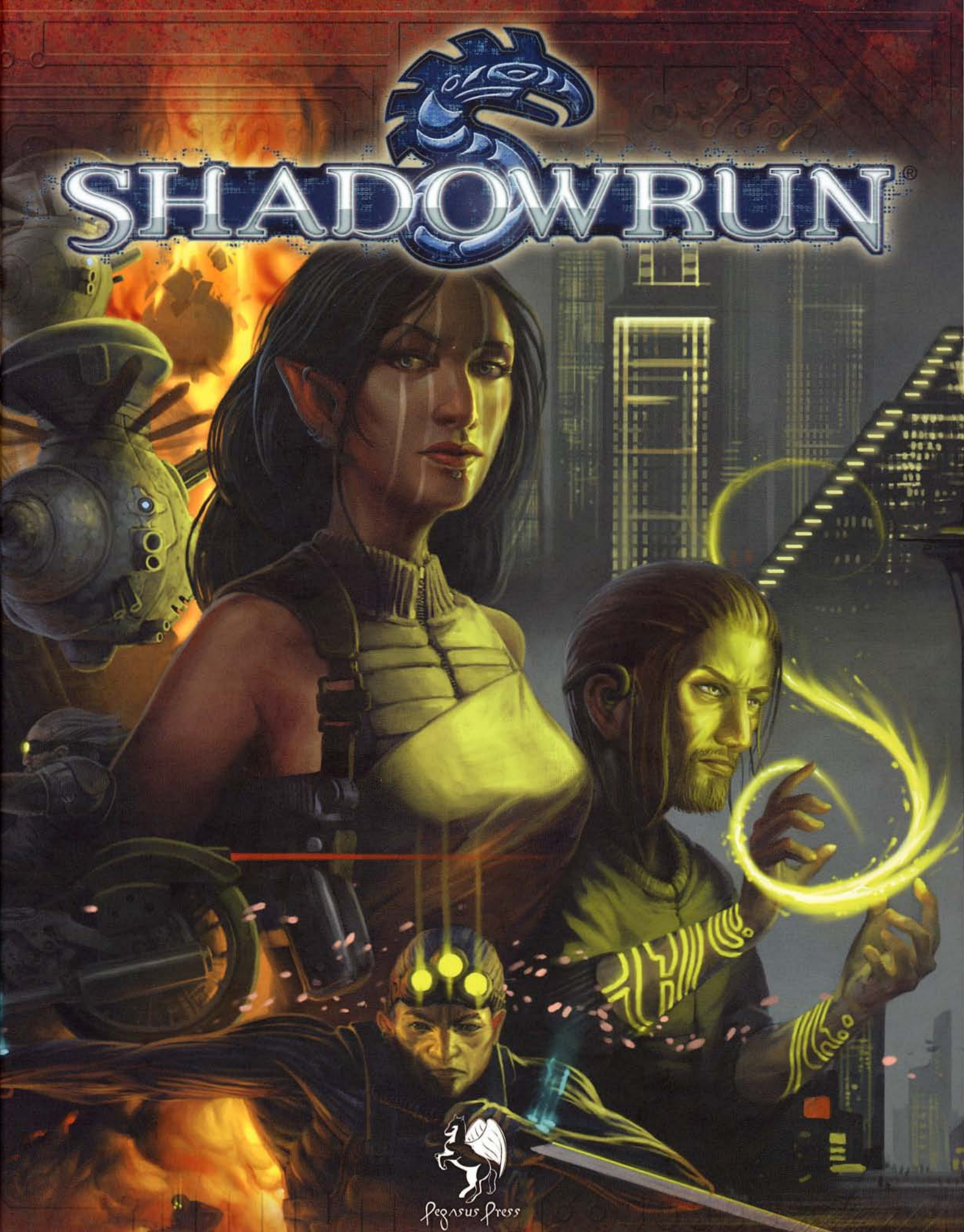
SHADOWRUN®



Pegasus Press

GRUNDREGELWERK

4. Edition

SHADOWRUN



20 JAHRE MENSCH, MAGIE UND MASCHINE

INHALT

WILLKOMMEN IN DEN SCHATTEN 14
DIE GRUNDLAGEN 15
Was ist ein Rollenspiel? 15
SHADOWRUN ALS ROLLENSPIEL 16
Was Runner so tun 16
Runnertypen 17
Schauplätze 18
Schattenaktivitäten 18

GESCHICHTSLEKTION 24
DER AUFSTIEG DER MEGAKONZERNE 24
Seretech und Shiawase 24
Der Rohstoffrausch 24
Das japanische Kaiserreich 25
TOD UND CHAOS 25
VITAS 26
Das Erwachen 26
Neue Nationen 26
METAMORPHOSEN 27
Technische Explosion 27
Goblinisierung 27
Lone Star 27
Tech zum Zweiten 27
Der Crash von '29 28
Echo Mirage 28
GEMEINSAM SIND WIR SCHWACH 28
Nordamerika 29
Die Eurokriege 29
Die erwachten Nationen 29
Die letzte Welle 30
HASS UND BRUDERSCHAFT 30
Meta-Hass 30
Die Universelle Bruderschaft 31
DER KONZERNWALZER 31
Ares 31
Fuchi 31
Saeder-Krupp 31
Yamatetsu 31
Renraku 32
Aztechnology 32
MACHTKÄMPFE 32
Präsident Dunkelzahn 32
Dunkelzahns letzter Wille 32
DAS JAHR DES KOMETEN 33
Stürme 33
Ghostwalker 34
Morden und Brandschatzen 34
MATRIXCRASH 2.0 34
Deus' Pläne 35
Perfekter Sturm 35
WILLKOMMEN IN DER DRAHTLOSEN WELT 35
NeoNET und die WMI 35
Gewinner und Verlierer 35
General Colloton wird Präsidentin 36
(Wieder)Aufbau 36
Digitales Erwachen 36
Eine weitere Offenbarung 36
Krieg in der Unterwelt 37

ALLIANZ DEUTSCHER LÄNDER 42
DAS ZERRISSENE LAND 42
Die Allianz Deutscher Länder 42
Zwischen den Stühlen 46
MÄCHTE DER ADL 48
Politischer Einfluss 48
Deutsche Großkonzerne 49
Private Sicherheitsorgane 50
Die Macht des Glaubens 52
Terroristen und Radikale 53
Organisiertes Verbrechen 55

LEBEN IN DEN 70ERN 60
DER ALLTAG EINES SHADOWRUNNERS 60
Ein Versteck für die Ausrüstung 60
Auf Achse 60
Du bist, was du isst 61
Zeig mir das Geld 61
SINlos in Seattle 61
Medizinische Versorgung 61
WILLKOMMEN IN DER MASCHINE 62
Matrix 2.0 62
Das Netz ist der Konsument 62
Die Liebe teilen 62
Markierung in den 70ern 63
Big Brother is watching you 63
Löcher im System 63
MÖGE DIE MACHT MIT DIR SEIN 64
Magie in den Medien 64
Otto Normalverbraucher 64
Magie und Religion 64
Ghule, Geister und Drachen – oh weh! 64
Magie in den Schatten 65
WIR SIND NICHT ALLEIN 65
Eine Offenbarung 65
Die öffentliche Meinung 65
Konzern-Paranoia 65
Sprites, KIs und digitale Critter 66
REIN GESCHÄFTLICH 66
Extraterritorialität 66
Aufsicht über den Hühnerstall 66
In der Familie 66
Die großen Zehn 66
Merkwürdige Bettgesellen 69
LEBEN AUF GROSSEM FUSS 70
Nachtleben 70
Musik 70
Sport 71
SimSinn 71
Trideo, Radio und Kino 71
Werbung 72
Mode 72
Sex 73
Die Schattenseite 73
KRIMINELLE ELEMENTE 74
Das organisierte Verbrechen 74
Gangs 75
Organhändler 75
RASSISMUS RELOADED 75
Es ist, wie es ist 75
Pro-Meta-Aktivisten 77
Rassistische Organisationen 77

SPIELKONZEPTE 82
Wie man Shadowrun spielt 82
DIE ABSTRAKTE NATUR DER REGELN 82
Würfel 82
Proben ablegen 82
Würfelpools 82
Zielwert und Erfolge 84
Patzer 84
Die Regel der Sechs 85
VERSCHIEDENE ARTEN VON PROBEN 85
Erfolgsproben 85
Vergleichende Proben 86
Ausgedehnte Proben 86
Teamwork-Proben 87
Zweiter Versuch 88
Herausragender Erfolg 88
ZEIT 88
Kampfrunden 88
Handlungen 88
SHADOWRUN IN ZAHLEN 88
Das Konzept 88
Metatyp 88
Attribute 89
Fertigkeiten 91
Gaben und Handicaps 91
Magie 91
Technomantie 92
Ausrüstung 92
BodyTech 92
Connections 94
Lebensstil 94
Zustandsmonitore 94
Karma 94
DIE METAMENSCHHEIT 94
Elfen 94
Menschen 95
Orks 95
Trolle 96
Zwerge 96
EDGE 98
Edge ausgeben 98
Edge zurückgewinnen 99
Edge verheizen 99

CHARAKTERERSCHAFFUNG 104
DIE ERSCHAFFUNG EINES SHADOWRUNNERS 104
Generierungspunkte (GP) 104
DEN METATYP AUSWÄHLEN 105
GABEN UND HANDICAPS 105
ATTRIBUTE ERWERBEN 105
FERTIGKEITEN ERWERBEN 108
Arten von Fertigkeiten 108
Aktionsfertigkeiten erwerben 108
Wissensfertigkeiten 109
Sprachfertigkeiten 110
RESSOURCEN ZUTEILEN 110
Ausrüstung 110
Magische Ressourcen 112
Technomancer-Ressourcen 112
Connections 113
FEINSCHLIFF 113
Endgültige Werte 113
Startkapital 114
Segen des Spielleiters 114
Hintergrund und Geschichte 114
GABEN UND HANDICAPS 114
Gaben 114
Handicaps 118

VORGEFERTIGTE CHARAKTERE 124
CHAMÄLEON 124
DROHNENRIGGER 125
GEHEIMAGENT 126
HACKER 127
KAMPFMAGIER 128
KOPFGELDJÄGER 129
MAGISCHER ERMITTLER 130
PISTOLERO-ADEPTIN 131
RADIKALE ÖKOSCHAMANIN 132
SCHMUGGLERIN 133
SPRAWL-GANGER 134
STRASSENSAMURAI 135
STRASSENSCHAMANIN 136
TECHNOMANCER 137
VOLLSTRECKER 138
WAFFENEXPERTIN 139

FERTIGKEITEN 144
FERTIGKEITEN 144
Aktionsfertigkeiten 144
Wissensfertigkeiten 144
Sprachfertigkeiten 144
Fertigkeiten einsetzen 144
Fertigkeitsgruppen 144
Fertigkeitswerte 144
Spezialisierungen 146
Proben ohne Fertigkeiten ablegen 147
KAMPF-AKTIONSFERTIGKEITEN 147
MAGISCHE AKTIONSFERTIGKEITEN 148
KÖRPERLICHE AKTIONSFERTIGKEITEN 150
RESONANZ-AKTIONSFERTIGKEITEN 151
SOZIALE AKTIONSFERTIGKEITEN 151
TECHNISCHE AKTIONSFERTIGKEITEN 152
FAHRZEUG-AKTIONSFERTIGKEITEN 154
SPEZIELLE AKTIONSFERTIGKEITEN 154
WISSENSFERTIGKEITEN 154
Wissensfertigkeiten auswählen 154
Straßenwissen 155
Akademisches Wissen 155
Berufswissen 155
Hobbys 155
SPRACHFERTIGKEITEN 156
Sprachen in den 2070ern 156
Lingos 156
EINSATZ VON BESONDEREN FERTIGKEITEN 156
Einsatz von Arcana 156
Einsatz von Askennen 156
Einsatz von Astralkampf 156
Einsatz von Bauen und Reparieren 156
Einsatz von Beschatten 156
Einsatz von Beschwören-Fertigkeiten 156
Einsatz von Biotech-Fertigkeiten 156
Einsatz von Charisma verbundenen Fertigkeiten 156
Einsatz von Chemie 158
Einsatz von Einschüchtern 159
Einsatz von Entfesseln 159
Einsatz von Fälschen 159
Einsatz von Fahrzeugfertigkeiten 159
Einsatz von Fingerfertigkeit 159
Einsatz von Führung 160
Einsatz von Gebräuchen 160
Einsatz von Heimlichkeit-Fertigkeiten 160
Einsatz von Hexerei 160
Einsatz von Infiltration 160
Einsatz von Klettern 160
Einsatz von Laufen 161
Einsatz von Navigation 161
Einsatz von Resonanz 161
Einsatz von Schlosser 161
Einsatz von Schwimmen 161
Einsatz von Sprachfertigkeiten 162
Einsatz von Springen 162
Einsatz von Spurenlesen 163
Einsatz von Survival 163
Einsatz von technischen Fertigkeiten zum Bauen und Reparieren 164
Einsatz von Überreden 164
Einsatz von Unterricht 164
Einsatz von Verhandlung 165
Einsatz von Verhören 165
Einsatz von Verkleiden 165
Einsatz von Verzaubern 165
Einsatz von Wahrnehmung 165
Einsatz von Wissensfertigkeiten 165
Einsatz von Attributen 166

KAMPF 172
DIE KAMPFRUNDENSEQUENZ 172
1. Initiative ermitteln 172
2. Beginn des ersten Initiativedurchgangs 172
3. Beginn der Kampfphase 172
4. Handlungen der verbliebenen Beteiligten ansagen und ausführen 172
5. Nächsten Initiativedurchgang beginnen 172
INITIATIVE 172
Initiativeergebnis 172
Initiativedurchgänge 173
Initiativeveränderung 173
Initiative und Edge 173
Initiative-Patzer 173
Handlungen verzögern 173
Zeitgesteuerte Gegenstände und Initiative 174
DIE KAMPFPHASE 174
Freie Handlungen 174
Einfache Handlungen 175
Komplexe Handlungen 177
Unterbrechende Handlungen 177
BEWEGUNG 177
Bewegungsweite 177
KÄMPFE ABWICKELN 178
Vergleichende Kampfprobe 178
Die Kampfsequenz 178
FERNKAMPF 179
Modifikationen für Fernkampfangriffe 179
Gegen Fernkampfangriffe verteidigen 182
FEUERWAFFEN 182
Einzelschussmodus 182
Halbautomatischer Modus 182
Salvenmodus 182
Vollautomatischer Modus 183
Munition 183
Schrotflinten 183
PROJEKTILWAFFEN 184
Arten von Projektilwaffen 184
Granaten 184
RAKETEN UND LENKRAKETEN 185
Abwicklung des Feuerns von Raketen und Lenkraketen 185
Abweichung von Raketen und Lenkraketen 185
NAHKAMPF 186
Gegen Nahkampfangriffe verteidigen 186
Nahkampf-Modifikatoren 186
Nahkampfwaffen 188
VERTEIDIGUNG IM KAMPF 188
Modifikatoren bei der Verteidigung 188
Volle Abwehr 189
ANDERE KAMPFFAKTOREN 190
Panzerung 190
Angesagtes Ziel 190
Abfangen 191
Niederschlag 191
Festhalten (nur Nahkampf) 191
SCHADEN 191
Verletzungsarten 191
Schadenswerte 192
Schadenswiderstandsproben 192
Schaden anwenden 192
Verletzungsmodifikatoren 193
Späte Rache 193
Besondere Schadensarten 193
ÜBERRASCHUNG 195
Überraschung und Wahrnehmung 195
Überraschungsproben 195
Überraschungseffekte 195
BARRIEREN 196
Barrierenstufen 196
Durch Barrieren schießen 196
Barrieren zerstören 196
FAHRZEUGKAMPF 197
Fahrzeugattribute 197
Fahrzeugproben 198
Taktischer Fahrzeugkampf 199
Verfolgungsjagden 201
Angriffe gegen Fahrzeuge 202
Fahrzeugschaden 202
Geschütze 202
Sensorproben 202
Sensorgestützte Zielerfassung 203

DIE ERWACHTE WELT 208
DIE GRUNDLAGEN 208
Erwachte Attribute 208
MAGIEANWENDUNG 208
Hexerei 208
Beschwören 208
Arcana 210
Verzaubern 210
Entzug 210
Magisches Refugium 210
Magie bemerken 211
Magische Handlungen 211
TRADITIONEN 212
Konzept 212
Magie und Geister 212
Entzugsattribut 212
Beispieltraditionen 212
HEXEREI 214
Zaubersprüche 214
Spruchzauberei 215
Ritualzauberei 217
Antimagie 218
BESCHWÖREN 219
Herbeirufen 221
Verbannen 222
Binden 222
Watcher 223
VERZAUBERN 224
DIE ASTRALE WELT 225
Auren und astrale Gestalten 225
Astrale Wahrnehmung 225
Astrale Signaturen 226
Astrale Projektion 226
Astralkampf 227
Astrales Spurenlesen 228
Die Metaebene 228
MANABARRIERE 228
Magische Refugien 228
Hüter 228
Durchqueren von Barrieren 229
Zaubern und Manabarrieren 229
ADEPTEN 229
Magieradepten 229
Adeptenkräfte 229
INITIATION 232
Fähigkeiten der Initiaten 232
Metamagie 232
FOKI 233
Bindung 233
Aktivierung 234
Zauberfoki 234
Geisterfoki 234
Waffenfoki 234
Kraftfoki 234
SCHUTZPATRONE 234
Schutzpatrone 235
Modifikatoren durch Schutzpatrone 235
Schutzpatron-Archetypen 235
STRASSENGRIMOIRE 238
Merkmale von Zaubern 238
Heilzauber 238
Illusionszauber 240
Kampfzauber 242
Manipulationszauber 244
Wahrnehmungszauber 246

DIE WIFI-WELT 254
DIE MATRIX 2.0 254
Eine völlig neue Welt 254
Matrixtopologie 256
Online gehen 256
Erweiterte und virtuelle Realität 258
Zonen 259
Die digital Erwachten 259
IM NETZWERK 260
Geräte 260
Matrixattribute 260
Prozessorlimit 261

Gerätemodi 261
Personaprogramme 261
Icons 263
Knoten 263
Nutzung erweiterter und virtueller Realität 264
BENUTZUNG DER MATRIX 266
Fertigkeiten 266
Matrix-Wahrnehmung 266
MATRIXHANDLUNGEN 267
Freie Handlungen 267
Einfache Handlungen 268
Komplexe Handlungen 268
PROGRAMME 271
Standardprogramme 271
Hacking-Programme 272
Agenten und IC 273
HACKEN IN DER MATRIX 274
Hacking 274
Täuschung 276
Matrixkampf 276
SICHERHEITSMASSNAHMEN 278
Knotensicherheit 278
Alarm 278
TECHNOMANCER 279
Resonanz 279
Die lebende Persona 279
Technomancer-Fertigkeiten 279
Komplexe Formen 280
Improvisieren 280
Sprites 281
Sprites dekompilieren 282
Arten von Sprites 282
Kräfte von Sprites 282
Matrixsignaturen 283
Schwund 283
Wandlung 284
RIGGING 284
Drohnen 284
Drohnen kontrollieren 285
Autosoftprogramme 287
Elektronische Kriegsführung 287

DIE SCHATTEN SEHEN UND ÜBERLEBEN 294
GESUNDHEIT 294
Heilung 294
Überschreitung des Zustandsmonitors 296
TOXINE 296
Toxinattribute 296
Die Verwendung toxischer Substanzen 297
Toxine 297
DROGEN UND HIRNRÖSTER 298
Drogenmissbrauch 298
Drogen 300
Better-Than-Life 301
SICHERHEITSSYSTEME 302
Physische Sicherheit 302
Technische Sicherheit 304
Magische Sicherheit 307
Matrixsicherheit 307
REPUTATION 308
Straßenruf 308
Schlechter Ruf 308
Prominenz 309
IDENTIFIZIEREN SIE SICH BITTE 309
Was ist eine SIN? 309
Kommlinks, Credsticks und ID 309
Gefälschte Identität 310
LEBENSSTIL 310
Luxus 311
Oberschicht 311
Mittelschicht 311
Unterschicht 311
Squatter 311
Auf der Straße 311
Im Krankenhaus 312
Die laufenden Kosten bestreiten 312
Einen neuen Lebensstil kaufen 312
Team-Lebensstil 312
KARMA 312
Karmavergabe 312
CHARAKTERENTWICKLUNG 313
Steigerung von Fertigkeiten und Fertigkeitsgruppen 313
Attribut-Steigerung 314
Andere Verbesserungen 314
SPIELLEITERHINWEISE 314
Ein Abenteuer entwerfen 316
Neue Teammitglieder integrieren 319
Geheinisse bewahren 319
Tipps für stressige Shadowruns 319

FREUNDE UND FEINDE 324
NICHTSPIELERCHARAKTERE (NSC) 324
Schergen 324
Beispiel-Schergen 324
Top-Runner 328
CONNECTIONS 329
Connections in Zahlen 329
Connections benutzen 330
Ausspielen von Connections 333
Beispielconnections 333
CRITTER 337
Attribute und Fertigkeiten 337
Kräfte 337
Schwächen 343
Critterkampf 343
Gewöhnliche Critter 343
Paracritter 344
Geister 347
Dracoformen 348

STRASSENAUSRÜSTUNG 356
Ausrüstungsstufen 356
AUSRÜSTUNG TRAGEN 356
Tragkraft 356
Belastung 356
GRÖSSENANPASSUNG 356
Nicht angepasste Ausrüstung verwenden 356
AUSRÜSTUNG TARNEN 356
VERFÜGBARKEIT UND EINKÄUFE 357
Standardgüter 357
Schwarzmarktwaren 358
AUSRÜSTUNG VERKAUFEN 358
LEGALITÄT 359
Rechtsprechung 359
CYBERWARE- UND BIOWARE-KATEGORIEN 359
WIFI-SCHNITTSTELLE 359
Abschalten 359
AUSRÜSTUNGSLISTE 359
Nahkampfwaffen 359
Projektil- und Wurfwaffen 361
Feuerwaffen 362
Feuerwaffen-Zubehör 367
Munition 368
Granaten, Raketen und Lenkraketen 370
Sprengstoffe 370
Kleidung und Panzerung 371
Elektronik 373
Datenchips und Software 375
IDs und Credsticks 377
Werkzeug 378
Visuelle Sensoren und optische Geräte 378
Sichtverstärkung 379
Audiosensoren 379
Audioverstärkung 379
Sensoren 380
Sicherheitsgeräte 381
Einbruchswerkzeuge 381
Chemikalien und Drogen 383
Überlebensausrüstung 383
Biotech 384
Verkleidung 385
Cyberware 385
Bioware 392
Magische Ausrüstung 395
Fahrzeuge und Drohnen 395

INDEX 399

CHARAKTERBOGEN 406

KURZGESCHICHTEN

WAS MAN IM HERZEN TRÄGT 6
GUTE REISE 20
ALTE FREUNDE 38
WOCHENENDAUSGABE 56
IM HERZ GAIAS 78
FRISCHFLEISCH 100
EXTRAKTION 140
KALT GENOSSEN 168
LA QUINZIÈME SECTION, LE SIXIÈME MONDE 205
SPIEL, SATZ UND SIEG 250
HÜTCHENSPIEL 290
WIE MAN IN DEN WALD RUFT 320
NACHTSCHICHT 352



IMPRESSUM

Design Team

Rob Boyle, Elissa Carey, Brian Cross, Dan Grendel, Jennifer Harding, Adam Jury, Steve Kenson, Drew Littell, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Aaron Pavao, Jon Szeto, Peter Taylor

Autoren

Rob Boyle, Elissa Carey, Brian Cross, Jennifer Harding, Dan Grendel, Adam Jury, Robyn King-Nitschke, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Jon Szeto, Aaron Pavao

Autoren der deutschen Ausgabe

Lars Blumenstein, Martin Janssen

Autoren der Kurzgeschichten

Robert Derie, Jennifer Harding, Jason Hardy, John Helfers, Martin Janssen, Adam Large, Kevin Killiany, Chris Maley, Stephen McQuillan, Aaron Pavao, Peter Taylor

Bearbeitung der amerikanischen Version

Rob Boyle, Jennifer Harding, Robyn King-Nitschke, Michelle Lyons, Peter Taylor

Shadowrun Line Developer

Peter Taylor

Deutsche Chefredaktion

Tobias Hamelmann

Bearbeitung und Übersetzung der deutschen Version

Jan Helke, Maximilian Hildebrandt, Jan-Tobias Kitzel, Manuel Krainer, Heiko Oertel, Benjamin Plaga, Frank Römke, Jennifer Römke, Manfred Sanders, Stephanie von Treyer

Lektorat der amerikanischen Ausgabe

Jennifer Brozek, John Dunn, Mark Dynna, Lauri Gardner, Mason Hart, Daniel Henson, Elizabeth Kearns, David Kees, Carl Schelin, Frank Vickors, Jeremy Weyand

Lektorat der deutschen Ausgabe

Tobias Hamelmann, Jan Helke, Heiko Oertel, Benjamin Plaga, Frank Römke, Jennifer Römke, Stephanie von Treyer

Index

Melanie Schulze

Illustrationen und Layout

Art Direction
Mike Vaillancourt

Cover-Illustration
Björn Hurri

Cover-Design
Ralf Berszuck

Innendesign
Ralf Berszuck, Adam Jury

Innenlayout
Ralf Berszuck

Nordamerikakarte
Mikael Brodu

Deutschlandkarte
Jan Helke

Design des Shadowrun-Logos
Catherine Brigg

Charakterbogen
Karsten Wiegers

Innenillustrationen
Rich Anderson, Jonas Andreassen, Joel Biske, Sarah Leanne Buckley, Jason Caffoe, Tyshan Carey, Daniel Chavez, David Dorman, Arndt Drechsler, Alex Drummond, Larry Elmore, GD, Nathan Geppert, Zach Graves, Philip Hilliker, Hive Media (William Weaver and Fredrik Tyskerud), McLean Kendree, Michael Komarck, Liam.C, LuisNCT, Christine Macternan, Felix Mertikat, Ben Newman, Opus Arts, RK Post, Yap Kun Rong, Kaija Rudkiewicz, Lorenz Hideyoshi Ruwwe, Klaus Scherwinski, Andreas "AAS" Schroth, David Smit, Emily Su, Tomek, Adam Volker, Theodor Waern, Gino Whitehall, Iwo Widulinski, Stephen Wood, Darren Yeow, Tim Yi, John Zeleznik, Mark Zug

Shadowrun wurde entwickelt von

Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis, and Dave Wylie

Einiges Material basiert auf vorangegangene Arbeit von

Rob Boyle, Bob Charrette, Tom Dowd, Paul Hume, Steve Kenson, Michael Mulvihill, Sharon Turner-Mulvihill, und jedem anderen, der an Shadowrun über die Jahre mitgearbeitet hat.

Danksagung

Wo soll man beginnen, wenn man sich für 20 Jahre Shadowrun bedanken möchte? Der erste Dank soll den ursprünglichen Entwicklern gelten für die Idee eines Spiels, das über die Zeit aufleb-te und erblühte. Danke an Adam Jury, ohne den Sie dieses Buch nicht in der Hand halten würden (und ohne den es nur halb so cool ausschen würde). Danke auch an Jennifer Harding, Randall Bills, Mike Vaillancourt, die mich unterstützten und viel dazu beitrugen, dieses Buch zu verwirklichen. Dank an die Catalyst Crew und alle Illustratoren, Designer, Autoren für ihre Kreativität und ihren Support als wir ihn am meisten brauchten.
Speziellen Dank auch an John Dunn, Stephen McQuillan, Mike Brodu und Bobby Derie für ihren Einsatz. Großen Dank an Rob Boyle dafür, diesem einen Fanboy all die Jahre die Mitarbeit an diesem fantastischsten aller Spiele ermöglicht zu haben. Danke dir, Rob, dass du das Zepter weitergereicht hast und vor allem für die Vierte Edition von Shadowrun!
Danke an Paola und Corinna für Geduld und Unterstützung, ohne die dies alles nicht möglich gewesen wäre.
Danke auch an all die nimmermüden Freelancer aus Vergangenheit und Gegenwart, an das Con-Team, an das Catalyst-Demoteam und an die SR-Missionscrew, die alle an der Popularität von Shadowrun mitgearbeitet haben.
Und nicht zuletzt ein großes Danke an die Lektoren, die Testspieler und –leser, die uns ihre Zeit und ihr produktives Feedback schenkten.
Und Danke an alle anderen, die Shadowrun unterstützten seit dem Erscheinen der ersten Edition. Und an die Fans – danke für eure 20-jährige Unterstützung. Wir schauen voran auf die nächsten 20 Jahre!
—Peter Taylor

Vor über zwei Jahren waren schwere Zeiten für Shadowrun und BattleTech angebrochen. Seit dem haben wir dafür gekämpft, nicht nur dieses großartige Spiel weiterzuführen, sondern konstant zu verbessern. Für alle, die geholfen haben, Familie, Freunde, Gefährten, Geschäftspartner und am wichtigsten die Fans: Danke schön!
—Adam Jury

Seit Shadowrun vor gut einem Jahr zu Pegasus gekommen ist, haben wir kräftig an der Weiterführung dieses einzigartigen Spiels gearbeitet. Ohne das tolle Verlagsteam wären wir nie so weit gekommen. Vor allem aber hat uns das unglaublich engagierte Mitarbeiterteam dort hingebracht, wo wir heute stehen. Und ohne die treuen Fans hätten wir kaum den Antrieb gehabt, Shadowrun weiter in die Zukunft zu führen. Danke an euch alle!
—Tobias Hamelmann

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.
ISBN 978-3-939794-82-0
Gedruckt in Deutschland, Druck und Bindung: Westermann, Zwickau
Besuchen Sie uns im Internet:

www.pegasus.de

Zusätzliche Angaben für die limitierte Ausgabe

Kurzgeschichte
André Wiesler

Innenlayout
Ralf Berszuck

Cover-Design
Ralf Berszuck

ISBN 978-3-939794-86-8
Druck und Bindung: Westermann, Zwickau

WAS MAN IM HERZEN TRÄGT

von Steven Mohan, Jr.

Nichts beunruhigte Mark Atherton mehr als eine luxuriöse Umgebung.

Das Klacken von feinem Porzellan, der zarte Geschmack des Maguro, der Geruch einer Frau, der mit Kirschblütenduft aromatisiert war – all das konnte genauso den Tod bedeuten wie das brutale Rattern einer AK-97.

Komfort bedeutete nicht zugleich Sicherheit.

Das dachte Atherton, als er in der kühlen Dunkelheit des exklusiven Restaurants *Irori* stand und eine kleine lackierte Tasse voll eisigem *Koshu*-Sake in seinen Händen wärmte. Er blickte aus einem gigantischen Panoramafenster in den Himmel über der Stadt. Der Vollmond war wolkenverhangen. Er tauchte den Himmel in Silber, tropfte kaltes Licht auf die Skyline von Seattle, bemalte die Space Needle, krönte die Wellen der Elliot Bay und verwandelte die Hafenkräne in urzeitliche Monster.

Hinter ihm standen etliche Tische, mit weißen Tüchern bedeckt und sanft-golden von blauen Kerzen erleuchtet. Die lange Bar war aus glänzendem Mahagoni. Spirituosen standen hinter dem Barmann aufgereiht: durchscheinende Flaschen aus bernsteinfarbenem, grünem und blassrosa Glas.

Es gab drei Fluchtwege: Haupteingang, Küche und Damentoilette, wo ein kleines Fenster auf einen Sims, fünfzehn Stockwerke über den regennassen Straßen von Seattle, führte.

Man sollte immer die Wahl haben.

Atherton hörte nichts Lauteres als das sanfte Plätschern der Konversation und die leisen Töne der Kugo-Harfe. Auch in anderer Hinsicht war es still: Sein PAN fand keine Spur von der Matrix, als wäre die elektronische Welt ausgelöscht. Die Kunden des Irori zahlten viel für die Bewahrung ihrer Geheimnisse und Ruhe.

Ein „*irori*" war ein japanischer Herd. Der Name sollte Wärme und Gastfreundschaft vermitteln – aber auch etwas anderes, Subtileres.

Tradition.

Dieses eine Wort hatte ihn hierher gezwungen. Hier wurden keine Orks oder Trolle – nicht einmal Zwerge – bedient, und der Rest seines Teams war nicht menschlich.

Er besah sich sein Spiegelbild im dunklen Fenster: groß, gutaussehend, blassblaue Augen, die im Halbdunkel grau aussahen, langes, aschblondes Haar, das, bis auf den Pony bis unters Kinn, streng zurück gekämmt war, ein schön gestutzter Bart, der das Gesicht umrahmte und zu dem dünnen Schnauzer passte.

Dann sah er ein anderes Spiegelbild hinter sich.

Eine Frau.

Er drehte sich um, und ihm blieb die Luft weg. Sie stand an der Bar, halb verborgen von den Gestalten ringsum. Trotzdem erkannte er, dass er noch nie eine solche Frau gesehen hatte: schlank, mit rabenschwarzem Haar, das ihr über den Rücken wallte, eine wohlgeformte Figur in blassgrünem Seidenkleid, eine Ares Predator IV im Schulterhalfter. Anmutig spitze Ohren kennzeichneten sie als Elfe – schön genug, dass der Club über sein „Nur für Menschen" hinweg sah. Und da war noch etwas. Etwas –

Ihre Augen wurden groß, als sich die Blicke trafen.

Atherton fühlte sich wie elektrisiert.

Sie drehte sich um und eilte durch den Barbereich davon. Atherton machte einen Schritt hinter ihr her, aber genau da rief jemand seinen Namen. Er drehte sich um und erblickte einen Asiaten in den Vierzigern, mit modischem, dunklem Anzug und kurzem Konzern-Haarschnitt.

Mr. Johnson.

Atherton leckte sich die Lippen. Er wollte der Frau nacheilen, er brannte darauf, doch dieser Mr. Johnson war von Mitsuhama, einem Megakon, der für seinen vollständigen Mangel an Humor bekannt war. Und das Treffen war von PikePlace, dem besten Schieber der Stadt, organisiert. Wenn Atherton das Treffen vermasselte, wäre das ein Affront gegenüber dem Kon (womit er leben konnte) und dem Schieber (womit er nicht leben konnte).

Aber diese Frau –

Und dann legte der Sararimann eine Hand auf seine Schulter, und Atherton wandte sich mit einem Seufzen ab.

Sie setzten sich an einen abgeschiedenen Tisch am großen Fenster. Der Johnson (der sich Ishida nannte) sah auf die honigfarbene Flüssigkeit in Athertons Tasse und zog eine Augenbraue hoch. „*Koshu*?"

„Ich schätze die Komplexität von gereiftem Sake", sagte Atherton leichthin. „Diese Note von Reis und Gras, Pilzen und Pinie."

„Es ist ungewöhnlich für einen –", Ishida senkte den Kopf, „vergeben Sie – für einen Gaijin, *Koshu* zu schätzen."

Atherton zuckte mit den Schultern. „Ich habe einst einige Jahre in Chiyoda verbracht", er nannte die begehrteste Gegend in Neo-Tokio.

„So ka?" Der Sararimann nickte zustimmend. „Der Schieber hat Sie offenbar richtig eingeschätzt." Er zog eine Aktenmappe hervor und legte sie auf den Tisch. „Es handelt sich um sensible Daten. Ich habe nur Papiere mit. Ich werde alles mitnehmen, wenn ich gehe. Wir schlagen eine einfache Operation vor." Er schlug die Mappe auf.

Atherton lehnte sich vor und las von einem Lagerhaus im Hafengebiet: Sicherheitsmaßnahmen, Patrouillenpläne, Zollbereiche. Alles Standard.

Sein Blick zuckte hoch. „Das Ziel?"

Der Johnson blätterte um; eine Hochglanzseite zeigte ein Medaillon an einer dünnen Kette. „Es ist noch nicht vom Zoll freigegeben. Wir bezahlen, damit das so bleibt." Der Gegenstand war golden, etwas größer als ein großer Knopf, und trug arkane Symbole in einer Sprache, die Atherton nicht erkannte.

„Magie", vermutete er.

Der Johnson nickte. „Es wird eines fähigen Magiers bedürfen. Daher wurden Sie empfohlen."

„Bezahlung?"

Der Sararimann sah ihn unverwandt an. „Fünfundzwanzigtausend Nuyen."

Atherton lehnte sich zurück.

Der Johnson lächelte. „Vielleicht fragt sich Atherton-san, ob es, angesichts einer so großen Summe, etwas gibt, was ich zu erwähnen vergaß?"

„Ist dem so?"

„Vieles", gab Ishida zu, „doch nichts, was Einfluss auf Ihre Entscheidung zur Annahme des Auftrags hätte. Die Aufgabe ist einfach, aber der Gegenstand ist höchst wertvoll."

Wie sollte er es höflich ausdrücken? „Meiner Erfahrung nach, Ishida-sama, sind wertvolle Güter gut geschützt."

„Hai – wenn der Besitzer den Wert seines Besitzes erkennt."

Atherton sah seinen potenziellen Auftraggeber lange an. Mitsuhama hegte eine tödliche Intoleranz gegenüber Versagen. Aber die Bezahlung war für einen einfachen Diebstahl phänomenal.

Und Atherton glaubte, die japanische Kultur genügend gut zu verstehen, um mit dem Megakon zusammenzuarbeiten.

Er nickte freundlich und nahm an. Und dachte dabei fortwährend an das Klacken von feinem Porzellan, den zarten Geschmack des Maguro und den Geruch der Haut einer Frau, der mit Kirschblütenduft aromatisiert war.

All das konnte den Tod bedeuten.

Sie standen auf dem sanft schaukelnden Deck eines kleinen Fischerbootes. Das Wasser vor der Küste war ein tiefes, strahlendes Kobaltblau. Die Sonne hatte sich durch die Wolken gebrannt, was in einem Februar in Seattle ungewöhnlich war. Blendend weiße Möwen umschwirrten kreischend das Boot.

Martin Temple amüsierte sich damit, die Vögel mit Brotkrumen anzulocken, seine Ceska Black Scorpion auf sie zu richten, mit Platzpatronen auf sie zu schießen, und sein Zielsystem die Trefferquote ermitteln zu lassen. Der Troll war normalerweise nicht so unbesonnen.

Er hasste einfach Möwen.

Atherton hob das Fernglas an die Augen und sah über die Bucht. Sie hatten das Boot zum Fischen gemietet, und sie fischten auch – nur keine Fische.

Das Ziel war ein unauffälliges Gebäude namens T104: Wände aus Alublech, umgeben von Stacheldraht und Natriumdampflampen. Dieses spezielle Lagerhaus lag im South Harbor, am West Seattle Freeway von Terminal 25. Der meiste Umschlag durch T104 bestand aus Handelsgut, das nicht wichtig genug für Lufttransport war.

Kurz gesagt: Mist.

Daher auch wenig Sicherheitsmaßnahmen.

Bob der Big Hammer lag auf dem Deck, die Hände hinter dem Kopf, mit einem Kopftuch, das die Flagge der UCAS zierte, die Augen hinter den silbrigen Gläsern seiner Sonnenbrille verborgen, das Gesicht von einem dicken, schwarzen Bart überwuchert, gekleidet in dieselben Jeans und dieselbe Lederjacke, die er angehabt hatte, als er seine Hog an den Pier gelenkt hatte. Nur an gelegentlichen, klugscheißerischen Kommentaren erkannte man, dass der Zwerg nicht schlief.

Devil war der einzige, der wirklich das Lagerhaus betrachtete, und er hatte nichts Gutes darüber zu sagen: „Ich mag nicht, wie es riecht."

Atherton sagte nichts. Er war der Kampfmagier des Teams, und der Anführer. Wenn es in den Einsatz ging, hatte er allein das Sagen. Aber bei der Planung durfte jeder etwas beitragen.

Er sah den Technomancer an, der – wirklich teuflisch aussah. Dazu trug sein orkisches Aussehen mit den spitzen Ohren, den Hauern und der muskulösen Gestalt durchaus bei. Aber die blassrote Haut und der sorgfältig gestutzte Schnauzbart waren Affektiertheiten. Er hatte Atherton einmal erzählt, dass die Leute ihn als Teufel sahen, nur weil er anders war. Er hatte dabei grimmig gelächelt, was bei seinem nüchternen Wesen unüblich war. „Wenn sie das haben wollen, warum sollte ich nicht mitspielen?"

„Sei nicht so feige", sagte Bob, der Rigger des Teams, dessen erste Frage bei einem Auftrag immer lautete: „Wie viel kriegen wir?" „Wenn irgendetwas Windiges läuft, hole ich dich schon raus."

„Beim schnellen Drübergehen sagt die Matrix, dass alles so ist, wie dein Johnson behauptet", sagte Devil leise.

„Also ..." begann Atherton.

„Es ist zu einfach. Du weißt, dass es zu einfach ist."

Der Zwerg schnaubte. „Mann, Dev! Du magst nicht, wenn es einfach ist, du magst nicht, wenn es schwierig ist. Was willst du eigentlich?"

Martin ließ die Automatikpistole sinken und drehte sich um. Er hatte grüne Haut, Hörner standen von seiner Stirn ab. Er war ein Waffenspezialist – und ein Akah-Indianer, der nach Seattle ausgewandert war. Er trug ein Seemonster wie ein Eingeborenentattoo auf dem Metall seiner linken Schulter. Der Arm war gut gemacht. Selbst aus der Nähe sah er aus wie Fleisch. „Wir hatten noch nie mit ihnen zu tun. Warum sollte Mitsuhama uns eine Falle stellen?"



Devil sagte achselzuckend: „Warum sollten sie uns zu einem Routinejob schicken?"

„Vielleicht ist es ein Test, weil sie Größeres mit uns vorhaben", schlug Bob vor.

„Vielleicht gibt es den Weihnachtsmann", sagte Devil.

„Es gibt da etwas, was ihr wissen solltet", sagte Atherton langsam. „Ich, äh, habe den Auftrag schon übernommen."

Devil wirbelte herum, und Bob setzte sich auf.

„Du hast was gemacht?" fragten beide zugleich.

„Versteht doch", sagte Atherton, „wenn ich um Bedenkzeit gebeten hätte, hätte ich das Gesicht verloren."

„Ich weiß nicht, ob du's bemerkt hast", sagte Bob, „aber wir sind in den UCAS, nicht im Kaiserlichen Japan."

„Es gab kein Vielleicht", sagte Atherton. „Nur Ja oder Nein. Und hätte ich Nein gesagt, hätten wir jetzt Mitsuhama zum Feind. Ich musste mich entscheiden."

Unbequeme Stille senkte sich über das Boot.

„Außerdem", fuhr Atherton fort, „hat uns PikePlace den Kontakt zu Ishida vermittelt. Er hätte das nicht getan, wenn der Deal eine Falle wäre."

Martin nickte. Der Troll war von Anfang an für den Auftrag gewesen.

Devil verschränkte die muskulösen Arme vor der Brust und seufzte. „PikePlace ist ein Ehrenmann."

Bob schnaubte. „Hey! Wer ist gestorben und hat Atherton zum Alleinerben gemacht? Wir entscheiden als Team über Aufträge oder gar nicht."

Martin schlenderte zu dem Zwerg, packte ihn in einer fließenden Bewegung am Knöchel und hob ihn hoch, sodass Bob kopfüber in der Luft hing. Die Stimme des Trolls war ein gefährliches Grollen. „Erst beschwerst du dich, wenn Devil den Auftrag hinterfragt. Dann bist du gegen Atherton, wenn er erzählt, dass er angenommen hat. Ich glaube, du willst nur Ärger machen. Willst du das, Bob? Ärger?"

Bobs Arme waren immer noch vor der Brust verschränkt, als wollte er seine Würde bewahren, obwohl er kopfüber einen Meter über dem sanft schaukelnden, rutschfesten Deck hing. „Niemals, Martin. Ich wollte nur – wie heißt das – den Advocatus Diaboli machen."

Devil runzelte die Stirn. „Du bist sicher nicht mein Anwalt."

Nach diesem zögerlichen Waffenstillstand kam Athertons Team, kamen seine Freunde, überein, den Auftrag von Mitsuhama anzunehmen.

Das Boot knirschte leise, als es auf den Strand lief. Es war ein schäbiger, gebrauchter Alu-Rumpf mit einem Außenborder, den sie noch nicht benutzt hatten. Martin hatte gerudert und dabei, abgesehen von dem leichten Eintauchen der Ruder und dem leisen Klatschen der Wellen gegen den Rumpf, kein Geräusch verursacht.

Sie gingen bei einer dunklen Landzunge südwestlich von T104 an Land, weit ab vom Freeway und den Frachtern, die bei T25 Container abluden. Man hörte die Autos und Kräne in der Ferne kaum über das sanfte Branden des Duwamish Waterway.

Atherton trug einen grauen Overall mit einem ID-Marker am Kragen und Arbeitsstiefel mit Gummisohlen. Sein blondes Haar war unter einen weißen Schutzhelm gesteckt. Er hätte lieber Schwarz getragen, aber wenn sie gesehen würden, mussten sie sich rauswinden können. Besser, man glaubte am Hafen, das Medaillon wäre durch einen bürokratischen Fehler verschlampt worden, als gestohlen.

Athertons PAN empfing einige Pfeile von RFID-Markern, die Nachtluft glühte vor Hinweisen und Warnungen in der AR: Eine Liste von Sicherheitsvorschriften lief ab, in roter Schrift wurden Eindringlinge vor Strafverfolgung gewarnt, Überstunden für die sonntägliche Nachmittagsschicht wurden angekündigt.

Atherton ignorierte das alles.

Das Team bewegte sich schnell zum Maschendraht. Martin holte eine Drahtschere hervor und begann, ihn zu zerschneiden. Devil kauerte sich hin und schloss die Augen. Er konzentrierte sich auf das Hacken der Lagerhaus-Systeme. Man hörte nichts außer dem leisen Schnippen, als Martin den Zaun durchtrennte.

Selbst Bob war angenehm still.

„Bin drin", flüsterte Devil. „Bob, ich habe die Vans geöffnet." Er nickte zu einer langen Reihe weißer Lieferwagen mit dem blau-grünen Logo des Hafens von Seattle auf den Seiten. Sie wollten mit dem Boot wegfahren, aber Atherton wollte auch die Vans offen haben.

Zur Sicherheit.

Martin legte ein großes Stück vom Zaun auf den Boden. Das Team kletterte durch das Loch.

Bob ging schnell zu den Lieferwagen und versteckte sich zwischen zweien. Er war der Außenposten.

Martin und Devil bewegten sich schnell zu Tor 6 an der Südostecke des Gebäudes. Atherton legte einen Illusionszauber auf den Zaun, um den Schaden zu verbergen, und folgte.

Martin war schon durch das Tor.

Er hielt es auf, und die drei Männer traten in die Dunkelheit.

Der Plan war einfach: Das Medaillon nehmen, Devil würde die Aufzeichnungen manipulieren, damit es aussah, als wäre es an eine falsche Adresse geliefert worden. Beim Rückweg würde Atherton die Schlösser und den Zaun mit Zaubersprüchen reparieren, damit niemand merkte, dass sie hier gewesen waren.

Einfach.

Die Notbeleuchtung tauchte das Lagerhaus in düstere Schatten. Sie krochen zum Zollbereich, wo Maschendraht vom Boden bis zur Decke die nicht freigegebenen Gegenstände vom Rest trennte. Martin öffnete ein weiteres Schloss und schwang leise eine mannshohe Tür auf.

Atherton stahl sich hinein.

Er brauchte keine Minute, um das Paket zu finden und zu öffnen. Er zog das Medaillon heraus und hielt es in der Hand.

Etwas war gar nicht in Ordnung.

Er spürte nichts.

Atherton drehte es in der Hand und versuchte, das zu begreifen. Es war eindeutig der Gegenstand auf dem Foto, das Ishida gezeigt hatte. Dieselben arkanen Zeichen. Aber –

Er spürte keine Magie. Nichts. Ishida hatte gesagt, es wäre ein mächtiger Gegenstand; so mächtig, dass nur ein fähiger Magier damit umgehen konnte. Es sollte eigentlich geradezu in seiner Hand brummen. Aber es gab nichts.

„Was ist los?" flüsterte Devil.

Atherton schüttelte den Kopf. „Es scheint nicht magisch."

„Das ist Ishidas Problem", meinte Martin achselzuckend. „Es ist das Medaillon, oder?"

„Ja", sagte Atherton langsam. „Was wollen wir wetten, dass Ishida das nicht so sieht? Ich will ungern im Fadenkreuz von Mitsuhama sein. Lasst mich versuchen ..."

Er hielt das Medaillon in der Linken, und fuhr mit der Rechten darüber, während er die Magie mit einem Zauber zu analysieren versuchte.

Nichts.

„Das ist nicht –"

Er wurde vom Flattern von Rotoren unterbrochen.

Atherton blickte auf und erkannte zwei Drohnen, die die Regale entlangflogen. „Keine Bewegung", sagte er durch das Subvokal-Mikrofon.

Devil erstarrte. Martin nicht. Der Troll zog leise mit der Rechten die Automatik-Pistole aus dem Schenkelhalfter und hob den linken Arm.

Athertons Blick zuckte zu den Drohnen. Sie sahen aus wie fliegende Schweine; der Rotor saß unter einer pilzförmigen Kontrolleinheit, aus den runden, fetten Gehäusen standen die langen Rohre von Maschinengewehren.

Atherton hielt den Atem an. *Fliegt weiter*, betete er. *Fliegt einfach weiter.*

In diesem Lagerhaus gibt es keine Drohnen, meldete Devil über das Team-Netzwerk.

Sag ihnen das, antwortete Martin. *Das hilft sicher.*

Was ist los?, fragte Bob.

Bereithalten, befahl Atherton.

Die Drohen flogen unbeirrt die Regale entlang.

Ich nehme die Erste, sagte Martin. *Du die Zweite.*

Es sah aus, als würden sie einfach vorbeifliegen.

Gut, sagte Atherton, *aber schieß nicht, außer –*

Die Drohnen stoppten plötzlich, drehten sich und feuerten los. Gelbe Flammen schlugen aus den Läufen, und das Rattern von automatischem Feuer hallte durch das Lagerhaus.

Alle drei Männer warfen sich in Deckung, und Martin feuerte dabei die Scorpion und die Cyberwaffe in seinem linken Arm ab.

Atherton ging zu Boden, genau als ein Strom von heißem Blei über ihn hinwegstrich und ihn um Zentimeter verfehlte. Er rollte sich ab und kam mit ausgestreckten Händen hoch. Blitze zuckten um seine Fingerspitzen, und funkelnde Splitter aus weißem Licht wanden sich um die zweite Drohne. Die Maschine erschauerte und stürzte klappernd auf den Betonboden, als ihre elektrischen Systeme gegrillt wurden.

Er wirbelte herum, aber Martin kümmerte sich bereits, wie angekündigt, um die erste Drohne. Gelbe Funken blitzten im Takt mit dem Klingeln der Querschläger auf der Metalloberfläche der Drohne. Das Feuer des Trolls fetzte die Rotorblätter weg, und die Maschine stürzte ab. Sie lag auf dem Boden, und schoss in den Beton; ihr nutzloser Rotor wirbelte wie verrückt.

„Wir sollten gehen", sagte Atherton.

„Wirklich?" entgegnete Devil.

„Wir haben's eilig", sagte Martin. „Fertig, Bob?"

„Bin dabei", antwortete der Rigger.

Sie sprinteten durch die Regalreihen, ohne Rücksicht auf die Lautstärke, verfolgt vom Echo der Schüsse der abgestürzten Drohne. Hinweise der AR blitzten am Rand von Athertons Gesichtsfeld. *Keine Kranbenutzung ohne vorhergehende Inspektion* und *Alle Vorkommnisse sind binnen drei Tagen dem Leiter der Anlage mitzuteilen.*

Martin stemmte seine massige Schulter gegen eine Tür, brach sie auf und stolperte auf den Parkplatz.

Und mitten in einen Straßensamurai.

Atherton sah einen Menschen (Japaner!) in gruseliger, schwarzer Bioware, die wie gehäutete Muskeln aussah. Ein Dreieck aus gelben Lampen im Helm des Mannes blendete Martin. Eine Sekunde, nur eine Sekunde lang, war der Troll reglos.

Der Straßensamurai hielt zwei Klingen: ein langes, geschwungenes Katana ausgestreckt in der Rechten und das kürzere Wakizashi in der Linken. Er trat nach vorne, schwang das Katana hoch und führte einen mächtigen Hieb, der Martin sicher köpfen würde. Atherton öffnete den Mund, als die Klinge heranraste –

Und ein weißer Lieferwagen krachte in den Samurai.

Bob riss die Tür auf und sprang aus dem Wagen. „Schnell! Wir müssen –"

Eine Klinge fuhr durch seinen Körper und schnitt ihm das Wort ab. Die Augen des Zwergs quollen hervor, sein Mund bildete ein überraschtes „O". Dann schrie er los, sein Köper zuckte auf, und der zweite Samurai traf ihn mit einer weiteren Klinge.

Martin brüllte. Die Black Scorpion bockte in seiner Hand, das hässliche Geräusch der Schüsse füllte die Nachtluft. Der Samurai, der Bob angegriffen hatte, fiel zu Boden; sein Gesicht war eine Masse aus zerfetztem Rot.

„Boot!" schrie Atherton.

Mehr schwarz gekleidete Gestalten erschienen. Fünf, sechs, sieben. Sie rannten von der Nordseite des Lagerhauses heran. Atherton schoss den Nächsten mit einem Feuerball nieder und zwang den Rest in Deckung hinter die Vans. Devil schoss mit seiner Uzi IV Deckungsfeuer über das Gelände. Martin preschte vor und packte Bob.

Sie rannten unter ständigem Feuern zum Boot. Martin legte Bob sanft hinein und stieß das Boot ins Wasser. Devil platschte ins Boot und drückte den Startknopf des Außenborders. Der kleine Motor erwachte röhrend.

Atherton sprang hinein, gerade als Devil das Boot in einem engen Bogen parallel zur Küste herum warf. Atherton war außer Atem, kroch aber vor und legte Bob eine Hand auf die Brust. Der Zwerg war zweimal getroffen worden: in den Bauch und in die Brust.

Atherton versuchte, einen Heilzauber zu wirken. Er schloss die Augen. Seine Hand zitterte vor Anstrengung, aber ... er schaffte es nicht. Er konnte Bob nicht zurückholen. Er wusste nicht, ob es an seiner Erschöpfung oder an der Schwere der Verletzungen lag. Es war egal.

In jedem Fall war es seine Schuld.

Ein guter Shadowrunner hat immer ein Ausweichquartier. Athertons Team ging in einem abbruchreifen Wohngebäude im Westen von Seattle in Deckung. Der Linoleumboden war rissig, das Licht ein kränkliches Gelb, schwarzer Schimmel kroch eine Wand hoch – aber wenigstens war man sicher.

Bob lag in der Mitte des Esszimmers. Das Katana war gebrochen und war während der Flucht zum Boot herausgefallen, aber das Wakizashi steckte noch in seinem Rücken.

„Was zum Teufel ist passiert?" wollte Martin wissen. „Wie haben sie uns so schnell erwischt?"

Atherton erinnerte sich an die nichtssagenden Mitteilungen der AR bei der Flucht. Kräne und Anlagenleiter. „Haben sie nicht", sagte er leise. „Es gab keinen Alarm bei der Hafensicherheit. Die Drohnen, die Samurai." Er schüttelte den Kopf. „Es war etwas anderes."

„Eine Falle", hauchte Devil.

Atherton nickte widerwillig. Er hielt das Medaillon hoch. „Das", er schüttelte den Kopf, „ist Müll." Er ließ es auf den Boden fallen und zertrat es mit dem Stiefelabsatz. „Jemand hat etwas gegen uns."

„Aber wir haben uns keine Feinde gemacht", sagte Martin. „Jedenfalls keine, die mächtig genug sind, die verdammten Mitsuhama-Leute vorzuschieben. Außer –", er schüttelte den Kopf, „außer PikePlace hat gelogen, und Ishida ist nicht von Mitsuhama."

„Ich glaube nicht, dass er gelogen hat", sagte Devil. „Ich war gerade in der Matrix. Habe einen Polizeibericht angezapft. PikePlace ist ausgelöscht."

„Ausgelöscht?" flüsterte Martin. „Wer würde es wagen, einen Schieber aus der Millionenliga zu ermorden?"

„Ich weiß es nicht", sagte Atherton. Er kniete neben Bobs Leiche, dachte an Mitsuhama, das Irori, den asiatischen Samurai. Er zog das Wakizashi sanft aus dem Rücken seines Freundes und hielt es ins Licht. „Aber alles deutet auf Japan hin."

Atherton schlenderte über einen Weg unter einem Dach aus Kirschbäumen.

Er roch den süßen Duft von rosa Blüten, doch hinter der Schönheit der Bäume erblickte er die Grenzsteine des Friedhofs von Aoyama: elegante Steinsäulen mit Kanji-Schriftzeichen.

Schönheit verwoben mit Tod.

Ein Widerhall seiner Gedanken zu Beginn der Aktion.

„Ich weiß nicht, ob das klug ist", sagte Devil. „Wir sind hier Außenseiter."

„Ich kenne Japan", sagte Atherton leise. „Und du kennst die Matrix. Wir beide zusammen werden das Wissen finden, das wir brauchen."

„Und ich?" grummelte Martin. In Neo-Tokio waren Feuerwaffen beinahe völlig verboten. Der Troll hatte seine geliebte Scorpion in Seattle gelassen. Er hatte noch die Cyberwaffe im linken Arm und trug ein Paar gekreuzte Schwerter auf dem Rücken.

„Keine Sorge, mein Freund. Deine Fähigkeiten werden sicher noch gebraucht."

„Fühl sich an wie ein Auswärtsspiel", sagte Devil.





„Man jagt uns", sagte Atherton. „Wenn wir nicht herausfinden, wer uns jagt, werden wir überrascht. Die Antworten sind in Neo-Tokio."

„Und wo fangen wir an?" fragte Martin.

„Hier", sagte Atherton. Er deutete zu einem Mann, der zwischen den Gräbern wartete. Der Mann trug einen blauen Anzug, sein Kopf war geschoren, ein silberner Drache wand sich um sein rechtes Handgelenk, ein Tiger kauerte auf dem linken. „Ein Yak vom Mitagumi", sagte Atherton leise, „die haben Verbindungen zu Evo."

Sie wichen vom Weg ab zu dem Grab, wo der Yak stand.

Atherton verbeugte sich tief, und dieser verbeugte sich ebenfalls.

Martin runzelte die Stirn. „Aber Ishida arbeitet für Mitsuhama, nicht für Evo."

Der Yak grinste: ein breites, helles Blitzen von Weiß vor seiner Sepia-Haut. „Ich glaube, Atherton-san weiß, dass Evo und Mitsuhama einander nicht mögen."

„Wenn man also etwas über Mitsuhama wissen will, fragt man Evo", sagte Devil.

Der Yak nickte. „In Japan ist der indirekte Weg oft der schnellste."

Kazutoshi Omata (der bis vor Kurzem Kazutoshi Ishida gewesen war) eilte aus seinem silbernen Mercedes. Sein Boss hatte ihn kurzfristig zu einem Treffen in Toshima gerufen, und Omata wusste nicht genau, wohin. Er kam nicht oft nach Toshima. Hier lebten die Ameisen – all die kleinen Arbeiter, die in den Fabriken, Kanälen und Läden schufteten. Doch Omata war bekannt für seine Fähigkeit zur Problemlösung. Wenn der Alte hier ein Problem gelöst haben wollte, würde Omata das tun.

Er hoffte nur, es wäre ein besserer Job als der letzte. Shadowrunner zu töten war wie Mist schaufeln. Es musste manchmal sein, brachte aber wenig Ruhm.

Er wandte sich zu einer Gasse und trat in die Dunkelheit. Er hörte Wasser tropfen, roch etwas modrig-schmutzig Süßes, die Süße der Verwesung. Bog falsch ab.

