Nähe stehenden NSC in den Hals und verursacht 10K Schaden.
Die Wucht des Aufpralls der Waffe ist so heftig, dass du dir den Unterarm brichst. Du erleidest 3K Schaden (ohne Widerstandsprobe), und der Unterarm ist irreparabel beschädigt; du brauchst Cyberersatz.	Die Waffe prallt unkontrollierbar zurück, trifft dich am Oberschenkel und fügt deinem Bein schwerste Schäden zu. Du erleidest 6K Schaden (ohne Widerstandsprobe). Das Bein ist irreparabel beschädigt, Cyberersatz ist nötig.	Die Waffe zersplittert. Du selbst und jeder innerhalb von 2 Metern erleidet 2K Schaden (ohne Widerstandsprobe). Splitter, die in der Haut stecken, verursachen einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen, bis sie entfernt werden. Das Entfernen verursacht 1K Schaden (ohne Widerstandsprobe).
SOZIALER PATZER		
Hustenanfälle unterbrechen die Unterhaltung. Dein Gegner hat einen Edge-Vorteil und kann seine Probe neu würfeln.	Du furzt unerwartet. Würfelpoolmalus von -2 auf alle zukünftigen Proben mit deinem Gegenüber.	Du lachst über etwas, das dir gerade durch den Kopf geht, und beleidigst damit dein Gegenüber. Würfelpoolmalus von -1 auf alle zukünftigen Proben mit dieser Person.
Irgendetwas, das du sagst, ruft bei deinem Gegenüber eine Reaktion hervor. Und zwar keine gute. Dein Gegenüber erhält 2 automatische Erfolge bei der Probe.	Dein Gegenüber erwähnt etwas, das dich austicken lässt. Ab jetzt hast du ein feindseliges Verhältnis zu dieser Person.	Die Unterhaltung wird persönlich, und du plapperst einen wichtigen Hinweis auf deine wahre Identität aus.
KRITISCHER SOZIALER PATZER		
Eine unbeabsichtigte Beleidigung (dein Gegenüber ist sofort feindselig gegen dich eingestellt, Loyalitätsstufe fällt auf 0, falls Connection).	Dein Verhalten ist verdächtig. Dein Gegenüber verliert jedes Vertrauen in dich und versucht sofort, die Unterhaltung so schnell wie möglich zu beenden.	Du erwähnst irgendetwas aus der Vergangenheit deines Gesprächspartners, woraufhin dieser dich sofort angreift. Ist er hoffnungslos in der Unterzahl, erhältst du einen Feind.
Dein Gesprächspartner reizt dich zu einem sofortigen Angriff auf ihn, selbst wenn deine Seite zahlenmäßig unterlegen ist.	Du plapperst das Geheimnis eines Teamgefährten aus. Ist er anwesend, hört er es. Ist er nicht anwesend, erfährt er spätestens nach 1 oder 2 Tagen davon.	Die Unterhaltung wird persönlich, und du plapperst einen wichtigen Hinweis auf deine wahre Identität aus, der von allen Umstehenden gehört wird.
ZAUBEREI-PATZER		
Falsche Geste (+1 Entzug).	Blackout (du kannst diesen Zauber für 2 Kampfrunden nicht wirken).	Dein Zauber ruft versehentlich einen Geist mit Kraftstufe 1 herbei (passend zur Art des Zaubers), der dich sofort angreift.
Du bist unkonzentriert und schickst den Zauber gegen ein anderes Ziel – falsches Ziel, richtige Wirkung.	Falscher Zauber. Würfle 1W6 und gehe entsprechend viele Zeilen in deiner Zauberliste nach unten; fang wieder oben an, falls nötig. Dieser Zauber wird stattdessen gewirkt.	Du bist abgelenkt und der Zauber misslingt. Du erleidest +2 Entzug; ein zur Art des Zaubers passender Geist mit Kraftstufe 2 wird herbeigerufen und greift dich an.
KRITISCHER ZAUBEREI-PATZER		
Völliger Aussetzer (du vergisst permanent den Zauber, den du wirken wolltest).	Dein Zauber berührt Blutmagie und brandmarkt dich für immer als Anwender dieser Magieart.	Der Zauber wird zu einem Flächenzauber oder wirkt auf jedes Individuum separat, falls er bereits ein Flächenzauber ist. Du musst für jedes Ziel innerhalb der Reichweite separat eine Entzugswiderstandprobe ablegen.
Du öffnest einen zu großen Manakanal und brennst aus. Dein Magieattribut sinkt permanent um 1.	Gedächtnisverlust. Du vergisst diesen Zauber und alle weiteren Zauber in dieser Kategorie. Du musst sie alle neu lernen.	Du öffnest einen zu großen Manakanal und brennst aus. Dein Magieattribut sinkt temporär um 2.
HERBEIRUFEN-PATZER		
Fehler beim Herbeirufen (Geist erscheint mit 1 Kraftstufe weniger).	Fehler beim Herbeirufen (Geist der falschen Sorte erscheint; Spielleiterin entscheidet).	Fehler beim Herbeirufen (Geist leistet Widerstand, als hätte er 1 Kraftstufe mehr, erscheint aber mit der gewählten Kraftstufe).
Geist erscheint frei, führt keine Dienste aus. Spielleiterin entscheidet über sein Verhalten.	Ein weiterer Geist benutzt die Öffnung, um dem herbeigerufenen Geist zu folgen. Spielleiterin entscheidet über die Art des Geistes und sein Verhalten.	Fehler beim Herbeirufen (Geist leistet Widerstand, als hätte er die doppelte Kraftstufe).

IDEEN FÜR PATZER (S. 233)

KRITISCHER HERBEIRUFEN-PATZER		
Der Geist erscheint frei, heftet sich aber spirituell an dich. Er ernährt sich von deiner Essenz (was dein Magieattribut sinken lässt), bis du ihm hilfst, andere Essenz zu finden, von der er sich ernähren kann. Wenn du oder jemand anders versucht, den Geist zu vernichten oder zu verbannen, verlierst du Essenz in Höhe der aktuellen Essenz des Geistes, sobald er verbannt oder vernichtet wird.	Es erscheint nicht nur ein Geist, sondern du reißt ein Tor auf zwischen der materiellen Ebene und der Heimatebene des Geistes, den du herbeirufst. Dieses Tor hat eine Kraftstufe, die der dreifachen Kraftstufe des Geistes entspricht, den du herbeizurufen versucht hast, und stellt einen Durchgang für Geister der gleichen Art bis zu dieser Kraftstufe dar, solange es offen ist. Um es zu schließen, musst du es verbannen, als hätte es eine Anzahl Nettoerfolge in Höhe seiner Kraftstufe.	Alles bestens! Nein, war nur ein Witz. Der Geist, den du herbeirufst, gibt vor, einer der Guten zu sein, aber er handelt frei und versucht die Freiheit zu erlangen. Sobald er frei ist, folgt er seinen eigenen Wünschen und Motiven (Entscheidung der Spielleiterin), trägt aber die Signatur seines Herbeirufers.
Du rufst einen Geist herbei, der mit Blutmagie in Verbindung steht, und bist für immer als Anwender dieser Magieart gebrandmarkt.	Eine Gruppe von 1W6 Geistern erscheint zusammen mit dem herbeigerufenen Geist. Sie sind alle mit dir verbunden, laufen aber Amok, als sie die physische Ebene erreichen. Sie sind alle mit deiner Aura verbunden und können zu dir zurückverfolgt werden.	Der Geist, der erscheint, ist ein Freier Geist mit einer um 4 höheren Kraftstufe. Wirf entsprechend viele Würfel für die Widerstandsprobe und erhöhe den Entzug. Bleibt der Geist unkontrolliert, verlangt er sofort deine Unterwerfung. Wenn du dich weigerst, greift er dich an oder wird dein Feind.
MATRIXPATZER		
Die Bandbreite verengt sich. Befehle werden um 1 Kampfrunde verzögert.	Die Verbindung ist verlangsamt, dein Initiativeergebnis verringert sich um 3.	Verbindung getrennt. Sofortiger Auswurfschock oder nur Verbindungsverlust.
Virales Feedback. Senke ein Matrixattribut um 1, bis es repariert werden kann.	Ein Kurzschluss im Deck trifft dich und jeden, der es berührt, mit dem Status *Gebrutzelt*.	Virales Feedback. Alle Matrixattribute sinken um 1, bis ein Neustart durchgeführt wird.
KRITISCHER MATRIXPATZER		
Dein Deck brennt durch. Du benötigst eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik (10, 1 Stunde), um es zu reparieren.	GOD hat dich entdeckt. Unabhängig von deinem aktuellen Overwatch-Wert setzt GOD dir nach. Matrixagenten erscheinen innerhalb von 2 Kampfrunden, und ein Fleischwelt-Team taucht binnen 2 Minuten in deiner Nachbarschaft auf (oder startet eine Satellitenverfolgung, wenn du dich irgendwo in der Pampa befindest).	Du wirst als bekannte Gefahr identifiziert, und dein Aufenthaltsort und deine Persona werden bei GOD registriert. Du beginnst jedes Mal mit einem Overwatch-Wert von 20, sobald du dich einloggst. Du musst den Basiscode deines Decks umschreiben und deine Persona ändern, um das Problem zu lösen; dazu ist eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik (20, 1 Stunde) erforderlich.
Ein anderer Hacker rastet wegen irgendetwas, das du getan hast, völlig aus. Du erhältst einen Feind, der sich immer wieder mit dir und deinem Team anlegt, bis du das Problem aus der Welt schaffst.	Deine Aktivitäten berühren die Wurzeln der Matrix, und ein Teil dieses Codes wird in dein Deck absorbiert. Deine Matrixsignatur sieht fortan wie die eines Technomancers aus. Falls du tatsächlich ein Technomancer bist, wird es sehr einfach, dich als solcher zu identifizieren (nur 1 Erfolg bei einer Matrix-Wahrnehmungsprobe).	Funken fliegen! Dein Deck brennt komplett aus und ist nur noch als Briefbeschwerer zu gebrauchen. Hoffentlich hast du irgendwo ein Ersatzgerät. Du erleidest einen Auswurfschock und erhältst den Status *Gebrutzelt*.
FAHRPATZER		
Gegenstände prallen gegen Windschutzscheibe/Sensoren und irritieren dich (-1 Würfel für die nächste Probe).	Gegenstand im Weg (Crashprobe, Schwellenwert gleich Handling + 1).	Ein platter Reifen, ein defektes Gebläse, ein gebrochenes Querruder, ein Motoraussetzer oder Ähnliches zwingt dich, in sehr naher Zukunft anzuhalten.
Ein Stein durchschlägt die Batterie oder den Tank. Die Leistung verpufft innerhalb der nächsten 10 Kampfrunden. Eine Reparatur erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik (12, 1 Stunde).	Du bist abgelenkt. Alle Proben erhalten einen Würfelpoolmalus von -2 bis zum Ende der Szene.	Ein Gegenstand zerschmettert die Windschutzscheibe. Alle, die vorne sitzen, müssen mit ihrer Konstitution gegen 3K Schaden Widerstand leisten, alle auf dem Rücksitz mit Konstitution gegen 2K. Die Windschutzscheibe ist weg; eine Reparatur kostet 5 Prozent des Fahrzeugpreises.
KRITISCHER FAHRPATZER		
Du verlierst die Kontrolle. Automatischer Crash, Fahrzeug erleidet Totalschaden. Alle Insassen leisten Widerstand gegen Crashschaden entsprechend der letzten Geschwindigkeit.	Die Behörden identifizieren dein Fahrzeug und verfolgen es per Drohne oder Satellit. Der nächste Unterschlupf, vor dem du parkst, ist kompromittiert.	Achsenbruch, Flügelbruch, Motorschaden, Loch im Rumpf usw. – die Reparatur kostet 20 % des Fahrzeugpreises oder 10 %, wenn dir eine Ausgedehnte Probe auf Mechanik + Logik (10, 1 Tag) gelingt. Beachte, dass du eine Werkstatt benötigst, um eine Reparatur dieser Größenordnung durchzuführen.
Ein Stein durchschlägt die Batterie oder den Tank und ruft eine sofortige Explosion hervor, die einer explodierenden Granate in der Mitte des Fahrzeugs entspricht. Bloß raus!	Eine Schießerei bricht um euch herum aus, und ihr geratet mitten ins Kreuzfeuer. Die Auswirkungen können weit über das eigentliche Gefecht hinaus anhalten.	Dein Fahrzeug wird fälschlicherweise als einem berüchtigten Top-Runner gehörend identifiziert. Informationen über den aktuellen Aufenthaltsort des Fahrzeugs gelangen in die Matrix und lenken alle Feinde dieses Top-Runners auf euch.

