

SHADOWRUN

EINSTEIGERREGELN



Pegasus Press

... EINSTEIGERREGELN ...

WILLKOMMEN IM JAHR 2070

Willkommen in einer Welt, die nicht nur erwacht, sondern auch vernetzt ist. Cyber- und Bioware heben die Begrenzungen des fleischlichen Körpers auf und die drahtlose Matrix verbessert Wissen und Wahrnehmung ins Hyperrealistische. Verträge werden häufiger mit Stahl und Blei besiegt als mit Gold oder Nuyen, und der Erfolg steht oftmals auf Messers Schneide. Kreaturen aus Sagen und Legenden sind ebenso Teil der neuen Realität wie Zauberer und ihre arkanen Künste. Und über alldem schweben die mächtigen Megakonzerne und halten die Welt in ihrem Würgegriff, während sie untereinander mit Sabotage und Schatten-Aktivitäten um ihre Anteile kämpfen. Ihre Waffen sind Shadowrunner: Menschen und Metamenschen, die sich auf den brutalen Straßen des Sprawls behaupten können. Tödliche Straßensamurai, abgebrühte Info-Schieber, nervenstarke Zauberer oder technisch hochgerüstete Hacker. Profis, die ihren Job erledigen, sei es als Konzernagent oder als namenloser Söldner.

TAUCHEN SIE EIN IN DIE SCHATTEN!

WAS IST EIN ROLLENSPIEL UND WORUM GEHT'S ÜBERHAUPT?

Mit Rollenspielen können Sie spannende, unheimliche, lustige und gefährliche Abenteuer erleben – ohne dass Sie dabei Ihr Leben riskieren müssen. Manchmal werden diese Spiele auch "Abenteuerspiele" genannt, und es gibt sie zu den verschiedensten Themen und Genres: Fantasy, Science Fiction, Spionage, Horror, Krimi und so weiter. Es gibt sogar Rollenspiele zu populären Filmen und Fernsehserien, und wem das nicht reicht, der kann im Rollenspiel auch seine eigene Fantasiewelt zum Leben erwecken.



WAS BRAUCHT MAN?

Nicht viel. Eine Gruppe von Freunden – sagen wir, eine Runde von drei bis acht Spielern –, ein paar Bleistifte und Würfel, etwas Papier, einen Tisch und das jeweilige Regelbuch. Das Alter der Spieler ist egal, jeder muss einfach nur ein wenig Fantasie und Vorstellungskraft mitbringen.

WIE WIRD'S GEMACHT?

Spannende Abenteuer erleben, ohne dass es gefährlich wird? Ja, weil jeder Spieler die Rolle eines erfundenen Helden bzw. einer Heldin übernimmt, wie man sie aus seinen Lieblingsromanen und -filmen kennt. Indiana Jones, Conan der Barbar, Luke Skywalker, Dana Scully, James Bond – das sind alles Beispiele für Rollen, in die man beim Rollenspiel schlüpfen kann. Es ist, als würde man leibhaftig in einen abenteuerlichen Film eintauchen und gleichzeitig eine der Hauptrollen darin spielen, wobei man selbst bestimmt, was der Held – die Spielerfigur, auch Charakter genannt – macht. Wenn man auf die übliche Weise ein Buch liest oder einen Film anschaut, muss man stets hilflos mit ansehen, wenn der Held eine dumme Entscheidung trifft und in sein Verderben läuft, kann nichts daran ändern, obwohl man

IMPRESSIONUM

Texte: Michael Bohr, Peer Bieber, Benjamin Plaga

Redaktion: Michael Bohr, Peer Bieber

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Entwicklung: Michael Bohr, Peer Bieber, Tobias Hamelmann
Satz und Layout: Tobias Hamelmann

Überarbeitetes Design: Rita Geers, Ralf Berszuck

Illustrationen: Felix Mertikat, Andreas AAS Schroth, Kevin Wasden, Larry MacDougal, Philip Hilliker, Mikael Brodu

Lektorat: Benjamin Plaga, Stephanie von Treyer

Pegasus Spiele GmbH,
Straßeheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von
Catalyst Game Labs und WizKids, Inc. © 2009 WizKids, Inc. Alle
Rechte vorbehalten. Shadowrun, WizKids und WK Games sind
Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von WizKids,
Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke

Finden Sie uns online:

www.pegasus.de



an Stelle des Helden vielfach etwas ganz anderes getan hätte... Im Rollenspiel nur sind Sie der Held, und Sie allein bestimmen über Ihre Taten. Sie entscheiden, wie Sie den Gefahren, Rätseln und Freuden des Rollenspielabenteuers begegnen, denn das „Drehbuch“ dieser „Filme“ ist nicht vorausbestimmt. Die Geschichte entwickelt sich vielmehr im Verlaufe des Spiels erst durch Ihre Entscheidungen frei fort. All die faszinierenden Höhen und Tiefen eines solchen Abenteuers erlebt Ihre Spielfigur, Ihr Rollenspielcharakter, allerdings nicht allein. Denn auch Ihre Mitspieler schlüpfen in die Rollen abenteuerlustiger Gefährten, die gemeinsam mit Ihnen ausziehen, um fremde Planeten zu erforschen, magische Schwerter den Klauen feuerspeißender Drachen zu entreißen oder im geheimen Regierungsauftrag herauszufinden, ob das Nördlinger Ries wirklich durch einen UFO-Absturz entstand, oder...

WAS MACHT'S SPANNEND?

Natürlich dürfen die Spieler nicht im Voraus wissen, was sie an jenen geheimnisvollen Orten erwarten, die ihre Abenteurer besuchen. Außerdem wäre eine Geschichte, in der immer nur dieselben paar Helden allein auftreten, bald langweilig. Deshalb übernimmt einer aus der Spielergruppe eine besondere Rolle: Er oder sie ist Spielleiter. Vor dem Spiel bereitet der Spielleiter sozusagen die Bühne, d.h., er legt die Örtlichkeiten und Bewohner der Spielwelt fest, mit denen die Spieler es voraussichtlich zu tun bekommen. Dafür reicht es, sich eine fertige Spielhilfe (ein Abenteuer) durchzulesen, die es im Fachhandel in breiter Auswahl zu kaufen gibt. Man kann solche Abenteuer aber genauso gut auch auf eigene Faust entwerfen. Während des Spiels übernimmt der Spielleiter dann die Rollen all jener Personen und Kreaturen, denen die Spielercharaktere begegnen – seien sie nun hilfreich oder gefährlich, lustig oder geheimnisvoll. Dadurch weiß zu Beginn nur der Spielleiter um die Geheimnisse der Spielwelt Bescheid. Er sagt den anderen Spielern jeweils, was deren Charaktere sehen, wenn sie in einen unbekannten Raum eindringen, und was geschieht, wenn sie etwas Bestimm-

tes tun, wie zum Beispiel den violetten Knopf an der Wand vor ihnen linksherum zu drehen... Das bedeutet auch, dass er der einzige ist, der die Regeln einigermaßen zu kennen braucht. Auf diese Weise entfaltet sich Zug um Zug eine abenteuerliche Geschichte: indem die Spieler erzählen, was ihre Figuren sagen oder unternehmen wollen, und der Spielleiter erzählt, was daraufhin geschieht bzw. wie die angesprochenen Personen reagieren. Der Spielleiter dient sozusagen als Auge, Ohr und alle anderen Sinnesorgane der Abenteurer. Was der Spielleiter nicht weiß, ist, wie die Spieler auf Orte, Personen und Ereignisse der Spielwelt reagieren und was sie unternehmen. Daher ist auch für ihn der Fortgang des Abenteuers stets spannend und immer wieder überraschend.

WOZU DIE REGELN?

Regeln sind Entscheidungshilfen, die das Spiel vereinfachen. Statt lange Diskussionen zu führen, wie stark, schlau, mutig usw. ein Held nun genau ist, werden alle wichtigen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen der Abenteurer als Zahlenwerte dargestellt. Jemand mit einer Stärke von 5 ist zum Beispiel kräftiger als jemand mit einer Stärke von 3. Auf diese Weise kann man sich die Figuren besser vorstellen. Damit aber nicht alles vorhersehbar – und damit langweilig – wird, kommt zusätzlich ein wenig Zufall ins Spiel: die Würfel. Um eine Spielaktion durchzuführen (z.B. die Palastmauer zu erklettern oder unbemerkt an Bord des außerirdischen Raumschiffs zu schleichen), kombiniert man einfach eine passende Fähigkeit des Abenteurers (z.B. Klettern oder Schleichen) mit einem Würfelwurf. Das Ergebnis muss einen bestimmten Wert erreichen oder unterbieten, der vom Schwierigkeitsgrad der Aktion abhängt. Es kann also auch schief gehen! Der Held mit Stärke 5 hat dadurch zwar größere Chancen, ein Fallgitter anzuheben, als sein Gefährte mit Stärke 3 – gelingen könnte es aber beiden. Jemand mit höherer Geschicklichkeit als Kraft könnte hingegen vielleicht den geheimen Mechanismus finden, der das Gitter automatisch hochzieht...



WAR DAS SCHON ALLES?

Nein. Ein zusätzlicher Reiz vieler Rollenspiele liegt in der Möglichkeit, dass die Helden mit der Zeit ihre Fähigkeiten steigern können (auch jung Siegfried hat mal klein angefangen). Man spielt dazu nicht nur ein Einzelabenteuer, sondern kann auch eine ganze Reihe zusammenhängender Geschichten erleben, in deren Verlauf die eigenen Helden immer stärker, geschickter, aber auch reicher und berühmter werden. Jedes neue Abenteuer fängt dort an, wo das letzte geendet hat, ähnlich wie etwa bei einem mehrbändigen Roman.

DIE SECHSTE WELT

Wenn man einiges außer Acht lässt, ist die Welt von 2070 immer noch wie die von heute – nur noch mehr den Bach hinunter. Um sie von der Vergangenheit abzusetzen, hat sich der Begriff „Die 6. Welt“ eingebürgert; der Drache Dunkelzahn hat ihn geprägt, aber was sich hinter dem Begriff wirklich verbirgt, wissen nur einige obskure Gestalten. Die anderen benutzen ihn einfach, um all das zu beschreiben, was sich in den letzten 50 oder 60 Jahren geändert hat – und das ist eine Menge. Seit damals hat die Menschheit enorme technische Fortschritte gemacht. Sie hat Bio- und Nanotechniken gemeistert, neue Werkstoffe und Methoden ermöglichen Dinge, die vorher nur wilde Fantasien waren, sie hat sich mit Maschinen verbunden, sie fliegt zum Mars und ist auf dem Weg zur kompletten Vernetzung von Hirn zu Hirn. Und Tag für Tag werfen gewaltige Konzerne neue Produkte auf den Markt.

Aber all das hat die Menschen nicht vorangebracht, höchstens dem Abgrund etwas näher. Viele sind durch diese Fortschritte und ihre Folgen reich geworden, aber die meisten ärmer. Die Allerärmsten verfügen nicht einmal über eine Systemidentifikationsnummer(SIN), leben von den Abfällen der Reichen, ohne offiziell zu existieren, und sind ausgesperrt von allen Chancen und Möglichkeiten der modernen Welt. Ganze Viertel der düsteren, ausufernden Mega-Städte, der Sprawls, sind permanente Krisengebiete, in denen das Verbrechen regiert. Kartelle und organisiertes Verbrechen haben die Größe von Industrieunternehmen angenommen. Die Reichen haben sich aus Angst in abgeschottete Luxus-Oasen zurückgezogen, wo sie sich von schwer bewaffneten Sicherheitsdiensten bewachen lassen.

Die Staaten und Regierungen haben sich als machtlos erwiesen, diesen Verfall aufzuhalten, viele von ihnen sind unter dem Ansturm der Veränderungen zerbrochen, die meisten sind notorisch verschuldet und klamm an Geld. Um trotzdem noch immer im Großen Spiel dabei sein zu können, haben sie die meisten ihrer Kompetenzen an die Privatwirtschaft abgegeben. Ob Polizeiarbeit, Verkehr, Schulen oder Gesundheit: 2070 wird es meist von privaten Anbietern abgewickelt – und was zählt, ist das billigste Angebot.

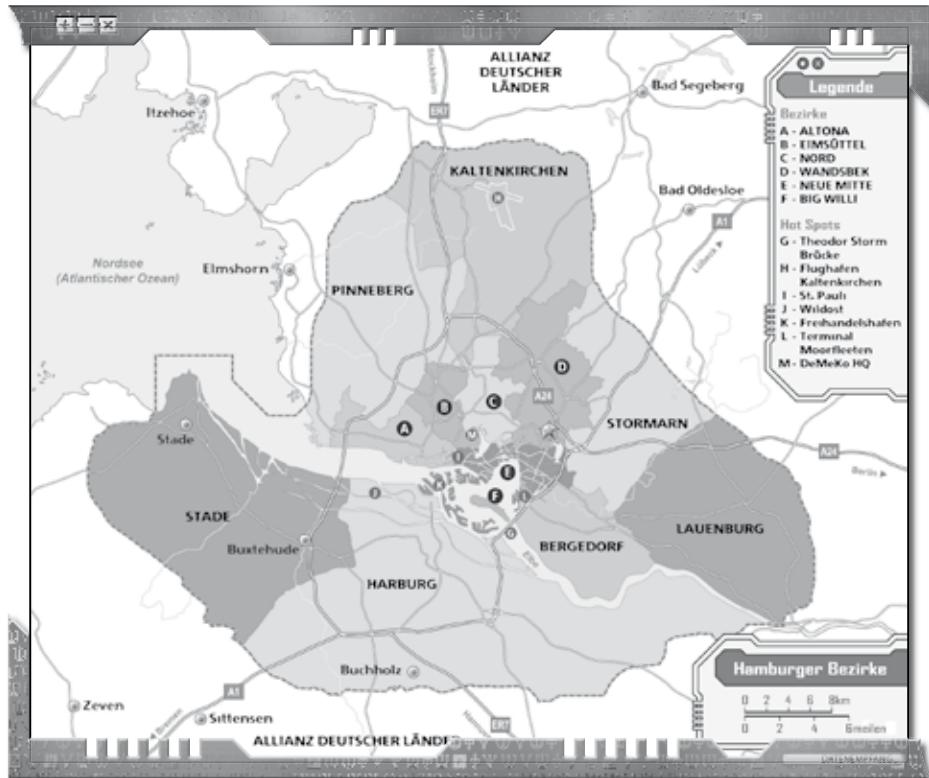
Die Wirtschaft wird beherrscht von gewaltigen, weltweit operierenden Megakonzernen, die die Schwäche der Staaten genutzt haben, um sich weitreichende Rechte und Immunitäten zu erkaufen – weil sie mehr Gewinne machen wollen, um sich abzusichern, oder auch aus der Not heraus, um das zu erledigen, worin die Staaten versagen. Viele von ihnen dürfen sich eigene kleine Armeen halten, um ihren Besitz zu schützen, wo staatliche Sicherheitskräfte versagt haben, und manche von ihnen haben völlige Immunität – ihr Besitz zählt als eigenes Staatsgebiet und sie machen ihre eigenen Gesetze. Sie sind nicht böse, sie wollen einfach nur ihren Gewinn machen und absichern. Auf der Straße heißt es von jedem Kon, dass er in geheimen Anlagen verbotene Klonexperimente an entführten Obdachlosen durchführt und heimlich Künstliche Intelligenzen erschafft, aber die echten Megas können sich ihre Experimente einfach selber legalisieren, und das Klonen von Menschen ist schon lange Realität.

Der gewaltigste Konzern, Saeder-Krapp, verdankt seinen Ruf unter anderem der Tatsache, dass er von einem Drachen geleitet wird. Ja, Sie lesen richtig, von einem Drachen.

Denn während die Technik von Fortschritt zu Fortschritt eilt, kehrte die Magie in die Welt zurück. Jene Kräfte, die als Märchen gesehen wurden, erwiesen sich plötzlich als Realität; vieles von dem, was als Esoterik, Spinnerei oder rückständiger Brauch primitiver Völker galt, funktionierte plötzlich – oft zur großen Freude jener rückständigen Völker, die die Gelegenheit nutzten, einige Rechnungen aus der Vergangenheit zu begleichen. Und nicht nur das, nach und nach tauchten neue Wesen auf, die jenen ähnelten, die die alten Märchen und Legenden bevölkerten. Zunächst rätselhafte Ereignisse, die ihren spektakulären Höhepunkt im Jahr 2011 hatten: als die Drachen auftauchten. Wie aus dem Nichts erschienen am 24. Dezember 2011 in Japan der Drache Ryumyo, gefolgt von mehreren anderen Argenossen überall auf der Welt. Und auch vor den Menschen selber machten die Ereignisse nicht halt. Einige veränderten sich und wurden zu Metamenschen, die schnell Namen aus Geschichten und Legenden bekamen: Orks oder Trolle für diejenigen, die zu muskelbepackten Giganten wurden, Zwerge für die, die schrumpften, Elfen für die Kinder, die ab 2011 mit spitzen Ohren geboren wurden und von denen es immer noch heißt, sie würden länger leben, obwohl Schnellfeuerwaffen und Hohlpzmunition immer wieder das Gegenteil beweisen haben. Einer der Drachen, Dunkelzahn, klärte die verwirrte und schockierte Menschheit schließlich auf – jedenfalls zum Teil – und erläuterte ihr die Rückkehr der Magie. Andere Drachen waren weniger freundlich, doch zum Glück waren sie nie zahlreich, und vor allem die wirklich mächtigen unter ihnen neigen dazu, zurückgezogen aus dem Hintergrund zu agieren, um ihre Angelegenheiten zu erledigen, von denen kaum ein Mensch weiß, worum sie sich drehen. Am bekanntesten ist sicherlich Lofwy, der Herr des Saeder-Krapp-Konzerns, spätestens seit seinem spektakulären Duell gegen den Drachen Nachtmeister über Frankfurt. Doch auch andere Zwischenfälle wie die Zerstörung Teherans durch den Drachen Aden, den Abschuss des Drachen Feuerschwings über dem radioaktiv verseuchten Saarland durch Luftwaffenjets oder das unaufgeklärte Attentat, das Dunkelzahn in die Geschichte sprengte, sorgen immer wieder für Aufsehen. Nun, 2070, ist Magie anerkannte Realität, die an Universitäten gelehrt und in Instituten erforscht wird, obwohl nur die wenigsten sie beherrschen.

Aber nicht nur Drachen und Magie trafen die Welt. Andere globale Katastrophen haben ihre Spuren hinterlassen. Die Seuche VITAS löscht hunderte Millionen Menschenleben aus, während die Medizin nur hilflos zuschauen konnte. Manche mächtige Staaten zerfielen unter dem Druck von Veränderung, Magie und Katastrophen, wie die USA, die sich in Nord- und Südstaaten teilte, während im Westen die Indianer mit Magie und Sturmgewehren in einem langen und blutigen Guerillakrieg unabhängige Staaten errichteten. Brasilien zerfiel ebenso wie China, das von Bürgerkrieg und Chaos beherrscht wird – wie andere weite Gegenenden der Welt. Kleine Kriege haben Hochkonjunktur, und schnell boten Konzerne erfolgreich Söldnerdienstleistungen an, ebenso wie Privatleute auf eigene Faust ihr Auskommen im Kriegshandwerk suchen.

Auch die fortgeschrittenen Technik brachte keine Sicherheit, sondern neue Schrecken und Rätsel. Zweimal brach das globale Informationsnetz zusammen und hinterließ eine Phase des Chaos. In Seattle brachte die Künstliche Intelligenz DEUS zehntausende Menschen in ihre Gewalt und tötete die meisten von ihnen – ein Schock für eine Gesellschaft, die viele alltägliche Aufgaben an autonome Programme vergeben hat –, aber natürlich beeilten sich die Regierung und der Renaku-Konzern, Schöpfer von DEUS, zu versichern, dass derartiges nicht wieder passieren kann und keine Gefahr für die Öffentlichkeit bestand. Jedenfalls für diejenigen, die nicht zu den zehntausenden Opfern gehörten. Und während sich in der neuen Matrix Konzerne und



illegalen Hacker mit neuester Technik das Hirn grillen, zeigt sich immer deutlicher, dass manche Menschen offenbar anders sind als andere und in der Matrix seltsame Fähigkeiten entfalten.

Die Magie entwickelt sich, und der technische Fortschritt macht nicht halt. Die Welt geht offenbar einer glänzenden Zukunft entgegen.

HAMBURG

Hamburg ist ein Rattenkasten. Als Dreh- und Angelpunkt für die Schifffahrts- und Transportlinien in Nord- und Osteuropa ist die Stadt ein natürlicher Lebensraum für Piraten, Schmuggler und das Schattengewerbe. Kein deutscher Plex hat so viele Zugänge zu internationalen Transportwegen – zwei Flughäfen, die Autobahnen nach Süden und Osten, die EuroRoute nach Skandinavien, Züge, die Hamburg mit Europa, dem Balkan und Russland verbinden, und zahlreiche Schifffahrtslinien in alle Teile der Welt. Hamburg steht für Hafen, nicht nur in seiner nautischen Bedeutung. Es ist ein Freihafen für jede erdenkliche Ware, aber vor allem ein Hafen für illegale Geschäfte. Das ist einer der Gründe, der Shadowrunner aus der ganzen Welt in die Stadt zieht. Hamburg ist der Hot Spot in Nordeuropa. Operationsbasis für Ausländer, Tor nach Osteuropa. Giftige Gischt-kronen, kaltes unbeständiges Wetter, saurer Regen runden das Bild ab. Der Kiez, Wildost und der Hamburger Hafen sind immer noch eine gute Schule für aufstrebende Talente, eine der besten, die man in der ADL finden kann – vom Ruhrplex einmal abgesehen. Seit der Senat die Samthandschuhe ausgezogen hat, um auf Tuchfühlung mit den lokalen Kons und der Allianz zu

gehen, strömen auch immer mehr ausländische Schatten-Wanabes in die Stadt. Die Aussicht auf gute Kohle im Konflikt zwischen Staaten, Konzernen und – wie man so hört – Freistädten, wie auch der lockere Umgang mit dem sonst so harten Allianz-Gesetz (und dem Willen des Senats, mal beide Augen zuzudrücken), hat Kanalratten aus allen Teilen der Allianz Deutscher Länder wie auch ausländisches Treibholz aus den Freistädten der Nord- und Ostsee – die Balten, Polen, Holländer, Russen und Skandinavier – nach Hamburg gelockt und teilweise noch von viel weiter her. Wie heißt es doch so schön: Konkurrenz belebt das Geschäft.