Omata wandte sich um, und blickte in eine grüne Faust, groß wie ein Fußball. Dann stürzte die Welt ein. Ein Moment voll grässlichem Schmerz, und dann Schw–

Als Omata erwachte, fand er sich an Armen und Beinen gefesselt. Er schien sich auf einem Dach zu befinden. Über ihm stand ein Mann. Er sog überrascht die Luft ein.

Mark Atherton.

Hinter dem Gaijin standen ein riesiger Troll und ein Ork, der aussah wie der Teufel der Christen. Aber nicht der Zwerg. Plötzlich erkannte Omata die Gefahr.

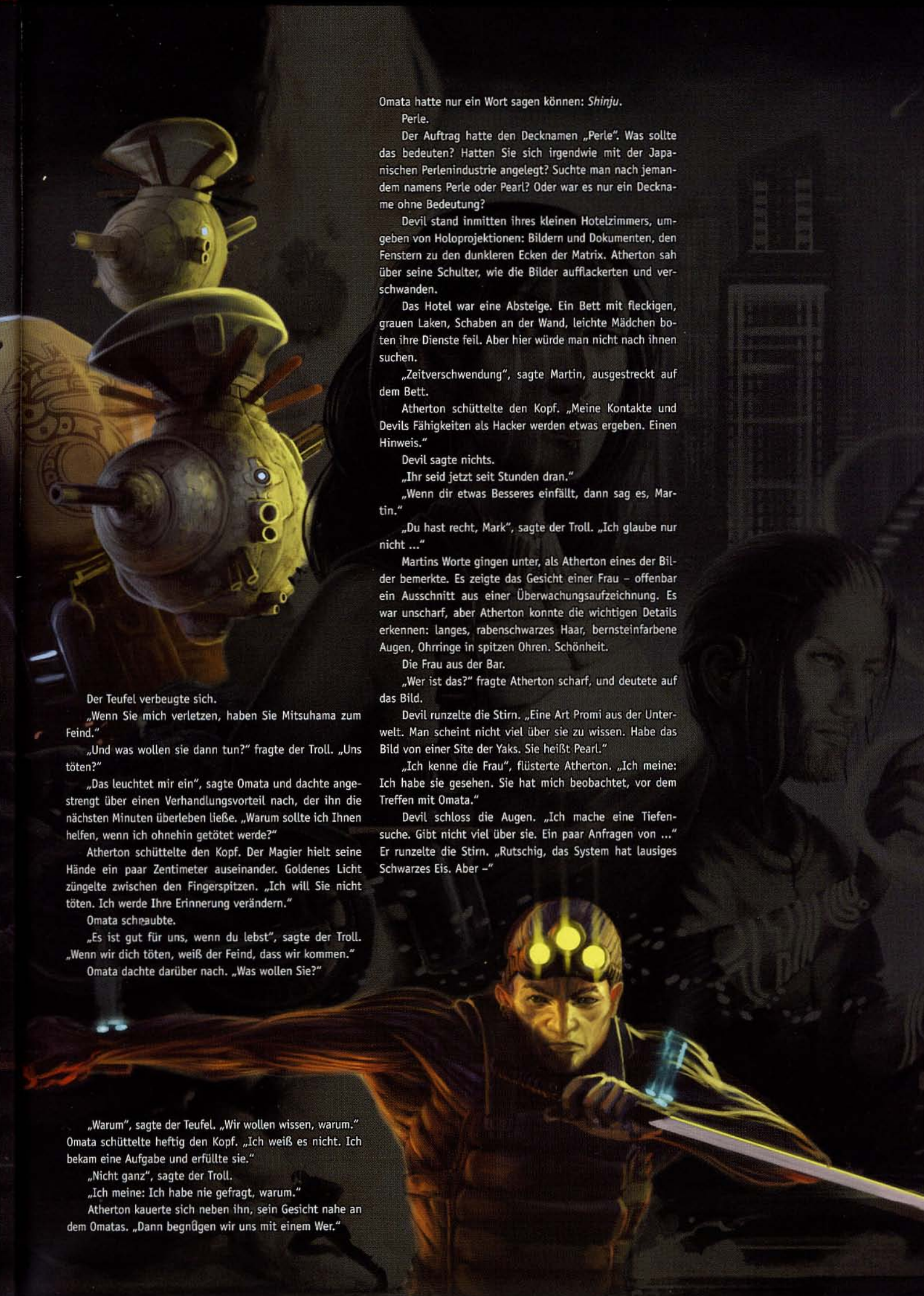
„Was ist?" fragte Atherton. „Sehe ich zu wenig tot aus?"

„Man wird nach mir suchen, Atherton-san. Ich komme zu spät zu einem Treffen."

„Nicht doch", sagte Atherton leise. „Dies ist das Treffen."

Omatas Magen wurde zu einem kleinen, harten Ball. „Aber –"

„Erstaunlich, was man mit einem Technomancer im Team erreichen kann."



Der Teufel verbeugte sich.

„Wenn Sie mich verletzen, haben Sie Mitsuhama zum Feind."

„Und was wollen sie dann tun?" fragte der Troll. „Uns töten?"

„Das leuchtet mir ein", sagte Omata und dachte angestrengt über einen Verhandlungsvorteil nach, der ihn die nächsten Minuten überleben ließe. „Warum sollte ich Ihnen helfen, wenn ich ohnehin getötet werde?"

Atherton schüttelte den Kopf. Der Magier hielt seine Hände ein paar Zentimeter auseinander. Goldenes Licht züngelte zwischen den Fingerspitzen. „Ich will Sie nicht töten. Ich werde Ihre Erinnerung verändern."

Omata schnaubte.

„Es ist gut für uns, wenn du lebst", sagte der Troll. „Wenn wir dich töten, weiß der Feind, dass wir kommen."

Omata dachte darüber nach. „Was wollen Sie?"

„Warum", sagte der Teufel. „Wir wollen wissen, warum."

Omata schüttelte heftig den Kopf. „Ich weiß es nicht. Ich bekam eine Aufgabe und erfüllte sie."

„Nicht ganz", sagte der Troll.

„Ich meine: Ich habe nie gefragt, warum."

Atherton kauerte sich neben ihn, sein Gesicht nahe an dem Omatas. „Dann begnügen wir uns mit einem Wer."

Omata hatte nur ein Wort sagen können: *Shinju*.

Perle.

Der Auftrag hatte den Decknamen „Perle". Was sollte das bedeuten? Hatten Sie sich irgendwie mit der Japanischen Perlenindustrie angelegt? Suchte man nach jemandem namens Perle oder Pearl? Oder war es nur ein Deckname ohne Bedeutung?

Devil stand inmitten ihres kleinen Hotelzimmers, umgeben von Holoprojektionen: Bildern und Dokumenten, den Fenstern zu den dunkleren Ecken der Matrix. Atherton sah über seine Schulter, wie die Bilder aufflackerten und verschwanden.

Das Hotel war eine Absteige. Ein Bett mit fleckigen, grauen Laken, Schaben an der Wand, leichte Mädchen boten ihre Dienste feil. Aber hier würde man nicht nach ihnen suchen.

„Zeitverschwendung", sagte Martin, ausgestreckt auf dem Bett.

Atherton schüttelte den Kopf. „Meine Kontakte und Devils Fähigkeiten als Hacker werden etwas ergeben. Einen Hinweis."

Devil sagte nichts.

„Ihr seid jetzt seit Stunden dran."

„Wenn dir etwas Besseres einfällt, dann sag es, Martin."

„Du hast recht, Mark", sagte der Troll. „Ich glaube nur nicht ..."

Martins Worte gingen unter, als Atherton eines der Bilder bemerkte. Es zeigte das Gesicht einer Frau – offenbar ein Ausschnitt aus einer Überwachungsaufzeichnung. Es war unscharf, aber Atherton konnte die wichtigen Details erkennen: langes, rabenschwarzes Haar, bernsteinfarbene Augen, Ohrringe in spitzen Ohren. Schönheit.

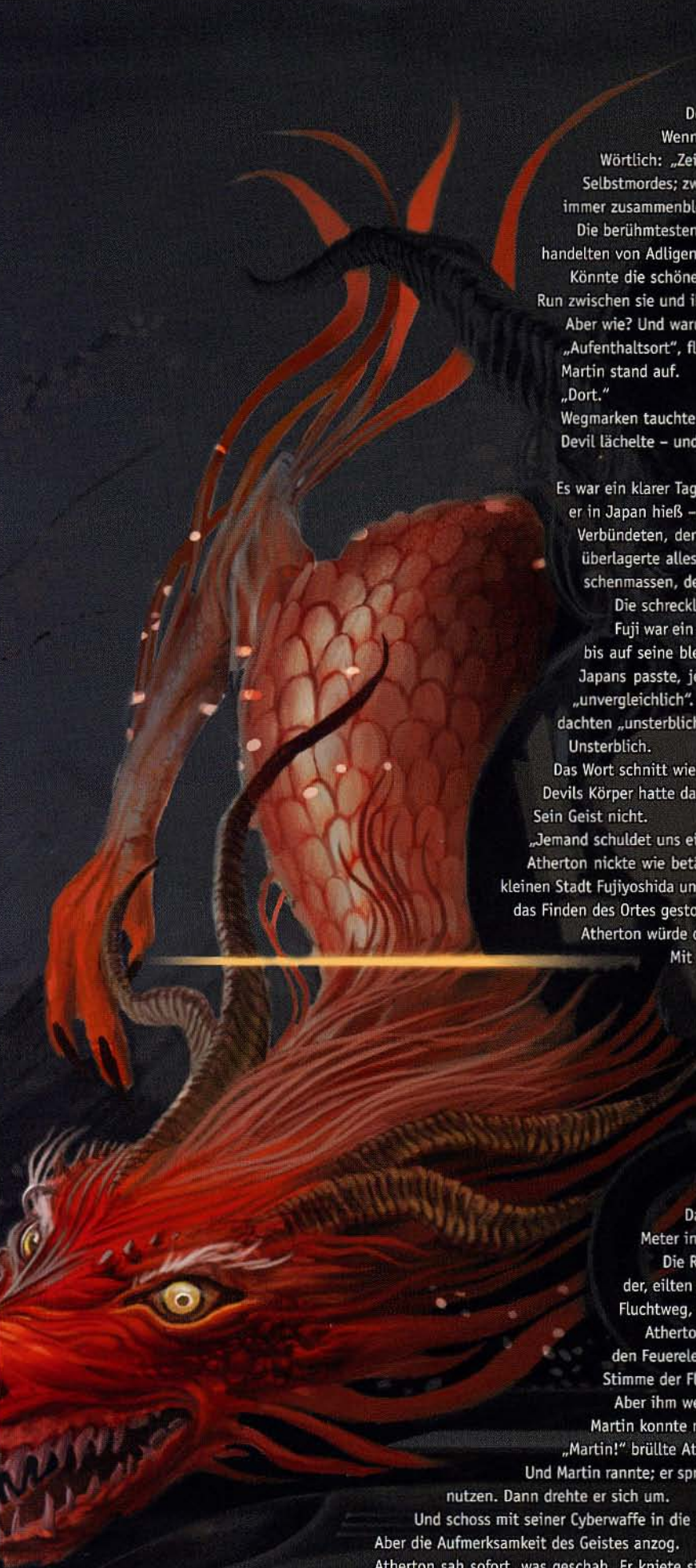
Die Frau aus der Bar.

„Wer ist das?" fragte Atherton scharf, und deutete auf das Bild.

Devil runzelte die Stirn. „Eine Art Promi aus der Unterwelt. Man scheint nicht viel über sie zu wissen. Habe das Bild von einer Site der Yaks. Sie heißt Pearl."

„Ich kenne die Frau", flüsterte Atherton. „Ich meine: Ich habe sie gesehen. Sie hat mich beobachtet, vor dem Treffen mit Omata."

Devil schloss die Augen. „Ich mache eine Tiefensuche. Gibt nicht viel über sie. Ein paar Anfragen von ..." Er runzelte die Stirn. „Rutschig, das System hat lausiges Schwarzes Eis. Aber –"



Devils Gesicht verzerrte sich vor Konzentration. Atherton dachte nach.

Wenn man „shinju" anders aussprach, ergab sich eine düstere Bedeutung. Wörtlich: „Zeigen, was man im Herzen trägt". Shinju war eine Form des rituellen Selbstmordes; zwei Liebende brachten einander exakt zugleich um, damit ihre Geister für immer zusammenbleiben konnten.

Die berühmtesten Geschichten darüber wurden im Kabuki- und Jorori-Theater erzählt und handelten von Adligen, die sich in Kurtisanen verliebten.

Könnte die schöne Elfe eine Prostituierte sein? War Athertons Team durch einen früheren Run zwischen sie und ihren Geliebten geraten?

Aber wie? Und warum hatten sie das nicht bemerkt?

„Aufenthaltsort", flüsterte Devil mit gespannter Stimme. „Fast –"

Martin stand auf.

„Dort."

Wegmarken tauchten in einem der Fenster auf – ein Bezirk nahe Fuji-san.

Devil lächelte – und seine Augen verdrehten sich, und er sank zu Boden.

Es war ein klarer Tag, und man konnte von Neo-Tokio aus den Fujiyama – oder Fuji-san, wie er in Japan hieß – sehen. Atherton stand neben Martin Temple, dem einzigen Freund und Verbündeten, den er noch hatte, und starrte auf den mystischen Berg. Die Betrachtung überlagerte alles um Atherton: das leise Summen der Magnetschwebebahnen, die Menschenmassen, den Beton unter seinen Füßen.

Die schreckliche Trauer, die ihn tief in sein Inneres hinabziehen wollte.

Fuji war ein aktiver Vulkan, der für seine Symmetrie berühmt war. Er war dunkelgrau, bis auf seine blendend weißen Gipfel. Er zeigte, wie es zu einem so wichtigen Symbol Japans passte, jedem ein anderes Gesicht. Manche meinten, der Name „Fuji" bedeute „unvergleichlich". Andere meinten, er käme von dem Ainu-Wort für „Feuer". Wieder andere dachten „unsterblich".

Unsterblich.

Das Wort schnitt wie eine Klinge in Athertons Eingeweide.

Devils Körper hatte das Schwarze IC überlebt.

Sein Geist nicht.

„Jemand schuldet uns eine Antwort." Martins Stimme war ein tiefes Grollen.

Atherton nickte wie betäubt. Die Antworten wären in einem Haus zu finden, das zwischen der kleinen Stadt Fujiyoshida und dem See Kawaguchiko an der Nordflanke des Berges lag. Devil war für das Finden des Ortes gestorben.

Atherton würde dafür sorgen, dass er nicht umsonst gestorben war.

Mit einem Windstoß und Beben kündigte sich der nahende Zug an. Er war schlank, silbern und schön. Atherton spürte es kaum.

Jemand anders zog seine Aufmerksamkeit auf sich.

Eine kleine Flamme, nicht größer als die eines Streichholzes, funkelte hellgolden auf dem Beton des Bahnsteigs. Atherton blinzelte.

Sie wuchs.

„Martin", sagte er.

Nun war sie groß wie eine Faust.

„Martin."

„Was?" fragte der Troll irritiert.

Das kleine Feuer wurde zu einer riesigen Flammensäule, schoss fünfzehn Meter in den Himmel.

Die Reisenden schreckten auf, rannten wie eine panische Herde durcheinander, eilten zu den Betonstufen vom Bahnsteig weg, kämpften wie die Tiere um den Fluchtweg, warfen sich in den Zug, stießen andere auf die Schienen.

Atherton beschwor einen Elementareffekt des Wassers und schoss ihn gegen den Feuerelementar. Der Geist heulte, als der Strom ihn traf, Wasser verdampfte, die Stimme der Flamme wurde ein hohes Kreischen. Atherton konnte ihn nicht töten.

Aber ihm wehtun.

Martin konnte nicht einmal das.

„Martin!" brüllte Atherton, „lauf!"

Und Martin rannte; er sprintete zum Nordende des Bahnsteigs, wollte den Überhang als Deckung nutzen. Dann drehte er sich um.

Und schoss mit seiner Cyberwaffe in die Flammensäule. Was diese überhaupt nicht beschädigte.

Aber die Aufmerksamkeit des Geistes anzog.

Atherton sah sofort, was geschah. Er kniete sich hin, schloss die Augen, konzentrierte sich, blendete die panischen Schreie der Leute aus, das Röhren des Monsters, das verzweifelte Rattern der Waffe seines Freundes.

Er fühlte, wie ihn das Mana durchströmte. Er fühlte, wie es sich um das Band zwischen dem Geist und dem anderen Magier schloss; wie ein Magnetfeld um Eisen. Er griff tief in sein Inneres, nach dem Urgrund seiner Kraft und Fähigkeit.

Und zerbrach das Band.

Er konnte kurz hören, wie das Monster brüllte, spüren, wie seine Hitze ihn verbrannte. Und dann ein Geräusch, als würde die Luft aus dem Raum gesogen.

Und der Geist war weg.

Andere Geräusche wurden in der plötzlichen Stille wichtig: Schluchzen, entferntes Sirenengeheul, Gebete.

Erschöpft bis zum Boden seiner Seele schaffte es Atherton irgendwie, aufzustehen und sich umzudrehen.

In der Ecke sah er Martin; sein Körper lag ausgestreckt auf dem kalten, harten Beton, seine grüne Haut war verbrannt vom Zorn des Feuerelementars.

Atherton schluchzte tief aus seiner Kehle, wankte zum Ende des Bahnsteigs und stürzte wie ein nasser Sack in eine Rinne, die gerade einen Menschen verbergen konnte.

Atherton brauchte fast drei Wochen genauer Beobachtung, um herauszufinden, wie er in das Landhaus kam. Der Besitzer hatte viel in Sicherheit investiert. Es hätte unmöglich sein sollen, dort einzubrechen.

Aber es war erstaunlich, wo man überall eindringen konnte, wenn man sich keine Gedanken über einen Fluchtweg machte.

Atherton rechnete nicht damit, das Eindringen zu überleben, und es war ihm egal. Alle seine Freunde waren tot. Er wollte es nur verstehen.

So fand er sich also, vor einem Paar gewaltiger Doppeltüren aus poliertem Kirschholz stehend, und lauschte dem Tuten des Alarms. Hier war die Zuflucht des Hausherrn. Hinter diesen Türen war der Mann, der sein Team gequält und ermordet hatte. Der Adlige, der die verbotenen Gefühle für eine Kurtisane hegte.

Er stieß die Tore auf.

Der Raum war luxuriös. Goldene Damastvorhänge rahmten Balkontüren ein, die sich auf einen perfekt gestutzten Rasen öffneten. Ein dunkles Sofa aus Kirschholz, mit schimmernd türkisfarbener Seide gepolstert, stand neben einem passenden Tisch. Ein Kandelaber erhellte den Raum mit silbernem Licht.

Aber die Kreatur in dem Raum war kein Mann.

Mark Atherton, sagte das Wesen im Zimmer, *du hast dich als höchst einfallsreich erwiesen. Das ist schade ... für uns beide.*

Die Kreatur war eine östliche Dracoform mit blutroten Schuppen. Ein Kranz von langen, schwarzen und roten Barthaaren umgab seinen Unterkiefer, den Hinterkopf und die kräftigen Beine. Seine Augen leuchteten in wundervollem Bernstein. Er sollte zu groß für den Raum sein, war es aber nicht. Magie.

Wie die Frau, die daneben stand. Die Elfe. Aus dem Irori.

Pearl.

Wachen erschienen hinter Atherton.

Der Drache hob eine gigantische Pranke. *Geht.*

Die Wachen verschwanden und schlossen die Tore hinter sich.

Ich bin Watatsumi, sagte der Drache.

„Der Gott des Meeres", sagte Atherton, der sich an die Legende erinnerte. „Der Herrscher der Ozeane."

Der Drache nickte. *Kennst du den Rest?*

Atherton hielt inne und dachte nach. „Watatsumi hatte eine Tochter. Toyotama. Die Strahlende Perlen-Prinzessin." Er blickte auf die Elfe neben dem Drachen, und plötzlich passte alles zusammen.

„Es geht nicht um *Shinju*", flüsterte er, „nicht um die Liebe zwischen einem Mächtigen und einer Kurtisane. Du bist seine Tochter."

Meine Tochter ... sagte der Drache. *Sie hat den Namen entehrt.*

Atherton schüttelte den Kopf. „Meinesgleichen mischt sich nicht in die Angelegenheiten von Drachen ein. Warum hast du meine Leute getötet?"

Es ging nie um deine Leute, Atherton, sagte Watatsumi. *Nur um dich. Nur darum, dich von meiner Tochter fernzuhalten.*

Pearl trat vor; ihre schönen Augen glänzten feucht. Sie streckte sanft die Hand nach seiner Wange aus. „*Tie*, Mark", flüsterte sie. „Beim ersten Mal hattest du recht. Es ging um eine verbotene Liebe. Deine –", ihre Stimme wurde brüchig, „– und meine."

Und plötzlich kehrte die Erinnerung wieder, an ihren Geschmack, das Gefühl ihres Körpers unter seinen Händen, den Geruch ihrer Haut, aromatisiert von Kirschblüten. Ihm stockte der Atem. „Ich ... habe meine Leute in Gefahr gebracht." Seine Stimme war voller Qual. „Sie in den Tod geführt."

Watatsumi lehnte sich zurück und hob eine riesige Pranke. Goldenes Licht wirbelte um die Klauen. *Nun wirst du vergessen, Sterblicher. Diesmal für immer.*

„Vater, nicht!" bettelte Pearl. „Verändere nicht seine Erinnerung."

Er hat seine Freunde getötet, sagte der Drache, *und seine Liebe verloren. Ich kann ihm keine größere Gnade erweisen.*

Mark Atherton saß auf einer Bank unter einem Dach von Kirschblüten. Rosa Blütenblätter schwebten herab wie sanfter, duftender Regen. Aoyama. Er war in Aoyama. Wie war er in den Friedhof gekommen?

Er erinnerte sich an nichts, hatte nichts bei sich, außer ...

Er hielt etwas in der Hand. Sie war zur Faust geballt; geballt um etwas. Er öffnete langsam die Rechte.

Und sah eine einzelne, perfekte, glänzende Perle.

HALT DIR DEN RÜCKEN FREI.
SCHIESS GENAU.
SPARE MUNITION.
UND LASS DICH NIEMALS, NIEMALS MIT EINEM DRACHEN EIN.
—STRASSENSPRICHWORT

WILLKOMMEN IN DEN SCHATTEN

2072. Und die Welt geht immer noch den Bach runter.

Seit der Jahrhundertwende hat sich die Welt auf unvorstellbare Weise verändert. Die mystischen Kräfte des Universums haben stetig an Macht und Konzentration zugenommen und die Magie zurück in die Welt gebracht – das Erwachen. Elfen, Zwerge, Orks und Trolle haben ihre wahre Gestalt angenommen und ihre menschlichen Masken abgeworfen. Die Kreaturen der Wildnis haben sich ebenso verändert und sich in Mythen- und Fabelwesen verwandelt. Die vielen magischen Traditionen sind zurückgekehrt – Zauberer aus allen Schichten haben sich einen Platz in der Welt geschaffen. Auch wenn viele Aspekte des Erwachens geheimnisvoll bleiben, hat die moderne Gesellschaft vieles über die Wirkungsweise der Magie gelernt und wie man sie als eine Macht nutzen kann, die ebenso bedeutend ist wie die der Technologie.

Die Jahrzehnte nach dem Erwachen waren Jahre der Panik und des Aufruhrs, als die vier Reiter der Apokalypse über die Erde zu stürmen schienen. Kulturen, die niemals den Kontakt zu ihrem mystischen Erbe verloren hatten, benutzten die Magie in Aufständen gegen die Nationen, die sie jahrhundertelang unterdrückt hatten. Das weitreichende globale Telekommunikationsnetzwerk brach unter dem Ansturm eines mysteriösen Computervirus zusammen. Drachen erhoben sich in die Lüfte. Seuchen und Hungersnöte dezimierten die Weltbevölkerung. Zusammenstöße zwischen den neuen, Erwachten Rassen und dem Rest der Menschheit wurden zur Normalität. Jegliche zentrale Autorität zerbröckelte und die Welt befand sich auf einer Abwärtsspirale in den Abgrund.

Doch der Mensch und seine Art sind zähe Tiere. Aus der Verwüstung und dem Chaos erhob sich langsam eine zerbrechliche neue soziale Ordnung. Verbesserte simulierte Sinneswahrnehmungs(SimSinn)-Technologie half dabei, die letzten Überbleibsel des Computervirus auszulöschen. Indianer, Elfen, Orks, Trolle und Zwerge bildeten neue Nationen. Wo Umweltzerstörung und -verschmutzung viele Gebiete unbewohnbar gemacht haben, führen Öko-Gruppen Krieg gegen die Verschmutzer, und Erwachte Mächte greifen auf ungeahnte magische Kräfte zurück, um die Erde zu heilen. Große Staaten sind in kleinere Nationen und Stadtstaaten zerfallen, als die Furcht vor den Veränderungen in der Welt einen Keil zwischen Menschen mit verschiedenem Hintergrund trieb. Weite städtische Sprawls, bekannt als Metroplexe, bedecken die Landschaft; diese urbanen Dschungel verschlucken ganze Regionen. Polizeireviere, unfähig, mit den Wellen der Kriminalität und den zivilen Unruhen fertig zu werden, sind privatisiert worden oder haben ihre Arbeit per Kontrakt an Konzerne vergeben.

Megakonzerne sind die neuen Supermächte der Welt, mit ihren eigenen Gesetzen. Der gesamte Planet spricht ihre Sprache; der Nuyen ist der globale Währungsstandard und der oberste Gerichtshof der Welt ist der Konzerngerichtshof, bestehend aus Mitgliedern der größten zehn Megakonzerne. Die Megakons spielen ein tödliches Spiel und bezahlen ihre Schachfiguren in den Schatten, um einen Vorteil im Wettbewerb zu erhalten. Derweil sitzen die Konzern-Vorstände und Lohnsklaven in ihren eigenen Enklaven, geschützt von zahlreichen Schichten aus Sicherheit und Indoktrination. Außerhalb der Mauern dieser Arkologien und eingezäunten Gemeinden sind ganze Landstriche der Sprawls außer Kontrolle geraten. Gangs beherrschen die Straßen; die vergessenen Massen, die nicht einmal eine System-Identifikationsnummer (SIN) besitzen, die ihnen Rechte garantiert, werden immer größer. Diese Ausgestoßenen, Systemkritiker und Rebellen leben als Abschaum der Gesellschaft.



Sie fristen in verfallenen Gebäuden ihr Dasein und überleben nur durch Verbrechen und Raubtierinstinkte. Viele von ihnen versuchen, aus ihren elenden Realitäten zu flüchten, indem sie suchterzeugende Better-Than-Life(BTL)-Chips benutzen und durch die Sinne einer anderen Person leben. Andere schließen sich zusammen, teils zum Überleben, teils um ihre eigene verdrehte Form der Macht auszuleben.

Auch die Technologie hat die Leute verändert. Nicht länger zufrieden mit den Einschränkungen des Körpers, haben sich viele den künstlichen Erweiterungen der Cyberware zugewandt, um mehr als ein Mensch zu sein – stärker, schneller, schlauer. Andere bevorzugen natürlichere Verbesserungen, hochgezüchtete Organe, die in Kliniklabors wachsen: Bioware. Wieder andere statten sich mit mächtiger, tragbarer Computerausrüstung aus und manipulieren die Matrix oder Fahrzeuge, als ob die optischen Chips und Runflat-Reifen Teile ihres eigenen Körpers wären.

In der harten Realität von 2072, wo der Profit die wichtigste Geliebte ist, sind die Schatten umso tiefer, je größer der Metroplex ist. In den Rissen zwischen den gigantischen Konzernstrukturen sind Kriminelle aller Schattierungen zu Hause. Wenn die Megakons einen Job erledigt haben wollen, sich selbst jedoch nicht die Hände schmutzig machen wollen, wenden sie sich an die einzigen Leute, die dies bewerkstelligen können: Shadowrunner, verleugbare Aktivposten. Obwohl nur die schwärzesten Regierungs- oder Konzerndatenbanken die Beteiligung eines Shadowrunners an einem Konzern registrieren, ist die Nachfrage an seinen oder ihren Diensten hoch. Hacker gleiten wie ein Flüstern durch die Datenbanken der Riesenkonzerne und stehlen das Einzige von wahrem Wert – Informationen. Straßensamurai sind mietbare Vollstrecker, deren Kampffertigkeiten und Reflexe sie zu den ultimativen urbanen Raubtieren machen. Rigger manipulieren Fahrzeuge und Drohnen für eine Vielzahl von Zwecken. Zauberer, ein seltenes Volk, das die Gabe besitzt, die magischen Energien, die nun die Erde durchdringen, zu nutzen und zu formen, werden gesucht, um Konkurrenten auszuspionieren, Zaubersprüche gegen einen Gegner zu schleudern, magische Sabotage zu begehen, und für jeden anderen Dienst, den ihre Arbeitgeber sich ausdenken. All diese Personen verkaufen ihre Fähigkeiten, um zu überleben, indem sie die Aufgaben übernehmen, die zu gefährlich für andere sind; viele von ihnen illegal, alle jedoch zumindest anrüchig.

Willkommen auf der dunklen Seite der Zukunft, Kumpel. Es wird eine Höllenfahrt werden.

DIE GRUNDLAGEN

Shadowrun ist ein Rollenspiel, das in der dystopischen Nah-Zukunft des Jahres 2072 spielt, einer Welt, in der Cyberpunk auf Magie trifft, kriminelle Subkulturen Schulter an Schulter mit Konzerneliten stehen und hochentwickelte Technologie mit der Macht der Zaubersprüche und Geister wetteifert. Es ist ein Zeitalter von hochtechnisierter Armut, gefahren- und geheimnisumwittert, getrieben von Intrigen und Adrenalin. Diejenigen, die in den Schatten arbeiten, stehen auf einem schmalen Grat, immer auf ein Abenteuer aus.

Shadowrun ist für zwei bis acht Spieler gedacht. Wie viele andere Rollenspiele hat es einen nicht-begrenzten Spielstil. Das bedeutet, dass das Spiel kein definitives Ende hat – kein festgesetztes Zeitlimit, keine Anzahl spielbarer Runden und kein einzelnes Ziel, um das Spielende zu erreichen. Anders als bei den meisten anderen Spielen gibt es bei Shadowrun keine Gewinner und Verlierer. Das Ziel ist es, Spaß am Spiel mit der Vorstellungskraft zu haben. Ist dies der Fall, gewinnen alle.

Denjenigen, die bereits Erfahrung mit Rollenspielen haben, werden einige der folgenden Dinge vertraut vorkommen. Solche Leser können gleich mit dem Kapitel *Spielkonzepte* (S. 82) fortfahren oder *Geschichtslektion* (S. 24) oder *Leben in den 70ern* (S. 60) aufschlagen und in die Geschichte und den Hintergrund des Shadowrun-Universums eintauchen. Denjenigen, die neu beim Rollenspiel sind, wird die folgende Einleitung vielleicht nicht alle Fragen beantworten, da sich ein Rollenspiel viel leichter von erfahrenen Spielern als von einem Buch erlernen lässt. Dieser kurze Überblick zeigt Ihnen aber das allgemeine Konzept hinter dem Rollenspiel. Um mehr zu erfahren, suchen Sie sich andere, die bereits Shadowrun spielen, und lernen Sie von ihnen.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Ein Rollenspiel ist teils improvisiertes Theater, teils Geschichtenerzählen und teils Spiel. Es wird von einem Spielleiter, der das Spiel leitet, und einer Spielergruppe gespielt, die die Charaktere spielen. Die Spieler erschaffen diese Charaktere, geben ihnen eine Vorgeschichte und eine Persönlichkeit und definieren sie durch einen Satz von Spielwerten, die die Fertigkeiten und Attribute des Charakters repräsentieren – wie im Charaktererschaffungsprozess vorgesehen (siehe S. 104). Der Spielleiter präsentiert den Spielhintergrund und die Situation; durch ihre Charaktere interagieren die Spieler mit der Handlung und anderen Charakteren.

Stellen Sie es sich einmal so vor: Jeder hat schon einmal ein Buch gelesen oder einen Film gesehen, in dem der Hauptcharakter etwas tut, das der Leser oder Zuschauer so völlig falsch findet, dass er eine Warnung rufen möchte. Aber ganz egal, was wir sagen, der Charakter wird das tun, was die Handlung verlangt; wir müssen zuschauen. Selbst Popcorn werfen hilft da nicht.

In einem Rollenspiel kontrollieren die Spieler die Handlungen ihrer Charaktere und reagieren auf die Ereignisse der Handlung. Wenn der Spieler nicht will, dass sein Charakter durch diese Tür geht, tut der Charakter es auch nicht. Wenn der Spieler denkt, dass sein Charakter sich lieber aus einer brenzligen Situation herausreden sollte, statt zu seiner treuen Pistole zu greifen, dann kann er losreden. Das Drehbuch oder die Handlung eines Rollenspiels ist flexibel und verändert sich ständig, basierend auf den Entscheidungen, die die Spieler als Charaktere treffen.

Der Spielleiter kontrolliert die Geschichte. Er behält im Auge, was wann geschehen soll, beschreibt die Ereignisse, wenn sie stattfinden, damit die Spieler (in der Rolle ihrer Charaktere) darauf reagieren können, verfolgt die Aktionen anderer Charaktere im Spiel (als Nichtspielercharaktere bezeichnet) und handelt Aktionen mithilfe des Spielsystems ab. Das Spielsystem kommt zur Anwendung, wenn die Charaktere ihre Fertigkeiten benutzen oder etwas anderes tun wollen, das eine Probe erfordert, um festzustellen, ob sie erfolgreich sind oder nicht. Es werden spezielle Regeln für Situationen präsentiert, die Würfelwürfe beinhalten, um den Ausgang zu bestimmen (siehe *Spielkonzepte*, S. 82).

Der Spielleiter beschreibt die Welt so, wie die Charaktere sie sehen, und übernimmt die Funktion ihrer Augen, Ohren und anderen Sinne. Die Spielleitung ist nicht leicht, aber ein Abenteuer zu erschaffen, das die Vorstellungskraft der anderen Spieler fordert, ihre Spielfertigkeiten und die Fertigkeiten ihrer Charaktere in der Spielwelt auf die Probe stellt, ist die Mühe wert. Pegasus Press bietet Spielerweiterungen und Abenteuer an, um diesen Prozess zu unterstützen, allerdings passen erfahrene Spielleiter das Spieluniversum üblicherweise ihrem eigenen Stil an.

Im Rollenspiel entwickeln sich die Geschichten (Abenteuer) genau wie in einem Film oder einem Buch, aber innerhalb der flexiblen Storyline, die der Spielleiter erschafft. Die Geschichte ist die übergeordnete Handlung, eine allgemeine Skizze dessen, was zu bestimmten Zeitpunkten oder als Reaktion auf andere Ereignisse passieren kann. Sie wird nicht weiter konkretisiert, bis die Spieler beteiligt sind. Dann wird das Abenteuer so fesselnd und dramatisch wie der tolle Film, den Sie letzte Woche gesehen haben, oder das großartige Buch, für das Sie die ganze Nacht wach geblieben sind, um es zu Ende zu lesen. Auf irgendeine Weise ist es sogar besser, weil Sie dabei mitgeholfen haben, es zu erschaffen.

Es gibt keine „richtige" oder „falsche" Art, ein Rollenspiel zu spielen – manche binden vielleicht mehr Erzählung und improvisierte Dialoge als andere mit ein, während andere Spiele sich eher um Kampfsituationen und taktische Schlachten drehen. Es ist wichtig, ein Gleichgewicht dieser Aspekte aufrechtzuerhalten, damit alle Spieler bei dem Spiel glücklich sind!

Wichtige Erweiterungen

Alles, was man benötigt, um Shadowrun 4 zu spielen, ist das Grundregelwerk. Darüber hinaus bietet Pegasus Press eine Reihe Erweiterungsregelwerke und Quellenbücher an, die die Möglichkeiten eines Charakters erweitern oder weitere Details zu verschiedenen Schauplätzen bietet.

Straßenmagie: Das Magie-Regelwerk verpasst Ihrem Magier oder Adepten mehr Wumm. *Straßenmagie* enthält neue magische Traditionen, mehr Geister, mehr Zaubersprüche, detaillierte Verzauberungsregeln, fortgeschrittene Initiationsoptionen, neue Metamagie und einen Blick auf die magischen Bedrohungen der Sechsten Welt.

BodyTech: Das Medi-Tech-Regelwerk ist mehr als nur Katalog für den Straßensamurai. Es stellt mehr Cyberware- und Bioware-Verbesserungen, vor als Sie mit Ihrem Greifschwanz festhalten können, außerdem eine große Bandbreite an Gentech- und Nanotech-Verbesserungen, die für alle Charaktere nützlich sein können. Und als wäre das nicht genug, führt *BodyTech* Biodrohnen, Cyborgs und Cyberzombies ein.

Arsenal 2070: Das Ausrüstungs-Regelwerk ist vollgestopft mit nützlichen Dingen, ohne die der Shadowrunner von Welt nicht leben kann. Die Seiten des *Arsenal 2070* sind gefüllt mit Waffen, Rüstung, Spionagespielzeugen, Manatech, Überlebensausrüstung, Fahrzeugen und Drohnen, die jeden im Team zum Sparen anhalten, um sich das gute Zeug kaufen zu können. All das plus Regeln für Kampfkünste sowie zur Modifikation von Fahrzeugen und Waffen.



Vernetzt: Das Matrix-Regelwerk ist ein Führer durch die drahtlose Matrix, der sich sowohl an Anfänger als auch an Experten wendet. Hacker und Technomancer finden hier neue Tricks, neue Spielsachen, neue Echos, fortgeschrittene Wandlungen und neue Sprites. *Vernetzt* öffnet die Welt der omnipräsenten Computer für alle Charaktere und zeigt, wie jeder Shadowrunner die Matrix nutzen kann, ohne sein Glück zu überreizen.

Runner-Kompendium: Dieses charakterorientierte Regelbuch bietet erweiterte Möglichkeiten, um mehr Tiefe in die Charaktererstellung und das Spiel zu bringen. Das *Runner-Kompendium* führt nicht nur optionale Metavarianten, intelligente Rassen und einzigartige Charaktertypen ein, sondern zudem Dutzende neuer Vor- und Nachteile sowie erweitere Connection- und Lebensstil-Regeln. Abgerundet wird das alles durch einige grundlegende Überlebenstipps für aufstrebende Runner.

SHADOWRUN ALS ROLLENSPIEL

Bei Shadowrun sind die Spielercharaktere typischerweise Shadowrunner oder andere Mitglieder des kriminellen Untergrunds. Es gibt viele Varianten von Runnern aller Rassen, Geschlechter und Größen, wobei jeder sein eigenes Fachgebiet hat.

WAS RUNNER SO TUN

Shadowrunner begehen Verbrechen, normalerweise für Geld. Wenn ein Konzern oder ein anderer Geldgeber jemanden für die Drecksarbeit sucht, sucht er in den Schatten. Als „verleugbare Aktivposten" geben Runner vorteilhafte – und entbehrliche – Werkzeuge ab.

Runner operieren für gewöhnlich in Teams. Ein Team kann aus jeder Kombination von Charakterklassen bestehen, abhängig davon, was die Spieler wollen. Das Team sollte einen plausiblen Grund dafür haben, dass es zusammenarbeitet, wie zum Beispiel alte Freunde oder Zellengenossen zu sein, dieselben Interessen zu haben oder von den Umständen zusammengebracht worden zu sein. Verschiedene Teams haben verschiedene Fähigkeiten und der Spielleiter sollte dies entsprechend berücksichtigen. Ein Team kann zum Beispiel hervorragend beim Einbrechen sein, während ein anderes eine Einheit von Schlägern ist, die am besten als angeheuerte Muskeln arbeiten kann. Während Runnerteams normalerweise auf ihren Fachgebieten arbeiten wollen, besteht der Hauptreiz der Handlung darin, dass die Protagonisten manchmal aus ihrem Element geworfen werden und dann mit ihren eingeschränkten Möglichkeiten eine Lösung finden müssen.

Runner besitzen Connections – Leute, die sie kennen und auf deren Kenntnisse sie im Notfall zurückgreifen können. Manche davon sind Unterwelttypen, wie zum Beispiel Gangmitglieder oder Auftragskiller. Andere können gewöhnliche Leute sein, nützlich für Informationen oder „spezielle Arrangements" – beispielsweise die Konzernsekretärin, die ihnen verrät, wann der Top-Wissenschaftler das Gebäude verlässt, den sie entführen sollen. Je mehr sie sich auf die Fertigkeiten, Informationen und Ressourcen einer bestimmten Connection verlassen, desto mehr werden sie ihr letztlich schulden – selbst unter langjährigen Bekannten sind Geld und Gefallen zuweilen vonnöten, um das Getriebe zu schmieren. Das Verhältnis eines Spielercharakters zu einer Connection muss nicht freundlich sein. Manchmal sind die Leute, die einem am meisten helfen können, diejenigen, die man am wenigsten mag.

Die wichtigste Connection für einen Shadowrunner ist sein Schieber. Ein Schieber fungiert als Mittelsmann und kann den Runnern für gewöhnlich dabei helfen, Ausrüstung, andere Connections oder Arbeit zu finden – alles gegen eine Gebühr, versteht sich. Ein Konzern oder anderer Arbeitgeber, der Shadowrunner benötigt, schickt jemanden zu einem Schieber, um nach Empfehlungen zu fragen. Wenn ein Runnerteam einen guten Ruf hat und die Anforderungen für den Job erfüllt, wird ein Treffen arrangiert, um die Einzelheiten zu besprechen und über die Bezahlung zu verhandeln. Da solche Angelegenheiten hochbrisant sind, ist Anonymität für einen reibungslosen Ablauf nötig, und Arbeitgeber dieser Art sind als Mr. Johnson oder Herr Schmidt bekannt.

Mr. Johnson ist nicht immer ein Konzernvertreter. Die Welt von Shadowrun ist reichhaltig und komplex, mit vielen Leuten und Gruppierungen, die Runner anheuern wollen, um bestimmte Ziele zu erreichen. Ein Verbrechersyndikat kann Runner anwerben, um auf Konkurrenten loszugehen, ein Magier kann sie mieten, um bestimmte magische Materialien zu beschaffen, oder Joe Nachbar könnte nach den Terroristen suchen wollen, die seine Frau entführt haben. Unabhängig vom Geldgeber - wenn ein Job gefährliche und potenziell illegale Aktivitäten beinhaltet, ist es ein Shadowrun. Genau wie Mr. Johnson anonym ist, so kann es auch der Sponsor sein – wenn der Preis stimmt, ist es den meisten Runnerteams egal, wer zahlt. Irreführung ist verbreitet und Johnsons hinterlassen oft falsche Hinweise, die Runner zum Glauben veranlassen, sie seien von jemand völlig anderem beauftragt worden.

Shadowrunnerteams können sogar selbst die Initiative ergreifen und von sich aus Jobs ausführen. Ein Spielercharakter könnte beispielsweise einen Groll gegen einen bestimmten Megakon hegen oder es nicht leiden können, wie eine bestimmte Gang die Leute in seiner Nachbarschaft behandelt. Vielleicht meint er, es sei an der Zeit, seine Kriminalakte zu löschen. Andere Jobs können politisch oder sozial motiviert sein; der Charakter oder das Runnerteam können Mitglieder extrem linker oder rechter Gruppierungen sein oder regelmäßig für sie arbeiten. In der Sechsten Welt gibt es eine Menge Drecksarbeit, die von irgendjemandem erledigt werden muss.

Runner erfüllen ihre Aufgaben, indem sie die Straßen nach Informationen durchstreifen und Gefallen von Freunden und Connections in den Schatten einfordern. Sie machen alles, was ihr Auftrag erfordert: Überwachung, Diebstahl, Einbruch, Gewalttaten, sogar Mord.

Runner tun diese Dinge, weil sie überleben müssen. Viele von ihnen wachsen schon damit auf, Verbrechen zu begehen, um über die Runden zu kommen, oder sie haben vielleicht

irgendwo eine spezielle Ausbildung absolviert und wollen sie anwenden. Manche haben große Familien, die sie ernähren müssen, und keine andere Einkommensquelle. Viele von ihnen schätzen die Freiheit des Schattenlebens und bestimmen ihr eigenes Schicksal, anstatt ein Lohnsklave in einem langweiligen Industriepark zu sein und den ganzen Tag lang in die Hintern ihrer Konzernvorgesetzten zu kriechen. Andere genießen den Kick des Shadowruns und blühen geradezu auf, wenn es riskant wird. Manche werden sogar von ihrem Sinn für soziale Gerechtigkeit zu einem Run motiviert; sie wollen die herrschenden Mächte schädigen, wo sie nur können, um für die Unterschicht zu kämpfen. Diese Runner nennt man wegen ihres Robin-Hood-Motivs *Hooder*.

RUNNERTYPEN

Die folgenden Begriffe beschreiben Runner, die sich auf ein bestimmtes Fachgebiet spezialisieren.

Chamäleons sind charismatische Personen – sie sehen gut aus, können gut reden, haben Witz oder einfach eine einnehmende Persönlichkeit. Das Chamäleon ist normalerweise der Frontmann beim Treffen und verhandelt mit Mr. Johnsons, Händlern und Infobrokern. Es tritt in Situationen in Aktion, wo Beinarbeit und Netzwerke notwendig sind. Ein Chamäleon verlässt sich manchmal allein auf seine natürlichen Fähigkeiten, aber häufig ist es auch mit Bioware wie etwa maßgeschneiderten Pheromonen ausgestattet.

Zauberer benutzen die Kraft ihres Willens und die Macht ihres Glaubens, um die Magie zu manipulieren und Geister zu kontrollieren. Zauberer, die ähnliche Glaubensvorstellungen haben, fühlen sich oft zueinander hingezogen und gründen Schulen, die als Traditionen bekannt sind. Zauberer aller Traditionen sind in der Lage, Zaubersprüche zu wirken und Geister herbeizurufen und zu binden. Die meisten können auch das geheimnisvolle Parallel-Reich des Astralraums wahrnehmen und dorthin projizieren. Zwei magische Traditionen gehören zu den verbreitetsten: hermetische Magier und Schamanen. Magier greifen auf wissenschaftliche Weise auf ihre thaumaturgischen Fähigkeiten zurück – für sie besteht die Magie aus Wissen und Struktur. Schamanen hingegen sind Zauberer, für die die Magie eine Einstimmung auf die Kräfte der Natur darstellt.

Adepten sind die Ninjas und Berserker der modernen Zeit und benutzen die Magie, um die Fähigkeiten ihres Körpers zu verbessern. Adepten sind oft athletisch orientiert, können sich lautlos bewegen und haben gute Kampffertigkeiten.

Hacker sind Charaktere, die sich auf Computer und darauf spezialisiert haben, über die Matrix auf Daten zuzugreifen und sie zu manipulieren – indem sie entweder die Augmented Reality nutzen oder ganz eintauchen und in Virtual Reality operieren, um die Drecksarbeit zu erledigen. Die meisten Hacker verwenden maßgeschneiderte Computer, sogenannte Kommlinks, oftmals mit persönlich geschriebenen Programmen, mit denen sie die Matrix über das Verständnis jedes Sysops hinaus manipulieren können. Während sie illegal in die Matrix eingeloggt sind, können Hacker nach Informationen aller Art suchen, Telefongespräche abhören und andere Systeme nach ihrem Willen steuern. Die meisten Hacker sind Experten im Matrixkampf – dem Kampf mithilfe von Fertigkeiten und Programmen gegen andere Hacker oder Intrusion Countermeasures (IC).

Rigger sind eine Unterart der Hacker, die sich auf die Benutzung und Steuerung moderner Fahrzeuge und Drohnen konzentrieren. Viele Rigger sind geübt darin, mehrere Drohnen auf einmal zu kontrollieren und sie als „Augen und Ohren" zu benutzen. Andere zeichnen sich dadurch aus, dass sie per Virtual Reality in Fahrzeuge „hineinspringen" und sie mit solcher Eleganz steuern, als wären die Maschinen Erweiterungen ihres eigenen Körpers. Auf ähnliche Weise sind Sicherheitsrigger – Spinnen genannt – mit dem Sim-erweiterten Sicherheitssystem verbunden, das in ein Gebäude oder eine Anlage eingebaut ist. Die Reichweite der Spinne umfasst mit diesem „Netz" das gesamte Gebäude und der Rigger kann durch Sensoren sehen und einzelne Aspekte der Sicherheit wie Schlösser und verborgene Waffensysteme geistig kontrollieren. Rigger, die heimliche Arbeit suchen, können sich auch als Schmuggler betätigen, an denen stets Bedarf besteht: Einen T-Bird über feindliche Grenzen zu steuern und BTL-Chips die Küste hinauf- und hinunterzukutschieren kann ein einträglicher Schattenjob sein. Wenn sie bereit sind, sich die Finger in den mechanischen und elektrischen Eingeweiden der Fahrzeuge schmutzig zu machen, können Rigger sich als Mechaniker oder Tech-Experte betätigen und Fahrzeuge entsprechend den (wahrscheinlich illegalen) Wünschen Ihrer Kunden zu modifizieren – ein lukratives Geschäft, das außerdem weniger Mobilität erfordert.

Straßensamurai sind körperlich verstärkte Kampfmonster. Mit implantierter Cyberware, Bioware und exzellenten Kampffertigkeiten streben sie danach, die schnellsten, gemeinsten und stärksten Tötungsmaschinen auf der Straße zu sein. Viele von ihnen verstärken ihre Reflexe kybernetisch, um ihre Aktions- und Reaktionsgeschwindigkeiten zu erhöhen, oder erhöhen ihre Stärke, um mehr Schaden anrichten zu können. Viele sind tödlich gut mit Feuerwaffen und fast alle besitzen ein Smartlink, das für gesteigerte Präzision beim Schießen sorgt. Manche kämpfen für die Ehre, manche, weil sie dafür bezahlt werden, und andere, weil sie verrückt genug sind, um vor keiner Gefahr zurückzuschrecken. Das Wort Straßensamurai ist ein Sammelbegriff – manche Charaktere bezeichnen sich selbst eher als Bodyguards, Söldner, Assassinen oder ähnliches, aber im Allgemeinen nennt man einen Charakter, der auf körperlichen Fertigkeiten und nichtmagischen Verstärkungen beruht, einen Straßensamurai – selbst wenn manche von ihnen diese Bezeichnung nicht gerne hören.

Diese grundlegenden Runnertypen sind nur die Spitze des Eisbergs und sollen keine Charakterklassen festlegen. Spieler können eine schwindelerregende Vielfalt von Charakteren erschaffen, indem sie die Regeln



zur Charaktererschaffung (S. 104) benutzen – zum Beispiel einen Detektivcharakter, der sich auf sein Charisma und seine Fertigkeiten anstatt auf Cyberware verlässt, oder einen Spezialisten für verdeckte Operationen, der über die Cyberware und die Ausrüstung verfügt, um elektronische Verteidigungen zu durchbrechen. Die einzige Grenze ist Ihre Vorstellungskraft. Weitere Beispiele für spielbare Charaktertypen finden sie bei den *Beispielcharakteren* ab S. 124).

SCHAUPLÄTZE

Shadowrun spielt nur gute sechzig Jahre in der Zukunft, aber die Welt wurde gewaltigen Veränderungen unterworfen. Zwei der bedeutendsten sind die Matrix und die Astralebene – zwei „Schauplätze", die ins Spiel kommen werden, ganz gleich, wo sich Ihr Shadowrunner auf dem Globus aufhält.

Die Matrix

Die Matrix ist der Pauschalbegriff, der allgemein für das weltweite Computernetzwerk und Telekommunikationsgitter benutzt wird – oder genauer, für die Millionen kabelloser Computernetzwerke und Geräte, die gemeinsam die Matrix bilden – ein untereinander verbundenes Netzwerk ohne Zentralorgan. Die Matrix wird für alle Arten der Kommunikation verwendet – Stimm- und Vidphone-Anrufe werden über die Matrix durchgestellt, ebenso wie Textnachrichten und E-Mails.

Fast jeder in den Industrieländern benutzt die Matrix täglich für Arbeit, Bildung und Erholung. Tatsächlich sind die meisten Leute die ganze Zeit über online und interagieren ständig über ihre Kommlinks und die Augmented Reality(AR)-Wahrnehmungen mit der Matrix. Nahezu alle Leute haben dafür ihr eigenes Personal Area Network (PAN), ein Mikro-Netzwerk, das ihre persönlichen Geräte untereinander verbindet und das Kommlink als Zentralrouter und Matrixhub verwendet. Diese kabellose Verbindung verschafft den Usern eine große Freiheit, da sie praktisch von überall auf ihre Dateien und Ressourcen zugreifen und mit Geräten und Netzwerken in der Nähe über AR-Objekte und andere Sinnesdaten interagieren können. Diese Technologie wird detailliert in *Die WiFi-Welt*, S. 254), beschrieben.

Für die meisten alltäglichen Nutzer von zentralem Interesse sind Geo-Tags, die AR-Matrixdaten senden, welche mit einem bestimmten Ort verbunden sind. Ein Geo-Tag in einem Einkaufszentrum kann beispielsweise eine Karte des Zentrums, Informationen über neue Läden und aktuelle Angebote senden. Ein Geo-Tag beim Seattler Straßenverkehrsamt kann Kunden die richtige Schlange, das richtige Zimmer oder Terminal zeigen, sie über notwendige ID-Anforderungen informieren und jedem, der das Gebäude betritt oder verlässt, Tipps zur Fahrsicherheit geben.

Matrixuser können auf mehrere Systeme gleichzeitig zugreifen – sie können gleichzeitig ihre E-Mail in einem Augmented Reality-„Fenster" herunterladen, Forschungsdokumente in einem anderen durchlesen und auf einem dritten die Aufzeichnungen der Sicherheitskameras der Kindertagesstätte ihres Kindes im Auge behalten.

Viele Matrixdienste sind öffentlich und allgemein zugänglich, wie zum Beispiel Datenbanken, soziale Clubs, Spielhallen oder PR-Büros. Andere sind halbprivat – Dating-Dienste und Aktienmarkt-Handelsseiten zum Beispiel – und für die Öffentlichkeit gegen eine einmalige oder Abonnementsgebühr verfügbar. Andere sind privat, bis an die Zähne mit IC und Sicherheitsmaßnahmen bewaffnet und von Konzernhackern patrouilliert. Diese Hosts enthalten die tiefsten, dunkelsten Geheimnisse der Konzerne und anderer mächtiger Entitäten.

Die Astralebene

Die Astralebene ist eine weitere eigenständige Realität. Manche Zauberer können ihre Tiefen ergründen oder ihr Bewusstsein dorthin projizieren. Diejenigen, die astrale Gestalt annehmen, können sich mit Gedankenschnelle durch die Astralebene bewegen, aber nur wenige Zauberer können länger als ein paar Stunden in diesem Reich verweilen. Die Astralebene ist die Heimat der Geister, Geschöpfen aus Rauch und Schatten, und ein Reich voller Geheimnisse und Gefahren. Sie liegt parallel zu unserer physischen Ebene, und die Auren von Lebewesen und Magie werden dorthin reflektiert, wo sie von den Kundigen analysiert werden können. Es gibt die Theorie, dass der Astralraum von der Lebenskraft der Erde und ihren Kreaturen aufrechterhalten wird. Von hier aus kann ein Zauberer die emotionalen Eindrücke lesen, die auf Menschen, Tieren und Gegenständen liegen. Sehr starke Gefühle können die astrale Atmosphäre sogar verschmutzen. Sterile Konzernbüros, Tatorte eines Mordes und Giftmüllhalden, um nur einige Beispiele zu nennen, haben alle ihren eigenen, unverwechselbaren (und unerfreulichen) astralen „Geschmack".

Jenseits der Astralebene liegen die Metaebenen, Reiche der Magie, die nur initiierten Zauberern zugänglich sind. Es ist nur wenig über die Metaebenen bekannt – zum Beispiel könnte es eine unermessliche Anzahl verschiedener Ebenen geben, oder es handelt sich einfach nur um die Regionen einer einzigen, riesigen Metaebene, je nachdem, wessen Theorien man Glauben schenkt. Initiierte Zauberer können theoretisch zu beliebigen Metaebenen reisen, wobei einige aber strenge Anforderungen zum Betreten mit sich bringen.

Darüber hinaus

Shadowrun enthält noch viele weitere Schauplätze, zu zahlreich, um sie an dieser Stelle vollständig aufzählen zu können. Die Spieler können sich in Konzernarkologien, abgeschlossenen und autarken Ministädten, wiederfinden, die Tausende von Konzernbürgern beherbergen; in Erwachten Ländern, in denen Metamenschen und Drachen zusammenarbeiten, um die verseuchte Erde zu reinigen; oder am kalten Rand des Weltraums, wo die Menschheit eine zunehmende Zahl von Orbitalhabitaten bevölkert, während sie sich weiter ins All ausbreitet. Die meisten Metamenschen leben in den ausgedehnten urbanen Sprawls in den glitzernden Hochhaus-Apartments der Konzernelite, in verschlungenen, homogenen Labyrinthen einer Konzern-Wohnenklave oder in maroden und zerstörten Ghettos, die die Behörden schon vor langer Zeit den Gangs oder schlimmeren überlassen haben. Selbst Konzernschläger und Cops fürchten sich davor, in die schattigen Regionen des Sprawls vorzudringen.

SCHATTENAKTIVITÄTEN

Bei Shadowrun machen die Megakonzerne die Gesetze, und meist sind es Gesetze, von denen sie selbst einen Vorteil haben. Jeder Shadowrunner weiß, dass die Kons das Gesetz beugen oder brechen, wann immer sie es müssen. Wenn sich die Kons dazu entschließen, das Gesetz zu brechen, kommen Runner ins Spiel. Wenn die Runner dann losziehen, brechen auch sie häufig das Gesetz. Je nach ihrem gegenwärtigen Auftragsziel, dem Zufall oder den Aktionen ihrer Gegner können sie auf viele verschiedene Arten das Gesetz brechen. Die meisten Runs setzen eine ganze Reihe von kriminellen Aktionen voraus, von denen einige im Folgenden beschrieben werden.

Die meisten Runs beinhalten auf die eine oder andere Art einen **Einbruch**, ob er nun dazu dient, Forschungsergebnisse zu stehlen, Sabotage zu begehen, falsche Beweise zu platzieren oder auf andere Weise die schändlichen Machenschaften des Mr. Johnsons dieser Woche zu fördern. Sicherheit ist im Jahr 2072 zu einer Kunstform geworden, bei der es von weltlichen Magschlössern mit Retinascan über elektrische Konzertinadraht-Zäune bis zu patrouillierenden Geistern und hochgerüsteten Sicherheitshackern und Riggern, die ihre metamenschlichen Sinne mit dem niemals zwinkernden Auge der Technologie vereinen, so ziemlich alles gibt. Jedes Runnerteam, das seinen Namen verdient, benötigt Know-how, Kreativität oder brutale Gewalt, um diese Verteidigungsmaßnahmen zu überwinden.

Kurierruns sind Botengänge. Meistens ist das zu liefernde Objekt von strategischer oder monetärer Bedeutung oder auf andere Weise wertvoll und bedarf deshalb des Schutzes vor anderen, die es haben wollen. Runner, die für solche Aufträge angeheuert werden, müssen dafür sorgen, dass das Objekt seinen Bestimmungsort sicher und intakt erreicht.

Ein **Datenklau** ist ein Auftrag, bei dem sich ein Hacker seinen Weg in ein Computersystem hackt und Informationen stiehlt. Obwohl dies von einem entfernten Ort aus geschehen kann, ziehen Hacker es meist vor, vor Ort zu arbeiten und ihre technische Magie gemeinsam mit den anderen Teammitgliedern zu wirken – Sicherheitssysteme außer Gefecht zu setzen und zu blockieren, was es dem Team erlaubt, bis zum Kern selbst der dunkelsten Anlagen vorzudringen. Diese Infiltration ist oft vonnöten, da viele Regierungs- und Konzern-Computerhosts aus Sicherheitsgründen vom Rest der Matrix getrennt sind.