ÄNDERUNGEN DER REPUTATION (S. 235)

AKTION	REPUTATIONSÄNDERUNG
An gewaltsamer Auseinandersetzung in der Öffentlichkeit beteiligt, bei der ein Unbeteiligter zu Tode kommt	-1
An gewaltsamer Auseinandersetzung in der Öffentlichkeit beteiligt, bei der mehrere Unbeteiligte zu Tode kommen	-3
Tötet Polizisten und wird dabei gesehen	-2
Hat Leuten in Not Schaden zugefügt	-1
Hat eine unschuldige Person entführt oder gefoltert	-1
Hat einen Deal mit Mr Johnson nicht eingehalten	-1
Hat verletzten Passanten Erste Hilfe geleistet und wurde dabei gesehen	+1
Hat einen Teil seines Geldes Unterprivilegierten überlassen	+1
Hat bei der Arbeit für Leute, die nicht reich oder mächtig sind, Preisnachlass gewährt	+1
Hat ein altes Versprechen eingelöst, ohne Geld dafür zu nehmen	+1
Hat eine potenziell gewalttätige Situation entschärft	+1
Hat eine beliebte berühmte Person aus der Not gerettet	+2

FAHNDUNGSSTUFEN-MODIFIKATOREN (S. 236)

STEIGERNDE UMSTÄNDE	MODIFIKATOR FÜR FAHNDUNGSSTUFENPROBE
Spielsitzung beinhaltete exzessive Gewalt	+1
Spielsitzung beinhaltete Mord	+1
Spielsitzung beinhaltete feindseligen Kontakt mit reichen und/oder prominenten Individuen	+1
Spielsitzung beinhaltete direkten Kontakt mit einem erwachsenen Drachen	+1
Spielsitzung beinhaltete direkten Kontakt mit einem Großen Drachen	+2
Spielsitzung beinhaltete Medienberichte (inklusive Matrixstream) über die Runneraktivitäten	+1
Team hat einen oder mehrere Runner mit einer Reputation größer als +10 oder kleiner als -10	+1

SENKENDE UMSTÄNDE	MODIFIKATOR FÜR FAHNDUNGSSTUFENPROBE
Die Runner sind illegalen Aktivitäten nachgegangen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen	-1
Mr Johnson hat seine Beziehungen spielen lassen, um einige Aspekte des Runs zu vertuschen	-1
Die Runner haben ausreichend Bestechungsgelder gezahlt, um die Sache zu vertuschen	-1
Die Runner haben eine Connection bei der Polizei gewonnen oder genutzt, um ihre Spuren zu verwischen	-1
Den Runnern wird genug Wohlwollen entgegengebracht, um ihre Beteiligung an schlimmen Dingen unwahrscheinlich erscheinen zu lassen	-1
Team hat einen oder mehrere Runner mit einer Reputation größer als -5 und keine Runner mit einer Reputation größer als +5	-1

AUSWIRKUNGEN DER FAHNDUNGSSTUFE (S. 236)

FAHNDUNGSSTUFE	AUSWIRKUNG
0–3	Keine Auswirkungen
4–6	Reaktionszeiten der Polizei um 25 % verringert
7–9	Reaktionszeiten der Polizei um 50 % verringert
10	Sobald die Runner diesen Wert erreichen, gilt diejenige SIN der Runner mit der niedrigsten Stufe als verbrannt; sie ist als kriminell im System erfasst und löst einen Alarm aus, sobald sie verwendet wird.
11–13	Zwei zusätzliche Gesetzeshüter gehen in jeden Einsatz, der mit den Runnern zu tun hat.
14–16	Die Runner stehen bei einem Polizeikonzern, einem der Großen Zehn oder einer einflussreichen Nation auf der Liste der Meistgesuchten, was zur Folge hat, dass sie immer wieder ins Visier dieser Organisation geraten. Eine Verfolgung kann über nationale und Konzerngrenzen hinausgehen, je nach internationalen/interkorporativen Abkommen.
17+	Der Fahndungsdruck durch die im vorherigen Absatz erwähnte Organisation wird intensiviert und an eine Eliteeinheit übertragen (etwa die Roten Samurai oder die Sioux Wildcats). Eine Verfolgung erfolgt über alle Grenzen hinweg, da die Verfolger als abstreitbare Aktivposten agieren.

MODIFIKATOREN FÜR CHEMISCHE DETEKTOREN (S. 243)

SITUATION	WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR
Pro 10 Schuss Munition	+1
Pro Granate	+1
Pro 2 Stufen Standard-(Nicht-Plastik-)Sprengstoff	+1
Pro 4 Stufen Plastiksprengstoff	+1
Sprengstoff/Munition in geschlossenem Plastikbehälter	-1

CYBERWARESCANNER (S. 243)

GEGENSTAND	SCHWELLENWERT
Standard-Cyberware, Waffen	1
Alphaware, andere Gegenstände	2
Betaware	3
Deltaware	5

SITUATION	SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR
1 oder 2 Implantate/Gegenstände	+3
3 oder 4 Implantate/Gegenstände	+2
5 oder 6 Implantate/Gegenstände	+1
7+ Implantate/Gegenstände	–

VERFÜGBARKEIT (S. 245)

STUFE	BEDEUTUNG
1	Diese Sachen kriegt man praktisch überall. Wenn man sich in einer halbwegs zivilisierten Gegend befindet, muss man schlimmstenfalls ein paar Straßen weit gehen, um einen Laden zu finden, der so etwas verkauft.
2	Diese Dinge sind schon etwas spezieller, was aber eigentlich nur bedeutet, dass man einen Laden suchen muss, der auf solche Waren spezialisiert ist, statt einfach in den nächsten Stuffer Shack oder so zu spazieren.
3	Hierfür braucht man schon ein Fachgeschäft, es sind Sachen für Liebhaber oder Dinge, die in relativ kleiner Stückzahl hergestellt werden. Sie sind nicht wirklich selten, aber man muss in einem Sprawl schon suchen, um einen Laden dafür zu finden.
4	Diese Dinge findet man nur bei Spezialhändlern. Sie sind nicht für den Massenmarkt gedacht, und ihre spezialisierte Funktion ist auch nichts für jeden. Nur wenige Leute im Sprawl besitzen sie, und ihre Vorräte sind begrenzt.
5	Wirklich spezielle Sachen. Es können Sammlerstücke sein oder Dinge, die für einen kleinen Nischenmarkt produziert werden, aber sie sind alles andere als leicht zu finden.
6	Hierbei handelt es sich um recht seltene, oft handgefertigte Dinge. Kleine Werkstätten und spezielle Hersteller produzieren sie, aber man findet sie nie in Läden oder bei den üblichen Großhändlern. Wenn man sich anstrengt, findet man vielleicht jemanden, der bereit ist, einem eins davon zu verkaufen.
7	Diese Sachen sind nicht von der Stange erhältlich. Sie werden nur auf Bestellung spezialgefertigt.
8	Wie 7, aber man braucht einen Termin, um eins zu bestellen, und meistens wird man einer gründlichen Hintergrund-überprüfung nach irgendwelchen, möglicherweise obskuren Kriterien unterzogen, auf die der Hersteller Wert legt.
9+	Die exklusivsten Dinge, die man für Geld kaufen kann – man muss nur jemanden finden, der so etwas hat und es auch verkauft. Der Besitz eines dieser Dinge kennzeichnet einen als jemand, der zur Elite gehört, und wenn man es verkauft, bringt es wegen seiner Seltenheit zusätzliches Geld.

TARNBARKEIT (S. 247)

GRÖSSE	SCHWELLEN-WERT	BEISPIEL
Echt groß	0	Sturmkanone
Unhandlich	1	Sturmgewehr
Verstaubar	2	Schwere Pistole, Maschinenpistole
Taschengroß	3	Automatikpistole, Leichte Pistole
Handflächengroß	4	Kartenspiel, Holdout-Pistole
Kleine Handfläche	5	Einzelne Karte
Mit der Hand umschließbar	6	Feuerzeug
Klein	7	Sechsseitiger Würfel
Mini	8	Spionage-RFID-Chip
Fein	9	Pulverspuren
Mikroskopisch	10	Ein Floh auf der Schulter



INDEX

A

Abfangen (Handlung) ... 42
Abhängigkeit (Nachteil) ... 77
Ablenkung ... 21
Abschirmung (Metamagie) ... 168
Abseilhandschuhe (Überlebensausrüstung) ... 280
Abstechen (Edge-Handlung) ... 48
Absturz (IC-Art) ... 186
Abweichung ... 118
Actioneer Geschäftsanzug (Panzerung) ... 265
Aden ... 23, 28
Adept (Archetyp) ... 84
Adepten ... 67, 158
Adeptenkräfte ... 127, 158
Adeptenzentrierung (Metamagie) ... 168
Adler (Schutzgeist) ... 164
Admin-Zugang (Matrix) ... 179
Adrenalinpumpe (Bioware) ... 292
Adrenalinschub (Adeptenkraft) ... 158
Afrika ... 33
AG Chemie ... 306, 308, 311
Ägypten ... 33
Airburst-Verbindung (Waffenzubehör) ... 259
AK-97 (Sturmgewehr) ... 256
Aktionssofts (Software) ... 272
Aktive Programmslots ... 245
Alabama Space City ... 34
Alamais ... 15, 23
Alarmanlagen ... 241
Alchemie ... 152
Alchemiefokus ... 157
Alchemistisches Erzeugnis ... 151, 156
Algerien ... 33
Algonkin-Manitu-Rat ... 32
Alkohol (Droge) ... 126
Allergie (Critterschwäche) ... 228
Allergie (Nachteil) ... 78
Allianz Deutscher Länder ... 33, 306
Amazonien ... 33
Analytischer Geist (Vorteil) ... 74
Anfangsausrüstung ... 246
Angesagtes Ziel – Entwaffnen (Edge-Handlung) ... 48
Angesagtes Ziel – Lebenswichtige Organe (Edge-Handlung) ... 48
Angriff (Handlung) ... 44
Angriff (Matrixattribut) ... 175
Angriffe mit der Nebenhand ... 113
Angriffe mit Fahrzeugen ... 200
Angriffsprobe ... 107
Angriffswert ... 41, 70, 245
Angriffswert/Reichweite ... 111
Angriffswerte von Granaten ... 263
Anpassungspunkte für Metatypen ... 64
Anti-Fahrzeug-Rakete/-Lenkrakete ... 264
Antidot-Patch (Biotech) ... 283
Antimagie (Handlung) ... 44
Antimagie ... 145, 156
Antimagiefokus ... 158
APDS-Munition ... 262
AR-Desorientierung (Nachteil) ... 78
AR-Handschuhe (Elektronikzubehör) ... 269
Ares Alpha (Sturmgewehr) ... 256
Ares Antioch II (Granatwerfer) ... 258
Ares Black Sky (große Drohne) ... 304
Ares Crusader II (Automatikpistole) ... 253
Ares Desert Strike (Scharfschützengewehr) ... 257
Ares Dragon (Rotormaschine) ... 300
Ares Light Fire (leichte Pistole) ... 252
Ares Packmule (große Drohne) ... 304
Ares Predator VI (schwere Pistole) ... 253
Ares Roadmaster (Lkw/Van) ... 299
Ares S-III Super Squirt (spezielle Waffe) ... 258
Ares Venture (VTOL) ... 301
Ares Viper Slivergun (schwere Pistole) ... 253
Ares ... 25, 28, 29, 31
Arkanspezialist ... 61
Armbrust (Projektilwaffe) ... 250
Armtech MGL-6 (Granatwerfer) ... 258
Armtech MGL-12 (Granatwerfer) ... 258
Artemis Industries Nightwing (Flugzeug) ... 300
Arten von Geistern ... 150
Arten von Sprites ... 193
Arten von Zaubern ... 134
Asamando ... 33
Asien ... 34
ASIST ... 18, 173
Askennen ... 161
Askennen von Foki ... 155
Aspektzauberer ... 67, 160
Astral (Fertigkeit) ... 95
Astrale Gestalt (Critterkraft) ... 221
Astrale Heimkehr ... 162
Astrale Projektion ... 162
Astrale Projektion (Handlung) ... 44
Astrale Realität ... 129
Astrale Signaturen ... 161
Astrale Wahrnehmung (Adeptenkraft) ... 158
Astralebene ... 161
Astrales Chamäleon (Vorteil) ... 74
Astrales Leuchtfeuer (Nachteil) ... 78
Astrales Spurenlesen ... 163
Astralkampf ... 162
Astralpanzerung (Zauber) ... 139
Atemschutzmaske (Überlebensausrüstung) ... 280
Äthiomalische Gebiete ... 33
Athletik (Fertigkeit) ... 95
Atlantean Foundation ... 26, 34
Atmosphärensensor (Sensorfunktion) ... 278
Attribut Senken (Zauber) ... 134
Attribut Steigern (Zauber) ... 134
Attribute ... 38, 65, 71
Attribute nach Metatyp (Tabelle) ... 66
Attributserhöhung (Cyberware) ... 290
Attributsmodifikatoren nach Metatyp (Tabelle) ... 212
Attributsschub (Adeptenkraft) ... 158
Ätzender Speichel (Critterkraft) ... 222
Audiogeräte ... 276
Audioverbesserung (Audioverstärkung) ... 277
Audioverbesserung (Cyberware) ... 287
Audioverbindung (Cyberware) ... 287
Audioverstärkungen ... 277
Auf der Straße (Lebensstil) ... 59
Auffälliger Stil (Nachteil) ... 78
Aufgaben von kompilierten Sprites ... 191
Aufgaben von registrierten Sprites ... 192
Aufrechterhalten von Zaubern ... 134
Aufspüren (Hacking-Programm) ... 185
Aufspüren (IC-Art) ... 186
Aufstehen (Handlung) ... 42
Augen-Cyberware ... 286
Augendrohne (Cyberware) ... 286
Augmented Reality (AR) ... 172
Augmented Reality Objects (AROs) ... 173
Aus der Deckung feuern (Edge-Handlung) ... 49
Ausgedehnte Proben ... 36
Ausgeworfen werden (Slang) ... 8
Auslöser (Alchemistisches Erzeugnis) ... 153
Ausnutzen (Hacking-Programm) ... 185
Ausrüstung ... 41, 244
Ausrüstung kaufen ... 69, 246
Ausrüstung verbergen ... 246
Ausrüstung verkaufen ... 246