GLOSSAR

Hier sollen einige Begriffe erklärt werden, die dem Shadowrunner-Neueinsteiger und dem vergesslichen Veteran helfen sollen, die Fachausdrücke der Sechsten Welt zu verstehen. Um das Ganze nicht allzu einfach zu machen, haben wir uns entschlossen, nicht nur unsere Expertendefinition, sondern auch die Meinung eines in der Welt lebenden Individuums wiederzugeben. Hierzu möchten wir *Monocrom* begrüßen, einen typischen Shadowrunner.

ADL

Die Allianz Deutscher Länder ist der Staatenbund, der aus der damaligen Bundesrepublik Deutschland hervorgegangen ist. Die Allianzländer sind wesentlich autonomer als die früheren



Bundesländer. Mit in der Allianz sind das Trollkönigreich Schwarzwald, das Elfenherzogtum Pomorya und das Großherzogtum Westrhein-Luxemburg mit hohem zwergischem Bevölkerungsanteil.

Monochrom: Meine Heimat – eine Hassliebe. Man kann es dort kaum aushalten, aber man will auch nirgendwo anders hin.

Arkologie

Aus dem amerikanischen Arcology, die Abkürzung für Architectural Ecology. Riesige Wohn-, Arbeits- und Forschungskomplexe, in denen Einwohner einer ganzen Kleinstadt leben – mehr oder weniger autark.

Monochrom: Die Renraku-Arkologie in Seattle kennt wohl jeder – das ist die, die sich selber zugemacht hat und in der dann so viele Leute gestorben sind. In der ->ADL ist eine der bekanntesten die Hauptzentrale von Saeder-Krapp in Essen am Baldeney-See. Sie wirft per Laserlicht das Saeder-Krapp-Logo an den Nachthimmel des Ruhrplex. Man kann froh sein, dass Lofwyr kein Hund ist, sonst hätte er vermutlich auf den ->Sprawl draufgepinkelt.

Astralraum

Die magische Parallelwelt. Der Astralraum existiert neben dem normalen Raum – Gegenstände existieren dort als schwarze Schatten, Lebewesen zeigen eine mehr oder weniger helle Aura. Magier können in den Astralraum schauen oder auch projizieren, sie verlassen dann ihren Körper und reisen körperlos auch durch feste Gegenstände oder andere nicht duale oder projizierte Lebewesen. Der Astralraum ist mit der Gaiaspäre der Erde verknüpft, deshalb ist er jenseits der Stratosphäre nicht mehr präsent.

Monochrom: Da ziehen sich die Magier hin zurück, wenn sie keinen Bock mehr auf die ->Mundanen haben. Und während sie sich da mit den Geistern kloppen, sabbert einem ihr lebloser Körper, auf den man aufpasst, die Jacke voll.

Aura

Jeder Mensch besitzt eine Aura, die seine Essenz, sein Leben oder Seele widerspiegelt. Die Aura ist im ->Astralraum wahrzunehmen und verrät fast alles über einen ->Metamenschen.

Monochrom: Magie-Fuzzies schauen dir da drauf und könnten dir dann sagen, wie es dir geht, was für ->Cyberware du drin hast und dass du dir beim letzten NukeBurger eine Lebensmittelvergiftung eingefangen hast, von der du noch gar nichts weißt.

Bodyware

Ein Sammelbegriff für alle körperlichen Cyberware-Verbesserungen wie verstärkte Reflexe, Dermalpanzerung, Smartgun-Verbindungen und so weiter.

Monochrom: Es macht dich schnell, es macht dich hart, es macht dich arm.

BTL – Better than Life

->SimSinn-Chips, die mit einem übersteuerten Signal die eingespielte „Realität“ des Chips noch stärker machen und dadurch ein sehr hohes Suchtpotenzial besitzen – BTLS sind per Gesetz verboten.

Monochrom: Illegales Zeug, das du fast überall in dunklen Straßenecken kaufen kannst. Das organisierte Verbrechen produziert es zum Beispiel und es gibt so ziemlich alles, was man sich vorstellen kann. Von Better-than-Life-Blumenwiesen bis hin zu aufgezeichneten und dann hochgedrehten Shadowruns.

Chummer

Mit Chummer bezeichnet man einen Kumpel.

Monochrom: Eigentlich nenn ich alle Leute Chummer, bei einigen meine ich es nur nicht so.

Combat Biking

Eine Sportart der Sechsten Welt, bei der bewaffnete Motorradfahrer in einem speziellen Gelände versuchen, sich gegenseitig eine Fahne abzujagen.

Monochrom: Total beschuerter Sport, bei dem es immer wieder Verletzte oder Tote gibt und der eine riesige Fanliga besitzt.

Credstick

In den ->UCAS der moderne Ersatz für die Kreditkarte. Auf dem kleinen Stab sind sämtliche relevanten Daten über den Besitzer gespeichert, nicht nur der Kontostand. Zur Nutzung des Stabes bedarf es unterschiedlicher Sicherheitschecks. Je nach Art des Stabes reichen diese vom Daumenabdruck bis zum Retinascan.

Monochrom: Etwas, was ein Runner nun echt gar nicht mit sich führen sollte, zumindest nicht, wenn er echt ist. Geld gibt es auch auf Beglaubigten Credsticks. Das ist quasi das gleiche, ohne die Daten und nur mit Geld drauf.

Critter

Tiere, die sich durch die Rückkehr der Magie verändert haben und nun besondere Fähigkeiten aufweisen. Viele von ihnen gleichen Wesen aus mythischen Erzählungen, wie zum Beispiel Drachen oder Einhörner.

Monochrom: Die bekloppteste Erfindung der Natur seit dem Erwachen. Durch keinen Wald kann man mehr spazieren gehen, ohne dass man aufpassen muss, dass sich einem kein mutiertes Killereichhörnchen an den Hals schmeißt. Aber mit der Flora ist es auch nicht besser in manchen Gegenden.

Cyberware

Technik, die man sich in den Körper einbauen lassen kann und die Teile des Körpers verbessert oder gänzlich neue Funktionen hinzufügt. Cyberaugen können mit verschiedenen Sichtverstärkungen oder Infrarotsicht versehen werden, Riggerkontrollen sorgen dafür, dass man sich in ein Fahrzeug hineinversetzen kann, anstatt es nur zu fahren, und eine Datenbuchse erlaubt den Zugang zur ->Matrix und ist bei vielen Tätigkeiten gar nicht mehr wegzudenken.

Monochrom: Ohne Cyberware spielt keiner in den Schatten mit dir, es sei denn du bist magisch oder hast ein Schnitzel um den Hals hängen. Zu viel Cyberware ist aber auch nicht gut, weil sie einen erst um den Verstand und dann ums Leben bringt. Ich kenne Leute, die würden ihre Menschlichkeit verlieren, wenn sie sich noch einen künstlichen Backenzahn einsetzen, weil sie schon dermaßen mit Technik voll sind.

Drek

Schimpfwort aus der Umgangssprache. Es ersetzt in etwa Mist und ähnliche Kraftausdrücke.

Monochrom: Das ist ein Schimpfwort aus der Umgangssprache. Es ersetzt in etwa ... ach, Drek, das steht da ja schon.

Ebbie

Umgangssprachlich für EBZ: Europäisches Bargeldloses Zahlungsmittel.

Monochrom: Was die drüben als ->Credstick benutzen, haben wir hier als Ebbie – allerdings in kästchenförmig, damit es im Ausland nicht in die Zahlungseinheiten passt – wäre ja auch viel zu praktisch.

Elf

Homo Sapiens Nobilis. Eine der metamenschlichen Subspezies, schlank, hochgewachsen und mit spitzen Ohren. Die ersten wurden als Kinder geboren, als das Mananiveau anstieg.

Monochrom: Ziemlich arrogantes Volk. Einige sind ganz okay, aber die Elfen in den Elfenstaaten Tir Taingire, Tir na nÓg, Zulu-Nation und Pomorya denken, sie wären die Elite der Me-



tamenschheit. Es soll sogar ein paar Unsterbliche geben unter den ollen Mooschmusern.

Exec

Ein hochrangiger Konzernmanager mit weitreichenden Kompetenzen.

Monochrom: Kundschaft, Primärziel oder lästiger Statist für uns Shadowrunner.

Ghul

Ein Mensch, der mit der Krieger-Variante des MMVV infiziert wurde und sich in ein blindes, duales und von Menschenfleisch abhängiges Wesen verwandelt hat. Seit SR3 auch als Spielercharakter zugelassen.

Monochrom: Leichenfresser, die Kopfgeld für ihren Abschuss bringen. In Würzburg sind sie mal durch die Innenstadt gelatscht, danach wurde die gesamte Stadt isoliert. An der Elfenbeinküste gibt es sogar einen eigenen Ghulstaat: Asamando.

Goblinisierung

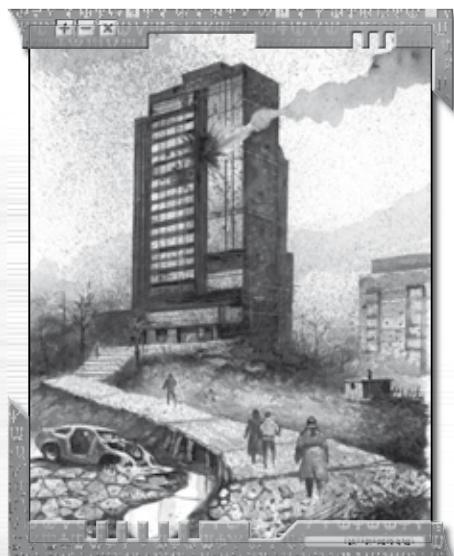
Ein Ausdruck für die ungeklärte Genetische Expression (UGE). Am Anfang des 21. Jahrhunderts wurden durch UGE die ersten Menschen zu Metamenschen.

Monochrom: Als die Welt erwachte, kamen auch die ersten ->Elfen und ->Zwerge und all die anderen. Elfen und Zwerge wurden geboren, und Menschen verwandelten sich einfach zu ->Trollen und ->Orks. Mittlerweile werden sie auch geboren, aber damals gab es echten Terror.

Hacker

Spezialisten, die sich besonders gut in der ->Matrix auskennen und mit ihrem modifizierten ->Kommlink in die virtuelle Realität einsteigen können, um mit ihr zu arbeiten oder sie zu manipulieren.

Monochrom: Leider mittlerweile völlig unabdingbar für eine Gruppe Shadowrunner, die bei Schattenoperationen nicht ordentlich auf die Fresse kriegen will. Viele sind total durchgeknallte und weltfremde Stubenhocker, aber es gibt auch noch ein paar Vernünftige.



HanSec

Hanse Security ist ein privater Sicherheitskonzern, wie Lonestar in den UCAS, der die Polizeigewalt in Hamburg ausübt.

Monochrom: Nicht so brutal wie die Kollegen der Schwarzen Sheriffs aus München, immerhin muss man sich im Gegensatz zu diesen an normales Polizeirecht halten. Zuhauen können sie aber trotzdem, es sei denn sie haben den Befehl bekommen, wegzuschauen.

Hauer

Die ausgeprägten unteren Fangzähne von ->Orks und ->Trolen – mittlerweile auch eine Bezeichnung für die beiden Metarrassen.

Monochrom: Man sollte aufpassen, wen man so nennt. Manche finden den Begriff in Ordnung, andere stecken dir ihre Hauer sonst wohin, wenn du sie so bezeichnest.

HAZMAZ

Hamburger Zoll- und Marineschutztruppe, paramilitärische Zollsicherungsgruppe des Hamburger Hafens.

Monochrom: Die Jungs kommen immer dann zum Vorschein, wenn die Exkremeante durch den Ventilator fliegen. Da weiß man, es ist Zeit abzuhaufen!

Headware

->Cyberware, die sich am Kopf oder im Gehirn befindet, zum Beispiel ->Riggerkontrollen, Cyberaugen, Datenbuchsen.

Monochrom: Ohne Datenbuchse geht mittlerweile kaum noch irgendwas. Aber es gibt auch so bekloppte Spielzeug wie Mundpistolen. Ein Freund von mir hatte so ein Teil mal. Dann hat er irgendwann versehentlich auf irgendwas Festes draufgebissen und die Pistole hat sich ungewollt ausgelöst – jetzt braucht er nie wieder einen Zahnnarzt.

Herr Schmidt

Der deutsche Mr. Johnson.

Monochrom: Der Auftraggeber. Du darfst ihn nie verärgern, weil du sonst keine Jobs mehr bekommst. Im Gegenzug verarscht er dich, wo er nur kann, um deine Bezahlung zu sparen und lästige Mitwisser auszuschalten. Aber ich hab sie trotzdem lieb.

IC

Abkürzung für Intrusion Countermeasure, auch Eis genannt. Es handelt sich dabei um Schutzmaßnahmen gegen unbefugtes Decken. Weißes Eis greift nur die Persona des ->Hackers an, Graues Eis zielt auf die Hardware des Eindringlings und Schwarzes Eis soll den Hacker selbst töten.

Monochrom: Die Hacker freuen sich immer, wenn das IC aktiviert wird, weil sie dann was zu tun bekommen. Und wenn sie zu viel zu tun bekommen, kann es sein, dass ihr Kopf anfängt zu rauchen ...

Kommlink

„Matrix-Metaphorisches Cybernetisches Interface“ – der Computer der Sechsten Welt. Tragbares Hightech-Produkt, das es einem ->Hacker erlaubt, in die virtuelle Realität der ->Matrix einzutauchen. Dort sind auch die Utilities gespeichert, die man für die Manipulationen in der ->Matrix braucht, und das Persona-Icon, das bestimmt, wie der Hacker in der ->Matrix aussieht. Zudem enthält es alle persönlichen Daten – jeder ->Metamensch besitzt eines, doch die meisten sind nicht so modifiziert, wie die der Hacker.

Monochrom: Kleine ständige Wegbegleiter – deine digitale Brieftasche. Hacker tragen ihre modifizierten Teile in tragbaren Panzerschränken mit sich rum und heulen ganz doll, wenn man sich versehentlich draufsetzt.





Magschloss

Magschloss, dessen Verschlussmechanismus auf elektromagnetischer Basis beruht. Magschlösser werden meistens mit einer Keycard geöffnet, können aber auch mit sämtlichen anderen Öffnungsmechanismen kombiniert werden, vom Datenbuchsenzugang bis zur Retinakontrolle.

Monochrom: Magschlösser sind meistens das erste, was sich dir beim Einbruch in einen Konzern entgegenstellt. Kleine Mistdinger, an dessen Sensoren unter Umständen auch noch die Wachmannschaft hängt. Andererseits gibt es genug Spielzeug, um sie auch ohne Berechtigung zu öffnen.

Matrix

Auch Gitter genannt. Ein Netz aus Computersystemen, die durch die globale Telekommunikation miteinander verbunden sind. Durch ->Kommlinks kann ein direkter, physischer Zugang zur Matrix geschaffen werden. Die Matrix-Metaphorik entscheidet in den einzelnen Subsystemen über deren optisches Erscheinungsbild.

Monochrom: Nach der Magie das zweite, was man als normalsterbliche Messerklaue bei einem Run nicht unter Kontrolle hat. Aber dafür gibt's ja Hacker. Alles läuft irgendwie über die Matrix und daher ist so ein Hacker auch verdammt wichtig.

Metamenschen

Eine Sammelbezeichnung für alle „Opfer“ der UGE (->Goblisierung), manchmal auch verwendet für alle Spezies des Homo Sapiens, also inklusive der Menschen.

Monochrom: Ein verlängertes Wort, um zu zeigen, dass Trolle, Elfen, Zwerge und Orks eben keine Menschen sind, sondern irgendwas anderes.

Metroplex

Ein sehr großes Stadtgebiet, meistens mehrere Städte mit Randgebieten, die zusammengewachsen sind.

Monochrom: Hauptanlaufstelle fast aller Shadowrunner, man muss nur immer die örtliche Szene kennen. Außerdem für unsreins ein riesiges Einkaufsparadies.

Mr. Johnson

Synonym für den Auftraggeber der ->Shadowrunner in der Sechsten Welt, der seine wahre Identität nicht preisgeben möchte. Es gibt Personen, die professionelle „Mr. Johnsons“ sind und nur Auftragsvermittlungen unternehmen. Andere engagieren die Runner unter diesem Namen direkt.

Monochrom: Der amerikanische Herr Schmidt.

Mundan

Keine magischen Fähigkeiten besitzend. Regeltechnisch: Magie-attribut nicht vorhanden.

Monochrom: Nicht zaubern, keine Geister beschwören, keine athletischen Superstunts ohne Cyberware, kein Blick in den Astralraum – trotzdem bin ich froh, mundan zu sein, weil ich mir ungehindert Chrom einbauen lassen kann.

Norm

Homo Sapiens Sapiens, meistens so bezeichnet von ->Metamenschen als geringsschätzige Bemerkung. Entstammt dem Begriff: normal.

Monochrom: Ein normaler Mensch wie ich und vielleicht auch wie du.

Nuyen

Eine Weltwährung, die zumindest in Japan und in den ->UCAS auch als gängiges Zahlungsmittel auf der Straße gilt.

Monochrom: Das Zeug, das einem der Schmidt gibt, um für ihn und seine Interessen den eigenen Hintern zu riskieren.

Ork

Homo Sapiens Robustus, eine der ->Metamenschenrasse. Größer und kräftiger als ein normaler Mensch mit Hauern. Orks haben eine geringere Lebenserwartung als Menschen, werden dafür aber auch früher erwachsen.

Monochrom: Egal was man sagt, unter jeder Subspezies gibt es solche und solche. Allerdings haben die wenigstens bis jetzt erkannt, dass die Orks durch ihren Vermehrungszzyklus bald ein wenig mehr zu sagen haben werden auf der Welt.

Shadowrunner

Kriminelle, meist ->SINlose Personen, die selbstständig in den Schatten der Sechsten Welt für private Personen, Interessengruppen oder Konzerne illegale Operationen durchführen – vom Datendiebstahl bis zur Wetwork.

Monochrom: Das sind halt wir. Wir ziehen das Leben in den Schatten dem Berufsalltag eines Konzernsklaven vor, sind dabei frei, stehen dafür aber auf allen möglichen Abschlusslisten. Wenn man gut ist, kann man richtig viel Geld verdienen – es kommt immer auf die Liga an, in der man mitspielt.

SimSinn

Abkürzung für Simulierte Sinnesempfindungen. Die Eindrücke werden direkt über Chipbuchse oder Elektrodennetz ins Gehirn gespielt und können nicht nur als elektronische Halluzinationen wirken, sondern auch abhängig machen (->BTL).

Monochrom: Sehr praktisch, wenn man sich zum Beispiel die Actionserie Karl Kombat-Mage reinzieht und wirklich mal der Held sein und selber erleben will, wie sich das anfühlt. Hat meiner Meinung nach aber dazu beigetragen, dass die ganzen Extremsportarten zurückgegangen sind – Bungee Jumping auf dem Sofa zu Hause ist halt viel bequemer.

SIN

SystemIdentifikationsNummer, ein Zahlencode, der als Personidentifikation gilt. Hat man keine, gibt es einen nicht.

Monochrom: Hat man keine SIN, ist man auch nichts. Da für gibt es einen andererseits auch nicht, wenn man gesucht wird. Hat beides seine Vor- und Nachteile.

SOX

Die Sonderrechtszone Saar. Nach dem Cattenom-GAU 2008 wurde die gesamte Region radioaktiv verseucht. In der verstrahlten Zone haben sich neben wenigen übrig gebliebenen Strahlungsoptern mehrere Konzerne mit isolierten ->Arkologien niedergelassen, die über einen Konzernrat die Sonderrechtszone regieren. Die gesamte Region ist immer noch hermetisch abgeriegelt.

Monochrom: Die radioaktive, giftige Zone – in letzter Zeit geht da irgendwas vor, keine Ahnung was.

Soy

Billige Nahrungsmittelgrundlage. Mit Zusatzstoffen und Geschmacksverstärkern gibt es Soy in allen Formen: Soylefisch, Soycaf, SoyCola ...

Monochrom: Ich habe neulich mal einen echten Kaffee getrunken. Aus echten Bohnen – ich wusste gar nicht, dass man Kaffee aus Bohnen macht. Schmeckte ganz gut, aber ich hatte danach Herzrasen, anscheinend vertrag ich das Zeug nicht.

Sprawl

Ein anderes Wort für ->Metroplex.

Monochrom: Hört sich viel besser als Metroplex an, geht auch schneller über die Zunge.

Squatter

Eine Bezeichnung für Obdachlose und Penner oder Mitglieder einer der untersten Gesellschaftsschichten.

Monochrom: Klauen wie die Raben, stinken wie die Pest, werden von der Gesellschaft angekackt und von den Konzernen missbraucht, haben aber hin und wieder ein paar echt gute Informationen von der Straße.

Straßensamurai

Bei Shadowrun die Krieger in den Schatten. Runner, die sich mehr oder weniger stark vercybert haben und die Kampfkraft der Gruppe bilden.

Monochrom: Sowas wie ich. Verchromt, durchtrainiert, stahlhart, blitzschnell – die tödliche Antwort der Schatten auf die Allmacht der Konzerne. Und meistens ziemlich von sich überzeugt.

Trideo

Das Fernsehen der Sechsten Welt ist mittlerweile dreidimensional.

Monochrom: Der Alleinunterhalter, der in keinem Wohnzimmer fehlen darf. Und in keinem Schlafzimmer. Und im Bad auch nicht.

Troggie

Abfällige Bezeichnung für ->Trolle und ->Orks.

Monochrom: Der sichere Garant dafür, eine kostenlose Gesichtsmassage zu bekommen, wenn man sich zwischen eine Gang mischt und ihre Mitglieder so bezeichnet – egal, ob es wirklich welche sind oder nicht.

Troll

Homo Sapiens Ingentis. Um die zweieinhalb Meter groß, stark und robust, mit Hörnern und Hauern und einer verknorpelten und verfestigten Haut.

Monochrom: Die hat es am schlimmsten erwisch bei der Globalisierung, weil sich anfangs kaum einer die Mühe gemacht hat, irgendwelche Gebrauchsartikel, Anziehsachen oder sonstige Ausrüstung in ihrer Größe herzustellen. Im Gegensatz zu den Orks haben sie aber zumindest ein eigenes Land in der ADL: das Trollkönigreich Schwarzwald.

UCAS

United Canadian and American States. Der Rest der USA und Kanada, die sich nach der Autonomie der Stammesländer und der Abspaltung der CAS (Confederated American States) zusammengeschlossen haben.

Monochrom: Amerika ist da der deutliche Wortführer – dafür darf Kanada im Namen als erstes stehen.

Urban Brawl

Ein Sport in der Sechsten Welt, bei dem es darum geht, einen Spielball in ein bestimmtes Feld zu bringen, wobei die gegnerischen Mannschaften in einem echten aber geräumten Wohnblock mit Waffen gegeneinander angehen.