Extraktionen werden häufig von Konzernen arrangiert, die Spitzenpersonal von anderen Konzernen stehlen wollen. Top-Wissenschaftler, fähige Finanzagenten und andere Schlipse mit wertvollem Wissen sind heiß begehrt und werden entsprechend geschützt. Die „Opfer" der meisten Extraktionen sind bereitwillige Ziele – Angestellte, die sich entschieden haben, zu einem anderen Kon überzulaufen. Manche Konzerne betrachten bestimmtes Personal als so kostbar, dass sie es eher umbringen würden, als es einem Rivalen zu überlassen. Versuche, solche Leute zu extrahieren, können tödliche Notfallpläne auslösen.

Hooding ist das Stehlen von den Reichen, um es den Armen zu geben – eine Definition, die erweitert wurde, um jeden Run einzuschließen, der eher zugunsten der sozialen Gerechtigkeit als aus anderen Gründen durchgeführt wird. Beispiele dafür sind die Zerstörung einer umweltverschmutzenden Fabrik, der Überfall auf Yakuza-Schutzgelderpresser und die Rückgabe des gestohlenen Geldes an die Leute im Viertel oder die Verteidigung einer metamenschlichen Gemeinde vor Angriffen menschlicher Unterdrücker. Konzerne und Behörden bezeichnen solche Aktionen üblicherweise als „Terrorismus", während zynischere Leute derartiges soziales Engagement als Schwäche betrachten, die es auszunutzen gilt.

Schmuggel ist dem Kurierdienst ähnlich, allerdings haben Schmuggler normalerweise ihre eigenen, speziell ausgerüsteten Fahrzeuge, um über Grenzen zu schleichen und das Gesetz zu umgehen (oder umzunieten). Schmuggel kann ziemlich profitabel sein, wenn der Runner die Märkte kennt. Diese Arbeit geht normalerweise Hand in Hand mit Piraterie, da Piraten oft eine billige Quelle für illegale Güter sind. Schmuggel wird auf viele Arten und mit vielen verschiedenen Fahrzeugen durchgeführt, aber oftmals ist die in geringer Höhe fliegende Vektorschubmaschine, bekannt als Thunderbird oder T-Bird, das Mittel der Wahl.

Sabotageruns dienen dazu, strukturellen Schaden am Ziel anzurichten, der Zeit, Nuyen, Arbeit und vielleicht noch mehr kostet, um repariert zu werden. Runs dieser Art beinhalten oft große Explosionen, was den Umgang mit Sprengstoffen zu einer nützlichen Fertigkeit macht. Sabotageruns können jedoch auch mit anderen Methoden bewerkstelligt werden, von Smartsäuren über amoklaufende Elementare bis hin zum Drücken des richtigen Knopfes zur falschen Zeit.

Eine zusätzliche Herausforderung sind sogenannte **Tailchaser** – Ablenkungsruns, bei denen ein Runnerteam angeheuert wird, um einen auffälligen Run wie zum Beispiel Wetwork oder einen Sabotageakt durchzuführen ... aber in Wirklichkeit sind sie nur dazu da, die Konzernsicherheit und alle anderen Beteiligten abzulenken, während ein anderes Runnerteam einen eher unwichtig erscheinenden Auftrag durchführt, wie eine Extraktion oder einen Einbruch. Während die Sicherheit damit beschäftigt ist, das erste Runnerteam in Schach zu halten, schleicht sich das zweite Team ein und schnappt sich, was es braucht – ob nun einen Metamenschen, ein Stück heißer Technik oder einige Paydata. Dieser zweite Job kann dann stunden- oder sogar tagelang unentdeckt bleiben.

Wetwork ist Auftragsmord, schlicht und ergreifend. In der Welt von 2072 gibt es viele Gruppierungen, von denen jede eine Menge Feinde hat, die sie aus Bequemlichkeits- und Kostengründen entfernen lassen möchten. Konzerne oder Gestalten der Unterwelt setzen gelegentlich Kopfgelder auf bestimmte Individuen aus. Diese einzuheimsen kann lukrativ, aber auch riskant sein. Viele Runner betrachten diese Art, sich für Geld die Hände schmutzig zu machen, als niederträchtig, und weigern sich, solche Aufträge anzunehmen, aber es gibt immer einige, denen solche moralischen Bedenken fremd sind.

Die hier genannten kriminellen Aktionen sind nur der Anfang einer langen Liste von Möglichkeiten für Shadowruns. Manche Runs können einfache Nachforschungen sein oder kriminelle Aktivitäten auf niedrigem Niveau beinhalten, wie zum Beispiel das Dealen mit BTLs, Matrix-Bankbetrug oder Banküberfälle. Das Gesetz zu brechen, kann für Runner schnell zum alltäglichen Geschäft werden. Tatsächlich brechen manche Runner das Gesetz bereits durch ihre Existenz, weil sie illegale Cyberware besitzen, Magie ohne Lizenz oder in Ländern, in denen sie verboten ist, benutzen. Während einige Runner legale Jobs haben, besitzen viele nicht einmal eine SIN und arbeiten und reisen daher unter falschen Identitäten. Ein Großteil der Waffen und Ausrüstung, die beim Laufen in den Schatten benutzt wird, unterliegt ebenfalls gesetzlichen Beschränkungen, und so müssen Runner ihre Ausrüstung verstecken und Schließfächer benutzen. Dies wird sogar noch komplizierter, wenn die Runner Grenzen überqueren oder nach Übersee reisen müssen, weil sich ihr Auftraggeber im eigenen Land zu viele Feinde gemacht hat. Andere Aufträge können die Runner auf unerwartete Art und Weise um den Globus führen – sie könnten einem verschwundenen Sim-Star hinterher jagen, oder einem Ausstellungsstück, das aus seinem Museum „entlaufen" ist.



GUTE REISE

von Robert Derie

2065

FastJack fühlte sich alt. Er sagte sich, es wäre nur der ultraviolette Host, der seine nichtexistenten Muskeln im kahlen, zwielichtigen Nichtraum beanspruchte. Eine Meile weit weg wand sich die Schlange und wuchs unter seinen Augen. Sie bereitete sich auf einen neuen Angriff vor. Seine Gelenke knirschten, und FastJack stand auf und schüttelte seine rot-grünen Haarlocken aus dem Gesicht.

Noch sieben Sekunden bis zur nächsten Kaskade. Wenigstens hatte er noch Zugang zu dem mathematischen Koprozessor an der Innenwand seines Schädels. Er hob ächzend den Hammer in Schulterhöhe. Der verdammte Host musste die Dateigröße als Masse fühlbar machen.

Drei Sekunden. Es war weder die ledrige Haut noch der verfilzte Bart, die langen, schmutzigen Fingernägel oder die blaugrünen Augen, die ihn störten. FastJack war bei seinem Icon nicht eitel; er hatte echt genug davon gehabt. Es waren die Krähenfüße, die dicken Venen der Hand, das ergrauende Haar auf den Armen, das Netz verblasster Narben.

Eine Sekunde. Das und die Falten. Er war nicht so alt.



Der Aufprall schüttelte ihm fast die Zähne aus dem Kiefer, als er den Hammer in weitem Bogen gegen den Schädel der Bestie schmetterte. Das Timing war perfekt, und die massige Schnauze grub sich in den Dreck. FastJack bewegte sich mit unnatürlicher Vitalität, schwang den Hammer und konterte jeden Angriff der riesigen Krallen. Er kicherte freudig. Sie konnten ihn an ein noch so seltsames Icon ketten – es war egal. Die Schlange zog sich zurück, leckte ihre Wunden und bereitete einen neuen Angriff vor. Er starrte in ihr Auge und spuckte auf den Boden.

„Mir egal, in welchem nordischen Märchen ich gelandet bin. Ich bin FastJack, der beste Decker in der Matrix. Und ich werde nicht kampflos untergehen."

Selbst seine Narben fühlten sich alt an. Er umklammerte den Hammergriff mit gichtigen Krallen. Sechs Sekunden.



FastJack war kalt. Sogar hier erwischte ihn der verdammte Winter. Es war so verdammt seltsam, wenn beim Aufwachen Teile des Körpers kälter waren als der Rest. Noch seltsamer, wenn man sich daran gewöhnte. Sogar seine Cyberware fühlte sich alt an. Müde Augen fielen auf eine glänzende Anzeige. Er sollte einmal in diese Transys-Fabrik in Schottland gehen und den Winter in einem der neuen Cryo-Tanks verschlafen. „Kein Zellverfall – oder Geld zurück!" hieß es.

Zum Teufel. Es war schlimm genug, wenn die Kälte in die Knochen kroch; man musste sie nicht einladen. Na ja. Es gab Arbeit. Vitalmonitor anlegen, Tropf und Katheter anhängen, Massageeinheit auf Gelenke und unteres Rückgrat einstellen, einstöpseln und –

Klick. Ah. Nichts Vergleichbares. Ein schneller, sauberer Übergang. Fleisch weg, Maske auf. Kein müder alter Mann mehr. Nur FastJack. Früher konnte man vor dem Einloggen noch aufs Klo gehen.

Frames umschwirrten ihn eilig und warteten auf Anweisungen. Ein Gedanke beschwor einen Bericht: Das Börsenangebot von Novatech machte ganz schön Wind. Sechs Stunden bis zur Eröffnung. Er sah seine Mails durch; aber es gab nichts Wichtiges, nur ein paar Job-Angebote. Keine wichtigen Nachrichten. Nichts von seiner Tochter.

Er war verabredet. Er musste los.

Der nächste Ansturm war stärker und schneller. Es war schwerer, die Angriffe der Schlange abzuwehren, und ein Gestank nach Schleim und Verwesung brannte sich in Rachen und Lunge. Es fiel ihm schwerer, sich zu konzentrieren, und ein paar Schläge prallten von den Schuppen ab, als wären sie aus Eisen. FastJack sah aus dem Augenwinkel ein Mädchen auf einem Baum, und der Lindwurm nutzte seine Unachtsamkeit. Zähne schlossen sich plötzlich um den Hammer, die riesige, schwarze Schnauze war nur Zentimeter entfernt. Eine Kraftprobe – die Schlange wand sich und versuchte, ihm die Waffe zu entreißen. FastJack hielt sie mit aller Kraft fest, seine Füße gruben sich in den Matsch, als er sich gegen die Bestie stemmte. Ihr Atem stank aus der Nähe noch schlimmer. FastJack sah das ölige, metallisch glänzende Gift von den Zähnen tropfen, spürte fast, wie sein Körper dem Verfall nachgab.

Er verdrehte den Hammer mit einer letzten Anstrengung nach rechts und warf sich sofort darauf nach links. Die Waffe kam frei. Die Bestie spuckte Blut, Gift und gebrochene Zähne und zog sich brüllend zurück. Wieder wurde sie größer. Sie kaskadierte. Drek! Er sprang ihr mit einem stummen Schrei nach, den JackHammer hoch erhoben. Fünf Sekunden.

FastJack kam im Gitter von Berlin an, und dort herrschte die übliche Unordnung. Die Freie Stadt war auch in der Matrix aufgeteilt zwischen den imposanten, sauberen Icons von Kon-IC und der heruntergekommenen Provinzstadt des anarchistischen Teils. In beiden Teilen sollte man nicht bummeln; die Konzerndecker liefen auf der einen Seite Patrouille, und im anderen Teil konnte jeder Irre mit einem Deck auftauchen. Mit unvorstellbarer Leichtigkeit glitt FastJack in den Fraktal-Monolithen der Universität und schlich durch Hörsäle und volle Gänge zu den Unterkünften. Er klopfte, nur um höflich zu sein, und wartete kurz, bevor er den Knoten betrat. Die Person, die er treffen wollte, hing von einem Baum unter freiem Himmel.

Der Baum war offenbar eine Art Konstrukt unbekannter Art, das ihr Icon nicht angriff oder damit interagierte. Vielleicht machte sie irgendetwas otakumäßiges mit ihrem Daemon. Kein Grund zur Sorge.

„Hi, Perri. Wie steht's?" Ihre rosa Augen funkelten ihn ärgerlich an. Das Icon war sehr fein gearbeitet, wenn man pelzige Albino-Jungfrauen schätzte. Er konnte sogar das Blau der Adern durch die Haut sehen.

„Jack. Ich habe schon gesagt, dass ich jetzt Skald bin." Sie zog den Kopf aus der Schlinge, während sie sprach. Diese Jugend. Vor sechs Monaten war sie Michelangelo. Sechs Monate zuvor Baal. Es war acht Jahre und ein ganzes Leben voll Unschuld her, dass sie sich Perri genannt hatte. Er hätte daran denken sollen.

„Entschuldige, Skald. Nächstes Mal merke ich's mir", sagte er. Sie schnaubte und setzte sich. Er setzte sich gegenüber. Zeit für das Geschäft. Sie saß in einem perfekten Lotos-Sitz, wie ein nordischer Bodhisattva, der in die Ferne starrte.

„Du willst keine Antwort." Ihr Gesicht war ausdruckslos. FastJack wusste nicht, ob das Absicht war oder ob sie sich zu sehr auf das Icon konzentrieren musste. „Du willst die Frage wissen."

FastJack nickte. Schließlich war er deshalb hier. Schon zu Beginn, als er sie gefunden hatte, war ihm klar gewesen, dass Perri Dinge konnte, die er nicht konnte. Sie war eine Otaku.

Ihr Icon fror kurz ein und veränderte sich. Das war ungewöhnlich. Was ging da vor?

„Skald?" Ihr Icon fror ein, veränderte sich, fror wieder ein. Plötzlich war sie normal.

„Diesmal kann ich dir die Zukunft nicht erzählen, Jack. Ich muss sie dir zeigen."

Der Schweif kam aus dem Nichts und fegte ihn mitten aus dem Sprung. Er hörte mehr als er fühlte, wie eine Rippe brach. FastJack kam mit einem perfekten Kip-up zum Stehen, den Hammer in beiden Händen. Er rannte heran, wich Maul und Schweif aus, und sprang auf den breiten Rücken voller knochiger Dornen. Der Hammer sauste herab wie eine Ramme, und das Krachen des Rückgrats der Schlange übertönte ihr Brüllen. FastJack holte zum nächsten Schlag aus, als der Körper sich unter ihm wand. Das grässliche Maul stieß herab, packte den Hammer, entwand ihn seinem Griff und warf ihn hundert Meter weit weg. Dem Decker schwand der Mut, als der Lindwurm ihn abschüttelte und die gebrochenen Wirbel wieder zusammenwuchsen.

„Drek." Vier Sekunden.

Sie schwammen durch den Sternenhimmel, hüpften von Satellit zu Satellit. Skald führte FastJack. Sie sprach. Er hörte zu.

„Die Zukunft kommt, Jack. Die Gegenwart geht zu Ende. Etwas wird sich verändern – oder enden. Novatech. All diese Leute ... Drek. Ich verpatze es, wenn ich zu schnell rede. Lasse meinem Mundwerk freien Lauf, während ich mit den Kanälen spiele. Ein paar von uns Otaku können die Zukunft sehen. Es ist nicht wirklich die Zukunft, aber wir können ganz intuitiv Modelle darüber konstruieren, was geschieht oder geschehen wird. Oder so ähnlich. Und sind vor die Wand gelaufen. Es gibt ein Datum, eine Zeit, über die unser Sehen nicht hinausreicht. Man kann ökonomische Modelle aufstellen und Ähnliches, aber wenn man die Daten ordnen will, um darüber hinaus zu sehen, geht das nicht. Niemand weiß, warum. Das macht uns echte Sorgen."

Er unterbrach sie ungern, aber er musste sie fragen. „Dieses Ereignis. Was ist es?"

Sie stoppte und starrte ihn an. „Das IPO. Kritische Masse. Ground Zero. Ginnunggagap." Skald drehte sich um und sagte: „Wir sind fast da. Hier ist der Host." Sie öffnete die Verbindung und trat hindurch.

Es war höchste Zeit, dass FastJack etwas einfiel. Er musste Zeit schinden, musste den Hammer holen. Es ist schwer, sich auf den Code der Welt zu konzentrieren, wenn alle Sinne sagen, man wäre nicht in der Matrix. Aber er wurde nicht umsonst als bester Decker der Matrix bezeichnet. Und Perri verließ sich auf ihn.

Skelette erhoben sich überall aus dem Boden, mit rostigen Schwertern und verbeulten Schilden. Ja! Dies waren die Verteidigungssysteme des Hosts, die abgeschaltet waren, um sich nicht in den Kampf einzumischen. FastJack grinste nicht, als er zu seinem Hammer rannte und die Skelette aus seinem Weg fegte. Das System war nicht wählerisch. Es würde sich auf Perri, FastJack oder auch die Bestie stürzen. Schnelligkeit zählte jetzt. Drei Sekunden.

Sie standen auf einer weiten Fläche aus schwarzer Erde. Im Himmel darüber dämmerte es, und acht riesige Planeten waren zu sehen. FastJack spürte, wie die Jahre auf ihm lasteten, wie der Schmerz des Fleisches ihn einholte. Oder vielleicht war es nur der

verdammte, zweihändige Hammer auf seinem Rücken. Er spürte, wie sich der massige Kopf in die Schulter bohrte. Ein ultravioletter Host. Sie waren gerade in einen ultravioletten Teil in einem Host irgendwo in der Nordsee eingedrungen. Skald war fort, aber er war nicht allein.

Die eine Hälfte ihres Gesichts war perfekt, sanft und schön. Er kannte dieses Gesicht. Die andere, linke Hälfte, war verzerrt, deformiert und verwesend. Sie trug einen Umhang aus grauem Leinen mit schwarzen Rabenflügeln am Rücken, wie die eines kranken Engels.

„Pax." Die dunkle Otaku lächelte, ihr halbes Gesicht wurde ein maskenhaftes Grinsen.

„FastJack. Willkommen in der Zukunft. Willkommen zum Ende der Welt, die du kennst. Willkommen in Valaskjalf."

„Behalt deinen Drek, Schwindende. Wo ist sie?"

Das war genug. Pax explodierte in hundertzwei Krähen (danke, mathematischer Koprozessor) und flog in den Himmel. Ein elegantes Ausloggen. Er hatte gehört, dass Otaku gereizt auf die Erwähnung des Schwindens reagierten. Es war Zeit, Skald zu finden und zu gehen.

„Hier, Jack." Er wirbelte herum. Sie hing wieder in einem Baum, aber diesmal war es offensichtlich unangenehm. An dem Baum lehnte ein Speer. Er griff sofort danach, um sie loszuschneiden.

„Jack! Nicht! Hör mir zu!" Skald klang ganz außer sich. FastJack stoppte. Ein Brüllen erklang hinter ihm. Er sah über die Schulter, wie etwas auf sie zuraste. Es brüllte wieder.

„Das ist Jormungand, Jack. Sie wollen die Matrix vernichten. Sie haben überall die Eier verteilt. Sie brauchten mich, um dich zu kriegen. Sie hatten Angst, du könntest es aufhalten. Ich bin anders, Jack. Ich kann beides hören. Dissonanz und Resonanz sind in meinem Kopf. Pax wollte, dass ich mich ihr anschließe, und ich tat es. Um dich zu retten ... dich herzubringen, damit du sie tötest. Du musst sie töten Jack! Sie wird die Welt verschlingen!"

Tränen rannen ihr über die Wange. Ihr Geister – was hatte Pax ihr angetan?

„Du kannst dich nur ausloggen, wenn du mich tötest, Jack. Pax glaubt, nur so könnte man dich festhalten. Du musst mir mit dem Speer in die Seite stoßen. Du musst – Oh. Sie kommt. Wir werden sterben."

FastJack zog den Hammer. Er sah massiv aus, und uralt und tödlich. Eine einfache Zwillingsrune war im Schmiedeeisen des Kopfs eingraviert.

„Nicht, wenn ich etwas zu sagen habe."

„FastJack ..." Perri sprach, aber der Decker war zu beschäftigt damit, die Skelette davon abzuhalten, sie beide zu zerfleischen. Der Hammer schwang in einer tödlichen Acht hin und her und zerschmetterte das IC. Jormungand fraß die Skelette einfach – und mit ihnen große Teile der Landschaft. Das ganze System erschien brüchig, und überall der Gestank. Er hoffte, sein Reparatur-Programm konnte die Schäden an seinem Icon beseitigen.

„Das Ei ... du musst das Code-Ei zerschlagen ..." FastJack sah, wie der Lindwurm den Rest der Skelette fraß. Die Bestie war gewaltig. Jormungand umgab die ganze Ebene, ihre Windungen zerschmetterten die Berge in der Ferne, ihr massiger Schädel verdeckte die Planeten am Himmel.

Sie kam heran. Dies war es also. Die letzte Schlacht. Entweder er vernichtete die Bestie oder sie würden beide gefressen. FastJack machte sich bereit. Die Kratzer von den Skeletten waren repariert; aber Jormungand – was immer die Schlange war – schädigte den Körper. Selbst wenn er entkam, wusste er nicht, wohin er zurückkommen würde. Zwei Sekunden.

Dann sah er es. Ein riesiges, schwarzes Ei – unendlich weit weg. Selbst wenn er es erreichen könnte, würde Jormungand Perri fressen, bevor er es zerstören könnte. Er konnte nur eines tun. Eine Sekunde.

Als er den Hammer warf, fühlte es sich an, als rissen ihm alle Sehnen im Körper. Mit seinem Koprozessor berechnete er den richtigen Winkel; er musste nur weit und schnell genug werfen. Der Hammer fuhr wie ein Blitz in den Himmel ... und stieß herab auf das Ei, um es zu zerschmettern. Null Sekunden.

FastJack starrte in das Maul der Bestie. Keine Kaskaden mehr – aber das hielt Jormungand nicht auf. Es war ein letzter Kraftakt für beide. Sie sprangen aufeinander zu. FastJack duckte sich unter der Schlange durch und packte sie. Sie wand und drehte sich unter ihm, aber er packte zwei der gifttriefenden Dornen und hob sie an. Für einen Zuschauer musste es ganz unmöglich erscheinen, aber so war die Matrix. Selbst in einem ultravioletten Host konnten die Regeln von einem guten Decker gebeugt oder gebrochen werden. FastJack war mehr als gut. Er war der verdammt beste Decker, der je gelebt hatte.

Er hielt die Schlange hoch und rammte ihren Schädel zu Boden. Wieder und wieder versuchte er, ihren Schädel immer stärker in die Erde zu rammen, aber sie entwand sich seinem Griff. Sie stieß mit dem gewaltigen Maul herab und wollte ihn ganz verschlingen. Er bewegte sich nicht, als die Kiefer sich um ihn schlossen, obwohl ihm das Gift die Haut verätzte. Er stemmte die Füße in den Unterkiefer und drückte. Langsam öffneten sich die tödlichen Kiefer. Jormungand wand sich und versuchte, ihr riesiges Maul zu schließen, während das schmächtige, vernarbte Icon es vollständig aufzwang ... und weiter.

Die Kieferknochen wurden mit einem feuchten Krachen und elektrischen Entladungen ausgerenkt. FastJack fiel zu Boden, in eine Pfütze aus Gift und dem Blut seines Icons. Jormungand brüllte, ihr Maul stand obszön weit offen, und wirbelnde Pixel tanzten darin.

FastJack grinste böse. Er streckte einen grauen Arm aus, sein Fleisch von öliger Galle bespritzt. Der Hammer flog zurück in die Hand seines Meisters, und die geschwollenen Fingerglieder schlossen sich um den Griff. Er merkte, dass er mit sich selbst sprach. „Wir sind immer noch in der Matrix. JackHammer ist noch im Speicher."

Den Hammer in einer Hand, packte FastJack Jormungand mit der anderen und schwang sich auf ihren Rücken. Die Bestie bockte und wand sich, und Jack kämpfte sich, halb rennend, halb kletternd, zum Schädel vor. Sie versuchte, ihn abzustreifen, rieb ihn mit ihrer gewaltigen Masse gegen den Boden, aber er schaffte es bis auf ihre Schädeldecke.

Es gab nichts zu sagen. Er verband im Geist die Dornen, die anstelle der Ohren waren, und die Augen zu einem „X" und schlug genau auf den Kreuzungspunkt. Es gab ein einzelnes, monströses Krachen, als der Schädel zerbrach. Dann flog FastJack zischend durch die Luft, und Jormungand brach donnernd zusammen. Dann herrschte Stille.

FastJack fühlte sich innerlich gebrochen. Immer noch kroch die Kälte in seine Knochen – oder war es das Gift? Er dachte, zu sehen, wie Perri vom Baum kam, zu hören, wie sie etwas rief. Den einen Namen, den sie ihm nie gab.

„Daddy."



Ich erinnere mich noch gut: Als ich ein Kind war, hat meine Mutter mich manchmal ins Museum geschleppt. Ich verbrachte so viel Zeit am Computer, dass sie sich Sorgen machte, ich könnte die Realität aus den Augen verlieren oder nicht genug von der Welt außerhalb meines Zimmers mitkriegen. Das Museum hatte ein paar recht gute Ausstellungen, aber meine Lieblinge waren immer die riesigen Dinosaurier-Skelette. Sie übten eine morbide Faszination auf mich aus – sie waren tot und doch gleichzeitig unsterblich. Ich machte mir einen Spaß daraus, immer neue Wege zu finden, auf denen ich mich heranschleichen und die Knochen berühren konnte, ohne Alarm auszulösen.

Auch heute noch kann man Museen besuchen, aber die meisten Leute machen sich nicht mehr die Mühe. Sie lassen sich lieber alles nach Hause bringen und erleben es virtuell. Und wer sich doch die Mühe macht, bekommt meist nur ein Stück Erweiterte Realität zu sehen, denn die Knochen sind mittlerweile so porös, dass sie drohen, zu Staub zu zerfallen. Ich bin mir immer noch nicht sicher, ob das gut oder schlecht ist. Man kann die Knochen nicht mehr berühren, aber dafür lösen sich auch nicht auf.

Was erwartet man also von einer Legende, wenn sich die Welt um sie herum verändert? Die meisten meiner Kollegen sind tot – verdammt, eigentlich sollte Captain Chaos das hier schreiben, aber er ist im zweiten Crash mit seinem Schiff untergegangen. Jemand muss sich aber um die nächste Generation kümmern, und wieso sollte nicht ich dieser jemand sein? Schließlich bin ich der letzte Dinosaurier meiner Art, und ich bin allemal besser als jede AR-Ausstellung.

Das Folgende ist eine Geschichtslektion für alle Realitätsgestörten, denn mit den Jahren habe ich gelernt, dass meine Mama recht hatte: Das Leben und die Welt bestehen aus mehr als dem, was wir durch unsere Computer oder Kommlinks gefiltert bekommen. Nennt es ruhig einen letzten Gruß an den Captain, die Neo-@s und alle dort draußen, die bereit sind, etwas um des Wissens willen zu lernen – nicht nur, um zu überleben.

–FastJack

GESCHICHTSLEKTION

DER AUFSTIEG DER MEGAKONZERNE

Wie also sind wir in diesen ganzen Schlamassel geraten? Während viele Leute das Leben als Einkaufsbummel in der Erweiterten Realität oder als endlosen Strom hypnotisierender Unterhaltung erleben, sieht es der Rest von uns aus einem anderen Blickwinkel – und der ist alles andere als rosig. Wenn man den ganzen Tag damit beschäftigt ist, genug Nuyen zusammenzukratzen, um sich etwas zu essen zu leisten, und sich den Rücken gegen die anderen Schattenbewohner freizuhalten, dann weiß man, dass es in dieser Welt noch ein paar Sachen gibt, die verbesserungswürdig sind.

SERETECH & SHIAWASE

Stellt euch Folgendes vor: Wir stecken in den späten 90ern und die großen Konzerne werden von Jahr zu Jahr mächtiger. Sie sind immer weniger bereit, die Sicherheit ihrer Aktivposten und Angestellten den staatlichen Gesetzeshütern anzuvertrauen, und bauen nach und nach ihre eigenen privaten Sicherheitskräfte auf – Kräfte, die weit entfernt vom Bild des übergewichtigen, Donut-mampfenden Straßencops sind und sich bald zu paramilitärischen Einheiten mit der neuesten Hightech-Ausrüstung entwickeln.

1999 war das schlimmste Jahr. (Es war übrigens auch das Jahr, in dem ich geboren wurde. Meine Mutter hat eine Zeit lang gescherzt, ich sei ein Vorbote des Weltuntergangs. Bald schon sollten allerdings weit bessere Anwärter auf diesen Posten folgen.) Dank eines dreimonatigen Trucker-Streiks wurden keine frischen Nahrungsmittel mehr nach New York geliefert. Unruhen brachen aus und die ganze Stadt versank in Gewalt. Unglücklicherweise wurde dabei auch ein Lastwagen mit giftigen Abfällen aus Seretechs Med-Forschung angegriffen. Ein Mob – die Leute glaubten, in dem Laster seien Nahrungsmittel – verfolgte den Truck bis zu einer der medizinischen Forschungseinrichtungen des Konzerns. Um es kurz zu machen: Es kam zu einem Blutbad, und Stadt, Staat und Bund klagten Seretech wegen fahrlässiger Tötung an.

Danken wir dem Obersten Gerichtshof für sein Urteil. Seretech machte geltend, die Verteidigung des Lasters gegen die Menschenmenge habe verhindert, dass sein Inhalt austreten und eine weit schlimmere Katastrophe auslösen konnte – und der Oberste Gerichtshof gab ihnen Recht. Er bestätigte das Recht des Konzerns, eine bewaffnete Truppe zu unterhalten, um sein Personal und Eigentum zu schützen. Konzerne 1, Welt 0.

Spät im Jahr 2000 wurde es erneut brenzlig, als die radikale Ökogruppierung TerraFirst! angeblich ein Kernkraftwerk von Shiawase, Inc. angriff. Zwar konnten Shiawases Sicherheitstruppen den Angriff abwehren; dennoch nutzte der Konzern den Zwischenfall für seine Argumentation, die öffentlichen Polizeikräfte könnten nicht ausreichend für die Sicherheit sorgen, die Shiawase und andere Großkonzerne nun mal benötigten. Im Endeffekt verlieh der Oberste Gerichtshof in seiner obersten Weisheit mit dem sogenannten „Shiawase-Urteil" multinationalen Konzernen die gleichen Rechte und Privilegien wie ausländischen Staaten und etablierte damit ihre Extraterritorialität. Später bekam TerraFirst! Beweise in die Hand, dass Shiawase und einige andere Konzerne gemeinsam den Überfall inszeniert hatten, doch diese Beweise wurden vernichtet, als eine Bombe das kalifornische Büro der Gruppe zerstörte und mehrere wichtige Mitglieder tötete. Es ist sehr wahrscheinlich, dass diese Bombe von einem Shadowrunner gelegt wurde – willkommen in der Sechsten Welt.

Was bedeutet das für euch? Nun, ihr wisst jetzt, warum es so schlecht für die Karriere ist, wenn man mit gestohlenen Ares-Forschungsdaten auf Ares-Gelände geschnappt wird, und warum es der Gesundheit zuträglicher ist, mit dem Ares-Kram auf das Gelände eines anderen Kons zu entkommen.

DER ROHSTOFFRAUSCH

Nun wurde den Konzernen schlagartig klar, welche Macht in ihren Händen lag, und sie begannen eilig damit, diese Macht nach Strich und Faden auszunutzen. Nicht einmal ein Jahr nach dem Shiawase-Urteil berief sich die Regierung der Vereinigten Staaten auf das Enteignungsrecht des Bundes, um Landbesitz unter ihre Kontrolle zu bringen, dessen Ausbeutung sie dann an die Konzerne lizenzierte. Die Konzerne schnappten sich, was sie nur kriegen konnten, und scherten sich einen Dreck darum, wem sie bei diesem Deal auf die Füße traten. Für gewöhnlich lief es darauf hinaus, die Reservate der amerikanischen Ureinwohner auszuplündern – eine Praxis, über die die Indianer verständlicherweise alles andere als begeistert waren.

Der Lone-Eagle-Zwischenfall

Die Radikaleren unter den amerikanischen Ureinwohnern gründeten das Sovereign American Indian Movement (SAIM), um gegen die Konzernaneignungen zu kämpfen. Viel mehr als große Reden kam dabei nicht heraus, bis sich United Oil 2009 die petrochemischen Ressourcen in einem Zehntel der verbliebenen Reservate unter den Nagel riss. Nun hatte das SAIM die Nase voll: Es besetzte einen Raketensilo der Shiloh-Abschussbasis der U.S. Air Force im nordwestlichen Montana und droh-



te, die Raketen abzufeuern, sollten die US-Regierung und die Konzerne nicht alles gestohlene Land an sie zurückgeben.

Wie zu erwarten gab die Regierung vor, sich auf Verhandlungen einzulassen, und schickte dann eine Antiterror-Spezialeinheit los. Die Soldaten eroberten den Silo zurück, doch vorher wurde noch „versehentlich" eine Lone-Eagle-Interkontinentalrakete auf die Russische Republik abgeschossen. Jeder glaubte, das sei der Anfang vom Ende, doch erstaunlicherweise detonierte die Rakete nicht. Bis heute weiß niemand, was wirklich geschah, auch wenn Millionen von Theorien aufgestellt wurden und jeder (mich eingeschlossen) vergeblich versucht hat, das Rätsel zu lösen.

Als die Öffentlichkeit Wind von der Sache bekam, wurde der „Lone-Eagle-Zwischenfall" (wie man die Sache jetzt nannte) zu einem willkommenen Propagandawerkzeug gegen das SAIM und alle amerikanischen Ureinwohner. Um alles noch schlimmer zu machen, erließ die US-Regierung Ende 2009 das Umerziehungs- und Umsiedlungsgesetz nur wenige Monate nach seiner Einreichung. Das Gesetz sah vor, dass jeder, der auf irgendeine Weise mit dem SAIM in Verbindung stand, interniert werden sollte. Zur gleichen Zeit erließ das kanadische Parlament das Nepean-Gesetz, das Internierungslager für Indianer legitimierte. Beide Gesetze wurden gründlich missbraucht und Tausende unschuldiger Indianer verschwanden im Laufe von 2010 in „Umerziehungslagern". Viele von ihnen kehrten nie zurück. Es sollte über ein Jahr dauern, bis die Überlebenden befreit wurden.

United Oil

In der Zwischenzeit standen die wahren Übeltäter in Texas vor einem großen Problem. Offenbar stürmte eine Bande von wohnungs- und arbeitslosen Arbeitern das Hauptquartier von United Oil Industries und verlangte, dass die „faschistischen Konzerne" für die finanziellen und kriminellen Probleme der Stadt Dallas zur Rechenschaft gezogen werden sollten. Um dieser erheblichen Bedrohung entgegenzutreten, schickte der Gouverneur von Texas die Texas Rangers los. Sobald sich der Rauch verzogen hatte, erließ der Bundesstaat Texas Gesetze, die konzerneigenen Sicherheitskräften freie Hand im Umgang mit bewaffneten Eindringlingen gaben.

Ganz allein war Texas damit allerdings nicht, denn nun wurden überall in der Welt ähnliche Gesetze erlassen. Sie erlaubten die Einrichtung städtischer Milizen mit militärischer Bewaffnung und gaben den Bürgern das Recht, zum Schutz ihrer Kommunen private Sicherheitsorganisationen mit tödlicher Feuerkraft zu beauftragen. Kommt euch das bekannt vor? Natürlich, denn auf dieser Basis wurde Lone Star gegründet, die Mietcop-Organisation, die wir alle so begeistert hassen. Dankt dem Staat Texas dafür.

DAS JAPANISCHE KAISERREICH

Doch lasst uns für einen Moment zurück in die Jahre 2005 und 2006 blicken. Japan hatte sich gerade von einer schweren Rezession erholt. 2005 erklärte Südkorea (unterstützt von japanischen Konzerninteressen) Nordkorea den Krieg. Und was machte Nordkorea? Sie schossen 2006 einige Raketen auf Japan ab, in einer fruchtlosen Bemühung, die Japaner dazu zu bringen, ihre Unterstützung einzustellen. Die Raketen detonierten nicht (warum auch immer) und bis zum Ende des Jahres war Nordkorea überrannt. Japan, das sich nun wirklich stark fühlte, proklamierte aufs Neue das Japanische Kaiserreich – und rief damit Erinnerungen an Zeiten von Glanz und Ruhm vor dem Zweiten Weltkrieg wach.

Aber das war noch nicht alles. Das Japanische Kaiserreich schoss bald darauf den ersten einer ganzen Flotte von solarbetriebenen Kollektorsatelliten ins All, die Mikrowellenenergie zu Rezeptoren am Erdboden abstrahlten. Diese relativ preiswerte Methode der Energieversorgung in isolierten Regionen ermöglichte Japan praktisch die ökonomische Kontrolle über die Dritte Welt. Das Wiedererstarken Japans als militärische Macht hatte Folgen, die die Bewohner der Philippinen und San Franciscos bald zu spüren bekommen sollten. Doch dazu gleich.

TOD UND CHAOS

2010 bis 2018 wurde es dann richtig heiß. Wir hatten eine nette Buchstabensuppe auszulöffeln: VITAS, UGE, NAN und so weiter. Zwischen den Epidemien und dem Wiedererwachen der Magie glaubten viele, das Ende aller Tage sei gekommen und wir könnten der Welt schon mal auf Wiedersehen sagen. Doch es war nicht das Ende, es war nur eine gewaltige Veränderung – und keine friedliche.

VITAS

Das Virusinduzierte Toxische Allergie-Syndrom (VITAS) trat erstmals 2010 in Neu Delhi, Indien, auf. Es breitete sich erschreckend schnell aus und ließ etwa 25 Prozent der Erdbevölkerung dahinsiechen. Am schlimmsten betroffen waren China, Indien, viele afrikanische Staaten, einige Städte der Dritten Welt und andere Gegenden, in denen man schwer oder gar nicht an medizinische Hilfe und Impfstoffe kam.

Wirklich sicher war jedoch niemand, und Angst und Paranoia folgten im Kielwasser der Seuche. In Mexiko City beispielsweise sprach man von der „Terror Time", und als sich die Toten in den Straßen zu häufen begannen, brannten sogenannte „Bürgerkomitees" (anderenorts nennt man so etwas einen Mob) ganze Stadtviertel nieder. So überraschte es kaum, dass nach der Auflösung der mexikanischen Regierung im Januar 2011 tausende Flüchtlinge über die Grenze nach Texas vordrangen. Das sollte später noch bedeutsame Folgen haben.

DAS ERWACHEN

Als Vorgeschmack dessen, was noch kommen sollte, wurden plötzlich viele Kinder auf der ganzen Welt „deformiert" geboren. Viele nannten diese Babys Mutanten; andere nannten sie Elfen oder Zwerge, denn genauso sahen sie aus. Die Wissenschaftler jedoch nannten es Ungeklärte Genetische Expression (UGE). Auch wenn wir heute schon wesentlich mehr darüber wissen, was dieses Phänomen ausgelöst hat (die Magie natürlich), sind wir seither einer tiefer gehenden Erklärung keinen Schritt näher gekommen. Nun wisst ihr Elfen und Zwerge da draußen also endlich, woher ihr kommt. Wir sind genauso schlau wie ihr.

Der größte Schock kam aber am 24. Dezember 2011. Was bis dahin das Jahr des Chaos war, wurde nun das Jahr des Erwachens, als gleichzeitig zwei spektakuläre Ereignisse die Sechste Welt der Maya einläuteten: das Erscheinen des Großen Drachen Ryumyo über dem Fujisan, von mehreren hundert Japanern in einem Hochgeschwindigkeitszug beobachtet, und Daniel Howling Coyote, der Prophet der amerikanischen Ureinwohner, der seine Leute aus dem Umerziehungslager Abilene herausführte. Die Wachposten des Lagers schworen später, dass kein einziger auf Howling Coyote abgefeuerter Schuss ihn traf: Ein seltsames „Leuchten" hielt die Geschosse auf. Die Indianer ignorierten ihre Wächter und marschierten durch die Tore hinaus in den Sturm, der das Lager umgab, und am nächsten Morgen war keine einzige Spur zu finden, wohin sie gegangen waren.

Anderenorts veränderten sich die Wetterverhältnisse und geographischen Gegebenheiten – manche mit katastrophalen Auswirkungen. Australien erlebte den ersten von vielen gewaltigen „Manaorkanen", die durch das Outback fegten und Hunderte von Opfern forderten. In Irland begannen die Wälder mit irrsinniger Geschwindigkeit zu wachsen, und die uralten Slighe-Straßen, Hochmoore und Cairnlinien kamen wieder zum Vorschein. Steinkreise und Menhire erhoben sich entlang bekannter Leylinien in Großbritannien. Die Niederlande, Belgien, Deutschland und Dänemark erlebten eine gewaltige Sturmflut, die toxischen Schlamm hinterließ, nachdem die vergiftete Nordsee tief in die Elbe eingedrungen war und viele Deiche und Dämme überflutet hatte. Überflutungen, Hurrikane, Erdbeben und viele weitere (Natur-?)Katastrophen ereigneten sich auf der ganzen Welt.

ANDERE NATUR- UND UMWELTKATASTROPHEN

2004	Dungeness-GAU :: *GB*
2005	Zerstörung New Yorks durch ein Erdbeben :: *USA/UCAS*
2008	Cattenom-GAU :: *F*
2011	Ausbruch des Auvergne-Vulkans :: *F*
2011	Die Schwarze Flut überschwemmt große Teile Hollands, Norwegens, Großbritanniens und Teile Deutschlands. :: *Nordsee*
2017	Ein Erdbeben in den Tai-Hei-Bergen verwüstet chinesische Nuklearsenale. :: *China*
2028	Erstes der sogenannten Großen Beben trifft Los Angeles. :: *UCAS*
2039	Chemieunfall in Teeside, London :: *GB*
2042	Skandal um Zeta-ImpChem und das Neurotoxin Polydopa :: *Afrika*
2051	Schweres Erdbeben in San Francisco :: *CalFree*
2053	Schwere Havarie eines Öltankers von United Oil im Hafen von Boston :: *UCAS*
2061	Der Ausbruch des Ring of Fire verheert den Pazifikraum. :: *Asien und Nordamerika*

Dunkelzahn erklärt alles

Während sich viele schon auf den Jüngsten Tag vorbereiteten und andere einfach lernten, in diesem Chaos zu überleben, beschloss ein Drache, die Sache in die eigenen Klauen zu nehmen. Am 27. Januar 2012 erschien der Große Drache Dunkelzahn zum ersten Mal am Cherry Creek Lake in Denver. Es war ein riesiges Medienspektakel. Reporter kämpften um Exklusivreportagen, während das Militär versuchte, die Gegend abzuriegeln. Am Ende gewährte Dunkelzahn schließlich einer Reporterin namens Holly Brighton jenes Exklusivinterview, das Geschichte schrieb: Zwölf Stunden und sechzehn Minuten lang Fragen über Dunkelzahn und das Durcheinander um uns herum, das wir als das Erwachen bezeichnen. Aus welchen Gründen auch immer (manche sagen, um uns zu helfen) – der Große Drache erklärte alles in diesem Marathon-Interview.

Schlicht ausgedrückt: Die Magie war mit Karacho in die Welt zurückgekehrt. Man kann sich vorstellen, wie erschreckend, erhebend und enttäuschend zugleich das für viele Leute war; mein zwölfjähriges Gehirn jedenfalls war maßlos überfordert. Die Wissenschaftler waren völlig aus dem Häuschen und wussten nicht, wie sie das alles einordnen sollten (wenn sie überhaupt bereit waren, die Existenz der Magie zu akzeptieren). Von gestern auf heute waren manche Leute plötzlich in der Lage, andere mit einem bloßen Gedanken einzuäschern (auch, wenn sie selbst dabei aus den Latschen kippten). Das war erschreckend für alle, die diese Fähigkeit nicht haben wollten, erschreckend für alle, die nicht verstehen konnten und wollten, wie so etwas möglich war, erhebend für alle, die auch solche Fähigkeiten haben wollten, und enttäuschend für all jene, die sich immer als große Zauberer ausgegeben hatten und nun als Blender entlarvt wurden.

NEUE NATIONEN

Das Ende der Vereinigten Staaten von Amerika und die Geburt jenes nordamerikanischen Flickenteppichs, den wir alle kennen und lieben, begann 2014.

Die Native American Nations gründeten sich 2018 mit dem Vertrag von Denver – eine versöhnliche Geste der USA und Kanadas nach einem lang anhaltenden Guerillakrieg gegen Indianertruppen, die von Daniel Howling Coyote (ihr erinnert euch?) angeführt wurden. Zwar bemühten sich die US-Kanadischen reichlich um die Vollstreckung des Entschließungsgesetzes von 2016, das die Vernichtung aller Indianerstämme legitimierte –die amerikanischen Ureinwohner jedoch ließen das freilich nicht zu. Der Krieg gipfelte im Großen Geistertanz, einem gewaltigen magischen Ritual, mit dem Howling Coyote und seine Leute ganz Nordamerika erschütterten, indem sie mehrere Vulkane zum Ausbruch brachten (den Redondo Peak in New Mexico ebenso wie Mount Adams, Mount Hood, Mount Rainier und Mount St. Helens im pazifischen Nordwesten) und chaotische Wetterverhältnisse und andere Katastrophen über Militärbasen und Nachschublagern beschworen, die mit dem Entschließungsgesetz in Zusammenhang standen.

Der Vertrag von Denver erkannte unter anderem die Souveränität der Native American Nations an und überließ ihnen fast den gesamten westlichen Teil Nordamerikas, während die USA den Großteil von Kalifornien sowie Seattle als Exklave behalten durften. (Jetzt wisst ihr auch, warum der Seattle-Metroplex eine so ausgeflippte Grenzstadt ist.) Die

NAN, angeführt vom Souveränen Stammesrat, bestand aus dem Salish-Shidhe Council, der Sioux Nation, dem Pueblo Corporate Council, der Ute Nation, dem Algonkian-Manitou Council, dem Athabaskan Council, der Trans-Polar Aleut Nation und der Tsimshian Nation.

Der Vertrag von Denver teilte zudem die Stadt Denver unter den Unterzeichnern des Vertrages auf: Aztlan (mehr davon später), den angrenzenden Mitgliedern der neu geborenen NAN (Sioux, Pueblo und Ute) sowie den Vereinigten Staaten. Da aus Angst vor Verletzungen des Vertrages und einer Neuauflage des Großen Geistertanzes in der Stadt kein Militär gestattet war, wurde Denver zu einem Paradies für Schmuggler.

Erinnert ihr euch noch an die Auflösung der mexikanischen Regierung? Das Jahr 2015 brachte die Geburt Aztlans, nachdem Mexikos neuer Präsident (und Speichellecker von ORO, einem aus südamerikanischen Drogenkartellen entstandenen Unternehmen, das später zu Aztechnology wurde) sein Land umbenannt hatte. Er rief zudem alle lateinamerikanischen Bürger auf, „am Wiedererstarken unseres glorreichen kulturellen Erbes mitzuwirken." Ich glaube, wenn ihnen damals jemand gesagt hätte, dass dieses Wiedererstarken eine Rückkehr in die blutigsten Zeiten aztekischer Geschichte mit sich bringen würde, sie hätten ihn ausgelacht... heute würde ihnen das Lachen schnell im Halse stecken bleiben.

METAMORPHOSEN

Und noch mehr Veränderungen brachen zwischen 2018 und 2029 über uns herein: ASIST, die Goblinisierung, Cybergliedmaßen, Lone Star, die ersten Cyberterminals, um nur ein paar zu nennen. Wir erlebten eine Explosion der Technologie, noch mehr Metamenschen, mit denen wir uns abfinden mussten, und einen Policlub, der es nicht konnte (sich abfinden). Es war sicherlich ein holpriger Weg, doch für mich eröffnete er buchstäblich neue Welten.

TECHNISCHE EXPLOSION

Während andere noch den Vertrag von Denver ausheckten, arbeitete Dr. Hosato Hikita in Chicago für ESP Systems, Inc. Und was hat der gute Doktor dort gemacht? Nun, er schuf natürlich die erste Generation der Artificial Sensory Induction System Technology (Künstliches Sinnes-Induzierungs-System) oder ASIST – später als SimSinn bekannt. Das ist der Kram, der uns auf die konsensuelle Realität abfahren und von diesen furchtbaren Neil-der-Ork-Barbar-Sims abhängig werden ließ. (Ich weiß, es gibt noch Schlimmeres da draußen, BTLs etwa. Aber diese Sims sind so ziemlich das Geschmackloseste, was die Sechste Welt jemals heimgesucht hat, erst recht, seit sie vor Kurzem auch noch diese Or'zet-Flüche mit eingebaut haben. Bringt mich bloß nicht dazu, mich aufzuregen!) In den 20ern kamen erstmals SimSinn-Geräte auf den Markt, die rudimentäre Sinneseindrücke wiedergeben konnten.

2019 gelang es dem britischen Konzern Transys Neuronet zum ersten Mal, einem menschlichen Wesen eine komplett kybernetische Prothese zu implantieren. Patientin war dabei die Geigenvirtuosin Leonora Bartoli, die ihre linke Hand bei einem unglücklichen Unfall beim Aussteigen aus einem Hochgeschwindigkeitszug verloren hatte. Zufällig experimentierte Transys Neuronet gerade mit einer Prothese, die direkt an das Nervensystem des Benutzers angeschlossen werden konnte und dadurch größere Sensitivität und Kontrolle ermöglichte. Der Deal war für beide Seiten ein Gewinn und eine kybernetische Revolution für uns alle.

GOBLINISIERUNG

Eine Weile glaubten wir, wir könnten uns eine Atempause gönnen, nach all dem durchlebten Durcheinander. Wie sich herausstellte, war es nur die Ruhe vor einem erneuten Sturm. Am 30. April 2021 verwandelten sich ein Zehntel aller Erwachsenen in große, furchteinflößende Gestalten, die wir heute Orks und Trolle nennen. Ihr könnt euch vorstellen, was das für ein Schock war: Die UGE war schon erschreckend genug, trotz all der süßen Elfen- und Zwergenbabys, doch die Goblinisierung schien direkt einem Alptraum zu entstammen. Viele Regierungen reagierten extrem, entweder weil sie glaubten, dass es sich um eine Seuche handelte, oder schlicht aus Angst und Hass: Stellenweise wurden Metamenschen und ihre Familien in genau den Lagern zusammengepfercht, in denen einst die Indianer interniert gewesen waren, oder (wie es die Japaner machten) auf eine Hölleninsel in den Philippinen namens Yomi verbannt. Nach den Erfahrungen mit ähnlichen Internierungen in der Vergangenheit kann man sich leicht denken, dass eine humane Behandlung der Insassen keine sonderlich große Priorität hatte.

Das Chaos hatte sich noch nicht gelegt, als 2022 die nächste VITAS-Welle zuschlug. Da sie Menschen und Metamenschen gleichermaßen betraf, merkten die meisten Regierungsbehörden endlich, dass die Goblinisierung nicht etwa eine Seuche, sondern eher etwas Ähnliches wie die UGE war. Als VITAS abebbte, hatte die Seuche weitere 10 Prozent der Weltbevölkerung dahingerafft – niemand war sicher. 2023 gestand der Oberste Gerichtshof der USA Metamenschen gleiche Rechte vor dem Gesetz zu. Nicht, dass das einen Unterschied machte für die Mistkerle, die noch im gleichen Jahr den Humanis Policlub gründeten – eine Organisation, die leider immer noch sehr stark ist.

LONE STAR

Erinnert ihr euch an den Schlamassel in Texas mit United Oil und die damit zusammenhängende Gründung von Lone Star? Ende der 2010er entstand in Corpus Christi das Unternehmen Lone Star Security Services, ein privater Polizeidienstleister. Corpus Christi, Texas, war die erste Stadt, die stadtweit und in vollem Umfang alle Polizeiaufgaben an eine private Organisation vergab. Im gleichen Jahr wurde der Seattle Metroplex offiziell gegründet; als Gouverneur wurde der damalige Bürgermeister Charles C. Lindstrom eingesetzt.

Diese beiden Ereignisse sind für euch Seattler aus folgendem Grunde wichtig: 2025 traten alle Seattler Polizeidienststellen in den Streik. Das war eine schlechte Idee, denn der Gouverneur erklärte den Streik kurzerhand für illegal, schmiss alle Polizeibeamten raus und heuerte Lone Star an, um die Polizeidienste zu erledigen. Seitdem haben sie sich wie Kakerlaken über ganz Nordamerika ausgebreitet.

TECH ZUM ZWEITEN

Bei den Präsidentschaftswahlen 2024 wurde erstmals das Fernwahlsystem eingesetzt. Zwar wurde der amtierende Präsident Jarman mit erdrutschartigem Erfolg wiedergewählt, doch seine Gegner riefen lauthals „Wahlbetrug". Allerdings interessierte das niemanden; alle wollten nur endlich wieder ein bisschen Frieden und Ruhe – tatsächliche Stimmenzahlen waren da unwichtig.

Der größte technologische Quantensprung ereignete sich jedoch zwischen 2026 und 2029. Sony Cybersystems, Fuchi Industrial Electronics und RCA-Unisys entwickelten gleichzeitig Prototypen von Cyberterminals, mit denen man sein zentrales Nervensystem mit dem weltweiten Netz koppeln konnte. Genau, Kinder – die erste Generation von neuronaler Verbindung mit den Informationsnetzen. Diese Dinger waren riesig, man brauchte Isolationstanks, Multikontakt-Verbindungen, mehrfache Anschlussstellen für den Benutzer usw. Nur die Superhacker von militärischen und konzerneigenen Geheimdiensten durften mit diesen Dingern herumspielen, und die ersten Benutzer verloren den Verstand: Ihre Gehirne wurden einfach nicht damit fertig. Doch Millionen von Dollars, jede Menge Training und ein paar Jahre der Weiterentwicklung machten die Geräte schließlich so sicher, dass CIA, NSA und IRS beschlossen, ihre Ressourcen zu vereinen und ein „Cyberkommando" unter dem Decknamen Echo Mirage ins Leben zu rufen. Jeder mit ein bisschen Grips in der Birne konnte sich denken, welchem Zweck dieses Team dienen sollte. Glücklicherweise kam es nie soweit. Das Tauschgeschäft, durch das uns Echo Mirage erspart blieb, sollte uns aber anderweitig noch teuer zu stehen kommen.



DER CRASH VON ´29

Am 8. Februar 2029 befiel der übelste Virus aller Zeiten die Computersysteme der ganzen Welt. System um System stürzte ab, während der Virus Daten löschte und manchmal sogar die Hardware zerstörte. Da die meisten Regierungsstellen, Dienstleistungsunternehmen und Konzerne sich stark auf Datenzugriff, -speicherung und -verarbeitung über das weltweite Informationsnetzwerk verließen, stand die überwiegende Mehrzahl von ihnen am Rande des Zusammenbruchs – eine wahrhafte Infokalypse.

WEITERE GEOPOLITISCHE EREIGNISSE

2004–05	Israelisch-Lybischer Konflikt. :: *Naher Osten*
2005	Zweiter Koreakrieg und Wiedervereinigung. :: *Korea*
2018	China versinkt im Bürgerkrieg. :: *China*
2018	Gründung des Souveränen Stammesrates infolge des Vertrages von Denver. :: *NAN*
2021	Die zentralafrikanischen Staaten versinken in Stammesfehden. :: *Afrika*
2022	Gründung der Karibischen Liga. :: *Karibik*
2027	Endgültige Zersplitterung der Volksrepublik China. :: *China*
2030	Ein nuklearer Schlagabtausch zwischen Indien und Pakistan verheert Kaschmir. :: *Indien*
2030	Yakut erklärt seine Unabhängigkeit von Russland. :: *Russland*
2033	Gründung der Allianz für Allah infolge der gescheiterten Konferenz von Damaskus. :: *Naher Osten*
2034	Aztlan tritt aus dem Souveränen Stammesrat aus. :: *NAN*
2036	Die Systemidentifikationsnummer (SIN) wird als Standard eingeführt. :: *UCAS*
2037	Nach einem Militärputsch wird in Frankreich die Sechste Republik ausgerufen. :: *F*
2040	Die südafrikanischen Staaten schließen sich zur Azanischen Föderation zusammen. :: *Afrika*
2045	Gründung der Allianz Deutscher Länder. :: *ADL*
2050	Der Yucatán-Aufstand gegen Aztlan beginnt. :: *Aztlan*
2055	Die arabische Halbinsel schließt sich zu einem neuen Kalifat von Arabien zusammen. :: *Naher Osten*
2062	Staaten und Megakonzerne gründen gemeinsam die Neue Europäische Wirtschaftsgemeinschaft. :: *Europa*
2062	Kindkaiser Yasuhito wird gekrönt. :: *Japan*
2064	Unterzeichnung des Waffenstillstands von Yucatán. Yucatán wird autonom. :: *Aztlan*

Echo Mirage

Mit Befehl von höchster Stelle, den Crash-Virus zu bekämpfen, trat Echo Mirage in Aktion. Unglücklicherweise waren die meisten Teammitglieder nicht dafür geeignet, den Kampf gegen den Virus aufzunehmen. Viele waren dachten in zu linearen Bahnen und waren zu unflexibel, um sich effektiv zu verteidigen, was zu psychologischen Zusammenbrüchen führte. Es musste frisches Blut her.

Das neue Team unter der Leitung von Major David Gavilan (U.S. Air Force) bestand aus zweiunddreißig Männern und Frauen mit den unterschiedlichsten Lebensläufen, die jedoch eines gemeinsam hatten: die Fähigkeit zum Querdenken. Einzelgängerische Tüftler, Datendealer, Hacker – sie alle waren auf die eine oder andere Weise brillant und die Besten, die wir hatten. Im August 2029 stiegen sie ein, bereit, ordentlich Virencode zu zerhacken. Achtzehn Minuten nach Beginn des Cyberkampfes gegen den Virus waren bereits vier von ihnen durch tödliches Biofeedback gestorben. Zwar konnten Echo Mirage alles, was ihnen sonst noch begegnete, problemlos aus dem Weg räumen, aber der Virus war nur schwer auszurotten und forderte weiterhin Opfer unter den Teammitgliedern.

Auf der anderen Seite der virtuellen Wand wurden die Aufzeichnungen ununterbrochen analysiert, um nach Möglichkeiten zu suchen, die im Kampf eingesetzten Programme und Hardwarekomponenten zu verbessern. Im Verlauf der Auseinandersetzung sahen wir, wie der Virus das tödliche Biofeedback erzeugte, aber auch, wie Echo Mirage problemlos in alle beliebigen Computersysteme eindringen konnte (was viele Leute alarmierte, die bis dahin dachten, ihr System sei sicher). Ich kann euch nicht sagen, wie viel von diesem Wissen weiterverwendet wurde, später, nachdem der Crash-Virus ausgelöscht war – einiges davon dürfte euch schon selbst als Schwarzes IC begegnet sein. Ich kann euch allerdings sagen, dass dank dieses Wissens ein Großteil der Hardwarekomponenten auf Schreibtischgröße reduziert werden konnte und man auch nicht länger Isolationstanks brauchte. Ende 2031 konnte Echo Mirage die letzten bekannten Überreste des Virus auslöschen.

Die meisten Überlebenden von Echo Mirage entschwanden anschließend in die freie Wirtschaft und nahmen ihr Wissen mit sich. Nur wenige der bekannten Teammitglieder sind jemals wieder aufgetaucht; niemand weiß, wo sich der Rest heute aufhält. Ich weiß, dass einige von euch glauben, ich wäre damals dabei gewesen – ich wünschte, es wäre so, denn sie gehörten zu den besten Leuten, die ich jemals gekannt habe.

GEMEINSAM SIND WIR SCHWACH

Viele Länder der Welt waren durch den Crash destabilisiert worden, und die nun nötigen Um- und Neustrukturierungen gingen mit recht unterschiedlichen Graden der Schwierigkeit und Gewalttätigkeit einher. Am stärksten betroffen waren Nord-, Mittel- und Südamerika, Russland und Europa.

NORDAMERIKA

Nordamerika, das durch den Vertrag von Denver bereits zerteilt worden war, hatte den Balkanisierungsprozess noch nicht überstanden.