Ausrüstungswerte ... 244
Ausstöpseln (Matrixhandlung) ... 179
Australasien ... 34
Australische Republik ... 34
Ausweichen (Autosoft) ... 201
Ausweichen (Handlung) ... 42
Auswurfschock ... 177, 197
Außergewöhnliches Attribut (Vorteil) ... 74
Automatikpistolen ... 253
Automatischer Dietrich (Einbruchswerkzeug) ... 240, 279
Autos ... 298
Autosofts ... 201, 271
Azanische Konföderation ... 33
Aztechnology ... 24, 28
Aztechnology Crawler (kleine Drohne) ... 303
Aztechnology Striker (Raketenwerfer) ... 259
Aztechnology Sunrunner/ Nightrunner (Boot) ... 300
Aztlan ... 33

B

Babymonitor (Standardprogramm) ... 184
Babysitting ... 21
Bakongo-Stammesland ... 33
Balanceverstärker (Cyberware) ... 287
Ballistischer Schild ... 267
Bankkonto ... 273
Bär (Schutzgeist) ... 165
Barghest (Critter) ... 216
Barkeeper (Connection) ... 212
Barret Modell 122 (Scharfschützengewehr) ... 257
Barrieren ... 115
Barrieren durchbrechen ... 115
Bartertown ... 320
Basilisk (Critter) ... 217
Bauen/Reparieren ... 97
Bauern (Slang) ... 8
Baumkuschler (Slang) ... 8
Befehl vortäuschen (Matrixhandlung) ... 180
Beglaubigter Credstick ... 273
Beidhändigkeit (Vorteil) ... 74
Beinarbeit ... 20, 53
Belohnungen für Runs ... 243
Beloit, Anikka ... 308
Benommen (Status) ... 53
Beretta T-Serie (leichte Pistole) ... 252
Berg (Schutzgeist) ... 165
Berlin ... 312
Berüchtigt (Nachteil) ... 78
Beschleunigte Heilung (Adeptenkraft) ... 158
Beschleunigung (Fahrzeugattribut) ... 198
Beschwören ... 148
Beschwören (Fertigkeit) ... 96
Betäubungsball (Zauber) ... 138
Betäubungsblitz (Zauber) ... 138
Betäubungsgranate ... 263
Betäubungsschlagstock (Knüppel) ... 248
Betäubungszustandsmonitor ... 40
Better-Than-Life-Chips ... 18, 175
Bewegen (Handlung) ... 43
Bewegung (Critterkraft) ... 222
Bewegungsmelder ... 242
Bewegungsmelder (Sensorfunktion) ... 278
Bewegungsunfähig (Status) ... 53
Bewusstsein (Critterkraft) ... 222
Bildverbindung (Cyberware) ... 286
Bildverbindung (Sichtverstärkung) ... 275
Biloxi Technical Institute ... 58
Binden eines Fokus ... 156
Bindung (Critterkraft) ... 222
Biofeedback (Hacking-Programm) ... 185
Biofeedback-Filter (Hacking-Programm) ... 185
Biofeedback-Schaden ... 179
Biometrischer Scanner (Elektronikzubehör) ... 240, 269
Biotech (Ausrüstung) ... 282
Biotech (Fertigkeit) ... 96
Bioware (kultiviert) ... 295
Bioware (Standard) ... 292
Blackout (Hacking-Programm) ... 185
Blaster (IC-Art) ... 186
Bliss (Droge) ... 127
Blitzkompensation (Cyberware) ... 286
Blitzkompensation (Sichtverstärkung) ... 275
Blitzstrahl (Zauber) ... 138
Blocken (Handlung) ... 43
Bodytech ... 41, 283
Bodyware ... 288
Bogen (Projektilwaffe) ... 250
Boote ... 300
Boston ... 32
Bottichjob (Slang) ... 8
Brandmauer (Riggerprogramm) ... 197
Brecheisen (Einbruchswerkzeug) ... 279
Brechreizgas (Toxin) ... 125
Breeder (Slang) ... 8
Breite Salve ... 112
Bremse (IC-Art) ... 186
Brennend (Status) ... 53
Brille (optisches Gerät) ... 274
Brisbane ... 34
Browning Ultra Power (schwere Pistole) ... 254
Brute Force (Matrixhandlung) ... 180
Bug City ... 30
Bullenpeitsche (Nahkampfwaffe) ... 249
Business Recognition Accords ... 28

C

Camouflageseil (Überlebensausrüstung) ... 281
Cattenom-Katastrophe ... 307
Cavalier Arms Crockett EBR (Scharfschützengewehr) ... 257
Celedyr ... 32
Ceska Black Scorpion (Automatikpistole) ... 253
Cessna C750 (Flugzeug) ... 300
Chamäleonanzug (Panzerung) ... 265
Chaos (Zauber) ... 136
Charaktereigenschaften ... 38
Charakterentwicklung ... 71
Charaktererschaffung ... 60
Charakter-Metatypen ... 55
Charisma (Attribut) ... 40
Chem-Patch (Biotech) ... 283
Chemische Detektorsysteme ... 242
Chemische Isolierung (Panzerungsmodifikation) ... 266
Chemische Versiegelung (Panzerungsmodifikation) ... 266
Chemischer Schaden ... 112
Chemoanzug (Überlebensausrüstung) ... 280
Chemsniffer ... 242
Chicago Containment Zone ... 31
Chinesische Mauer ... 34
Chipwahr (Slang) ... 8
Chrom (Slang) ... 8
Chrysler-Nissan Jackrabbit (Auto) ... 298
Chrysler-Nissan Pursuit V (kleine Drohne) ... 303
Chummer (Slang) ... 8
Clearsight (Autosoft) ... 201
Colt America L36 (leichte Pistole) ... 252
Colt Cobra TZ-Serie (MP) ... 254
Colt Government 2076 (schwere Pistole) ... 254
Colt M23 (Sturmgewehr) ... 256
Colt Manhunter (schwere Pistole) ... 254
Connections ... 41, 52, 70, 212
Connections gewinnen ... 238
Cookie (Spritekraft) ... 193
Cortexbombe (Cyberware) ... 284
Cracken (Fertigkeit) ... 96
Cram (Droge) ... 127
Crash 2.0 ... 31, 172
Crash von 29 ... 30, 171
Crashs ... 200
Cred (Slang) ... 8
Credsticks ... 22
Crimewatch ... 19
Critter ... 216
Critterkräfte ... 221
Critterschwächen ... 228
CS-/Tränengas (Toxin) ... 125

Cyber-Springarm (Cyberware) 291
Cyberarm-Gyrostabilisator (Cyberware) 291
Cyberarme (Cyberware) 290
Cyberaugen (Cyberware) 286
Cyberbeine (Cyberware) 290
Cyberbuchse (Cyberware) 284
Cyberbuchsen 177
Cyberbuchsen (Tabelle) 178
Cyberdeck 30, 174, 175
Cyberdeck (Cyberware) 284
Cyberdecks (Elektronik) 268
Cyberdecks (Tabelle) 178
Cybergliedmaßen (Cyberware) 289
Cybergliedmaßen-Zubehör (Cyberware) 290
Cyberholster (Cyberware) 291
Cyberimplantatwaffen (Cyberware) .. 291
Cyberkiefer (Cyberware) 291
Cyberohren (Cyberware) 286
Cyberschädel (Cyberware) 289
Cyberspace Designs Dalmatian (große Drohne) 304
Cyberspace Designs Quadrotor (kleine Drohne) 303
Cybertorso (Cyberware) 289
Cyberware 283
Cyberwarescanner (Sensorfunktion) 278
Cyberwarescanner 243

D

Dämonenratte (Critter) 218
Dämpfer (Cyberware) 27
Datei cracken (Matrixhandlung) 180
Datei editieren (Matrixhandlung) 180
Datei verschlüsseln (Matrixhandlung) 181
Daten-Sprite (Spriteart) 193
Datenbeschaffer der Cutters (Scherge) 206
Datenbombe entschärfen (Matrixhandlung) 181
Datenbombe legen (Matrixhandlung) 181
Datenbuchse (Cyberware) 284
Datenchip (Elektronikzubehör) 269
Datendiebstahl 21
Datenklau (Slang) 8
Datenschloss (Cyberware) 284
Datensklave (Slang) 8
Datensofts (Software) 271
Datenspike (Matrixhandlung) 181
Datenverarbeitung (Matrixattribut) ... 175
Datenwanze (Kommunikation & Gegenmaßnahmen) 270
Dauer (Toxine & Drogen) 125
Dauer (Zauber) 134
Deck (Slang) 8
Decken (Slang) 8
Decker 8, 171, 175
Deckerin (Archetyp) 87
Deckhead (Slang) 8
Deckung I, II, III, IV (Status) 54
Deep Space Exploration and Colonization I 31
Deepweed (Droge) 127
Defiance Super Shock (Taser) 251
Defiance T-250 (Schrotflinte) 255
Delta Force – Logistik-Rigger (Scherge) 210
Denver 32
Der letzte Schliff 70
Dermalablagerungen (Vorteil) 74
Dermalpanzerung (Cyberware) 288
Detroit 32
Deus 31
Dharavi 57
Diagnose (Spritekraft) 194
Die Matrix benutzen: Schritt für Schritt 176
Die Matrix hacken 178
Diebstahl 21
Diener (Ritualmerkmal) 146
Dienste von Geistern 149
Dietrich-Set (Einbruchswerkzeug) 240, 279
Direkte Kampfzauber 137
Direktes Neuralinterface 18, 175
DocWagon HTR – Unterstützender Techniker (Scherge) 208
DocWagon-HTR-Offizier (Scherge) .. 208
DocWagon-Vertrag 282
Dodge Scoot (Motorrad) 297
Donnerknall (Zauber) 140
Donnervogel (Schutzgeist) 165
Drachen 23, 219
Drachentöter (Schutzgeist) 165
Draco Foundation 26
Dracoformen 219
Dram 155
Dramaqueen (Edge-Handlung) 49
Dreibein (Waffenzubehör) 259
Drek (Slang) 8
Dresden 312
Drogen 64, 126
Drogen (Tabelle) 126, 296
Drohne befehligen (Handlung) 43
Drohnen 302
Drohnen-Initiative 201
Drohnenkampf 201
Drohnenriggen 201
Dronecasts 19
Drucker (Elektronikzubehör) 269
Druckgeflecht 242
Druckpolster 241
Druckwelle (Zauber) 138
Dualwesen (Critterkraft) 222
Dunkelheit (Zauber) 140
Dunkelzahn-Institut für Magische Forschung 26
Dunkelzahn 15, 23
Durchbrechen von Barrieren 115