Monochrom: In der ->ADL nennen wir das Stadtspiel. Es ist ein brutaler Sport, aber er hat eine unglaubliche Fangemeinde.

VITAS

Virusinduziertes, toxisches Allergie-Syndrom. Eine Seuche, die in zwei Schüben einen hohen Prozentsatz der Menschheit ausgerottet hat.

Monochrom: Eine Geißel der Menschheit und fast immer tödlich.

Vory

Eine Verbrecherorganisation, die sich aus den Organisationen im Osten Europas gebildet hat. Die russischen Vory liegen mit den nichtrussischen in ständigem Krieg.

Monochrom: Auf die muss man genau aufpassen, weil man bei denen noch weniger weiß, an wen man gerade geraten ist,

als bei der Mafia. Einige sind vertrauenswürdig, anderen würde ich nicht mal meine Schwiegermutter anvertrauen.

Yakuza

Die japanische Mafia. Einige der Gruppierungen sind mit japanischen Konzernen eng verbunden, andere mit dem Drachen Ryumyo.

Monochrom: Die Tattooträger vom japanisch-organisierten Verbrechen findet man in der ADL nur in und um Düsseldorf herum, ansonsten haben sie kaum Einfluss.

Zwerg

Homo Sapiens Pumilionis, die letzte der vier metamenschlichen Subspezies. Klein im Wuchs, dafür meist stabiler und stärker als ein normaler Mensch

Monochrom: Zwergische Straßensamurais sind tolle Partner, weil sie nicht nur gut schießen können, sondern einem auch eine perfekte Teildeckung geben, wenn man hinter ihnen steht.

REGELN?

Im Rollenspiel übernimmt man eine Figur und bestimmt, was sie tut. Man kann z.B. behaupten, „Ich springe bei voller Fahrt in das andere Schwebefahrzeug, töte lautlos die Wachen, besiege den feindlichen Konzernagenten mit einem Stück Draht, befreie die entführte Wissenschaftlerin und reiße anschließend das wild abstürzende Fahrzeug kurz vor dem Boden hoch – und das alles in 10 Sekunden“.

Aber ob das aber auch klappt, oder ob z.B. der Konzernagent dagegen Einspruch erhebt und den Charakter einfach zusammenfaltet und in Zukunft als Regenmantel benutzt, ist eine andere Frage. Jetzt kommen Regeln ins Spiel. Kurz gesagt: Die Regeln bestimmen im Zweifelsfall den Ausgang von Aktionen, basierend auf den Fähigkeiten der Handelnden und den Umständen.

Klingt gut, nicht?

Mit den Regeln zu testen, ob eine angekündigte Handlung auch klappt, nennt man eine **Probe**.

Eigentlich ist es eine einfache Sache: Man nimmt eine bestimmte Anzahl an Würfeln, genannt der **Würfelpool**, und wirft



NATUR DER REGELN UND DU

Regeln sind der Versuch, die „Realität“ (sofern es die bei einem Spiel gibt) in Zahlen zu fassen, wenn es darum geht, zu klären, ob etwas funktioniert oder nicht. Sie sind abstrakt, sehr allgemein und darauf ausgelegt, schnell und einfach zu sein. Und nicht zuletzt ist Shadowrun ein Spiel, keine Realitätsimulation. Nicht jeder Fall ist von Regeln abgedeckt, und manchmal, z.B. in Extremfällen, produzieren die Regeln einfach offenkundigen Unsinn (OU). In solchen Fällen denken Sie einfach daran: Die Regeln sind eher Richtlinie und Hilfsmittel als ein Dogma.

Wenn Ihnen die Regeln zum Beispiel sagen, dass es für normale Leute unmöglich ist, sich selbst mit einer Pistole zu treffen (Aufschlag für blindes Zielen, für Probe ohne Fertigkeit etc.), aber das kommt Ihnen als OU vor und Sie brauchen so etwas für die Story, ignorieren Sie die Regeln einfach. Oder ändern Sie sie.

Allerdings sollten Sie bedenken, dass es in den meisten Fällen durchaus seinen Grund hat, warum die Regeln sind, wie sie sind.

sie. Jedes Ergebnis von 5 oder mehr ist ein **Erfolg** – je mehr Erfolge, desto besser. Einen oder mehrere Erfolge zu erzielen bedeutet, dass etwas klappt. Keinen Erfolg zu erzielen bedeutet, dass es nicht klappt.

Die genaue Anzahl der Würfel im Pool bestimmt sich aus **Attributen, Fertigkeiten und Modifikatoren**.

PROBEN

Wie schon erläutert: Eine Probe ist nichts anderes, als Würfel zu werfen und die Erfolge zu zählen: **alle Würfel, die eine fünf oder eine sechs zeigen**.

Beispiel: Sam der Straßenkämpfer versucht, die Fassade eines Konzernhochhauses zu erklettern. Im Pool hat er dazu 5 Würfel. Der Spieler wirft und erzielt 1, 1, 3, 5 und 6. Die 5 und die 6 sind Erfolge, er hat also zwei Erfolge erzielt.

Es gibt zwei Arten von Proben. Das eine ist die **gewöhnliche Erfolgsprobe**, wie oben geschildert. Dabei bedeutet ein Erfolg üblicherweise, dass etwas klappt, und zusätzliche Erfolge, dass es besser klappt, z.B. dass Jack schneller klettern kann.

Das andere ist die **Vergleichende Probe**. Sie wird verwendet, wenn ein Charakter etwas tut, während jemand anderes versucht, genau das zu verhindern. Wenn z.B. Sam versucht, sich nach seiner Kletterpartie oben auf dem Dach an den Wachen vorbei in den startbereiten Helikopter zu schleichen, während die Wachen versuchen, das zu tun, was Wachen eben tun: nämlich wachen. In diesem Fall würfelt Sam eine Probe auf Infiltration, während die Wachen auf Wahrnehmung würfeln, um festzustellen, ob sie ihn sehen. Hier gewinnt diejenige Seite, die mehr Erfolge erzielt. Bei Gleichstand gewinnt immer der „Verteidiger“, in diesem Fall die Wachen.

Beispiel: Sam hat 7 Würfel in seinem Pool und wirft zwei Erfolge. Die Wachen haben 4 Würfel im Pool, werfen aber 3, 5, 6, 6: drei Erfolge, also ein Erfolg mehr. Pech für Jack und Zeit für ihn, das Kapitel „Kampf“ aufzuschlagen.

Die Zahl der Erfolge, die man in einer Probe erzielen muss, wird **Mindestwurf** genannt. Er hängt vom Schwierigkeitsgrad der Aufgabe ab. Wenn also von einer Probe auf $A+B$ gegen XY die Rede ist, bedeutet das, mit einer Anzahl Würfel in Höhe von $A+B$ (meist eine Fertigkeit und ein Attribut) zu würfeln und dabei XY Erfolge erzielen zu müssen.

Attributproben

Manchmal wird für eine Probe keine besondere Fertigkeit verlangt, z.B. für den Versuch, eine Tür einzutreten. Hier wird auf passendes Attribut + passendes Attribut gewürfelt, in diesem Fall z.B. Körper + Körper.

POOL

Wie viele Würfel sind im Pool? Logischerweise gilt, je mehr Würfel im Pool sind, desto besser. Die genaue Anzahl setzt sich zusammen aus den Werten für Fertigkeiten, für das der Fertigkeit

MINDESTWÜRFE

Schwierigkeitsgrad der Aufgabe	Mindestwurf
Routine	1
Herausfordernd	2
Schwer	3

WANN PROBEN?

Eigentlich sind Proben hinderlich. Sie stören das Spiel, erfordern etwas simple Rechnerei und haben die traurige Neigung, danebenzugehen und einen tollen Auftritt zu ruiniieren. Verwenden Sie Proben, wenn das Ergebnis einer Handlung fraglich und für die Handlung relevant ist. Wenn ein Spieler etwa verkündet, dass sein Charakter den Vormittag damit verbringt, die Rätselseite seines Newsfax zu lösen, dann ist das Ergebnis zwar fraglich, aber solange es nicht wirklich relevant für die Handlung ist (oder die Spieler ausdrücklich interessiert) kann man auf eine Probe verzichten. Wenn ein Charakter den Auftraggeber anruft und ihm mitteilt, dass er den Job mit den Massenvernichtungswaffen vergessen kann, dann ist das zwar relevant, aber ein Telefon bedienen kann jeder Idiot und es besteht kein Zweifel, dass der Char dieser Herausforderung gewachsen ist; auch hier ist eine Probe nicht nötig.

Denken Sie daran, dass Proben dazu da sind, das Rollenspiel zu unterstützen, nicht umgekehrt.

zugeordnete Attribut und den Modifikatoren. Die große SR-Formel lautet:

Pool = Fertigkeit + Attribut +/- Modifikatoren.

Beispiel: Sam beherrscht die Fertigkeit „Infiltration“ mit einem Wert von 3. Seine Geschicklichkeit, der dieser Fertigkeit zugeordnete Attributwert, beträgt 4. Sein Pool beträgt in diesem Fall also $4 + 3 = 7$.

Das führt ziemlich direkt zu der Frage, was Fertigkeiten, Attribute und Modifikatoren sind.

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

Attribute sind Zahlen, die die grundlegenden körperlichen und geistigen Eigenschaften eines Charakters beschreiben. Nicht jeder ist gleich. Manche sind wahre Genies; d.h. sie haben hohe Werte im geistigen Bereich. Andere sind vielleicht ein wahrer Herkules, oder so flink und geschickt wie Quecksilber; aber kaum jemand ist all das zusammen.

Für Regelzwecke hat jeder Charakter die Attribute Körper, Schnelligkeit, Intelligenz und Instinkt.

Die **Fertigkeiten** sind das, was ein Charakter gelernt hat. Zwei Personen können von ihren Attributen her gleich sein, aber völlig unterschiedliche Fertigkeiten haben. Ein Cyberathlet und ein Soldner haben z.B. beide hohe Werte für Körper und Schnelligkeit, aber der eine wird Fertigkeiten wie z.B. Athletik und andere auf sehr hohen Werten haben, während der Soldner dagegen wohl auf Waffen und Nahkampf spezialisiert ist. Jeder Fertigkeit ist ein bestimmtes Attribut zugeordnet.

Die Werte dafür reichen üblicherweise von 1 bis 6, der durchschnittliche Wert ist 3 – für normale Menschen. Runner dagegen (und leider auch andere Bewohner der 6. Welt) benutzen oft implantierte Cyberware, um sich weiter zu verbessern; sie können so auf Werte von bis zu 9 kommen. Auch die Metarasse wirkt sich hier aus – Orks sind zum Beispiel kräftiger als Menschen. Ein im entsprechenden Attribut oder der Fertigkeit trainierter (unmodifizierter) Mensch hat einen Wert von 4 oder 5, echte Weltspitze 6. Doch nur unmodifiziert sind solche Werte völlig außergewöhnlich. Viele benutzen zum Beispiel billige Kunstmuskeln (wenn du keine Kohle hast: die örtlichen Verbrennerhandlungen geben dir gerne Kredit), die sie sich im nächsten Bodyshop einsetzen lassen, um stärker zu werden und eine



Karriere als billige Straßenmuskeln zu starten – schließlich muss die Ware abbezahlt werden.

ES GIBT FOLGENDE ATTRIBUTE:

Körper

Dieser Wert repräsentiert die körperliche Verfassung und Fitness eines Charakters. Kräftige, gut trainierte Personen haben höhere Werte als Couchpotatoes, die sich nur bewegen, um die nächste Fertigmahlzeit aus dem Automaten zu holen. Körper ist sehr nützlich, wenn man Leute verprügeln will, körperliche Höchstleistungen vollbringen will oder gerade eben eine volle Ladung Schrot kassiert hat, aber trotzdem am Leben bleiben will.

Schnelligkeit

Schnelligkeit steht für genau das: Schnelligkeit und Flinkheit sowie auch für Auge-Hand-Koordination. Auch schnelle Reaktion, körperliche Gewandtheit oder flinke Finger sind hier inbegriffen. Ein hoher Wert in Schnelligkeit bedeutet aber nicht, dass auch die nötige Ausdauer für solche Kunststücke mitge liefert wird; das wäre Körper.

Intelligenz

Intelligenz stellt den logischen, rationalen Aspekt der geistigen Eigenschaften eines Charakters dar. Kühles Nachdenken, scharfer Verstand, aber auch Lernfähigkeit und Wissen. Genau die Eigenschaften, die man braucht, um in den Schatten zu überleben – zumindest sollte man so jemand kennen, dann kann man in schwierigen Lagen einfach alle umlegen und sich danach von ihm die Leichen sortieren lassen. Wenn ein Computer geknackt oder Elektronik manipuliert werden muss, ist Intelligenz ebenfalls nützlich.

Instinkt

Das ist der Bereich der geistigen Fähigkeiten, der mit Intuition und eben Instinkt zu tun hat. Nicht alles, was wir tun, geschieht aus rationaler Überlegung – die Schatten wären ein besserer Ort, wenn es so wäre. Hierunter fallen z.B. auch soziale Fähigkeiten oder Willenskraft.

Magie

Dazu kommt dann noch Magie – allerdings nur für die Charaktere, die zaubern können. Für die bestimmt der Magie-Wert ganz einfach, wie gut sie darin sind. Der Rest – tjä, die können halt nicht zaubern. Das ist der Grund, warum Magier immer so grinsen.

Glück

Jeder Charakter hat dann aber noch das Attribut Glück; nur mit Glück kommt man durch wirklich gefährliche Runs. Dieser Wert

gibt an, wie viele Würfel ein Charakter im Verlauf eines Abenteuers für beliebige Proben zu seinem Pool dazua ddierten darf. Er darf alles zu einem Wurf hinzufügen, wenn es wirklich drau ankommen soll, oder aber sein Glück nach Belieben auf verschiedene Würfe aufteilen. Ist ein Glückswürfel jedoch einmal verbraucht, ist er weg – für dieses Abenteuer.

Initiative

Ein letzter Wert ist Initiative; siehe dazu unten S. 11.

Für eine Liste aller Fertigkeiten und der zugeordneten Attribute siehe S. 17.

MODIFIKATOREN

Zuletzt kommen die Modifikatoren. Das sind einfach Werte, positiv oder negativ, die die speziellen Umstände einer Probe darstellen. Jacks Kletterpartie wäre z.B. deutlich leichter, wenn es eine Feuertreppe gäbe; der SL könnte dann einen positiven Modifikator von z.B. 6 vergeben. Jacks Pool wäre dann nicht 5, sondern stolze 11.

Wenn er es dagegen nachts, bei Wind und vielleicht beim üblichen Regen (in den Spawls der 6. Welt regnet es verdammt häufig, niemand weiß, warum), dann wäre ein heftiger negativer Modifikator fällig. Andererseits wäre unter solchen Umständen die anschließende Probe auf Infiltration deutlich leichter; Regen und Dunkelheit würden Jack hier unterstützen statt behindern. Hier würde ein Spielleiter dann positive Modifikatoren geben.

Die Tabelle „Allgemeine Modifikatoren“ gibt Beispiele für Modifikatoren; allerdings müssen nicht immer alle angewendet werden, wenn es keinen Sinn ergibt.

Auch im Kampf gibt es natürlich Modifikatoren. Ein stehendes Ziel ist z.B. leichter zu treffen als eines, das sich bewegt oder in Deckung ist. Siehe dafür die Tabelle „Kampfmodifikatoren“ weiter unten.

Modifikatoren addieren sich auf; wer also bei Regen eine wacklige Leiter hinaufklettert, hat es noch mal schwerer.

PROBEN WIEDERHOLEN

Manche Proben können wiederholt werden, wenn sie misslungen sind; andere nicht. Das oben erwähnte Knacken der Rätselseite kann der Charakter wahrscheinlich beliebig oft versuchen. Wer dagegen versucht, mit seinem Motorrad und einer wilden Verfolgermeute eine scharfe Kurve in den Straßenschluchten des Sprawl mit Tempo 120 zu nehmen, hat sicherlich keinen zweiten Versuch.

Hier muss der Spielleiter mit gesundem Menschenverstand (im Folgenden GMV genannt) entscheiden. Er kann auch den Modifikator „Alle Zeit der Welt“ anwenden oder entscheiden, dass vorangegangene Erfolge oder Fehlschläge Boni (Würfel dazu) oder Mali (Würfelabzüge) geben – vielleicht hat der

DIE RICHTIGE FERTIGKEIT

Diese Liste der Fertigkeiten ist natürlich nicht komplett, sondern deckt nur die relevanten ab. Das Shadowrun-Grundregelwerk und weitere Shadowrun-Bücher bieten deutlich mehr Fertigkeiten. Sollten Sie, aus welchen Gründen auch immer, eine Fertigkeit benötigen, die hier nicht vorkommt, suchen Sie zuerst eine ähnliche, die ihr am ehesten entspricht. Denken Sie auch daran, dass Sie auf Attributproben (siehe 12) ausweichen können. Notfalls erfinden Sie eine neue Fertigkeit.

ALLGEMEINE MODIFIKATOREN

Verletzung: -1 für je drei Schadenskästchen
Allgemeine Umstände:

Sehr gut	+4
Gut	+2
Mittel	0
Schlecht	-2
Katastrophal	-4
Gute Ausrüstung/Werkzeug vorhanden	+2
Ohne Ausrüstung/Werkzeug	-2
Sich alle Zeit der Welt lassen	+2

SCHEMA EINER KAMPFRUNDE

1. Angreifen: Angreifer wirft Waffenfertigkeit + Attribut +/- Modifikatoren
2. Ausweichen: Verteidiger würfelt auf Schnelligkeit + Ausweichen; Erfolge werden von denen des Angreifers abgezogen.
3. Schaden bestimmen und anstreichen.
4. Nächster Teilnehmern kann handeln.
5. Haben alle Teilnehmern gehandelt, beginnt ein neuer Durchgang
6. Hat kein Teilnehmer mehr einen Durchgang, beginnt eine neue Runde.

Charakter etwas gelernt, aber vielleicht ist er auch auf einen falschen Pfad geraten oder hat etwas zerstört. Oder er kann die Dauer einer Probe heraussetzen. Wenn z.B. ein Spieler verkündet, sein (chemie-unkundiger und total doof) Charakter würde sich jetzt einfach ein Chemiebuch schnappen, durchlesen und ganz einfach so lange auf Intelligenz würfeln, bis er die neue Superformel gefunden hat, versuchen Sie es mit einem Grundzeitraum von ca. 50-70 Jahren.

PROBEN OHNE FERTIGKEIT

Wenn ein Spieler eine Probe versuchen will, ohne dass der Charakter die entsprechende Fertigkeit beherrscht, muss wieder GMV ran. Bei manchen Dingen geht das, bei anderen nicht. Versuchen, eine Mauer zu überklettern, kann z.B. jeder; nur eben mit schlechteren Aussichten. Dagegen ist es ziemlich unmöglich, dass jemand, der noch nie programmiert hat, es schafft, die Routinen eines Sicherheitssystems so umzuschreiben, dass sich alle Türen öffnen.

Im Fall, dass der Spielerleiter es zulässt, würfelt ein Charakter ohne entsprechende Fertigkeit nur mit dem zugehörigen Attribut (+/- Modifikatoren).

KAMPF

Wie schon angedeutet, ist die Welt von Shadowrun eine recht düstere, in der ein Lächeln und gute Absichten allein nicht weit führen. Es laufen eine Menge gefährlicher Typen da draußen rum – die Charaktere eingeschlossen – und früher oder später wird es Ärger geben. Ein wilder Kampf, in dem einiges passiert, und das in sehr kurzer Zeit, ist nicht einfach in Regeln zu fassen. Die Shadowrun-Einsteigerregeln verwenden dazu eine Einteilung des Kampfes in mehrere **Runden**. Jede Runde kann wiederum mehrere **Durchgänge** haben. Während dieser Runden und Durchgänge können die Beteiligten handeln (meist aufeinander schießen). Danach beginnt eine neue Runde.

Initiative und Durchgänge

Wer früher stirbt, ist länger tot, und wer zuerst schießt, kann das vermeiden. Zunächst muss am Anfang des Kampfes die Initiative ermittelt werden: wer zuerst dran ist.

Dazu hat jeder Charakter einen Initiative-Wert auf seinem Bogen. Das ist der doppelte Schnelligkeitswert und dahinter in Klammern eine Zahl, die die **Durchgänge** angibt, die dieser Charakter pro Runde hat. Normalerweise ist das eine 1, aber 2070 laufen in den Schatten auch Leute mit verdrahteten Reflexen oder biologisch behandelter Reaktion herum, die auf bis zu 4 Durchgänge kommen können.

Um nun die genaue Initiative zu bestimmen, wirft man vor einem Kampf einen Pool in Höhe des Initiativewertes und rechnet die Erfolge diesem Wert hinzu; das ist der Initiativewert für diesen Kampf.

Derjenige Charakter mit dem höchsten Wert handelt in diesem Durchgang zuerst. Danach kommt der Charakter mit dem nächstmöglichen Wert dran etc. Haben alle Charaktere gehandelt, ziehen sich alle einen Durchgang von ihrem Durchgangs-Wert ab (das ist die Zahl in Klammern), und ein neuer Durchgang beginnt.

Wer keinen Durchgang mehr hat, kann jetzt nicht mehr handeln, sondern nur noch die vercyberneten Kampfmonster um ihre verdrahteten Reflexe beneiden. Er kann allerdings natürlich immer noch angegriffen werden und versuchen, auszuweichen.

Hat kein Charakter mehr einen Durchgang (auch die Kampfmonster nicht), beginnt eine neue Runde.

Beispiel: Sam der Straßenkämpfer tritt gegen eine Cyborg-Lady an, die auf ihn angesetzt ist. Zuerst lief es ganz gut, aber als Sam bemerkte, dass sie unter der bübschen Haut hauptsächlich aus hochwertigen Metalllegierungen und Verbundwerkstoffen besteht und ihn noch dazu umlegen will, lief alles auf Gewaltanwendung binaus.

Sams Initiativewert beträgt 12 (2), der des Cyborgs stolze 16 (3) (deswegen ist er ja ein Cyborg).

Zu Beginn der ersten Runde würfelt Sam also 12 Würfel, um seine Initiative zu bestimmen, und erzielt 5 Erfolge. Sein Initiativewert für diese Runde beträgt $12 + 5 = 17$. Sein Durchgangswert beträgt immer 2.

Der Cyborg würfelt mit stolzen 16 Würfeln und erzielt ebenfalls 5 Erfolge. Sein Initiativewert für diese Runde beträgt $16 + 5 = 21$. Sam beginnt zu ahnen, dass er ein Problem haben könnte.