UCAS

Am 15. Oktober 2030 schlossen sich die Überreste der Vereinigten Staaten und Kanadas zu einem neuen Staatsgebilde zusammen: Den United Canadian and American States. Beide Nationen waren ökonomisch genug gebeutelt worden, dass diese Übereinkunft Sinn ergab; man konnte sich gegenseitig unterstützen und gleichzeitig Bürokratie und diplomatische Pannen einsparen.

Kalifornien

Kalifornien, einer der wenigen Gegner der neuen Vereinigung, hielt zu dem Thema eine Anhörung nach der anderen ab und erließ sogar ein Referendum mit dem Ziel einer Sezession von den UCAS. Na gut, mehrere Referenda. Die UCAS-Regierung war dieses Durcheinander irgendwann leid, und man hatte ohnehin wenig Lust, sich mit diesen verrückten Kaliforniern herumzuschlagen. Also servierten sie den Bundesstaat 2036 kurzerhand ab.

CAS

Das kalifornische Unabhängigkeitsfieber breitete sich auch in den Südstaaten aus, vor allem natürlich in jenen, die nach all den Jahren noch immer nicht über den amerikanischen Bürgerkrieg hinweggekommen waren. 2033, während die Verschmelzung zu den UCAS noch in vollem Gange war, verließen die Abgeordneten der Südstaaten den Kongress. Anschließend trafen sie sich, um über eine Sezession zu diskutieren, die allerdings damit endete, dass man sich zunächst dagegen entschied. Dennoch behielten sie sich diese Option offenbar weiterhin vor, denn schon im folgenden Jahr kam es doch noch zu einer Sezession – als Protest gegen die angebliche Besserbehandlung nördlicher Sprawls. Texas, Oklahoma, Missouri, Arkansas, Louisiana, Tennessee, Mississippi, Alabama, Georgia, North Carolina, South Carolina und Virginia lösten sich von den UCAS und gründeten die Confederation of American States (CAS). Florida hingegen, das ebenfalls an den ursprünglichen Sezessionsgesprächen teilgenommen hatte, entschied sich dafür, der Karibischen Liga beizutreten.

DIE EUROKRIEGE

Russland erlebte gleich eine ganze Reihe von Unruhen, angefangen 2030. In der sibirischen Wildnis erhoben sich Erwachte Kräfte und übernahmen die Kontrolle über die westsibirischen Tiefebenen wie auch über andere Gebiete weiter im Westen. Offensichtlich davon inspiriert, versuchten Weißrussland und die Ukraine im Folgejahr, unabhängig zu werden, wobei ihnen zugute kam, dass Russland den Ausfall seiner Kommunikations- und Überwachungsmittel während des Crashs noch nicht kompensieren konnte.

Mittlerweile war Russland verzweifelt auf der Suche nach neuen Ressourcen. Sie mussten irgendwo wieder Herr der Lage werden, also schickten sie ihre Truppen nach Weißrussland und in die Ukraine. Dummerweise zettelten sie damit einen Krieg an, der sie zwölf Jahre lang beschäftigen sollte.

Der Nightwraith-Zwischenfall

Irgendetwas geschah am 23. Januar 2033, das die schlimmsten Auswüchse der Eurokriege im Keim erstickte. In jener Nacht beobachteten schwedische Luftüberwachungsschirme mehrere Fliegerstaffeln, die anscheinend aus britischen Nightwraith-Jagdbombern bestanden und sich sehr schnell über Nordeuropa bewegten. Bevor jemand reagieren konnte, hatten sie die wichtigsten Kommando- und Kommunikationsstellen aller am Krieg beteiligten Seiten vernichtet. Gleichzeitig töteten Attentäter über ein Dutzend der ranghöchsten militärischen Befehlshaber.

Am nächsten Tag einigten sich alle Beteiligten auf einen Waffenstillstand. Die Briten wiesen jegliche Verantwortung für den Zwischenfall von sich. Auch jede andere Regierung, die plausiblerweise für den Angriff verantwortlich hätte sein können, dementierte eine Beteiligung. Es gibt unzählige Theorien, aber keine Beweise, und so bleiben die wahren Hintergründe des Zwischenfalls bis heute ein Rätsel.

Der zweite osmanische Dschihad

Die Kämpfe des ersten Eurokrieges waren noch nicht ganz abgeebbt, da brach schon eine neue Bedrohung über Europa herein. Ein Aufruf zum Dschihad gegen die „Unterdrückung durch die westlichen Unterdrücker" brachte mehrere islamische Staaten unter dem Banner der fundamentalistischen Allianz für Allah zusammen. Gemeinsam wandten sie sich gegen jene, die sie für die Verbreitung von Instabilität und die Ausbeutung der ölreichen Regionen während des Rohstoffrausches verantwortlich machten.

Abgeschreckt von Israels nuklearem und magischem Verteidigungspotenzial nahm die Allianz daraufhin bald Russland und Europa ins Visier. Nach drei Jahren heftiger Kämpfe, in denen der Dschihad durch seine schiere Masse beinahe Europa und Russland trotz ihres technologischen Vorteils überrannt hätte, gipfelte der Krieg in der Ermordung des Allianz-Führers, als dieser sich gerade in Istanbul aufhielt. Durch die internen Zankereien, die darauf folgten, gewannen die europäischen Streitkräfte bald die Oberhand und konnten die vormals vom Dschihad kontrollierten Gebiete befreien. Das heftige Blutvergießen jedoch, die ethnischen und religiösen Säuberungen sowie die folgenden blutigen Vergeltungsakte sollten in Osteuropa und Zentralasien auf Jahrzehnte hin deutliche Spuren hinterlassen.

DIE ERWACHTEN NATIONEN

Während viele Nationen auseinanderfielen, entstanden anderenorts neue. Die Nation Yakut, die in Sibirien gegründet wurde (und kräftig dazu beitrug, die Eurokriege ins Rollen zu bringen), war nur der Anfang.

Amazonien

Die Erwachten hatten 2034 erneut ihre große Stunde, als drei Große Drachen andere Erwachte Wesen und viele Metamenschen in das Amazonasbecken führten. Dort trafen sie in einem kurzen und brutalen Konflikt auf die brasilianische Armee. Brasilien überließ einen Großteil des Beckens den Erwachten Kräften, die auf dem neu eroberten Territorium den Staat Amazonien ausriefen. Zwei Tage später wandte Amazonien sich um und beanspruchte seinerseits einen Großteil von Brasilien. Für selbsternannte Öko-Heilige verhalten sie sich seitdem ziemlich ruhig, doch auch bei ihnen hat es in den letzten Jahren anscheinend ein paar politische Veränderungen gegeben.

Die Elfennationen

2029 zog eine Gruppe Elfen aus dem Salish-Shidhe-Territorium in das Gebiet des Mount Rainier um, wo sie sich zum eigenständigen Stamm der Sinsearach erklärten. Die meisten Leute zuckten darüber nur mit den Schultern: Es interessierte niemanden wirklich, abgesehen vielleicht von ein paar Leuten, die froh waren, die Elfen los zu sein.

Am anderen Ende der Welt verkündete Seamus O'Kennedy an Heiligabend 2034 mit allem dazugehörigen Pomp und Pathos die Umwandlung Irlands in Tír na nÓg.

Bei so einem wundervollen Vorbild konnten die Sinsearach kaum anders, als sich 2035 von den NAN loszusagen und die Gründung des Landes der Verheißung zu proklamieren: Tir Tairngire. Den Salish-Shidhe gefiel das natürlich überhaupt nicht, und als Zeichen ihrer Missbilligung entsandten sie Truppen.

Nachdem Tir Tairngire den Salish-Shidhe-Soldaten eine ordentliche Abreibung erteilt hatte, setzten die Anführer sich zusammen, um eine

neue, quasi-feudalistische Gesellschaftsordnung zu errichten. Sie gründeten einen Prinzenrat, ernannten Lugh Surehand zum Prinzregenten und nahmen widerstrebend den Großen Drachen Lofwyr in ihre Reihen auf (von dem später noch die Rede sein wird). Sobald alles einmal ihrem Geschmack entsprach, machten sie ihre Grenzen praktisch dicht (sie mögen Elfen nun mal weit lieber als den Rest von uns dreckigen Metamenschen) und befanden, dass es gut war.

DIE LETZTE WELLE

Bei so viel Zerfall und Sezession ist es ein Wunder, dass Nordamerika nicht zu einer Sammlung parkplatzgroßer Königreiche verkam. Unter den letzten Staaten, die sich abspalteten, waren die Tsimshian Nation und Kalifornien.

Nach Tsimshians Abkehr von den NAN hatte Daniel Howling Coyote endgültig die Nase voll. Jahrelang hatte er versucht, im Souveränen Stammesrat die NAN zu führen. Nun aber trat er zurück, verärgert darüber, was daraus geworden war, und wurde seitdem nie wieder gesehen.

Kalifornien wiederum, das 2036 einmal wieder mit einer Sezession drohte, tat das zum letzten Mal, denn der damalige Präsident McAlister nahm die Gelegenheit wahr und beförderte Kalifornien mit einem Fußtritt aus den UCAS. Kaum dass die UCAS-Truppen weg waren, marschierte Tir Tairngire ein. Mit schwerer Infanterie und Luftunterstützung, ergänzt durch paranormale Tiere, Kampfmagier und angeblich auch zwei Drachen, starteten sie einen Überraschungsangriff auf Nord-Kalifornien, der ihnen das Vordringen bis Redding ermöglichte. Dort hielten sie an, schlugen ein Lager auf und forderten alle Nichtelfen auf, das Gebiet binnen 30 Tagen zu verlassen.

Die Antwort war erwartungsgemäß: „Ihr könnt uns mal!" Bald schlossen sich Guerillakämpfer zusammen und schafften es, die Tir-Truppen bis nach Yreka zurückzudrängen. Das Gebiet zwischen Yreka und Redding wurde fortan zu einer entmilitarisierten Pufferzone. Zeitgleich mit dem Angriff Tir Tairngires erhob sich jedoch auch Aztlan.

WEITERE WIRTSCHAFTLICHE EREIGNISSE

2005	Die East Coast Stock Exchange zieht nach Boston um.
2012	Gründung des Inter-Corporate Council.
2020	Die Weltbank wird von Global Financial Services abgelöst.
2033	Global Financial Services wird zur Zürich-Orbital Gemeinschaftsbank.
2036	Fuchi Industrial Electronics bringt das CDT-1000 Desktop-Cyberdeck auf den Markt.
2037	Lofwyr erwirbt die Mehrheitsbeteiligung an Saeder-Krupp.
2042	Mit der Aufnahme Yamatetsus erhöht der Konzerngerichtshof seine Mitgliederzahl auf 8.
2042	Der Konzerngerichtshof verabschiedet die Business Recognition Accords.
2058–59	Konzernkrieg.
2060	Fuchi Industrial Electronics bricht zusammen.
2060	Mit der Aufnahme von Wuxing und CatCo erhöht der Konzerngerichtshof seine Mitgliederzahl auf 10.
2065	Zusammenbruch von Cross Applied Technologies.
2065	Die Horizon-Gruppe wird Mitglied des Konzerngerichtshofs.
2070	Mit der Hilfe Horizons verkündet die KI Pulsar der Welt ihre Existenz.

Sie drangen nach Norden vor, um sich dort mit der Eroberung von San Diego einen weiteren Happen des gerade erst unabhängig gewordenen Staates einzuverleiben. Ahnend, dass die Zukunft mehr solcher Ereignisse bringen würde, beging der kalifornische Gouverneur den größtmöglichen Fehler und wandte sich hilfesuchend an Japan.

Die Hilfe, die geschickt wurde, waren die Kaiserlichen Marines, die der freundlichen Einladung gerne nachkamen und sich im Namen des „Schutzes japanischer Bürger und Konzerninteressen" San Francisco unter den Nagel rissen. Später sollte dies noch schlimmere Auswirkungen haben. In der Zwischenzeit jedoch war Kalifornien zum Freistaat Kalifornien oder CalFree geworden und über seinen neuen Status immer noch ein wenig verwundert.

HASS UND BRUDERSCHAFT

Da die Menschheit sich schon immer durch große Toleranz gegenüber dem Fremden auszeichnete, dürfte es nicht weiter verwundern, dass Elfen, Orks, Zwerge und Trolle in dieser Ecke des Universums auf die übliche Weise willkommen geheißen wurden. Unterdessen durfte jeder, der etwas unter die Räder gekommen war, eine Existenzkrise durchlitt oder einfach nur irgendwo dazugehören wollte, auf die helfende, nun, „Hand" einer Organisation hoffen, die sich die Universelle Bruderschaft nannte. Ich schreibe „Hand" bewusst in Anführungszeichen, weil man von Insektengeistern wohl kaum eine warme Umarmung erwarten kann. Besessenheit, natürlich, aber damals wusste noch niemand, was wirklich bei der UB vor sich ging. Man ließ sie gewähren, bis es fast zu spät war, und Chicago musste bitter dafür bezahlen.

META-HASS

Es mag stimmen, dass nicht jedes Mitglied des Humanis Policlubs ein kompletter Wahnsinniger ist. Was aber den Hass auf Metamenschen angeht, mischen sie immer noch ganz vorne mit. Platz eins belegen jedoch immer noch allerdings Alamos 20.000. Ihr Debüt hatten sie im Jahre 2036, als sie in einer Kleinstadt in Ohio mehrere Napalmbomben zündeten, durch die zwanzig Leute ums Leben kamen.

Noch im selben Jahr wurde das 14. Gesetz zur Änderung der UCAS-Verfassung erlassen, das die System-Identifikations-Nummer (SIN) einführte und verordnete, dass jeder UCAS-Bürger sich registrieren lassen müsse. Jeder ohne SIN galt als „Bürger auf Probe" und genoss nur wenige Rechte – jepp, das heißt, dass jeder SINlose Runner in diese Kategorie fällt. Außerdem drängte es intelligente Lebewesen oftmals an den Rand der Gesellschaft, denn andere Spezies außer dem Homo Sapiens waren zwar durchaus als Bürger auf Probe zugelassen – den vollen Bürgerstatus konnten sie jedoch nur durch amerikanisches Bundesgesetz erlangen. Zum Glück gab es da noch Dunkelzahn, dem der Status bewilligt wurde, als er sich als Präsidentschaftskandidat aufstellen ließ. Denn wer kann schon zu einem Drachen nein sagen? Seine Kandidatur öffnete die Tore auch für viele andere.

Akte des Hasses

Es kam nicht überraschend, dass die Zahl der rassistisch motivierten Verbrechen gegen Metamenschen für einige Jahre massiv anstieg. Seinen vorläufigen Höhepunkt erreichte der Rassenhass am 7. Februar 2039 in der sogenannten „Nacht des Zorns". Als hätte es eine weltweite Verschwörung gegeben (vielleicht gab es tatsächlich eine), brachen überall auf der ganzen Welt Unruhen aus, die sich gegen Metamenschen wandten, wie auch gegen deren Freunde, Familien oder gegen Poser. Hunderte oder gar Tausende starben; viele wurden zu ihrer eigenen „Sicherheit" zusammengetrieben und unter bewaffnete Bewachung gestellt.

In Seattle griffen Terroristen der Hand of Five Lagerhäuser und Docks an, in denen die Metamenschen zusammengetrieben worden waren. Viele Brände wurden gelegt, es kam zur Massenpanik und die Metroplex-Garde blieb vollkommen untätig. Aus der Tragödie dieser Nacht wurde der Ork-Untergrund geboren. Überlebende, die sich noch deutlich an jene Nacht erinnern können, haben bestenfalls nur einen Groll gegen rassistische Bigotterie davongetragen. Schlimmstenfalls hassen sie schlichtweg alle Menschen.

Drei Tage später erhob Alamos 20.000 erneut sein hässliches Haupt und sprengte die Stützen des Sears Towers in Chicago. Der Turm stürzte ein und beschädigte viele der umliegenden Gebäude schwer, wenn er sie nicht gar mit zum Einsturz brachte. Da niemand die Gegend wieder auf-

bauen wollte, wurde sie zu den sogenannten Shattergraves, einer gesetzlosen Zone, die von Geistern und hungrigen Ghulen heimgesucht wurde.

Boston hatte unterdessen seinen Blutigen Donnerstag während der St.-Patrick's-Day-Parade. Die Knights of the Red Branch, Fanatiker, die es nicht verwinden konnten, aus ihrer früheren Heimat in Tír na nÓg vertrieben worden zu sein, brachten in einem vollbesetzten elfischen Restaurant entlang der Paraderoute eine Bombe zur Detonation. Sie tötete 24 Leute, verletzte Dutzende weitere und löste Rassenunruhen in ganz Boston aus, die wiederum mehrere hundert Todesopfer und Verletzte forderten. Noch heute bestimmen dort Hass und Ressentiments das Alltagsbild.

DIE UNIVERSELLE BRUDERSCHAFT

Diese scheinbar humanitäre Organisation, die Toleranz und Liebe predigte, trat zum ersten Mal 2042 in Kalifornien in Erscheinung, gefolgt von einer Niederlassung in Seattle 2045. Weitere Niederlassungen folgten, etwa in Denver und Chicago, während Erwachte Nationen wie etwa Tír na nÓg ihnen seltsamerweise (damals jedenfalls war es seltsam) den Zutritt verwehrten. Die Niederlassungen der UB boten in der Regel Beratungsdienste an, manche von ihnen hatten auch Suppenküchen und kostenlose Kliniken – ein regelrechtes Geschenk des Himmels für alle, die sich keine medizinische Versorgung leisten konnten.

Knapp ein Jahrzehnt später jedoch erkannten wir, was die UB wirklich beherbergte: Insektengeister. 2055 fand das UCAS-FBI heraus, dass die Bugs die Seattler UB als Tarnorganisation verwendeten, um Wirtskörper zu rekrutieren und weitere Insektengeister zu beschwören. Schneller, als man „Queen Euphoria" sagen konnte, machten sie sämtliche UB-Niederlassungen in Nordamerika dicht. Auch warnte man offensichtlich andere Organisationen vor der Bedrohung, denn bis 2056 waren weltweit alle Niederlassungen der Universellen Bruderschaft geschlossen. Stets schob man finanzielle Probleme, terroristische Anschläge oder andere Gründe vor, um die Wahrheit vor der Öffentlichkeit zu verheimlichen. Traurigerweise fanden wir sie dennoch heraus, dank des Debakels in Chicago.

Der „Cermak Blast"

Aufklärungsteams von Ares hatten herausgefunden, dass Chicago einen der größten Insektenschwärme in ganz Nordamerika beheimatete. Eine kleine Armee von Knight-Errant-Sicherheitsleuten wurde losgeschickt, um sich darum zu kümmern. Allerdings vermasselten sie die Sache gründlich, woraufhin sich Horden von Insektengeistern in der ganzen Stadt ausbreiteten. Um alles noch schlimmer zu machen, wurde die Stadt von außen abgeriegelt, und alle Einwohner waren darin gefangen. Ein ebenfalls in der Stadt gefangener Ares-Trupp trieb dann auch noch den letzten Nagel in Chicagos Sarg: Ob aus Absicht oder Versehen, sie zündeten eine subtaktische Atombombe, die seltsamerweise – sei es durch Glück oder Vorsehung – nur sehr begrenzten Schaden anrichtete. Zwar vernichtete dieser „Cermak Blast" ein paar der Insektengeister, der Rest von ihnen schwärmte jedoch immer noch durch die Stadt und terrorisierte die verbliebenen Einwohner des verlorenen Metroplex – selbsternannte Warlords und Zivilisten gleichermaßen. Obwohl Ares und die Regierung der UCAS die Stadt später von Insektengeistern befreiten (na ja, größtenteils...), ist der Astralraum dort noch heute schwer verseucht.

DER KONZERNWALZER

Die Konzernlandschaft befindet sich schon immer in einem stetigen Fluss, und so wird es wohl auch immer bleiben. Dennoch ist die Riege der Megakonzerne, wie wir sie 2072 kennen, seit den 40ern doch recht konstant geblieben. Damals nämlich begannen sie damit, ihre jeweiligen Konzernidentitäten zu jenen Giganten zu verfestigen, in deren Schatten wir seit 2033 leben. Jeder der folgenden als „AAA" eingestuften Konzerne ist Teil jener großen Konzernverschwörung, die hier den ganzen Laden schmeißt und auch als Konzerngerichtshof bekannt ist.

ARES

Alles begann mit Damien Knight. Niemand hatte je von ihm gehört, doch mit dem Nanosekunden-Buyout von 2033 änderte sich das schlagartig. Von Stockholm aus gelang es ihm mit dieser programmiertechnischen Meisterleistung, 22 Prozent von Ares Industries zu kaufen und sich selbst damit zu CEO Leonard Aurelius' größtem Rivalen um die Kontrolle des Konzerns zu machen. Es wird gemunkelt, er habe Unterstützung durch den Großen Drachen Dunkelzahn erhalten, andere wiederum behaupten, Knight sei in Wirklichkeit David Gavilan, der ehemalige Teamleiter von Echo Mirage, der unter einer neuen Identität wieder aus dem Untergrund aufgetaucht sei. Was immer auch wahr ist, Damien Knight kann mit Fug und Recht als gerissener Konzernhai bezeichnet werden, denn seitdem ist er immer obenauf mitgeschwommen.

FUCHI

Im nächsten Jahr brachte Matrix Systems aus Boston das erste Cyberterminal (das „Portal") auf den grauen Markt. Die Konzerngründer, Ken Roper und Michael Eld, waren Überlebende von Echo Mirage und hatten ihr Wissen dazu genutzt, eine tragbare Version der Ausrüstung zu entwickeln, mit der sie den Crash-Virus besiegt hatten. Sie lebten allerdings nicht lange genug, um die Früchte ihrer Arbeit zu genießen: Beide starben unter mysteriösen Umständen bei Unfällen. Damit blieb als alleiniger Besitzer nur Richard Villiers zurück, ein Konzernhai, der 49 Prozent des Konzerns gekauft hatte. Er brachte alle wichtigen Daten über das Portal sowie mehrere Modelle davon zu einem Konzern namens Fuchi Industrial Electronics und verlangte im Gegenzug ein Drittel der Konzernanteile. Korin Yamana und Shikei Nakatomi, die beiden Eigner von Fuchi, erklärten sich widerstrebend einverstanden, und so begann Fuchis kometenhafter Aufstieg auf dem Cyberdeck-Markt. Gleichzeitig wurde damit jedoch auch die Saat für jahrelange Kämpfe innerhalb des Konzerns gesät, und damit letztlich für seinen eigenen Untergang.

SAEDER-KRUPP

Es war einmal ein Konzern namens BMW, der das Rückgrat des Saeder-Krupp-Imperiums stellte. Dieses Imperium gehörte einer klugen Dame namens Wilhelmina Graff-Beloit, die es einst jenem Mann entrungen hatte, der auch sein Gründer war: ihr eigener Gatte. In einer Ankündigung, die wohl stark zu dem Sprichwort „Lass' dich nie mit einem Drachen ein" beigetragen hat, ließ der Großdrache Lofwyr jedoch 2037 verlauten, dass er über mehrere Gesellschaften 63 Prozent der Anteile besitze und daher nun den Vorsitz übernehme. Er warf Mina raus (woraufhin sie sich 2050 auf die Zürich-Orbital Weltraumstation zurückzog und die Zeit bis zu ihrem Tod damit zubrachte, darüber zu brüten), setzte den bisherigen Vorstand ab und strukturierte den Konzern grundlegend um. Durch eine Reihe besonders scharfsinniger Manöver machte Lofwyr Saeder-Krupp zu einem noch größeren Konzernimperium als vorher und stieß direkt in die Ränge der AAA-Konzerne vor. Der Drache hat seither glücklich gelebt, und das Ende seiner Tage scheint noch weit.

YAMATETSU

Yamatetsu, immer schon der Emporkömmling und Revoluzzer unter den Konzernen (was wohl auch einer der Gründe ist, warum er sich vor kurzem in „Evo" umbenannt hat), trat zu jedermanns Bestürzung erstmals 2041 auf die Bühne. Diese Lümmel hatten doch ernsthaft vor, sich einen Sitz im Konzerngerichtshof zu verschaffen, und Absagen wollten sie nicht akzeptieren – was erlaubten die sich? So oder ähnlich klangen die anderen Megakons, bis Yamatetsu es 2042 tatsächlich schaffte, sich zum AAA-Status aufzuschwingen und allen Pessimisten eine lange Nase zu drehen. Seitdem mussten sie sich wie die Schlange gleich mehrfach häuten, um jene abzuschütteln, die die Weiterentwicklung des Konzerns behinderten. Dabei schafften sie es jedoch immer, an vorderster Front in der technologischen Entwicklung mitzumischen. So stürzen sie sich etwa seit Kurzem unter dem Namen Evo auf viele transhumanistische Projekte.

RENRAKU

Nach dem Crash von '29 änderte Keruba International seinen Namen in Renraku um, als ein Heißsporn namens Inazo Aneki den Konzern aufkaufte und vollständig umstrukturierte. Der Konzern spielte nach dem Crash eine wichtige Rolle beim Wiederaufbau des Informationsnetzwerkes und machte Unsummen an Geld damit. Als sie 2049 in die Entwicklung Semiautonomer Knowbots (SKs) einstiegen, übernahmen sie sich allerdings ein wenig. Zwar brachte es den Konzern technologisch mächtig voran und sicherte kostbare Marktanteile. Allerdings waren damit auch die Grundlagen für die wahnsinnige KI Deus und deren Beteiligung am zweiten Crash geschaffen.

AZTECHNOLOGY

Aztechnology schätzte die Lage komplett falsch ein, als es Aztlan 2044 anwies, alle ausländischen Firmen zu enteignen und zu verstaatlichen. Eine derartige wirtschaftliche Kriegserklärung veranlasste den Konzerngerichtshof, die allererste „Omega-Order" zu erlassen – die im Grunde allen anderen Kons grünes Licht gab, nach Belieben gegen den Sünder vorzugehen. Es dauerte einige Jahre, bis die Megakons dem Aufruf folgten, doch dann machten sie es im großen Stil: 2048 schlugen sie in der gemeinsamen und vom Konzerngerichtshof unterstützten „Operation Gegenseitigkeit" gegen die Aztechnology-Niederlassungen in Ensenada los. Auf einmal konnten die Azzies gar nicht schnell genug an den Verhandlungstisch kommen, und die resultierende Veracruz-Einigung zwang den Megakon, allen betroffenen Unternehmen umgehend Schadensersatz zu zahlen. Irgendwie schaffte es Aztech bei diesen Verhandlungen jedoch, den Vertrag so hinzubiegen, dass die anderen Megas von nun an nur noch lokale Tochterunternehmen in Aztlan errichten durften, und die Hauptaktionäre dieser Unternehmen mussten aztlanische Bürger oder Konzerne sein, die mehrheitlich in aztlanischem Besitz waren. Raffiniert, nicht wahr? Das zeigt uns mal wieder, wie blutdurstig die Azzies wirklich sind... und das Wortspiel ist beabsichtigt.

WEITERE MYSTISCHE EREIGNISSE

2011 Stätten der Macht und die Manalinien erwachen erstmals. :: *weltweit*
2011 Die Mayawolke schneidet Tibet von der Außenwelt ab. :: *China/Tibet*
2011 Die ersten Manaorkane verheeren Australien. :: *Australien*
2015 Die magische Anomaliezone von Haparanda formiert sich. :: *Skandinavische Union*
2020 Der Große Drache Aden zerstört Teheran. :: *Iran*
2023 Die Bretagne wird von einem geheimnisvollen Phänomen verhüllt, das als „der Nebel" bekannt wird. :: *Frankreich*
2042 Dunkelzahn startet die halbjährliche Talkshow „Wyrm Talk". :: *UCAS*
2058 Die Quarantäne für Chicago wird offiziell aufgehoben. :: *UCAS*
2061 Die Sudden Unexplained Recessive Genetic Expression (SURGE) bringt die ersten Wechselbälger hervor. :: *weltweit*
2061 Erste Shedim-Sichtungen. :: *UCAS*
2061 Lyoness taucht auf. :: *UK*
2063 Die Manalinie entlang des Ganges lodert auf, wodurch neue SURGE-Fälle auftreten. :: *Indien*
2069 Die Tiefe Lacuna manifestiert sich unterhalb von L.A. :: *Pueblo Corporate Council*

MACHTKÄMPFE

Die Zeit von 2050 bis 2060 warf für jedermann den Status quo komplett durcheinander, bedingt dadurch, dass der Große Drache Dunkelzahn einfach überall seine Klauen im Spiel hatte. Im Leben wie im Tode erwies sich der Drache immer wieder als extrem umtriebiger und gesprächiger Weiswurm: Vielleicht auch zu sehr, denn seine offene Art machte wohl ein paar extrem mächtige Leute ziemlich nervös. Er war der Motor der politischen, wirtschaftlichen und sozialen Bewegungen eines ganzen Jahrzehnts – und vielleicht ist er es auch noch weiterhin.

PRÄSIDENT DUNKELZAHN

Wenn man vor 2057 den typischen, SINlosen Sprawlbewohner gefragt hätte, was er von Drachen oder gar von Dunkelzahn halte – man hätte wohl nur ausdrucksloses Starren oder ein Schulterzucken geerntet. Niemand kümmerte sich wirklich um die Drachen, denn die Weiswürmer mischten sich eigentlich in keiner erkennbaren Form oder Gestalt in das alltägliche Leben ein. Dann jedoch stellte sich heraus, dass die UCAS-Präsidentschaftswahlen von 2056 manipuliert worden waren, und Präsident Steele und Vizepräsident Booth wurden ihres Amtes enthoben. Die Übergangs-Präsidentin Betty Jo Pritchard (der damit durch Zufall die Ehre zukam, unsere erste weibliche Präsidentin zu sein) rief Neuwahlen aus, und Dunkelzahn gab seine Kandidatur bekannt. Dadurch kam natürlich plötzlich die Frage nach seiner Wählbarkeit auf, denn schließlich brauchte er eine SIN, um sich aufstellen zu lassen – und als der Kongress dem Drachen eine SIN gewährte, brachte das einen Hoffnungsschimmer in das Leben vieler Leute.

Acht Monate später wurde der Große Drache Dunkelzahn der erste nicht-menschliche Präsident der UCAS. Bevor er jedoch mehr tun konnte, als nur seinen Wahlsieg zu feiern, wurde er außerhalb seines Amtseinführungsballs vor dem Watergate Hotel Opfer eines Anschlags, wodurch ein großer, mit bloßen Augen sichtbarer Riss im Astralraum zurückblieb. Obwohl es genügend Leute gab, die ihn aus den verschiedensten Gründen tot sehen wollten, konnte selbst die Scott-Kommission keinen zufriedenstellenden Sündenbock finden, den man verantwortlich machen könnte. Der Vizepräsident des Drachen, Kyle Haeffner, wurde Präsident; die einstige Sprecherin des toten Weiswurms, Nadja Daviar, wurde zur neuen Vizepräsidentin.

DUNKELZAHNS LETZTER WILLE

Der größte Schock jedoch war, dass die neue Vizepräsidentin nicht nur die Vorsitzende der neugegründeten Draco Foundation wurde, sondern auch noch ein Testament Dunkelzahns zu verlesen hatte. Dieser letzte Wille umfasste offenbar einen großen Teil seines Drachenhorts und reichte von riesigen Geldmengen, die an kleine Konzernangestellte ausgezahlt wurden, über in Sockenkommoden verstecktes Orichalkum und Aktien diverser (Mega-)Kons bis hin zu Ratschlägen, Warnungen und Hilfegesuchen an verschiedene bekannte und unbekannte Personen. Das Testament gründete Organisationen, bat um die Rettung von Menschen in Not und pumpte finanzielle Unterstützung in eine Vielzahl von Projekten und Unternehmungen, für die wir die Gründe noch immer nicht kennen. Auch Artefakte und andere Gegenstände wurden hinterlassen, sowohl an metamenschliche Bekannte als auch an andere Drachen. Mit anderen Worten: Dieses Testament schuf eine Vielzahl an Geschäftsmöglichkeiten, für den Shadowrunner wie auch für den gesetzestreuen Bürger.

Neugemischte Karten

Was jedoch niemand vorhersah – abgesehen vielleicht von Dunkelzahn und einigen wenigen Weitsichtigen –, waren die Nachwirkungen, die das Testament im Lauf der nächsten vier Jahre in der Konzernwelt haben sollte. Zwischen all den Nachlässen von Musik und Geld fanden sich nämlich auch Begünstigte wie Miles Lanier (die rechte Hand des Fuchi-Mitbesitzers Richard Villiers) und Nadja Daviar (die Sprecherin des Drachen), denen ganze Aktienvermögen von diesem oder jenem Konzern vermacht wurden, oder zumindest Teile davon.

Das führte seitens der Konzerne zu einer ganzen Reihe von Manövern, im Endeffekt sogar zu Fuchis Untergang und der Gründung Novatechs. Auch Renraku erlitt einen schweren Tiefschlag, als ihr klügster Kopf (ein exzentrischer Elf, der sich für Leonardo da Vinci

hielt) zusammen mit all seinen Forschungsergebnissen unter ungeklärten Umständen verschwand. Denn als Dunkelzahn nun Miles Lanier, dem ehemaligen Sicherheitschef Fuchis, einen Sitz in Renrakus Aufsichtsrat vererbte, konnte Renraku sich nur noch schwer gegen Fuchis Anschuldigungen zur Wehr setzen, Lanier habe Konzerngeheimnisse weitergegeben und Renraku so einen unrechtmäßigen Marktvorsprung ermöglicht. Für Damien Knight wiederum war es ein regelrechter Schlag ins Gesicht, als Nadja Daviar die Kontrolle über Gavilan Ventures erhielt und somit einen ausreichend großen Anteil an Ares kontrollierte, dass Knight auf ihre Hilfe angewiesen war, wollte er seine Macht erhalten. Damien Knights langjähriger Rivale Leonard Aurelius verkaufte unterdessen seine Ares-Aktien an den prominenten Ökoanwalt Arthur Vogel – ein Versuch, Ares eine Art Konzerngewissen einzupflanzen, der jedoch weitestgehend scheiterte. Daraufhin schloss sich Aurelius mit Lucien Cross zusammen – einem erbitterten Feind Knights, der angeblich ebenfalls in den Nanosekunden-Buyout verwickelt gewesen sein sollte – und trat in den Vorstand von Cross Applied Technologies ein, was den Konflikt zwischen Ares und CATCo (seit 2053 ebenfalls ein AAA-Megakon) nur noch weiter verschärfte. Dem AAA-Newcomer Wuxing wurden eine ganze Reihe von Artefakten hinterlassen – unter anderem eine Statue und eine Münze –, woraufhin der Konzern stark in magische Güter investierte, eine Sparte, die er bis heute stetig ausbaut.

DAS JAHR DES KOMETEN

Obwohl der Halleysche Komet nur für ein Jahr hier war, löste er eine weitere große Welle von Veränderungen in unserer Welt aus. Angesichts der magischen Umwälzungen, die er mit sich brachte, sprachen manche schon von einem zweiten Erwachen. Mit SURGE, den Kometenkulten, den natürlichen Orichalkumvorkommen und anderen Merkwürdigkeiten schien das nahe liegend... wenngleich nichts davon wirklich lange Bestand hatte. Erhalten blieben uns allerdings die politischen und ökonomischen Veränderungen sowie der neue Großdrache, mit dem wir irgendwie fertig werden mussten. Selbst der Sondenwettlauf, ein blutiger Wettstreit der Konzerne, wer als erster eine Sonde auf dem Kometen landen und Proben sowie andere Daten zurückzubringen könnte, ging in dem ganzen Durcheinander unter.

STÜRME

Ab August 2061 kam es an verschiedenen Orten der Welt zu natürlichen und magischen Stürmen sehr unterschiedlicher Stärke. Zunächst erschütterten Taifune die Philippinen und markierten damit den Beginn einer ganzen Serie von Naturkatastrophen, die später zum Wegbereiter für die Befreiung der Inselnation von dem japanischen Joch werden sollten. Manaorkane wüteten in Ländern auf der ganzen Welt. Und dann brach im Oktober desselben Jahres noch der Ring of Fire aus, woraufhin ganz Japan von Vulkanausbrüchen und Flutwellen heimgesucht wurde. Die amerikanische Westküste wurde von schweren Erdbeben getroffen, die Philippinen von Vulkanausbrüchen und einem Beben, und auch an vielen anderen Orten im Pazifikraum kam es zu kleineren Katastrophen, die nichtsdestoweniger unzählige Existenzen zerstörten und Menschenleben kosteten. Im Dezember schließlich gab es ein weiteres Beben, diesmal in Los Angeles: Dort brachte es die Mauern zum Einsturz, die jahrelang den Abschaum aus der Stadt gehalten hatten, und nun fielen all die Unterprivilegierten plündernd und randalierend über die vormals abgeschirmte Stadt her.

Umwälzungen in Japan

Sobald sich der Zorn des Ring of Fire gelegt hatte, begannen die Bürger des Japanischen Kaiserreiches mit den Aufräumarbeiten. Problem: Der Kaiser und seine gesamte Familie waren, bis auf einen kleinen Jungen, ums Leben gekommen. Das bedeutete einen neuen Kaiser und eine neue Ära für Japan.

In der Zwischenzeit ordnete die Japanische Nationalversammlung den Abzug japanischer Truppen aus ausländischen Gebieten an, um den Wiederaufbau zu unterstützen. Ein General allerdings weigerte sich schlichtweg, diesen Befehl auszuführen: Nach der Einnahme San Franciscos und des Central Valley wurde General Saito schnell ein großes Ärgernis für Nationalversammlung und Kaiser und erst Recht eine Plage für die Bewohner CalFrees. Niemand hatte mit so etwas gerechnet, erst recht nicht die Metamenschen, mit deren Unterdrückung Saito umgehend begann. Aus Angst um die Sicherheit des Silicon Valley entsandte Ares Macrotechnology daraufhin Truppen zu dessen Schutz und wurde dadurch Ende der 2060er gemeinsam mit den Mothers of Metahumans sowie diversen Piraten und Shadowrunnern praktisch zum Befreier der Region.



Nachdem der Kaiser im Februar 2062 das Yomi-Dekret aufgehoben hatte, begannen philippinische Rebellen, die sich die Huk nannten, mit der Befreiung ihrer Heimat von der japanischen Herrschaft. Nach Jahrzehnten ausländischer Besatzung und Kontrolle waren viele Filipinos der Meinung, es sei an der Zeit, ihr Schicksal wieder in die eigenen Hände zu nehmen, und mit der Unterstützung des Großen Drachen Masaru taten sie das auch.

GHOSTWALKER

Eigentlich hätten wir schon im September 2061 wissen müssen, dass irgendwas geschehen würde, denn damals begann der Astralriss, den Dunkelzahns Tod zurückgelassen hatte, zu fluktuieren und sich merkwürdiger denn je zu verhalten. Vermutlich drangen zeitgleich auch die mächtigen Shedim („die Toten", wie mehrere Ahnengeister sie nannten) erstmals durch den Riss und begannen, uns heimzusuchen. Einer davon könnte sogar für die Wiederbelebung des Gelehrten Ibn Eisa kurz nach dessen Ermordung verantwortlich gewesen sein. Als Anführer des Islamic Unity Movement und einer der einflussreichsten Männer im Nahen Osten wie auch in der restlichen muslimischen Welt konnte der falsche Ibn Eisa enormen Schaden anrichten, bevor man ihn 2064 entlarvte.



Dann dauerte es bis Heiligabend 2061, bis die astrale Gestalt eines bis dahin unbekannten Drachen aus dem Riss brach. Der Drache, den die Medien bald schon Ghostwalker nannten, flog angeblich direkt nach Denver, während er seinen physischen Körper wohl irgendwo unterwegs aufsammelte. Dort angekommen, lief er erst einmal Amok. Das Ende vom Lied war, dass Aztlan aus der geteilten Stadt geworfen wurde und die CAS den Sektor erbten.

Es waren ein paar spannungsreiche Tage, in denen viele Leute glaubten, der Vertrag von Denver stehe kurz vor der Annullierung und ein Krieg zwischen den NAN, den UCAS und den CAS sei abzusehen. Bevor das passieren konnte, brachte Ghostwalker jedoch auf einem Gipfeltreffen neue Ordnung in die Stadt: Er strukturierte Denvers Organisation grundlegend um, setzte sich selbst als oberste Autorität ein und überließ dem Rat die Verwaltung der täglichen Angelegenheiten, die jener schon zuvor mehr oder weniger gut geregelt hatte. Der neue Vertrag von Denver sah auch die Gründung der Zone Defense Force vor (von den Schmugglern auch liebevoll „Zonies" genannt), die sich aus Soldaten aller Sektoren zusammensetzen sollte. Dieser Zug ermöglichte es Denver, sich im Angriffsfall selbst zu verteidigen, ohne dass jeder Sektor seine eigene Armee aufstellen musste (was eine Verletzung des Vertrages gewesen wäre).

Drakonische Massnahmen

Wenngleich die breite Masse der Gesellschaft nicht viel davon mitbekam: Allen, die sich mit den Machtspielen hinter den Kulissen auskannten, war klar, dass irgendetwas zwischen den Großen Drachen im Argen lag. Viele von ihnen waren zwar in einer Art Beileidsbekundung am Dunkelzahn-Riss in Washington aufgetaucht, doch das sollte nicht heißen, dass sie mit der Entscheidung des verstorbenen Präsidenten einverstanden waren, seinen Reichtum gemäß einer metamenschlichen Erfindung zu verteilen, statt sich an die Tradition zu halten. (So viel haben jedenfalls einige von uns mitbekommen. Schwatzhafter Haufen, diese Drachen, wenn sie einmal in der Stimmung dazu sind.) Aus ihrer Sicht war es Zeit für eine Abrechnung, und mit Ghostwalkers Erscheinen war dieser Zeitpunkt gekommen.

Ein neuer Drache

Die größte Auffälligkeit an Ghostwalker war seine unheimliche Ähnlichkeit mit dem verstorbenen Dunkelzahn – äußerlich jedenfalls. Diese Ähnlichkeit war so stark, dass viele ihn für eine Reinkarnation Dunkelzahns oder vielleicht auch seinen Bruder hielten. Wie auch immer, Ghostwalker schien nicht damit einverstanden zu sein, was mit Dunkelzahns Testament geschehen war, und ebenso wenig mit den darin enthaltenen Gegenständen und ihren Folgen für die Drachen. Er wollte auf jeden Fall eine Abrechnung. Was das für den Rest von uns bedeutete, kam nie ans Tageslicht, aber so viel kann ich euch sagen: Der Staub hat sich mittlerweile gelegt, und die Welt existiert noch; Hestaby hat Lofwyr im Prinzenrat von Tir Tairngire abgelöst; die anderen Weiswürmer scheinen zufriedener denn je; Lofwyr hat immer noch genauso viel Macht in seinen Klauen wie zuvor (vielleicht sogar mehr); und viele Shadowrunner wurden für immens lukrative Unternehmungen angeheuert.

MORDEN UND BRANDSCHATZEN

Aztlan war noch wütend über den Rauswurf aus Denver, verlor jedoch keine Zeit, sich stattdessen auf andere Ziele zu konzentrieren. Seit den 2050ern, als der Campeche-Distrikt gegen Aztlan rebelliert hatte, rang das blutdurstige Land darum, seine Kontrolle über die Halbinsel Yucatán wiederzuerlangen. Nun, da die aus Denver zurückgezogenen Truppen ebenfalls zur Verfügung standen, schickte die Regierung sie mit dem Befehl nach Yucatán, alles abzuschlachten und niederzubrennen, was sich ihnen in den Weg stellte – was sie auch taten, bis schließlich die Natur selbst zurückschlug. Am 15. März 2062 wurde Yucatán von einem gewaltigen Erdbeben erschüttert, gefolgt von Stürmen und Flutwellen, die Aztlans Offensive zurückwarfen und schwere Kämpfe zwischen Natur- und toxischen Geistern auslösten. Die Azzies verschanzten sich und warten seitdem auf eine Beruhigung der Lage, um wieder vorrücken zu können. Allerdings habe ich das Gefühl, dass dieser Krieg erst enden wird, wenn die eine oder die andere Seite vollständig besiegt ist... und ich hoffe für uns alle, dass es die Toxischen sein werden.

MATRIXCRASH 2.0

Gehen wir für einen Augenblick zurück ins Jahr 2055. Damals und auch einige Jahre später noch wusste niemand, wie oder warum die Otaku auftauchten. Es gab sie einfach, und sie glaubten fest an etwas, das sie die Tiefenresonanz nannten (eine Art Matrixgott oder -demiurg). Diese Wunderkinder waren unsere Zukunft (heute nennen wir sie Technomancer) und sollten noch eine wichtige Rolle spielen. Zusätzlich hatten wir – und das ist den meisten von uns unbekannt – allerdings auch noch eine Handvoll KIs am Hals: Mirage, entstanden aus den Überbleibseln

von Echo Mirage; Morgan, eine zerrüttete KI, die innerhalb Renrakus entstanden war und bei der ersten sich bietenden Gelegenheit mit einem Decker namens Dodger entkam; und Deus, ebenfalls bei Renraku entstanden und mit Code aufgebaut, der Morgan entrissen wurde (die von da an zu Megaera wurde, die Arme).

Für die meisten von uns schien das alles recht irrelevant. Wie Drachen hatten auch Otaku und KIs niemals direkt Einfluss auf unser Leben genommen. Doch das sollte sich zwischen 2059 und 2064 auf schonungslose und äußerst reale Weise ändern – und das nicht nur einmal, sondern gleich mehrmals.

DEUS' PLÄNE

Im Dezember 2059 unterbrach die Renraku-Arkologie aus unerfindlichen Gründen alle Verbindungen mit der Matrix und der übrigen Außenwelt. Kurz darauf riegelten Renraku-Truppen die Gegend ab und lieferten unglaubwürdige Erklärungen über Funktionsstörungen. Mit der Zeit wurde immer mehr Leuten (Matrixbewohnern und normalen) bewusst, dass dort drinnen irgendetwas wirklich Ernstes vor sich ging. Erst später, als UCAS-Truppen unter der Leitung von General Colloton damit begannen, die Arkologie zu befreien, kam heraus, dass die KI Deus die Kontrolle übernommen hatte und für ihre eigenen Zwecke an den in der Arkologie Gefangenen herumexperimentierte.

Nach einer langen Serie übler, blutiger und fürchterlicher Scharmützel und Matrixkämpfe gelang es schließlich, Deus' Würgegriff abzuschütteln. Diejenigen, die ihn einfangen wollten, mussten jedoch enttäuscht zur Kenntnis nehmen, dass er ihrer sorgfältig vorbereiteten Falle entkommen war. Wie sich später herausstellte, hatte er sich in Datenbruchstücken in die Köpfe vieler seiner Opfer heruntergeladen, die nach ihrer Befreiung einfach in die Welt entlassen wurden. Sie alle wurden Teil jenes „Netzwerkes", in dem sich auch Megaera nach ihrem letzten Kampf gegen Deus aufhielt. Dies sollte später noch von großer Bedeutung sein.

PERFEKTER STURM

Der zweite Crash resultierte aus einem Zusammenspiel von Akteuren und Ereignissen, die ausgerechnet zum Zeitpunkt von Novatechs Börsengang zusammenkamen. Der tief verschuldete Konzern hoffte, mit der Ausgabe der Aktien genug einzunehmen, um sich zu sanieren, und hatte bereits alle notwendigen Vorbereitungen für den Börsengang getroffen. Die Bostoner Börse, die seit dem New Yorker Erdbeben von 2005 auch die Ostküstenbörse beherbergte, rüstete technisch kräftig auf, um den hohen zu erwartenden Datenverkehr während des Börsengangs verarbeiten zu können.

Deus wollte diesen wahrscheinlich größten Matrixverkehr aller Zeiten (wie häufig sind schon öffentliche Börsengänge von Megakons?) dazu nutzen, seine Routinen zu verbessern und ein Gott in der Matrix zu werden, während er sich gleichzeitig von den Resten von Megaeras Code befreite.

Inzwischen war Pax – eine von Deus' einstmals ergebenen Otaku-Dienerinnen – komplett pervertiert worden, indem sie lange genug auf etwas gehört hatte, das sie „die Dissonanz" nannte (eine Art Anti-Tiefenresonanz). Außerdem hatte der Schwund bei ihr eingesetzt, das heißt der allmähliche Verlust ihrer Otaku-Fähigkeiten. Dennoch wollte sie nicht kampflos aufgeben und war bereit, alles und jeden zu opfern, um ihre Fähigkeiten zu behalten.

Pax verbündete sich mit der radikalen nordischen Sekte Winternight, die nur zu gerne bereit war, an der Vernichtung der Matrix mitzuarbeiten – immerhin sah sie darin ein Werkzeug ihres Erzfeindes Loki. Und so setzten sie nicht nur einen selbstgeschriebenen Megawurm in die Matrix, sondern stahlen auch Nanotechwaffen von einem AA-Eurokon namens Zeta-ImpChem, die sie zur Vernichtung Deus' und der Matrix einsetzen wollten. Allerdings wurde der gestohlene Nanovirus bei der Infiltration einer extraterritorialen Konzernzone in der Schweiz versehentlich freigesetzt. Obwohl er alle Anwesenden tötete, ermöglichte er Z-IC immerhin, die Waffe zu identifizieren. Außerdem entdeckten sie ein Wurmcode-Ei in einem nahegelegenen Mainframe und brachten dadurch Winternight und deren mögliche Absichten ans Licht – leider jedoch zu spät.

Pax und Winternight waren erfolgreich. Der Dissonanzwurm wurde wie geplant ausgelöst und hinterließ Chaos und Zerstörung, während er durch die Matrix pflügte. Die virale Flutwelle des Wurms erreichte die Bostoner Ostküstenbörse unmittelbar nach Beginn des Börsengangs – und unmittelbar nachdem Deus in der Mitte des virtuellen Börsenparketts aufgetaucht war und mit seinem aggressiven Upgrading begonnen hatte. Wenn man nun noch ein paar gezielte EMP-Angriffe auf zentrale Matrixknotenpunkte hinzunimmt, dann kann vielleicht verstehen, warum das ganze Ding so spektakulär in sich zusammenstürzte und alles und jeden mit sich riss. Sogar die Schattenmatrix blieb nicht vollständig unbehelligt, auch wenn es ihr gelang, sich vom Rest der Matrix abzukoppeln, bevor zu viel Schaden entstand. Für den Rest von uns kam jedoch jede Hilfe zu spät, gerade in Nordamerika.

Wie ihr Kids heute sagt: Alles total vergeigt.

WILLKOMMEN IN DER DRAHTLOSEN WELT

Damit sind wir nun bei den letzten paar Jahren angelangt, von 2065 bis in die Gegenwart des Jahres 2072. Die meisten von euch wissen, was geschehen ist, da ihr es selbst miterlebt habt, doch der Vollständigkeit halber werde ich es hier trotzdem noch mal zusammenfassen. Schließlich kann man das Bild eines Puzzles auch erst dann wirklich bewundern, wenn alle Teile an ihrem Platz sind.

NEONET UND DIE WMI

Die oberste Priorität war nun, ein neues System zu finden, das die alte Matrix ersetzen konnte. Denn mittlerweile waren wir so sehr darauf angewiesen, dass die Matrix alles für uns erledigte, dass die Gesellschaft in manchen Gegenden einfach auseinanderfiel. An diesem Punkt betraten vor allem zwei Konzerne, Transys Neuronet und Erika, die Bühne: Schon seit 2058 arbeiteten sie im Rahmen der Wireless Matrix Initiative an drahtloser Informationstechnologie und hatten ohnehin geplant, im Herbst 2064 damit online zu gehen. Da sich der zweite Matrix-Crash just zu diesem Zeitpunkt ereignete, war für viele klar, dass dies die Antwort auf unsere Gebete sein musste. Nachdem Transys Neuronet und Erika fusioniert hatten, begann Novatech seinerseits sofort mit Fusionsverhandlungen, da man von den zu erwartenden Einnahmen profitieren wollte und im Gegenzug das Knowhow eines seit Langem mit Matrixtechnologie vertrauten Konzerns bieten konnte. Das einzige Problem war nur, dass in den Augen vieler der Name Novatech zu sehr mit dem zweiten Crash verbunden war. Der neu entstandene Konzern nannte sich daher kurzerhand NeoNET und begann damit, die Matrix in derselben virtuellen und erweiterten Form aufzubauen, wie wir sie heute alle kennen.

GEWINNER UND VERLIERER

Die Jahre nach dem Crash brachten einige wichtige Veränderungen im Konzerngerichtshof, als die Megas sich um eine neue Hackordnung balgten und versuchten, die Schwächen der jeweils anderen auszunutzen. Die beiden wichtigsten Veränderungen drehten sich darum, dass ein Megakon seinen Sitz im Konzerngerichtshof verlor und ein anderer ihn für sich gewann.

Die Probleme von Cross Applied Technologies begannen mit dem Tod von CEO Lucien Cross, der am Tage des Crashs 2.0 bei einem Flugzeugabsturz ums Leben kam. Damien Knight von Ares hatte schon immer ein Auge auf CATCo geworfen, und Lucien Cross' Tod war für ihn der Startschuss, um dem Konzern offen den Krieg zu erklären. Stück für Stück verleibte er sich Cross' Aktivposten ein, während der Sohn des Verunglückten verzweifelt versuchte, den Konzern beisammen zu halten. Zusammen mit einer Vielzahl anderer finanzieller Schwierigkeiten und Unregelmäßigkeiten kostete das CATCo den Sitz im Konzerngerichtshof.

Zeitgleich machte noch ein anderer Konzern seine Schachzüge, und zwar in genau die entgegengesetzte Richtung. Die Horizon-Gruppe, ein auf Öffentlichkeitsarbeit, Unterhaltung und Marketing spezialisierter Konzern, bemühte seine guten Beziehungen zu einigen wichtigen Nationen (unter anderem Tir Tairngire und Pueblo) sowie seine Exklusivverträge zum Wiederaufbau Kaliforniens und gab ein erfolgreiches Angebot für CATCos frei gewordenen Sitz im Konzerngerichtshof ab. Sie sind ein neues Gesicht in den Rängen der AAAs, und es bleibt abzuwarten, was sie mit ihrer neu gewonnenen Macht anstellen – interessant dürfte es aber allemal werden.

GENERAL COLLOTON WIRD PRÄSIDENTIN

Der zweite Matrixcrash hatte die Präsidentschaftswahlen vom November 2064 unmöglich gemacht, da man sich mittlerweile völlig auf das elektronische Fernwahlsystem verließ. Zusätzlich hatte eine Gruppe, die sich die New Revolution nannte und die gewaltsame Wiederherstellung der alten Vereinigten Staaten zum Ziel hatte, einen Putsch versucht, war jedoch gescheitert. Dennoch war es ihnen gelungen, einige wichtige Führungspersönlichkeiten (darunter auch Präsident Kyle Haeffner) zu töten, bevor loyale UCAS-Truppen die Kontrolle zurückgewinnen konnten. Auf Befehl von Übergangspräsidentin Nadja Daviar verhängte General Angela Colloton (berühmt durch ihre Beteiligung an der Rückeroberung der Renraku-Arkologie 2059) das Kriegsrecht, bis die Zustände im Land wieder unter Kontrolle waren. Als die Neuwahlen kamen, blieb uns nicht viel anderes übrig, als einen Präsidenten zu wählen, der während seiner gesamten Amtszeit nichts weiter als ein Werkzeug der Konzerne sein würde. Wir hatten schon genug durchgemacht und nun keine große Lust mehr auf ein langes Hin und Her zwischen diesem oder jenem Kandidaten. Dennoch: Wir hatten aus unseren Fehlern gelernt und wählten 2068 General Colloton zur Präsidentin.

(WIEDER)AUFBAU

Allmählich begann jeder nach dem Crash sein Leben neu zu ordnen. In Boston wurde ein Denkmal errichtet, um der vielen Opfer zu gedenken, und die Ostküstenbörse zog wieder nach New York. Die Stadt hatte sich vom Erdbeben 2005 schon lange wieder erholt und war früher schon Sitz der Börse gewesen, deshalb schien es logisch, sie dorthin zurückzubringen.

In der Zwischenzeit brach die Ute Nation, die schon seit Anfang der 60er einen allmählichen Niedergang erlebte, in den Nachwehen des Crashs endgültig zusammen. Da man Ressourcen dringender brauchte als Stolz, akzeptierte das Land zähneknirschend die Hilfe des mittlerweile drahtlosen Pueblo Corporate Council und wurde 2067 absorbiert. Auch dem Ute-Sektor in Denver widerfuhr mit Ghostwalkers Segen das Gleiche. Der Rückzug des Megakonzerns Mitsuhama Computer Technologies aus dem Tsimshian-Territorium hinterließ ein ausgeplündertes, rohstoffarmes Land, und die Salish-Shidhe verloren keine Zeit, daraus ein Salish-Protektorat zu machen. Im Souveränen Stammesrat hat das zu einigen interessanten Verwicklungen geführt, an eurer Stelle würde ich also Augen und Ohren offenhalten.

CalFree schließlich wurde endlich Saito los, nicht aber seine Probleme. Anfang 2069 lösten mehrere Erdbeben entlang der San-Andreas-Verwerfung und der San-Pedro-Platte weiträumige Überflutungen und Zerstörungen aus, die Zehntausende von Opfern forderten. Ein großer Teil Südkaliforniens und des Central Valley sackten unter Meereshöhe ab und wurden überflutet. Während San Francisco und die Bay Area fast vollständig verschont blieben, stehen das Central Valley und Los Angeles größtenteils unter Wasser (wobei Letzteres zu wohlhabenderen Konzernzeiten zumindest seine Dämme verstärkt hatte). Es heißt, die Überflutung könnte sich nach ein oder zwei Jahren wieder zurückziehen, doch wir werden sehen. Inzwischen muss man für einen Besuch dort unten entweder fliegen oder schwimmen lernen.

DIGITALES ERWACHEN

Auch wenn die breite Masse der Bevölkerung nichts davon ahnte: Der Crash von 2064 hatte etwas gesät, das erst nach Jahren in den fruchtbaren, digitalen Böden der Matrix Früchte tragen sollte. Ob von seinen Verursachern geplant oder nicht – fest steht, dass der Crash ein einzigartiges Phänomen in die Welt brachte. Während Tausende von Matrixnutzern einfach getötet wurden, fand bei anderen eine nahezu unmerkliche Veränderung statt, die sie zu wahren Kindern der Matrix machte. Ein paar der Überlebenden mussten feststellen, dass sie allein durch die Macht ihres Geistes und die geheimnisvolle Kraft der Resonanz mit der neuen, kabellosen Matrix interagieren konnten. Obwohl sie nach wie vor sehr selten sind, scheint ihre Zahl seit dem Crash doch zugenommen zu haben.

Kaum, dass die Megakonzerne von der Existenz dieser Personen und ihrer seltsamen Gabe erfuhren, organisierten sie heimlich Entführungen, um diese „Technomancer" rücksichtslos in ihre Gewalt zu bringen, zu untersuchen, ihre Macht zu kontrollieren und für Profit- und Sicherheitszwecke nutzbar zu machen. Als dann im Juni 2070 eine Handvoll dieser Testpersonen aus einer Forschungseinrichtung in Hongkong ausbrach und dabei Chaos stiftete und Todesopfer hinterließ, erfuhr die Öffentlichkeit unter den schlechtestmöglichen Voraussetzungen von der Existenz der Technomancer. Das zwang die Megakonzerne dazu, entweder ihr Handeln zu rechtfertigen oder diese potenziell gefährlichen Individuen zum Sündenbock zu machen, und so fütterten mehrere Megakons eifrig die aufkeimende Medienhysterie und Paranoia in der Bevölkerung. Man brachte die Technomancer in Verbindung mit dem Virus, dem Crash von '64 und gab ihnen die Schuld an allem möglichen, von illegalem Zugriff auf Matrixdaten bis zum „Hirnhacking". Der Medienaufruhr löste schnell eine weltweite Welle der Verfolgung und Gewalt aus, was die Technomancer nur noch weiter in den Untergrund und in die Schatten trieb.