E

Echo Mirage 30, 172
Echos 195
Echte Gangs (Schergen) 205
Edge (Attribut) 40, 46
Edge ausgeben 47, 108
Edge erhalten 46
Edge für soziale Proben 49
Edge und Geister 149
Edge und laufende Konfrontation 46
Edge verheizen 50
Edge-Boosts 47
Edge-Boosts im Kampf 109
Edge-Handlungen 48
Edge-Missbrauch verhindern 46
Edge-Verteilung im Kampf 108
Edge-Verteilung in der Matrix 176
Editieren (Standardprogramm) 184
Editor (Komplexe Form) 189
Ehrenkodex (Nachteil) 78
Einbruchswerkzeug 279
Einfache Proben 36
Einfaches Gerät verwenden (Handlung) 44
Einfluss (Critterkraft) 223
Einfluss (Fertigkeit) 96
Einflussstufe 52
Eingeschränktes Attribut (Nachteil) 79
Einstöpseln (Slang) 8
Einweg-Spritze (Biotech) 282
Einzelschuss-Modus (EM) 112
Einzelsensor 277
Eis (Slang) 8
Eisspeer (Zauber) 138
Eissturm (Zauber) 138
Elektrische Isolierung (Panzerungsmodifikation) 267
Elektrizitätsschaden 112
Elektrochrome Modifikation (Kleidung) 265
Elektronensturm (Spritekraft) 194
Elektronik (Fertigkeit) 96
Elektronik 268
Elektronikzubehör 269
Elektronische Kriegsführung (Autosoft) 201
Elektronisches Papier (Elektronikzubehör) 269
Elementarer Angriff (Critterkraft) 223
Elementarpanzerung (Zauber) 140
Elfen 26, 55
Elfenposer (Nachteil) 79
Eliohann 31

Elite-Konzernsicherheit (Schergen) .. 208
Elite-Spezialeinheiten (Schergen) 210
Endoskop (optisches Gerät) 275
Energieaura (Critterkraft) 223
Energieball (Zauber) 138
Energieblitz (Zauber) 139
Enge Salve 112
Enterhakenkanone (Cyberware) 288
Enterhakenkanone (Überlebensausrüstung) 280
Entfernung und Geister 151
Entfesseln 95
Entschärfen (Hacking-Programm) ... 185
Entschlüsselung (Hacking-Programm) 185
Entwicklungskosten (Tabelle) 72
Entwinden (Edge-Handlung) 49
Entzaubern 155
Entzauberungsfokus 157
Entzug 130
Entzugswert bei Zaubern 134
Entzugswiderstand 130, 133
Erdgeister 150
Erfolge kaufen 38
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit (Vorteil) 74
Erhöhte Präzision (Adeptenkraft) 158
Erinnerungsvermögen 37
Ersatzmagazin (Waffenzubehör) 259
Erschöpft I, II, III (Status) 54
Erstarrt (Status) 54
Erste Hilfe 122
Erste-Hilfe-Set (Biotech) 282
Erster Eindruck (Vorteil) 74
Ertaubt I, II, III (Status) 54
Erwachte Critter 216
Erwachte 17, 32
Erwachtes Outback 34
Erweiterte Realität 172
Erzwungener Schlag (Critterschwäche) 228
Essenz (Attribut) 40
Essenzentzug (Critterkraft) 223
Essenzkosten 245
Essenzverlust (Critterschwäche) 228
Eurocar Westwind X80 (Auto) 298
Europa 33
Evo 25, 34
Exec (Slang) 8
Exotische Waffen (Fertigkeit) 97
Exotische Waffen 258
Expertise 72, 94
Explosivmunition 262
Exterritorialität 28, 30
Extraktion 21

F

Fahndungsstufe 235
Fahndungsstufe, Auswirkungen 236
Fahndungsstufe für Fortgeschrittene ... 237
Fahndungsstufe senken 236
Fahndungsstufenmodifikatoren 236
Fahren und Proben 199
Fahrzeugattribute 198
Fahrzeug-Zustandsmonitor 196
Fahrzeuge 297
Fahrzeugkampf 200
Fahrzeugmodifikationen 200, 297
Fahrzeugpanzerung (Zauber) 140
Fahrzeugriggen 198
Falle (Spritekraft) 194
Fallschaden 117
Federated-Boeing Blackhawk (mittlere Drohne) 303
Federated Boeing Commuter/Osprey X (VSTOL) 302
Feedback-Modifikation (Kleidung) 265
Feinde Entdecken (Zauber) 144
Feindliche Geister (Nachteil) 79
Feindliche Sprites (Nachteil) 79
Fenster 240
Fernglas (optisches Gerät) 275
Fernwahrnehmung (Ritual) 147
Fernzauber (Ritual) 147
Fertigkeit einsetzen (Handlung) 44
Fertigkeiten 40, 66, 71
Fertigkeitenliste 67, 94
Fertigkeitswerte (Tabelle) 101
Fessel (Hacking-Programm) 185
Feuerball (Zauber) 139
Feuerbringer (Schutzgeist) 165
Feuergeister 150
Feuermodus 112
Feuerresistenz (Panzerungsmodifikation) 267
Feuerschaden 112
Feuerwaffen 251
Feuerwaffen (Fertigkeit) 97
Fichetti Security 600 (leichte Pistole) 252
Fichetti Tiffani Needler (Holdout-Pistole) 251
Fingerkuppenbehälter (Cyberware) .. 288
Firewall (Matrixattribut) 175
Fixierung (Metamagie) 168
Flammenstoß (Zauber) 139
Flash-Pack (Granate) 263
Flechettemunition 262
Fleisch (Slang) 8
Flexible Signatur (Metamagie) 170
Fluch (Ritual) 147
Flugzeuge 300
FN HAR (Sturmgewehr) 256
FN P93 Praetor (MP) 254
Fokus (Foki) 151, 156, 170, 296
Fokus aktivieren/deaktivieren (Handlung) 43
Fokusarten 157
Fokus-Boost (Zauber) 140
Fokusformeln (Magische Ausrüstung) 170, 296
Fokusherstellung 154, 156
Fokusmaterialien beschaffen 154
Fokussierung 177
Ford Americar (Auto) 299
Formungsfokus 157
Fotografisches Gedächtnis (Vorteil) ... 74
Frag (Slang) 8
Frankfurter Bankenverein (FBV) 306, 308, 311
Freistaat Kalifornien 32
Freistaat Westphalen 313
Freundliche Geister (Vorteil) 74
Freundliche Sprites (Vorteil) 74
Fuchi 30

G

Gabel (Hacking-Programm) 185
Gagarin Prime 19
Gamma-Skopolamin (Toxin) 126
Gangmitglieder und Mafiaschläger (Schergen) 205
Ganzkörperpanzerung (Panzerung) .. 265
Gasangriffe 120
Gasgranate 263
Gasmaske (Überlebensausrüstung) ... 281
Gasrakete/-lenkrakete 264
Gast-Zugang (Matrix) 179
Gasventilsystem (Waffenzubehör) ... 259
Geblendet I, II, III (Status) 54
Gebrutzelt (Status) 54
Geckotape-Handschuhe (Überlebensausrüstung) 281
Gedanken Beherrschen (Zauber) 140
Gedankensprache (Critterkraft) 223
Geeken (Slang) 8
Gefahrensinn (Adeptenkraft) 158
Gefälschte Lizenz 273
Gefälschte SIN 273
Gefiederte Schlange 220
Gefraggt (Slang) 8
Gefütterter Mantel (Panzerung) 265
Gegenmittel (Zauber) 135
Gegenstand aufnehmen/ablegen (Handlung) 45
Gegenstand fallen lassen (Handlung) ... 43
Geigerzähler (Sensorfunktion) 278
Geist befehligen (Handlung) 43
Geist herbeirufen (Handlung) 45
Geist verbannen (Handlung) 45
Geister 149
Geister des Menschen 150
Geister des Tieres 151
Geister und Edge 149
Geister und Entfernung 151
Geisterarten 150
Geisterdienste 149

Geisterfokus ... 157
Geistessonde (Zauber) ... 144
Geistige Attribute ... 39
Geld für Runs ... 243
Gelmunition ... 262
Genau beobachten (Handlung) ... 44
Gerät Analysieren (Zauber) ... 144
Gerät formatieren (Matrixhandlung) ... 181
Gerät neu starten (Matrixhandlung) ... 181
Gerät steuern (Matrixhandlung) ... 181
Geräte ... 174
Geräte, AR und VR ... 181
Geräte ohne WiFi-Fähigkeit ... 246
Gerätemodus ändern (Handlung) ... 43
Gerätestufe ... 245
Geräuschlos (Status) ... 54
Geräuschlos (Verbessert) (Status) ... 54
Geruchsbooster (Cyberware) ... 285
Geruchsscanner ... 242
Geruchsscanner (Sensorfunktion) ... 278
Geschärfter Sinn (Adeptenkraft) ... 159
Geschichte der Matrix ... 171
Geschichte der Sechsten Welt ... 27
Geschicklichkeit (Attribut) ... 39
Geschmacksbooster (Cyberware) ... 285
Geschwächte Sinne (Critterschwäche) ... 288
Geschwindigkeit (Toxine & Drogen) ... 125
Geschwindigkeitsintervall (Fahrzeugattribut) ... 198
Gesteigerte Sinne (Critterkraft) ... 224
Gezeichnet (Nachteil) ... 79
Ghostwalker ... 23, 32
Ghul (Critter) ... 217
Gift (Critterkraft) ... 224
Gifthauch (Critterkraft) ... 224
Glaskinn (Nachteil) ... 80
GM-Nissan Dobermann (mittlere Drohne) ... 303
GM-Nissan Flip-Flop (Minidrohne) ... 302
GMC Banshee (VTOL) ... 301
GMC Bulldog Step-Van (Lkw/Van) ... 299
GMC Micromachine (Mikrodrohne) ... 302
GMC Riverine (Boot) ... 300
Go-Gang (Slang) ... 8
Granat- und Raketenwerfer ... 258
Granaten ... 262
Grauen (Critterkraft) ... 224
Gremlins (Nachteil) ... 80
Grid Overwatch Division (GOD) ... 18, 173
Groß-Frankfurt ... 308
Große Rede (Edge-Handlung) ... 49
Große Reichweite (Vorteil) ... 74
Großer Geistertanz ... 32
Großkatze (Critter) ... 216
Gummigelenke (Vorteil) ... 74
Gussform für Abdruckhandschuh (Einbruchswerkzeug) ... 240, 279
Gyrostabilisator (Waffenzubehör) ... 259

H

Hacken ... 178
Hacker ... 8, 18, 176
Hacking-Programme ... 185
Hai (Critter) ... 216
Hai (Schutzgeist) ... 166
Halbautomatischer Modus (HM) ... 112
Halber (Slang) ... 9
Halterung ... 245
Hamburg ... 313, 315
Händezittern (Nachteil) ... 80
Handklinge (Cyberware) ... 291
Handling (Fahrzeugattribut) ... 198
Handlingprobe ... 199
Handlungen Beherrschen (Zauber) ... 140
Handlungen ... 41
Handschellen (Sicherheitsgerät) ... 279
Harley-Davidson Scorpion (Motorrad) ... 297
Härtung (Cyberware) ... 292
Härtung (Vorteil) ... 75
Hash (Spritekraft) ... 194
Hauer (Slang) ... 9
Haupthandlungen ... 41, 44, 110
Hauttasche (Bioware) ... 293
Hazmat-Anzug (Überlebensausrüstung) ... 281
Headkom-Blocker (Kommunikation & Gegenmaßnahmen) ... 270
Headware ... 284
Heben/Tragen ... 37
Heidelberg ... 311
Heilen (Zauber) ... 135
Heilung ... 122
Heilung mit Erster Hilfe ... 122
Heilung mit Magie ... 123
Heilung mit Medkit ... 122
Heilung von Überzähligem Schaden ... 124
Heilzauber ... 134
Heimlichkeit (Fertigkeit) ... 97
Heißes Sim ... 175, 179
Hellhören (Zauber) ... 144
Hellsicht (Zauber) ... 144
Helme (Panzerung) ... 267
Herbeirufen ... 148, 156
Herbeirufungsfokus ... 157
Hermetische Tradition ... 131
Herrschaft (Ritual) ... 147
Herzogtum Pomorya ... 11
Hestaby ... 15
Hexerei (Fertigkeit) ... 97
Hineinspringen (Handlung) ... 45
Hineinspringen (Matrixhandlung) ... 182
Hintertür benutzen (Matrixhandlung) ... 182
HK-227 (MP) ... 254
Hochleistungsgelenke (Bioware) ... 293
Höchstgeschwindigkeit (Fahrzeugattribut) ... 198
Hohe Schmerztoleranz (Vorteil) ... 75
Hoi (Slang) ... 9
Holdout-Pistolen ... 251
Höllenhund (Critter) ... 217
Holz Beleben (Zauber) ... 141
Holz Formen (Zauber) ... 142
Honda Spirit (Auto) ... 298
Horizon ... 26
Horizon Flying Eye (Minidrohne) ... 302
Host betreten/verlassen (Matrixhandlung) ... 182
Hosts ... 185
Hostsicherheit & Hostarchitektur ... 185
HTR-Team (Schergen) ... 208
Hualpa ... 23, 33
Hülsenlose und Hülsenmunition ... 261
Humanis Policlub ... 26
Humanis-Schlägertyp (Scherge) ... 204
Humpelnd (Status) ... 54
Hund (Critter) ... 216
Hund (Schutzgeist) ... 166
Hüter (Ritual) ... 147
Hyperschilddrüse (Bioware) ... 293
Hyundai Shin-Hyung (Auto) ... 298