Der Cyborg ist mit seinem Initiativewert von 21 zuerst dran. Danach kommt Sam mit 17. Wären normale Menschen an dem Kampf beteiligt, kämen sie wohl irgendwo bei Werten von 4-9 an die Reihe, aber dieser Kampf ist ein fairer Zweikampf Mensch gegen Killermaschine. (Obwohl das natürlich unfair ist; auch Killercyborgs sind schließlich Menschen, irgendwo ganz tief drin.)

Nachdem Sam also gehandelt hat (er ballert, was das Zeug hält), beginnt der zweite Durchgang. Noch immer gelten die Initiativewerte von 21 und 17, also ist wieder zuerst der Cyborg dran, danach Sam. Beide ballern weiter aus allen Rohren. Sam lebt einfach aus purem Glück noch, die Cyborg-Lady wegen der oben erwähnten Verbundwerkstoffe.

Danach kommt der dritte Durchgang. Pech für Sam, dass nur der Cyborg einen dritten Durchgang hat, er selbst aber nicht. In diesem Durchgang darf nur noch der Cyborg drehen, während Sam eine ziemlich hilflose Zielscheibe abgibt. Er ist sich jetzt ziemlich sicher, dass er ein Problem hat. Sollte er diesen (dritten) Durchgang überleben, beginnt eine neue Runde, denn auch der Cyborg hat dann keinen Durchgang mehr.

KAMPFMODIFIKATOREN

Schütze verfügt über Smartgun-System	+2
Entfernung	-0 bis -3 (siehe Waffen, S. 18)
Schütze oder Ziel bewegt sich	
langsam	-1
schnell (rennen, springen)	-2
Deckung	-1 bis -4
Sicht	-0 bis -6 (siehe Sicht, S. 13)
Rückstoß	-1 für jeden bereits abgegebenen Schuss in diesem Durchgang



Bei Gleichstand der erwürfelten Initiative ist der Charakter mit dem höheren Grundwert zuerst dran. Hätten in dem Beispiel beide Kämpfer eine 18 erwürfelt, wäre der Cyborg zuerst dran, denn sein Grundwert beträgt 16 gegenüber Sams 12. Ist auch der Grundwert gleich, entscheidet die Zahl der Durchgänge. Ist auch das gleich, wird noch mal gewürfelt.

Handlungen

Jeder Charakter hat pro Durchgang **eine Komplexe Handlung oder zwei Einfache Handlungen**. Beispielsweise ist einen einfachen Schuss abzugeben eine Einfache Handlung. Weil ein Charakter davon zwei hat, kann er zweimal pro Durchgang schießen. Aus einem MG Dauerfeuer abzugeben ist dagegen eine Komplexe Handlung; ein Charakter kann das pro Durchgang also nur einmal tun – und in diesem Durchgang auch sonst nichts mehr, was eine Einfache oder normale Handlung wäre.

Manche Dinge dagegen kann man jederzeit tun, zum Beispiel versuchen, Feuer auszuweichen. Oder um Gnade bitten (dafür gilt allerdings ähnliches wie bei „Proben wiederholen“).

Angriff

Ist ein Charakter an der Reihe, kann er versuchen, seinen Gegner anzugreifen. Er würfelt dazu auf die entsprechende Kampfertigkeit (siehe Fertigkeiten, S. 17) plus dem ihr zugeordneten Attribut plus/minus Modifikatoren (siehe Tabelle Kampfmodifikatoren).

Erzielt er keine Erfolge, ist der Angriff vorbei (und er kann es erneut versuchen, wenn er noch Handlungen übrig hat).

Hat er dagegen Erfolge (je mehr, desto besser) erzielt, darf sich das Opfer nun verteidigen, indem es versucht, **auszuweichen**. Es wirft dazu eine Probe auf Schnelligkeit. Die Erfolge werden von denen des Angreifers abgezogen. Fallen die Erfolge des Angreifers dadurch auf 0, hat er verfehlt.

Ausweichen kann man jederzeit, selbst wenn man nicht dran ist oder gar keinen Durchgang mehr hat.

Nun wird **der Schaden ermittelt**. Für jeden Erfolg, den der Angreifer noch übrig hat, wird der Grundschaden seiner Waffe (siehe Waffen, S. 18) um eins erhöht. Für jeden Punkt Panzerung, die das Ziel trägt, wird er um eins verringert. Panzerung ist spezielle Schutzkleidung. Aber auch das Attribut Körper bietet Panzerung: Je vier Punkte Körper ergeben einen zusätzlichen Panzerungspunkt. Fällt der Schaden auf 0, ist das Opfer unverletzt geblieben; Panzerung und sein Stehvermögen haben ihn gerettet. Ist dagegen Schaden entstanden, werden ihm so viele Schadenskästchen angestrichen, wie an Schadenspunkten noch übrig ist.

Damit ist der Angriff vorbei. Der Angreifer kann jetzt noch mal angreifen, wenn er noch Handlungen übrig hat (oder etwas anderes tun). Ist das nicht der Fall, kann nun der nächste Kampfteilnehmer auf der Initiativliste handeln.

Beispiel: Die Cyborg-Lady schießt mit einer Ares Predator auf Sam. Diese Waffe hat einen Schadencode von 5. Ihre Pistolen-Fähigkeit beträgt 5, ihre Schnelligkeit (das zugehörige Attribut) 7. An Modifikatoren kommen ihr Smartlink (+1) hinzu sowie die Tatsache, dass sie

gerade über einen Tisch springt (-2) und Sam sich gerade in Deckung geworfen hat (-4). Ihr Pool beträgt also 5 + 7 + 1 - 2 - 4 = 7. Sie wirft also 7 Würfel und erzielt damit 3 Erfolge.

Sam weicht aus; er wirft dazu auf Schnelligkeit + Ausweichen und erzielt einen Erfolg. Das reicht nicht, um völlig auszuweichen, und der Cyberlady bleiben noch zwei Erfolge (3 - Sams einem beim Ausweichen). Der Grundschaden ihrer Waffe beträgt 5, die zwei Erfolge steigern ihn um 2 auf 7. Glücklicherweise ist Sam zäh (Körper 7, ergibt noch einen extra Panzerungspunkt) und trägt eine Panzerweste (Panzerung 2). Zusammen macht das 3 Punkte Panzerung, was den Schaden auf 4 reduziert.

Die Cyberlady kann in diesem Durchgang noch einmal schießen (ein einfacher Schuss ist nur eine einfache Handlung, von der man zwei pro Durchgang hat). Die Modifikatoren sind fast die gleichen, jedoch hat sie diesen Durchgang bereits einmal geschossen, muss beim zweiten Schuss also einen Punkt Rückstoß als zusätzlichen negativen Modifikator abziehen. Ihr Pool beträgt also nur noch 6, und dieses Mal erzielt sie nur einen Erfolg. Sam weicht aus und erzielt auch einen Erfolg. Das reduziert die Erfolge der Cyborg-Lady auf 0, und Sam ist ihrem zweiten Angriff ausgewichen.

Rückstoß

Leider kann man nicht beliebig Blei in Richtung Gegner streuen; denn jeder Schuss verursacht Rückstoß, der die Waffe aus dem Ziel lenkt. Für jeden Schuss pro Durchgang nach dem ersten erleidet ein Charakter daher einen Modifikator von -1 auf seine Angriffsprobe.

Reichweite

In den Shadowrun-Einsteigerregeln hat jede Waffe drei Reichweitenkategorien. Ist ein Ziel **nah**, kann der Schütze ohne negativen Modifikator schießen. Ist die Entfernung **mittel**, erleidet er einen Modifikator von -1. Ist sie **weit**, beträgt der Modifikator -2. Welche Entfernung für welche Waffe nah, mittel oder weit ist, zeigt die Tabelle..

Sicht

Sicht ist nicht nur im Kampf wichtig, sondern auch für viele andere Proben, z.B. Wahrnehmung. 2070 gibt es eine Reihe von Sichtsystemen und Sichtverbesserungen. Die zwei wichtigsten sind Restlichtverstärkung und Infrarotsicht. Sichtmodifikatoren können der Tabelle entnommen werden.

Feuermodus und Automatikfeuer

Manche Waffen können nicht nur einzelne Schüsse abgeben, sondern auch kurze Salven oder sogar anhaltendes Dauerfeuer. In den Shadowrun-Einsteigerregeln geben Pistolen und Gewehre einzelne Schüsse im Halbautomatischen Modus ab (HM), während Maschinenpistolen und Sturmgewehre **zusätzlich**

REICHWEITENTABELLE

Waffe	nah (0)	mittel (-1)	weit (-2)
Pistolen	0-10	11-20	21-40
Maschinenpistolen	0-20	21-40	41-80
Gewehre, Sturmgewehre und MGs	0-40	41-80	81-160

SICHTTABELLE

	Normal	Restlicht	Infrarot
Völlig dunkel	-6	-6	-3
Schwach beleuchtet	-2	0	-2
Normal	0	0	0
Nebel/Dampf/Regen/Rauch	-2	-2	0





noch über eine Salvenfunktion verfügen und kurze Salven von drei Schuss verschießen können, was eine Einfache Handlung darstellt (SM). Maschinengewehre können schließlich auch anhaltendes Dauerfeuer von 10 Schuss abgeben (AM). AM-Feuer ist eine Komplexe Handlung.

Jeder Schuss nach dem ersten in einer Salve oder im Dauerfeuer erhöht den Schadenscode des Angriffs um 1. Gleichzeitig verursacht auch jeder Schuss nach dem ersten Rückstoß (siehe oben).

Nahkampf

Nahkampf wird genau wie Fernkampf gehandhabt, hier steht ein Angriff jedoch nicht für einen einzelnen Schlag, sondern für eine Folge von Schlägen.

Schaden

In den Shadowrun-Einsteigerregeln gibt es zwei Arten von Schaden: körperlichen und geistigen. Von beidem kann ein Charakter nicht unbegrenzt viel einstecken, sondern nur zehn Punkte. Geistiger Schaden kann für vieles stehen: Erschöpfung, ein Schlag auf den Kopf, die Auswirkungen von Drogen, akutes Ersticken etc. Hat ein Charakter zehn Punkte geistigen Schaden erlitten, fällt er in Ohnmacht.

Körperlicher Schaden dagegen steht für Wunden und Verletzungen. Hat er davon 10 Punkte erlitten, dann ist er tödlich verletzt und klappt zusammen. Er stirbt zwar noch nicht sofort, aber nach Ablauf einer Stunde – wenn er bis dahin keine medizinische Hilfe erhält.

Schaden der gleichen Art addiert sich auf. Notieren Sie also, wenn ein Charakter Schaden erleidet, aber je körperlich und geistig getrennt. Haben sich in einer dieser zwei Kategorien 10 Punkte angesammelt, treten die oben beschriebenen Folgen ein.

Im Allgemeinen verursachen Schusswaffen und scharfe Nahkampfwaffen körperlichen Schaden, während stumpfe Nahkampfwaffen wie Knüppel oder Unbewaffneter Kampf geistischen Schaden verursachen.

Schaden heilen

Schaden heilt entweder von selbst, durch reines Abwarten, während man den Selbstheilungskräften seines Körpers vertraut. Oder man kann einen Arzt oder eine Klinik aufsuchen, was diesen Prozess enorm beschleunigt. Auch Erste Hilfe kann den Schaden eines Charakters heilen; siehe die Fertigkeit Erste Hilfe, S. 17.

Wie lange das dauert, entscheidet der Spielleiter. Geistiger Schaden heilt allgemein recht schnell, und spätestens nach einigen Stunden Ruhe und Schlaf sollte ein Charakter mit Geistigem Schaden wiederhergestellt sein. Bei körperlichem Schaden kann es durchaus ein paar Tage oder sogar Wochen dauern.

MAGIE

Magie ist eine ziemlich fiese Sache; hauptsächlich deshalb, weil nur wenige sie beherrschen. Magier sind ziemlich selten; die meisten Menschen kennen sie nur aus dem Trideo, wo erstaunlich knapp bekleidete Elfenmagierinnen Feuerbälle werfen, oder aus anderen Matrixberichten, wenn es wieder einmal um die Gefahren der Magie geht. Würde ihnen ein Magier begegnen, würden sie ihn wahrscheinlich auch nicht erkennen, denn die Magier haben schnell bemerkt, dass lange Bärte und spitze Hüte völlig unnötig sind (und ebenso Bikinis mit arkanen Symbolen drauf).

Jeder Magier beherrscht eine Reihe von **Zaubersprüchen**, von denen jeder eine ganz bestimmte Wirkung hat (siehe dazu Zaubersprüche, S. 19). Welche Sprüche genau ein Charakter beherrscht, kann seinem Charakterbogen entnommen werden.

Einen Zauber zu sprechen, dauert länger als einfach eine Knarre abzufeuern, nämlich eine Komplexe Handlung. Dafür müssen Magier sich andererseits auch nicht mit den vielen Modifikatoren herumschlagen; für sie gelten nur Sicht- und Deckungsmodifikatoren. Um einen Spruch zu zaubern, kündigen sie an, welcher Spruch es sein soll, und würfeln dann auf Magie + Hexerei.



Eine weitere fiese Sache an Magie ist, dass sich das Opfer kaum wehren kann. Die einzige schwache Verteidigung gegen Magie besteht in Willenskraft; mit einem Wurf auf Instinkt kann man Magie „ausweichen“ wie im normalen Kampf – oder es zumindest versuchen. Es gibt jedoch keine Panzerung gegen Magie.

Überzählige Erfolge dagegen können die Wirkung des Spruches weiter steigern, ähnlich wie überzählige Erfolge eines Schützen seinen Schaden steigern.

Allerdings hat Magie auch einen Haken: den sogenannten Entzug. Magie zu wirken ist sehr erschöpfend. Jedes Mal, wenn ein Zauberer einen Spruch wirkt, muss er, je nach Art und Macht des Spruches, Geistigem Schaden widerstehen, der diese Erschöpfung repräsentiert. Die genaue Höhe dieses Schadens ist beim jeweiligen Spruch angegeben. Der Magier wirft dazu Instinkt + Magie; für jeden Erfolg kann er den Geistigen Schaden, den er erleidet, um einen Punkt reduzieren.

Beispiel: Samira, die magisch begabte Elfe, will Friede und Harmonie verbreiten. Dazu wirft sie den Zauber „Energieblitz“ auf einen total unharmonischen und unfriedlichen Schlägertypen, der echt aggressiv mit seiner MP berumfuchtelt. Sie hat Magie 4 und Hexerei ebenfalls 4. An Modifikatoren kommen -2 für schlechte Sicht hinzu. Ihr Pool beträgt also 6, und sie wirft drei Erfolge. Der Schläger hat Instinkt 4 und wirft 2, 3, 3, 6 – einen Erfolg, was Samiras Erfolge von 3 auf 2 reduziert. Hätte sie mit ihrer Probe nur einen Erfolg überhaupt erzielt, wäre ihr Spruch nun gescheitert, denn bei Gleichtstand gewinnt der Verteidiger. So aber hat sie zwei überzählige Erfolge übrig. Der Zauber „Energieblitz“ verursacht 4 Punkte Schaden, ihre zwei zusätzlichen Erfolge steigern ihn auf 6 Punkte Schaden, die der Schläger erleidet. Grund genug für ihn, seine Haltung zu überdenken und sich zu bessern.

Bleibt noch der Entzug. Der Zauber Energieblitz verursacht einen Entzug von 2, Samira muss also einem Geistigen Schaden von 2 widerstehen. Sie wirft Magie + Instinkt. Ihr Instinkt beträgt 3, also kann sie 4 + 3 = 7 Würfel in den Pool packen und erzielt einen Erfolg. Das reicht, um den Schaden von 2 auf 1 zu senken, aber nicht, um ihm ganz zu entgehen. Wenn sie

also zu oft mit Energieblitzen um sich wirft, wird sie irgendwann ohnmächtig umfallen.

MATRIX

Eine andere Art von Magic ist die Matrix. 2070 sind Rechner und Computer, vom winzigen Chip in der Kaffeemaschine über die Kommlinks, die jeder in der Tasche hat, bis zu den mächtigen Großrechnern der Konzerne, allgegenwärtig. Fast alle davon stehen permanent in Verbindung, sei es drahtlos oder per Kabel. Dieses unsichtbare, omnipräsente Netz heißt Matrix. Fast jeder Bewohner der Spawls verfügt über ein Kommlink, das privater Rechner, eigener Host, Datenspeicher und Kommunikationszentrale in einem ist. Und die Matrix hält eine Fülle an Informationen für ihn bereit, wenn er sein Kommlink aktiviert hat – sei es Werbung, seien es Straßenpläne oder die Informationen sozialer Netzwerke, die als Icon über einer Person schweben – so lange unsichtbar, bis man sein Kommlink einschaltet und sie überwiegende Kontaktlinien ins Sichtfeld gespiegelt bekommt.

Mit diesem Kommlink kann jemand Verbindung mit jedem anderen Gerät in der Matrix aufnehmen – theoretisch. Denn begreiflicherweise schützen es viele Leute nicht, wenn jeder auf ihre wertvollen Spielzeuge Zugriff hat. Also schränken sie diesen Zugriff ein und schützen ihre Datenpakete mit speziellen Programmen, dem IC. Hacker haben sich darauf spezialisiert, diese Schutzmechanismen zu umgehen und so auf fremde Geräte Zugriff zu bekommen, wie z.B. auf elektronische Türschlösser, oder aber um fremde Daten abzuräumen und zu verkaufen. Andererseits ist man sich dieser Gefahr bewusst; es gibt daher zahlreiche Schutzmechanismen. Man versucht auch, fremde Eindringlinge in der Matrix zu stellen und im Matrixkampf zu besiegen. Und natürlich sind die wirklich wichtigen Sachen nur dann mit der Matrix verbunden, wenn es auch Sinn ergibt. Wer die geheime Besteckungsliste eines Konzerns klauen möchte, darf nicht hoffen, sie online in der Matrix zu finden. Er muss schon in das Büro des Finanzvorstandes einsteigen und dort die Rechner durchsuchen.

Anmerkung

Die Matrix ist so etwas wie eine zweite Welt. Sie bietet kaum weniger Bewohner und Möglichkeiten als die Realität, eher mehr – sie ist ihre Erweiterung. Man kann hier nicht nur all das tun, wozu diese Programme vorgesehen sind, sondern z.B. auch private Kommlinks hacken und dort Nachrichten fälschen oder Daten und ganze Identitäten stehlen. Man kann auch Leute umbringen, wenn man etwa alle Ampeln gleichzeitig auf grün schaltet oder die Kontrolle über matrixgesteuerte Geräte und Maschinen übernimmt. Für all das können hier im Rahmen der Shadowrun-Einstiegerregeln nur grobe Regeln gegeben werden. Anhand dieser Mechanismen müssen Sie dann versuchen, die Handlungen, die ein Spieler vornehmen will, umzusetzen. Bedenken Sie dabei, dass die Anforderungen natürlich mit dem Schwierigkeitsgrad steigen. Für das Knacken des Kommlinks von irgendeinem Typen auf der Straße mag es mit einer Hacken-Operation getan sein. Wer sich dagegen in die inneren Zonen der Rechner eines Megakonzerns fressen will, muss Hürde auf Hürde überwinden – hier gilt das Zwiebelprinzip. Wenn er einfach nur die Dienstpläne im Sekretariat sehen will, mögen das nur drei oder vier Schichten von mittlerem Schwierigkeitsgrad sein. Wer die megageheimen Geschäftsberichte lesen und vielleicht sogar noch fälschen will, muss sich durch wesentlich mehr und härtere Firewalls bohren. Und wenn ein Spieler z.B. in den privaten Aufzeichnungen des Drachen Lofwyr, CEO des größten Megakonzerns der Welt, schmökern will, können Sie ihm auch sagen, dass das schlicht unmöglich ist – weil sie nicht in der Matrix stehen oder einfach von zu gewaltigen virtuellen Mauern gesichert sind.

DATENSPUR

Fast alles wird 2070 auf elektronischem Weg abgewickelt – und fast alles hinterlässt eine Datenspur. Wann wer was wo kauft, wird z.B. in der Matrix festgehalten, wenn er elektronisch mit seinem Kommlink bezahlt hat. Und das tut fast jeder. Weil ein Kommlink dauernd kommuniziert, kann es außerdem wie jeder andere Sender verfolgt werden. Auch wenn es abgeschaltet ist, kann man z.B. aus den Daten einzelner Transaktionen ein Bewegungsprofil erstellen. In allen möglichen Datenbanken können weitere Informationen enthalten sein, und die Allgegenwart drahtloser Überwachungskameras kann es einem Hacker sogar möglich machen, jemanden auf Schritt und Tritt zu verfolgen. Zumindest theoretisch. Praktisch hieße das allerdings, dass er sich in jede dieser Kameras einzeln einhaken müsste; und das, bevor das Ziel aus deren Blickfeld ist. Das ist immerhin eine ziemliche Herausforderung. Die meisten solcher Daten liegen glücklicherweise nicht offen und für jeden zugänglich in der Matrix herum, und das Verknüpfen ist alles andere als einfach. Trotzdem liegt in der Matrix mancher Datenschatz. Für Runner kann das Fluch und Segen sein.



Stufen

Die Qualität von Rechnern und Programmen wird in den Shadowrun-Einsteigerregeln durch deren Stufe angegeben. Jedes Gerät und jedes Programm hat eine Stufe von 1-6. Je höher, desto besser.

Programme

In der Matrix ersetzen Programme die körperlichen Attribute von Personen. Zu den einzelnen Programmen siehe S. 19. Allerdings können Programme niemals eine höhere Stufe haben als die Geräte, auf denen sie laufen sollen. Auf einem Kommlink der Stufe 3 kann also kein Hackingprogramm der Stufe 5 laufen.

Hacken

Hacken geschieht, indem der Hacker einen Wurf auf die Fertigkeit Computer + Programm ausnutzen gegen die doppelte Stufe des zu hackenden Geräts/Hosts wirft.

Beispiel: Ido will einen Host des Rennaku-Konzerns plündern, um die Daten zu verkaufen. Seine Computer-Fertigkeit beträgt 4, er besitzt ein (natürlich illegales) Ausnutzen-Programm der Stufe 3 und ein Kommlink der Stufe 4 – er kann das Programm also auch benutzen. Der Host, auf den er es abgesetzt hat, hat eine Stufe von 4.

Er wirft nun also mit einem Pool von $4 + 3 = 7$ und erzielt 2 Erfolge. Der Host wirft mit 8 Würfeln und erzielt ebenfalls 2 Erfolge. Idos Versuch ist gescheitert.