EINE WEITERE OFFENBARUNG

Auf dem Höhepunkt der Technomancer-Pogrome stieß die Metamenschheit allerdings noch auf etwas anderes, das ähnlich unerwartet und unheimlich war. Matrix-Überwachungsroutinen auf der Suche nach virtuellkinetischen Aktivitäten zeigten eine wachsende Zahl von Anomalien, es kursierten vermehrt Berichte über seltsame Phänomene und Sichtungen in der Matrix, und schon bald mussten wir uns mit der Tatsache anfreunden, dass die Technomancer offenbar nicht die einzigen Kinder des Crashs waren. Von neuen, strikteren Matrix-Sicherheitsprozeduren aus ihren Verstecken gedrängt, tauchten Künstliche Intelligenzen einer vollkommen neuen Generation aus den Tiefen der Matrix auf.

Im Gegensatz zur ersten Generation selbstbewusster Matrixprogramme hatten diese neuen KIs sich aus vorhandener Software weiterentwickelt und waren weit weniger mächtig als ihre Vorgänger. Schnell fanden sie sich in einem Zweifrontenkrieg wieder, in dem sie einerseits mit metamenschlichen Vorurteilen zu kämpfen hatten, andererseits mit den Konzernen, die die KIs nicht als eigenständige, fühlende und denkende Wesen anerkennen wollten, sondern Anspruch auf ihre ursprünglichen Programme erhoben.

Der Streit tobte monatelang, und obwohl einige Megakonzerne sich sogar auf die Seite der KIs und Technomancer schlugen (sei es aus strategischen Erwägungen heraus oder aus erleuchtetem Eigeninteresse), gelang es erst mit der Enthüllung der grauenvollen, illegalen Experimente an Technomancern sowie den Kompromissvorschlägen einer von der Künstlichen Intelligenz Pulsar angeführten Fraktion, eine Einigung zu finden. In einigen Ländern, in denen bereits strengere Sicherheits- und Matrixgesetze verabschiedet worden waren, kam diese Einigung jedoch zu spät.

KRIEG IN DER UNTERWELT

Die Nachwehen der Hexenjagd auf Technomancer und der Rummel um die KIs waren kaum abgeklungen, da hielt im Frühjahr 2071 schon ein anderes Problem mehrere Sprawls in Atem: Eine Biotechnische Erwachte Droge namens „Tempo" eroberte die Innenstädte und Jugendkulturen im Sturm. Tempo, das seinen Benutzern zeitweise Astralsicht und erhöhte Empathie verlieh, wurde schnell *die* Modedroge schlechthin und etablierte sich in so ziemlich allen Gesellschaftsschichten, indem es juristische Schlupflöcher in den Gesetzen zur Regulierung Erwachter Drogen ausnutzte. Der Schaden, den der Tempo-Wahn traditionellen Mafia-Goldquellen wie dem Handel mit BTLs oder herkömmlichen Drogen zufügte, ebenso wie die beeindruckenden Erträge, die er seinen Händlern einbrachte, führten weltweit zu Kämpfen innerhalb des organisierten Verbrechens. Sowohl auf lokaler als auch auf internationaler Ebene gerieten die einzelnen Fraktionen aneinander. In vielen Sprawls nahmen Drogenkriminalität und damit in Verbindung stehende Verbrechen bis dahin ungekannte Ausmaße an. Auftragsmorde erreichten ein neues Allzeithoch, und ein paar sehr große Namen verschwanden einfach so von der Bildfläche. Die Kämpfe haben den Status quo in der Unterwelt so gründlich aufgemischt, dass der Staub sich immer noch nicht ganz gelegt hat.

Es waren ein paar anstrengende Jahre, doch wie sagt das alte Schattensprichwort so schön? „Ärger ist gut fürs Geschäft." Und das Geschäft ist in der Tat gut gelaufen.

Also, was nun? Tja, ihr habt eure Geschichtslektion erhalten. Nun geht hin und schreibt eure eigene Geschichte!





von Martin Janssen

Schrot hasste es, in der Dunkelheit hierher zu kommen. Unbehaglich warf er einen Blick über die Schulter und blieb für einen Moment an der hell erleuchteten Skyline der Chemiewerke in Stade hängen. Abflammtürme spien unregelmäßig Flammen aus und wirkten wie Grüße aus der Hölle. Ein Schauer lief ihm über den Rücken. Morgen war es so weit.

„... weißt du? Dann kam da Brian, der Türsteher vom Sieben!"

Der schmächtige Ork vor ihm lachte auf. Paul konnte nie die Klappe halten. Schrot fixierte ihn ärgerlich. Sie sollten hier nicht zu viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

„Halts Maul", grunzte er ihm gereizt zu.

„Ist ja gut, Omae!" Noch immer mit einem Lachen im Gesicht fuhr Paul das kleine Motorboot weiter durch die schmale Fahrrinne, die eigentlich nicht mehr als eine vollgelaufene Senke war. Paul war vielleicht ein dämlicher Schwätzer, aber er war auch einer der wenigen Menschen, die ihn freiwillig nach Wildost brachten, der gottverlassenen Gegend zwischen den alten Hamburger Stadtteilen Harburg und Stade. Die schwarze Flut hatte hier so viel Dreck abgeladen, dass der Boden noch ewig verseucht sein würde. Angespannt ließ er seinen Blick umherstreifen. Selbst in der Dunkelheit konnte er noch genug von der Sumpflandschaft um ihn herum erkennen. Schlammberge, verkrüppelte Bäume und die Oberfläche des Wassers, die das matte Mondlicht wie ein schwarzer Spiegel reflektierte, kamen ihm eher wie die Vorstellungen eines Wahnsinnigen vor als wie ein Ort, der gerade mal ein paar Kilometer vom Herzen einer Großstadt entfernt war.

Sein Blick fuhr weiter und stoppte bei den vereinzelten Lichtern vor ihnen. Sie waren so gut wie da. Das Motorboot näherte sich einem Irrgarten aus alten Booten – Schwimmpontons, die zu einer Art schwimmender Stadt verbunden worden waren. Der sommerheiße Sumpf stank erbärmlich und hatte damit etwas Essenzielles mit seinen Bewohner gemeinsam – wer hier landete, war am Ende der metamenschlichen Nahrungskette angelangt. Schrot umfasste seine alte Enfield fester. Die Sturmschrotflinte begleitete ihn seit fast sieben Jahren, war sein Glücksbringer und zugleich Namensgeber. Kein Run ohne die Enfield war seit langem sein fester Vorsatz, den er auch fast immer einhielt.

Paul lenkte das Boot durch die schmalen Seitenwege des Irrgartens zu dem Bootswrack, das er gesucht hatte. Der Schemen der „Fortune" schälte sich aus dem Chaos der umliegenden Wracks. Auch wenn sie nur ein großer, rostzerfressener Trawler war, den die schwarze Flut wie einen Abschiedsgruß zurückgelassen hatte, wirkte sie hier wie ein Palast.

Mit einem dumpfen Schlag legte das Boot an dem improvisierten Steg an, der vor dem Wrack aus dem dunklen Wasser ragte. Schrot war schon aus dem Boot gesprungen und stiefelte auf die Strickleiter zu, die von der Reling des Wracks herunterhing.

„Ich beeile mich, Omae", warf er noch kurz über die Schulter.

„So ka." Mit einem Blick, der sichtlich seine Nervosität ausdrückte, versuchte Paul angestrengt, seine ganze Konzentration auf das Vertäuen des Boots zu richten.

Schrot atmete tief durch. Die Treffen mit „Mutter Aurelia", wie sie sich nannte, waren für ihn zu einem unangenehmen Ritual geworden. Er ging auf keinen großen Run mehr, ohne sich vorher ihren Rat zu holen. Die Schamanin konnte in die Zukunft sehen, und ihre Ratschläge hatten ihm in den letzten Jahren mehr als einmal das Leben gerettet, wie er sich eingestehen musste. Schwungvoll zog er sich über die Reling des Wracks. Im Halbdunkel des Decks warteten bereits zwei Jungs ihrer Sippe auf ihn. Auch in der Dunkelheit konnte er deutlich die schweren Pistolen sehen, die sie trugen. Aurelia wusste immer schon vorher, dass er kam ...

Die beiden, ein Ork und ein Norm, musterten ihn misstrauisch. Erst als sie ihn erkannten, ließen sie die Pistolen in ihren Händen sinken.

„Ah ... Schrot. Rein mit dir. Mutter wartet", krächzte ihm der Ork mit derbem rumänischem Akzent zu. Mit einem Nicken glitt er an den beiden vorbei durch die Luke des Decks und wurde fast von der Hitze und dem Geruch von Kräutern erschlagen. Das flackernde Licht einer defekten Leuchtstoffröhre erhellte den Gang vor ihm und endete vor zwei schweren Vorhängen. Er atmete tief durch und betrat den Raum hinter den Vorhängen. Ein Sammelsurium aus Kerzen erhellte den kleinen Raum, getrocknete Kräuter hingen von der Decke und warfen wilde Schatten an die Wände.

„Da bist du ja." Die Stimme der schlanken, alterslosen Frau vor ihm hatte etwas Verruchtes. Kurzes, schwarzes Haar schmiegte sich an ein Gesicht mit tiefbraunen Augen. Ihr Blick fixierte ihn wie ein Raubvogel seine Beute.

„Ich brauche dein Talent für den morgigen Abend." Da er nicht länger als nötig bleiben wollte, fiel er direkt mit der Tür ins Haus. Ihr Blick zeigte für einen kurzen Moment Missbilligung, dann stahl sich ein Lächeln in ihr Gesicht und ihr Blick wanderte zu ihrem Kommlink, das auf einem kleinen Tisch lag.

Er wusste nicht, warum es in diesem Pfuhl einen Anschluss zur modernen Welt gab, aber ohne zu zögern überwies er ihr eine stattliche Summe, von der er hoffte, dass sie reichen würde. Sie grinste, als sie die Eingangsbestätigung ihres Kommlinks erhielt. Anscheinend war es wirklich genug.

„Setz dich doch." Sie zeigte auf einen kleinen Stuhl und einen wackeligen Tisch an der Wand des Raums, während sie einen kleinen Beutel aus einer Schrankschublade holte. Schrot zögerte kurz;



innerlich kämpfte er gegen den Wunsch, seinen Reflexbooster anzuschmeißen und wie der Blitz zu verduften. Seine Beunruhigung, die er schon auf dem Weg hierhin verspürt hatte, war zu einem Block aus Blei geworden, der in seinem Magen lag. Magie war ihm unheimlich, er hasste es, wenn diese Blitzschleudern anfingen, ihr Voodoo abzuziehen. Allerdings konnte ihm genau dieses Voodoo vielleicht seinen haarigen Hintern retten. Nachdem er sich gesetzt hatte, setzte Aurelia sich ihm gegenüber und hielt ihm den offenen Beutel hin, den sie gerade aus der Schublade gefischt hatte. Ihn funkelten diverse Steinchen an, die sie zum Wahrsagen benutzte.

„Greif zu und wirf die Steine. Schauen wir mal, was morgen sein wird." Sie grinste ihn an, ihr gefiel sein Unbehagen merklich.

Zögernd griff er in den Beutel, holte eine Handvoll Steine heraus und warf sie auf den Tisch. Das Chaos auf dem Tisch sah für ihn nach dem Wutanfall eines Kleinkindes aus, aber Aurelias Augen sprangen direkt nach seinem Wurf in einem abnormen Tempo von Stein zu Stein. Sie schien sich an dem wirren Muster geradezu festzusaugen. Das Spiel dauerte keine Minute, als sie plötzlich schwer ausatmete und ihn traurig ansah.

„Ein alter Freund wird dich im Stich lassen. Mehr konnte ich nicht sehen. Sei vorsichtig."

Ihre Worte waren ehrlich und eindeutig. Drek! Als ob der Run nicht so schon hart genug werden würde. Schrot setzte kurz zu einer weiteren Frage an, ließ es dann aber bleiben. Sie hatte gesagt, was sie gesehen hatte. Mehr war da nicht zu holen. Er hatte es schon mehrmals probiert, und es war nie etwas dabei herumgekommen.

„Na dann, wir sehen uns, Lady!" Stocksteif sprang er geradezu vom Tisch auf. Sein Lachen überspielte seine Nervosität kaum und er war froh, verschwinden zu können.

„Das hoffe ich, Schrot. Das hoffe ich wirklich."

Er hörte ihre Worte kaum, so schnell war er durch den Vorhang gerast und sprang die Treppe fast hinauf. Seine Gedanken rasten: Sollte er den Run abblasen? Nein, dann würde Schmidt ihn in der Alster versenken. Er musste einen anderen Weg finden. Sollte er die anderen warnen? Aber dann würde er auch den Verräter warnen. Drek!

Die beiden Jungs waren verschwunden, aber keine zwei Meter auf dem Deck konnte er schon hören, wie Paul aufgeregt diskutierte. Anscheinend hatte er Besuch bekommen.

Schrot entsicherte die Enfield und triggerte seinen Reflexbooster. Vorsichtig kroch er zur Reling.

„Das ist jetzt mein Boot! Hast du das verstanden?"

Etwa zweieinhalb Meter widerwärtiger Troll standen drohend über dem niedergeschlagenen Paul. Beide bewegten sich für ihn wie in Zeitlupe. Für heute hatte er genug. Der Troll war keinen halben Meter von ihm entfernt, und er schob langsam den Lauf der Enfield an den Hinterkopf des Ekels. Das kalte Metall lies ihn schlagartig zur Salzsäule erstarren.

„Nun, Omae, ich habe mein Rückfahrticket schon gelöst, und du?" flötete er dem Troll süffisant entgegen.

Bisher war alles gut gelaufen. Um Punkt 20.41 Uhr hatte das automatisierte Kontrollsystem des Chemiewerks einen Defekt in einer der Zuleitungen an die Baiersdorf-Konzernzentrale gemeldet. Na ja, es sollte den Defekt melden, gab aber nur die Warnung an die Sicherheit des Werks aus. Blitz, der Hacker des Teams, hatte einen Agenten abgestellt, der nach wie vor die Fehlermeldung in das gehackte System pumpte und die Weitergabe der Meldung nach draußen blockierte.

Sie hatten sich als Wartungstrupp verkleidet, um die Anlage betreten zu können. Zusammen mit den falschen IDs, einem ebenfalls gefälschten Wartungsauftrag und dem gerade stattfindenden Finale der Stadtkriegliga im Trideo wurden sie von den Wachmännern durchgewunken und standen jetzt außerhalb der Sichtweite der Wachzentrale.

Zufälligerweise lag das „defekte" Rohr direkt neben dem Vorratstank, den sie jetzt nur noch mit Herrn Schmidts kleinem Zaubermittel versehen mussten. Nur noch eine halbe Stunde, und sie würden wieder draußen und um ein paar tausend Nuyen reicher sein.

„Klappt doch alles wie am Schnürchen. Schorsch meint, dass der Astralraum sauber ist", pfiff Reiki grinsend. Der Schamane genoss den Einbruch in vollen Zügen. Schrot verstand ihn einfach nicht. Während er seinen Arsch aufs Spiel setzte, um am Ende des Monats seinen Vermieter zu bezahlen, schien Reiki die Runs hauptsächlich wegen seiner unendlichen Neugier zu machen ... und dann gab es da noch Schorsch. Unwillkürlich lief Schrot ein Schauer über den Rücken. Als er den Verbündeten das erste Mal gesehen hatte, hatte er lauthals gelacht: Ein übergroßer Waschbär mit einer dicken Plauze und gelangweiltem Blick hatte sich damals vor ihm materialisiert. Nachdem dieses ... Ding ihn aber auf den Boden geworfen hatte und mit einem viel zu großen Maul mit noch viel größeren Zähnen fletschend auf seiner Brust saß, hatte er es bereut, gelacht zu haben. Er hasste Magie, er hasste sie wirklich ...

„Abwarten, noch sind wir nicht fertig." Er versuchte, sich wieder auf den Run zu konzentrieren, aber ihm spukte noch immer Aurelias Warnung im Kopf herum. Seit dem gestrigen Abend hatte er die ganze Zeit über ihrer Warnung gebrütet, aber keine richtige Lösung für das Problem gefunden. Mit seinen Chummern konnte er nicht reden, da in diesem Fall der Verräter gewarnt werden würde. Nach einer schlaflosen Nacht hatte er sich für zwei Granaten, ein weiteres Ersatzmagazin sowie ein zusätzliches Kevlarshirt als Vorbereitung gegen den Verrat entschlossen. Außerdem hatte er sich ein zusätzliches Hintertürchen eingebaut. Da das Chemiewerk direkt an der Nordseeküste lag, hatte er ohne das Wissen der anderen ein kleines, aber verdammt schnelles Motorboot organisiert. Im Moment trudelte es etwa einen Kilometer vor der Küste umher, aber sollte es Probleme geben, würde der Autopilot es auf Knopfdruck direkt an den Strand steuern und ihn schleunigst hier rausbringen.

„Alles klar, Schrot, oder steigt dir die Chemiesuppe schon in den Kopf?" feixte Boulder, der dritte in der Runde. Dem tätowierten Zwerg waren die Sorgenfalten in Schrots Gesicht nicht entgangen.

Im Gegensatz zu Reiki sah er in dem Run nicht die Möglichkeit, seine Nase mal direkt in Kongeheimnisse zu stecken. Er realisierte durchaus die Gefahr, dass sie alle für mindestens zehn Jahre in Big Willy, dem großen Hamburger Knast, eingebuchtet werden könnten, wenn sie erwischt würden. Vorausgesetzt, dass man sie einbuchten und nicht gleich umlegen würde... Allerdings hatte Boulder einfach etwas zu viel Cyberware im Körper, um sich darüber ernsthaft Sorgen zu machen. Manchmal war der Zwerg selbst ihm unheimlich; anscheinend hatten die ganzen Implantate mehr als nur etwas Fleisch gekostet.

Schrot ließ seinen Blick über die automatisierte Anlage mit ihren unzähligen Rohren vor ihnen streifen und schüttelte nur den Kopf. „Blitz, wir brauchen einen Weg durch das Gewirr hier." Keine Antwort, aber Sekunden später tauchte in ihrer AR-Sicht Blitz' Icon auf. Zuerst war nur ein Grinsen in der Luft zu sehen, dann bildete sich eine gestochen scharfe, eisblaue Kopie der Grinsekatze vor ihnen ab.

„Folgt mir in den Kaninchenbau." Ihr Grinsen wurde noch breiter. Der junge Hacker hatte eine Vorliebe für dieses alte Märchen, aber die Metapher traf durchaus zu. Das Gewirr aus Leitungen, Kesseln, Stegen, Hallen und Drohnen vor ihnen war für die Runner wirklich unüberschaubar. Die Grinsekatze drehte sich um und begann gemütlich, sie durch das technische Labyrinth zu führen.

Schrot hatte bereits vor ein paar Minuten die Orientierung verloren und hielt sich nur noch an die Grinsekatze, die vor ihnen lief. Das Chemiewerk wirkte immer mehr wie ein großes lebendes Tier aus Metall auf ihn; endlose Rohrleitungen, die gluckerten oder rauschten, Halogenscheinwerfer, die vereinzelte Abschnitte taghell erleuchteten, und die haushohen Kessel, die vor sich hinbrummten wie schlafende Bären, eingezäunt in Gerüste aus Plasstahl. Während er sich noch vorstellte, wie einer der Kessel plötzlich lebendig wurde und ihn jagte, stoppte die Katze so plötzlich vor einem der Kessel, dass er fast in das Icon hineingelaufen wäre.

„Wir sind am Ende des Kaninchenbaus. Es gibt oben auf dem Kessel eine Wartungsluke, ich habe sie bereits entriegelt und die Kameras senden hier für die nächsten fünf Minuten nur eine Schleife. Viel Spaß beim Klettern, ich muss mich jetzt um das System kümmern." Die Katze verblasste langsam, bis nur noch ihr Lächeln da war, das dann von einem digitalen Windhauch aufgelöst wurde.

Schrot nickte Boulder zu, der sich behände auf eine Leiter schwang, die zum oberen Ende des Kessels führte. Er selbst und Reiki drängten sich in den Halbschatten des Kessels, um ungesehen zu bleiben, falls sich die Werkssicherheit trotz des Endspiels doch zu einem spontanen Rundgang entschloss.

Der Zwerg war längst in dem Hochgarten des Kessels verschwunden. Schrot war sich nicht sicher, aber er hatte dieses Kribbeln im Nacken, dass irgendwas gerade schiefging.

„Boulder, was macht der Verschluss?" fragte er über das Subvokalmikro.

„Das Drecksding ist noch immer zu. Blitz, ich dachte, du hättest das Ding geöffnet." Der Zwerg keuchte deutlich, anscheinend versuchte er gerade, mit purer Muskelkraft nachzuhelfen.

„Blitz?" Die Frage in den WiFi-Äther blieb ohne Antwort. Schrot stellten sich die Nackenhaare endgültig auf und er triggerte umgehend seinen Reflexbooster. So erfüllte sich also die Prophezeiung.

„Wir sind aufgeflogen. Boulder sieh zu, dass du da oben runterkommst." Fluchend beugte Schrot sich zu dem übergroßen Werkzeugkasten runter, den sie zur Tarnung mitgeschleppt hatten, und zog seine Enfield heraus. Noch während er sich duckte, prallte etwas über ihm an einen Stahlträger und zerplatzte mit einem satten Schmatzen. Reflexartig schmiss sich Schrot hinter einen Stahlträger und entging knapp zwei weiteren Kugeln, die dort zerplatzten, wo er gerade noch gekniet hatte. Hinter ihm fluchte Reiki vor sich hin, anscheinend hatten auch ihn die Geschosse nur knapp verfehlt.

„Drei Rotoretten vor dem gegenüberliegenden Kessel, die Blechbüchsen fliegen in loser Formation. Sieht aus, als ob sie mit Chemwaffen bestückt sind, so wie die kleinen Dreckskugeln hier aufplatzen." Boulder schien fast enttäuscht von den drei Rotordrohnen, die die Sicherheit abgestellt hatte, um sie festzunageln.

Schrot sah, wie von dem Stahlträger neben ihm eine bräunliche Substanz herunterlief, die sich vorher in den Geschossen befunden haben musste. Drek! Sie mussten hier weg, sonst würden sie nach Big Willy umziehen! Wenn er Blitz kriegen würde, dann würde er ihn zu den Giftgeistern in die Nordsee schicken. Zeit für Plan B. Hektisch fummelte Schrot an seinem Kommlink rum und aktivierte den Autopiloten des Boots, anschließend sandte er die Koordinaten des Anlegepunkts an Reiki und Boulder.

„Keine Fragen, Jungs, Blitz hat uns verkauft. Wer in fünf Minuten nicht an den Koordinaten ist, den kriegt die Konsicherheit."

Im selben Atemzug warf der Ork sich um den Pfeiler und nahm die erste der drei Drohnen aufs Korn. Der Reflexbooster gewährte ihm den Vorteil eines Sekundenbruchteils, die Smartgun bestätigte den Schusswinkel und das erste Vollmantelgeschoss zerriss den Rotor der Drohne. Mit einem infernalischen Kreischen ging sie brennend zu Boden. Die beiden verbleibenden Drohnen suchten sofort eine neue Position und begannen, auf den Runner zu feuern. Der Hagel an Gelgeschossen hielt Reiki und Schrot so weit in Schach, dass an Flucht nicht zu denken war.

„Achtung, Granate!" brüllte der Zwerg über das Trommelfeuer hinweg.

Anscheinend hatte Boulder mit den Drohnen nur teilweise recht gehabt; während eine Drohne sie unten hielt, hatte die andere ihren Granatwerfer gezündet. Schrot zuckte zusammen und meinte das dumpfe Ploppen der Waffe zu hören, als im selben Moment die Granate einschlug und einen dichten weißen Nebel freisetzte. Irgendwo hinter der entstehenden Nebelwand hörte er Boulder husten, von Reiki war keine Spur mehr zu sehen. Der weiße Nebel brannte ihm in den Augen und ließ seine Sicht verschwimmen. Fluchend schoss er noch zweimal blind in die Richtung der Drohne und setzte dann alles auf eine Karte. Er sprang auf und rannte wie besessen davon. Sein Kommlink projizierte bereits einen kleinen Pfeil in seine AR-Sicht, um ihn zum Boot zu führen. Ohne einen Blick zurück folgte er dem goldenen Pfeil.

Seine Gedanken rasten. Hatte Blitz sie wirklich an Baiersdorf verkauft? Er wäre nicht der erste Runner, der für das richtige Angebot die Seiten gewechselt hätte. Die Wut kroch immer weiter in ihm hoch. Wenn er das hier überleben würde, dann würde er den dreckigen kleinen Bastard aufspüren.

Schrot huschte durch die Eingeweide des Werks, immer darauf bedacht, von Schatten zu Schatten zu eilen, um den Blicken der Verfolger nicht ausgesetzt zu sein. Andererseits war wahrscheinlich jede einzelne Kamera der Anlage in den Suchmodus geschaltet worden, und nur wenn er sich beeilte, hätte er noch eine kleine Chance, seinem Urlaub in Big Willy zu entgehen. Das Blut rauschte ihm in den Ohren, während er sein Tempo verlangsamte. Das Gas der Granate drehte ihm den Magen um und zusätzlich lag ein dicker Stein darin; wahrscheinlich wurden seine Chummer gerade von den Drohnen aufgebracht. Er hätte ihnen davon erzählen und den Run abblasen sollen. Scheiß auf Schmidt. Bevor er weiter seinen Gedanken nachhängen konnte, ließ ihn das sonore

Aufheulen eines Rotors vor Schreck fast erstarren. Gerade noch rechtzeitig konnte er sich in den Schatten eines Kessels drücken, als eine Rotordrohne an ihm vorbeiflog und ihn ignorierte. So schnell wie sie gekommen war, war sie wieder verschwunden. Zweifelnd blickte der Ork der Drohne hinterher. Er hatte mehr Glück als Verstand, musste er sich eingestehen. Anscheinend hatte nicht nur sein Kopf, sondern auch die Sensoren der Blechbüchse ihr Problem in diesem technischen Irrgarten. Mit einem Grinsen drehte er sich um und rannte den Kongardisten hinter ihm fast über den Haufen.

Reflexartig hob er im Straucheln die Enfield, schiss auf die Bestätigung der Smartgun und drückte ab. Seine Kunstmuskeln spannten sich schon an um den Rückstoß der Waffe aufzufangen, aber anstatt des infernalischen Schreis der Waffe blieb es nur still. Ein Teil von ihm erkannte, dass die Ladehemmung jetzt sein Ende sein würde, während ein anderer Teil von ihm nach einem Ausweg aus der fatalen Situation suchte. Der Kongardist schoss aber nicht, stattdessen begann er wild zu gestikulieren, während seine Kontur quasi verlief. Die Gestalt schrumpfte ein wenig, sein Gesicht wurde weicher und ... es war Reiki. Drek! Er hatte fast seinen eigenen Chummer erschossen.

„Das war knapp, Schrot, wirst du nervös auf deine alten Tage?" Reiki versuchte es wie einen Scherz klingen zu lassen, aber sein kreidebleiches Gesicht sprach eine ganz andere Sprache.

Er versuchte zu lachen, aber brachte nur ein schwaches Husten heraus. Scheißmagie. Für einen Moment starrten sich die beiden Runner wortlos an, bis Reiki die Initiative ergriff.

„Komm, lass uns hier verschwinden." Schrot war zutiefst dankbar für den Themenwechsel, außerdem hatte Reiki recht. Sie waren noch lange nicht vom Baiersdorfgelände verschwunden.

Den restlichen Weg legten die beiden ohne Zwischenfälle zurück, anscheinend hatte Fortuna ein Einsehen mit ihnen. Nur noch wenige Meter bis zu der Kaianlage, die schwach beleuchtet vor ihnen lag, und sie würden hier raus sein. So leise es ging, schlichen sich beide vorsichtig an den Kai heran, um nicht kurz vor der Flucht noch in einen Hinterhalt zu laufen. Zu ihrer Überraschung war der Kai wirklich leer, abgesehen von ihrem Boot und einem tätowierten Zwerg, der ungeduldig auf dem Boot wartete.

„Kommt ihr auch noch mal? Ich wollte schon ohne euch los, fünf Minuten und so." Der Zwerg war sichtlich stolz darauf, vor ihnen den Fluchtpunkt erreicht zu haben.

„Wie bist du hier so schnell hergekommen? Ich bin die ganze Zeit wie verrückt gerannt", keuchte Schrot.

„Blitz hat mir geholfen. Kurz nachdem ihr weg wart, hat er mich kontaktiert. Der Sicherheitshacker der Anlage hatte ihn eiskalt erwischt und ausgeworfen. Das hat er nicht auf sich sitzen lassen und den Typen in Runde zwei auf die Bretter geschickt. Dank seines digitalen Voodoos sucht die Sicherheit momentan in einem ganz anderen Sektor nach uns. Er zeigte mir dann den kürzesten Weg hierher". Sein Gewissen schlug gerade mit voller Wucht auf ihn ein, Schrot würde sich bei Blitz entschuldigen müssen, gleich nachdem er sich bei Reiki dafür entschuldigt hatte, ihn fast erschossen zu haben.

Ohne weiter zu zögern, bestiegen die drei Runner das kleine Boot und fuhren auf die Nordsee raus. Schrot programmierte den Autopiloten, damit er sie irgendwo nach Pinneberg bringen und absetzen würde. Dort konnten sie sich erst einmal verkriechen, bis sich der größte Wirbel gelegt hatte. Das Programmieren gab ihm die Möglichkeit, die Wut, die er auch auf sich selbst hatte, zu verbergen. Aurelia hatte falsch gelegen. Es gab keinen Verräter, aber sein Team wäre fast wegen seiner Marotte draufgegangen.

„Wir haben noch mal Glück gehabt." Schrot schaute auf die kleiner werdende Skyline der Chemiewerke.

„Ja, vor allem weil deine Bleischleuder dich hat hängen lassen. Den plastischen Chirurgen hättest du nicht bezahlen können." Der Ork fuhr unter Reikis Worten wie unter Schlägen zusammen und musste sich zugleich bei einer dritten Person geistig entschuldigen. Aurelia hatte doch recht gehabt, aber der alte Freund, der ihn verraten hatte, war kein Metamensch gewesen.



DAS ZERRISSENE LAND

Deutschland 2072 – das ist ein dichtes Geflecht staatlicher und wirtschaftlicher Beziehungen, das sich inzwischen recht weit von dem Staat entfernt hat, der einstmals die Bundesrepublik war.

Der Grundstein für diesen mitunter Gordischen Knoten wird am 08.05.2045 nach Jahrzehnten wirtschaftlicher Berg- und Talfahrten, globaler Katastrophen, regionaler Abspaltungen und politischer Ausweglosigkeit mit der Neuordnung der Länder und einer neuen Verfassung gelegt, die den Aufbau und die rechtlichen Grundlagen für die Kooperation der Allianz Deutscher Länder (kurz ADL) regelt.

Das geschaffene Staatengebilde, wegweisend für einen politischen Neuanfang in der ADL, vermag zwar nicht alle regionalen und zum Teil unüberbrückbaren Gegensätze zu vereinen, bietet jedoch aufgrund der Teilautonomie und der gemeinsamen Interessen dieser „Kleinstaaten" eine Plattform für einen übergreifenden Minimalkonsens, auch wenn dieser in den folgenden Dekaden immer wieder hart erkämpft werden muss. So kommt es, dass mehrere Autokratien (Pomorya, Sachsen, Westrhein-Luxemburg, Schwarzwald) und Demokratien unter einem Dach zusammengefasst werden. Große „Problemzonen" (Berlin, das Sonderrechtsgebiet Saar sowie die deutsch-tschechische Grenzzone Marienbad) werden bei dieser Neuordnung ausgespart und sich selbst überlassen (bzw. „treuhänderisch" einer Konzernverwaltung übergeben).

In den folgenden Jahren entwickelt sich die ADL kaum merklich. Erst die Umwandlung der von Anarchisten besetzten „Freistadt" Berlin in eine konzernkontrollierte Enklave in den späten Fünfzigern und die Auflösung des sogenannten „Konzils von Marienbad" (eine Ansammlung von kriminellen, subversiven Elementen) in den Sechzigerjahren, der eine Wiederangliederung an die Tschechische Republik nachfolgt, deuten an, dass die Neuordnung Deutschlands noch nicht am Ende ist.

Infolge des Crashs 2.0 und des weltweiten Zusammenbruchs der Matrix kommt es auch in Deutschland zu einer Wirtschaftskrise. Im Zuge des Bankrottes vieler mittelständischer Betriebe und von Massenentlassungen steigen die Arbeitslosenzahlen in schwindelerregende Höhe. Verschuldungswellen, sozialer Abstieg und fortschreitende Verarmung sind die Folge. Die Schere zwischen Arm und Reich klafft immer weiter auseinander, es kommt zu sozialen Unruhen und steigender Gewaltbereitschaft gegenüber staatlichen Organen wie der Polizei oder privaten Polizeidiensten.

Nachdem sich der Frankfurter Bankenverein sowie Finanzsparten von Saeder-Krupp weigern, die defizitären Finanzhaushalte der ADL und vieler ihrer Allianzländer ohne Gegenleistung zu stützen, müssen viele Länderregierungen und der Bundesrat gegenüber beiden Konzernen Konzessionen machen.

Die ADL schlittert auf eine Konzerndemokratie zu.

DIE ALLIANZ DEUTSCHER LÄNDER

Es kocht und brodelt in der Allianz Deutscher Länder.

Aufgrund der wirtschaftlichen Probleme im Land ist auch das soziale Gefälle unter den Allianzländern so transparent wie nie zuvor. Strukturschwache Wirtschaftsstandorte wie Brandenburg, Hessen-Nassau, Westrhein-Luxemburg und Württemberg kämpfen mit Massenarbeitslosigkeit, sozialem Unmut, explodierender Kriminalität und radikalen Auswüchsen, während es sich die „fetten" Nachbarn wie das industrialisierte Nordrhein-Ruhr, die Konzernmetropole Groß-Frankfurt oder die High-Tech-Länder im südostdeutschen Raum nicht zuletzt aufgrund der Präsenz der Konzerne gut gehen lassen. Die Allianzlandmigration der Arbeits- und SINlosen in strukturstarke Ballungsräume wie auch die Landflucht in die urbanen Metropolen nimmt immer weiter zu. Angetrieben von der Hoffnung auf Anstellung (und sei es nur als Niedriglohnsklaven) schlagen sich die Einwohner mit Gelegenheitsjobs, Schwarzarbeit und kriminellen Machenschaften am Existenzminimum durch. Immer mehr Leute sind dazu bereit, das Gesetz zu übertreten, um nicht von der Hand in den Mund leben zu müssen. Der Bodensatz der Gesellschaft wächst.

Freistaat Bayern



Landeshauptstadt: München

Als Mitte der 2040er unter massivem Druck die Süddeutsche Allianz nach bereits sechs Jahren zerbricht, ebnet sie damit den Weg für die Neuordnung des Landes und die neue Verfassung. Nach der Abspaltung von Franken, das sich entscheidet, eigene Wege zu gehen, bleibt von Bayern nur noch das „bayrische Kernland" Oberpfalz, Niederbayern und Oberbayern mit München als Landeshauptstadt.

Auch in den Siebzigern bietet Bayern ansonsten das altbekannte Bild der Gegensätze. In seinen urbanen und touristischen Zentren industriell hoch entwickelt, weist das Allianzland auch noch große ländliche Flächen mit Kleinbauerntum auf. Die Stadtflucht, vor allem nach München, weitet sich seit dem Crash 2.0 jedoch zu einem massiven Problem aus.

ALLIANZ DEUTSCHER LÄNDER

München – Weiß-Blaues Sodom und Gomorra

Das „Hollywood an der Isar" ist eine Stadt der Gegensätze. Armut und Dekadenz, Moralität und Perversion, Rechtsstaatlichkeit und Filz, Weltoffenheit und Rassismus treffen hier aufeinander. München ist eine Stadt der Bigotterie. Hinter den moralinsauren Fassaden aus Brauchtum und heiler Welt gären Gewalt, Perversion und Kriminalität. Bekannt für seine Filmproduktionen, SimSinn-Sternchen und die blau-weiße Schickeria, produzieren die Münchner Medienbetriebe Opium fürs Volk.

Der Stadtrat steht für Gesetz und Wirtschaftsliberalismus ein, die Touristenfallen tischen urtümliche Gemütlichkeit und bayrisches Brauchtum auf und die Schickeria lebt den Habenichtsen „a Stückerl heile Welt" vor. Aber hinter dem Blendwerk kontrollieren Seilschaften und Filzstrukturen die Wirtschaft und Politik, ziehen die Syndikate ihre Fäden, leben gelangweilte Promis ihre Triebe aus und verdienen nicht zuletzt Shadowrunner durch die Machenschaften ebendieser Leute gutes Geld.

Franken



Landeshauptstadt: Nürnberg

Entstanden nach dem Ende des Süddeutschen Bundes, umfasst das Allianzland heute die drei Regierungsbezirke Mittelfranken, Oberfranken und Unterfranken mit den beiden größten Städten Nürnberg (inklusive Fürth und Erlangen) und Würzburg. Während Nürnberg vor allem von der produzierenden High-Tech-Industrie dominiert wird (repräsentiert vor allem durch Tochtergesellschaften von Saeder-Krupp und NeoNET), die nach dem Crash 2.0 einen neuen Aufschwung erlebte, setzt das ländlichere Franken durch die Franken Kultour AG auf die Nutzbarkeit der fränkischen Seen- und Mittelgebirgslandschaft wie auch seiner historischen Städte für den Erholungs- und Erlebnistourismus.

Württemberg



Landeshauptstadt: Stuttgart

Württemberg gilt als einer der großen deutschen Verlierer des Crashs 2.0. Früher bekannt als High-Tech Standort für die Bereiche Fahrzeug- und Maschinenbau und Cybertechnologie, ist Württemberg, bzw. die Württembergische Handelskammer (eine Interessenvertretung regionaler Unternehmen), durch die Insolvenz oder Übernahme vieler Firmen (inklusive der Internationalen Fahrzeug- und Maschinen-Union, kurz IFMU, und dem Ex-Megakon Cross Applied Technologies) heute nur noch ein Schatten seiner selbst. Da sich die produzierenden Industrien – vor allem die Autobauer Daimler-Benz und Porsche wie auch die Zeppelinwerke (alle im Besitz extraterritorialer Konzerne) – überwiegend auf den Stuttgarter Metroplex konzentrieren, kämpft die konservative Regierung mit explodierender Arbeitslosigkeit und zunehmender Gewaltbereitschaft der eigentlich als spießig und obrigkeitshörig geltenden Schwaben gegen offizielle Einrichtungen und die Konzernherren in Stuttgart, die sie für den Niedergang der württembergischen Wirtschaft verantwortlich machen.

Stuttgart – Asphalt-Blues und Sprawl Opera

Trotz seiner vergleichsweise geringen Größe ist Stuttgart ein Zentrum deutscher Subkultur in den 2070igern. Was München für die Medienindustrie und das SimSinn-Filmgeschäft ist, ist für das Musikbusiness Stuttgart und Umgebung – zu der inzwischen auch die Universitätsstadt Tübingen gehört. Hat sich Stuttgart schon vor dem Crash 2.0 mit seinen zahlreichen Musiklabels, Produzenten und Bands über die Jahre zum Zentrum der deutschen Musikindustrie gemausert, erhält der Plex Mittlerer Necker inzwischen durch ausländische Investoren wie Sony, Pathfinder Multimedia (Horizon) und MCT Media zunehmend internationale Bedeutung.

Das Trollkönigreich Schwarzwald



Landeshauptstadt: Freiburg

Als Resultat der Trollkriege in den 2040ern und der naturmagisch ausgelösten Vulkanausbrüche in der Eifel entsteht unter Berthold I. das Trollkönigreich in den südlichen Teilen des Schwarzwaldes. Nach dem Fall des Süddeutschen Bundes und der Neuordnung Deutschlands tritt das Trollkönigreich der Allianz als autokratisches Land bei. In den Sechzigern verschwindet König Berthold I. jedoch plötzlich und spurlos nach Jahren der Konsolidierung seines Landes. Unter der kommissarischen Führung des Kanzlers Hugo von Hasslach übersteht das Trollkönigreich nahezu schadlos den Crash 2.0, indem es sich auf seine ökonomischen Stärken wie den Fremdenverkehr, die Produktion von Solarenergie sowie die Erforschung und Verwendung des heimischen Paraökosystems besinnt.

Am 21.07.2071 lässt von Hasslach seinen König feierlich in einer nationalen Trauerfeier für tot erklären (basierend auf dem Verschollenheitsgesetz der ADL genau 10 Jahre nach dessen Verschwinden) und ebnet damit den Weg für eine baldige Umwandlung des Trollkönigreichs in eine Demokratie. Durch seine Annäherungsversuche mit heimischen Konzernen (vor allem Saeder-Krupp) gerät von Hasslach jedoch zunehmend in Konflikt mit Veteranen der Trollkriege wie auch mit dem Troll-Thing (einer Vereinigung trollischer Naturzauberer), die diesen Schritt alles andere als gutheißen.

Groß-Frankfurt

Landeshauptstadt: Frankfurt

Groß-Frankfurt ist gleichzeitig Allianzland und der zweitgrößte Metroplex der ADL: Es erstreckt sich von Wiesbaden und Mainz im Westen bis nach Hanau und Aschaffenburg im Osten, von Frankfurt im Norden bis nach Mannheim/Ludwigshafen im Süden. Die Region galt bereits vor ihrer Gründung in den Vierzigern vor allem durch die Präsenz (und Wurzeln) des Chemie-Allrounders AG Chemie und des Finanzkonglomerats, dem Frankfurter Bankenverein, als konzerndominiert und wirtschaftlich linientreu und ist es noch heute.



Im Gegensatz zu anderen Allianzländern, in denen Konzerne versuchen, die Politik durch Lobbyismus, Bestechung und Erpressung zu beeinflussen, sind die Konzerne Groß-Frankfurts so eng mit der lokalen Politik verwoben, dass sie aktiv die Politik mitbestimmen und finanzieren, was auch der Grund ist, warum Groß-Frankfurt als Allianzland der Bonzen und Konzernschlipse gilt. Den Konzernen ist es auch zu verdanken, dass Frankfurt den Crash 2.0 unbeschadet überstanden und sein „Saubermann-Image" als sicherster und elitärster deutscher Metroplex behalten hat.

Neben Frankfurt als internationalem Finanzdrehkreuz mit seiner Börse und riesigen chemischen wie biotechnologischen Industrieanlagen in Frankfurt-Höchst und Ludwigshafen gehört auch Heidelberg zum Einzugsbereich Groß-Frankfurts, das neben Prag und Oxford als eines der Zentren europäischer hermetischer Zauberei gilt.

ES WAR EINMAL ... (2000 – 2010)

Das Millennium beginnt nicht gut für die BRD. Von 2001 bis 2004 wird das Land von schweren Umwelt- und Naturkatastrophen heimgesucht. Altlasten im Osten der Republik kommen zutage und verseuchen ganze Regionen. Das Ökosystem der Ostsee bricht innerhalb von Wochen zusammen und hinterlässt eine vergiftete, tote Brühe. Um die Nordsee ist es nur wenig besser bestellt. Im November 2002 kommt es zu schweren Überflutungen, die weite Teile der Nordseeküste verwüsten. Resultat der Flut und ihrer Folgen sind 30.000 Tote; allein die rechtzeitige Abschaltung der AKWs an der Unterelbe sorgt dafür, dass die Zahl nicht noch größer ausfällt. Als direkter Tribut an die Flut von 2002 wird 2004 entschieden, dass die verbliebenen AKWs vom Netz gehen.

Beginnend mit dem Jahr 2005 und heftigen Grenzauseinandersetzungen wogt die nächsten Jahre ein Krieg durch die osteuropäischen Staaten. Die Flüchtlingsströme, vor allem aus dem Baltikum, erreichen auch die BRD. Aus Angst vor einer möglichen Ausweitung des Kriegs im Osten, durch die zerstörte Umwelt sowie die Spätfolgen der Nordseekatastrophe kommt es zu einer Abwanderung aus Nord- und Ostdeutschland in den Südwesten der BRD. Die daraus resultierenden Unruhen sorgen im Jahr 2006 dafür, dass Bayern und Baden-Württemberg gegen den Zustrom auf die Barrikaden gehen. Als dann noch das allgemeine Wahlrecht für Ausländer eingeführt wird, beginnt die Eskalation. Die beiden Bundesländer drohen öffentlich mit dem Austritt aus der BRD, sollte dieser Beschluss nicht vom Bundesverfassungsgericht zurückgenommen werden. Die Ausschreitungen werden immer gewalttätiger und das Hickhack zwischen der tieflinken Regierung, die 2007 gewählt wurde, und den Konzernen führt zur praktischen Handlungsunfähigkeit der Regierung.

Das Jahr 2008 wird eines der dunkelsten Jahre der BRD. Am 4. März des Jahres kommt es zu schweren Pannen im lothringischen AKW Cattenom, die in der Explosion des Blocks 2 gipfeln. Der starke Südwestwind trägt massenweise verstrahltes Material mit sich und der resultierende Fallout sorgt dafür, dass das Saarland, Lothringen und Luxemburg evakuiert werden müssen. Rund 40.000 Menschen verlieren ihr Leben und bis 2045 folgen fast weitere 100.000 Tote durch die Spätfolgen der Strahlenkrankheit. Im Chaos wird der Notstand ausgerufen, der für Bayern und Baden-Württemberg als Startschuss für ihren Separationsversuch gilt. Das Militär greift hart durch und verhindert die Separation. Am 29. April 2008 endet die deutsche Demokratie, die Regierungsgewalt wird auf einen Militärrat unter General Horst Stöckter übertragen. Mitten im Umbruch und Chaos des Jahres betritt Gevatter Tod leise die Bühne und seine Sense trägt den Namen VITAS. Bis zum Ende des Jahres 2010 fallen der Seuche fast 4,6 Millionen Menschen in der BRD zum Opfer.

Badisch-Pfalz



Landeshauptstadt: Pirmasens

Zu diesem eher ländlichen Gebiet gehören große Teile der Pfalz bis hinüber zur SOX sowie Nordbaden. Badisch-Pfalz ist eine heterogene Verbindung verschiedener Menschen, Landschaften und Gesinnungen. Vor allem ist das Land aufgrund seiner ertragreichen Böden wie auch von der AG Chemie betriebener Agrarbiotechnologie Großnahrungsmittelproduzent der ADL (und vor allem Groß-Frankfurts). Gigantische Gewächshauskomplexe und Agrarfabriken mit Produktionsbottichen, in denen transgenes Gemüse, Tankfleisch und Fleischersatzstoffe wie Soja oder Mycoprotein herangezogen und die „In"-Weine des nächsten Jahrgangs biotechnologisch konstruiert werden, „zieren" die ansonsten eher touristisch geprägte Landschaft.

Hessen-Nassau



Landeshauptstadt: Gießen

Nordhessen, der Taunus und der Westerwald, die dieses Gebiet ausmachen, gehören zu den strukturschwächsten Regionen der ADL (übertroffen nur von Brandenburg). Oftmals als Naherholungsgebiet Groß-Frankfurts betrachtet (und wirtschaftlich von den dortigen Konzernen abhängig), gibt es nur um die Gießen-Marburger Region und um Kassel herum nennenswerte moderne Industrien. Um die Region zu stärken, versucht die Landesregierung, vor allem ausländische Investoren für Hessen-Nassau zu begeistern – bis dato zur Freude von Regierung und Konzernen in Groß-Frankfurt ohne großen Erfolg.

Großherzogtum Westrhein-Luxemburg



Landeshauptstadt: Bad Neuenahr

Die Geschichte des Herzogtums Westrhein-Luxemburg ist eng mit dem Schicksal der Adelsfamilie des Hauses Luxemburg wie auch des ehemaligen Großherzogtums selbst verwoben. Nach dem Cattenom-GAU und der Verstrahlung des Landes flieht die luxemburgische Bevölkerung in die angrenzenden Länder, vor allem jedoch nach Deutschland, und bleibt lange Jahre in der Fremde zersplittert, wobei sie sich in Deutschland vor allem im Hunsrück und der Eifel in der Nähe der alten Heimat niederlassen. Nachdem beide Gebiete in den Vierzigern von Vulkanausbrüchen verheert werden, beginnt der verbliebene Erbe des Adelsgeschlechts des Hauses Luxemburg, Adolphe III., damit, Aufbauhilfe in der Region mit seinem Privatvermögen zu betreiben. Er nutzt seinen politischen Einfluss bei den Adelshäusern Europas (vor allem Deutschland und Frankreich), um die Regierungen beider Staaten dazu zu bewegen, die Region als territorialen Ersatz für die durch den GAU verlorenen Gebiete anzuerkennen. Zudem nutzt er die Medien und seine metamenschliche Abstammung (er ist einer der erste UGE Zwerge) geschickt dazu aus, Metamenschen, vor allem aber Zwerge, nach Westrhein-Luxemburg zu locken. Im Zuge der Länderneuordnung gelingt es Adolphe durch die Unterstützung von Pro-Metamenschen-Gruppen und einem Netz aus guten Kontakten, das Großherzogtum Westrhein-Luxemburg als konstitutionell-parlamentarische Monarchie nach luxemburgischem Vorbild zu realisieren. Strukturschwach und mit wenigen Industrien ausgestattet, muss der Herzog jedoch über die Jahre die Haushaltslöcher immer wieder mit seinem eigenen Vermögen stopfen und Kredite aufnehmen, bis er während des Crashs 2.0 bankrott geht und der Frankfurter Bankenverein sich weigert, weiterhin die Eskapaden des Herzogtums zu tragen.

Derzeit verschlechtert sich die wirtschaftliche Situation des Herzogtums zunehmend, zumal dem Bundesrat finanziell die Hände gebunden sind. Ohne vorhandene Großindustrie können die wenigen Mittelstandsbetriebe kaum einen Bruchteil der Bevölkerung beschäftigen; viele Westrhein-Luxemburger versuchen daher inzwischen ihr Glück in anderen Allianzländern, vor allem in Nordrhein-Ruhr.

Freistaat Thüringen



Hauptstadt: Erfurt

Mit seinen über Jahre stabilen Regierungen, der starken Bürgerbeteiligung und den heftigen, aber nie handgreiflichen Disputen zwischen verschiedensten politisch-gesellschaftlichen Strömungen (vor allem Feminismus, Magie und Umweltbewusstsein) gilt das Allianzland als vorbildliche Demokratie. Als eines der Zentren für die Begegnung zwischen hermetischer und völkischer Zauberei und Religion (Hexen- und Druidentum) ist das Land durch die Akzeptanz und Toleranz verschiedenster Spielarten der Magie geprägt. So finden sich auf thüringischem Boden auch gleich zwei der renommiertesten magischen Universitäten der ADL: Erfurt und Jena.

Da sich Großindustrie in Thüringen eher selten findet und das Bild des Wirtschaftsraums durch moderne mittelständische Betriebe geprägt ist, die sich mit ökologischer Landwirtschaft und Viehzucht sowie Taliskrämerei und Magie beschäftigen (oft in Kooperation mit dem Trollkönigreich Schwarzwald), bleibt Thüringen im Zuge des Crashs 2.0 von den schweren Auswirkungen auf die inländische Wirtschaft verschont.

Freistaat Sachsen



Landeshauptstadt: Dresden

Bis vor Kurzem noch als „Herzogtum Sachsen" bekannt (zu dem auch Teile des ehemaligen Sachsen-Anhalt gehören), kommt es im Zuge des Crashs 2.0 zu einem Sturz des ultrakonservativen Militärregimes, das sich hinter modernen Adelstiteln verbirgt (als Autokratie eingerichtet nach dem ersten Euro-Krieg). Sächsische Söldner, von der Regierung um Herzog August Fritz von Sachsen angeheuert, um während des Systemausfalls Sicherheits- und Polizeiaufgaben durchzuführen, übernehmen die Kontrolle des Herzogtums. Nach Flucht und späterer Ermordung des Herzogs in Königsberg kommt es zu Verhandlungen mit Ruhrmetall (dem Hauptinvestor des Landes) und politischen Vertretern. Nach Einigung und Kompensation der Söldner übergeben diese schließlich Sachsen dem Bundesrat, der bis zur finalen Klärung des politischen Status kommissarisch die Führung übernimmt.

Im Zuge eines politischen Referendums und demokratischen Bürgervotums (elektronisch durchgeführt und von Ætherlink überwacht), sprechen sich 2068 85 % der sächsischen Bevölkerung für die Auflösung des Herzogtums und Eingliederung als demokratisches Land in die ADL aus. Nach Neuwahlen 2071 wird der Freistaat Sachsen schließlich vollwertiges Mitglied der Allianz Deutscher Länder und beginnt mit der Vergangenheitsbewältigung.

Nordrhein-Ruhr



Landeshauptstadt: Düsseldorf

Nordrhein-Ruhr ist eines der strukturstärksten Allianzländer, was nicht zuletzt der Präsenz des größten aller Megakons Saeder-Krupp geschuldet ist, der in Essen seine Zentrale besitzt. Obwohl zum Allianzland auch das Sauerland und das Bergische Land gehören, konzentrieren sich Wohnraum und Industrie auf die Rhein-Ruhr-Schiene, den sogenannten Rhein-Ruhr-Megaplex.

Rhein-Ruhr-Megaplex – Der Hinterhof des Drachen

Der Rhein-Ruhr-Plex ist mit geschätzten 25+ Millionen Menschen einer der größten Metroplexe in Europa, der sich über die Städte Köln, Düsseldorf, Duisburg, Essen, Bochum bis nach Dortmund zieht. Der „Megasprawl" ist ein Schmelztiegel unterschiedlicher ethnischer Gruppen, Sprachen, politischer Gesinnungen, Religionen und Weltbildern. Ein modernes, deutsches Babylon mit High-Tech-Innenstädten, Industriestandorten, riesigen Kraftwerken, Slumvierteln, Industriebrachen, grünen Parzellen, Verkehrschaos und Smog, über das der Großdrache Lofwyr seine Schwingen ausgebreitet hat.

Freistaat Westphalen



Landeshauptstadt: Münster

Obwohl nach außen hin eine Demokratie, ist die Politik des „Kirchenstaats Westphalen" eng mit der der Deutsch-Katholischen Kirche, der Deutschen Bischofskonferenz und ihrem geistlichen Führer, dem Bischof von Münster, verwoben, was de facto bedeutet, dass keine politischen Entscheidungen getroffen werden können, die die Kirche nicht abgesegnet hat. Wirtschaftlich wird das Land vor allem von Großbauern und ihren Betrieben (den sogenannten „Wurstbaronen") gestützt, deren landwirtschaftliche Erträge nicht nur Westphalen, sondern vor allem den nahen Ruhr-Plex ernähren.

Nach langen Jahren einer Politik der Magophobie und des Metamenschenrassismus vollzieht die Kirche in den Sechzigern eine Kehrtwende und versucht den „Errungenschaften" der Sechsten Welt liberaler, wenn auch immer noch sehr konservativ zu begegnen. Trotz allem bleibt sie Megakons wie auch dem technischen Fortschritt (z.B. Entmenschlichung durch Kybernetik, Biotech und Gentechnik) gegenüber kritisch.

Nach dem Crash 2.0 und dem „Digitalen Erwachen" setzt sich die DKK für die Akzeptanz der Technomancer als „von Gott mit besonderen Gaben gesegnete Menschen" ein und stellt sich auch in der Öffentlichkeit gegen die Hexenjagden durch die Bevölkerung, die Medien und die harte Politik des Bundesrates. Künstliche Intelligenzen dagegen werden als nichtmenschlich und Werk des Bösen verteufelt und aktiv bekämpft.

Brandenburg



Landeshauptstadt: Brandenburg an der Havel

Brandenburg ist das strukturschwächste Land der ADL. Seit Verlust der ehemaligen Hauptstadt Potsdam und den Entwicklungen in Berlin (erst anarchistisches Großprojekt, dann Konzernübernahme) geht es mit dem Land immer weiter bergab. Da es Brandenburg seit Jahren an jeglicher Art von Industrie und Steuereinnahmen mangelt (die Konzerne konzentrieren ihre Industrien nach ihrer Rückkehr nach Berlin in den von ihnen kontrollierten Sektoren und lassen das Umland außen vor), kann auch der Crash 2.0 nicht mehr viel wirtschaftlichen Schaden anrichten. Aufgrund der desolaten Zustände, klaffender Lohnschere (im Vergleich zu anderen Allianzländern) und Mangel an urbanen Zentren kommt es immer öfter zur Landflucht in den Norddeutschen Bund und die Metroplexe West- und Süddeutschlands sowie vor allem nach Polen, das nach dem Ende des Bürgerkriegs und im Zuge des wirtschaftlichen Neuaufbaus einen hohen Bedarf an Arbeitskräften hat.

Dennoch bleibt Brandenburg Brutstätte für nationalistisches sowie linksextremes Gedankengut, was bei der desillusionierten Bevölkerung auf fruchtbaren Boden fällt.



EINE NEUE WELT (2010 – 2020)

Die deutsche Wirtschaft kommt de facto zum Stillstand und allein die Aufrechterhaltung der Grundversorgung verhindert die Anarchie. Die Welt wird von der extrem hohen Anzahl an angeblichen Missgeburten im Atem gehalten, die später als UGE in die Menschheitsgeschichte eingehen wird. Anscheinend hat Mutter Erde langsam die Schnauze voll von den Menschen und schickt am 9.Februar 2011 eine Morgenflut los, die zu einer der schwersten Überschwemmungskatastrophen aller Zeiten führen wird. Orkanböen, die die Beaufortskala sprengen, treiben das giftige Wasser der Nordsee die Elbe hinauf. Die Deiche in den Niederlanden, Ost- und Nordfriesland brechen. Eine Woche lang schafft sich das Meer eine neue Küste, und als sich die Fluten zurückziehen, hinterlässt es eine verseuchte Morastlandschaft, die unbewohnbar ist. Im Zuge der „Schwarzen Flut" verlieren rund eine halbe Millionen Menschen ihr Leben, 45 Millionen werden in den Nordseeanrainern obdachlos. Hamburg bleibt überschwemmt und wird nur durch Konzerngelder wieder aufgebaut; bis dato bildet es ein Paradies für Schmuggler.

Die Militärregierung versucht das Land durch Umsiedlungs- und Wiederaufbaumaßnahmen aus dem Chaos zu führen. Es kommt zur Neustrukturierung der Bundesländer. Die Reste der Nord- und Ostseeanrainer werden zum Norddeutschen Bund zusammengefasst, die Sonderrechtszone Saar wird etabliert. In der Wirtschaftswelt kommt es zu gewaltigen Fusionswellen, die in der Entstehung unkontrollierbarer Großkonzerne gipfeln. Widerstand gibt es kaum, da durch die Notstandsgesetze die Medien so weit beschnitten sind, dass niemand etwas mitbekommt.

Im November 2011 wird ein weiterer Pfeiler der Konzernherrschaft errichtet. Die Passauer Verträge regeln die Konzernrechte neu und sichern den Konzernen je nach Größe Rechte und Privilegien von Botschaften ausländischer Staaten zu. Im Chaos der Probleme übersieht man fast den Beginn der Sechsten Welt. Es kommt zu Drachensichtungen in den deutschen Gebirgen; anfangs belächelt und als Schwachsinn abgetan, werden sie im Frühjahr 2012 zur unignorierbaren Realität. Die Drachen Lofwyr, Nebelherr, Kaltenstein, Schwartzkopf, Feuerschwinge und Nachtmeister lassen sich mit militärischen Mitteln kaum mehr verjagen.

Der Rest Deutschlands wundert sich über die aufblühende magische Welt und schiebt die steigende Missgeburtenrate (vornehmlich Zwergwuchs) auf Cattenom und nicht auf UGE. Das Auftauchen der Magie führt zu kontroversen Diskussionen innerhalb der Kirchen. Als Folge davon löst sich im April 2014 das Bistum Münster von der katholischen Kirche in Rom und deklariert sich als einzig wahre Kirche, die Deutsch-Katholische Kirche, kurz DKK. Im August des Jahres blüht erneut das zarte Pflänzchen der Demokratie auf. Es wird gewählt, allerdings müssen die Bürger einen Großteil der Notstandsgesetze als Realität anerkennen.