I

IC ... 186
Icon aufspüren (Matrixhandlung) ... 182
Icon verändern (Matrixhandlung) ... 182
Icons ... 173, 174
ID & Credsticks ... 273
Ideen für Patzer (Tabelle) ... 233
Illusionszauber ... 136
Immunabstoßung (Nachteil) ... 80
Immunität (Critterkraft) ... 224
Implantatchirurgie & Genesungszeit ... 283
Implantatkategorien ... 283
Improvisieren ... 97
In Deckung gehen (Handlung) ... 43
Indirekte Kampfzauber ... 137
Indische Union ... 34, 56
Individualisierungskarma ... 69
Induktionsmelder ... 242
Industriechemikalien ... 280
Infektion (Critterkraft) ... 224
Infiltrator-Sprite (Spriteart) ... 193
Infizierte ... 31
Infrarotsicht (Cyberware) ... 286
Infrarotsicht (Sichtverstärkung) ... 276
Infrarotsicht (Vorteil) ... 75
Ingram Smartgun XI (MP) ... 255
Ingram Valiant (Maschinengewehr) ... 257
Initiation ... 73, 168
Initiative-Handlungen ... 42
Initiative ... 40, 70, 110
Initiative-Handlungen ... 42
Initiativewert ... 41
Initiativewürfel ... 41
Injektionspfeil/-bolzen ... 250

Injektionspfeile (Pfeilwaffenmunition) 262
Inkompetenz (Nachteil) 80
Intensivierung (Metamagie) 170
Interfacemodus wechseln (Matrixhandlung) 182
Interner Lufttank (Cyberware) 288
Intuition (Attribut) 40
IR-Rauchgranate 263
IR-Rauchrakete/-lenkrakete 264

J

JackPoint 28
Jagdgewehre 256
Japanisches Kaiserreich 34
Jazz (Droge) 127
Jederzeit-Handlungen 42
Jing (Slang) 9
Johnny Spinrad 15, 25

K

K.-o.-Schlag (Edge-Handlung) 49
Kälteresistenz (Panzerungsmodifikation) 267
Kälteschaden 113
Kaltes Sim 175, 179
Kamera (optisches Gerät) 275
Kamikaze (Droge) 128
Kampf mit Schergen 203
Kampf 51
Kampfablauf 107
Kampfaxt (Klingenwaffe) 247
Kampflähmung (Nachteil) 80
Kampfmagierin (Archetyp) 85
Kampfmesser (Klingenwaffe) 247
Kampfoptionen 113
Kampfrunde 110
Kampfsinn (Adeptenkraft) 159
Kampfsinn (Zauber) 144
Kampfzauber 137
Kapazität 245
Karibische Liga 33
Karlsruhe 308
Karma für Runs 243
Kartenleser 240
Kartensofts (Software) 271
Katalysatorstab (Überlebensausrüstung) 281
Katana (Klingenwaffe) 247
Katschera 320
Katze (Schutzgeist) 166
Katzenaugen (Bioware) 293
Katzenhaft (Vorteil) 75
Kenia 33
Keruba 30
Killer (IC-Art) 187
Kiste (Werkzeug) 274
Kleber-Lösungsmittel (Industriechemikalie) 280
Kleidung 265
Kletterausrüstung (Überlebensausrüstung) 281
Klettern 95
Klingenwaffen 247
Knochenverstärkung (Bioware) 293
Knüppel 248
Kobun (Slang) 9
Kognitives Fragmentierungssyndrom(KFS) 31
Kojote (Schutzgeist) 166
Komm (Slang) 9
Kommerzielle Sprengstoffe 264
Kommlink (Cyberware) 285
Kommlinks (Elektronik) 268
Kommlinks (Tabelle) 178
Kommunikation & Gegenmaßnahmen 270
Komplexe Formen 73, 189
Kompositknochen (Cyberware) 288
Kon (Slang) 9
Konfigurator (Standardprogramm) 184
Konföderation Amerikanischer Staaten (CAS) 32
Königreiche von Nigeria 33
Konstitution (Attribut) 39
Kontaktlinsen (optisches Gerät) 275
Konzentration (Toxine & Drogen) 125
Konzern-Einstufung 30
Konzerne 23
Konzerngerichtshof 30
Konzernsicherheit (Schergen) 206
Konzernsicherheit, Elite- (Schergen) 208
Konzernskrip 22
Kopfgeldjagd 22
Kopfhörer (Audiogerät) 276
Körperliche Attribute 39
Körperlicher Zustandsmonitor 40
Körpersprache (Adeptenkraft) 159
Koshari 26
Kostenanpassung für Größe 247
Kraft (Toxine & Drogen) 125
Kraftfokus (Magische Ausrüstung) 157, 296
Kraftpunkt (Metamagie) 170
Kraftpunkte 158, 168
Kreis der Heilung (Ritual) 147
Kritischer Patzer 38, 233
Kritischer Schlag (Adeptenkraft) 159
Kugelblitz (Zauber) 139
Kühlendes Heilen (Zauber) 135
Kultivierte Bioware 295
Kunstlederjacke/-mantel (Panzerung) 266
Kunstmuskeln (Cyberware) 288
Kunststoff Beleben (Zauber) 142
Kunststoff Formen (Zauber) 142
Kurier-Sprite (Spriteart) 193
Kutschenka 320

L

Labyrinth 313
Laden (Werkzeug) 274
Laesa 26
Lähmende Berührung (Critterkraft) 224
Lähmendes Heulen (Critterkraft) 225
Lahmgelegte Geräte 175
Laser-Entfernungsmesser (Sensorfunktion) 278
Lasermarkierer (Waffenzubehör) 260
Lasermikrofon (Audiogerät) 276
Leben Entdecken (Zauber) 144
Lebende Persona 188
Lebendes Netzwerk (Echo) 195
Lebensstile 41, 58
Legalität 244
Lehrsofts (Software) 272
Leichte Pistolen 252
Leipzig-Halle 312
Leuchtspur (IC-Art) 187
Leuchtstab (Überlebensausrüstung) 281
Levitieren (Zauber) 142
Licht (Zauber) 142
Lichtschranke 241
Liegend (Status) 54
Linguasofts (Software) 272
Linksperre 177
Lkw/Vans 299
Lockheed Optic-X2 (kleine Drohne) 303
Lofwyr 15, 24, 33
Logik (Attribut) 40
Lohnmagier (Slang) 9
Lone Star 32
Lone-Star-Kampfmagier (Scherge) 207
Lone-Star-Streifenpolizist (Scherge) 206
Lone-Star-SWAT-Offizier (Scherge) 207
Long Haul (Droge) 128
Löwenzahnfresser (Slang) 9
Loyalitätsstufe 52
Luftgeister 150
Luftröhrenfilter (Bioware) 294
Luxus (Lebensstil) 59
Lyonesse 33

M

MAD-Scanner (Sensorfunktion) 278
Mafia-Consigliere (Connection) 213
Mafia 26
Mafiasoldat (Scherge) 207
Mage-Sight-Brille (optisches Gerät) 275
Magie (Attribut) 40
Magie Analysieren (Zauber) 144
Magie Entdecken (Zauber) 145
Magie erkennen 131
Magie lernen 132
Magie 17, 51, 129
Magie/Resonanz 67
Magieradepten 67, 160
Magieresistenz (Adeptenkraft) 159

Magieresistenz (Vorteil) 75
Magische Ausrüstung (Tabelle) ... 170, 296
Magische Fertigkeiten 130
Magische Heilung 123
Magische Refugien 132, 152, 156
Magische Traditionen 130
Magnesiumfackel (Überlebensausrüstung) 281
Magnetanomaliedetektoren (MAD) 243
Magnetkarten-Kopierer (Einbruchswerkzeug) 279
Magschloss (Sicherheitsgerät) 279
Magschlösser 240
Magschlossknacker (Einbruchswerkzeug) 279
Mana 129
Manaball (Zauber) 139
Manabarriere (Zauber) 142
Manabarrieren 163
Manablitz (Zauber) 139
Manastürme 34
Mandschurei 34
Manifestieren (Handlung) 45
Manipulationszauber 139
Manövrieren (Autosoft) 201
Marsbasis Gagarin 31, 34
Maßgeschneiderte Pheromone (Bioware) 294
Maschinen-Sprite (Spriteart) 193
Maschinenbeherrschung (Echo) 195
Maschinengewehre 257
Maschinenpistolen 254
Maske (Zauber) 136
Maskierung (Metamagie) 170
Maskierungsfokus 157
Materialien für Magische Refugien (Magische Ausrüstung) 170, 296
Materialisierung (Critterkraft) 225
Materielle Verbindung (Ritualmerkmal) 146
Matrix im Alltag 172
Matrix-Edge-Handlungen 176
Matrixinitiative 179
Matrix 18, 51, 171
[Matrixattribut]-Senkung (Komplexe Form) 189
[Matrixattribut]-Steigerung (Komplexe Form) 189
Matrixattribut-Upgrade (Echo) 195
Matrixattribute 175, 245
Matrixattribute austauschen (Matrixhandlung) 182
Matrixattribute und Geistige Attribute (Tabelle) 189
Matrixhandlungen 179
Matrixkampf 179
Matrixschaden 179
Matrixschaden reparieren 175
Matrixsignatur löschen (Matrixhandlung) 183
Matrixsuche (Matrixhandlung) 183
Matrixwahrnehmung 178
Matrixwahrnehmung (Matrixhandlung) 183
Matrixzugang und PANs 173
Maximum des Magieattributs 168
Maximum des Resonanzattributs 195
MCT Gnat (Mikrodrohne) 302
MCT Hornet (Minidrohne) 302
MCT-Nissan Roto-Drohne (mittlere Drohne) 303
MCT-Sikorsky-Bell Seahawk (Flugzeug) 300
MCT-Sikorsky-Bell Wolfhound (Rotormaschine) 301
Mechanik (Fertigkeit) 97
Mechaniker (Connection) 213
Medkit (Biotech) 282
Medkit-Nachfüllpack (Biotech) 282
Meer (Schutzgeist) 166
Megakonzern-Audit 32
Megakonzerne 28, 30
Mehrfachangriffe (Handlung) 43
Mehrfachangriffe 114
Meistermechaniker (Vorteil) 75
Menschen 56
Menschenhandel 64
Menschenkenntnis 37
Menschlich-Metamenschliches Vampirisches Virus (MMVV) 31
Menschliches Aussehen (Vorteil) 75
Merc (Slang) 9
Messer (Klingenwaffe) 247
Messerklaue (Slang) 9
Metall Beleben (Zauber) 142
Metall Formen (Zauber) 142
Metamagie 168
Metamagiefokus (Magische Ausrüstung) 157, 296
Metaspezies 17
Metatyp 64
Microwire (Überlebensausrüstung) 281
Mikrodrohnen 302
Mikrofon (Audiogerät) 276
Mikro-Transceiver (Kommunikation & Gegenmaßnahmen) 271
Millimeterwellen-Detektorsysteme ... 243
Mimikry (Critterkraft) 225
Minidrohnen 302
Mini-Schweißgerät (Einbruchswerkzeug) 280
Mini-Signalraketenkanone (Überlebensausrüstung) 281
Minuteman-Sicherheitsrigger (Scherge) 207
Miracle Shooter 19
Mitglied der Go-Gang Eye-Fivers (Scherge) 205
Mitglied der Söhne Saurons (Scherge) 206
Mitglied einer Marines-Spezialeinheit (Scherge) 209
Mitsubishi Nightsky (Auto) 299
Mitsuhama 24
Mittelamerika 33
Mittelschicht (Lebensstil) 59
Mnemoverstärker (Bioware) 295
Modus 245
Mojo (Slang) 9
Monaden 31
Monofilamentkettensäge (Einbruchswerkzeug) 280
Monofilamentpeitsche (Nahkampfwaffe) 249
Monokel (optisches Gerät) 275
Mossberg CMDT (Schrotflinte) 255
Motorräder 297
Motorradkette (Nahkampfwaffe) 249
Mr Johnson (Connection) 213
Mr Johnson 9, 20, 214
München 310
Mundan 9, 67
Mundane Critter 216
Munition 112, 245, 261
Muskelstraffung (Bioware) 294
Muskelverstärkung (Bioware) 294
Mut (Vorteil) 75
Myomeres Seil (Überlebensausrüstung) 281
Mystische Panzerung (Adeptenkraft) 159
Mystischer Panzer (Critterkraft) 225