Entdecken

Ist man illegal in einen Host eingedrungen, kann man dort von den Sicherheitsprogrammen jederzeit entdeckt werden. Jedes Mal, wenn man in einem fremden Host eine Operation vornimmt, wird eine vergleichende Probe mit der doppelten Stufe des Hosts gegen (Computer-Fertigkeit x 2) des Hackers abgelegt. Erzielt der Host mehr Erfolge als der Hacker, wird dieser entdeckt und es wird Alarm ausgelöst.

Beispiel: Ido hat sich von einem Schieber ein besseres Programm und dann im Laden ein besseres Kommlink besorgt. Außerdem lässt er sich nun Zeit und bat es so es doch noch in den Host geschafft. Bei seiner ersten Operation, einem Blick ins Hauptverzeichnis (Daten suchen), wirft der Host (Stufe 4) $2 \times 4 = 8$ Würfel, um Ido zu entdecken. Er erzielt damit stolze drei Erfolge. Ido, dessen Computer-Fertigkeit immer noch 4 beträgt, wirft $2 \times 4 = 8$ Würfel, erzielt aber nur zwei Erfolge. Einer mehr, und er wäre unentdeckt geblieben, aber so bat der Host bemerkt, dass ein unlegitimierter Zugriff stattgefunden hat. Weil es so schwarz war, reinkommen, entscheidet sich Ido jedoch dagegen, einfach die Verbindung zu kapern, sondern barrt der Dinge, die da kommen mögen.



Was dann passiert, hängt vom Sicherheitslevel des Hosts ab. Bei Hochsicherheitshosts kann ein Angriff durch einen anderen Hacker oder durch Angriffsprogramme die Folge sein, möglicherweise auch eine Notausschaltung des Systems, wenn das nicht hilft. Bei eher gewöhnlichen und stark frequentierten Hosts wird meist nichts passieren; hier wird erst nach mehreren Alarmsmeldungen eine Gegenmaßnahme ergriffen.

Im System

Einmal in einem System drin (ob gehackt oder nicht), können in den Shadowrun-Einsteigerregeln prinzipiell zwei Arten von Operationen ausgeführt werden: **Daten suchen** und **Daten editieren**. Der Hacker schildert, was genau er in dem System anstellen will, und der Spielleiter legt fest, welche Operationen dies sind.

Daten suchen ist eine Probe auf Computer-Fertigkeit + Programm-Datensuche des Hackers gegen die Stufe des Hosts, Daten editieren ist eine Probe auf Computer-Fertigkeit + Programm-Editieren des Hackers gegen die Stufe des Hosts.

Beispiel: Ido ist mit seinen Chummern in ein Shaiawase-Labor eingedrungen, doch der Weg in die Hochsicherheitszone ist von mehreren elektronischen Schlossern und Kameras blockiert. Ido will sich in die Kameras backen und sie manipulieren und anschließend die Schlosser öffnen. Der Spielleiter entscheidet, dass Ido zunächst einmal die Kamerasteuerung finden muss (Daten suchen-Probe) und anschließend eine Probe auf Daten editieren ablegen muss, um die Kameras zu manipulieren. Für die Schlosser wird wieder eine Probe auf Daten suchen fällig, um im Datendschungel des Hosts deren Steuerung zu finden. Allerdings meint der Spielleiter, dass es hier nur die Positionen auf und zu geben, und verzichtet auf eine anschließende Daten editieren-Probe für die Kontrolle der Kamera.

Matrixkampf

Auch die Matrix hat ihre Gefahren. Unter den Usern befinden sich Sicherheitshacker der Konzerne, andere feindliche Hacker, das gefürchtete IC (*Intrusion Countermeasure*), und wer gewaltiges Pech hat, läuft einem Agenten oder einer echten KI über den Weg. Wer in solchen Fällen nicht schleunigst auf den Aus-Knopf drückt, findet sich schnell im Matrixkampf wieder. Die schlechte Nachricht ist, dass einem Hacker, der die VR (*Virtual Reality*), die volle, ungefilterte Dröhnmehr der Matrix, nutzt, schlicht das Hirn geplättigt werden kann. Meist liegt er dann in seiner Wohnung, bis sich die Nachbarn über den Geruch beschweren. Die gute Nachricht ist, dass in den Shadowrun-Einsteigerregeln nur die AR (*Augmented Reality*) genutzt wird, die ungefährlicher Erscheinungsform der Matrix. Die wertvollen Schätze der Matrix bleiben so zwar wahrscheinlich außer Reichweite, aber dafür kann höchstens das eigene Kommlink geschrattet werden statt der eigenen Synapsen.

Matrixkampf läuft aus Sicht der Regeln ganz ähnlich ab wie realer Kampf.

Wie normaler Kampf beginnt Matrixkampf mit der Festlegung der Initiative. Hacker tun dies ganz normal (allerdings können sie keinen Nutzen aus Boostern oder verdrehten Nerven ziehen). Programme würfeln mit ihrer doppelten Stufe.

Angegriffen wird, indem Hacker auf Computer + Stufe ihres Angriffsprogramms werfen. Programme werfen auf ihre doppelte Stufe. Im Gegensatz zu realen Kampf entfallen dabei die Modifikatoren; Deckung, Entfernung oder Sicht gibt es in der Matrix nicht. Ein Matrixangriff ist stets eine Komplexe Aktion.

Der Verteidiger kann versuchen, dem Angriff auszuweichen, indem er auf seine Matrixkampf-Fertigkeit + sein Firewall-Programm wirft. Programme werfen wieder ihre doppelte Stufe.

Dieser Angriff verursacht Schaden in Höhe der Programmstufe (Angriffsprogramm des Hackers oder Stufe des angreifenden Programms). Wie beim normalen Kampf steigern zusätzliche Erfolge den Schaden. Der erlittene Schaden wird für je vier Punkte Firewall + Stufe des Kommlinks um 1 reduziert. (Richtig, im Fall von Programmen statt Hackern gilt deren doppelte Stufe statt Firewall + Kommlinkstufe)

Matrixschaden

Wie erwähnt, ist dieser Schaden glücklicherweise nicht physisch – jedenfalls nicht am Hacker. Statt ihm wird einfach sein Kommlink verschmort. Ein Kommlink hat, wie ein Charakter auch, 10 Punkte Schaden, die es einstecken kann. Dann ist es sofort Schrott und kann auch nicht mehr repariert werden. Für den Hacker bedeutet das natürlich, dass sein Matrixausflug damit beendet ist und er von vorne anfangen muss – mit neuem Kommlink. Wenn er klug war, hat er wenigstens Kopien seiner Programme gezogen – und natürlich *wanders* gespeichert.

Es gibt hier auch keine Unterscheidung zwischen Körperlchen und Geistigen Schaden. Ein Kommlink, das weniger als 10 Punkte Schaden erlitten hat, kann mit einer Probe auf Elektronik + Elektronik repariert werden. Die Zahl der Erfolge entspricht der Zahl der wiederhergestellten Schadenspunkte. Ein Kommlink kann pro erlittenem Schaden nur einmal repariert werden. Wenn ein Kommlink z.B. in einem Matrixkampf 4 Punkte Schaden erlitten hat, und einem Techniker gelingen bei seiner Reparaturprobe nur drei Erfolge, bleibt ein Punkt irreparabler Schaden übrig. Wird das Kommlink jetzt erneut beschädigt und erleidet zwei Punkte Schaden, und der Techniker wirft erneut drei Erfolge, kann er damit nur den neuen Schaden beheben (immerhin komplett), aber nicht den alten. Das Gerät hat nun einfach eine Macke.

FERTIGKEITENLISTE

In den Shadowrun-Einsteigerregeln gibt es folgende Fertigkeiten, die ein Charakter beherrschen kann. In Klammern ist dahinter das mit dieser Fertigkeit verknüpfte Attribut angegeben.

Pistolen (Schnelligkeit)

Mit dieser Fertigkeit werden alle Waffen abgefeuert, die frei in der Faust gehalten werden und keine Schulterstütze haben, z.B. Pistolen und einige MPs. Allerdings nur, solange es sich um Einzelfeuer (HM) handelt. Sollen Feuerstöße oder gar vollautomatisches Feuer abgegeben werden, wird die Fertigkeit „Automatik“ verwendet.

Gewehre (Schnelligkeit)

Gewehre regelt das Schießen mit allem, was eine Schulterstütze hat und Halbautomatisches Feuer abgibt, zum Beispiel Gewehre und Sturmgewehre im HM-Modus. Sollen Feuerstöße oder gar vollautomatisches Feuer abgegeben werden, wird die Fertigkeit „Automatik“ verwendet.

Ausweichen (Schnelligkeit)

Kugeln oder Nahkampfangriffen auszuweichen wird über diese Fertigkeit geregelt.

Automatik (Körper)

Genaues Zielen mag das Eine sein, aber wenn es darum geht, ganze Salven im Ziel zu halten, ist die Fertigkeit „Automatik“ gefragt. Wird für alle Schüsse im SM- oder AM-Modus verwendet.

Nahkampf (Körper)

Jede Art Nahkampf, bewaffnet oder nicht, wird über diese Fertigkeit geregelt.

Athletik (Körper)

Über eine Mauer klettern, rennen oder tickende Bomben mit blinkenden roten Ziffern möglichst weit wegzwerfen wird über Athletik geregelt.

Infiltration (Schnelligkeit)

Infiltration umfasst alles wie Schleichen oder Versuche, sich zu verstecken. Für Runner ist diese Fertigkeit sehr wichtig.

Gebräuche (Instinkt)

Sich anpassen, das richtige Wort zur richtigen Zeit, nicht auffallen und in der Gegenwart von Japanern mit Drachentötewierungen keine Witze über Yakuzafrösche zu machen, fällt unter Gebräuche.

Überreden (Instinkt)

Überreden deckt alles vom einfachen Überreden über Ablenken bis zur glaubhaften Lüge ab.

Wahrnehmung (Instinkt)

Nicht nur reine Sinnesschärfe, sondern auch die nötige Aufmerksamkeit. Beinhaltet neben dem Wahrnehmen von Körpersprache etc. auch Menschenkenntnis.

Hexerei (Magie)

Magisch begabte Charaktere benutzen diese Fertigkeit, um Zaubersprüche zu wirken.

Computer (Intelligenz)

Die Fähigkeit, mit Computern und Computerprogrammen umzugehen und sie für einen bestimmten Zweck einzusetzen.

Matrixkampf (Instinkt)

Andere Personen bzw. Programme in der Matrix anzugreifen ist natürlich illegal, aber das hindert viele Hacker nicht daran, diese Fähigkeit zu erlernen.

Elektronik (Intelligenz)

Runner erlernen diese wichtige Fertigkeit nicht nur, um beschädigte Kommlinks zu reparieren, sondern auch, um Elektronik zu manipulieren, z.B. zu versuchen, ein elektronisches Schloss zu knacken oder eine Überwachungskamera auszuschalten.

Aufbrechen (Körper)

Das ist die Fähigkeit, alles, was geschlossen bleiben soll, zu öffnen. Sei es durch brutale Gewalt, sei es mit Werkzeug.

Erste Hilfe (Intelligenz)

Mit Erster Hilfe kann man Körperlichen Schaden heilen. Pro Erfolg wird ein Kästchen Körperlicher Schaden sofort wiederhergestellt. Allerdings kann wie bei Matrixschaden (siehe oben) eine Verletzung nur einmal mit Erster Hilfe behandelt werden. Schaden, der hier übrig bleibt, wird auch durch weitere Verletzungen nicht geheilt. Hier hilft nur der Straßendoc oder das Krankenhaus. Medikts geben einen Bonus auf Erste Hilfe. Fehlt dagegen selbst simpelstes Verbandszeug oder sind die Umstände schlecht bis katastrophal (auf offener Straße, mitten in einer Schießerei etc.), werden Abzüge fällig.



Mechanik (Intelligenz)

Diese Fertigkeit bezieht sich jeweils auf ein spezielles Gebiet, z.B. Industriemechanik, Fahrzeugmechanik, Waffenbau etc. Hiermit können entsprechende Geräte bedient oder repariert werden.

Fahrzeug (Instinkt)

Dank elektronischer Unterstützung kann 2070 jeder Auto fahren – solange er den Computer steuern lässt. Werden schwierigere Manöver fällig oder will man raus aus dem Verkehrsleitsystem, werden Proben auf diese Fähigkeit fällig.

WAFFENLISTE

Knüppel

Knüppel fassen alles an stumpfen Waffen zusammen, mit denen man zuschlagen kann, vom Stahlbein über Baseballschläger bis zum Stahlrohr.

Mit so etwas kann man jemandem problemlos den Schädel einschlagen, aber in den Shadowrun-Einsteigerregeln verursachen sie nur Geistigen Schaden.

Knüppel verursachen Geistigen Schaden, der dem halben Körper-Attribut (aufgerundet) des Benutzers + 2 entspricht.

Sie werden mit der Fertigkeit „Nahkampf“ geführt.

Messer

Klein und gemein. Auf den Straßen schleppt fast jeder eines mit sich, und sei es nur, um gemein zu erscheinen. Benutzt wird es trotzdem oft genug. Messer verursachen Körperlichen Schaden, der dem halben Körper-Attribut (aufgerundet) des Benutzers + 2 entspricht. Sie werden mit der Fertigkeit „Nahkampf“ geführt.

Katana

Beliebt bei jedem, der tiefen Eindruck und tiefe Schnitte zugleich hinterlassen will.

Katanas verursachen Körperlichen Schaden, der dem halben Körper-Attribut (aufgerundet) des Benutzers + 4 entspricht. Unnütz zu sagen, dass sie ziemlich auffällig sind und Ärger mit den Cops bringen. Sie werden mit der Fertigkeit „Nahkampf“ geführt.

Ares Predator

Ares Predator ist ein anderes Wort für „große, böse Knarre“. Diese schwere Pistole verursacht wirklich hässliche Wunden und ist seit Jahren in verschiedenen Modellen bei Konzerngardisten, Sicherheitsleuten, Verbrechern, Gangern und Runnern gleichermaßen beliebt. Die Ares Predator verursacht 5 Punkte Körperlichen Schaden und wird mit der Fertigkeit „Pistolen“ geführt.

Ingram Smartgun

Diese MP gilt durch zahlreiche Trideos und SIMs als DIE Runnerwaffe. Sie verfügt über eine Schulterstütze und ist leicht und kompakt – für eine MP Ihre Feuerkraft beruht darauf, dass sie nicht nur Einzelfeuer (HM) beherrscht, sondern auch Salvenfeuer (SM) abgeben kann. Die Ingram Smartgun verursacht 5 Punkte Körperlichen Schaden und wird mit der Fertigkeit „Gewehre“ (HM) oder „Automatik“ (SM) geführt.

Ruger 100

Das Ruger 100 ist ein Gewehr der Mittelklasse, das als Sport- und Jagdwaffe weit verbreitet ist. Das Ruger 100 ist die Waffe der Wahl, wenn man seine Gegner in aller Ruhe und aus großer Entfernung abknallen will. Allerdings sollte man dann darauf achten, dass sie nicht ebenfalls eines haben. Im Gegensatz zu MPs und Sturmgewehren kann man bei einem normalen Gewehr wie dem Ruger den Cops gegenüber vielleicht noch eine



Erklärung finden, warum man so was mit sich herumschleppt. Das Ruger 100 verursacht 7 Punkte Körperlichen Schaden und wird mit der Fertigkeit „Gewehre“ geführt.

AK-Sturmgewehr

AK-Sturmgewehre stehen seit Jahrzehnten für simple Feuerkraft, und das einfach, billig und robust; kein Wunder, dass sie sich auf der Straße großer Beliebtheit erfreuen. Sie verfügen über höhere Durchschlagskraft als MPs und eine bessere Reichweite, sind jedoch nicht mehr zu verstecken. Sturmgewehre beherrschen HM- und AM-Feuer, verursachen 6 Punkte Körperlichen Schaden und werden mit der Fertigkeit „Gewehre“ (HM) oder „Automatik“ (SM) geführt.

LMG

Manchmal hilft Feuerkraft allein nicht weiter; dann ist vielleicht noch mehr Feuerkraft die Lösung. Für solche Situationen ist das Leichte MG wie geschaffen. Im Gegensatz zu Sturmgewehren beherrscht diese Waffe auch Vollautomatisches Feuer, sodass man einen wahren Bleihagel auf seine Gegner niedergehen lassen kann. Das Leichte MG verursacht 6 Punkte Körperlichen Schaden und wird mit der Fertigkeit „Automatik“ geführt (SM und AM).

CYBERWARELISTE

Cyberware ist 2070 allgegenwärtig und so preiswert, dass sich oft selbst die Ärmsten Cyberaugen oder eine Datenbuchse leisten können.

Cyberaugen

Cyberaugen sind wahrscheinlich die am weitesten Cyberware in der Sechsten Welt. Moderne Cyberaugen gewähren eine sogar noch bessere Sicht als ihre natürlichen Gegenstücke und verfügen über Restlichtverstärkung und Infrarotsicht.

Datenbuchse

Eine Datenbuchse ermöglicht dem Benutzer, sich über ein Glasfaserkabel in jedes elektronische Gerät einzustopeln. Sie

verleiht bei Hackenproben +1 Würfel auf die Computer-Fertigkeit.

Dermalpanzerung

Dermalpanzerung besteht aus Hartplastik- oder Metallfaserplatten, die in die Haut eingepflanzt werden, und verleiht 1 zusätzlichen Punkt Panzerung.

Kunstmuskeln

Kunstmuskeln werden statt der echten Muskeln in den Körper implantiert und machen den Träger stärker. Sie erhöhen das Körper-Attribut um 2 Punkte.

Reflexbooster

Reflexbooster bestehen aus einer Vielzahl von neuronalen Verstärkern und Adrenalinstimulatoren, die im ganzen Körper des Benutzers implantiert werden. Ein Reflexbooster erhöht den Initiativwert um +1 und verleiht 1 zusätzlichen Durchgang pro Initiativerunde.

Smartlink

Ein Smartlink projiziert den Schusswinkel der Schusswaffe des Benutzers in sein Gesichtsfeld und bildet ein rotes Fadenkreuz dort ab, wo er hinzielte. Ein Smartlink verleiht +1 Würfel bei Proben auf die Fertigkeiten Pistolen, Gewehre und Automatik.

ZAUBERLISTE

Beeinflussen

Das sind nicht die Droiden, die ihr sucht. Beeinflussen pflanzt einer Person eine Idee oder einen Gedanken ein, den sie fortan für ihren eigenen hält. Allerdings kann das Opfer alle 5 Minuten eine Probe auf Instinkt ablegen, deren Erfolge angesammelt werden. Sind dadurch alle Erfolge des Zauberers eliminiert, verfällt die Wirkung, und die Person ist sich plötzlich nicht mehr sicher, ob diese Idee auch wirklich so toll ist. Der Entzug beträgt 3.

Energieblitz

Der Energieblitz ist ein Zauber, der pure magische Energie auf ein einzelnes Ziel lenkt. Er verursacht einen Körperlichen Schaden von 4 und einen Entzug von 2.

Feuerball

Der Klassiker. Er flutet ein Gebiet mit einem Radius von 5 Metern mit Feuer und Verderben. Das verursacht 5 Punkte Körperlichen Schaden an jeder Person im Zielbereich und 7 Punkte Entzug beim Magier.

Levitieren

Damit können Gegenstände oder Personen von bis zu 100 Kilogramm emporgehoben und langsam durch die Luft bewegt werden. Sie können nicht geworfen, aber mit Glück vielleicht über jemandem fallen gelassen werden. Der Entzug beträgt 2.

Stoß

Dieser Zauber versetzt einem Ziel einen unsichtbaren Stoß. Bei Personen entstehen dadurch 3 Punkte Geistiger Schaden, er kann aber auch benutzt werden, um Gegenstände zu bewegen. Der Entzug beträgt 1.

Unsichtbarkeit

Ein weiterer Klassiker. Der Zauber macht eine Person in Sichtweite des Magiers unsichtbar, sodass sie nur noch mit Kameras oder anderen Sensoren entdeckt werden kann. Das kann, muss aber nicht der Magier selbst sein. Der Entzug beträgt 3. Der Zauber hält an, solange der Magier sich darauf konzentriert, aber er kann in dieser Zeit keinen anderen Zauber wirken.

PANZERUNG UND AUSRÜSTUNG

Panzerung:

Gepanzerte Kleidung sieht aus wie normale Kleidung, ist aber gepanzert und verleiht 3 Punkte Panzerung.

Die Panzerweste muss unter einer Jacke o.ä. getragen werden, um nicht aufzufallen, und verleiht 2 Punkte Panzerung.

Körperpanzerung besteht aus schweren, klobigen Panzerwesten, Helm mit Schutzvisier, Handschuhen etc. und kann unmöglich unter Kleidung versteckt werden. Spezialeinheiten, Elitekommandos und schwere Infanterie tragen solche Panzerungen, die 9 Punkte Panzerung verleihen.

Programme:

- Ausnutzen (Computer)
- Daten suchen (Computer)
- Daten editieren (Computer)
- Angriff (Matrixkampf)
- Firewall (Matrixkampf)
- Alle Programme kosten pro Stufe 200 Nuyen, aber Angriff ist natürlich illegal und nicht im Laden zu haben.

Elektrokit

Nützlich für alles, was mit Basteleien an Elektronik zu tun hat. Verleiht einen Bonus von +2 auf entsprechende Proben.

Werkzeug

Hammer, Stemmeisen, Trennscheiben etc. verleihen einem entschlossenen Runner einen Bonus von +2 auf Aufbrechen.

Kommlink

Ein Kommlink kostet 500 Nuyen pro Stufe und kommt mit drei vorinstallierten Songs und zwei Stunden Gratisquatschen.

Restlichtbrille

Eine Restlichtbrille verleiht dem Träger Restlichtverstärkung und die entsprechenden Sichtmodifikatoren.

Munition

Im Kampf müssen Waffen nie nachgeladen werden, das ist schließlich auch im Fernsehen so. Aber nach jedem Kampf muss dafür eine Schachtel Munition für 20 Nuyen gekauft werden.

Medkit

Das Medkit enthält Verbandmaterial, Medikamente und ein Experten-Computersystem. Es verleiht einen Modifikator von +2 auf Erste Hilfe-Proben.

Tasse Soycaf

Die Tasse Soycaf aus leckeren Kaffee-Ersatzprodukten hält auch die düsterste Welt zusammen. Sie verleiht ein stechendes Gefühl im Magen sowie leichte Übelkeit.

Magschlüsselknacker

Dieses Gerät ist natürlich hoch illegal, und wie der Name schon sagt, dient es dazu, Magschlösser zu knacken. Äußerlich sieht es wie eine gewöhnliche Keycard mit einem Kabel dran aus. Wird es eingesetzt, wirft es mit seiner doppelten Stufe gegen die Stufe des Schlosses. Wird ein Erfolg erzielt, ist das Schloss offen. Wird kein Erfolg erzielt, kann immerhin Alarm ausgelöst werden sein.