Bis zum Ende des Jahrzehnts kehrt Ruhe in Deutschland ein. Einzig die Einführung der ASIST-Technologie sorgt für etwas Bewegung in der Medienlandschaft.

Norddeutscher Bund



Landeshauptstadt: Hannover

Im Norddeutschen Bund haben sich die Reste Niedersachsens, Schleswig-Holsteins und Mecklenburgs sowie Bremen zusammengeschlossen – Bundesländer, die unter dem oft gewaltsamen Strukturwandel der letzten sechzig Jahre (Nordseekatastrophe, Werftensterben, zwei globale Computercrashs) am meisten zu leiden hatten. Außer in den urbanen Ballungsräumen, zu denen auch die Allianzhauptstadt und Politmetropole Hannover zählt, findet sich nur wenig Industrie, sodass das Land vor allem als Material- und Nahrungsmittel-Lieferant für die Freie und Hansestadt Hamburg und die gigantischen Proteus-Arkoblocks gilt, die seit der Schwarzen Flut den Horizont der neuen Nordseestrände dominieren. Dennoch ist im krisengebeutelten Norddeutschen Bund nicht alles eitel Sonnenschein, da das Land seit dem Crash 2.0 mit Abwanderungswellen von Fachkräften kämpft, die bei den „Pfeffersäcken" in Hamburg (oder sonstwo in der ADL) einen Neustart versuchen. Seit der Hamburger

Senat sich aber zunehmend gegen die konzerngefärbte Politik des Bundesrats auflehnt und Gespräche mit Bremen und Lübeck (und anderen europäischen Anrainerstädten) aufnimmt, um über die Formierung einer Neuen Hanse politisch unabhängiger Städte zu verhandeln (was dem Norddeutschen Bund den wirtschaftlichen Todesstoß versetzen würde), sind die Beziehungen zwischen dem NDB und Hamburg geradezu arktisch geworden.

Freie Hansestadt Hamburg



In Hamburg findet sich ein kompliziertes Geflecht aus liberaler, aber von politischer Zersplitterung geprägter Demokratie, Konzerninteressen und Schattenökonomien. Geformt durch die massive Nordseekatastrophe von 2011, im Zuge derer große Teile Norddeutschlands überflutet wurden und geblieben sind, wird Hamburg zum wahren Nordseehafen an der Elbemündung mit überfluteten Kanälen – ein toxisches Venedig des Nordens.

Wirtschaftlich stark durch den Hamburger Freihandelshafen wie auch lokale Stellvertretungen der Megakonzerne (Werften, Flugzeugbau, chemische und pharmazeutische Industrien), ist Hamburg heute vor allem Vorzeigemetroplex für die Errungenschaften des kabellosen Netzwerkes, repräsentiert durch Netzbetreiber Ætherlink (S-K) und die Deutsche Medien und Kommunikations-AG (DeMeKo), die Hamburg ihren Stempel als Medien- und Informationsstadt aufgedrückt haben.

Und doch floriert unter den Augen moderner Pfeffersäcke und hanseatischer Bürgerlichkeit nicht nur das horizontale Gewerbe in den Rotlichtvierteln von St. Pauli. Als Dreh- und Angelpunkt für die Schifffahrts- und Transportlinien, Zugang zu internationalen Transportwegen, Dank des lockeren Umgangs mit dem ansonsten harten Allianzgesetzen sowie seinen zahlreichen grauen und schwarzen Märkten, ist die Hamburg ein natürlicher Lebensraum für moderne Piraten, Schmuggler und das Schattengewerbe in den 2070gern.

ZWISCHEN DEN STÜHLEN

Die nachfolgenden Regionen sind keine Allianzländer im eigentlichen Sinne, sondern Sonderrechtszonen und Klein(stadt)staaten, die mit der ADL politisch assoziiert sind.

Die Sonderrechtszone Karlsruhe

Die Stadt Karlsruhe ist eine rechtliche Sonderzone unter Kontrolle einer lokalen Militärkommandantur der Bundeswehr. Unter der Anwendung von mächtiger Naturmagie kommt es 2042 zu heftigen Vulkanausbrüchen in der Eifel (mit weitreichenden Konsequenzen in der Region) sowie zu starken Erdbeben im Oberrheingraben, wodurch das Gebiet und die Stadt Karlsruhe verheert werden. Nach langem politischem Hickhack übernehmen Einheiten der Bundeswehr auf Anordnung des neuen Bundesrates der Allianz Deutscher Länder die instabile Region. Obwohl sich die Zone in den kommenden Jahrzehnten (auch aufgrund der Präsenz mehrerer Megakonzerne in Karlsruhe) ökonomisch und politisch stabilisiert, kommt es nie zur Wiedereingliederung von Karlsruhe in das Allianzland Badisch-Pfalz, sondern zum Erhalt der militärischen Sonderrechtsregierung. Da nach dem Crash 2.0 aufgrund kabelloser Netzwerk-Technologie keine effektive Nachrichtenzensur durch das Militär aufrechterhalten werden kann, häufen sich die Berichte über anhaltende magische Phänomene in der Fächerstadt. Ebenso werden Gerüchte laut, dass der Bundesrat die Militärbesatzung aufgrund einer besonderen (hermetischen oder geomantischen) Bedeutung der Stadt bewusst fortführt.

Sonderrechtsgebiet Saar, SOX

Das Sonderrechtsgebiet Saar, auch Saar-Lothringen-Luxemburg oder kurz SOX, umfasst das ehemalige Saarland, Luxemburg, große Teile Lothringens sowie Teile von Rheinland-Pfalz und des Elsass. Zu großen Teilen verstrahlt durch den Cattenom-GAU wird das Gebiet 2008 zunächst militärisch gesperrt und später mit einer Mauer umgeben. In den Fünfzigern übergeben die Regierungen der ADL und Frankreichs die Kontrolle über das Gebiet an den Kontrollrat, einem Gremium aus Megakonzernen, die in der SOX Arkologien, Forschungs- und Fertigungsanlagen (Schwerindustrie, Schwerchemie, Nuklearwaffen, Endlagerung, Massenbiotech) unterhalten und für die notwendige Infrastruktur sorgen. Doch trotz totalitärer Zugangskontrolle durch Konzerneinheiten und die „Special Task Force SOX" der MET2000 nisten sich über die Jahrzehnte Subkulturen wie Schmuggler, Plünderer, Aussteiger, Heimatbesessene, Verseuchte (Strahlen- und Glowpunks) und andere Randgruppen in der SOX ein, die nicht ausgemerzt werden können.

Nach dem Crash 2.0, der auch in der SOX spürbar wird, kommt es 2068 erneut zu einer Reaktor-Kernschmelze, diesmal in einer Konzern-Arkologie, die den Süden der SOX um Faulquemont verstrahlt. Zudem häufen sich Angriffe und Sabotageakte von SOX-Bewohnern auf Konzernanlagen mit dem Ziel, Waffentechnologie und Elektronik zu stehlen.

Das Herzogtum Pomorya



Hauptstadt: Sassnitz

In kaum einem anderen Land hat der weltweite Crash von 2064 so lange Nachbeben nach sich gezogen wie in dem kleinen Herzogtum an der Ostsee (bestehend aus den Inseln Rügen, Usedom, Wollin sowie großen Teilen des ehemaligen Vorpommern).

Als aristokratisches Land infolge des ersten Eurokrieges gegründet, bleibt der mit der ADL assoziierte Elfenstaat aufgrund seiner Abschottungspolitik, seinem Widerstand gegen die Megakonzerne, der Matrixzensur und des latenten Rassismus Nicht-Menschen und -elfen gegenüber ein Sonderling.

Nachdem sich Pomorya weigert, sich nach dem Crash 2.0 in die von Saeder-Krupp bereitgestellte ADL-weite Matrixinfrastruktur einbinden zu lassen, um das gesetzlich festgeschriebene Verbot extraterritorialer Besitztümer nicht aufheben zu müssen, gerät der Staat in die Isolation. Trotz zahlreicher Versuche gelingt es dem Telekommunikations- und Staatskonzern Telcam bis 2068 nicht, ein eigenes Netz an den Start zu bringen – vor allem auch weil der Konzerngerichtshof dem Staat die entsprechenden Netzwerk-Protokolle vorenthält. Der Staat schlittert in die politische Krise. Nur mittels Notstandsvollmachten und Zensur gelingt es dem Herzog und seinen Grafen, die Kontrolle aufrechtzuerhalten.

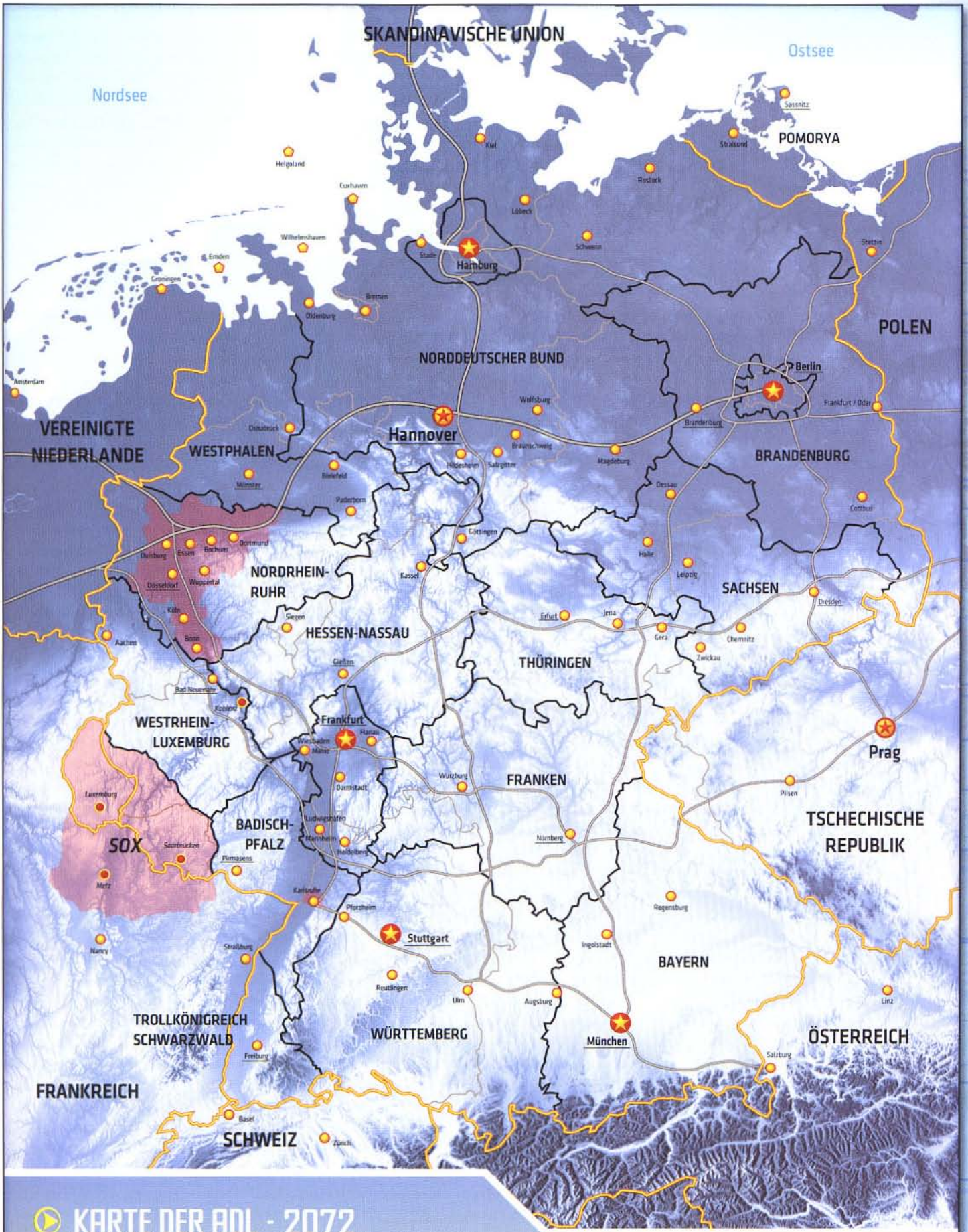
Dennoch lassen sich die Stimmen des Widerstandes nicht aufhalten. Nachdem die DeMeKo beginnt, digitale „Tagebücher" von Widerständlern aus der pomoryanischen Bevölkerung, den sogenannten *Kronikarzas*, europaweit zu veröffentlichen, bröckelt die schöne Fassade des idyllischen Ostseelandes und steht kurz davor, aufgrund des innen- und außenpolitischen Drucks in sich zusammenzubrechen.

Die Freistadt Berlin



Nach dem Scheitern des neo-anarchistischen Großprojektes „Status Flux" in den Fünfzigern ist die Freistadt Berlin (inklusive Potsdam) heute in der Hand der Konzerne ... zumindest glauben das die meisten Allianzbürger. Noch vor dem Crash 2.0 in das vom Konzernrat streng kontrollierte Westberlin und den anarchistischen Osten gespalten, droht heute die Auflösung des instabilen Status Quo – ein erneuter „Mauerfall".

Dennoch (oder gerade deswegen) ist Berlin in den Siebzigern immer noch ein Auffangbecken für rivalisierende Minderheiten, soziale Strömungen, radikale Elemente, Freidenker und all jene, die vom Überwachungsstaat und der Informationsübersättigung durch die omnipräsente Matrix die Schnauze voll haben. Eine Tendenz, die die Konzernherren in ihren Elfenbeintürmen mit Besorgnis wahrnehmen.


SKANDINAVISCHE UNION
Nordsee
Ostsee
POMORYA
Sassnitz
Stralsund
Kiel
Helgoland
Rostock
Cuxhaven
Lübeck
Wilhelmshaven
Schwerin
Stettin
Emden
Hamburg
Groningen
Bremen
Oldenburg
POLEN
NORDDEUTSCHER BUND
Berlin
Amsterdam
Wolfsburg
Frankfurt / Oder
Brandenburg
VEREINIGTE NIEDERLANDE
Osnabrück
Hannover
WESTPHALEN
Braunschweig
BRANDENBURG
Hildesheim
Salzgitter
Magdeburg
Münster
Bielefeld
Dessau
Paderborn
Cottbus
Göttingen
Dortmund
Essen
Bochum
Duisburg
Halle
Kassel
Leipzig
NORDRHEIN-RUHR
Wuppertal
Düsseldorf
SACHSEN
Dresden
Köln
Siegen
Erfurt
Jena
Gera
Aachen
Bonn
HESSEN-NASSAU
Chemnitz
Zwickau
THÜRINGEN
Gießen
Bad Neuenahr
Koblenz
Frankfurt
WESTRHEIN-LUXEMBURG
Hanau
Wiesbaden
Mainz
Prag
Würzburg
FRANKEN
Darmstadt
Pilsen
Luxemburg
Ludwigshafen
TSCHECHISCHE REPUBLIK
SOX
BADISCH-PFALZ
Mannheim
Heidelberg
Saarbrücken
Nürnberg
Metz
Plemasens
Regensburg
Karlsruhe
Pforzheim
Ingolstadt
Stuttgart
Nancy
Straßburg
BAYERN
Reutlingen
Ulm
Augsburg
Linz
TROLLKÖNIGREICH SCHWARZWALD
WÜRTTEMBERG
München
ÖSTERREICH
Freiburg
Salzburg
FRANKREICH
Basel
SCHWEIZ
Zürich
KARTE DER ADL - 2072
Hauptstadt
Arkoblock
Nennenswerter Sprawl
Staatsgrenze
Stadt
Geisterstadt
Nennenswertes Gebiet
Landesgenze
(BRD ca. 2003)

MÄCHTE DER ADL

Staatsorgane, Politiker, Lobbyisten, Konzerne, Untergrundgruppen – dies alles sind Akteure in dem Spiel um Macht und Einfluss in der Allianz Deutscher Länder. Doch wer sind die Strippenzieher? Und wie viel Macht haben sie wirklich? Und sind sie selbst nicht vielleicht nur Bauern, die auf einem viel größeren Schachbrett verschoben werden?

Im Folgenden sind die wichtigsten deutschen Organisationen und Gruppen kurz beschrieben.

POLITISCHER EINFLUSS

Politik – das ist auch im Deutschland des Jahres 2072 ein dichtes und undurchsichtiges Geflecht von diversen Staaten (den Mitgliedern der Allianz Deutscher Länder), Parteien, Policlubs, Interessengruppen, Konzernen und nicht zuletzt den Medien. Und die Fragen sind immer wieder die gleichen: Wer hat was zu entscheiden, wer kann wem was verbieten, wer könnte was dagegen haben oder machen und wie stellt man es in den Medien positiv dar?

Institutionen der Allianz Deutscher Länder

Auch wenn sich politisch einiges in der ADL geändert hat, werden Grabenkriege zwischen den Parteien und Ländern heute noch genauso gerne geführt wie vor siebzig Jahren.

Der Bundesrat

Die Verfassung von 2045 bestimmte erstmals in der Geschichte Deutschlands, dass die Länder und Regionen Vorrang vor der Zentralgewalt haben. Konsequenterweise wurde daher mit dem Bundesrat ein Organ geschaffen, in dem die Vertreter der Länder als höchster Gesetzgeber Deutschlands über nahezu sämtliche Belange der föderalen Allianz mit einfacher Mehrheit der stimmberechtigten Mitglieder entscheiden. In den Bundesrat entsenden sowohl die 13 Vollmitglieder der ADL als auch die assoziierten Länder Schwarzwald und Westrhein-Luxemburg stimmberechtigte Mitglieder. Darüber hinaus gibt es weitere Sitze assoziierter „Staaten" (z.B. Pomorya oder die Freistadt Berlin repräsentiert durch den Konzernrat) und Gremien (z.B. der Dachverband der anerkannten Religionsgemeinschaften), die jedoch kein Stimm- und Entscheidungsrecht besitzen, sondern eher Beratungsfunktion haben.

Da für die Verteilung der insgesamt 101 stimmberechtigten Sitze unter anderem die Bevölkerungszahlen und wirtschaftliche Leistungsfähigkeit der Allianzländer herangezogen werden (die Evaluation erfolgt jährlich durch das Bundesverfassungsgericht), führte das nicht zuletzt infolge des Crashs 2.0, wirtschaftlicher Destabilisierung und Abwanderungswellen in die (arbeits-)„reichen" Metroplexe zu einer Dominanz konzernkontrollierter Allianzländer wie Groß-Frankfurt oder Nordrhein-Ruhr gegenüber strukturschwachen Ländern, mit Tendenz zu einer Konzerndemokratie.

Der Bundestag

Die Aufgaben des deutschen Bundestags in den Siebzigern sind vielfältig, aber tatsächlich nur mäßig bedeutsam. Neben der Wahl der Bundesregierung und der Gesetzgebung in den wenigen Bereichen, die noch ausschließlich bei der Zentralgewalt verblieben sind (vor allem Außen- und Militärpolitik), sind dies die Untersuchungsausschüsse in allen überregionalen Belangen.

In der Regel findet alle vier Jahre die Wahl zum deutschen Gesamtparlament statt. Die meisten der 1001 Sitze werden nach einem modifizierten Verhältniswahlrecht vergeben. Maßgeblich sind die Stimmanteile der Parteien innerhalb der einzelnen Länder, von denen jedes eine im Bundeswahlgesetz festgelegte Anzahl von Abgeordneten nach Hannover entsendet. Lediglich die Sitze für die Autokratien Pomorya und das Noch-Trollkönigreich Schwarzwald (die derzeit über kein Parteiensystem verfügen) werden von diesen selbst besetzt.

Momentan sind folgende Parteien im Bundestag vertreten: Die **Anarchosyndikalistische Union** (ASU, politische Querulanten), die **Unabhängige Sozialistische Partei Deutschlands** (USPD, Links), die **Europäische Sozialdemokratische Partei** (ESP, Mitte-Links), **Die Grünen** (links, pro-ökologisch), die **Liberaldemokratische Föderalistische Partei Deutschlands** (LDFP, Wirtschaftsliberal), die **Christliche bzw. Bayrische Volkspartei** (CVP bzw. BVP in Bayern, Mitte-Rechts), die **Deutschnationale Partei** (DNP, Rechts und nationalkonservativ) und die **Partei der Neuen Ordnung** (PNO, Mitte-Links, pro-Erwacht).

Die Bundesregierung

Die Bundesregierung besteht aus dem Kanzler und einer unterschiedlichen Anzahl von Ministern für verschiedene Spezialgebiete (z.B. Ministerium für Metamenschenfragen, Magie und Umweltschutz). Die Bundesregierung versieht alle außenpolitischen Aufgaben der ADL und erstellt die Vorlagen für die bundesweit geltenden Gesetze, die dann im Bundestag und im Bundesrat beschlossen werden. Zurzeit regiert eine konservative Koalition aus LDFP und CVP/BVP unter Kanzler **Hagen Linnheimer** (LDFP), die sich vor allem im Zuge des wachsenden Matrixterrorismus (Technomancer, Hacker, Sprawlguerilla), Aufleben anarchistischer Elemente und verstärkter Drogenproblematik den Kampf gegen radikale Elemente und das organisierte Verbrechen auf die Fahne geschrieben hat.

Trotz großer Akzeptanz in der Bevölkerung gibt es jedoch auch Stimmen, die in den vom Bundesrat erlassenen Gesetzen zur „Präventivbekämpfung" eine Einschränkung der Bürgerrechte sehen und eine schrittweise Entmündigung der Allianzbürger befürchten.

Das Bundesamt für Innere Sicherheit

Das vom Innenministerium geführte Bundesamt für Innere Sicherheit (BIS) ist eine Organisation, die einem national tätigen Geheim- und Nachrichtendienst am nächsten kommt und vor allem Aufgaben des Verfassungsschutzes wahrnimmt. Obwohl in der Vergangenheit die Überwachung extraterritorialer Konzerne auf deutschem Boden zu seinem Aufgabengebiet gehörte, beschäftigt sich das BIS jüngst immer mehr mit der Verfolgung von aufrührerischen und terroristischen Elementen der Polit- und Matrixszene (sogenannte Sprawlguerilla). Zwar gilt die neue Innenministerin **Sandra Sagehorn** (eine Juristin und ehemalige Richterin aus Hannover) als weniger extrem als ihre Vorgängerin, die Ex-Kanzlerin **Hertha Brüggen**, dennoch kam es unter Sagehorn zum Erlass des „Gesetzes zur Präventivbekämpfung von Matrixterrorismus", das Regierungsorganen wie dem BIS, aber auch den Allianzländern und seinen (zum Teil privaten) Polizei-Einrichtungen weitreichende Befugnisse bei der Überwachung von Allianzbürgern einräumt.

Policlubs

Ein Policlub ist eine Organisation von Personen mit ähnlichen politischen Überzeugungen und Zielen, die mit verschiedenen (in der Regel legalen) Mitteln Einfluss auf Politik, Wirtschaft und Gesellschaft ausübt. Diese Spielart des Lobbyismus ist vor allem in Europa äußerst beliebt und die Policlub-Bewegung hat im 21. Jahrhundert alle möglichen gesellschaftlichen Gruppen erreicht. Auch wenn die wenigsten Policlubs überregional oder international bedeutend sind, gibt es einige aktive Vereinigungen wie den **Mutter Erde Policlub** (Erwachter und ökologischer Feminismus), den **Siegfried-Bund** (Sammelbecken rechtsextremer Gruppen), den **Klabauterbund** (Ökoanarchismus und Anti-High-Tech) oder die **Schockwellenreiter** (Hackerethik und investigativer Journalismus), die über die Grenzen der ADL hinaus operieren, aber ihre Wurzeln in Deutschland haben.

Auch magische Vereinigungen (neu-heidnische Zirkel und andere magischen Gruppen) können in gewisser Hinsicht als magisch orientierter Policlub angesehen werden. Die in Deutschland älteste, größte wie auch einflussreichste Organisation ist die hermetische **Dr. Faustus**

Gesellschaft mit Sitz in Heidelberg, die ihre Mitglieder aus den arkanen Universitäten rekrutiert und einen Machtfaktor in der magischen Ausbildung in ganz Europa darstellt.

DEUTSCHE GROSSKONZERNE

Auch in den Siebzigern ist die deutsche Wirtschaft vorwiegend auf den sogenannten sekundären Wirtschaftssektor, die Industrie, konzentriert. Dominiert von multinationalen, extraterritorialen Megakonzernen, ist es kein Wunder, dass einige dieser global operierenden Konzerne aus dem Bereich Schwerindustrie, Chemie, und Finanzen *made in Germany* sind und sich aus deutschen Großkonzernen mit langer Historie entwickelt haben.

Saeder-Krupp

Hauptsitz: Essen (Nordrhein-Ruhr)

Neben seiner Bedeutung als weltgrößter Megakon stellt Saeder-Krupp in Deutschland einen nicht zu unterschätzenden Machtfaktor dar. Neben seiner Rolle als Hauptarbeitgeber des Landes mit Sitz im Herzen des Rhein-Ruhr-Megaplexes sind namhafte Tochtergesellschaften des von dem Großdrachen **Lofwyr** kontrollierten Imperiums wie **Ruhr-Nuklear** (Energie), **Ätherlink** (Matrix), **Commerzbank** (Bankwesen) und **Siemens-Nixdorf** (Computertechnologie) eng mit dem allgemeinen Leben und der Wirtschaft in Deutschland verknüpft. Auch wenn der Einfluss von S-K selten direkt sichtbar ist (durch ein undurchschaubares Firmennetzwerk, das den Makrokosmos S-K ausmacht), hat der Konzern im Zuge des Crashs 2.0 auch politisch eine aktivere Rolle in Deutschland eingenommen.

Frankfurter Bankenverein

Hauptsitz: Frankfurt (Groß-Frankfurt)

Der Frankfurter Bankenverein (FBV) entstand aus einem Zusammenschluss der Frankfurter Traditionsbanken Deutsche Bank und DZ Bank bereits im Jahr 2003. Nach einer Phase der Konsolidierung nutzte die Bank laxe Wirtschaftsgesetzgebungen und schwindende Ökonomien zur Übernahme diverser anderer europäischer Banken (Privatkunden-, Investment- und Universalbanken) und wurde so zum führenden Bankenverbund Deutschlands und zu einer finanziellen Konstante in der europäischen Makroökonomie mit weitreichenden Verflechtungen.

Bis 2062 im Besitz des Großdrachen Nachtmeister, fiel die Aktienmehrheit an dem Finanzkonzern nach dessen Tod an die Präsidentin und Zichtochter des Drachen, **Monika Stüeler-Waffenschmidt**, die heute den Konzern selbst aktiv leitet und bisweilen das einzige innerdeutsche Gegengewicht zu Saeder-Krupp darstellt.

Neben allgemeinen Bankgeschäften, Versicherungen, dem Betrieb der Frankfurter Börse, Immobilien sowie Besitzanteilen an einer Reihe von kleinen wie großen Konzernen (z.B. der MET2000 oder der AG Chemie) ist der FBV auch auf den Gebieten des nationalen und internationalen Rechts, der Unternehmensberatung und der Finanzanalyse tätig. Seit dem Crash 2.0 hat der FBV außerdem damit begonnen, sein Portfolio um nicht-finanzielle Aktiva zu erweitern. Da der FBV nach außen hin stets um seinen Ruf und sein Ansehen bemüht ist, gelang es dem Konzern, mit dem Erwerb und der Restrukturierung des Sternschutzes nicht nur einen vertrauenswürdigen privaten Polizeidienstleister zu schaffen, sondern ermöglichte ihm außerdem, die polizeiliche Gewalt im Allianzland Groß-Frankfurt unter seine indirekte Kontrolle zu bringen.

Proteus

Hauptsitz: Helgoland

Proteus wurde 2049 quasi „über Nacht" mit Eröffnung der Konzernzentrale auf der Nordseeinsel Helgoland gegründet. Nach Übernahme des Arkoblock-Projekts in der Nordsee und Bau neuer Anlagen zuerst im asiatischen Raum, dann auf der ganzen Welt (wobei niemandem bis heute richtig klar ist, wie Proteus diese finanziell realisierte), galt der Konzern vor allem aufgrund seiner Abschottungs- und Rückzugspolitik als Mysterium. Bekannt für seine biogenetische Forschung, selbstversorgenden maritimen Anlagen, Aquatechnologie, Tiefseeerschließung und Weltraumforschung, erlangte der Konzern in den Fünfzigern Extraterritorialstatus.

Obwohl mehrfach illegale Machenschaften und unethische Forschung hinter der Konzernfassade vermutet wurden, blieb der Konzern stets unter dem Radar anderer Konzerne und der Regierung. Nur mit der AG Chemie gab es mehrere Reibereien, die schließlich 2063 in der Ermordung hochrangiger Manager und Besitzer des Konzerns gipfelte.

Nach Untersuchungen durch den Konzerngerichtshof (auch aufgrund unklarer Besitzverhältnisse Proteus betreffend) fiel die Leitung des Konzerns schließlich an den einzigen verbliebenen Großaktionär, die **Prometheus Stiftung**, mit **Kevin Goldammer** als Leiter der Stiftung und CEO des Konzerns. Dennoch gibt es Stimmen in den Schatten und in Verschwörerforen, die sagen, dass diese „offizielle" Version nur einen Bruchteil der Wahrheit darstellt.

AG Chemie

Hauptsitz: Ludwigshafen (Groß-Frankfurt)

Die AG Chemie (AGC) ist eine der führenden Firmen auf dem modernen Chemikalien- und Massenbiotechnologie-Markt. Gegründet durch die Fusion mehrerer deutscher Chemiefirmen (darunter die Bayer AG und BASF) im Angesicht des politischen und wirtschaftlichen Chaos vor und während des Erwachens, wuchs die AGC über viele Jahrzehnte mittels oft brutaler Akquisitionsstrategien zu einem extraterritorialen Großkonzern heran, bis sie schließlich 2063 durch ihre eigene Expansionspolitik ins Straucheln geriet und fiel. An den Pranger gestellt für ihre „wirtschaftskri-

K.O. IN DER DRITTEN RUNDE (2020 – 2030)

Die Nordsee wird 2021 aufgegeben, da die Verseuchung und das damit einhergehende Erscheinen von Giftgeistern die Schifffahrt massiv beeinträchtigen. Der Güterverkehr wird seitdem mit automatisierten Frachtern betrieben, die erst für die Atlantikpassage mit Personal besetzt werden.

Im Aufschwung kommt unerwartet die nächste Welle der UGE: 15 % der Bürger mutieren, Orks und Trolle tauchen auf. Der spontanen Mutation folgt eine Massenpanik, da man nicht weiß, ob sie ansteckend ist. Kurzfristig wird die Errichtung von Sammellagern erwogen. Das Statement der Goblinisierten auf dem Kölner „Mutantenkongress" ist dazu eindeutig: Probiert es und es gibt einen offenen Bürgerkrieg. Die Diskussion wird im Herbst des Jahres zur Nebensache: VITAS geht mit einem neuen Virusstamm durch die BRD. Zwar ist die Medizin besser vorbereitet als beim ersten Ausbruch, aber als Tod und VITAS das Land verlassen, haben sie rund 370.000 Menschen mitgenommen.

Die Menschen wollen dieses Chaos nicht länger hinnehmen, und es häufen sich die Straßenschlachten. In Berlin kocht die Situation so hoch, dass im Oktober 2022 die Regierung klammheimlich nach Hannover umzieht. Bayern ist über den „norddeutschen" Umzug extrem unglücklich und erreicht mit seiner Beschwerde, dass dem Land ein Vetorecht für bestimmte Entscheidungen zugebilligt wird.

Auf der Seite der Erwachten werden die ersten Fachbereiche für Magie an den Universitäten eingerichtet. Allen voran geht die Universität Heidelberg im Jahr 2024, der bis zum Ende des Jahrzehnts weitere folgen.

Nach dem Abzug der Regierung kommt Berlin nicht zur Ruhe. Ein zwischenzeitlicher Höhepunkt ist der Juli 2027. Nach einem lapidaren Streik kommt es zu einem wochenlangen Bürgerkrieg anarchistischer Gruppen gegen den BGS, der Hunderte von Leben fordert.

Deutschland wird am 8. Februar 2029 wie der Rest der Welt vom VIRUS erfasst; der erste Crash kann kaum aufgehalten werden. Im folgenden Chaos findet eine zweite Fusionswelle statt, die maßgeblich für die heutige wirtschaftliche Ordnung verantwortlich ist.

minellen Umtriebe" (die Ermordung hochrangiger Proteus-Manager), musste die AGC in den vergangenen Jahren herbe Einbußen hinnehmen, die dazu führten, dass der Großkonzern derzeit kurz davorsteht, seinen Extraterritorial-Status vom Konzerngerichtshof aberkannt zu bekommen.

Ansonsten ist die Sicht der AGC in der Öffentlichkeit gespalten. In den Medien oft wegen seiner Öffentlichkeitsarbeit, Mitarbeiterfürsorge und Nähe zur Bevölkerung gefeiert, gilt der Konzern aufgrund seiner moralisch zweifelhaften Unternehmenspolitik bei Umweltschützern und Ökoaktivisten als Erzfeind. Und auch in den Schatten gilt kaum ein anderer Konzern als so brutal, verschlagen, hinterhältig und intrigant wie die „Giftmischer".

Deutsche Medien und Kommunikations AG

Hauptsitz: Hamburg (Freie Hansestadt Hamburg)

Auf dem Berichterstattungs- und Unterhaltungssektor führt in Deutschland, wie auch in großen Teilen Europas, kein Weg an der Deutschen Medien und Kommunikations AG (DeMeKo) vorbei. Mit seinen unzähligen digitalen News-Diensten und Magazinen, E-book-Verlagen, Trideo- und SimSinn-Sendern, Screamfaxdiensten sowie Musiklabels hält der deutsche Medienkonzern mit Sitz in Hamburg sicherlich 60 % aller diesbezüglichen Betriebe in der ADL, Tendenz steigend. Gegründet nach dem ersten Crash 2029, trat der Konzern unter der Führung des illustren **Friedrich Xaver Mooshuber**, auch bekannt als Fritz X, das Erbe deutscher Medienfirmen und Verlage wie Springer, Kirch und Bertelsmann an. Im Zuge des Crashs 2.0 gelang es der DeMeKo früh, sich den soziokulturellen Veränderungen ihrer jetzt mobilen Medienkonsumenten anzupassen, und steht damit nun besser da als je zuvor, was nicht zuletzt einem strategischen Bündnis mit Saeder-Krupps Matrixfirma Ætherlink geschuldet ist.

Was ihre Berichterstattung und Medienpräsenz angeht, genießt die DeMeKo den Ruf, opportunistisch, aber unparteiisch und neutral bis ins Mark zu sein, was so weit geht, dass sie nahezu jeder Randzonengruppierung eine Plattform in der AR bietet, um sich mitzuteilen oder Gleichgesinnte zu erreichen – solange die Quoten stimmen.

Ruhrmetall

Hauptsitz: Essen (Nordrhein-Ruhr)

Bei der Ruhrmetall AG handelt es sich um einen Stahl- und Rüstungskonzern mit Sitz im Rhein-Ruhr-Plex. Entstanden aus der Fusion des Rüstungskonzerns Rheinmetall mit namhaften Stahlbetrieben und produzierenden Maschinenbauern, ist Ruhrmetall in den Siebzigern vor allem für die Herstellung von Fahrzeugen, Waffen und Waffenkomponenten für den Militär- und Sicherheitsbereich bekannt. Da der Konzern darüber hinaus im schwerindustriellen Bereich im Bau von Industriegerät, Zügen oder Baumaschinen aktiv ist, steht Ruhrmetall oftmals in direkter Konkurrenz zu Saeder-Krupp oder anderen Megakonzernen wie dem Rüstungsmegakon Ares. Obwohl Ruhrmetall multinational agiert (vor allem Europa, Osteuropa, Nordafrika) und Großaktionär des Söldnerkonzerns MET2000 ist, gelang es ihnen bis dato nicht, extraterritorialen Status zu erreichen.

Seit der Insolvenz der Internationalen Fahrzeug- und Maschinenunion (IFMU) und der Zerschlagung des ECC Eurotronics Konsortiums im Zuge des Crashs 2.0 konnte Ruhrmetall außerdem mehrere Robotik- und Mikroelektronik-Betriebe erwerben, sodass anzunehmen ist, dass Ruhrmetall bald einen Einstieg ins Drohnengeschäft plant.



PRIVATE SICHERHEITSORGANE

Die ADL und die einzelnen Allianzländer haben in einigen Bereichen mit hochspezialisierten Unternehmen langfristige Verträge abgeschlossen. Dies sind Bereiche, in denen eine kostenaufwendige und komplexe Infrastruktur unterhalten werden müsste, wie etwa Polizeidienste, Matrix oder magische Sicherheit. Trotz internationaler Unternehmen wie Knight Errant (Ares), Securitech International

(Renraku) oder Lone Star gibt es einige deutsche Vertreter, die in der Vergangenheit von den Allianzländern bevorzugt wurden. Das liegt nicht zuletzt an der Tatsache, dass alle Anbieter einer speziellen Genehmigung des Bundesinnenministeriums bedürfen, um tätig zu werden, die nicht ohne gründliche Überprüfung erteilt wird (und dann auch erst einmal zur Probe), die Tochtergesellschaften extraterritorialer Megakonzerne nur ungern über sich ergehen lassen.

Die Überwachung dieser Sicherheitsdienste liegt beim Bundesamt für Innere Sicherheit.

MET2000

Hauptsitz: Hannover (Norddeutscher Bund)

Die Mobile Eingreiftruppe 2000, kurz MET2000 (auch MET2K), ist eine der größten Söldnerorganisation der Welt; eine komplett ausgestattete Armee zum Mieten. Gegründet in den Dreißigern nach dem ersten Eurokrieg (mit Sitz in der Hauptstadt Hannover), kommt die MET2000 immer dann zum Einsatz, wenn schlagkräftige High-Tech-Infanterie gebraucht wird - obwohl sie auch Sicherheitsaufgaben übernimmt (zum Beispiel die „Special Task Force SOX", die die Grenzen der SOX sichert).

Wirtschaftlich betrachtet ist die Organisation eine öffentliche Aktiengesellschaft mit der ADL als größtem Anteilseigner, gefolgt vom Frankfurter Bankenverein, Ruhrmetall und Ares. Allgemein gilt die MET2K als extrem gut ausgestattet und größtenteils körpermodifiziert. Allerdings stehen ihre Söldner in dem Ruf, sich zu sehr auf ihre technische Überlegenheit als auf Strategie und Taktik zu verlassen.

Darüber hinaus unterhält die MET2K mit **Argus** einen eigenen militärischen Spionagedienst, dem im Zeitalter elektronischer Kriegsführung auch zunehmend die Integrität und Sicherung der internen Netzwerke zukommt.

Argus

Hauptsitz: Baumholder (Badisch-Pfalz)

Der militärische Spionagedienst der MET2000 hat seine Muttergesellschaft wirtschaftlich mittlerweile fast überholt und agiert auch über die Aufgaben für die Söldnergruppe hinaus als unabhängiger Dienstleister für militärische und zivile Informationen. Argus übernimmt z.B. die Funktionen des Bundesnachrichtendienstes (BND) und des Militärischen Abwehrdienstes (MAD) für die ADL, wobei auch andere „Institutionen" wie die Vereinten Nationen, die New European Economic Community (NEEC), andere europäische Mitgliedsstaaten und eine große Anzahl von A- und AA-Eurokonzernen, die sich keinen eigenen Spionageapparat leisten können oder wollen, zum Kundenstamm des Argus gehören.

Nach einigen Querelen mit dem Bundesrat und der Regierung wurde die ehemals rein militärische Führung vor einigen Jahren in eine Doppelspitze mit größerem zivilem Anteil umgebaut. Außerdem berief die ADL-Regierung im Herbst 2069 die ehemalige Innenministerin **Hertha Brüggen** als Liaison-Kommissarin, um ihre Interessen zu wahren.

Psi Aid

Hauptsitz: Leipzig (Freistaat Sachsen)

Psi Aid gilt heute als größter magischer Sicherheitsdienstleister der ADL, der vor allem auf den Gebieten der arkanen Gebäude- und Arealsicherung, dem magischen Personenschutz und der Transportbegleitung sowie der magischen Analytik und arkanen Forensik (sogenannte okkulte Ermittlung) tätig ist. Darüber hinaus unterhält Psi Aid eine paramilitärische Spezialeinheit mit Namen **Psi Force**, die bei akuten magischen Bedrohungen (toxische Geister, Insektengeisteinnistungen, Shedim-Aufkommen) zum Einsatz kommt, sowie einige Sonderforschungsbereiche für magische Sicherheitstechnik.

Aufgrund seines Erfolgs betreibt Psi Aid inzwischen in nahezu jedem großen Metroplex der ADL sowie in einigen ausgewählten europäischen Metropolen ein größeres Büro und arbeitet oft eng mit den lokalen Polizeidiensten zusammen.

Trotz Offerten zahlreicher Konzerne, Psi Aid von seinen Besitzern zu erwerben, ist der Sicherheitskonzern bis dato unabhängig geblieben.

Sternschutz

Hauptsitz: Stuttgart (Württemberg)

Beim Sternschutz handelt es sich um den renommiertesten privaten Sicherheits- und Polizeidienst der ADL, dessen Geschichte auf den Werkschutz des Daimler-Konzerns zurückgeht. Unter der Internationalen Fahrzeug- und Maschinen Union (IFMU) wurde der Sternschutz schließlich zum privaten Sicherheitsdienst und aufgrund guter Beziehung des ehemaligen Multikonzerns mit Landes- und Stadtregierung in Stuttgart später als privater Polizeidienst eingesetzt. Nach dem Untergang der IFMU durch den Crash 2.0 wurde der Sternschutz durch den Frankfurter Bankenverein aufgekauft, mit dem

„... UND ES KAM SCHLIMMER" (2030 – 2040)

Das Jahrzehnt beginnt mit einer guten Nachricht: Die ersten Arkologieblocks gehen an der verseuchten Nordseeküste online. Emden, Groningen und Bremerhaven bilden den Ausgangspunkt für die Wiederbesiedlung des Wattenmeers. Auch die Energieprobleme der Menschheit scheinen ein vorläufiges Ende gefunden zu haben. In Garching in der Nähe von München wird der erste kommerzielle Fusionsreaktor in Betrieb genommen.

Die schlechte Nachricht: Am 19. Mai 2031 greifen russische Truppen nach wiederholten Grenzscharmützeln die Ukraine, Weißrussland, Polen, Kasachstan und die Staaten des Baltikums an. Es beginnen die Eurokriege. Der Vorstoß bringt die Russen zwar bis an die Elbe und nach Kiew, aber vehemente Partisanenangriffe bringen den Nachschub zum Erliegen. Bis 2033 wogt der Kampf hin und her, doch als im Januar die Rohstoffknappheit in Russland bedrohlich wird, entscheidet sich Moskau für den Einsatz atomarer Waffen.

Zu diesem Zeitpunkt (genauer: am 28. Januar) greifen Unbekannte die Kommandozentralen aller Kriegsbeteiligten an. Gleichzeitig werden Hardliner beider Seiten ermordet und strategische Computersysteme lahmgelegt. Die Eurokriege enden quasi über Nacht mit einer Bilanz von 250.000 Toten. Bis heute ist die Identität der Kriegsbeender ungeklärt. Durch das Osloer Friedensabkommen, das das offizielle Ende des Krieges bedeutet, erhält das Herzogtum Pomorya seinen Status als souveräne Nation.

Die Formation des „Großen Dschihads" 2033 bleibt für die BRD bis auf neue massive Flüchtlingsströme ohne Folgen. Das kriegsgebeutelte Land hat in der Aufbauphase neben Regierungskrisen von 2034 bis 2037 vor allem mit der beginnenden Abschottung Bayerns und Baden-Württembergs zu kämpfen. Am 21. Mai 2038 werden Nägel mit Köpfen gemacht: Die beiden Bundesländer sagen sich von der BRD los und bilden unter Kanzler Hunggarten von der Bayrischen Volkspartei (BVP) den Süddeutschen Bund mit Regierungssitz in München. Bevor die restliche BRD entsprechend reagieren kann, üben die Großkonzerne Druck aus und intervenieren zugunsten der Separatisten, indem sie drohen, ihre Standorte in den Süddeutschen Bund zu verlegen. Die Regierung in Hannover muss machtlos der Abspaltung zuschauen.

Die Nacht des Zorns 2039 geht an der BRD fast vorüber. Vereinzelt versuchen Rassisten, Übergriffe auf Metas durchzuführen, und die Zahl der Toten ist hoch, doch kommt es fast nur zu Toten im Lager der Rassisten selbst, da diese auf schwer bewaffneten Widerstand treffen. Berlin erlebt eine weitere Explosion und aus dem Verteidigungsbündnis gegen die Faschisten wächst ein Volksaufstand, der den Status Quo in der Berliner Machtverteilung bricht. Willkommen im größten anarchistischen Projekt der Geschichte.

NEUER LACK AUF DEN ROST (2040 – 2050)

Die Ausschreitungen wiederholen sich 2040, doch diesmal gewinnen sie eine neue Qualität. Während der Durchschnittsbürger fasziniert und angewidert zugleich ist, ist die Regierung des Süddeutschen Bundes „Repressionsmaßnahmen aus Gründen der Volksgesundheit" gegenüber offen. 2041 wird die Ostsee durch massives Drängen des Herzogtums Pomorya mittels moderner Gentechnik und Magie revitalisiert. Im März 2042 werden in Süddeutschland bereits Metamenschen in Sammellager gebracht und der Eugenikbeschluss steht kurz vor der Verabschiedung. Eine Umsetzung erfolgt jedoch nicht, da sich die Ereignisse wiederholen, die bereits die USA erschütterten. Es kommt zu mehreren Vulkanausbrüchen in der Eifel. Die austretenden Lavaströme sperren den Rhein, was zu einer Überflutung des Neuwieder Beckens führt. Koblenz sowie weitere Städte müssen aufgegeben werden. Der Eugenikbeschluss wird ausgesetzt und die Rechte der Metamenschen wiederhergestellt. Es folgt ein Exodus der Zwerge in die Region der Eifelgebiete, während Trolle und Orks sich in Schwarzwald, Oberpfälzer Wald und Böhmerwald zurückziehen.

Im Februar 2043 zeigt sich das Resultat: die Ausrufung des Trollkönigreichs Schwarzwald. Wenig später folgen die Zwerge dem Beispiel der Trolle und gründen das Großherzogtum Westrhein-Luxemburg. Die Versuche des Süddeutschen Bundes, die Gebiete zurückzuerobern, scheitern an dem erbitterten und magisch unterstützten Widerstand der Metamenschen.

Nachdem sich der Süddeutsche Bund schon manche Wahnsinnstat geleistet hat, besiegelt er sein Ende im Mai 2044. Der Versuch, die Monopolstellung ausländischer Konzerne zu brechen, lässt das Fass überlaufen. Innerhalb einer Woche brechen die Datennetze zusammen, der Zugriff auf Auslandskonten wird verweigert, ein Generalstreik tritt ein und die MET2000 kündigt ihren Vertrag auf. Unter diesem Druck bricht die Regierung Hunggarten ein. Man versucht zügig, einen Verfassungskonvent einzuberufen, um die Zukunft der BRD zu organisieren. Nachdem die letzten konservativen Politiker des Süddeutschen Bundes „ausgetauscht" werden, wird am 8. Mai 2045 das Ende der BRD eingeläutet. Es schlägt die Geburtsstunde der ADL.

Das Bundesgebiet wird in einer Länderreform neu aufgeteilt. Die Gebiete der Elfen (Pomorya), der Zwerge (Westrhein-Luxemburg), der Trolle (Schwarzwald) sowie die Kleinstaaten im Oberpfälzer Wald, Berlin und die Sonderrechtszone Saar sind mit der ADL assoziiert. Der Aufschwung beginnt.

Personenschutzdienst ProSecuritas vereinigt und durch zahlreiche Investitionen zu einem kompetitiven Sicherheitskonzern mit eigener magischer Abteilung (der Sonderabteilung für Magie und Thaumaturgie, kurz SAMT) ausgebaut.

Auch wenn Stuttgart heute noch als Aushängeschild des „Sterns" gilt, hält der Konzern in den Siebzigern zahlreiche Sicherheitskontrakte im In- und Ausland (darunter die Polizeiaufgaben für das gesamte Allianzland Groß-Frankfurt). Machte das Unternehmen in der Vergangenheit vor allem wegen seiner (von der Geschäftsführung tolerierten) harten Vorgehensweise und den ständigen Rassismus-Vorwürfen von sich reden, versucht der Sternschutz zunehmend (nicht zuletzt aufgrund des Drucks des FBV), in der Öffentlichkeit gut dazustehen, angeblich sehr zum Unwillen von Geschäftsführer **Klaus Daimel**, dem Verbindungen zur rechten Szene nachgesagt werden.

DIE MACHT DES GLAUBENS

Im Zuge internationaler Wirtschaftskrisen, globaler Pandemien, dem Erwachen der Magie und anderer Schrecken und „Wunder" wurde der noch zur Jahrtausendwende schwindende Einfluss der Kirche in den vergangenen Jahrzehnten wieder so gestärkt, dass einige Religionsgemeinschaften in den 2070ern wieder an Bedeutung gewonnen haben.

Deutsch-Katholische Kirche

Eine der wichtigsten Glaubensgemeinschaften der Allianz Deutscher Länder ist die Deutsch-Katholische Kirche (DKK). Gegründet 2014 nach einem Schisma mit der Römisch-Katholischen Kirche aufgrund der theologischen Bewertung der Magie, wird das Bistum Münster (nach Gründung des Freistaates Westphalen aus damals noch Nordrhein-Westfalen) zum „Zentrum der Wahren Kirche Gottes des Herrn und seiner Heiligen". In den folgenden Dekaden wächst die lokale Regierung immer mehr mit der konservativen DKK zusammen, sodass die Kirche quasi zur regierenden Macht avanciert. Aufgrund der harten Linie der Kirche gegenüber technologischen Errungenschaften, Metamenschen und Magie gilt Westphalen lange Jahre als xenophob, rückständig und rassistisch. Subventioniert durch die Steuern Westphalens, Spenden sowie die immer noch gültige nationale Kirchensteuer (die nicht mehr an den Vatikan abgeführt werden muss), stellt die Kirche eine schlagkräftige Eingreiftruppe, die **Bischofsgarde**, gegen Feinde der Kirche und zur Wahrung der Ordnung auf. In den späten Dreißigern kommt es zur Gründung des ersten **Theurgen-Ordens** (dem **Erleuchteten Zirkel**, Lehre), also kirchlichen „Weißmagiern", die basierend auf einer christlichen Magietradition (der Theurgie) ausgebildet werden, die von der Bischofskonferenz abgesegnet ist. Später werden weitere Orden wie die **Barmherzigen Schwestern** (Heiler-Nonnen), der **Orden des Heiligen Georg** (Kampfmagier in der Bischofsgarde), die **Bewahrer** (Hüter magischen Wissens) und die **Stimmen des Herrn** (zaubernde Prediger) gegründet, die sich mit unterschiedlichen Aspekten christlichen Magiewirkens auseinandersetzen.

In den Fünfzigern und Sechzigern kommt es mit der wachsenden Akzeptanz von bestimmten Metamenschengruppen zu einem langsamen Wandel in der Kirche, der dazu führt, dass SURGE-„Mutanten" nicht direkt verteufelt und ans Kreuz genagelt werden. Nach dem Tod Kardinal Freiherr von Heeremans, des Bischofs und kirchlichen Oberhaupts der DKK, unter mysteriösen Umständen, beruft die **Deutsche Bischofskonferenz** (das höchste Entscheidungsgremium der DKK) **Markus Dominikus von Rethagen** als neues Oberhaupt der DKK und Weihbischof von Münster. Obwohl als Dogmatiker und strenger Theologe verschrien, stellt sich die Deutsch-Katholische Kirche unter Rethagens Führung 2071 in der Technomancer-Frage auf die Seite der „Begabten" und erlässt das Sanktuariums-Edikt, das Technomancern die Protektion durch die Kirche zusichert. Wenige Monate später wird der **Orden von Laodicea** gegründet, ein Technomancer-Orden, der sich aus unterschiedlichen Zweigen, den **Austreibern** (Kampf gegen und Löschung der als Teufelswerk angesehenen Künstlichen Intelligenzen), **Wanderpredigern** (Matrixprediger) und **Suchern** (Verstehen des göttlichen Wirkens in der Matrix) zusammensetzt.

Modernes Hexentum

Obwohl der christliche Glaube immer noch führend in der ADL ist, haben nicht zuletzt durch das Erwachen der Magie sogenannte heidnische oder neopagane Glaubensgemeinschaften in der Vergangenheit regen Zulauf erhalten. Es ist sicherlich dem typisch deutschen Ordnungswahn zuzuschreiben, dass diese **Hexen-Zirkel** (auch **Coven** oder **Konvent** genannt) in der ADL organisiert und hierarchisch geordnet sind und inzwischen nicht nur als anerkannte Glaubensgemeinschaften gelten, sondern auf Platz zwei hinter den Anhängern des Christentums (Katholiken und Protestanten) rangieren. Da es sich um eine Religionsgemeinschaft handelt, sind alle Mitglieder der Coven zwar praktizierende Hexen, aber nicht zwangsweise Erwacht (also magiebegabt).

Alle gemeldeten Coven unterstehen einem von dreizehn **Großen Konventen** (**Grand Coven**), die zusammen den **Großen Konvent der Erhabenen** (**Great Grand Coven**), einen allianzweiten, vorwiegend wicca-hexischen Dachverband bilden. Von den Grand Coven gibt es etwa einen pro Allianzland. Da sich jedoch die Einteilung nicht nach den Grenzen der Allianzländer, die zu dem damaligen Zeitpunkt noch



nicht in der Form wie heute vorlagen, sondern nach der Lage sogenannter „Orte der Macht", also heiligen Plätzen des Wicca-Glauben und der Naturreligion, richtet, gibt es gewisse Ausnahmen.

Der Aufbau der Grand Coven ist denen einfacher Zirkel nachempfinden, wenn auch der GC über wesentlich mehr als die üblichen dreizehn Mitglieder verfügt, da nahezu jeder Coven eines seiner Mitglieder, normalerweise den/die Hohepriester/-in oder den entsprechenden Stellvertreter, in den Grand Coven entsendet. Der Grand Coven trifft sich regelmäßig zu den **Esbaten** an seinem **Sanktum**, um das Fest zu begehen und Sachen von regionaler Wichtigkeit zu debattieren. Darunter fällt auch die Wahl des Vertreters für den Great Grand Coven, in dem politische wie religiöse Dinge überregionaler oder internationaler Wichtigkeit entschieden werden und der sich in der Regel nur einmal im Jahr (oder wenn es dringenden Entscheidungsbedarf gibt) zur Walpurgisnacht im Harz trifft.

Nicht alle Grand Coven kommen jedoch aus den Reihen der Wicca-Hexen. Die Konvente Schwarzwald und Pomorya nennen sich zwar nominell „Coven", praktizieren jedoch kein Wicca im eigentlichen Sinne, sondern andere Naturreligionen. Die Naturschamanen des Schwarzwaldes (fast allesamt zur Metaspezies Troll gehörig) praktizieren eine Naturverehrung, die wesentlich ursprünglicher ist als die von normalen Wicca-Hexen, und daher als Animismus bezeichnet wird. Das **Troll-Thing** (eine lose Assoziation der Trollanimisten) sendet jedes Jahr einen Gesandten, der als Sprecher im Great Grand Coven fungiert. In Pomorya ist die praktizierte Naturreligion das **Svetovid**, repräsentiert durch den Hohepriester des Glaubens.

TERRORISTEN UND RADIKALE

Vielen politischen und gesellschaftlichen Gruppen geht der Einfluss, den sie über Parlamente und Vorzimmerdeals ausüben können, nicht weit genug. Sie greifen stattdessen zu illegalen Mitteln, die von Zerstörung von Eigentum über Körperverletzung bin hin zu Mord oder gar Massenmord gehen können, wobei man direkte Aktionen (z.B. Sprawlguerilla) von wirklichem Terrorismus (GreenWar, Nationale Aktion) darin unterscheidet, wie viel Kollateralschäden die Gruppen bereit sind, hinzunehmen, und als wie fanatisch die Gruppe eingestuft ist.

Für den Staat und das Innenministerium gelten alle diese deutschstämmigen Organisationen jedoch als „terroristische Vereinigungen".

Sprawlguerilla

Sprawlguerilla ist ein kürzlich geprägter Begriff für einen „Dachverband" verschiedener zumeist autonomer Zellen mit vergleichbaren, meist linken Ideologien und Zielen (Anarchisten, Kommunisten, Sozialisten, radikale Umwelt- und Metamenschenschützer). Diese „führerlosen Netzwerke" mit landesweit (oder international) verstreuten Kleingruppen ohne Befehlskette und Mitgliederverzeichnis sollen Polizei und Geheimdiensten die Infiltration erschweren. Strategien und Methoden der Guerilla werden oftmals in ländlichen Regionen perfektioniert und mit dem Ziel adaptiert, eine erfolgreiche Anwendung in größeren Städten/Metropolen zu ermöglichen.

Kennzeichnend für die Sprawlguerilla ist, dass sie mit militanten Mitteln versucht, aus dem Untergrund bzw. der Illegalität heraus gegen bestimmte politische Entscheidungen, vielfach jedoch auch gegen das politische System insgesamt (oder die daran beteiligten Konzerne), Widerstand zu leisten. Die eigenen politischen Konzepte und Ziele sollen dort durchgesetzt werden, wo dies mit den Mitteln einer legalen Opposition nach Auffassung der militanten Kämpfer nicht möglich bzw. wirkungslos erscheint. Die moderne Sprawlguerilla betrachtet dabei Konzerne und Staat als einen untrennbaren Gesamtkomplex.

Die Mittel der Sprawlguerilla reichen von Öffentlichkeitsarbeit wie der Verbreitung von Flugschriften bis hin zu Sabotageakten und anderen gewaltsamen Anschlägen, zu denen auch Entführungen und (seltener) politische Morde gehören.

UND WENN SIE NICHT GESTORBEN SIND ... (2050 – 2072)

Am 13. Juli 2054 explodiert der Kernreaktor, der auf dem Bundeswehrgelände in Karlsruhe-Ettingen liegt. Die schwere Umweltkatastrophe wird auf einen Unfall zurückgeführt, es halten sich aber die Gerüchte, dass es sich dabei um einen Terroranschlag oder um die Explosion einer illegalen Atomwaffe handelt. Im folgenden Jahr bricht das anarchistische Projekt Berlin zusammen. Mit Erlaubnis der Regierung marschieren Konzerntruppen in die besetzten Gebiete der Stadt ein, nur der Nordosten der Stadt bleibt unter der Kontrolle der Anarchos. 2060 versucht man, die Anarchisten ganz zur Aufgabe zu zwingen. Die verbliebenen anarchistischen Stadtteile werden eingekesselt und erst sieben Monate später wird die Blockade aufgehoben.

2061 ist das Jahr des Halleyschen Kometen: Spontane Mutationen bescheren der Flora und Fauna (darunter auch den Metamenschen) Veränderungen. Die Betroffenen werden ausgegrenzt. Wer es sich leisten kann, lässt sich kosmetisch korrigieren. In München kommt es zur Freisetzung der Neu-Delhi-Variante des VITAS Virus. Die drohende Epidemie kann gerade noch abgewendet werden. Im Juli 2061 verschwindet Berthold I., der König des Trollkönigreichs, spurlos; bis heute ist sein Verbleib unklar. Ende des Jahres, pünktlich zu Weihnachten, macht eine Schreckensmeldung aus Westphalen die Newsfaxe unsicher: Die Bischofsgarde kämpft gegen Kultisten an den Externsteinen. Die Toten des Gefechts erheben sich wieder und greifen beide Parteien an. Erst mit dem Auftauchen einiger Magier, die sich die „Erleuchteten" nennen werden, gelingt es, die Shedimgeister zurückzuschlagen.