N

Nachricht übermitteln (Matrixhandlung) 183
Nachteile 77
Nachtmeister 15
Nagelmesser (Cyberware) 292
Nahkampf (Fertigkeit) 98
Nahkampfwaffen 247
Nahrungsbedarf (Critterschwäche) .. 229
Narcoject (Toxin) 126
Nass (Status) 54
Natur (Fertigkeit) 98
Natürliche Genesung/ Medizinische Hilfe 123
Natürliche Waffe (Critterkraft) 225
Natürlicher Zauberspruch (Critterkraft) 225
Nebelgestalt (Critterkraft) 225
Nebelherr 310
Nebenhandlungen 41, 42, 110
Neo-Tokio 34
NeoNET 31

Neu-Essen ... 33
Neuer Versuch ... 38
Neuguinea ... 34
Neuro-Stun (Toxin) ... 126
Neurofilter (Echo) ... 195
Neutralisierendes Heilen (Zauber) ... 135
New European Economic Community (NEEC) ... 308
Nicht angepasste Ausrüstung verwenden ... 247
Nichtregierungsorganisationen ... 26
Nichtspielercharaktere (NSC) ... 34, 202
Niederschlag ... 113
Niedrige Schmerztoleranz (Nachteil) ... 80
Nigeria, Königreiche von ... 33
Nissan Oni (große Drohne) ... 303
Nissan Samurai (mittlere Drohne) ... 303
Nitro (Droge) ... 128
Nordamerika ... 32
Norddeutscher Bund ... 313
Northrup Wasp (Rotormaschine) ... 301
Notfall-Boost (Matrix-Edge-Handlung) ... 176
Novacoke (Droge) ... 128
Nutrisoy (Slang) ... 9
Nuyen (Slang) ... 9

O

Oberschicht (Lebensstil) ... 59
Objektwiderstand ... 132
Öffentlicher Sektor ... 23
Ohren-Cyberware ... 286
Ohrstöpsel (Audiogerät) ... 276
Omae (Slang) ... 9
Onotari Interceptor (Raketenwerfer) ... 259
Optische Geräte ... 274
Organisiertes Verbrechen ... 26
Organschmuggel (Slang) ... 9
Orichalkum ... 155
Orks ... 27, 57
Orkposer (Nachteil) ... 80
Orthoskin (Bioware) ... 294
Östlicher Drache ... 220
Overwatch-Wert ... 177
Overwatch-Wert bestimmen (Matrixhandlung) ... 183
Oyabun (Slang) ... 9
Ozeanien ... 34

P

Panisch (Status) ... 55
PANs ... 173
Panther XXL (Sturmkanone) ... 258
Panzer (Critterkraft) ... 226
Panzerjacke (Panzerung) ... 266
Panzerkleidung (Panzerung) ... 266
Panzerung (Fahrzeugattribut) ... 198
Panzerung (Hacking-Programm) ... 185
Panzerung (Riggerprogramm) ... 198
Panzerung (Zauber) ... 142
Panzerung ... 265
Panzerungsmodifikationen ... 266
Panzerweste (Panzerung) ... 266
Parashield Pfeilgewehr (spezielle Waffe) ... 258
Parashield Pfeilpistole (spezielle Waffe) ... 258
Pathogenresistenz (Vorteil) ... 75
Patrouille (IC-Art) ... 187
Patzer ... 38, 233
Patzer, Kritischer ... 38, 233
Paydata (Slang) ... 9
Pazifischer Feuerring ... 32
Pechratte (Critter) ... 218
Pepper Punch (Toxin) ... 126
Periskop (optisches Gerät) ... 275
Periskop (Waffenzubehör) ... 260
Personal Area Network (PAN) ... 173
Personas ... 174
Personenschutz ... 21
Petze (Komplexe Form) ... 189
Pferd (Critter) ... 216
Pheromonscanner ... 242
Physische Barriere (Zauber) ... 143
Physische Maske (Zauber) ... 136
Pilot (Fahrzeugattribut) ... 198
Pistolen ... 251
Pixie (Slang) ... 9
PJSS Modell 55 (Schrotflinte) ... 255
Plastiksprengstoff ... 264
Plex (Slang) ... 9
Plötzliche Erkenntnis (Edge-Handlung) ... 49
Policlubs ... 26
Polizei-/Konzern-Einsatzkommando (Schergen) ... 207
Pomorya, Herzogtum ... 11
Portugal ... 33
Prioritäten ... 64
Prioritätenauswahl ... 64
Prioritätensystem ... 64
Prioritätentabelle ... 65
Privatpersonen ... 26
Proben mit Attributen ... 37
Proben ... 36
Professionalitätsstufe ... 203, 204
Programm abstürzen lassen (Matrixhandlung) ... 183
Programm Emulieren (Komplexe Form) ... 189
Programme (Software) ... 272
Programme ... 184
Programme, Hacking- ... 185
Programme, Standard- ... 184
Projektilwaffen ... 250
Proteus AG ... 34
Proteus Lamprey/Sea Snake (U-Boot) ... 300
Prüfsummensuche (Matrixhandlung) ... 183
Psyche (Droge) ... 128
Psychokinese (Critterkraft) ... 226
Pueblo-Konzernrat ... 32
Puppenspieler (Komplexe Form) ... 189

Q

Qi-Fokus (Magische Ausrüstung) ... 157, 296
Québec ... 32

R

Raketen/Lenkraketen ... 263
Range Rover Model 2080 (Lkw/Van) ... 299
Ranger Arms SM-6 (Scharfschützengewehr) ... 257
Rassismus ... 64
Ratte (Schutzgeist) ... 167
Rauchgranate ... 263
Rauchrakete/-lenkrakete ... 264
Raumhafen Hongkong ... 34
Rauschen ... 177
Reagenzien (Magische Ausrüstung) ... 151, 155, 297
Reaktion (Attribut) ... 39
Reaktionsverbesserung (Cyberware) ... 288
Reflexbooster (Cyberware) ... 288
Reflexe Steigern (Zauber) ... 135
Reflexrekorder (Bioware) ... 295
Regeneration (Critterkraft) ... 226
Reichweite von Zaubern ... 134
Reichweiten ... 111
Reinigen (Handlung) ... 45
Reiniger (Komplexe Form) ... 189
Remington 900 (Jagdgewehr) ... 256
Remington Roomsweeper (Schrotflinte) ... 255
Renraku ... 24
Reputation ... 235
Resistenz gegen [Element] (Vorteil) ... 76
Resonanz (Attribut) ... 40
Resonanzillusion (Komplexe Form) ... 190
Resonanzkanal (Komplexe Form) ... 190
Resonanznebel (Komplexe Form) ... 190
Resonanzspike (Komplexe Form) ... 190
Resonanzverbindung (Echo) ... 195
Ressourcen ... 68
Restlichtverstärkung (Cyberware) ... 286
Restlichtverstärkung (Sichtverstärkung) ... 276
Restlichtverstärkung (Vorteil) ... 76
Retinaduplikat (Cyberware) ... 286
Retinaduplikat ... 241
RFID-Chips ... 270
RFID-Löscher (Kommunikation & Gegenmaßnahmen) ... 271

Rhein-Ruhr-Plex 310
Richtlinien für Schwellenwerte 37
Richtungsdetektor (Audioverstärkung) 277
Richtungsdetektor (Cyberware) 287
Richtmikrofon (Audiogerät) 276
Richtungssinn (Adeptenkraft) 159
Riggen über die Matrix 197
Riggen 52, 196
Rigger 61
Riggerin (Archetyp) 89
Riggerinterface 297
Riggerkonsole 197
Riggerkonsolen (Elektronik) 268
Riggerkontrolle (Cyberware) 18, 196, 285
Riggerprogramme 197
Ringen 13
Rituale 73, 146
Ritualfokus 158
Ritualzauberei 145, 156
Robust Gebaut (Vorteil) 76
Roter Samurai (Scherge) 208
Rotormaschinen 300
RPK SMG (Maschinengewehr) 258
Ruger 101 (Jagdgewehr) 256
Ruger Redhawk (leichte Pistole) 252
Ruger Super Warhawk (schwere Pistole) 254
Rumpf (Fahrzeugattribut) 198
Russland 34
Ryumyo 15

S

Saeder Krupp 24
Saeder-Krupp-Bentley Concordat (Auto) 299
Salish-Shidhe-Rat 32
Salvenmodus (SM) 112
Samurai (Slang) 9
Samuvani-Criscraft Otter (Boot) 300
Saotome-Aquakuppeln 34
Sararimann (Slang) 9
Satellitenverbindung (Elektronikzubehör) 269
Säure (IC-Art) 187
Säurestrahl (Zauber) 139
Säurewelle (Zauber) 139
Scanner 241
Schaden, Chemischer 112
Schaden, Elektrizitäts- 112
Schaden, Feuer- 112
Schaden, Kälte- 113
Schadensarten (elementare usw.) 112
Schadenskompensator (Bioware) 295
Schadenswert 108, 112, 245
Schadenswiderstand 109
Schalldämpfer (Waffenzubehör) 260
Schalldetektoren 242
Schamanische Tradition 131
Scharfschützengewehre 257
Schergen 203
Schergen-Gruppen 117
Schicksalswürfel 51
Schieber (Connection) 20, 214
Schilde 267
Schlaflosigkeit (Nachteil) 80
Schlafregulator (Bioware) 295
Schlägertypen und Mobs (Schergen) 204
Schlagring (Nahkampfwaffe) 250
Schlange (Schutzgeist) 167
Schleicher (Matrixattribut) 175
Schleichfahrt 178
Schleuder (Zauber) 143
Schloss (Sicherheitsgerät) 279
Schlösser 240
Schmerz (Zauber) 136
Schmerzeditor (Bioware) 295
Schmerzresistenz (Adeptenkraft) 159
Schmerzresistenz (Zauber) 136
Schmöker (Standardprogramm) 184
Schmuggelbehälter (Cyberware) 289, 291
Schnellheilung (Vorteil) 76
Schnelllader (Waffenzubehör) 260
Schnellziehen (Handlung) 43
Schnellziehholster (Waffenzubehör) 260
Schockermunition 262
Schockgliedmaße (Cyberware) 292
Schockhandschuhe (Nahkampfwaffe) 250
Schockpolster (Waffenzubehör) 260
Schreckhahn (Critter) 218
Schrotflinten 255
Schuldeneintreiber der Mafia (Scherge) 205
Schutz (Critterkraft) 226
Schutzgeist (Vorteil) 76
Schutzgeister 164
Schutzkreis (Ritual) 147
Schutzschild 267
Schwaches Immunsystem (Nachteil) 80
Schwarze Loge 26
Schwarzes IC (IC-Art) 187
Schweigen (Zauber) 136
Schwellenwerte für Wahrnehmungsproben 99
Schwellenwerte, Richtlinien für 37
Schwere Pistolen 253
Schwert (Klingenwaffe) 247
Schwimmen 95
Schwund 189
SCK Modell 100 (MP) 255
Screamer (Slang) 9
SEAL Team 6 – Spezialist für elektronische Abwehr (Scherge) 209
Seattle 32
Seattler Untergrund 57
Sechste Welt 23
Seelie-Hof 33
Selbstbeherrschung 37
Selektiver Geräuschfilter (Audioverstärkung) 277
Selektiver Geräuschfilter (Cyberware) 287
Sensor (Fahrzeugattribut) 198
Sensorarray 277
Sensoren & Scanner 241
Sensoren 241, 277
Sensorfunktionen 278
Sensorgehäuse 277
Sensorpakete (Tabelle) 277
Sensor-RFID-Chip 270
Sensortäuschung (Zauber) 136
Seoulpa-Ringe 26
Sequencer (Einbruchswerkzeug) 280
Seraphim Racheengel (Scherge) 209
Seven-7 (Toxin) 126
Shaanxi 34
Shadowrunner 20
Shangui Corporation 34
Shattergraves 31
Shiawase Inu (Minidrohne) 302
Shiawase Kanmushi (Mikrodrohne) 302
Shiawase 24, 28
Shibanokuji Free Fall Resort 34
Shopsofts (Software) 272
Shuriken (Wurfwaffe) 250
Sich hinwerfen (Handlung) 43
Sicherheits-/Spionage-RFID-Chip 270
Sicherheitsgeräte 279
Sicherheitskameras 242
Sicherheitszonen und Einstufung 238
Sichtgerät (optisches Gerät) 275
Sichtverbesserung (Cyberware) 286
Sichtverbesserung (Sichtverstärkung) 276
Sichtvergrößerung (Cyberware) 286
Sichtvergrößerung (Sichtverstärkung) 276
Sichtverstärkungen 275
Signal stören (Matrixhandlung) 183
Signalreiniger (Riggerprogramm) 198
Signalreiniger (Standardprogramm) 184
Signalschleier (Komplexe Form) 190
Signalschrei (Matrix-Edge-Handlung) 176
Signalsturm (Komplexe Form) 190
Signaturschleier (Fokus) 157
Sikorsky-Bell Microskimmer XXS (Mikrodrohne) 302
Sim-Modul (Elektronikzubehör) 269
Simrig (Cyberware) 285
Simrig (Elektronikzubehör) 269
Simsinn-Desorientierung (Nachteil) 81
Simsinn 9, 17, 173