Bordellbesuch

Kriegst du schon für 50 Nuyen, und dann hast du wahrscheinlich noch jemandem das Essen für heute oder den nächsten Chip finanziert. Nach oben natürlich offen.

VORGEFERTIGTE CHARAKTERE



KOPFGELDJÄGER

Ein bösartiger Paracritter ist entlaufen? Ein entflohenen Mörder auf der Flucht? Die rebellische Tochter ist mit einem Ganger durchgebrannt? Dann ist der Kopfgeldjäger Ihr Mann. Er ist der ultimative Jäger und lebt für den Kick bei der Jagd – der Gedanke daran, seine Fähigkeiten und maßgeschneiderten Spielzeuge mit den Instinkten eines gefährlichen Tieres oder Verbrechers zu messen, lässt ihn jeden Tag frohen Mutes beginnen. Er jagt hinter Beute jeder Art her – ob zwei- oder vierbeinig –, solange die Bezahlung stimmt. Er kann sie lebendig zurückbringen oder als Leiche, und manchmal bringt er auch nur ein Souvenir mit zurück. Eines aber ist sicher: Über kurz oder lang entkommt ihm keiner.

„Pass auf, es kümmert mich einen Dreck, was du im Trid gesehen hast – die Wirklichkeit ist ganz anders. Glamour? Rubum? Null. Aber solange mein Konto nicht auf Null steht, bin ich zufrieden.“

Attribute

Körper	10
Schnelligkeit	3
Intelligenz	3
Instinkt	4
Glück	3

Initiative (Durchgänge): 6(1)

Metatyp: Troll

Metatyphische Fähigkeiten: +1 Natürliche Panzerung

Fertigkeiten

(die Zahlen in Klammern geben den endgültigen Würfelpool an, d.h. Fertigkeit + verknüpftes Attribut)

Athletik 2[12], Ausweichen 2[5], Erste Hilfe 3[6], Gewehre 4[7], Nahkampf 2[12], Wahrnehmung 2[6]

Ausrüstung

Ausfahrbarer Schlagstock [Knüppel, Fertigkeit Nahkampf, Schaden: 7G]

Überlebensmesser [Messer, Fertigkeit Nahkampf, Schaden: 7K]

Ruger 100 (mit 3 Schachteln Munition) [Fertigkeit Gewehr, Schaden: 7K, Reichweite: 0-40 (nah, 0), 41-80 (mittel, -1), 81-160 (weit, -2)]

Gepanzerte Kleidung [Panzerung: 3]

Kommlink [Stufe 3]

Fernglas

2 Handschellen mit Cyberware-Blockern [deaktivieren die Cyberware des Gefesselten]

Cyberware

(regeltechnische Auswirkungen von Cyberware sind bereits in die Werte des Charakters eingerechnet, wenn nicht anders vermerkt)

Cyberaugen (mit Restlichtverstärkung, Infrarotsicht), Kunstmuskeln, Smartlink

STRASSENSAMURAI

Halb Mensch, halb Maschine, aber voll gefährlich – manchmal ist es schwer zu sagen, wo der natürliche Körper des Straßensamurai aufhört und wo seine kybernetischen Verstärkungen anfangen. Hart, stark, erschreckend schnell und ausgeblendet in Kampfkünsten und Taktik, ist er eine hypereffiziente Tötungsmaschine, die mit jeder Situation zurechtkommt, in die sie hineingerät. Ob er nun ein ehemaliger Soldat, Konzernmann oder Reden-wir-nicht-drüber ist, heute ist er ein freiberuflicher Arbeiter auf der Straße, der auf seinen strengen Ehrenkodex stützt.

„Meinen Klienten verkaufen? Das wäre dann meine Rente, denn damit hätte ich meinen ganzen Beruf verkauft.“

Attribute

Körper	6
Schnelligkeit	4
Intelligenz	2
Instinkt	3
Glück	2

Initiative (Durchgänge): 9 (2)

Metatyp: Mensch

Fertigkeiten

(die Zahlen in Klammern geben den endgültigen Würfelpool an, d.h. Fertigkeit + verknüpftes Attribut)

Athletik 3[9], Ausweichen 3[7], Automatik 5[11], Fahrzeug 1[4], Infiltration 2[6], Nahkampf 4[10], Pistolen 5[9]



Ausrüstung

Katana [Fertigkeit Nahkampf, Schaden: 7K]
Überlebensmesser [Messer, Fertigkeit Nahkampf, Schaden: 5K]
Ares Predator (mit 4 Schachteln Munition) [Fertigkeit Pistolen, Schaden: 5K, Reichweite: 0-10 (nah, 0), 11-20 (mittel, -1), 21-40 (weit, -2)]
Ingram Smartgun (mit 10 Schachteln Munition) [Fertigkeit Automatik, Schaden: 5K, Reichweite: 0-20 (nah, 0), 21-40 (mittel, -1), 41-80 (weit, -2)]
Kommlink [Stufe 3]
Suzuki Mirage (Motorrad) [Fertigkeit Fahrzeug]
Panzerweste [Panzerung: 2]

Cyberware

(regeltechnische Auswirkungen von Cyberware sind bereits in die Attribute eingerechnet, es sei denn, es ist anders vermerkt)
Cyberaugen (mit Restlichtverstärkung und Infrarotsicht), Dermalpanzerung, Kunstmuskeln, Reflexbooster, Smartlink

HACKER

So etwas wie ein unhackbares Computersystem gibt es nicht – nur solche, die noch nicht gehackt wurden. Der Hacker betrachtet jedes System als eine Herausforderung, jede verschlüsselte Datei als Einladung, seine Fähigkeiten und die Macht seiner Programme und seines maßgeschneiderten Kommlinks mit allem zu messen, was die Matrix zu bieten hat. Alles, von ferngesteuerten Kameras und Dateien bis zu Cyberware und den Waffen seiner Feinde interessiert ihn, solange es mit der Matrix verbunden ist – und was ist es heutzutage nicht? Der Hacker

benutzt seine persönlich gestaltete State-of-the-Art-Hardware und -Software, um die elektronische Welt zu manipulieren, und wenn es zu heiß wird, kann er vollständig in die Virtual Reality eintauchen und sich mit Gedankenschnelligkeit durch das System bewegen, um seinen Teamkollegen der realen Welt den Weg zu ebnen.

„In einem Keller herumsitzen? Auf keinen Fall – ich bin Profi und hab's echt drauf, sammle Infos und löse für mein Team die Probleme, sogar mitten in der Schusslinie riskiere ich mein Leben, um uns ALLE zu retten.“

Attribute

Körper	3
Schnelligkeit	4
Intelligenz	4
Instinkt	5
Glück	4

Initiative (Durchgänge): 8 (1)

Metatyp: Ork

Metatypische Fähigkeiten: Restlichtverstärkung

Fertigkeiten

(die Zahlen in Klammern geben den endgültigen Würfelpool an, d.h. Fertigkeit + verknüpftes Attribut)

Ausweichen 2[6], Computer 5[9], Matrixkampf 4[9], Pistolen 2[6], Wahrnehmung 3[8]



Ausrüstung

Ares Predator (mit 2 Schachteln Munition) [Fertigkeit Pistolen, Schaden: 5K, Reichweite: 0-10 (nah, 0), 11-20 (mittel, -1), 21-40 (weit, -2)]
 Panzerweste [Panzerung: 2]
 Kommlink [Stufe 5]

Cyberware

Datenbuchse

Programme

Angriff [Stufe 3], Ausnutzen [Stufe 4], Daten editieren [Stufe 3], Daten suchen [Stufe 3], Firewall [Stufe 2]

KAMPFMAGIER

Ganz gleich, ob Sie physischen oder magischen Schaden austeilten wollen, der Kampfmagier ist der Mann Ihrer Wahl. Sie werden ihn nicht über mystischen Wälzern in der Bibliothek hocken oder unter den Sternen über den Sinn des Lebens nachdenken sehen – er wurde für den Kampf ausgebildet, und genau dort hält er sich am liebsten auf. Mit einem großen Repertoire an Kampzaubern, das zu seinem beeindruckenden Waffenarsenal und seinen ausgezeichneten Kampffertigkeiten passt, hat er mit Sicherheit das richtige Werkzeug für jeden Job. Unterstützende Aufgaben sind nicht das Richtige für den Kampfmagier – er bewegt sich nicht im Hintergrund, um seine Kameraden zu heilen oder die Heimlichkeits- und Schutzauber aufrechtzuerhalten, sondern kämpft an der Front mit, Seite an Seite mit dem Straßensamurai.

„Einer Kanone können die Kugeln ausgeben und einem Magier kann sein Mojo ausgeben ... also bringe ich beides mit aufs Schlachtfeld. Zur Sicherheit.“

Attribute

Körper	3
Schnelligkeit	4
Intelligenz	5
Instinkt	4
Magie	5
Glück	2

Initiative (Durchgänge): 8 (1)

Metatyp: Elf

Metatypische Fähigkeiten: Restlichtverstärkung

Fertigkeiten

(die Zahlen in Klammern geben den endgültigen Würfelpool an, d.h. Fertigkeit + verknüpftes Attribut)



Ausweichen 3[7], Gebräuche 2[6], Hexerei 5[10], Nahkampf 2[5], Pistolen 3[7], Wahrnehmung 2[6]

Ausrüstung

Katana [Fertigkeit Nahkampf, Schaden: 6K]
 Ares Predator (mit 2 Schachteln Munition) [Fertigkeit Pistolen, Schaden: 5K, Reichweite: 0-10 (nah, 0), 11-20 (mittel, -1), 21-40 (weit, -2)]
 Gepanzerte Kleidung [Panzerung: 3]
 Kommlink [Stufe 3]

Zauber

Energieblitz (Schaden: 4K, Entzug: 2G)
 Feuerball (Schaden: 5K, Entzug: 7G)
 Levitieren (Entzug: 2G)
 Stoß (Schaden: 3G, Entzug: 1G)

... EINSTEIGERABENTEUER ...

FREIER MARKT

Ein Anfängerrun für 2-4 Runner und einen Spielleiter

DER ERSTE RUN

Erster Schritt: Lesen

Bereit zum ersten Shadowrun? Keine Panik, als Spielleiter haben Sie den leichteren Part bekommen. Die Spieler handeln, und Sie müssen eigentlich nichts tun, als die Reaktion der Umwelt auf diese Aktionen zu beschreiben – eigentlich. Dabei helfen die Regeln und das Abenteuer.

Die Regeln beschreiben, wie Sie feststellen können, ob irgendeine Handlung klappt oder nicht.

Das Abenteuer beschreibt dagegen eine Situation mit einem bestimmten Hintergrund, in der die Spielercharaktere aktiv werden können (und sollen).

Anhand dieser Informationen können Sie die Folgen ihrer Aktionen bestimmen. Einige denkbare Aktionen und Lösungswege sind im Abenteuer vorgesehen; das heißt aber nicht, dass das der einzige mögliche Weg ist. Wenn die Spieler eine andere Idee haben, um zum Ziel zu kommen, sollten Sie ihnen eine faire Chance geben. Und sind Sie mal unschlüssig, können Sie immer die Würfel entscheiden lassen.

Erster Schritt ist also, Regeln und Abenteuer zu lesen. Man muss sie nicht auswendig können, sollte aber einen groben Überblick haben.

Aufbau des Abenteuers

Jede Szene eines SR-Abenteuers enthält üblicherweise mehrere Abschnitte:

Unter „**Sag's ihnen ins Gesicht**“ finden Sie einen vorformulierten Abschnitt, mit dem Sie einsteigen können.

„**Hinter den Kulissen**“ sage Ihnen, worum es eigentlich geht, und etwas über Hintergrund und Zweck der Szene.

„**Schwierigkeiten**“ beschäftigt sich – der Name deutet es bereits an – mit möglichen Schwierigkeiten, die sich ergeben könnten, wenn die Spieler auf dumme Ideen verfallen.



EINSTEIGERABENTEUER

Bevor es zur ersten Szene kommt, wird im Kapitel „**Hintergrund**“ noch erläutert, worum es in dem Job, den die Runner erledigen sollen, eigentlich geht.

Außerdem gibt es in diesem Abenteuer noch die „**Anmerkungen für den SL**“, die Ihnen den ersten Einsatz etwas leichter machen sollen, sowie diverse Kästen mit Tipps.

Charaktere machen

Jeder Spieler kann aus den vorgefertigten Archetypen (Einstiegerregeln ab Seite 19) einen Charakter aussuchen, den er im Abenteuer führt. Die Archetypen bestehen nur aus Werten; der Spieler sollte daraus einen Charakter machen. Was ist der Runner für ein Typ? Ernstler, wortkarger Draufgänger? Smarter Frauendeh? Choleriker? Immer einen Witz auf Lager? Ein Charakter braucht kein komplettes Psychogramm, aber eine grobe Orientierung kann nicht schaden. Ein Charakter muss auch keine komplett Eigenschöpfung sein. Wenn einem nichts Eigenes einfällt, kann man sich von Figuren aus Büchern, Filmen o.ä. anregen lassen.

Für Kompatibilität sorgen

Wichtige Eigenschaft aller Charaktere ist, dass sie zusammenarbeiten können und eine Motivation für den Run haben. Wenn ein Spieler einen Magier spielt, dann wäre es unfair und unproduktiv, wenn ein anderer einen Charakter spielt, der Magier hasst und geschworen hat, alle bei erster Gelegenheit zu töten. Die Charaktere sollten auch keine unüberwindlichen Probleme damit haben, für organisiertes Verbrechen oder mächtige Konzernen Jobs zu erledigen. Sonst fallen nämlich die meisten Runs und auch dieses Abenteuer für sie flach.

Es muss keine konfliktfreie Harmonie herrschen, aber jeder Charakter sollte fähig sein, mit den anderen zusammenzuarbeiten. Dann muss sich eigentlich nur noch jeder einen Stift schnappen, irgendjemand sollte was zu trinken und Knabberzeug auf den Tisch stellen, und es kann losgehen.

HINTERGRUND

Anmerkung für den SL

Hier erfahren Sie etwas zum Hintergrund der ganzen Sache. Warum findet der Job statt, wer ist darin verwickelt etc. Davon müssen die Runner eigentlich nicht viel mitbekommen. Andererseits macht es mehr Spaß, wenn sie einige Blicke hinter die Kulissen werfen können. An einigen Stellen im Spiel ist das möglich, und Sie sollten es fördern, wenn die Spieler entsprechende Versuche unternehmen.

WIE SAG ICH'S JETZT AM BESTEN?

Rollenspiel findet hauptsächlich mündlich statt. *Wie genau*, dafür gibt es keine Vorschrift. Machen Sie es so, wie es Ihnen am einfachsten scheint. Ob Sie oder die Spieler sagen „Ich gehe langsam den Flur entlang und prüfe die Türen“ oder „[Sam/Ido/welcher Charaktername auch immer] geht...“ ist völlig egal. Es muss auch nicht jedes Detail ausgespielt werden. Die Spieler können z.B. tatsächlich einen Dialog führen, wenn ihre Charaktere das tun, aber sie können auch schlicht sagen „Während der Fahrt führen Ido und Sam mit viel Nicken ein Expertengespräch über Cyberware“ oder „Sal, der Frauenheld, versucht bei jeder Gelegenheit, Samira, die magisch begabte Elfe, anzugreifen.“

Hintergrund

Ein heißes Geschäft für das organisierte Verbrechen sind illegale SimSinn-Chips, meist CalHots genannt. Das sind SimSinn-Chips, bei denen der Output so manipuliert und verstärkt wurde, dass er um Vielfaches „besser“ wirkt. Solche Chips können süchtig machen, aber da die Auswirkungen sich erst spät einstellen und relativ milde sind – wenn man Abhängigkeit, Realitätsverlust oder schlichtes Verhungern oder Verdursten während des Trips als milde bezeichnen will – geht HanSec nur halberzig dagegen vor.

Bisher hatte das Yakuza-Kartell des „Drachen“ die Nase vorne darin, Norddeutschland mit CaHots der besseren Qualität zu versorgen. Aber durch einen glücklichen Zufall gelingt es der Lobatchevski-Vory, einen derer SimSinn-Coder – einen der hoch begehrten Fachkräfte, die aus einfachen SimSinn-Aufzeichnungen CaHots machen – auf ihre Seite zu ziehen und von ihm die neuesten Konvertierungsroutinen der Yakuza zu erhalten. Sie wenden sie sofort an und beginnen in einem Codelabor in der Stadt damit, Chips der Spitzenklasse zu brennen und sie auf dem Markt zu verteilen.

Die Yakuza bekommt allerdings schon nach wenigen Wochen mit, dass ein neues Produkt in den Straßen zirkuliert und will die Codes dafür in ihre Finger bringen – bisher noch, ohne zu wissen, dass es eigentlich ihre eigenen sind. Also klappern sie einige Schieber ab, auf der Suche nach einem Team Shadowrunner, das die Quelle der Chips auffindig machen soll, dort einsteigen und die Codes in ihren Besitz bringen – wenn möglich, ohne eine Visitenkarte zu hinterlassen.



SOYKAF

Keiner mag ihn, jeder trinkt ihn; Soykaf ist ein Symbol für die 6. Welt und das bekannteste diverser Ersatzprodukte. Die erste Generation bestand aus Soya; woraus er heute gemacht wird, will niemand wirklich wissen. Sein Vorteil ist, konkurrenzlos billig zu sein. Wer in einen beschissen Tag starten will, tut das mit einer Tasse Soykaf.

NPCS

NPCs steht für Nichtspielercharaktere; also alle Personen einer Geschichte, die nicht von den Spielern verkörpert werden. Ihre Darstellung übernimmt stattdessen der Spielerleiter, also Sie, wenn es nötig werden sollte. Eigentlich ist also jede mögliche denkbare Figur ein NPC, z.B. wenn es den Charakteren einfallen sollte, sich auf den nächsten Obdachlosen zu stürzen und ihn irgendwas zu fragen – in diesem Fall müssen Sie improvisieren. Manche NPCs dienen einfach nur der Stimmung. Andere sind näher beschrieben und erfüllen einen bestimmten Zweck. Wenn die Charaktere mit ihnen interagieren, können sie Ihnen zum Beispiel weiterhelfen oder Ihnen Informationen geben. Oder ein Problem für sie darstellen, das irgendwie gelöst werden muss. Solche NPCs werden dann in Kästen wie diesem beschrieben.

Stellen Sie „Ihre“ NSCs nicht über die Bedürfnisse der Spieler. Alle sollten vom Spielerlebnis profitieren

ERSTER TEIL

Anmerkung für den SL

Der erste Teil umfasst den Anruf des Schiebers, der den Charakteren von einem Job erzählen wird, und das Gespräch mit dem Schmidt, der ihnen den Job gibt und sagt, was zu tun ist – jedenfalls, wenn sich die Charaktere nicht zu übel aufführen. Dieser Teil ist ziemlich „linear“, d.h. hier gibt es eigentlich nicht viel, was die Spieler tun können, um die Handlung zu beeinflussen. Eigentlich nur, den Job abzulehnen oder eine so katastrophale Vorstellung zu bieten, dass der Schmidt zu dem Urteil kommt, der Auftrag sei bei jedem Idioten von der Straße besser aufgehoben als bei den Runnern. In einem solchen Fall geben Sie den Runnern nach einigen ereignislosen Tagen denselben Run unter leicht anderer Beschreibung und von einem anderen Schmidt einfach noch mal – natürlich nicht, ohne dass Ihnen zuvor ihr Schieber schwere Vorwürfe gemacht hat. Wenn die Spieler aber partout etwas anderes vorhaben, und z.B. lieber auf eigene Faust losziehen, sollten Sie ihnen keine Steine in den Weg legen oder sie zu irgendetwas zwingen. Warten Sie mit dem Job dann einfach, bis Ihnen langweilig wird.

ERSTE SZENE – DER ANRUF DES SCHIEBERS

Anmerkung für den SL

Das Klischee will, dass Runs damit beginnen, dass der Schieber den Runner um elf Uhr vormittags aus dem Bett klingelt und ihm einen Run anbietet. Da das hier ein Anfängerrun ist, fängt es aber etwas früher an.

Jedes SR-Abenteuer enthält für jede Szene unter dem Titel „Sag's ihnen ins Gesicht“ einen kurzen Text, den Sie als Einstieg benutzen können, wenn Sie kein begnadeter Erzähler sind, dem zu allem sofort etwas Stimmiges einfällt.

Lesen Sie den Spielern also den Text unter „Sag's ihnen ins Gesicht“ vor (oder schildern Sie ihnen den Sprawl in eigenen Worten) und lassen Sie sie dann im Gegenzug beschreiben, was ihre Charaktere gerade so tun, wie sie wohnen etc. Schließlich sind es die Spieler, die aktiv werden sollen statt sich nur vom SL beschallen zu lassen. Jeder Protagonist hat ein Privatleben, und auch in den meisten Filmen oder Büchern gehört dem die erste Szene. Weil aus dem Stegreif den meisten Leute zu „Was macht dein Charakter gerade?“ aber nur „Äh, umpf, er, äh... putzt seine Waffen“ einfällt, sollten Sie die Spieler rechtzeitig vorwarnen.

STUFFERSHACK

Sie brauchen einen Laden, der billige Massenwaren hat, schlechte Qualität, kaum Service, oft nur Automaten, wenig Auswahl? StufferShack ist ihr Ding! Hier kann man einen Burger holen, billige Fertig-Nahrungsmittel oder einfach nur Soy-Pampe, oft auch seine Kleider waschen lassen oder neue aus dem Automaten ziehen. Der Vorteil der StufferShacks ist, dass es hier alles gibt, was man für einen billigen Alltag auf niedrigem Niveau braucht, dass das Angebot in jedem Stuffer exakt gleich ist und dass es Stuffer überall gibt. Wo Küchenschaben existieren können, ist auch ein Stuffer nicht weit.

Sag's Ihnen ins Gesicht

Es ist ein ganz normaler Tag im Plex. Die Terrorwarnstufe steht auf Orange, der Smoglevel ist 2. Irgendwo in der City demonstrieren irgendwelche Massen gegen irgendwas, aber hier ist davon nichts zu spüren außer fernem Sirenengeheul, das in der Luft liegt. Es ist wenig los auf der Straße, nur ein Stockwerk höher, zwischen den Häusern, tummeln sich einige Drohnen. Ein paar Blocks die Straße runter kolkelt ein Haufen Reifen vor sich hin, und hinter der nächsten Häuserzeile sind zwei oder drei ähnliche Rauchfahnen zu sehen, lang, dünn und pechschwarz, aber was auch immer der Grund dafür war, ist nicht mehr rauszufinden. Vielleicht war das der Lärm gestern Nacht; aber heute ist hier nur noch eine Straßen sperre von HanSec zu sehen. Wahrscheinlich sollen die gepanzerten Jungs Personenkontrollen machen, aber sie ziehen es vor, mit schlechter Laune im Schutz ihrer Sandsäcke und des dicken *Roadmaster*-Einsatzwagens zu bleiben und die Vorbeigehenden misstrauisch zu mustern. Die Nachrichten berichten von irgendeinem Anschlag in Eimsbüttel (vielleicht deswegen die Sirenen), oben in Pinneberg wird nach einem Höllen Hund gesucht, nachdem zwei angefressene Leichen gefunden wurden, und die News sind die übliche Mischung aus Wirtschaftsbericht und Verbrechensreport; in den lokalen Top Ten führt immer noch der mies gemachte Überfall auf einen Stuffer von vorgestern..