Im Juli 2062 kommt es zum Kampf zwischen Lofwyr und Nachtmeister über Großfrankfurt, der mit dem Tod Nachtmeisters endet.

2063 geraten Proteus und der FBV aneinander. Nach Schattenoperationen und einem drohenden Konzernkrieg, in den sich auch Ares einmischt, werden die Machenschaften des Proteus-Konzerns ans Licht gebracht. Dank zweifelhafter Besitzverhältnisse fällt er an seine Ursprungsstiftung zurück und wird von einem Stifterrat geleitet, in dem auch der FBV und Saeder-Krupp sitzen. Im selben Jahr wird das Konzil von Marienbad aus der ADL ausgegliedert und komplett den tschechischen Nachbarn zugesprochen. Nun gibt es wieder exakte Grenzen zwischen den Staaten – ohne Sonderzone. In Brüssel wird die New European Economic Union, kurz NEEC, ausgerufen: der Auftakt einer neuen europäischen Gemeinschaft.

2064 versinkt die ADL ein weiteres Mal im Chaos. Der Crash 2.0 trifft die Welt mit voller Härte und stürzt die Matrix auch in der ADL in den Abgrund. Da einige Netzstrukturen aber kurz vor dem Einschlag der digitalen Bombe offline gehen, ist der Schaden geringer als in den UCAS. Die Saeder-Krupp Tochter Ætherlink bekommt den Zuschlag für den Wiederaufbau der Matrix in der ADL. Das neue Netz zeigt im Jahr 2070 wieder einmal, wie sehr das Leben mit ihm verbunden ist. Durch strikte Gesetze gegen Hacker und andere Projekte fährt die ADL-Regierung einen immer härteren Kurs, der sich langsam in Richtung Konzerndemokratie bewegt. Die Technomancer-Krise schlägt große Wellen. Es kommt zu Übergriffen auf vermeintliche digital Erwachte und zu Razzien gegen angebliche Technomancerunterkünfte. Während sich ein Großteil des Staates seiner Technomancerfurcht ergibt, kommt aus Westphalen das sogenannte Sanktuariumsedikt, das allen Technomancer innerhalb der Landesgrenzen Sicherheit und Freiheit gewährt. Und auf den Straßen der Plexe, allen voran München, Hamburg und Frankfurt, erscheint eine neue Droge unbekannter Herkunft: Tempo.

Kommando Konwacht

Das Kommando Konwacht (KK) ist eine extremistische Organisation, die bisher nur in der ADL aktiv geworden ist. Sie wurde 2064 von Matrixaktivisten und -anarchisten gegründet, die aus der politisch motivierten Hackerszene stammen. Die Gruppe betrachtet sich selbst als freiheitlich-libertäre, antiimperialistische und -kapitalistische Sprawlguerilla mit dem Fokus auf Informationsfreiheit, Bürgerrechten und Datenschutz. Ihren Namen trägt die Gruppierung zu Ehren des 2064 verschwundenen Hackers und Konzernkritikers Konwacht, der nach Auffassung des KK von Behörden und Konzernen illegal und ohne Prozess festgehalten wird. Behörden und Konzerne bestreiten dies jedoch. Die Ziele des Kommandos bestehen in der Trennung von Staat und Konzernen, Selbstbestimmung und Datenhoheit des Einzelnen und der Befreiung von Gesinnungsgenossen. Die Gruppierung ist nachweislich verantwortlich für 14 Todesfälle, virtuellen Daten- und Geldraub, Entführungen, Matrixsabotage und Sprengstoffattentate.

Grüne Zellen

Bei den Grünen Zellen handelt es sich um ein loses Netzwerk aus militanten Ökoaktivisten, das europaweit agiert und bereits seit den Vierzigern existiert. Einer grünen Agenda folgend ist es das erklärte Ziel Grüner Zellen, der fortschreitenden Umweltverschmutzung in Europa Einhalt zu gebieten und die Verbrecher (Eurokonzerne, Megakons und Regierungen) für ihre Taten zur Rechnung zu ziehen. Wie andere Organisationen der Sprawlguerilla besitzen auch die Grünen Zellen keine formelle Kommandostruktur, sondern operieren als dezentralisiertes Netz mit Zellenstruktur. Im Gegensatz zum nordamerikanischen TerraFirst! unterhalten einzelne Zellen jedoch oft Verbindungen via versteckter Matrixforen oder *ad hoc*-Netzwerken, die es den Grünen Zellen erlauben, einen Flashmob-ähnlichen Verbund zusammenrufen zu können, um gemeinsame Aktionen (auch mithilfe anderer Sprawlguerilla Gruppen) durchzuziehen. Nach der Aktion zerfallen diese Spontannetzwerke wieder, damit die einzelnen Mitglieder und Zellen schwerer zu verfolgen sind. Die Taktiken Grüner Zellen basieren in der Regel auf Hit-and-Run-Attacken (wie dem nächtlichen Raketenwerfer-Angriff auf die leeren Ausstellungshallen der Chemexpo '47), arkaner Sabotage und Schädigung von Computernetzwerken, wobei sie in der Regel davon Abstand nehmen, Leute zu töten.

GreenWar

Gegründet in Europa (Hamburg vermutet) im Zuge der Schwarzen Flut, handelt es sich bei GreenWar um eine ökoterroristische Organisation von Fanatikern (Öko-Faschisten und Ökorassisten), denen die Bestrafung von Umweltverschmutzern nicht weit genug geht. Nach GreenWar-Doktrin hat sich die gesamte Metamenschheit durch Nichtstun am Ökozid (Ausbeutung und „Mord" von Mutter Natur) schuldig gemacht. Viele ranghöhere Mitglieder der zentralistisch organisierten Vereinigung (mit Sitz irgendwo in der ADL) glauben sogar, dass das ökologische Ungleichgewicht nicht nur auf die Ausbeutung durch die Konzerne, sondern auch auf die Überbevölkerung und lange Lebensdauer der Menschen zurückzuführen ist (dem nur durch gezielten Massenmord in überbevölkerten Sprawls begegnet werden kann). GreenWar-Aktionen zeichnen sich aus diesem Grund durch übermäßige Brutalität und Kollateralschäden aus, wobei ihnen fast jedes Mittel recht ist. Aufgrund des massiven Einsatzes von Magie bei ihren Aktionen kann als gesichert angesehen werden, dass sich eine Reihe von verzerrten Magiern unter den GreenWar-Mitgliedern befinden, möglicherweise sogar auf der Kommando-Ebene.

Nationale Aktion

Nationale Aktion (NA) ist das Aushängeschild ultrarechter Neonazi-Terrorgruppen. Gegründet von überlebenden Altnazis und rechtsextremen Gruppen im Angesicht des Erwachens und der Goblinisierung,

ist Nationale Aktion durch den Hass auf Metamenschen, Fremde, Anhänger nicht-christlicher Religionen und Randgruppen geprägt, wobei es keine einheitliche politische Struktur gibt. Die Terrorgruppe tritt vor allem für arische und humane Überlegenheit und eine Rückkehr des Landes zu „altem Glanz" ein, wobei sie versucht, diese mit möglichst öffentlichen wie brutalen Aktionen durchzusetzen. Bekannt geworden ist sie vor allem durch zwei Angriffe auf die frühere Metamenschen-Enklave am Olympiapark in München (2043 und 2061), die gezeigt haben, dass NA auch vor der Verwendung von Biowaffen nicht zurückschreckt.

Nationale Aktion gilt als eine gut strukturierte militärische Organisation, die über viele Sympathisanten aus der rechtsextremen Szene verfügt und von einer Kommando-Ebene aus mehr als 30 Mitgliedern geleitet wird, die zum Teil aus internationalen Gefängnissen heraus noch ihren Einfluss auf Teile der Gruppe ausüben.

ORGANISIERTES VERBRECHEN

Auch im Deutschland der Siebziger florieren Glücksspiel, Drogenhandel, SimSinn-Pornographie und Prostitution unter der Ägide der großen Syndikate, die sich mit gepflegter Regelmäßigkeit an die Gurgel gehen und nahezu ständig im Clinch mit den kleineren Piranhas liegen.

Die italienische **Mafia** (hauptsächlich *Cosa Nostra*) sitzt vor allem in Essen (Rhein-Ruhr-Megaplex), von wo aus sie Nordrhein-Ruhr, Westrhein-Luxemburg, Westphalen, Hessen-Nassau, aber auch Württemberg, Badisch-Pfalz und Teile des Norddeutschen Bundes kontrolliert. Angeblich ist es *Capo di Capi Don Lupo Gasperi* gelungen, einen Deal mit dem Drachen auszuhandeln, der den Mafiosi so etwas wie die Oberhoheit im Megasprawl zusichert – sehr zum Unmut des *Makahashi-gumi* der **Yakuza**, der traditionell aus der japanischen Enklave Düsseldorf operiert, jedoch zusätzlich über ein weiteres Standbein in der Finanzmetropole Frankfurt, dem Zentrum deutscher Wirtschaftskriminalität, verfügt.

Dennoch musste auch *„la familia"* in den vergangenen Jahren hart einstecken. Seit dem Attentat auf „Don Lupo" durch die erstarkte „Russenmafia", die ostdeutsche **Vory** *Organizatsi* unter Tsar *Pjotr Gargari*, vor acht Jahren, bei dem der Capo fast ums Leben kam, gibt es einen geradezu „Eisernen Vorhang", der sich zwischen Ost und West durch die Allianz zieht. Die Vory kontrollieren hierbei vor allem Großteile Ostdeutschlands wie Brandenburg, Sachsen und Thüringen sowie Teile von Franken und Norddeutschland mit Ausnahme von Hamburg, das von den Unterwelt-Zaren *Victor und Vasili Lobatchevski* beherrscht wird, die zum gleichnamigen skandinavischen Vory-Syndikat gehören.

Auch andere große Raubtiere wie die **Grauen Wölfe** (die Türkische Maffya) fordern ihren Teil von der Beute und haben einen nicht unerheblichen Einfluss in einigen Städten, auch wenn sie lange nicht so gut organisiert sind. Bayern, Franken und München sind indirekt in der Hand der Grauen Wölfe, dort allerdings repräsentiert durch das „Familiengeschäft" der ursprünglich kroatischen *Djorovics* (mit guten Verbindungen in die Türkei und den Balkan).





WOCHENENDAUSGABE

von Stephen McQuillan

„Uuhh ... wie spät ist es?"

Taylor setzte sich auf und massierte die Knoten aus seinem Nacken. Gestern war er einfach ins Bett gefallen, komplett bekleidet und gerüstet. Heute morgen büßte sein Körper dafür. Die Welt war pechschwarz, bis auf die trübe rote Uhr in seinem oberen Gesichtsfeld. Er wünschte, er könnte den Schmerz in seinen Muskeln ausschalten, wie sich seine Sicht nachts ausschaltete.

Mittag.

Ein Blitz aus Schmerz und Licht zeigte, dass seine Cyberaugen sich einschalteten. Der Straßendoc hatte gesagt, er würde sich daran gewöhnen – so war es, wenn man Gebrauchtes kaufte. Als seine Sicht wiederhergestellt war, fand Taylor den Grund für sein Erwachen. Sein Kommlink summte laut unter dem Haufen Waffen und Elektronik am Fuß seines Bettes. Er war beim Heimkommen einfach zusammengebrochen; er konnte sich kaum erinnern, das Schulterholster abgenommen zu haben.

Von der Anstrengung abgesehen war die Nacht gut verlaufen – sie waren bezahlt worden. Aber die achtundvierzig Stunden davor waren nicht halb so amüsant gewesen. Der Auftrag war, ein Leck zu finden. Hacker durch ein halbes Dutzend Knoten zu verfolgen, einen Datentransfer ohne Alarm abzufangen – ja, es war hart gewesen. Sein Team und er hatten jeweils drei Kommlinks laufen, damit niemand die verfolgende Persona identifizieren konnte. Alle hatten etwas eingeworfen, um wach zu bleiben. Dann kam der leichte Teil: das Einschleichen in eine zweitklassige Serverfarm und der Upload der Daten, um jemand anders ranzuhängen.



„Muss eh aufstehen ..."

Er hatte das Kommlink noch in der Hand und programmierte den Zentralknoten seines Appartements auf eine Kanne Soykaf und das Auftauen von ein paar Soywürfeln mit Fruchtgeschmack. Der Freizeithacker schickte auf dem Weg zur Dusche einen Agenten nach den neuesten Nachrichten. Ihr Auftrag sollte keine Spur in den Medien hinterlassen haben, aber man wusste nie.

Mit halb geschlossenen Augen schlug er auf die Dampfeinheit. Taylor schrubbte sich ab und ging die Schlagzeilen durch; die AR-Fenster füllten sein Blickfeld. Er blieb an einem Artikel von Horizon hängen. Eine aufstrebende KI hatte dem Mediengiganten ein Exklusivinterview gegeben. Das Interview selbst war nichts Besonderes. Horizon hatte von der wachsenden KI-Gemeinde schon ein paar Interviews bekommen, seit sie bekannt geworden waren. Aber diese KI war anders. Sie – sie begriff sich als Frau – war aus einem sozialen Netzwerk entstanden und schien viel menschlicher als andere. Der Reporter konzentrierte sich darauf und fragte nach Erinnerungen, Gefühlen und Erfahrungen. Er hatte gerade genug Gefühl, um nicht nach Träumen von elektrischen Schafen zu fragen.

Taylor verzichtete auf das Abtrocknen. Er hatte ohnehin eine Woche Schmutzwäsche liegen. *Also Lufttrocknung*, dachte er. Der Spiegel zeigte in leuchtenden Farben, wie schwer er gelitten hatte und wo die Kugeln seine Panzerung getroffen hatten. Faustgroße blaue Flecken prangten auf dem Oberkörper und der linken Schulter. Zum Glück nicht im Gesicht. Die Erfahrung, sich mit blauen Flecken und einem gebrochenen Kiefer zu rasieren, wollte er nie wieder machen.

Der Ork minimierte die AR zu einem kleinen Fenster. Taylor besah kurz seine übliche Hauer-Grimasse und ging an die Arbeit. Zuerst vertauschte er die mattschwarzen Polykarbonat-Piercings wieder mit seinen Silberringen, dann kam die Haut am rechten Arm dran. Nach dem Austausch des Schmucks begann er die Mühsal des Rasierens. Er hatte zwar den hellen Teint seiner skandinavischen Mutter, der vom Wetter in Seattle gefördert wurde, doch das Erbe seines Vaters hatte ihm einen Vollbart verschafft, als seine Klassenkameraden den ersten Flaum bekamen. Taylor ging heute aus, also musste er sich fein machen. Nach Hals und Kinn wandte er sich den Kopfseiten zu, wo die letzten paar Tage einige Stoppeln unter dem längeren Haar gewachsen waren.

Ein blaues Leuchten um sein Sichtfeld verlangte Aufmerksamkeit. Jemand rief ihn über das implantierte Kommlink; es ging also um Arbeit. Es war eine Videoübertragung, also nahm er Haltung an und ließ seine Cyberaugen sein Bild aus dem Spiegel übertragen. Nur nicht nach unten sehen ...

Eine elfische Latina mit blondiertem Haar und deutlich sichtbarem dunklem Haaransatz erschien auf dem Display. Turbo Bunny war eine großartige Mechanikerin, wenn sie sich von den BTLs fernhielt. Soweit Taylor wusste, war sie seit etwa sechs Wochen clean. Ob ihre Hände wohl je wieder ruhig würden? Als Elfe war sie von Natur aus hübscher als der Durchschnitt, doch sie hatte etwas ... Gebrochenes an sich. *Zerbrochen*, dachte er. *Irreparabel.*

„Hey, Chummer. Was ist los? Du siehst beschissen aus." Ihre Frage klang besorgt. Sie dachte offenbar, er wäre überfallen worden. „Ich sage immer, ich bin die Treppe runtergefallen, aber das glaubt keiner mehr." Wenn sie sich um ihn kümmern wollte, war Taylor bereit, mitzuspielen. „Vergiss die blauen Flecken. Mir geht es gut", fuhr er fort.

„Gut. Hör mal: Ich soll dich eigentlich nicht anrufen, aber der Boss wird deine Karre morgen versteigern, wenn du sie nicht auslöst. Du sagtest was von einem großen Geschäft. Und dass du rangehst, sagt mir, dass du was verdient hast."

„Er kriegt bei der Auktion nicht mal die Hälfte der Reparaturkosten. Und zum Glück bin ich fertig mit der Arbeit. Die Zahlung geht gerade raus." Mit einem kurzen Gedanken überwies er 8000 ¥ an Lou's Garage. Taylor beschloss, sich aus dem Fenster zu lehnen. „Ich dachte, wenn du heute Abend nichts vorhättest ... vielleicht könntest du mir das Auto bringen. Ich könnte dich auch zum Essen einladen, zum Dank für deine Hilfe bei Lou."

Turbo Bunny dachte kurz über die Frage – und ihren offensichtlichen Zweck – nach und lächelte. Ihre Augen funkelten listig. „Klar. Bin so um acht da. Du führst mich zum Essen aus, als Dank für die Hilfe. Dann gehst du mit mir in diesen neuen Club, das Infinity, als Dank dafür, dass ich dir die Karre bringe."

Das war mehr, als Taylor erwartet hatte. Er versuchte, cool zu bleiben. „Perfekt. Bis heute Abend."

„Aber eins noch: Das Infinity hat einen strengen Dresscode. Zieh dir ein paar Hosen an."

Turbo lachte laut auf und unterbrach die Verbindung, bevor Taylor antworten konnte. Seine Erregung stürzte unter dem Gewicht der Peinlichkeit zusammen, als ihm die Röte ins Gesicht schoss. Nachdem er die Fassung wiedererlangt hatte, rasierte Taylor sich fertig. Er roch den frischen Soykaf aus der Küche und schlurfte Richtung Frühstück.

Taylor war mit Soykaf groß geworden, er war gewöhnt, wie seine Kehle verkleistert wurde, sogar an den Nachgeschmack. Echter Kaffee war nicht dasselbe – hatte zwar genug Koffein, aber der Geschmack war irgendwie falsch. Er schlürfte die schwarze Flüssigkeit, warf die Würfel mit Fruchtgeschmack in den Mund und kaute. *Wie komme ich ins Infinity?* Die Frage nagte an ihm. Der Hacker hatte wegen des hübschen Mädchens, das sein Auto repariert hatte, das Maul zu weit aufgerissen.

Es war Zeit, Freunde anzurufen. Vielleicht konnten die verhindern, dass er sich das Hirn an IC verbrannte. Zuerst wand er sich in ein sauberes T-Shirt und Jeans. Man sollte nicht zweimal denselben Fehler machen. Taylor benutzte sein öffentliches Kommlink – er wollte heute unter seiner öffentlichen SIN auftreten – und rief Bakatare an. Bakatare war einer von den Magiern, die ständig zauberten, außer wenn man es nötig brauchte. Er würde nie den neuesten Karl Kombatmage anschauen, aber er war gut in dem, was er tat. Heute ging es aber nicht um Mojo. Taylor brauchte Bakatares Connections für eine andere Art Magie.

„Guten Tag." Der volle Bariton des Magiers hatte einen leichten japanischen Akzent. „Ah. Taylor. Was kann ich für dich tun?" Das „Dies ist keine sichere Leitung" war deutlich zu vernehmen.

Taylor grinste, so schön er konnte, und begann. „Ich wollte dich eigentlich um einen Gefallen bitten. Du bist ja zuletzt ziemlich viel in der Clubszene unterwegs. Könntest du heute Abend einen alten Freund ins Infinity bringen? Also: mich und Begleitung." In einem Nebenkanal übertrug er ein Bild von Turbo Bunny: ein Standbild von ihrem Anruf. „Es ist wirklich wichtig. Sie hat mich mit ... an einem wunden Punkt erwischt, und ich will sie beeindrucken."

Bakatare tat etwas am unteren Ende des Bildschirms. Vielleicht war es Absicht, dass die Kamera es nicht erfasste. Er konzentrierte sich kurz und blickte wieder auf. „Ich kann dich auf die VIP-Liste setzen. Unter meinem Namen. Magst du Goblin-Rock? Heute Abend spielt ein aufstrebender Star aus Denver, der gerade eine Nordamerika-Tour macht. Heißt Syaf. Du kommst rein, aber du musst dich schick anziehen. Der Dresscode. Und gib den Leuten an der Tür ungefähr hundert. Wenn du ich bist, musst du mich gut spielen."

„Ich schulde dir echt was. Du weißt, dass ich das ernst meine." Taylor quetschte Bakatare noch ein wenig über das Infinity aus und legte dann auf.

Um acht hatte Taylor genug Wäsche gemacht, um sich die nächsten Tage und auch heute Abend anziehen zu können. Den Rest des Berges hatte er bei seinen eiligen Versuchen, das Appartement herzeigbar zu machen, in den Schrank geschoben. Die Drogen und Waffen waren verschwunden, fragwürdige Elektronik in feuersicheren Behältern unter dem Bett. Das Kommlink, das er in einer der zahllosen Taschen hatte, steuerte das Nanotattoo auf deinem Rücken. Ein östlicher Drache wand sich über die Haut unter dem durchscheinenden Hemd.

Er traf Turbo auf der Straße vor seinem Haus und wurde streng zurechtgewiesen, als er sich auf den Fahrersitz schwingen wollte. Bei seiner letzten Fahrt hatte er sein Auto um ein Gebäude gewickelt. Er konnte ihr schlecht erzählen, dass er versucht hatte, während des Fahrens zu schießen. Der erste Versuch, einen Stunt aus dem Trid nachzumachen – dieser Fehler würde sich nicht so bald wiederholen.

„Also, wohin gehen wir essen?" Turbo knuffte Taylor und schob ihm dann eine Hand unters Kinn, damit er aufhörte, ihr auf die Schenkel zu starren. Sie hatte zugenommen, seit sie von den Chips weg war und wieder regelmäßig aß. Obwohl alle, auch Taylor sagten, sie sähe toll aus, war Turbo immer noch unsicher. Die zehn Kilo hatten ihr aber wieder ein paar Kurven verliehen; er wusste, sie mochte das Kindliche ohnehin nicht so sehr.

„Hier", sagte Taylor und programmierte die Adresse in das System des Autos. Es würde zwar nicht ganz selbstständig fah-

ren, hatte aber einen verbesserten Pilotenprozessor, der in Echtzeit auf veränderte Verkehrsströme reagierte. „Ist nicht groß, aber man kennt mich dort, und es gibt die besten Nudeln auf dieser Seite des Ozeans." Das Restaurant war kaum mehr als ein Stand auf dem Bürgersteig mit Stühlen an der Front für die Gäste. Taylor war in seiner Jugend oft hier gewesen und kannte den ehemaligen Tellerwäscher, der es jetzt besaß.

Sie sprachen ein wenig während des Essens, und nach der zweiten Karaffe echtem Sake brachte Taylor die Frage an, die ihn plagte. „Warum Turbo Bunny? Hatten deine Eltern einen seltsamen Humor?" Es war sicher nicht ihr echter Name, aber er wollte es langsam angehen.

„Das war ein Spitzname. Als Teenager war ein irrer Hase in einem Rennwagen mein Lieblings-Icon. Hat sicher was damit zu tun, dass ich Karren aufgemotzt habe. Später habe ich die meisten Leute erst mal online getroffen. Da benutzt man eben diese Namen. Keiner wollte zu viele Fragen stellen. Wenn dir Turbo nicht gefällt, nimm doch Tuesday. War der Tag, an dem ich gezeugt und auch geboren wurde. Meine Eltern dachten, so einen Zufall muss man würdigen." Sie kippte noch einen Sake runter und füllte die Tassen nach.

Licht und Ton explodierten hinter Taylors Spamfilter, als ein Auto die Straße entlangfuhr. Eine mächtige Übertragung überflutete die AR der umliegenden Blocks. ZWANGSREGISTRIERUNG FÜR TECHNOMANCER! BEKÄMPFT DIE GEFAHR, RETTET LEBEN! Unter dem Signal schwang eine emotionale Spur mit, voll Angst und Unsicherheit, die den Willen der Zuhörer unterminieren sollte. Taylor zog Agenten aus dem Online-Speicher und beauftragte sie mit IC, bevor er überhaupt darüber nachdachte. Man sollte nicht gleich eine Schlägerei anfangen, nur weil irgend ein Idiot einem die Puffer knackte ...

Tuesday hatte die Augen geschlossen, ihre Fingernägel in die Schenkel gekrallt. Zuerst dachte Taylor, sie hätte Schmerzen wegen der starken Übertragung. Dann sah er, dass sie lächelte. „Geht's dir gut?" Ihm fiel nichts anderes ein.

„Ja. Geht schon. Das war eine heiße Übertragung. Hat nur meine Leitungen überlastet", sagte sie. Taylor starrte sie an. Das war vielleicht das erste Mal, dass sie heißes Sim gespürt hatte, seit sie von den Chips weg war. Ihre Reaktion gefiel ihm nicht.

Er klopfte sich auf den Schenkel. „Komm. Lass uns in den Club gehen. Wenn ich hier bleibe, mache ich vielleicht etwas Dummes." Sie dachte wahrscheinlich dasselbe, aber Taylor war sicher, dass sie beide etwas anderes damit meinten.

Tuesday setze sich wieder hinter das Steuer und fuhr manuell. Sie jagte das Fahrzeug um die Kurven. Taylor spürte, dass Turbo Bunny das Steuer in der Hand hatte; Tuesday war tief unter Adrenalin und Instinkt begraben. Sie war gut, und sie prahlte offensichtlich damit. Er ließ sie gewähren und sagte nichts, wenn sie anderen Autos gefährlich nahe kam. Bei der letzten Brücke vom Capital Hill wurde sie wieder Tuesday, schaltete das System wieder ein und grinste ihn entwaffnend an.

In Downtown gab es keine Straßenbeleuchtung. Überall blitzten Neonreklamen, und Anzeigen in der AR warben für Clubs und ihre Drinks. Am Ende des Blocks sahen sie das Infinity. Eine Schlange ging um das Gebäude. Taylor überprüfte sie nach IDs, die er kannte. Nur Standardware: Flirtwillige, Modepüppchen und ein paar Übervierziger, die im Club jemanden zum Abschleppen suchten. Fast jeder in der Schlange war durch die AR geschönt. Make-up zu perfekt, hyperrealistische Tattoos auf Körpern, die vom Skalpell geformt waren. Jeder versuchte, sich anziehender zu machen, und die stumme Übereinkunft der Gesellschaft sah vor, dass man alles für bare Münze nahm, auch wenn die AR am Morgen danach weg war.

Ein Straßenkünstler stand auf der anderen Straßenseite, von wo aus viele Neuankömmlinge das Ende der Schlange anstrebten. Er lächelte und warf Bälle aus Licht durch die Luft. Zu seinen Füßen war ein Kommlink für einfache Geldtransfers – ein schlauer Zug, denn kaum jemand würde beglaubigte Credsticks mithaben, geschweige denn Bares.

Als Taylor vorbei ging, flüsterte er: „Vergiss nicht das Trinkgeld für den Türsteher." Taylor stolperte über den Randstein und nutzte den Augenblick um sich aufzuraffen, um den Künstler genauer zu betrachten. Bakatares Augen leuchteten unter einer exzellenten Nano-Verkleidung.

„Stellen wir uns nicht an?" fragte Tuesday und deutete auf die lange Schlange. Taylor sah, wie ihre Augen groß wurden, als sie die Mikro-Transaktionen wahrnahm, wo Drogen den Besitzer wechselten. Nur um die Kanten zu glätten, anziehender zu werden ... Die Verkaufsargumente waren immer dieselben. Jeder wollte, wenn auch nur für ein paar Stunden, ein schönes Leben haben. Es war eine Lüge, aber eine, die sie glauben wollte. Taylor kannte die Sprüche: Sie war seit Monaten von den Chips weg; einer würde nicht schaden ...

Nicht in seiner Schicht. „Nur wenn du gern in der Kälte stehen willst. Komm. Wir sind auf der VIP-Liste." Er nahm sie bei der Hand und führte sie an der Schlange vorbei. Taylor spürte, wie warm ihre Hand war – trotz Wetter und offenherziger Kleidung. Taylor schickte Bakatare auf seinem privaten Kommlink eine schnelle Nachricht mit einem weiteren Dank und einer Frage: „Arbeitest du?" Die Antwort war nur: „Vielleicht fordere ich heute Nacht den Gefallen ein."

Beim Eingang trat Taylor in den VIP-Bereich vor und gab seinen Namen an. Der Rausschmeißer wies ihn an zu warten, bis der Türsteher fertig gezählt hatte. Sie standen in der kalten Nachtluft, bis ein breitschultriger Kerl zur Tür kam. Seine verspiegelten Linsen zeigten verzerrte Reflexionen von Taylor und Tuesday. Unter der Haut des Türstehers war genug Cyberware, um ein ganzes SWAT-Team auszurüsten. *Hätte ich wissen sollen, dass auch Bakatares ganze Crew arbeitet*, dachte Taylor. Er nannte wieder seinen Namen und transferierte 100 Nuyen in die Trinkgeldkasse, die neben der Tür in der AR schwebte. Emilio winkte ihn durch und wünschte dem Paar einen netten Abend.

Wenn vor dem Haus ein ganzes Runnerteam arbeitete, war ein anderer Club sicher eine bessere Wahl. Aber Turbo hatte ihn ausgesucht, und er wollte sie beeindrucken. Sie gaben die Mäntel ab und ließen sich zur Tanzfläche treiben. Später würde es Arbeit geben. Aber jetzt wollte er einfach leben.

DER ALLTAG EINES SHADOWRUNNERS

Es ist eine einfache Tatsache, dass ein Shadowrunner nicht jede einzelne Sekunde seines Lebens auf Messers Schneide verbringt, von Konzernen gejagt wird und an seinem Ruf als heißester Runner des Plexes arbeitet. In Wirklichkeit verbringt er die meiste Zeit damit, in seiner Bude abzuhängen, zum Stuffer Shack zu rennen oder im Verkehr festzusitzen, wenn das Gitter mal wieder so langsam ist wie ein Troll auf BTL. Hier ist ein Vorgeschmack darauf, wie das tägliche Leben für einen typischen Shadowrunner aussehen könnte.

LEBEN IN DEN 7OERN

EIN VERSTECK FÜR DIE AUSRÜSTUNG

Jeder muss irgendwo leben, und dieses „Irgendwo" kann alles sein: Von irgendeinem Loch in einem abrissreifen Gebäude bis hin zu einem palastartigen Apartment in einer schicken Konzernenklave. Shadowrunner neigen zwar eher zur Hausbesetzung als zum Palast, aber hey, alles ist möglich, stimmt's?

Die meisten Leute leben heutzutage in Apartments, besonders in den Megaplexen dieser Welt. Ein Standardapartment der mittleren Preisklasse verfügt über ein breites Angebot an Annehmlichkeiten, die alle miteinander verdrahtet oder drahtlos verbunden sind, sodass alle Gegenstände miteinander kommunizieren, um einem das Leben so angenehm wie möglich zu machen. Wenn man morgens aufsteht, hat die Kaffeemaschine bereits frischen Soykaf gekocht. Der Kühlschrank überwacht Mindesthaltbarkeitsdaten und den Vorrat an Lebensmitteln und bestellt Nachschub, wenn sich der Vorrat dem Ende zuneigt. Die Staubsaugerdrohne rollt durch die Wohnung und erledigt ihren Job leise und unaufdringlich. Die Räume sind so programmiert, dass sie automatisch das Licht ein- oder ausschalten, wenn jemand den Raum betritt oder verlässt. Die Fenster können so eingestellt werden, dass sie einem jede Aussicht zeigen, die man gerne haben möchte – und wer würde einen südamerikanischen Strand nicht dem regnerischen Grau des Plexes vorziehen? Man kann sogar ein Roboter-Haustier haben, das zu Hause auf einen wartet. Und zwar ganz ohne Gassi gehen und Katzenklo reinigen. All das wird üblicherweise von einem zentralen Terminal aus gesteuert – und die gute Nachricht für Shadowrunner ist, dass die meisten Leute es im Normalfall einfach versäumen, ihre Terminalsicherheit auf dem neuesten Stand zu halten.

Bei Shadowrunnern, die sich solche Annehmlichkeiten nicht leisten können oder wollen, sind Hausbesetzungen (wohnen ohne Erlaubnis des Eigentümers) weit verbreitet, besonders in Gegenden, in denen sich die Polizei nicht willkommen fühlt. Große Annehmlichkeiten darf man dort zwar nicht erwarten, aber wenn man genug Know-how oder die richtigen Freunde hat, können diese Löcher erstaunlich komfortabel sein.

Für den Shadowrunner auf Reisen gibt es Hotels und Motels in allen Preisklassen und Kategorien – aber natürlich wollen die besseren Etablissements die gesamte Bandbreite an persönlichen Daten, bevor sie jemanden einchecken lassen. Motels, die üblicherweise weniger auf die Formalitäten achten und weniger Fragen stellen, sind daher unter Runnern deutlich beliebter. Für den ultimativ kurzen Aufenthalt gibt es überall „Sarghotels" – dort kann man sich eine Zelle mieten, die kaum größer ist als man selbst, komplett mit Trid-Station, Matrixzugang und Tür mit Schloss. Wenn ihr also einen Ort braucht, wo ihr eure Ausrüstung (oder euch selbst) ein paar Tage verstecken müsst, können Sarghotels ein echtes Ass im Ärmel sein – vorausgesetzt, ihr könnt euch irgendwie mit den menschenunwürdigen Bedingungen eurer Unterbringung anfreunden.

AUF ACHSE

Es gibt die unterschiedlichsten Möglichkeiten, um im Jahr 2072 von Punkt A nach Punkt B zu gelangen – es kommt einzig und allein darauf an, wie schnell man ankommen möchte und wie viel Geld man auszugeben bereit ist. Die meisten Städte haben öffentliche Verkehrsmittel,

GROSSE KETTEN UND FRANCHISE-UNTERNEHMEN

Kaufhäuser

Luxus: Lordstrungs, Lacy's
Erste Wahl: Fallon and Nelson, The Beaux
Mittelklasse: Wordsworth, Lears and Mervins, Meyer's Superstores
Schnörkellos: Kong-Wal Mart, Saver's Central, WeaponsWorld (Waffen und Munition)

Lebensmittelgeschäfte

Luxus: Society Grocers
Erste Wahl: Meyer's Groceries, Natural Vat Foods
Mittelklasse: Allenson's Groceries, Carrefour, Carry&Save, SAMs Virtuelle Marktplätze, Quickway
Schnörkellos: Stuffer Shack, Loco Foods, MiniMart, Buy-Low Foods

Restaurants

Luxus: Azteca International, The Edge, Takuri's, Trattoria Pagilacci's
Erste Wahl: Green Village, The Gravity Bar, La Gallaria, Kau Kau's, Purple Haze
Mittelklasse: Gracie's for Ribs, Bosco's, McKrakens Meeresfrüchte, Bangkok Hut, Maximillion's
Schnörkellos: Cap'n Beef, McHugh's, Nacho Mama, Nukit Burgers, Street Pizza, You Should Not Eat So Much!

Hotels

Luxus: TripleTree, Lucas, Hilton, Sheraton, Elysium
Erste Wahl: Westin, Gold Lion Inn
Mittelklasse: Wylie's Gala, Rubikan International
Schnörkellos: Rent & Rest, Comfy Cubicle, Aston's Moneymakers, The Cubes

Computer und Elektronik

Luxus: Nybbles & Bytes, Gate's Computer Showcase
Erste Wahl: Hardware Etc., Blood Monies Software
Mittelklasse: Software Sellers, Microdeck, DeGear's Electronics
Schnörkellos: Computer Exchange, Hacker's Delight, Kennedys Elektronische Gebrauchtwaren

Disko- & Club-Ketten

End of the Earth, Miami, Dantes Inferno, Equilibrium, Congregation of Rhythms, Flair

Fachhandelsketten

Armanté (Mode), Body + Art (Bodyart), Life by Evo (Design Megastore), Lord's AutoShops (Kfz-Reparaturen), Lore Stores Inc., Pentagrams (Taliskrämer), Robyn's (Händler für echte [!] Bücher), Facets of New York (Juwelier), Link'n'Fix (Kommlink-Reparaturen), Zoe (Mode)

Züge, Monorails, Busse und innerstädtische Lufttransporte, die einen fast überall hinbringen, solange man sich nicht daran stört, einen Teil des Weges zu Fuß zurückzulegen. Taxis (am Boden und in der Luft) sind ebenfalls sehr verbreitet und werden, genau wie Züge und Monorails, von einem Autopiloten oder einem Rigger gesteuert. Das ist sicherer –für den Fahrer jedenfalls.

Wenn man glücklicher Halter eines eigenen Fahrzeugs ist, fährt es üblicherweise elektrisch und findet seinen Weg mithilfe von GridGuide, einem verbreiteten Verkehrsleitsystem, das einem die schnellsten Routen und die neuesten Karten und Nachrichten anzeigt. Es sagt dem Autopiloten, wo es lang geht – vorausgesetzt, es funktioniert mal. Man sollte allerdings im Hinterkopf behalten, dass GridGuide nicht überall verfügbar ist. In den schlechteren Gegenden zum Beispiel ist man meist auf sich allein gestellt, und in den Barrens kann man nicht einmal damit rechnen, dass sich die *Straßen* in einem befahrbaren Zustand befinden, von Navigationshilfen einmal ganz zu schweigen – und von den Go-Gangs und Raubtieren der Straßen, die nachts auf die Pirsch gehen, wollen wir gar nicht erst anfangen.

Für Fernreisen kann man sich entweder auf den Highways mit Lastzügen, Drohnenkonvois und Asphaltpiraten herumschlagen, einen Hochgeschwindigkeitszug nehmen oder einen Schmuggler anheuern, der einen schnell zum Ziel bringt und dabei die Grenzkontrollen umgeht. Oder man bucht einen Kurzstreckenflug, Suborbitalflug oder sogar einen semiballistischen Flug, der die Erdatmosphäre verlässt (Magier aufgepasst!). Für längere Flüge mit öffentlichen Fluggesellschaften benötigt man allerdings eine SIN (oder eine gute Fälschung).

DU BIST, WAS DU ISST

Es ist unglaublich, was sie heutzutage alles aus Soja machen können. Wer nicht gerade zu den Reichen und Mächtigen gehört, der hat auf seinem Speiseplan hauptsächlich Lebensmittel stehen, die auf den sogenannten „neuen Grundnahrungsmitteln" basieren – Soja, Mykoproteine oder Krill. Keine Frage, die Konsistenz kann mit der Zeit etwas eintönig werden, aber das Zeug ist sauber, nahrhaft und billig, und wenn es mit den richtigen Aromastoffen versehen wird, schmeckt es meist ziemlich gut, sogar im Vergleich zu echtem Essen. Die meisten Wohnungen verfügen über Geräte, die eine Basis aus Soja mit ausgewählten Aromen versetzen, bis sie dem entspricht, was einem schmeckt. Das Gleiche gilt für Getränke. Synthahol schmeckt zwar nicht so gut wie das echte Gebräu, aber man wird für weniger Geld genauso betrunken.

Das bedeutet nun nicht, dass es keine „echten" Nahrungsmittel mehr gibt. Die Landwirtschaft und die Technologie haben große Fortschritte gemacht, sodass Feldfrüchte nun sogar an eigentlich unwirtlichen Orten angebaut werden können (so etwa unterirdisch, auf vertikalen Anbauflächen und sogar an den Polkappen). Das bedeutet, dass selbst die Armen ihre Speisezettel hin und wieder mit echtem Fleisch und Gemüse aufpeppen können – solange sie sich nicht an den Gesundheitsrisiken durch den Verzehr von gentechnisch verändertem „Frankenstein-Futter" oder genetisch-hybriden Nahrungsmitteln stören.

ZEIG MIR DAS GELD

Heutzutage ist es altmodischer als je zuvor, wenn jemand echtes Geld bei sich trägt, einschließlich der Credsticks aus dem letzten Jahrzehnt. Fast jeder übermittelt Beträge nur noch über sein Kommlink und seine Online-Konten. Die einzigen Credsticks, die man noch regelmäßig zu sehen bekommt, sind die beglaubigten Varianten – das Zahlungsmittel der Wahl für Leute, die keine Datenspuren hinterlassen wollen.

Wenn man hartnäckig bleibt und an genügend Orten danach sucht, trifft man zwar auch noch genug Leute, die harte Währung akzeptieren. Da es aber weitaus bequemer ist, Geld in elektronischer Form zu verwenden, wird echtes Geld jeden Tag seltener. Und dann gibt es da noch Konzernscheine, eine spezielle Währung, die von den Megakonzernen ausgegeben wird, um etwa ihre Angestellten zu bezahlen. Außerhalb des jeweiligen Konzerns sind diese Papiere nichts wert und theoretisch sollten auch nur Konzernangestellte im Besitz dieses Geldes sein. In der Praxis blüht jedoch ein florierender Schwarzmarkt mit den Konzernpapieren – im Untergrund gibt es sogar richtige „Börsen", an denen Kon-Scheine gehandelt werden.

Wo wir gerade beim Thema sind: Man findet auf der Straße für beinahe alles einen Schwarzmarkt, der einen mit allen Annehmlichkeiten und illegalen Waren versorgt, die man sich nur vorstellen kann. Bei diesen Transaktionen werden nahezu alle Zahlungsmethoden akzeptiert, vom beglaubigten Credstick bis hin zu harter Währung, einschließlich Tauschhandel und Gefälligkeiten.

SINLOS IN SEATTLE

Die SIN, oder System-Identifikations-Nummer, kann euer bester Freund oder ärgster Feind sein. Ohne sie ist es sehr schwer, selbst einfache Dinge zu bewerkstelligen, etwa das Mieten eines Apartments, den Kauf eines Wagens oder das Buchen eines Hotelzimmers. Mithilfe der SIN kann das System allerdings so gut wie alle eure Bewegungen nachvollziehen – was ihr einkauft, wohin ihr geht, welche Adressen ihr in der Matrix besucht und so weiter.

Theoretisch hat jeder eine SIN (es ist illegal, keine zu haben), aber in der Realität besitzen viele Leute keine SIN. Manche haben ihre SIN gelöscht; andere haben sie verloren, als die Matrix im Jahr 2064 abstürzte, und machten sich nicht die Mühe, eine neue zu beantragen; wieder andere hatten nie eine, weil ihre Geburt nie erfasst wurde. Diese SINlosen, wie sie genannt werden, bewegen sich meist außerhalb des Systems und haben es sehr schwer, irgendetwas legal zu bewerkstelligen. Keine SIN zu haben macht einen Menschen zum Außenseiter bzw. zu einem Bürger zweiter Klasse.

Natürlich ist es das Beste für Shadowrunner, wenn sie eine SIN haben – nur eben nicht ihre eigene. Im Untergrund sind Anbieter von gefälschten SINs sehr gefragt und es gibt keinen Mangel an Kunden. Manche Runner besitzen sogar mehr als nur eine gefälschte SIN, passend zu einer oder mehreren Identitäten in mehreren Städten oder gar Ländern. Wenn eine Identität auffliegt, lassen diese Runner sie einfach fallen und nehmen eine andere an.

Dennoch müssen Runner stets auf der Hut sein – wenn die Cops einen festnehmen und man keine SIN hat (oder eine, die einer Überprüfung nicht standhält), weisen sie einem eine „kriminelle SIN" zu, die weniger Rechte und Privilegien mit sich bringt als eine reguläre SIN.

MEDIZINISCHE VERSORGUNG

Es gibt zwei gängige Arten der medizinischen Versorgung: gesetzlich und privat – was in Wahrheit bedeutet: „arm" und „reich". Dank der privatisierten Krankenversorgung sind die meisten Leute gezwungen, sich selbst und ihre Gebrechen in die groben Hände eines total überlasteten, gesetzlichen Gesundheitssystems zu begeben. Die Geister mögen demjenigen beistehen, der ernsthaft krank oder verletzt ist und mit einem gesetzlichen Krankenhaus vorlieb nehmen muss: Die meisten dieser Einrichtungen geben ihr Bestes, aber sie sind chronisch unterbesetzt, schlecht ausgestattet und gehen im Papierkrieg unter. Es kommt bereits einem bürokratischen Alptraum gleich, wenn man eine SIN hat – wenn man keine hat: viel Glück!

Wenn man reich ist (oder die richtigen Freunde hat), hat man dagegen Zugang zu allen Spielarten des medizinischen Fortschritts, einschließlich geklonter „Ersatzteile" für den Organersatz, Leonisation, um jung zu bleiben, Hightech-Implantate, der neuesten Gentherapie sowie sämtlicher anderer Errungenschaften der modernen Spitzenmedizin. Selbst Konzernangehörige kommen in den Genuss einer gewissen Krankenversorgung durch ihren Konzern, wenn auch nicht in diesem Umfang.

BODYSHOPS UND STRASSENKLINIKEN

Bodyshop	Seasource-Bewertung
Executive Body Enhancements	★★★★★
Humana Hospital	★★★★★
Body+Tech	★★★★
Nightengale's Body Parts	★★★★
Red-Star-Kliniken	★★★★
Spin Shop	★★★★
Universal Upgrades	★★★★
Body Pagoda	★★★
CrashCart-Kliniken	★★★
DocWagon-Kliniken	★★★
A Whole New You	★★
Billing's Medical Services	★★
Cyborgs'R'Us	★★
Dr. Bob's Quickstitch Clinic	★★
Body Mall	★
NuYou	★

Was macht man, wenn man nicht krank ist, aber eine kleine „Modifikation" braucht? Bodyshops sind weit verbreitet und bieten grundlegende Cyberchirurgie und kosmetische Veränderungen an – Mods wie Datenbuchsen, Cyberaugen, kosmetische Bioware und so weiter. Wie immer ist es aber besser, zunächst seine Hausaufgaben zu machen, da viele Bodyshops sich in Sachen Kompetenz und Professionalität stark voneinander unterscheiden. Wenn man eine etwas weitergehende Modifikation braucht und die richtigen Kontakte besitzt, gibt es „Schwarze Kliniken" mit ehemaligen Konzernchirurgen und praktisch jeder Form von gestohlener und experimenteller Technologie, die einem die Art von Verbesserung bietet, die man braucht, ob legal oder nicht.

Schlaue Shadowrunner sorgen vor: Sobald sie die notwendige Knete haben, unterschreiben sie einen Vertrag bei einem „bewaffneten Ambulanzanbieter" wie DocWagon oder CrashCart. Diese medizinischen Dienstleister mischen sich sogar in Feuergefechte ein, um ihre Kunden zu bergen und sie dem Tod von der Schippe zu holen. Ja, dieser kleine Vitalmonitor und der Vertrag sind teuer, aber wenn man darüber nachdenkt – was gibt es Wertvolleres als das eigene Leben? Nur eine Sache ist dabei zu beachten: Wenn man sich schon anschießen lässt, dann bitte nicht auf dem Grund und Boden eines Megakonzerns – diese Anbieter überschreiten nämlich ohne Genehmigung keine extraterritorialen Grenzen, und so ist man dort auf sich allein gestellt.

WILLKOMMEN IN DER MASCHINE

In den letzten Jahren des vergangenen Jahrhunderts waren Visionäre und Cyberexperten komplett begeistert von den Möglichkeiten des „ubiquitous computing" – der vollkommenen Durchdringung des Alltags von Computertechnologie. Sie hatten Recht, aber ihre Vorstellungskraft reichte bei Weitem nicht aus. Obwohl der durchschnittliche Bürger der 2070er wahrscheinlich nicht in solchen Kategorien denken würde, sind Computer und die Matrix heutzutage tatsächlich allgegenwärtig – man muss sich wirklich Mühe geben, um ihnen aus dem Weg zu gehen. Es folgen ein paar Beispiele aus dem Alltag – alle Informationen über die Nutzung der Matrix für Spaß und Profit befinden sich im Kapitel *Die WiFi-Welt*, S. 254.

MATRIX 2.0

Die Zeiten ändern sich, doch auch die Menschen passen an. Schon bevor der Crash 2.0 die alte Matrix dahinraffte und überall auf der Welt Chaos anrichtete, war die Saat drahtloser Netzwerkverbindungen bereits gesät. Im Jahr 2072 hat sich die neue, drahtlose Matrix nun fast vollständig etabliert, und das gesamte Matrixmodell hat sich von der verdrahteten, virtuellen Realität zu einer drahtlosen, erweiterten Realität gewandelt. Das bedeutet nicht, dass man nicht immer noch vollständig in den Cyberspace eintauchen kann, allerdings hat sich die AR in den meisten Situationen einfach als praktischer erwiesen. Die neue Technologie hat sich sogar so weit durchgesetzt, dass selbst die ärmsten Bewohner des Plexes nun eigene Kommlinks haben. Das heißt, dass quasi jede Person jederzeit online und mit der Matrix verbunden ist. Für die meisten Leute stellt sich nicht die Frage, *ob* sie online sind, sondern *wie sehr* sie online sind.

DAS NETZ IST DER KONSUMENT

Jedes Mal, wenn man in ein Einkaufszentrum, den Stuffer Shack oder diesen neuen Club in der Innenstadt geht, ist man von Computernetzwerken umgeben. Jeder hat schon einmal von LANs und WANs gehört, aber die Gesellschaft der 2070er kennt noch etwas anderes, neues: PANs oder Personal Area Networks, auch Persönliche Netzwerke genannt. Die Menschen sind nicht mehr einfach nur *Teil* eines Netzwerkes – sie sind *selbst* kleine Netzwerke, die miteinander über Kommlinks (eine Kombination aus Telefon, PDA, Brieftasche und Netzwerkrouter) verbunden sind. Wer auf PANs zugreifen und sie kontrollieren will, kann das über ein breites Spektrum von nützlichen Geräten tun: Es gibt Brillen, Kontaktlinsen oder Cyberaugen, die es ermöglichen, die Erweiterte Realität zu sehen; Kopfhörer oder Cyberohren, die einem deren Klänge übermitteln; Handschuhe für Tastsinn und Berührung; Kleidung, die die Körpertemperatur reguliert und deren Farbe man mit einem einzigen Gedanken verändern kann; SimSinn-Module, die den Nutzer Sinneswahrnehmungen und Gefühle erfahren lassen (sogar Empfindungen anderer); Waffen und Peripheriegeräte, die direkt der Kontrolle des Bewusstseins unterliegen; und vieles, vieles mehr. Man nennt das ein „verzahntes Netzwerk", was bedeutet, dass eure gesamten Spielzeuge naht- und drahtlos miteinander kommunizieren, sich gegenseitig mit Statusreports auf dem Laufenden halten und zusammenarbeiten, um eure Netzwerkerfahrung zu optimieren.

DIE LIEBE TEILEN

Dieser ganze PAN-Kram ist cool, aber wie in den vorsintflutlichen Tagen des Internets macht die ganze Vernetzung keinen Spaß, wenn man sie nicht teilen kann. Wenn man sein PAN für die Umwelt (oder einen Teil von ihr) öffnet, stößt man die Tür zu Myriaden von Interaktionsmöglichkeiten auf. Wer nur eben schnell im Einkaufszentrum nach den aktuellsten Ausrüstungsgegenständen suchen möchte, muss einfach sein PAN mit dem Netzwerk des Einkaufszentrums verbinden und sich dessen *Arrows* (AROs, Augmented Reality Objects) ansehen, die einem praktisch alles zeigen können, von einer Karte des Einkaufszentrums über aktuelle Sonderrabattaktionen bis hin zu Empfehlungen, die einem Freunde hinterlassen haben, als sie das letzte Mal dort waren. Man kann sein Kommlink auch mit den Netzwerken von Freunden verbinden und private Gespräche direkt von Verstand zu Verstand führen. Man kann (wenn man nicht aufpasst) mit Unmengen von Werbung und Spam zugemüllt werden – man kann aber auch Verbindung zu Leuten aufnehmen, die das eigene persönliche Profil gelesen haben, das man die ganze Zeit sendet, und einen kennenlernen wollen. Man kann gegen einen Freund auf einem anderen Kontinent ein Videospiel im Kopf spielen. Kurz: Man kann praktisch alles machen, was man auch mit einem normalen Computer anstellen kann, und das zu jeder Zeit an jedem Ort. Keine Kabel, kein klobiges Cyberdeck – nur man selbst, das eigene Kommlink und der Äther.



Natürlich können diejenigen unter euch, die noch mehr wollen, auch eine Menge mehr tun – in Systeme hacken (auch in die Kommlinks anderer Leute), Fahrzeuge mit ihren Gedanken kontrollieren und sogar andere Benutzer angreifen. Ein spannendes Thema, das im Kapitel *Die Wifi-Welt*, S. 254 im Detail erläutert wird.

MARKIERUNG IN DEN 70ERN

Was kann Ladendiebstähle kontrollieren, den Aufenthaltsort eurer Hauskatze (oder eurer Kinder, oder eurer Angestellten) aufspüren, Gangterritorien markieren oder euch mit Informationen über die geheimnisvolle Statue im Park versorgen? Wer jetzt „RFID-Marker" antwortet, bekommt 100 Punkte. Radio Frequency Identification Marker (zu Deutsch: „Funk-Identifikationsmarker") sind in der modernen Gesellschaft der 2070er noch allgegenwärtiger als Matrixverbindungen und fast genauso hilfreich. Kommlinks können die Daten eines RFID-Markers auf bis zu 40 Meter Entfernung lesen. Daher kommen RFIDs immer dort zum Einsatz, wo kleine Informationsmengen über kurze Distanz übermittelt werden sollen. So werdet ihr in praktisch jedem Laden, in den ihr geht, RFID-Marker auf den Waren finden. Die Marker helfen dem Ladeninhaber bei der Inventur und machen es ihm leicht, Langfinger zu erwischen. Außerdem assistieren sie dem Kunden bei der Bezahlung: Er nimmt einfach einen Artikel, den er kaufen möchte, dieser wird automatisch gescannt und der Kaufpreis vom Konto des Kunden abgebucht (natürlich nur mit dessen Erlaubnis).

Daneben haben RFID-Marker aber noch viele andere Funktionen. Wenn man sie in der Augmented Reality ansieht, werden ihre Daten auch als DOTs (Digital Object Tag) bezeichnet, eine Art digitale Informationstafel. Manche Dots können sehr hilfreich sein, etwa, indem sie einem den Weg weisen, wenn man sich nicht auskennt, oder indem sie Informationen über hiesige Sehenswürdigkeiten geben (oder aber über Bereiche, die man besser meiden sollte). Man kann auch eigene Dots anlegen, um Sachen zum Verkauf anzubieten, nach verlorenen Gegenständen zu suchen oder alles andere zu tun, wofür die Großmutter noch Infozettel an der Straßenecke ausgehängt hätte. Marker können aber auch weit weniger edlen Zwecken dienen – Konzerne implantieren sie ihren Angestellten routinemäßig und Gangs nutzen sie anstelle von Sprühfarbe, um ihr Gebiet zu markieren. Ganz gleich, welchem Zweck sie dienen, RFID-Marker sind billig und einfach in der Bedienung, was bedeutet, dass die Welt voll von ihnen ist. Man sollte sich also besser an sie gewöhnen.

BIG BROTHER IS WATCHING YOU

So genial diese ganze Technologie auch ist, man sollte bloß nicht glauben, es sei alles nur eine einzige, riesige Netzwerkparty. Die Schattenseite der allgegenwärtigen Vernetzung und Matrixpräsenz ist (vor allem für den „schattigeren" Teil der Bevölkerung) die Tatsache, dass sie Behörden und anderen neugierigen Leuten große Einblicke in euer Privatleben ermöglicht, besonders, wenn man sich in der Öffentlichkeit aufhält.

Sensoren und Kameras sind überall. Fast jede Transaktion, die man macht, wird auf die eine oder andere Weise verfolgt. Wenn man nicht aufpasst, kann jede Bewegung – virtuell wie auch körperlich – nachverfolgt, überwacht und analysiert werden. Schon paranoid? Es geht noch weiter: In den meisten größeren Plexen sind an jeder Straßenecke Sensoren installiert, die nicht nur Bilder, Geräusche und Gerüche wahrnehmen, sondern auch intelligent genug sind, um automatisch anomale Muster zu erkennen – zum Beispiel Schüsse oder eine ungewöhnlich große Gruppe von Menschen, die sich in der unmittelbaren Nähe eines Geschäfts zusammenrottet. Diese Informationen werden dann automatisch an die Behörden weitergeleitet, und noch ehe der unachtsame Übeltäter sich versieht, könnten schon die Handschellen klicken. Natürlich gibt es Wege, Big Brother zu umgehen, und ein schlauer Shadowrunner tut gut daran, sie sich anzueignen. Das Leben in den Schatten ist nicht leicht, doch glücklicherweise hat auch der allwissende Big Brother seine Fehler.

LÖCHER IM SYSTEM

Es gibt gleich mehrere Umstände, die einem dabei helfen, der omnipräsenten Überwachung ein Schnippchen zu schlagen.

Zunächst einmal fallen einfach zu viele Daten an, und der Datenberg wächst mit jeder verstreichenden Nanosekunde. Wer auf seiner Suche nach dieser einen visuellen ID all die Tonnen von banalen Videos durchforstet, die die Leute in ihre Blogs, Chaträume und Datahavens hochladen, der kann genauso gut nach der sprichwörtlichen Nadel im Heuhaufen suchen. Man kann noch so sehr hoffen, dass jemand in Redmond ein Verbrechen mit seinen Cyberaugen aufgezeichnet hat – zunächst einmal muss man überhaupt an die Daten *herankommen*. Denn die Aufzeichnungen – wenn sie überhaupt in die Matrix hochgeladen wurden – könnten auf Connections! oder irgendeinem anderen aufgeblähten Blogging-Netzwerk gepostet worden sein, und es ist ein Heidenaufwand, diese Netze und ihre Berge an Bildern, Videos, Blogs und Meckerorgien zu durchforsten. Agenten sind dabei oft nur von geringem Nutzen, da ihnen – unabhängig davon, wie gut sie programmiert wurden – einfach die Intelligenz und Intuition eines Metamenschen fehlt, um auch kleinste Details noch zu erkennen. Weitaus kniffliger wird es sogar noch, wenn man Bilddaten von Konzern-, Regierungs- oder Polizeikameras haben will: Ein solches Unterfangen würde einen Papierkrieg nötig machen, der den Regenwäldern noch den letzten Rest gibt, oder aber Hacking-Angriffe auf mehrere hundert Knoten. Und erst dann kommen wir zu den Tausenden und Abertausenden von öffentlichen Knoten: Kommlinks, Cyberaugen oder andere Aufnahmegeräte. (Und selbst, wenn sie all das schaffen, nützen die Daten nichts, wenn es keine Unterlagen gibt, mit denen man sie abgleichen kann.)

Der zweite günstige Umstand dreht sich um diese wundervollen Dinge namens Business Accords. Ja genau, das sind diese wundervollen extraterritorialen Befugnisse, die Konzerne ab einer bestimmten Größe verliehen bekommen (und übrigens auch die Datenschutz- und Geheimhaltungsrechte, die alle Konzerne genießen, unabhängig von ihrer Größe). Nur wenige Konzerne sind bereit, Informationen weiterzugeben, es sei denn, es springt dabei ein Gewinn für sie heraus. Oder habt ihr wirklich geglaubt, dass „Kiddy-Land", diese Aztechnology-Kette, Knight Errant, einer Tochtergesellschaft von Ares, Zugang zu ihren Videoaufzeichnungen und restlichen Sensordaten gewährt, nur weil die Kameras des Ladens *möglicherweise* innerhalb der letzten 24 Stunden ein paar Kriminelle gefilmt haben könnten? Nein? Dann liegt ihr verdammt richtig.