SIN (Systemidentifikationsnummer) ..9, 16
SINlos (Slang) 9
SIN-Mensch .....(Slang) 9
SIN-Mensch (Nachteil) 81
Sioux Wildcats – Kampfspezialist (Scherge) 210
Sioux Wildcats – Schamanische Unterstützung (Scherge) 211
Sioux-Nation 32
Sirrush 221
Sitze (Fahrzeugattribut) 198
Skinlink (Echo) 195
Skrapland 320
Skrip (Slang) 9
Slang 8
Slap-Patches (Biotech) 283
Slotten (Slang) 9
Smart-Feuerplattform (Waffenzubehör) 260
Smartgun nachladen (Handlung) 43
Smartgunsystem (Waffenzubehör) .. 260
Smartlink (Cyberware) 286
Smartlink (Sichtverstärkung) 276
So ka (Slang) 9
Software 271
Sondieren (Matrixhandlung) 184
SOX 308
Soykaff (Slang) 9
Soziale Fertigkeiten 52
Soziale Proben, Edge für 49
Soziales 52
Sozialstress (Nachteil) 81
Späher (Ritualmerkmal) 146
Sparky (IC-Art) 187
Spezialattribute 40
Spezialeinheiten (Schergen) 209
Spezialisierungen 66, 72, 94
Spezialist für verdeckte Operation (Archetyp) 86
Spezielle Eigenschaften 41
Spezielle Waffen 258
Spiegelpersona (Komplexe Form) 191
Spielleiter 35, 230
Spielmaterial 232
Spielniveaus 65
Spielvorbereitung 231
Spinrad Global 25, 33
Spinrad, Johnny 15, 25
Splittergranate 263
Splitterrakete/-lenkrakete 264
Sporn (Cyberware) 292
Sprachfertigkeiten 70, 72, 100
Sprawl (Slang) 9
Spreewald 313
Sprengangriffe 118
Sprenggranate 263
Sprengkapsel (Sprengstoffe) 265
Sprengrakete/-lenkrakete 264
Sprengschaum (Sprengstoffe) 265
Sprengstoffe 121
Sprengstoffe, kommerziell 264
Sprengstoffpakete (Tabelle) 264
Sprengwirkung 246
Sprengwirkung und Abweichung 118
Springarm (Waffenzubehör) 260
Springen 95
Sprinten (Handlung) 45
Spritearten 193
Spriteaufgaben 191, 192
Spritekräfte 193
Sprites 191
Sprites dekompilieren 192
Sprites kompilieren 191
Sprites neu registrieren 192
Sprites registrieren 191
Sprühangriffe 121
Sprühkleber (Industriechemikalie) ... 280
Sprunghydraulik (Cyberware) 291
Spuk (Spritekraft) 194
Spurloser Schritt (Adeptenkraft) 159
Squat (Slang) 9
Squatter (Lebensstil) 59
Squishy (Slang) 9
Stab (Knüppel) 249
Stabilisieren (Zauber) 136
Stabilität (Spritekraft) 194
Standard-Bioware 292
Standardmunition 262
Standardprogramme 184
Standardschlösser 240
Standardwaren 246
Stangenwaffe (Klingenwaffe) 248
Star (Lone Star) (Slang) 9
Stärke (Attribut) 39
Startkapital 70
Statik (Slang) 9
Status 53
Statusliste 53
Statusschaden 53
Stealth (Autosoft) 201
Steel Lynx (große Drohne) 304
Stein Beleben (Zauber) 143
Stein Formen (Zauber) 143
Steuern (Fertigkeit) 98
Steyr TMP (Automatikpistole) 253
Stille (Zauber) 137
Stim-Patch (Biotech) 283
Stimmenmodulator 241
Stimmenmodulator (Cyberware) 285
Stimmkontrolle (Adeptenkraft) 159
Stolperdraht 241
Stoner-Ares M202 (Maschinengewehr) 257
Stör-Sprite (Spriteart) 193
Störer (IC-Art) 187
Störsender (Kommunikation & Gegenmaßnahmen) 271
Stoß (Zauber) 139
Straßendoc (Connection) 215
Straßenrunner 65
Straßensamurai 61
Straßensamurai (Archetyp) 90
Straßenschamanin (Archetyp) 91
Streetline Special (Holdout-Pistole) ...251
Streifenpolizist (Connection) 215
Strukturstufen 117
Stufe 246
Sturmgewehre 256
Sturmkanonenmunition 262
Stuttgart 308
Subvokales Mikrofon (Elektronikzubehör) 269
Suche (Critterkraft) 226
Südamerika 33
SURGE 28
Survival-Kit (Überlebensausrüstung) 281
Suzuki Mirage (Motorrad) 298
Swag (Slang) 9
Sweetwater Creek (Atlanta) 57
Symbionten (Bioware) 294
Synapsenbeschleuniger (Bioware) ... 295
Syndikatsgorillas (Schergen) 207
Synthacardium (Bioware) 294

T

Ta'ren 34
Taktische Rolle (Edge-Handlung) 49
Talentbuchse (Cyberware) 285
Talentiert (Vorteil) 76
Talentleitungen (Cyberware) 289
Talentsofts (Software) 272
Taliskrämer 151
Taliskrämer (Connection) 215
Tarnbarkeit 247
Tarnholster (Waffenzubehör) 261
Tarnkappe (Hacking-Programm) 185
Tarnkappe (Riggerprogramm) 198
Tarnung (Spritekraft) 194
Taschenlampe (Überlebensausrüstung) 281
Taser 251
Taserpfeile 262
Tasken (Fertigkeit) 98
Tastatur 240
Taucherausrüstung (Überlebensausrüstung) 282
Teamwork-Proben 38
Technisches Improvisationstalent (Vorteil) 76
Technologiespezialist 61
Technomancer 68, 188
Technomancer (Archetyp) 92
Technoplappern (Matrix-Edge-Handlung) 176
Teerbaby (IC-Art) 187
Teergrube (Matrixhandlung) 184

Telepathie (Zauber) 145
Teleskopschlagstock (Knüppel) 249
Teleskopstab (Knüppel) 249
Telesma 151
Temporäre Magische Refugien 156
TerraFirst!-Schamane (Scherge) 204
Teufelsratte (Critter) 218
Thermit-Brennstab (Industriechemikalie) 280
Thrombozytenfabrik (Bioware) 294
Tierbeherrschung (Critterkraft) 226
Tír na nÓg 33, 56
Tír Tairngire 32, 56
Tír-Ghost (Scherge) 210
Todeskralle (Adeptenkraft) 159
Toolbox (Riggerprogramm) 198
Toolbox (Standardprogramm) 184
Top-Runner 65, 211
Top-Spezialeinheiten (Schergen) 210
Totschläger (Knüppel) 249
Toxine 124, 295
Toxinextraktor (Bioware) 294
Toxinresistenz (Vorteil) 76
Toyota Gopher (Lkw/Van) 299
Traditionsattribut 131
Tranq-Patch (Biotech) 283
Transponderschlüssel 240
Transport 22
Transys Neuronet 31
Trauma-Patch (Biotech) 283
Trennen 155
Triaden 26
Trideo-Trugbild (Zauber) 137
Trideo (Slang) 9
Trideoprojektor (Elektronikzubehör) 269
Troden (Elektronikzubehör) 270
Trog (Slang) 9
Trollrepublik Schwarzwald 308
Trolle 26, 57
Trugbild (Zauber) 137
Tsimshian-Protektorat 32
Türen 240
Turiport 320

U

U-Boote 300
Übelkeit (Status) 55
Überfordern (Matrix-Edge-Handlung) 176
Überlebensausrüstung 280
Überlebensmesser (Klingenwaffe) 248
Überlebenswille (Vorteil) 76
Übernehmen (Spritekraft) 194
Überraschung 110
Überreden (Fertigkeit) 98
Übersteuern von Bodytech 284
Übertakten (Echo) 195
Übertakten (Hacking-Programm) 185
Übertakten (Zauber) 143
Übertragung abfangen (Matrixhandlung) 184
Überzähliger Schaden 40, 122
UGE 27
Ultraschallsensor (Cyberware) 285
Ultraschallsensor (Sensorfunktion) 278
Ultraschallverbindung (Sichtverstärkung) 276
Umgang mit Geistern 151
Umgebung und Sichtverhältnisse 108
Umwerfen (Edge-Handlung) 49
Unauffälligkeit (Vorteil) 76
Unfall (Critterkraft) 227
Ungebildet (Critterschwäche) 229
Ungebildet (Nachteil) 81
Ungehobelt (Nachteil) 81
Unglück (Nachteil) 81
Universelle Bruderschaft 30
Unsichtbar (Status) 55
Unsichtbar (Verbessert) (Status) 55
Unsichtbarkeit (Zauber) 137
Unterarmschnappklingen (Klingenwaffe) 248
Unterdrücken (Spritekraft) 194
Unterhändler 61
Unterhändler (Archetyp) 88
Unterkühlt (Status) 55
Unterm Radar (Matrix-Edge-Handlung) 176
Unterschicht (Lebensstil) 59
Unterstützen (Handlung) 46
Urban Explorer Overall (Panzerung) 266
User-Zugang (Matrix) 179
Uzi V (MP) 255

V

Vampir (Critter) 219
Vans 299
Vektor (Toxine & Drogen) 124
Verängstigt (Status) 55
Verankert (Ritualmerkmal) 146
Verätzt (Status) 55
Verbannen 149
Verbannungsfokus 157
Verbesserte Fertigkeit (Adeptenkraft) 159
Verbesserte Reflexe (Adeptenkraft) 160
Verbesserte Unsichtbarkeit (Zauber) 137
Verbesserte Wahrnehmung (Adeptenkraft) 160
Verbessertes Körperliches Attribut (Adeptenkraft) 160
Verbindung zu Geistern 151
Verbindung zwischen Sprites und Technomancer 192
Verchippt (Slang) 9
Verdrahtet (Slang) 9
Vereinigte Kanadische und Amerikanische Staaten (UCAS) 32
Vereinigtes Königreich 33
Verfügbarkeit 244
Verführer (Schutzgeist) 167
Vergiftet (Status) 55
Vergleichende Proben 36
Verpflichtungen (Nachteil) 81
Verschleiert (Status) 55
Verschleierung (Critterkraft) 227
Verschlingen (Critterkraft) 227
Verschlüsselung (Standardprogramm) 184
Verschuldet (Nachteil) 81
Verstärkter Mystischer Panzer (Critterkraft) 227
Verstärkter Panzer (Critterkraft) 227
Verstecken (Matrixhandlung) 184
Versteinert (Status) 55
Versteinerung (Critterkraft) 228
Verteidigung gegen Hacking (Riggen) 197
Verteidigungswert 41, 70, 112, 246
Verteidigungsprobe 108
Vertrautes Terrain (Vorteil) 76
Verunsichert (Nachteil) 82
Verwirrt (Status) 55
Verwirrung (Critterkraft) 228
Verwirrung (Zauber) 137
Verwundbarkeit (Critterschwäche) 229
Verzaubern 151
Verzaubern (Fertigkeit) 99
Verzaubern-Terminologie 151
Verzauberungsfokus 157
Vibrationsdetektoren 242
Videospiele 19
Villiers, Familie 32
Virtuelle Maschine (Riggerprogramm) 198
Virtuelle Maschine (Standardprogramm) 184
Virtuelle Realität (VR) 172, 175
Vitalmonitor (Biotech) 283
VITAS 27, 28
Vollautomatischer Modus (AM) 112
Volle Abwehr (Handlung) 46
Volle Deckung (Handlung) 44
Volle Matrixabwehr (Matrixhandlung) 184
Vollzauberer 67
Vor- und Nachteile 41, 72, 73
Vor- und Nachteile auswählen 68
Vorausschau (Edge-Handlung) 49
Vorteile 74
Vorurteile (Nachteil) 82
Vory (v Zakone) 9, 26
VTOL/VSTOL 301