Ein ganz normaler Tag im Plex.

Hinter den Kulissen

Um den Einstieg einfacher zu gestalten, gehen wir hier davon aus, dass alle Charaktere denselben Schieber kennen: Mattie,



MATTIE

MATTIE, DER SCHIEBER

Mattie betreibt einen Stuffershack irgendwo in den verlassenen Außenvierteln des Sprawls, verkehrsgünstig gelegen zwischen einer Autobahn-Auffahrt, einem Bordell und einer stinkenden Fleischfabrik, die aus Gammelfleisch leckere Presslinge macht. Meist ist seine schmale und nachlässig gekleidete Gestalt hinter dem Tresen oder in der abgetrennten Kabine mit der Aufschrift „Manager“ zu finden, während ein blasser, magerer und namenloser Laufbursche den Laden schmeißt.

Mattie ist eine Art Malder für Jobs, Kontakte und Ausrüstung in den Schatten. An Leute wie ihn wendet man sich, wenn man einen Job zu vergeben hat, der das Tageslicht scheut. Die Runner sind nur einige von den Adressen in seinem Buch, vielleicht nicht einmal die besten. Auch wenn er ihnen immer wieder bei jeder Gelegenheit versichert, dass er große Hoffnungen in sie setzt und nur ihr Bestes will (nämlich ihr Geld), und stets gut aufgelegt und jovial erscheint, sind die Runner einfach Aktivposten für ihn – mit kalkulierbarem Wert und ersetzblich.

Nicht jeder Schieber hat ein Universalangebot wie Mattie, die meisten haben sich auf bestimmte Bereiche wie Jobs, Waffen etc. spezialisiert, in dem sie dann deutlich mehr können als Mattie, aber für die Zwecke eines Anfängers genügt er vollauf. Stellen Sie aber sicher, dass der Schieber nicht zur Rundum-sorglos-Servicestation für die Runner wird. Natürlich arbeitet er auch nicht umsonst, sondern er wird für jeden Dienst Prozente oder Bargeld verlangen.

der Schieber. Früher oder später wird er sie kontaktieren, und ihnen mitteilen, dass es da jemanden mit einem Job gibt, der genau das Richtige für sie zu sein scheint. Offenbar geht es darum, eine Datei zu finden und irgendwo rauszuholen, und der Schmidt sei wohl bereit, dafür bis zu 50.000 Nuyen springen zu lassen (ingesamt, nicht pro Person). Mattie hatte bereits mehrmals Geschäftskontakt mit ihm und bezeichnet ihn als vertrauenswürdig – was in den Schatten nicht allzu viel heißen muss. Bei Interesse sollen sie morgen Abend um 22.00 Uhr in die Bar „Arena“ in Hamburg-Neue Mitte kommen und dort an der Theke nach einem Herrn Schmidt fragen.

Am einfachsten ist es natürlich, wenn die Runner sich bereits kennen und schon eine Gruppe bilden. Dann muss nur einer der Runner angerufen werden. Falls die Runner alle noch einzeln sind, müssen Sie auch nicht für jeden den Kontakt einzeln ausspielen. Wenn die Spieler nicht unbedingt Wert drauf legen, genügt es vielleicht auch, einfach mitzuteilen, dass sie ähnliche Nachrichten bekommen hätten.

Der Kontakt zwischen Schieber und Gruppe kann natürlich auf alle denkbaren Arten erfolgen – vom Toten Briefkasten über harmlose Postings in Matrixforen oder persönliche Treffen.

KONZERNE

2070 beherrschen Großkonzerne die Wirtschaft – und das Alltagsleben. Fast alle Produkte sind von solchen Megas, und die meisten Megas in fast allen Bereichen vertreten – mehr oder weniger stark. Wenn Sie die Welt mit Mega-Produkten würzen wollen, z.B. einem Ares-Auto oder einem Renraku-Trideo, hier ein paar große Namen: Saeder-Krupp, Shiawase, Evo, Yamatetsu.

VERTRAUEN IN DIE CHARS

Vertrauen Sie den Spielern, aber vertrauen Sie auch den Charakteren. Für die Spieler mag die Welt von Shadowrun neu sein, und vielleicht haben sie auch unterschiedliche Vorstellungen davon. Aber die *Charaktere* leben 24 Stunden pro Tag in dieser Welt, und das seit einigen Jahren. Ein Spieler mag es für eine gute Idee halten „Ist hier jemand namens Schmidt?“ durch die Bar zu brüllen, aber der Charakter weiß wahrscheinlich, dass das ziemlich dämlich ist – wenn er erfahrener Runner ist. Dann spricht nichts dagegen, dem Spieler einfach einen entsprechenden Hinweis zu geben, sollte er so eine Aktion vorhaben.

fen bis zu noch ausgefeilter Methoden – obwohl der Batscheinwerfer wohl übertrieben wäre. Aber für den Anfang genügt wohl ein einfacher Anruf oder eine elektronische Textnachricht.

Schwierigkeiten

Schwierigkeiten sollte es hier keine geben, außer, die Runner lehnen den Job ab. Siehe dazu oben. Wollen die Spieler bereits jetzt mit Nachforschungen beginnen, siehe dazu unten „Beinarbeit“.

ZWEITE SZENE – DAS TREFFEN MIT DEM SCHMIDT

Anmerkung für den SL

In allen Runnerfilmen findet das Treffen mit dem Schmidt in einer zwielichtigen Bar statt. Das muss nicht so sein, aber diesmal siegt das Klischee.

Das ist eine gute Gelegenheit für eine Probe. Gelingen einem Runner zwei Erfolge bei einer Wahrnehmungsprobe, entdeckt er auf dem Parkplatz die Reservetruppe der Yakuza: drei Mann, die offenbar nichts anderes tun, als regungslos in einer dunklen Limousine sitzen. Beachten Sie bei der Probe die Modifikatoren, die sich aus der Beleuchtung (schwach beleuchtet) und den Sichtsystemen des jeweiligen Charakters ergeben. Sollten die Spieler jetzt aber zu misstrauisch werden, denken sie daran, den Charakteren zu vertrauen. Sie können den Spielern mitteilen, dass halbwegs erfahrenen Runner relativ schnell auf die Idee kommen, dass es sich hierbei um eine Leibwache für Herrn Schmidt handelt. Immerhin trifft er sich mit Verbrechern.

Sag's ihnen ins Gesicht

Ein ehemaliges Kabelwerk, davor ein regennasser Parkplatz, der ziemlich leer ist. Die nächsten Gebäude sind unangenehm weit weg, und das Knirschen von Kies unter euren Sohlen ist der einzige Laut, der zu hören ist – vom leisen Hintergrundrauschen des Sprawls abgesehen. Und überall spürt man die Feuchtigkeit der nahe Flut.

Viel scheint im „Arena“ nicht los zu sein. Früher, nach der Überflutung, soll es hier Deathfights zwischen Metas gegeben haben, aber irgendwann hat sich das wohl totgegelaufen. Übrig geblieben ist nur der absterbende Ruf einer rauen Bar und die Tatsache, dass am Eingang keine Kontrollen auf Waffen stattfinden. Drinnen herrscht Technik-Look; ein stillgelegter Hallenkran an der Decke, Asphalt auf der Tanzfläche, die Tische stehen in offenen, angestößenen Containern – was gut so ist, denn durch das Dach tropft es rein.

Hinter den Kulissen

Der Mann, der sich Herr Schmidt nennt, ist ein kräftiger, braun gebrannter Weißer mit kurzem, blonden Haar, der die Aura eines Ex-Soldaten verströmt. Der echte Yakuza-Soldat ist der Japaner im schwarzen Geschäftsanzug neben ihm, die rechte Hand des „Drachen“, aber die Verhandlungen wird Herr Schmidt führen. Der Dritte im Container, ein schmaler, hagerer Japaner in Angestellten-Tracht, ist ein Bodyguard. Draußen auf dem Parkplatz wartet für den Notfall ein Eingreifteam aus drei weiteren Yakuza-Männern in einem dunklen Wagen. Dazu sollte es aber nicht kommen, denn der Blonde ist ein Profi, der das nicht zum ersten Mal macht. Er verzichtet auf Smalltalk und kommt gleich zur Sache. Bevor der Runner zustimmen, wird er ihnen folgendes verraten: Es geht darum, eine Offline-Datei zu finden und zu extrahieren. Ihr physischer Aufenthaltsort ist unbekannt, aber es gibt Hinweise. Der Ort ist wahrscheinlich bewacht, und der Job bedeutet, sich mit einer Organisation der Hamburger Unterwelt anzulegen. Dafür gibt es insgesamt 50.000 Nuyen.

Lehnen die Runner ab, äußert Schmidt knapp Bedauern und verschwindet anschließend mitsamt seinen Begleitern.

Nehmen die Runner an, kommen die Details (siehe oben: Hintergrund). Er wird ihnen allerdings nicht erzählen, für wen sie arbeiten (und erst recht nicht, was für eine unangenehme Überraschung die Chips für sie sind.) Als Hinweise auf die Quelle der Chips und ergo auf den Ort der Codeschmiede kann er ihnen sagen, dass sich erstens die Werkstatt im Plex befinden muss, denn eine Überprüfung der üblichen Schmugglerrouten brachte kein Ergebnis (außer den zwei Leichen aus den Nachrichten, die die Cops für Höllen Hund Opfer halten). Zweitens kann er ihnen den Namen und Adresse eines Vory-Dealers geben, der die neue Soft verteilt: Dag „Stomp“ Jørgensen, Aneki-Straße 173 – einer der Wohnwürfel in Hamburg-Bergedorf.

Außerdem bekommen sie die Adresse eines Matrixforums, das sich mit der Sichtung außergewöhnlicher Critter beschäftigt. Haben sie Erfolg, sollen sie dort posten, sie hätten in Redmond einen Donnergong gesehen. Das Antwortposting wird eine Adresse und eine Uhrzeit enthalten; dort wird man sich am Tag darauf treffen. Damit ist das Treffen beendet.

Schwierigkeiten

Schwierigkeiten sollte es hier keine geben. Sollten die Runner den Auftritt verpatzen oder den Run ablehnen, siehe dazu oben die Anmerkungen zu „Erster Teil“. Wenn die Charaktere anfangen, zu verhandeln, wird Schmidt zunächst bei seinem Angebot



Critter

2070 ist die Natur teilweise unangenehm geworden. Viele Tiere sind durch das Erwachen oder verschmutzungsbedingte Mutationen zu neuen, wilderen Arten geworden, allgemein Critter genannt. Die bekanntesten sind Teufelsratte, größere und aggressivere Vertreter ihrer Art, oder Höllenhuendre, große hundearige Monster mit viel zu starkem Gebiss und angeblich der Fähigkeit, Feuer zu spucken.

bleiben. Gelingt einem Charakter eine Überreden-Probe mit einem Erfolg, wird er sich bereit zeigen, 10.000 Nuyen als Anzahlung zu geben. Bei zwei Erfolgen lässt er sich auf insgesamt 55.000 Nuyen Bezahlung hochhandeln. Die Runner haben dazu jedoch nur einen Versuch, also sollten sie sich gut überlegen, wer die Verhandlungen führt.

DRITTE SZENE – BEINARBEIT

Anmerkung für den SL

Eine weitere unverzichtbare Szene in den Runner-SIMs ist es, dass der berühmte Trideorunner Karl Kombatmag erst mal alle seine Kontakte abklappert und alle möglichen Informationen von ihnen einholt. In der nächsten Szene sieht man sie dann über einem kompletten Plan irgend etwas komplizierten Gebäudes mit ausgefeilten Alarmanlagen brüten, während sie in der drauf folgende Szene schließlich vor diesem Gebäude stehen, die Tür eintreten und anfangen, sich nach oben durchzukämpfen – unter Anwendung zahlreicher Feuerbälle. Aber was die erste Szene angeht, liegt das Trideo gar nicht so falsch. Wenn sich die Charaktere umhören, bevor sie loslegen, können sie einige nützliche Informationen ausgraben.

Sag's ihnen ins Gesicht

Einen alten Kameraden aufgesucht. Vielleicht in einer miesen Hinterhofwohnung, vielleicht in einer Bar, vielleicht in einem klinisch sauberen Büro hinter Spiegelfassade. Ein paar Worte gewechselt, ein Drink, Erinnerungen ausgetauscht. Dann: „Sag mal, weißt Du eigentlich was über...?“ Meist eine Niete, aber manchmal kommt wenigstens ein anderer Name. Eine neue Bar, neuer Drink, neues Gespräch.

Hinter den Kulissen

Jeder Runner kennt auch andere Leute. Und wenn sie klug sind, fragen sie auch ihren Schieber nach nützlichen Kontakten. Die Runner müssen ihre möglicherweise nützlichen Bekannten nicht vorher „angemeldet“ haben; werden Sie aber misstrauisch, wenn Ihnen die Spieler gerade jetzt erzählen, dass ihr Charakter aus seiner Zeit bei der ultrageheimen Spezialeinheit noch eine Klatschreporterin kennt oder – was ein Glück – der verschollene Sohn des Hamburger Vory-Bosses Vasili Lobatchevski ist.

Außerdem sitzen diese Leute nicht rum und warten darauf, ihr Wissen mit den Runnern zu teilen. Lassen Sie zu jedem Thema einen der Runner eine Probe auf Gebräuche würfeln. Bestimmen Sie anhand der Zahl der Erfolge, welche Informationen die Runner bekommen können.

Beinarbeit

Stomp

0 Erfolge: „Kann man das essen?“
1 Erfolg: „Kenn ich. Alter Vory-Soldat“
2 Erfolge: „Er soll einer der besten sein, den die Vory hier auf der Straße hat. Zäher Bursche“
3 Erfolge: „Er vertickt dieses neue Zeug. Hat jede Menge davon. Muss wohl regelmäßig beliefert werden; wüsste gerne, wie“

Feather

0 Erfolge: „In Indianer vielleicht? Verfluchte Drekheads“
1 Erfolg: „Schon mal gehört. Professionelle Messerklaue. Runnerin. Macht jetzt angeblich Bodyguardjobs“



2 Erfolge „Sie saß in BigW, wegen der Aktion gegen Ares vor ein paar Jahren, und ist frisch raus“

3 Erfolge: „Ihr Bewährungshelfer und ihr Chef sind echte Säcke, die sie ausnehmen. Gehen ihr ziemlich auf die Nerven. Schätzt es dauert nicht lange, bis sie ausflippt.“

Schmidt

0 Erfolge: „Schmidt...Schmidt...Hab ich schon mal gehört!“
1 Erfolg: „Ist öfters als S unterwegs“
2 Erfolge: „Zuverlässiger Typ, keine Tricks“
3 Erfolge: „Arbeitet für die Yakuzas. Er ist ihr Gesicht hier im Plex“

Chiphead-Szene

0 Erfolge: „Klar! Also, ich nehm die CalHots, habt ihr auch Pornos da? Reichen 50 Neue?“
1 Erfolge: „Der Park in Bergedorf ist voll mit denen. Wenn ihr handeln wollt, dann da“
2 Erfolge: „Die Yaks beherrschen eigentlich den Spitzenmarkt, aber die Vory hat jetzt ungewöhnlich gutes Zeug draußen. Nur CalHots, aber die Masse macht's, was?“
3 Erfolge: „Diese Vory-Zeug...irgendwer hat mir erzählt, das sei gar nicht von denen, die Codes dafür habe jemand anders gemacht. Und dann war er plötzlich weg“

Der Bodyshop

0 Erfolge: „Kosmetik“
1 Erfolg: „Kenne ich. Ein mieser Laden! Schau Dir meine Arme an!“
2 Erfolge: „Die Vory hat die Hand drauf, also legt euch nicht mit denen an.“
3 Erfolge: „Angeblich wird da mit Chips gedealt“

Schwierigkeiten

Ein heikles Thema ist es, dem eigenen Schmidt hinterher zu schnüffeln. Schließlich hat es seinen Grund, dass sich der Mann Schmidt nennt und in Kneipen mit den Runnern verhandelt, statt ihnen seine Karte zu geben und sie in sein Büro einzuladen: Er will anonym bleiben. Sie können über Mattie oder andere Kontakte den Runnern entsprechende Hinweise weiterleiten. In diesem Abenteuer ist der Schmidt jedoch Profi genug, um so etwas hinzunehmen. Das nächste Mal wird er eben andere Runner anheuern.

INFORMATION UND GLAUBWÜRDIGKEIT

Denken Sie daran, dass Ihre Schilderungen den Spielern Augen und Ohren der Charaktere ersetzen muss. Ihre Informationen und Kenntnisse beziehen sie alle von Ihnen – was Sie ihnen nicht sagen, können Sie auch nicht wissen. Seien Sie deshalb großzügig mit Informationen. Beschreiben Sie auch möglichst exakt und direkt. „Ein Auto kommt auf dich zu“ oder „Du hörst ein Geräusch“ kann vieles heißen. Jeden Tag kommen Autos auf eine zu oder hört man Geräusche. „Ein Auto brettert auf dich zu – der will dich umfahren!“ oder „Du hörst, wie sich hinter Dir jemand anschleicht“ ist besser.

Und vor allem: bleiben Sie immer glaubhaft. Rollenspiel findet im Kopf statt und lebt davon, dass alle Beteiligten glauben können, was erzählt wird. Wen die Dinge anfangen, willkürlich oder „unglaublich“ zu werden, leidet schnell der Spaß.

SIMSINN

SimSinn ist das Highlight moderner Unterhaltung. Durch DNI-Technologie bekommt man nicht nur eine optisches Bild vorgeführt, sondern den kompletten sensorischen Input – alles, was eine Person sieht, fühlt, schmeckt, hört, sogar Emotionen. Das hat natürlich nicht nur die Pornobranche revolutioniert. Jeder SimSinn-Film lässt sich aus mehreren Perspektiven vollsensorisch selbst erleben – wie es ist, im Kugelhagel zu stehen, spektakuläre Dinge zu erleben oder einfach Dinge, die dem gewöhnlichen Lohnsklaven sonst verschlossen bleiben. Natürlich müssen diese Aufzeichnungen nachbearbeitet werden, denn was ein Schauspieler vor einem Bluescreen fühlt ist nicht wirklich das, was Karl Kombatmage im Kugelhagel fühlen sollte. Wenn solche SimChips über eine gewisse Grenze „hochgedreht“ und frisiert werden, fangen sie an, Sucht zu erzeugen: CallHotChips.

ZWEITER TEIL

Anmerkung für den SL

Nun beginnt der zweite Teil, der schon nicht mehr so linear ist. Die Charaktere können hier eine Menge machen, und es gibt keinen „richtigen“ oder „falschen“ Weg, wenn sie am Ende die Dateien in ihren Händen halten. Sehr wahrscheinlich werden sie aber mit dem einzigen Hinweis beginnen, den sie haben, nämlich Dag Joergensen

VIERTE SZENE – DAG „STOMP“ JOERGENSEN

Anmerkung für den SL

Hier kommt es vor allem darauf an, die NPCs (siehe Kasten) darzustellen. Lesen Sie sich die Beschreibungen durch und merken Sie sich Ihre Motive. Dementsprechend können Sie sie dann auf die Charaktere der Spieler reagieren lassen. Ihr Ziel als Spielleiter ist es hier letztlich, den Runnern die Hinweise zukommen zu lassen, die sie brauchen, um die Codeschmiede zu finden. Haben Sie sich aber selber eine Idee ausgedacht, die hier nicht berücksichtigt wurde - umso besser! Benutzen Sie ihren GMV, um die Erfolgsschancen abzuschätzen, und klären Sie die Details nach den Regeln.

Sag's ihnen ins Gesicht

Die Nummer 173 der Aneki-Straße, benannt nach dem verdienstvollen CEO des Megakons Renraku, ist eines der Hochhäuser, wie sie in den letzten Jahren in Massen hochgezogen wurden, um die Leute unterzubringen. Sozialer Brennpunkt heißt so was heute; kein Wunder dass es hier einen Markt für Chips gibt. Die Wohnung von Stomp scheint jedoch eine der besseren zu sein. Unten sieht es im Flur schlimm aus, aber hier oben im obersten Stock ist sogar geputzt, die Wände haben keine Dreckspuren mehr und der Geruch nach Müll ist weg. Auch Elend hat seine Hierarchien.

Stomp selbst sieht ziemlich übel aus; Wenn Motoradweitwurf mal olympische Disziplin wird, kommt er wohl auf's Treppchen. Er trägt Tarnhosen, eine speckige Jacke und ein Unterhemd, und scheint den ganzen Tag hauptsächlich in Bars rumzuhängen. Und dauernd ist diese dunkelhaarige Frau bei ihm, deren Bewegungen zu flüssig sind, um nur von viel Sport und gesunder Ernährung zu kommen.

DAG „STOMP“ JOERGENSEN

Der schwedischstämmige Dag Joergensen, genannt Stomp, ist ein fähiger Dealer und guter Vory-Soldat, und deshalb wurde er ausgewählt, die neuen Chips in Bergedorf auf die Straße zu schmeißen

Er sieht ganz so aus wie ein großer böser Ork, und er genießt das und kultiviert es. Darunter verstecken sich wohl auch gute Eigenschaften. Seine Treue und Loyalität hat er mehrmals bewiesen, er ist gut in dem, was er tut, er hat sogar Humor und ist oft nett zu Kindern, alten Leuten oder Chipheads auf üblem Entzug, denen er ab und zu auch Gratischips gibt. Den Kindern ebenfalls. Denn andererseits ist er Dealer für die Vory, vertickt seit Jahren deren Chips auf der Straße und verdient sein Geld mit der Sucht und dem Elend anderer Menschen. Er selbst ist nicht süchtig und hält CallHots und BTIs für Dreck.

S 4 K 8 Int 3 Inst 4 GI 3 Initiative 8 (1); Panzerung 3
Pistole 3, Nahkampf 5, Ausweichen 2, Gebräuche 5

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung(1), Kommlink(St.3), Teleskop-Schlagstock (Knüppel), Ares Predator, CallHot-Chips.