W

Waffe bereit machen (Handlung) 46
Waffe nachladen (Handlung) 46
Waffen 41

Waffeneinsatz aus Fahrzeugen heraus ... 200
Waffenfokus (Magische Ausrüstung) ... 157, 296
Waffenhalterungen ... 297
Waffenspezialistin (Archetyp) ... 93
Waffenzubehör ... 259
Wahrheit Prüfen (Zauber) ... 144
Wahrnehmung (Fertigkeit) ... 99
Wahrnehmung verlagern (Handlung) ... 44
Wahrnehmungszauber ... 143
Walther Palm Pistol (Holdout-Pistole) ... 252
Wand Verstärken (Zauber) ... 143
Wandlaufen (Adeptenkraft) ... 160
Wandlung ... 73, 195
Wanzenscanner (Kommunikation & Gegenmaßnahmen) ... 271
Wärmendes Heilen (Zauber) ... 136
Wassergeister ... 151
Wasserzeichen (Spritekraft) ... 194
Watcher (Ritual) ... 148
Wattburg ... 321
Weghechten (Handlung) ... 44
Weiser Krieger (Schutzgeist) ... 167
Weiswurm (Slang) ... 9
Weltraum ... 34
Werkstatt (Werkzeug) ... 274
Werkzeug ... 274
Werte von Sprites ... 192
Westlicher Drache ... 221
Westphalen, Freistaat ... 313
Wetterbeherrschung (Critterkraft) ... 228
Wetwork ... 9, 21, 63
White-Hat-Jobs ... 22
White-Noise-Generator (Kommunikation & Gegenmaßnahmen) ... 271
WiFi-Funktion abschalten ... 246
WiFi-Funktionalität ... 246
WiFi-Vorteile ... 246
Wildost ... 319
Willenskraft (Attribut) ... 39
Willensstark (Vorteil) ... 77
Wirbel (IC-Art) ... 187
Wireless Matrix Initiative ... 31
Wirkung (Toxine & Drogen) ... 125
Wissensfertigkeiten ... 70, 72, 100
Wissenssofts (Software) ... 272
Wiz (Slang) ... 9
Wladiwostok ... 34
Wolf (Critter) ... 216
Wolf (Schutzgeist) ... 168
Wolkenstadt ... 308
Würfelpool ... 35
Würfelpools von autonomen Drohnen (Tabelle) ... 201
Wurfmesser (Wurfwaffe) ... 250
Wurfwaffen ... 250
Wuxing ... 25

Y

Yak (Slang) ... 9
Yakuza-Klingenmeister (Scherge) ... 207
Yakuza ... 26
Yamaha Growler (Motorrad) ... 297
Yamaha Pulsar I/II (Taser) ... 251
Yamaha Raiden (Sturmgewehr) ... 256
YNT Delfin (U-Boot) ... 300
Yomi ... 34

Z

Zähigkeit (Vorteil) ... 77
Zahnbehälter (Cyberware) ... 286
Zaibatsu (Slang) ... 9
Zauber ... 73, 129, 133
Zauber (Ritualmerkmal) ... 146
Zauber anpassen ... 133
Zauber wirken (Handlung) ... 46
Zauber wirken ... 133
Zauberabwehr ... 145
Zauberarten ... 134
Zauberbannung ... 145
Zauberbeschreibungen ... 134
Zauberdauer ... 134
Zauberprobe ... 133
Zauberfokus (Magische Ausrüstung) ... 157, 296
Zauberformeln (Magische Ausrüstung) ... 170, 296
Zauberformung (Metamagie) ... 170
Zauberkategorien ... 134
Zauberreichweite ... 134
Zauberspeicher ... 158
Zauberspruchfokus ... 158
Zen (Droge) ... 128
Zentrierung (Metamagie) ... 170
Zentrierungsfokus ... 157
Zerberus (Critter) ... 219
Zerebralbooster (Bioware) ... 295
Ziel ansagen (Handlung) ... 44
Zielen (Handlung) ... 44
Zielerfassung (Autosoft) ... 201
Zielfernrohr (optisches Gerät) ... 275
Zielfernrohr (Waffenzubehör) ... 261
Zu Fall bringen (Handlung) ... 44
Zugang zu den Metaebenen ... 168
Zürich-Orbital Gemeinschaftsbank ... 22
Zürich-Orbital-Habitat ... 34
Zusammenflicken (Komplexe Form) ... 191
Zustandsmonitore ... 40
Zwang (Critterkraft) ... 228
Zweibein (Waffenzubehör) ... 261
Zwerge ... 26, 58



SHADOWRUN®

CHARAKTER _____

SPIELER _____

NOTIZEN _____

PERSÖNLICHE DATEN

Name/Primärer Deckname

Metatyp | **Ethnizität**

Alter | **Geschlecht** | **Größe** | **Gewicht**

Reputation | **Fahndungsstufe**

Karma | **Gesamtkarma** | **Sonstiges**

WICHTIGE KAMPF-INFOS

Primäre Panzerung Verteidigungswert

Primäre Fernkampfwaffe

Schaden | **Modus** | **Sehr nah** | **Nah** | **Mittel** | **Weit** | **Sehr weit**

Munition:

Primäre Nahkampfwaffe

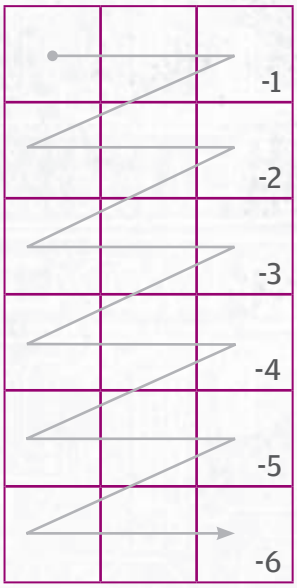
Schaden | **Sehr nah**

ATTRIBUTE

Konstitution		**Essenz**	
Geschicklichkeit		**Magie/Resonanz**	
Reaktion		**Initiative**	
Stärke		**Matrix-Initiative**	
Willenskraft		**Astrale Initiative**	
Logik		**Selbstbeherrschung**	
Intuition		**Menschenkenntnis**	
Charisma		**Erinnerungsvermögen**	
Edge		**Heben/Tragen**	
Edgepunkte	⬡⬡⬡⬡⬡⬡⬡	**Bewegung**	
Angriffswert waffenlos		**Verteidigungswert**	

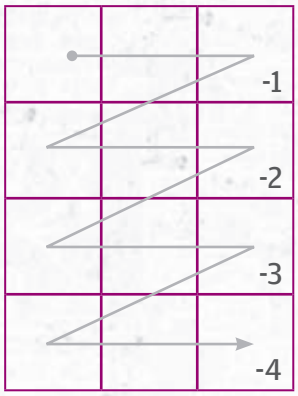
ZUSTANDSMONITOR

Körperlicher Schaden



Charaktere haben 8 + (Konstitution ÷ 2, aufgerundet) Kästchen auf dem Zustandsmonitor für Körperlichen Schaden; übrige Kästchen werden geschwärzt.

Betäubungsschaden



Charaktere haben 8 + (Willenskraft ÷ 2, aufgerundet) Kästchen auf dem Zustandsmonitor für Betäubungsschaden; übrige Kästchen werden geschwärzt.

Für jeweils 3 ausgefüllte Schadenskästchen auf einem Zustandsmonitor erleidet der Charakter bei Proben einen Würfelpoolmodifikator von -1; diese Modifikatoren sind innerhalb und zwischen den Zustandsmonitoren kumulativ.

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Wert	Attr	Art	Fertigkeit	Wert	Attr	Art

VOR- UND NACHTEILE

Vor-/Nachteil	Anmerkungen	Art

IDS/LEBENSSTILE/WÄHRUNG

Primärer Lebensstil

Nuyen | **Lizenzen**

Gefälschte IDs/Verknüpfte Lebensstile/Geld/Lizenzen

CONNECTIONS

Name	Loyalität	Einfluss

© 2022 The Topps Company, Inc. Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Version © 2022 Pegasus Spiele - Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Charakterbogendownload: www.shadowrun6.de

SHADOWRUN®

CHARAKTER _____

SPIELER _____

NOTIZEN _____

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Schaden	Modus	Sehr nah	Nah	Mittel	Weit	Sehr weit	Munition

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Schaden	Sehr nah

PANZERUNG

Panzerung	Verteidigungswert	Anmerkung

MATRIXWERTE

Angriff	Schleicher	Datenverarbeitung	Firewall
Geräte/GS			
Programme			

Matrixzustandsmonitor 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

BODYTECH

Bodytech	Stufe	Anmerkung	Essenz

FAHRZEUG

Fahrzeug		Handling	
Beschleunigung		Geschwindigkeitsintervall	
Höchstgeschwindigkeit		Rumpf	
Panzerung		Pilot	
Sensor		Sitze	
Anmerkungen			

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Stufe

ZAUBER / ERZEUGNISSE / RITUALE / KOMPLEXE FORMEN

Z/E/R/KF	Art/Ziel	Reichweite	Dauer	Entzug

ADEPTENKRÄFTE & ANDERE FÄHIGKEITEN

Name	Stufe	Anmerkung

© 2022 The Topps Company, Inc. Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Version © 2022 Pegasus Spiele - Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH. Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Charakterbogendownload: www.shadowrun6.de

SHADOWRUN®

DATENUPLOAD



MEHR SHADOWRUN-HIGHLIGHTS
BEI PEGASUS: DIE BÜCHER ALS PDF.

ERHÄLTLICH UNTER:
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

WWW.SHADOWRUN6.DE

topps

CATALYST game labs

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

Pegasus Press



RISKIERE ALLES!

Die Wetten stehen gegen dich. Das tun sie immer. Die anderen haben mehr Leute, mehr Feuerkraft, mehr Geld – sie haben von allem mehr! Was sie nicht haben, bist du: deine Ideen, deinen Mut und deinen eisernen Willen um durchzukommen und dich an die Spitze der Nahrungskette zu stellen!

Shadowrun 6 ist die neueste Edition eines der populärsten Rollenspiele aller Zeiten. Im Jahr 2080 wird die Welt von mächtigen Megakonzernen kontrolliert, die über fortschrittliche Technik und mächtige Magie gebieten, um die Metamenschheit nach ihrem Willen zu führen. Aber manche Individuen verweigern sich dieser Herrschaft. Diese Rebellen schlagen sich in den Schatten durch und überleben nur, weil sie die Drecksarbeit erledigen, die sonst niemand machen will. Es sind Shadowrunner – und sie warten nur darauf, dass du dich ihnen anschließt.

Werde eine elfische Schamanin, ein orkischer Straßensamurai, eine zwergische Riggerin oder etwas vollkommen Neues. Entdecke deine Fähigkeiten, nutze sie für deine Aufträge und überlebe ... denn nur darauf kommt es an.

Das Grundregelwerk zu Shadowrun 6 enthält alles, was du zum Spiel in den Schatten benötigst. Steige ein in eine Welt aus Dunkelheit, Spielspaß, Technik und Magie, in der du dein eigenes Schicksal in die Hand nehmen musst.

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2022 Topps Company, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken
und/oder eingetragene Marken von
Topps Company, Inc. in den USA,
in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke
von InMediaRes Productions, LLC.

Pegasus Press
Art.-Nr.: 46100P