Hinter den Kulissen

Um die neuen Chips in Hamburg-Bergedorf zu verteilen, hat die Vory Stomp ausgewählt, einer ihrer besten Soldaten in der Gegend. Als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme haben sie „Feather“ Ryoko als Leibwächterin für ihn engagiert. Auch die andere Seite ist so fies, mit Shadowrunnern zu arbeiten.

Stomp erhält jeden Tag gegen 11.00 Uhr eine frische Ladung CallHot-Chips direkt aus der Codeschmiede durch eine kleine flugfähige Frachtdrohne geliefert. Drohnen schwirren im Plex zahlreich umher, sodass sie nicht weiter auffällt. Stomp nimmt

„FEATHER“ RYOKO

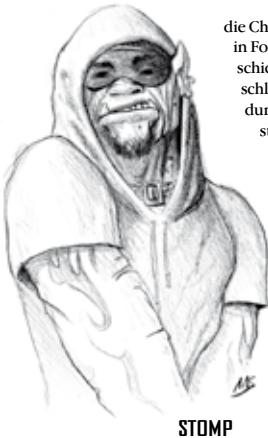
„Feather“ ist trotz des Spitznamens mittelgroß und trainiert, attraktiv, wenn sie sich Mühe gibt, Halb-Japanerin und frisch aus Big Willy entlassen. Sie sieht den Bodyguard-Job für Stomp als ersten Schritt zurück ins Geschäft als Messerklau, obwohl sie weder für Stomp, die Vory oder Chips irgendwelche Sympathien hegt. Sie ist seit Jahren in dem Geschäft, hat ordentliche Arbeit geleistet und bisher überlebt. Solange sie Stomp bewacht, wird sie sich auf keine großen Gespräche einlassen.

Bekommen die Runner sie in ihre Gewalt, wird sie auf Fragen oder Gewaltandrohung nur mit betonter Langeweile reagieren. Allerdings geht ihr ihr Bewährungshelfer schwer auf die Nerven und ihr (legaler) Arbeitgeber. Die beiden stecken die Hälfte ihre Lohns ein, denn der Staat hat ihr einen Job in einem Matrixcafé besorgt. Und zuletzt lassen ihre Kontakte noch zu Wünschen übrig. Wer auf die Idee kommt, sich bei den zwei Typen irgendwie zu revanchieren, oder ihr sogar einen neuen Schieber zu vermitteln, hat ihren Gefallen getan.

S 8 K 4 Int 4 Inst 4 GI 4 Initiative 16(2); Panzerung 3; Pistole 5 Gewehr 3 Automatik 4 Nahkampf 4, Ausweichen 4, Gebräuche 3

Ausrüstung: Panzerweste(2), Kommlink(St.2), Messer, Ares Predator, Ingram Smartgun.

Anmerkung: Sie hat mehrere Implantate, darunter ein Smartgun-System, das ihr +2 auf Angriffe mit Schusswaffen gibt.



die Chips, legt den Erlös des Vortags in Form von Credchips hinein und schickt die Drohe wieder los. Anschließend macht er seine Tour durch das Viertel, die darin besteht, zu verschiedenen Zeitpunkten an verschiedenen

Orten herumzuhängen, um für seine Kunden ansprechbar zu sein. Zuerst klappert er diverse Imbissbuden, Stuffer und Billigrestaurants ab, wo seine Kunden (und er) jetzt das Frühstück nehmen. Dann hängt er in einigen Bars herum, bevor er am Nachmittag das Terminal Moorfleets mit seinem Besuch beeindruckt, wenn die Arbeiter nach

Hause gehen. Danach kommt der Park an die Reihe, der gegen Abend fast völlig Dealern und Chipheads gehört, und bei Einbruch der Dunkelheit dann noch mal verschiedene Bars und schmierige Nachtclubs, die allesamt von der Vory kontrolliert werden. Dabei wird er stets von Feather begleitet. Beide, Stomp und Feather, verstehen ihr Geschäft, und sollten für die Runner kein leichtes Opfer sein.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Runner hier Hinweise auf die Codeschmiede erhalten können. **Stomp** weiß es, aber es ist fast unmöglich, es aus ihm herauszuholen. Er ist der Vory gegenüber bedingungslos loyal, und der einzige Weg, ihn zum Reden zu bringen, ist Gewalt. Weil er aber auch ein zäher Hund ist, wird es wirklich hässlich, wenn die Runner das versuchen wollen. Hier kommen die Runner nur weiter, wenn die Spieler ausdrücklich erklären, ihn foltern zu wollen, und eine Überreden-Probe mit 3 Erfolgen schaffen.

Bei **Feather** sieht die Sache anders aus. Hier ist zwar mit Gewalt noch weniger zu machen als bei Stomp (was unter anderem an Feathers kybernetischen Verbesserungen liegt, die sie ziemlich schmerzresistent machen), aber sie ist nur eine angeheuerte Kraft und ihre Loyalität zur Vory ist deutlich geringer ausgeprägt. Allerdings hat sie – wie andere Runner auch – einen Ruf zu wahren. Mit einem Erfolg bei einer **Wahrnehmungs-Probe** können die Runner das merken. Kommen sie jetzt auf die Idee, ihr zu versichern, dass niemand etwas erfahren wird, können Sie eine **Überreden-Probe** zulassen, bei der zwei Erfolge reichen, um Feather zum Sprechen zu bringen. Kommen die Runner zudem auf die Idee, ihr irgendeinen Gefallen zu tun, wird sogar nur ein Erfolg benötigt.

Die einfachste Möglichkeit ist allerdings die **Drohne**. Sollten die Runner Stomps Wohnung mehrere Tage lang beobachten, wird ihnen der tägliche Drohnenbesuch auffallen. Versuchen

JOHANN „DIE KRONE“ MAGER

„Die Krone“ – der Name bezieht sich auf seinen ehemaligen Beruf als Zahnarzt – leitet die Anlage. Er hat das kosmetisch perfekte Aussehen der Oberschicht und sticht damit deutlich aus den Leuten um ihn herum heraus. Greifen die Runner offen an, wird er versuchen, Alarm zu geben und Verstärkung herbeizurufen. Fällt er, wird er gefangen oder flieht er, erleidet seine führungslosen Knochenbrecher einen Malus von -1 auf ihre Proben. Auf die Idee, selber Verstärkung zu holen, werden sie dann erst nach einer Weile kommen.

Johann die Krone ist kein Held, und sollte sich zeigen, dass er den Kürzeren zieht, wird er versuchen, sich abzusetzen. Er weiß allerdings, dass die Codes nicht von der Vory stammen, sondern von der Yakuza (allerdings nicht, wie sie hierher kamen), und sollte er gefangen werden, trennt er sich deutlich freudiger von seinem Wissen als Stomp. Sein Kommlink enthält einige für die Vory wichtige Dateien, die mit einigen Proben extrahiert werden können – sollten sich die Runner trauen, einen Erpressungsversuch zu starten.

S 5 K 3 Int 4 Inst 3 Gl 3 Initiative 10(1), Panzerung 2, Pistole 4, Nahkampf 2, Wahrnehmung 3, Ausweichen 2, Gebräuche 4.

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung (1), Kommlink (St. 4), Ares Predator, CalHotChips, Skalpell

sie, sie zu durchsuchen, kann nach einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe ebenfalls die DrohnenTür in der Wand neben dem Fenster auffallen – in dieser Gegend kein Standard, und noch dazu ist sie offenbar rege in Gebrauch. Sind die Runner erst einmal auf den Hund bzw. die Drohne gekommen, führt diese sie direkt in die Codeschmiede.

Schwierigkeiten

Sollten sich die Runner gar zu stoffelig anstellen, können Sie sie Proben auf Intelligenz oder Instinkt würfeln lassen und ihnen je nach Zahl der Erfolge Hinweise geben.

FÜNFTE SZENE – DIE CODESCHMIEDE

Anmerkung für den SL

Nun haben die Spieler also die Codeschmiede gefunden. Was sie nun tun, bleibt Ihnen überlassen. Sie können z.B. entweder gewaltsam eindringen, oder versuchen, sich heimlich zu den Computern zu schleichen. Beachten Sie die Sicherheitssysteme. Bedenken Sie aber auch, dass die Typen in der Codeschmiede nicht mit gezogener Waffe auf die Charaktere warten und auch nicht ständig wie ein Luchs die Monitore im Auge behalten, sondern mehr oder weniger lässig ihrem Tagwerk nachgehen – solange die Spieler sie nicht durch unkluge Aktionen gewarnt haben. Wenn die Charaktere vor die Kameras geraten (die man mit einer einfachen Wahrnehmungsprobe entdecken kann), können Sie Würfel zu Rate ziehen, um zu entscheiden, ob gerade jemand hingeschaut hat.

Sollten sich die Charaktere wirklich lange in der Codeschmiede aufhalten, wird früher oder später Verstärkung anrücken.

Sag's ihnen ins Gesicht

Es gießt wie aus Kübeln und kleine Bäche rauschen durch die Hintergasse. Man sieht keine 30 Meter weit. Viel gibt es hier nicht. Nackten Plastbeton, ein paar Müllcontainer, das kalte,

SPIELER SIND AUTONOM

Denken Sie daran, dass es eigentlich der Sinn der Sache ist, dass die Spieler ihre Charaktere machen lassen können, was sie wollen. Sie als SL stellen nur die Umwelt dar. Wen Sie eine schöne Szene im Kopf haben, aber die Charaktere agieren nicht so, wie Sie sich das vorstellen, sollten Sie sie nicht zwingen, auch wenn's schade ist. Sie sollten auch nicht vorschreiben, was Charaktere denken oder fühlen. Die Charaktere sind ganz allein Sache der Spieler.

EINSTEIGERABENTEUER

EINSTEIGERABENTEUER

29

VORY-SCHLÄGER

Herumhängen, laut sein und sich gegenseitig versichern, dass sie cool sind, ist ihre Hauptbeschäftigung. Der Vory dienen sie als Handlanger und Kanonenfutter, und sie leben von der Hoffnung, es gegen alle Vernunft eines Tages zum echten Soldaten zu bringen. Mit ihren Waffen können sie allerdings umgehen, denn seit sie sie haben, haben sie jeden Tag damit rumgespielt.

S 4 K 5 Int 2 Inst 3 Gl 2 Initiative 8 (1); Panzerung 2, Pistole 4, Nahkampf 5, Ausweichen 2

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung(1), Kommlink (St. 1), Ares Predator, Pornochip, cooles blinkendes Messer.

VORY-SOLDAT

Da sind die Leute, die dem Kanonenfutter sagen, in welche Richtung es laufen muss. Einer von ihnen ist Johnny der Krone als Unterstützung zugewiesen. Seine langjährige Aufopferung für die Vory im Hamburger Plex wurde mit Beförderung, Respekt und einigen kybernetischen Spielzeugen belohnt.

S 4 K 6 Int 3 Inst 3 Gl 2 Initiative 8 (2); Panzerung 3, Pistole 4, Nahkampf 5, Ausweichen 2, Gebrauchs 3.

Ausrüstung: Panzerweste, Kommlink (St. 3), Ingram Smartgun, gefährliches geschwärztes Messer.

wird (das gekachelte Behandlungszimmer mit der stabilen Liege und dem Abfluss im Boden wird gelegentlich zweckentfremdet) und deren Besitzer (Werte siehe Voryschläger) eine Ingram Smartgun in der Schublade liegen hat, besteht die Sicherheit der Codeschmiede aus den vier Voryschlägern, die sich hauptsächlich im Aufenthaltsraum aufhalten, Thai-Pop hören und sich laut unterhalten. Ein Vorysoldat als ihr Aufseher hat hier ebenfalls Stellung bezogen.

Im Rechnerraum arbeiten tagsüber stets zwei Programmierer, nachts nur einer oder (bei 1 oder 2 auf einem W6) gar keiner an diesem Tag. Capo der Anlage ist Johann „Die Krone“ Mager, der zwischen Bodyshop und den verschiedenen Räumen hin und her pendelt, nach dem Rechten sieht, eine Weile bleibt und dann weitergeht.

Außerdem sind Ladentür, Hintertür und Kellertür mit einem Magschloss gesichert. Die Kellertür und der obere Flur sind zudem im Blickfeld zweier Kameras, die drahtlos in den Aufenthaltsraum übertragen.

Die Magschlösser sind mit einer einfachen Probe auf Elektronik zu knacken, die Kameras benötigen dagegen 2 Erfolge. Sie können jedoch auch von einem Hacker mit einem Erfolg auf „Daten editieren“ ausgeschaltet werden. Zwei Erfolge bringen sogar ein falsches Bild.

Erst mal an den Rechnern, muss sich ein Hacker in den Stufe 3-Host einhacken (falls nicht freundlicherweise jemand seinen Account zur Verfügung stellt). Dann muss ihm eine Daten finden-Probe (2 Erfolge) und eine Daten editieren-Probe (1 Erfolg) gelingen, um die Codes herunterzuladen. Eine weitere Daten editieren-Probe (1) kann dafür sorgen, alle Spuren seiner Anwesenheit aus den Logdateien zu löschen.

Untersucht ein Hacker die erbeuteten Codes, und gelingt ihm eine Int+Computer-Probe (2), kann er feststellen, dass die Codes wahrscheinlich nicht von der Vory gemacht wurden, sondern deutlich professioneller wirken.

einsame Diodenlicht, das an seinem Kabel tanzt, und eben dieser Bodyshop. Viel Kundenschaft scheint nicht im Laden zu sein, aber eine Menge zwielichtiger Typen marschiert hier rein und raus, und ab und zu taucht drinnen dieser geleckte Typ auf, der aussieht wie aus der Trideowerbung.

Hinter den Kulissen

Die Codeschmiede der Vory versteckt sich in den Hinterräumen eines Bodyshops, ein Laden, der alle möglichen kleineren Körpermodifikationen anbietet – von Tattoos, gewöhnlich oder

Nano, über kosmetische Modifikationen bis zu billigen Kunstmuskeln und Datenbuchsen. Die Geschäftsräume bestehen aus dem Ladenraum und dem Behandlungszimmer dahinter. Vom Ladenraum führt eine weitere Tür mit dem Schildchen „Privat“ nach hinten

in einen schmalen, schlecht geflüsterten Flur. Hier sind u.a. Türen zum Hinterausgang auf den Hof, zu den Toiletten (falls die Runner mal müssen) und schließlich eine Treppe in den Keller. Dort, hinter einer Feuertür, ist die Codeschmiede. Sie besteht aus einem Flur, von dem nach links drei Türen abgehen (die Kellertür ist auf der Stirnseite). Der erste Raum ist der Aufenthaltsraum der Vory-Soldaten (hier stehen auch die Monitore, s.u.), der zweite ist ein Lager, im dritten stehen die Rechner.

Abgesehen von dem Bodyshop, der natürlich von der Vory kontrolliert

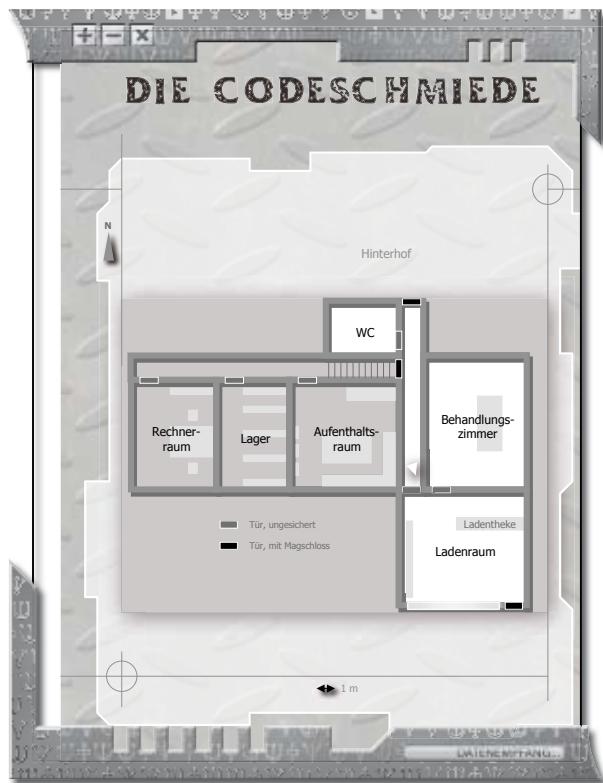
Schwierigkeiten

Sie können die Zahl der Vory-Schläger um eins oder zwei verringern, wenn Sie denken, dass die Spieler ernste Schwierigkeiten mit ihnen haben könnten. Bedenken Sie auch, dass eigentlich nur Johann die Krone und der Vory-Soldat wirklich koordiniert und überlegt handeln. Die Programmierer sind völlig unwichtig und werden bei erster Gelegenheit das Weite suchen.

DEESKALIEREN

Die Welt von SR ist ziemlich düster, aber auch hier kommt nicht immer alles ganz dick. Verzichten Sie darauf, stets alles zum denkbar schlechtesten Ergebnis treiben zu wollen – was man unbewusst leicht macht. Wenn die Charaktere Mist bauen und Alarm auslösen, rückt HanSec nicht gleich mit Selbstmordkommandos oder Wellen von SWAT-Teams an. Und das Ende muss auch nicht sein, dass die Charaktere getötet werden. Lassen Sie ihnen Möglichkeiten zum Ausweichen, hier z.B. zur Flucht – solange es glaubhaft ist. Selbst wenn es nicht geht – es passiert in der Welt von SR zwar gelegentlich, dass SINlose oder andere Festgenommene „verschwinden“, aber in der Regel wollen Polizei und Konzern-Sicherheitsleute die Charaktere nur festnehmen, nicht gleich hinrichten. Vielleicht schaffen sie ja den Ausbruch, oder ihr Schmidt lässt sie von Anwälten rausholen – und wenn nicht, ist es eine tolle Gelegenheit, eine Knastkampagne anzufangen.





SECHSTE SZENE – DER MÜHE LOHN

Anmerkung für den SL

Nun ist es Zeit, den Schmidt zu kontaktieren, um die Belohnung einzustreichen. Sie können jedoch vorher noch überlegen, ob es los Enden gibt. Wenn die Spieler z.B. zu sehr in Art einer plündernden Horde vorgegangen sind, könnte es Ärger mit der Polizei geben, je nachdem, welche Spuren und Hinweise sie hinterlassen haben. Allerdings ist Gewalt im Plex nichts Neues, und es bedarf einer gewissen Reizschwelle, um länger anhaltenden Aufklärungsfeier bei der HanSec zu erzeugen. Dann sollten Sie den Runnern allerdings auch einen Platz in den Nachrichten gönnen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Es ist ein ganz normaler Tag im Plex. Die Terrorwarnstufe steht auf Orange, der Smoglevel ist 3. Irgendwo in der City wird wieder demonstriert. Die Nachrichten sind voll mit Gedenkveranstaltungen für die Menschen, die vor ein paar Jahren mal von einer KI hingeschlachtet wurden; vielleicht hängt es damit zusammen. Kein Anschlag heute, die Höllenhunde sind immer noch nicht gefunden und eine nächtliche Verfolgungsjagd durch den Hafen vor laufenden Kameras hat den Stuffer-Überfall von Platz 1 verdrängt.

Aber immerhin ist dieser schöne Plex um eine Chipküche ärmer, und das ist ja auch schon etwas, auch wenn es nicht lange vorhalten wird. Und dann ist da der Chip mit den Codes. Also schnell ein Posting über Donnervogel-Sichtung in dieses öde Critter-Forum. Ein paar Minuten später ist schon Antwort da. Zuerst mal ein Typ, der schreibt, dass das unmöglich sein kann und euch anschließend als blonde und verrückte Lügner beschimpft. Das war's wohl nicht. Aber der nächste Poster schreibt, er habe um 16:00 Uhr am Wasserweg 12 in Pinneberg auch einen gesehen. Die Adresse stellt sich als eine halbfertige Bauruine heraus, ziemlich einsam etwas außerhalb. Und daneben steht wieder der dunkle Wagen.

Hinter den Kulissen

Hoffentlich können die Runner Erfolg melden. Herr Schmidt, (der wieder ähnliche Begleitung hat wie beim ersten Mal) wird ihnen ihr Geld in Checksticks aushändigen, die sauber sind und nicht verfolgt werden können. Waren die Runner so umsichtig, Spuren so weit zu tilgen, dass der Zugriff auf die Codes geheim bleibt, oder z.B. zur Vertuschung ein Feuer zu legen, wird er einen Bonus von 5000 Nuyen zahlen.

Einen weiteren Bonus in gleicher Höhe wird er nach kurzer Bedenktzeit zahlen, wenn die Charaktere ihm Hinweise geben können, dass die Codes in Wirklichkeit nicht von der Vory stammen. Für die volle Wahrheit, dass sie nämlich aus Yakuza-Rechnern kommt und es eine undichte

Stelle geben muss, sind noch mal 5000 fällig.

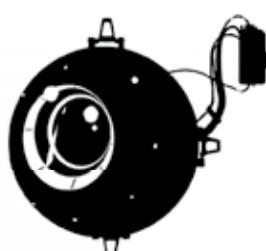
Und das war es dann. Herr Schmidt verschwindet, und die Charaktere haben einen Run hinter sich gebracht.

Schwierigkeiten

Schwierigkeiten sollte es hier wirklich nicht mehr geben.

SPASS HABEN

Denn das ist der Sinn der ganzen Sache!



SHADOWRUN

DIE ERDE IM JAHR 2070.

Die Magie ist zurückgekehrt. Unzählige Menschen haben sich in Elfen und Zwerge, Trolle und Orks verwandelt. Drachen und andere Fabelwesen sind aus ihrem Schlummer erwacht. Die Welt, wie wir sie kennen, ist im Chaos versunken. Nur die größten Konzerne haben überdauert und die Macht übernommen. Als Shadowrunner bist du ein Geist: Nirgends registriert, offiziell gelegnet, erledigst du die Drecksjobs der Konzerne. Ob du ein bis an die Grenze mit Implantaten aufgerüsteter Straßensamurai bist oder ein machtvoller Zauber webender Magier, ein gedankenschnell das weltweite kabellose Computernetz der „Matrix“ durchsurfender Hacker oder ein, mit seinen Maschinen verschmelzender Rigger – du hast die Zukunft der Welt in der Hand. Wenn du das Spiel lange genug überlebst.
SPIEL MIT!

Weitere Informationen unter: www.pegasus.de

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter der Lizenz von Catalyst Game Labs und WizKids, Inc. © 2009 WizKids, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun, WizKids und WK Games sind Handelsmarken und/oder eingetragene
Marken von WizKids, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Gedruckt in Deutschland.



9 783939 794967



Pegasus Press

Art.-Nr.: 45050G