Der dritte Faktor schließlich, der Schattenvolk wie euch das Leben leichter macht, betrifft die Vollständigkeit der Daten. Selbst in der Sechsten Welt ist die Kameraüberwachung keineswegs vollständig. Sicher, auf dem Weg in die Innenstadt wird man von gleich mehreren Kameras gefilmt. Die meiste Zeit über wird dabei aber nur ein kleiner Teil des Körpers auf den Kamerabildern auftauchen, etwa der Hinterkopf, Teile der Kleidung oder der Hut, während der Rest von anderen Leuten und Gegenständen verdeckt wird. Vielleicht geht ihr gerade hinter einer Straßenlaterne, einer Menschenmenge oder einem Auto entlang. Vielleicht betretet ihr einen Laden, verlasst ihn aber durch einen anderen Ausgang. All das zusammenzusetzen ist ein kompliziertes und zeitaufwendiges Unterfangen, erst recht, wenn ihr über diese Dinge Bescheid wisst und sie ausnutzt. Bis eine verlässliche Identifikation zusammengeschustert ist, dauert es. Meist haben die fraglichen Miet-Kriminellen ihrem anonymen Johnson die Ware dann schon übergeben und sind längst über alle Berge.

MÖGE DIE MACHT MIT DIR SEIN

Magie ist Macht. Man muss schon hinter dem Mond leben, um das nicht zu wissen. Die Fähigkeit, Magie zu wirken, ist etwas, womit man geboren wird. Wenn man nicht darüber verfügt, dann gibt es dort draußen nichts, wodurch man sie erlangen könnte. Hat man sie aber, so verfügt man über Möglichkeiten, die den Weltlichen für immer vorenthalten bleiben werden. Wie zu erwarten gibt es eine Menge Meinungen und weitverbreitete Fehlvorstellungen über die Magie. Im Folgenden gibt es einen kurzen Überblick über die Stellung und das Ansehen der magisch Begabten und ihrer Künste in der Öffentlichkeit. Weitere Einzelheiten können im Kapitel *Die Erwachte Welt*, S. 208, nachgelesen werden.

MAGIE IN DEN MEDIEN

Die Unterhaltungsindustrie liebt die Magie. Wie könnten sie etwas nicht lieben, das es ihnen ermöglicht, mit spektakulären Pyroeffekten, abgefahrenen Landschaften und gruselig-mysteriösen Charakteren nur so um sich zu werfen? Das Problem (zumindest sagen das die echten Zauberer und Adepten) ist, dass das Trid und die Sims es nur selten nicht richtig rüberbringen. Sicher, sie beschäftigen „magische Berater", und die sagen ihnen durchaus, dass man ein Gebäude nicht einfach so mit einem Energieblitz von der Erdoberfläche fegen kann (nicht mal, wenn man ein Drache ist). Sobald die Story aber nach einem großen Knall verlangt, können die beratenden Spruchschleudern genauso gut eine Runde spazieren gehen und sich ein Sandwich holen, denn dann ist jeder noch so gute Ratschlag vergebliche Liebesmüh. Solange die Filmstudios mit Kassenschlagern wie „Karl Kombatmage" haufenweise Nuyen scheffeln, verschwenden ihre Bosse keinen Gedanken daran, dass ihre Charaktere Dinge tun, bei denen einem echten Anwender das Gehirn aus den Ohren tropfen würde.

Die Darstellung in den Medien kommt der Realität echter Magieanwendung nicht einmal nahe. Die meisten echten Spruchschleuderer reagieren amüsiert oder angeekelt auf die Darstellung ihrer Kollegen in den Medien: Männer als strahlende Helden mit Waschbrettbäuchen oder seltsam-unergründliche „Meister der mystischen Künste", geschmückt mit (unechten) arkanen Symbolen; Frauen als halbnackte Verführerinnen mit Body-Shop-Figur und Unmengen an Make-up und Tattoos. Adepten beider Geschlechter sind fast immer Kampfsportkünstler oder hinterhältige „Ninjas", während sich metamenschliche Magiebegabte typischerweise in den Verbrecherrollen wiederfinden.

OTTO NORMALVERBRAUCHER

Auch wenn es schwer zu glauben ist, selbst im Jahre 2072 gibt es eine nicht unerhebliche Prozentzahl der Bevölkerung, die außerhalb der Trid-Shows und Sims noch nie Magie gesehen hat. Magische Fähigkeiten häufen sich mit jeder Generation, doch sie sind immer noch so selten, dass man voll ausgebildete Zauberer und Adepten nicht an jeder Straßenecke trifft.

Das bedeutet, dass die Leute – wie immer, wenn es um etwas Mächtiges oder Unbekanntes geht – nicht immer positiv über Zauberer denken. Fast niemand steht diesem Thema neutral gegenüber und die meisten Leute reagieren auf Magie mit Angst, Hass oder Faszination. Das eine Ende dieses Spektrums, die „Faszination", ist weniger das Problem (viele Zauberer wären sicher geschmeichelt, wenn sie wüssten, dass sie Groupies haben). Die „Angst" und der „Hass" hingegen (motiviert durch eine Vielzahl von Dingen, von Besorgnis über astrales Herumschnüffeln und Gedankenbeherrschung bis hin zum guten, alten Aberglauben und Paranoia) können zu allen möglichen Dingen führen, die für Erwachte großen Ärger bedeuten – etwa strengere Gesetze zur behördlichen Registrierung von Zauberern und Einschränkungen für den Einsatz von Magie. Schon heute sind die Gesetze zur Regelung des legalen Magiegebrauchs ziemlich streng, vor allem für Kampfzauber und alles, was den Verstand beeinflusst. Sollten sich aber bestimmte Aktivisten und politische Gruppierungen mit ihren Forderungen durchsetzen, könnten die Dinge noch viel schlimmer werden.

MAGIE UND RELIGION

Im Jahre 2072 haben die meisten großen Religionen einen wackligen Waffenstillstand mit der Magie geschlossen und sie mit mehr oder weniger Erfolg in ihren Glauben integriert. Manche Glaubensrichtungen, wie die Wicca, nehmen die Magie sogar begeistert an und haben daher erneut stark an Beliebtheit gewonnen. Andere, wie die meisten christlichen und jüdischen Glaubensrichtungen, akzeptieren Magie, wenn sie für etwas Gutes eingesetzt wird (der Papst meldete sich hierzu bereits kurz nach dem Erwachen zu Wort). Wieder andere, wie die meisten (aber nicht alle) Strömungen des Islam, betrachten Magie als teuflische Ketzerei.

Es gibt jedenfalls viele Leute, die Religion als einen Vorwand für die Verfolgung von Magie und Magiebegabten benutzen. Der rassistische Humanis Policlub etwa hegt einen fast ebenso großen Hass auf die Zauberer wie auf Metamenschen, und seine Mitglieder nutzen ihre ganz eigene, verdreht-religiöse Interpretation, um ihre falschen Argumente zu stützen.

GHULE, GEISTER UND DRACHEN – OH WEH!

Menschliche und metamenschliche Zauberer sind nicht die Einzigen da draußen, die mit der Gabe gesegnet sind. Erwachte Kreaturen gibt es in allen Formen und Größen, von fast weltlichen Tieren (weitverbreitete Plagen wie beispielsweise die Riesenratten) bis hin zu magisch überlegenen Wesen (Dracoform, Große Drachen und andere). Critter mit besonderen, magischen Fähigkeiten sind selten, und man begegnet ihnen sicher nicht beim allabendlichen Spaziergang –man sollte jedoch nie vergessen, dass man auch in der Stadt nicht wirklich sicher vor ihnen ist. Viele urbane Raubtiere lungern an Orten wie Abwasserkanälen, verseuchten Gebieten und den Barrens des Plexes herum und warten nur darauf, dass ein paar saftige Leckerbissen vorbeikommen. Ghule zum Beispiel sind eine weitverbreitete Bedrohung in urbanen Gegenden. Sie rotten sich zusammen und jagen in Gruppen, um ihr unstillbares Verlan-

gen nach menschlichem Fleisch zu befriedigen. Außerdem muss man sich nach wie vor um den „Schwarzen Mann" unter den magischen Kreaturen sorgen: Insektengeister. Das Ungeziefer ist zwar nicht mehr so verbreitet wie früher; das ändert aber nichts daran, dass die meisten Leute sich ein gesundes (und auch berechtigtes) Maß an Paranoia bewahrt haben.

MAGIE IN DEN SCHATTEN

Die meisten Zauberer haben „richtige" Jobs – Magier arbeiten oft als Konzernforscher, Universitätsprofessoren, Heiler und Ähnliches, während die Angehörigen magischer Traditionen, die weniger gut zum Konzernlebensstil passen (Schamanen und Hexen zum Beispiel) oft kleine Läden betreiben und Stämmen oder Gemeinden als Heiler und Ratgeber dienen. Weil sie so selten sind, sind sie üblicherweise äußerst gefragt, gut bezahlt und werden stets bei Laune gehalten. Aber was ist mit denen, die sich für einen weniger gesetzestreuen (und möglicherweise lukrativeren, aber auch gefährlicheren) Pfad entscheiden?

Kriminelle Schattenmagier üben eine noch größere Faszination auf die Öffentlichkeit aus, als ihre „braven" Kollegen in den Konzerntürmen das tun. Jedes Jahr gibt es neue Sims und Trids mit charismatischen und verwegenen magischen Schurken, die sich arkane Schlachten mit Magiern der Konzernsicherheit liefern (während ihre Teamkameraden auf beiden Seiten dafür sorgen, dass gleichzeitig auch Kugeln und Granaten fliegen). Die Realität der Magiebegabten in den Schatten stellt sich allerdings oft weniger glamourös dar, als die Mainstream-Medien es die Leute glauben machen wollen. Die meisten dieser Zauberer wären um Einiges besser dran (und um Einiges sicherer), wenn sie ihren netten und bequemen Job mit dem regelmäßigen Gehaltsscheck und der medizinischen Versorgung behalten hätten. Dennoch steht vielen von ihnen dieser Weg (aus welchem Grund auch immer) nicht mehr offen – und für diejenigen, die das Zeug dazu haben, kann sich ein Leben als Shadowrunner sehr auszahlen.

WIR SIND NICHT ALLEIN

Die Magie ist bei Weitem nicht die einzige Macht, die in der Sechsten Welt am Werk ist. Mittlerweile durchdringt die Allgegenwart der Matrix praktisch jeden Aspekt des täglichen Lebens, vom Privatleben über das Sozialleben bis zum Geschäftsleben. Umso größer war der Schock für die weltweite Öffentlichkeit, als sie erfahren musste, dass der Crash Metamenschen mit schier unerklärlichen Fähigkeiten hervorgebracht und die digitale Welt mit neuen, geheimnisvollen Wesenheiten bevölkert hatte. Heute kennt man alle beiden kollektiv als „die Digital Erwachten".

Metamenschen mit dieser neuen Gabe sind deutlich seltener als Erwachte (Schätzungen zufolge zeigt nur einer von 100.000 Menschen diese „virtuellkinetische Begabung") und können die Matrix allein mit der Kraft ihres Geistes manipulieren. Ursprung und genaue Funktionsweise dieser Fähigkeit sind dabei nach wie vor unklar, was schnell zu weitverbreitetem Misstrauen und Panik in der Bevölkerung führte, und erst in letzter Zeit hat sich die Lage etwas entspannt. Neben diesen Technomancern tauchte jedoch auch eine Vielzahl von Künstlichen Intelligenzen, Sprites und anderen Wesenheiten auf, die auf die digitalen Weiten beschränkt sind – Weiten, die sich einmal um den Globus und darüber hinaus spannen.

So viele Theorien es zu diesen neuen Fähigkeiten und Wesen auch gibt, in einem Punkt ist man sich immerhin einig: Die Metamenschheit ist nicht mehr allein in der Matrix.

EINE OFFENBARUNG

Schon in den Jahren vor dem Crash 2.0 kursierten in den Schatten Gerüchte über die sogenannten „Otaku": Kinder, die die Matrix vollkommen ohne Zuhilfenahme von Programmen oder Computern manipulieren konnten. Diese Kinder hatten sich zu Stämmen zusammengeschlossen und sich eine Nische am Rande der Gesellschaft erkämpft, wo sie in den Slums und Hinterhöfen der urbanen Sprawls lebten. Einige behaupteten sogar, die Kinder würden zu digitalen Gottheiten beten – mächtigen Künstlichen Intelligenzen. Tatsächlich war an diesem Gerücht ein Körnchen Wahrheit, obwohl nur wenige um die Rolle wissen, die diese Wesenheiten beim Crash spielten. Jene, die von den Plänen der KIs und Otaku wussten, waren jedenfalls erleichtert, dass die am Crash schuldigen Parteien offenbar auch in ihm untergegangen waren.

In den fünf Jahren, die nun auf den Crash folgten, schoben die Konzerne regelrecht Überstunden, um die neue, stabilere, kabellose Matrix zu errichten – nur um dann bald festzustellen, dass die neue Technologie *irgendetwas Seltsames* freigesetzt hatte. Es ist ungewiss, ob technomantische Fähigkeiten nun das Resultat Crash-bedingter Traumata sind, oder ob sie schon immer da waren und nur ausgelöst wurden, als das kabellose Netzwerk ausreichend große Verbreitung fand, um sie freizusetzen. Fakt ist, dass die Öffentlichkeit und sogar die Schatten lange nichts von ihnen wussten – bis zum Jahr 2070 jedenfalls, als die Welt von der plötzlichen Selbstoffenbarung der Digital Erwachten erschüttert wurde. Die Angst vor diesen Leuten – von Experten auch „Technomancer" oder „Virtuellkinetiker" genannt – löste eine weltweite Hexenjagd aus, wohlweislich genährt von den Konzernen. Und als ob das noch nicht genug gewesen wäre, kündigte sich kurz darauf noch eine weitere Gruppierung an: die Künstlichen Intelligenzen.

DIE ÖFFENTLICHE MEINUNG

In den letzten zwei Jahren haben sich die Hexenjagden glücklicherweise etwas gelegt – ein Umstand, der vor allem den Bemühungen mehrerer Megakonzerne (insbesondere Horizon und Evo) sowie einiger Non-Profit-Organisationen zu verdanken ist, die sich um eine bessere gesellschaftliche Integration von Technomancern und Künstlichen Intelligenzen bemühten. Wie schon die Erwachten, die Metamenschen und die Wechselbälger vor ihnen werden auch die Digital Erwachten nach anfänglichen Berührungsängsten nun langsam von der Gesellschaft akzeptiert.

Für Otto Normalverbraucher ist das Wissen um die Existenz der Technomancer jedoch nach wie vor beängstigend – und Salz in den noch nicht ganz verheilten Wunden des Crashs. Denn je mehr die Matrix jeden Aspekt des Alltagslebens vereinfacht – von Sicherheitssystemen bis Online-Banking, von virtuellen Büros bis Bildungssoftware –, desto erschreckender ist der Gedanke, dass es Leute gibt, die diese lebensnotwendigen Systeme mit einem einfachen *Gedanken* stören können. Anders als die Magie (die zwar in den Medien stark präsent, auf der Straße aber immer noch selten zu sehen ist) ist die Matrix einfach überall. Als Reaktion auf diese Ängste haben die meisten Länder verpflichtende Registrierungen für die Digital Erwachten eingeführt (ähnlich wie schon bei den Erwachten). Daneben hat aber auch die extreme Seltenheit von Technomancern dazu beigetragen, einige der schlimmsten Befürchtungen auszuräumen, und durch die mediale Berichterstattung über unmenschliche Konzernexperimente an Technomancern (oftmals erst aufgedeckt durch Shadowrunner) ist es sogar gelungen, die öffentliche Meinung auf ihre Seite zu ziehen.

KONZERN-PARANOIA

Mit ein paar beachtenswerten Ausnahmen experimentieren die Konzerne auch weiterhin an Technomancern herum, stets in dem Versuch, ihre Fähigkeiten zu verstehen. Je mehr sie jedoch davon verstehen, desto mehr merken sie, wie viel noch zu befürchten ist. Gerüchte um Resonanzräume und die digitalen Wesenheiten, die darin wohnen, sind schon genug, um jeden Konzern in Angst und Schrecken zu versetzen, der sich auf die Matrix verlässt. Die Sicherheitsabteilungen suchen verzweifelt nach Wegen, unautorisierte Zugriffe zu blockieren, während sie gleichzeitig versuchen, sich die Fähigkeiten der Digital Erwachten irgendwie zunutze zu machen. Es gibt ein regelrechtes Wettrüsten zwischen den Konzernen, und es erinnert sehr an die erste Zeit nach dem Erwachen – mit dem Unterschied, dass diesmal einiges mehr für die Kons auf dem Spiel steht, basieren doch weite Teile ihrer Geschäfte auf der Matrix.

SPRITES, KIS UND DIGITALE CRITTER

Die Metamenschheit ist nicht allein in den digitalen Weiten der Matrix. KIs sind sehr in der Gunst der Öffentlichkeit gestiegen, nicht zuletzt dank der ausgiebigen Berichterstattung über wohlmeinende KIs wie Pulsar und seine Undernet-Allianz. Was viele Leute jedoch nicht verstehen, ist, wie intelligent diese KIs eigentlich sind – aber auch, dass sie nicht zwangsweise die besten Absichten haben. Auch Sprites scheinen zu den fühlenden Wesen zu gehören, und viele Technoschamanen sind der Ansicht, dass sie der Tiefenresonanz entspringen – einer Kraft, die nicht einmal die Technomancer selbst verstehen, obwohl es durchaus ein paar Mutige gibt, die ihr nachspüren. Außerdem wären da auch noch die Gerüchte um andere Kreaturen, vom Insekt bis zur Hauskatze, die plötzlich Zugang zur Matrix haben. Aber diese Berichte sind noch sehr neu in den Chatrooms und Data Havens, und vielleicht zeigt sich bald, was dahinter steckt...

REIN GESCHÄFTLICH

Die Megakonzerne sind in der Welt von *Shadowrun* allgegenwärtig. Der Durchschnittsbürger des Jahres 2072 ist von seiner Geburt (wahrscheinlich in einem konzerneigenen Krankenhaus) bis zu seinem Tod (und der Beerdigung in einem Sarg aus Konzernproduktion) in fast allen Bereichen des Lebens dem Einfluss der Megakonzerne ausgesetzt. Zusammen mit ihren zahllosen, undurchsichtigen Tochtergesellschaften und kleineren Wettbewerbern versorgen sie ihn direkt oder indirekt mit allem, was er braucht: seiner Arbeit, seinem Zuhause, Unterhaltung, Essen, Trinken, Kleidung und – wenn er für einen Megakon arbeitet – wahrscheinlich auch seinem Weltbild. Die Macht der Megakonzerne kommt dem Einfluss ganzer Regierungen gleich, und außer ihren Aktionären und dem Konzerngerichtshof sind sie niemandem Rechenschaft schuldig.

EXTRATERRITORIALITÄT

Wie konnten die Megakonzerne so viel Macht erlangen (mal abgesehen von der Tatsache, dass sie fast alles produzieren, was wir kaufen)? Der Grund lautet: Extraterritorialität. Das bedeutet, dass die Megakonzerne auf ihrem Territorium praktisch auch ihre eigenen Regeln aufstellen können – und die Regierung kann sie nicht dafür belangen. So, wie das Gelände einer Botschaft als Teil des jeweils vertretenen Landes gilt (und zwar unabhängig davon, wo die Botschaft steht), bedeutet Extraterritorialität, dass auf Megakon-Territorium auch nur die Megas das Sagen haben. Nur der Konzerngerichtshof kann einem Konzern extraterritorialen Status verleihen; alle Megas haben ihn, und bei den zweitklassigen AA-Möchtegern-Megas ist er dementsprechend begehrt.

AUFSICHT ÜBER DEN HÜHNERSTALL

Der Konzerngerichtshof setzt sich aus 13 Richtern zusammen, allesamt aus den Rängen der Großen Zehn. Er ist die wohl einzige Autorität, die eine Chance hat, über die Megakonzerne zu wachen. Zwar verfügt er über keine direkten Instrumente, um seine Weisungen durchzusetzen; da die Megakonzerne jedoch erkannt haben, wie sehr ihr Profit leiden würde, wenn sie die Dinge ins Chaos abdriften ließen, halten sie sich nichtsdestotrotz an sie. Und weil es ja letztlich *nur* um den Profit geht, ist ausreichend Motivation da, auf den Gerichtshof zu hören.

Der Konzerngerichtshof befindet sich in der Zürich-Orbital Weltraumstation, der wohl sichersten Anlage auf bzw. über der Erde. Die meisten der Richter leben dort, während manche von ihnen mit Shuttles pendeln oder ihr Amt via Matrixverbindung von der Erde aus erfüllen.

IN DER FAMILIE

Für den durchschnittlichen Bürger mit einer SIN, einem Ehepartner, einer Hypothek und 2,4 Kindern ist die Anstellung bei einem Megakonzern eine wirklich erstrebenswerte Sache. Wenn man für einen Konzern arbeitet, schließt man sich gleichzeitig einer riesigen Großfamilie, einem Wirtschaftsstaat oder einer emsigen Leistungsgesellschaft an, je nachdem, für welchen Konzern man arbeitet, denn jeder von ihnen hat seine ganz eigene Kultur. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Leute sich direkt nach der Uni einem Konzern anschließen. (Wer seine Chancen nochmals verbessern will, trifft teilweise sogar noch früher Vereinbarungen.) Sie arbeiten stets nur für diesen einen Konzern, erklimmen die Karriereleiter und verbringen ihr gesamtes Leben in der bequemen Begrenztheit einer Konzern-Arkologie – bis zu ihrer Rente. Wer ein loyaler Angestellter ist, um dessen Bedürfnisse kümmert sich der Konzern schon, und wer für die wirklich Großen arbeitet, für den gibt es nicht einmal einen Grund, jemals das Konzerngebiet zu verlassen: Die Kons bieten buchstäblich alles, was man sich wünschen könnte. Wenn ihre Angestellten (vor allem jene, die für ihre herausragenden Fähigkeiten geschätzt werden) allerdings Hummeln im Hintern bekommen, können die Konzerne ungemütlich werden. Im Gegenzug für ihre Großzügigkeit erwarten die Konzerne nämlich unbedingte Loyalität, und wenn es sein muss, fordern sie diese auch ein.

DIE GROSSEN ZEHN

Es folgt ein kurzer Überblick über die zehn größten Megakonzerne der Konzernszene.

Ares Macrotechnology

Hauptsitz: Detroit, Michigan, UCAS

Seit der Konzern nach dem Crash einen großen Happen des früheren AAA-Kons Cross Applied Technologies geschluckt hat, sitzt Ares fest im Sattel. Der Konzern unter Führung des wohlhabenden Playboys Damien Knight steht in dem Ruf, ein sehr „amerikanischer" Laden zu sein: wild entschlossen, militaristisch, patriotisch und individualistisch. Man sollte sich davon aber nicht blenden lassen. Sicher, Ares ist einer der angenehmeren Megas, für die man Schattenoperationen durchführen kann – doch auch dann sollte man dabei stets die Augen offen halten, denn wenn sie wollen, können sie genauso hinterhältig sein wie alle anderen.



Ares hat sich auf Sicherheitsdienste (ihre Tochtergesellschaft Knight Errant ist einer der beiden größten privaten Sicherheitsdienstleister weltweit), militärische Hardware und Waffensysteme, Raumfahrt (neben fünf Weltraumstationen gehört dem Kon auch das, was früher einmal die NASA war), Unterhaltung und Kraftfahrzeuge (auch die Überbleibsel von General Motors sind Teil der Ares-Familie) spezialisiert und ist in geringerem Maße auch in vielen anderen Bereichen aktiv.

Aztechnology

Hauptsitz: Tenochtitlán, Aztlan



Wer in letzter Zeit irgendeine Art von Verbrauchsartikel gekauft hat, der hat damit höchstwahrscheinlich den Profit von Aztechnology gesteigert. Der aus Aztlan stammende Megakonzern produziert so ziemlich alles, von Snacks (60 % der Waren in eurem Stuffer Shack stammen aus ihren Fabriken) über Chemikalien und Trid-Spielen bis hin zu militärischen Gütern und magischer Ausrüstung. Er hat seine Finger in mehr Bereichen als jeder andere Mega (den strategisch wichtigen Nicaragua-Kanal eingeschlossen, der von entscheidender Bedeutung ist, seit Winternight den Panamakanal zerlegt hat), und seine PR-Kampagnen sind mit nichts vergleichbar. Der Kon besitzt überall einen guten Ruf – außer in den Schatten vielleicht. All die Jahre, in denen der Konzern als Sinnbild für üble Machenschaften wie Blutmagie und teuflische Verschwörungen stand, haben tiefschwarze Flecken auf seinem Straßenruf hinterlassen.

Evo Corporation

Hauptsitz: Wladiwostok, Russland



Wie der Name bereits andeutet, ist Evo ein Konzern, der in die Zukunft blickt. Der Megakon – einstmals Yamatetsu genannt und in Japan beheimatet – hat sich mit seinem Firmensitz in Russland und einem Freien Geist als Mehrheitsaktionär völlig neu ausgerichtet und konzentriert seine ansehnlichen Ressourcen nun auf transhumanistische Projekte, von Bioware und Genetik bis hin zu bahnbrechender Nanotechnologie, Anti-Aging-Experimenten und noch abgefahreneren Projekten, mit denen die Metamenschheit auf die nächste Stufe der Evolution gebracht werden soll. Abgesehen von seiner transhumanistischen Ausrichtung ist Evo auch *transplanetarisch* orientiert und der erste Konzern, der eine Basis auf dem Mars errichtet hat.

Daneben hat Evo jedoch auch sein zweites Hauptziel nicht vergessen: „metamenschenfreundliche Produkte." In puncto Waren und Dienstleistungen für Orks, Trolle, Elfen, Zwerge, Wechselbälger und andere nichtmenschliche Rassen ist Evo den anderen Megas noch immer voraus.

Horizon

Hauptsitz: Los Angeles, Pueblo Corporate Council

Horizon ist das neuste Gesicht in der AAA-Szene. Der Konzern nutzte die Jahre nach dem Crash, um Vorteile aus seinen engen Verbindungen zu Tir Tairngire und dem Pueblo Corporate Council zu ziehen und sich so einen Sitz im Konzerngerichtshof zu sichern. Der Kon mit Sitz inmitten der fruchtbaren Medienlandschaft von Los Angeles hat es geschafft, viele exklusive Verträge für Kaliforniens Entwicklung abzu-



schließen, und er befindet sich nach wie vor auf dem aufsteigenden Ast. Mit einem charismatischen Ex-Sim-Star am Ruder ist Horizon in der Morgendämmerung der 2070er zum großen Aufbruch bereit.

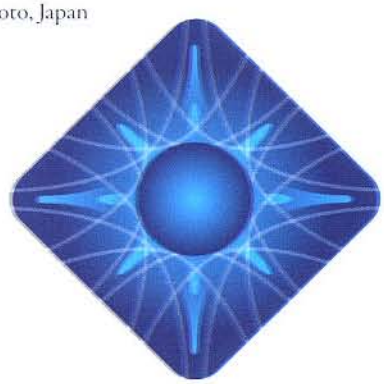


Horizon ist auf alles spezialisiert, das geeignet ist, Meinungen (seien sie öffentlich oder privat) zu manipulieren, so etwa Public Relations, Werbung, virales Marketing, Trendsetting und soziale Netzwerke. Die Konzernkultur ist weniger hierarchisch als die der meisten anderen Megas und stellt den Konsens, Arbeitsgruppen, Trends und besonders „menschennahe" Management-Modelle in den Vordergrund. Die Angestellten werden gut behandelt und ermutigt, ihre Talente zu entwickeln, ihre Interessen einzubringen und Ideen weiterzuverfolgen – wenngleich Horizon natürlich einen Anteil an den Früchten dieser Innovationen erwartet.

Zusätzlich zum Hauptgeschäftsfeld der Unterhaltungs- und Medienindustrie ist Horizon auch stark in den Bereichen Verbrauchsgüter und Dienstleistungen, Immobilien und Pharmaka tätig.

Mitsuhama Computer Technologies

Hauptsitz: Kyoto, Japan





Wie der Name andeutet, ist der Japanokon Mitsuhama Computer Technologies (MCT) vor allem als Computerkonzern bekannt, der auch in der Robotik und der Schwerindustrie aktiv ist. Weitaus weniger bekannt ist, dass der Konzern nach Aztechnology einer der größten Hersteller magischer Güter ist. Zudem kursieren Gerüchte über Verbindungen zur Yakuza, obwohl nach wie vor unbekannt ist, wer in dieser Beziehung eigentlich die Fäden zieht. Auf jeden Fall hat MCT in den vergangenen Jahren eine starke Präsenz im Freistaat Kalifornien aufgebaut und spielt seit dem Sturz von General Saito eine Schlüsselrolle in San Francisco.

Shadowrunner haben eine Hassliebe entwickelt, wenn es um die Zusammenarbeit mit MCT geht – der Konzern bezahlt sehr gut für Erfolge, aber seine Reaktionen auf Fehler sind nur geringfügig weniger drakonisch als die Saeder-Krupps (und S-K kann sich ja wenigstens darauf hinausreden, dass tatsächlich ein *echter Drache* den Laden schmeißt). Bei Runs *gegen* den Konzern wird der Erfolg sogar noch wichtiger, denn seine „Null Toleranz"-Politik bedeutet normalerweise, dass erfolglose Runner nicht mehr lebend rauskommen.

NeoNet

Hauptsitz: Boston, Massachusetts, UCAS

Die treibende Kraft hinter diesem Konzern, Novatech, könnte ebenso gut „Phönix" genannt werden, denn offenbar besitzt er die Fähigkeit, immer wieder aus der Asche potenzieller Katastrophen aufzuerstehen. Hervorgegangen aus den Überbleibseln des zerfallenen Megakonzerns Fuchi Electronics, hat Novatech in den vergangenen Jahren mehr als nur einmal für Aufsehen gesorgt – zuletzt durch seinen spektakulären Börsengang im Jahr 2064, der einer von einer ganzen Reihe von Katalysatoren werden sollte, die zum zweiten Matrix-Crash und dem anschließenden Sturz der Welt ins Chaos führten. Für Aufsehen sorgte der Konzern allerdings auch mit der Tatsache, dass er aus Crash und Börsengang gestärkt hervorging, um mit dem Kommunikationsgiganten Erika und dem Cybertech-Spezialisten Transys Neuronet zu fusionieren und so das Rückgrat für die neue, drahtlose Matrix zu schaffen – ein Zug, der die meisten ihrer Konkurrenten kalt erwischte.



Mit frischem Kapital aus dem Börsengang und der Fusion hat der neue Megakonzern seine geschäftlichen Aktivitäten auf viele Industriezweige ausgedehnt, darunter Matrix-Infrastruktur, Cyberware, Elektronik, Software, Biotechnologie, Luft- und Raumfahrt, Feuerwaffen und viele weitere Bereiche. Man sollte sie auf jeden Fall im Auge behalten.

Renraku Computer Systems

Hauptsitz: Chiba, Japan



Renraku, angeschlagen durch das Debakel mit der Seattler Arkologie, hat den Crash nicht gut überstanden. Aufgrund der Machenschaften des früheren Direktors von Renraku Amerika, Sherman Huang (der nun in einer Renraku-Zelle verrottet, wenn er überhaupt noch am Leben ist), verlor der Konzern einen großen Batzen Geld, und – was noch viel bedeutender war – verpasste die Gelegenheit, frühzeitig auf den Zug des stark wachsenden Augmented-Reality-Marktes aufzuspringen. In der Welt der Megakonzerne ist der Zweitbeste der erste Verlierer, und Renraku erreichte noch nicht einmal den zweiten Platz.

Das bedeutet nun aber nicht, dass „Big R" komplett aus dem Rennen ist: Wie sein Name schon andeutet (Renraku ist Japanisch für „Kommunikation"), ist der Konzern immer noch einer der weltweit größten An-

bieter von Datenspeichern und besitzt einen wesentlichen Teil des asiatischen Telekommunikationsnetzes, und so muss man nach wie vor mit ihm rechnen. Niemand weiß genau, wie viel nützliches oder belastendes Material in ihren Datenspeichern lagert, und so überlegt die Konkurrenz es sich lieber zweimal, bevor sie sich mit Renraku anlegt. Auf diesen Respekt kann Renraku bauen, während sich der Konzern konsolidiert und neu ausrichtet.

Saeder-Krupp Heavy Industries

Hauptsitz: Essen, Deutschland

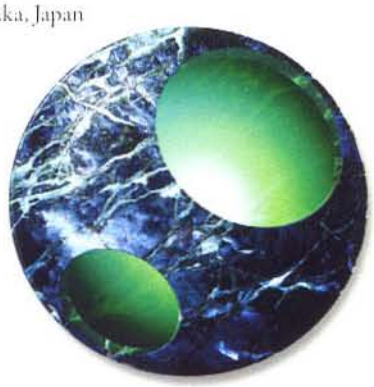


Saeder-Krupp Heavy Industries kann in einem Wort zusammengefasst werden: Lofwyr. Der Große Drache besitzt nahezu 100 % der Anteile an dem deutschen Megakonzern, und er kontrolliert ihn mit einem Gespür für Details, wie nur Drachen es vermögen. Es ist sicher nicht unmöglich, Lofwyr ein Schnippchen zu schlagen, aber es ist *verdammt* schwer – und hat normalerweise fatale Folgen. Der Goldwurm lässt sich nicht gern auf der Nase herumtanzen, und Shadowrunner, die gegen ihn arbeiten (oder einen seiner Aufträge vermasseln), finden sich auf seiner Schwarzen Liste wieder – die übrigens mit seiner Speisekarte zusammenfällt.

S-K ist in erster Linie in der Schwerindustrie aktiv, hat aber auch eine starke Präsenz in den Branchen Chemie, Finanzen sowie in Luft- und Raumfahrt und vielen anderen Bereichen. Aus der sicheren Position des weltgrößten Konzerns heraus übt S-K immensen Einfluss und Macht aus.

Shiawase Corporation

Hauptsitz: Osaka, Japan



Als Ältester unter den Megakonzernen kann Shiawase für sich beanspruchen, hinter jener Gerichtsverhandlung zu stehen, die letztlich zur Schaffung der Extraterritorialität führte, wie alle Megakonzerne sie heute kennen und lieben. Als klassischer japanischer Zaibatsu wird Shiawase im traditionellen „Familien"-Stil geführt. Die meisten Angestellten unterschreiben Verträge auf Lebenszeit und heiraten sogar innerhalb des Konzerns. Doch auch in Familien gibt es hin und wieder Streit – und in der Tat hat während des Crashs ein großer Streit die verschiedenen (und vielfach miteinander verwobenen) Fraktionen innerhalb des Konzerns so weit gebracht, dass sie sich gegenseitig bekriegten. Das Ergebnis waren weitreichende Umwälzungen, die von heute auf morgen die Besitzverhältnisse drastisch veränderten und selbst die obersten Ränge der Konzernhierarchie gründlich durcheinanderwarfen.

Was Shiawases Betätigungsfelder angeht, wäre es leichter zu fragen: „Was machen sie *nicht*?" Ob direkt oder über Tochtergesellschaften, Shiawase betätigt sich sowohl in der Atomkraft als auch in den Bereichen Biotechnologie und Schwerindustrie, Abbau und Verarbeitung von Rohstoffen, in der Rüstungsindustrie und einer Vielzahl weiterer Bereiche.

Wuxing Incorporated

Hauptsitz: Freie Wirtschaftszone Hongkong

Wuxing, der einzige chinesische Akteur in der Welt der Megakonzerne, verdankt seinen Aufstieg in die auserlesenen Reihen der Großen Zehn dem Großen Drachen Dunkelzahn, der dem Konzern einen Haufen Nuyen hinterließ – zusammen mit einigen abgefahrenen magischen Gegenständen für Wuxings Vorstandsvorsitzenden Wu Lung-Wei und seine Frau Sharon. Wu nutzte den Geldregen, um die Machtposition seines Konzerns zu stärken und sich so einen Weg in den Konzerngerichtshof und den AAA-Status zu bahnen. Nach dem Crash schluckte Wuxing beträchtliche Teile der Pacific Prosperity Group (einschließlich solcher Leckerbissen wie der Malaysian Independent Bank), wodurch sich sein Einfluss merklich vergrößerte.



Wuxing, ursprünglich auf Finanzen, Schifffahrt und Transportwesen ausgerichtet, hat massiv in den Bereich der magischen Dienstleistungen und Waren investiert und sich einen Namen als der neue „mystische" Megakonzern gemacht. Dank der Übernahmen nach dem Crash, finanziert mit den Gewinnen aus dem Orichalkumrausch im Jahr des Kometen, expandierte Wuxing auch in andere Märkte wie Landwirtschaft, Maschinenbau, Verbrauchsgüter und Chemikalien.

MERKWÜRDIGE BETTGEFÄHRTEN

Wer in der Welt der Megakonzerne und der ständig wechselnden Beziehungen zwischen ihnen den Überblick behalten will, muss permanent am Ball bleiben: Von einem Moment auf den anderen kann sich alles verändern, und oft genug tut es das auch. Die allgemeine wirtschaftliche Lage, Marktbewegungen, Aufstieg und Fall von Schlüsselfiguren, sogar die Launen eines einzelnen Vorstandsmitglieds oder Managers können schon fruchtbaren Boden für Intrigen und Verrat bieten.

Da die Konzerne diese vielen flüchtigen Bündnisse und Zankereien untereinander oft nicht offen eingestehen, ist dies einer der wichtigsten Bereiche, in denen Shadowrunner das Öl liefern, das die Maschinen geschmeidig am Laufen hält.

Die meisten Shadowrunner leben in einer Art unbehaglicher Symbiose mit den Konzernen. Einerseits hassen sie diese monolithischen Gebilde und alles, was sie verkörpern; andererseits wissen sie, dass sie arbeitslos wären, wenn es die Konzerne nicht gäbe. Um diese beiden Sichtweisen miteinander in Einklang zu bringen, sind die meisten Runner Meister des gespaltenen Denkens. Die Schmutzarbeit, die sie im Auftrag der Konzerne verrichten, rechtfertigen viele damit, dass die Creds ein-

fach stimmen, und dass es für SINlose nun mal nicht viele legale Wege gibt, die Miete zu bezahlen und die Katze zu füttern.

Auf der anderen Seite dieser symbiotischen Beziehung stehen die Megakonzerne selbst – gewaltig, gesichtslos und niemandem außer sich selbst (und dem Konzerngerichtshof) Rechenschaft schuldig, und doch durch Verträge mit anderen Konzernen und der Furcht vor Vergeltung davon abgehalten, gegeneinander Amok zu laufen. Wenn Aztechnology einfach loslegen und Mitsuhamas Forschungslabors sprengen würde, was würde MCT davon abhalten, im Gegenzug das neue, geheime Testgelände der Azzies abzufackeln? Und genau hier kommen Shadowrunner ins Spiel: verleugbare Aktivposten, die die Megas beliebig herumschieben können wie die Figuren eines tödlichen Schachspiels. Die Konkurrenz hat ein Team geschnappt, das gerade ihren neuen Prototypen entwenden wollte? Hey, wir wissen nichts von irgendwelchen Runnern! Klar, macht mit ihnen, was ihr wollt – juckt uns nicht. Jeder Konzern macht es so, jeder Konzern weiß davon und keiner von ihnen wird je im Lichte der Öffentlichkeit ein Wort darüber verlieren. Schließlich heißen diese Aktionen nicht umsonst „*Schatten*läufe". Und obwohl beide Nutznießer dieser Symbiose sich weigern, es zuzugeben, ist es eine unumstößliche Tatsache, dass Shadowrunner und Megakonzerne untrennbar miteinander verbunden sind.

LEBEN AUF GROSSEM FUSS

Unterhaltung ist Big Business in den Siebzigern, und zwar die ganze Palette entlang: von keimfrei und konzerngenehmigt bis kurios und bizarr. Ganz gleich, worauf man abfährt, da draußen gibt es jemanden, der es anbietet – und wahrscheinlich versucht, es einem zu verkaufen. Hier ist ein kurzer Überblick über die Unterhaltungsmöglichkeiten, die in jedem Megaplex zu finden sind.

NACHTLEBEN

Die Welt von 2072 schläft praktisch nie, und die meisten interessanten Dinge (jedenfalls aus Sicht eines Shadowrunners) geschehen ohnehin erst nach Sonnenuntergang.

Mainstream-Nachtclubs mit ihren Synthahol-Specials, DJs und Tanzflächen gibt es wie Sand am Meer. Manche sind wählerischer als andere, das heißt, man muss gut aussehen, gut angezogen sein oder seinen implantierten Mitgliedschafts-RFID-Tag bemühen, um eingelassen zu werden. Doch auch die weniger exklusiven Clubs haben manchmal Bereiche, von denen die Öffentlichkeit niemals etwas erfahren wird, vom Reinkommen einmal ganz zu schweigen – darunter auch private Räume, die sich perfekt für die sichere Abwicklung schattiger Geschäfte eignen.

Neben den Standardclubs kann man in den meisten größeren Plexen üblicherweise auch eine ganze Reihe von „Nischen"-Läden finden. Unter der Oberfläche sind die Mainstream-Clubs im Grunde genommen alle gleich, aber in den Nischenclubs findet man ein breites Angebot von Themen, die einen kleinen und ausgesuchten Kundenkreis ansprechen – von magisch Begabten über Metamenschen bis hin zu Liebhabern japanischer Animes (denn es ist kaum wahrscheinlich, dass die japanische Kultur in absehbarer Zeit ihren weltweit einmaligen Einfluss verlieren wird). Neulinge, die echtes Interesse (und ein Gespür für die sozialen Gepflogenheiten) für ein bestimmtes Thema mitbringen, sind stets willkommen; andere werden zunächst erst mal mit Argwohn betrachtet, bis ihre Motive deutlich werden. Einige dieser Clubs sind auch privat und lassen neue Mitglieder nur dann zu, wenn ein älteres Mitglied sich für sie verbürgt.

Und schließlich gibt es da noch die Matrix-Clubs. In der Matrix ist man anonym, und es spielt keine Rolle, ob man ein zwölf Jahre alter Hacker ist oder ein Ork im mittleren Alter, der vorgibt, ein süßes, japanisches Schulmädchen zu sein – Hauptsache, man ist cool. Matrix-Clubs existieren nur im Cyberspace und müssen sich dementsprechend auch nicht an so lästige Einschränkungen wie die Gesetze der Physik und der Schwerkraft halten. Gerade für Hacker sind sie daher meist viel unterhaltsamer als die klassische Fleischbeschau physischer Clubs. Noch cooler sind die „Clubs innerhalb des Clubs", in die man nur Einlass erhält, wenn man sich den Weg hineinhackt. Wer gut genug ist und am IC vorbeikommt, der darf sich auf die echten Matrix-Highlights freuen. Wozu sollten die Profis auch das wirklich gute Zeug mit Leuten teilen, die sich nur über ein einfaches Kommlink von der Stange eingeklinkt haben?

Manchmal lassen die Leute auch einfach die Clubs beiseite und treffen sich spontan als Flashmobs oder starten ihre eigenen Events in Form von „Einbruchs-Partys" auf Firmengeländen oder Straßenfesten in den verlassenen Gegenden der Stadt.

UNDERWORLD 93: GETRÄNKEKARTE

Afghan Nuke	3 ¥
Buzz Cola	1 ¥
Buzz Wodka-Cola	2,5 ¥
Carlsberg	2 ¥
Dawai! Energy Drink	2 ¥
Flasche Wasser	1 ¥
Hurig	5 ¥
Hurricane	2 ¥
Leitungswasser	Vergiss' es!
McDevitt Highlands Scotch	4 ¥ (4 cl) / 40 ¥ (Flasche)
Moonlite Pure	3 ¥
Omega Fizz	2 ¥
Omega Fizz Extra	10 ¥
Sioux Scalper	3 ¥
Soylent Red	3 ¥
Tir Lacrima Weißwein	3 ¥ (Glas)
Tir Lacrima Rosé	50 ¥ (nur als Flasche)

MUSIK

Die Musik ist überall: in den Wohnungen, im Auto, in Geschäften, an Werbeflächen – dank subdermaler Implantate sogar im eigenen Kopf. Sei es der blitzblanke Sound der konzerngesponserten Top-40-„Hits" oder die schwindelerregend hohe Zahl von Titeln aus Musikgenres wie Goblin-Rock, Elfen-Acoustic, Synthrash, Neoklassik oder irgendwas dazwischen: Musik ist ein integraler Bestandteil des Lebens in den 2070ern. An vielen Orten scheint es fast so, als würde jeder Musik hören – und wenn man von den eigenen Klängen gelangweilt ist, kann man sich jederzeit Nachschub holen, indem man sein Kommlink öffnet und empfängt, was die Leute um einen herum senden.

Heutzutage genießen Musiker weitaus größere Möglichkeiten als ihre Großeltern zur Jahrhundertwende. Die altmodischen Akustikinstrumente gibt es natürlich immer noch, ebenso wie ihre elektrischen Pendants, aber in den 2070ern werden sie noch mit ein paar abgefahrenen

TOP-DOWNLOADS 2072

Return Ticket – Speed Coma (Classic Chrome Rock)
Queen of Freaks – Roxanne (OrxRock)
Gun in My Pocket and Happy to See Ya – Nago (Gob Rap)
The Sound – Silicon Duo (Fractal Phaze)
Together Again – Domino Haley (C-Pop)
Kinetique – Kinetique (E-Trance)
Ma' Nbungo Do – Kaleope (Afrofash)
Victim of Causality – Ballistic Z (Nippon Glam)
Never Forgive, Never Forget: The Best of Shield Wall – Shield Wall (Classic Chrome Rock)
Decadance – Imaginaire (C-Pop)

Spielzeugen kombiniert, von denen Opa nur träumen konnte. Die zweifellos wichtigste dieser Neuerungen ist das Synthlink, das es Musikern ermöglicht, sich direkt in ihre Instrumente einzustöpseln und Musik zu kreieren, wie sie sie in ihrem Kopf hören. Das Synthlink war ein absoluter Durchbruch, überwand es doch eine der letzten Barrieren musikalischer Komposition und eröffnete kreative Möglichkeiten für viele talentierte Musiker, denen sonst einfach die musikalische Ausbildung gefehlt hätte, sei es am Instrument oder in den Techniken der altmodischen Komposition von Liedern. Bis auf jene Genres, die den „natürlichen" Klang betonen, werden heutzutage die meisten Musikstücke mithilfe von Synthlink-Instrumenten komponiert, und auch die Musikidole (mit ein paar wenigen Ausnahmen) kommen und gehen, wie es der Hunger des Marktes nach dem „nächsten Superhit" gerade verlangt.

SPORT

Sport ist ein großes Geschäft in den 2070ern, bei dem es mindestens ebenso sehr darum geht, einen Haufen Creds für die Konzernsponsoren zu machen, als auch um die Freude am Sieg oder die Qual der Niederlage. Er ist zu gleichen Teilen ein Wettstreit unter Sportlern wie auch innerhalb der Medien, die sich stets um ein noch größeres Spektakel bemühen, und kann leicht in nur einem Wort zusammengefasst werden: extrem. Angesichts der Nuyen, die in jedem größeren Match stecken, suchen die Betreiber händeringend nach jedem Vorteil, den ein Team, ein Spieler oder die Technologie herausschlagen können.

Das bedeutet allerdings nicht, dass Verbesserungen wie Cyberimplantate und magische Verstärkung überall akzeptiert werden. Man nehme nur einmal die technischen Verbesserungen: Der Streit um Themen wie Cyberware, Drogen, Nanotechnologie und gentechnische Manipulation im Sport wütet dieser Tage stärker als je zuvor. Einige Ligen verbieten solche Dinge generell, andere haben sich aufgespalten, um sie unterzubringen; wieder andere haben widerwillig begonnen, sie in beschränkter Form zu akzeptieren, und ein paar haben sie sogar völlig angenommen. Viele Spitzenathleten lassen ohnehin die Finger davon, da stets die Gefahr besteht, dass Modifikationen zur falschen Zeit versagen und den Athleten außer Gefecht setzen. Meist sind es die ehrgeizigen Aufsteiger, die nach dem schnellen Schub suchen, doch auch das ist abhängig von der persönlichen Einstellung.

Magie hingegen wird nahezu überall missbilligt. Obwohl sich viele der größeren Sportverbände rühmen, Adepten in ihren Reihen zu haben, ist Spruchzauberei in fast allen Sportarten verboten, wenn man einmal vom Stadtkrieg (einer Mischung aus Krieg, Football und groß angelegter Stadtsanierung) absieht. Viele Verbände beschäftigen sogar ausgebildete Magier und Geister als Gutachter, um dafür zu sorgen, dass alles im Bereich des Mundanen bleibt, d.h.: fair abläuft.

Eine Kontroverse, die noch immer fast alle größeren Sportarten prägt, ist die Teilnahme von Metamenschen. Einige Sportarten, darunter auch Football und Urban Brawl, stehen allen Rassen offen, in anderen Sportarten hingegen, beispielsweise Fußball und Baseball, sind nur Menschen zugelassen. Allerdings gibt es auch dort Initiativen, diese Verbote abzuschaffen.

Neben den klassischen, althergebrachten Sportarten (Autorennen, Hockey, Baseball, Basketball, Fußball, Football, Boxen und so weiter) gibt es auch eine Reihe von neueren Sportarten, die über mindestens ebenso große Fangemeinden verfügen: Urban Brawl, Combat Biking (eine Mischung aus Seifenoper und Duell auf Motorrädern), Court Ball (ein altes Spiel der Azteken, dem Basketball nicht unähnlich, wenn man einmal davon absieht, dass der Kapitän der Verliermannschaft am Ende geopfert wird) und Stickball (ein Sport der amerikanischen Ureinwohner, der sehr beliebt ist, weil er zu den wenigen zählt, in denen Magie erlaubt ist).

SIMSINN

Warum eine Show nur ansehen, wenn man auch gleich Teil der Handlung sein kann? Warum sich nur auf Augen und Ohren verlassen, wenn man das volle Spektrum von Sinneswahrnehmungen haben kann, ja sogar dieselben Emotionen empfindet wie die Charaktere? SimSinn eröffnet einem genau diese Möglichkeiten.

Theoretisch gibt es die Technologie schon seit Mitte dieses Jahrhunderts, doch mit dem Voranschreiten der Technik ist auch SimSinn immer noch besser geworden, und mittlerweile ist es ausgereift. Die Funktionsweise ist vergleichsweise einfach – man erfährt die Sinneseindrücke entweder über ein *Sim-Modul* (implantiert oder als Teil des Kommlinks), einen eigenständigen SimSinn-Player (*Simdeck* genannt) oder sogar über eine elektro-sensitive Nanitencreme, die man direkt auf den Körper aufträgt. Abhängig von der Art des verwendeten Equipments (und der Art von Sim, das man sich reinschiebt) kann man in die Rolle des Protagonisten schlüpfen und dieselben Dinge empfinden und wahrnehmen wie er, direkt über das eigene Gehirn. Früher lieferten Sims von geringerer Qualität einem nur die sensorischen Empfindungen, aber heutzutage bieten auch sie das volle Programm, emotionales Feedback eingeschlossen.

Wie man sich denken kann, sind die besten SimSinn-Künstler nun nicht unbedingt die besten Schauspieler, sondern einfach Leute, die ein möglichst breites und intensives Spektrum an Emotionen erfahren können. Alle Top-Sim-Stars haben implantierte Simrigs, die notwendig sind, um ihr gesamtes Erleben aufzuzeichnen. Die Stars müssen sich stets in Top-Form halten, physisch, mental und emotional – wer würde schließlich zahlen, um die Persönlichkeit eines schwabbeligen Nervenbündels anzunehmen? (Okay, manche Leute tun das sogar – aber das ist etwas für die Nischenstudios, nicht für die Großen).

SimSinn gibt es in allen Varianten: Action, Romanze, Komödie, Sport, Kindersendungen, Dokumentationen, Bildungssendungen und vieles mehr. Wie man sich sicher vorstellen kann, ist auch Pornografie ein großer Markt – ebenso wie die große Vielfalt an illegalen Sims, die ohne Signaldämpfer arbeiten und Sinneswahrnehmungen und Emotionen weit jenseits dessen bieten, was gesund ist. Und natürlich gibt es dann auch noch das wirklich üble Zeug – doch mehr dazu später.

TRIDEO, RADIO UND KINO

SimSinn ist sicher großartig, aber in der Regel braucht man nicht das volle sensorische Spektrum, wenn man nur die Nachrichten ansehen will oder gelangweilt herumzappt. Für diese alltäglichere Form des Medienkonsums gibt es Trideo – 3D-TV. Experten reden von „digitaler, hochauflösender, dreidimensionaler Holovision", aber die meisten Leute nennen es einfach „Trid". Moderne Trids sind hyperreal – es ist schon eine Erfahrung, ein Dinosaurier-Action-Sim, einen Kriegsfilm oder einen Erotikthriller direkt in das eigene Wohnzimmer projiziert zu bekommen. Obwohl viele verschiedene Tridshows – einschließlich Pay-per-view – über die Matrix oder Satelliten gesendet werden und alle möglichen Vorlieben abdecken, kann man auch die eigenen Präferenzen und Sendungen programmieren und sich so sein eigenes, personalisiertes Programm zusammenstellen, von bevorzugten Trids bis hin zu schlüs-

SIM-BESTSELLER 2072

1. Paris '68 (*Horizon Media*)
2. Speedfreak 4: Auf der Jagd (*AGE*)
3. 10 Wege zum persönlichen Erfolg (*Regency*)
4. Fire – Die Legende der fünf Kronen, Teil II (*Emerald Media*)
5. Wildcat (*Amalgamated Artists*)
6. Das Meisterwerk: Erweitern Sie Ihren Horizont! (*Horizon Media*)
7. Spider J: Eine halb-wahre Geschichte (*Ellis Alt*)
8. American Gods (*GMD*)
9. Vergissmeinnicht (*Amalgamated Media*)
10. Der Weg (*Horizon Media*)

selwortgesteuerten Pressemeldungen – ohne Unterbrechung durch Werbung, die Nachrichten oder andere Sendungen, für die man sich nicht interessiert.

Wenn man eher auf große Bilder steht, kann man auch gleich ins nächste Multiplex spazieren und den neuesten Trid-Knüller gemeinsam mit seinen Freunden anschauen. Trideo-Kino ist nicht so beliebt wie SimSinn, aber es hat seine Vorteile – denn wenn man gerade der muskelbepackte Held der neusten Action-Sim ist, kann man nun mal nicht einfach Auszeit vom Kampf nehmen und die Bösewichter mit Popcorn bewerfen.

Sogar das Radio erfreut sich in den 2070ern nach wie vor großer Beliebtheit. Die meisten Sender werden von Konzernen finanziert, aber wenn man ein wenig sucht, kann man auch ein paar unabhängige Stationen finden, die sich wacker in ihren Marktnischen halten und versuchen, unter dem Radar der Konzerne zu fliegen. Genau wie Trideo gibt es auch das Radio in freien und kostenpflichtigen Varianten, übertragen von lokalen Funkmasten, Satelliten oder über die Matrix. Die meisten Sendungen werden mit AR-Spam aufgepeppt, um die Audioinformation zu ergänzen.

Zum Abschluss wäre dieser Abschnitt natürlich nicht vollständig, ließe man die Piraten einfach außen vor. Piratentrids und -radiosendungen werden mithilfe mobiler, illegaler (und oft hochmoderner) Ausrüstung gesendet und sind aus modernen Megaplexen kaum mehr wegzudenken. Ihre Sendungen decken das gesamte Qualitätsspektrum ab, von semi-professionell (Untergrund-Nachrichtennetze, die einem das berichten, was die Konzerne lieber für sich behalten hätten) bis hin zu absoluter Peinlichkeit (das Gefasel von Fanatikern, Randgruppen, Verschwörungstheoretikern und anderen Freaks mit zu viel Geld). Dennoch sind all diese Nischenanbieter – ganz gleich, wie lange sie senden, bis sie geschnappt und durch neu ersetzt werden – ein wertvoller Bestandteil der Medienlandschaft. Dasselbe gilt für die Myriaden von kleinen Sendern – schließlich kann im Jahr 2072 jeder Kommlinkbesitzer jeden beliebigen Inhalt senden, wenn auch nur über eine kurze Distanz. Überall, wo sich Leute versammeln, ist der Äther durchdrungen von Live-Übertragungen der unterschiedlichsten Art.

WERBUNG

Werbung gibt es buchstäblich überall. Wenn man nicht gerade auf einer einsamen Insel lebt, wird man von Werbung bombardiert – und selbst auf der Insel ist man nicht sicher, wenn sie einem Konzern gehört. Vom Aufwachen zum Geplärr des eigenen Radioweckers bis zum Einschlafen mit den Ohrwürmern der Tridwerbung im Kopf: Man ist von Werbung nur so umzingelt.

Es gibt sie in jeglicher Form, von einfachen Plakaten und Printwerbung bis hin zu animierten Grafiken, holografischen Bildern, eingängigen Jingles, Mund-zu-Mund-Propaganda über das Kommlink, zielgruppenspezifischen Duftkampagnen und sogar unterschwelligen Botschaften und viralen Werbemaßnahmen, die sich selbst vermehren, um einen möglichst großen Markt zu erreichen. Werbung gibt es praktisch auf jeder Oberfläche, die lange genug still hält, um ein Plakat draufzuklatschen, und einige Guerilla-Marketingagenturen haben sich sogar darauf spezialisiert, die Werbung anderer Unternehmen an die eigene Werbebotschaft anzupassen – eine Madison-Avenue-Version der Graffiti-Kriege, wie man sie normalerweise nur von Gangs kennt. Meme (sich selbst verbreitende und vermehrende Kultureinheiten) sind allgegenwärtig, und Horizon ist anerkanntermaßen ein Meister darin, diese heimtückischen Informationshäppchen in das öffentliche Bewusstsein einzuschleusen.

Doch auch personalisierte Werbung ist mittlerweile regelrecht in den Stand einer Kunstform erhoben worden. Da Informationen über praktisch jede Transaktion aufgezeichnet, in vernetzten Datenbanken gespeichert, bis zum Erbrechen analysiert und dann mit zahllosen „Partnern" geteilt werden, wissen die Werber vermutlich mehr über die Kaufpräferenzen der Leute als diese selbst. Indem sie auf RFID-Marker und die von jedem Kommlink gesendeten Informationen zurückgreifen, können sie in Sekundenbruchteilen Angebote auf die persönlichen Vorlieben eines Konsumenten zuschneiden und sein PAN aus allen Himmelsrichtungen damit bombardieren, sobald er ein Geschäft betritt. Natürlich kann dieser ganze Spam auf die Nerven gehen (und normalerweise tut er das auch). Manchmal lohnt er sich aber sogar, wenn er einem im Klamottenladen zu *der* perfekten Jacke führt, wie man sie schon seit Wochen sucht – in genau der richtigen Größe, Farbe und Preiskategorie.

MODE

Mode im Jahr 2072 umfasst mehr als nur Bekleidung – sie bezieht den ganzen Körper mit ein und all die abgefahrenen Sachen, mit denen man ihn schmücken kann. Kleidung spielt dabei natürlich eine wichtige Rolle: Vom „natürlichen Look" der frühen 60er über den Stammesstil einige Jahre später bis zum aktuell angesagten Techno-Look und „computerisierter Kleidung" können die Trends sich von einem Jahr aufs andere radikal wandeln, und den Look von gestern zu tragen ist der gesellschaftliche Tod für jeden modebewussten Clubhüpfer. Und das ist gerade erst der Anfang.

Für den Modejunkie des Jahres 2072 gehört zum wahren „Look" auch eine gehörige Portion Selbstverwirklichung und Extravertiertheit, indem man das Intimste benutzt, das man überhaupt besitzt: den Körper selbst. Zu den Modetrends gehören hier unter anderem:

- **Körpermodifikationen:** Piercings und Tätowierungen sind ein absolutes Muss (je exotischer, desto besser – animierte Nanotattoos sind begehrter denn je), doch auch extremere Modifikationen wie Narben, Hautweberei, Schnurrhaare und Edelstein- oder Metall-Implantate gewinnen ständig an Beliebtheit. Ganzkörpereinfärbungen, wie sie im letzten Jahrzehnt „in" waren, sind längst nicht mehr so begehrt; dafür findet sich allerdings eine wachsende Schar von

BELIEBTE MARKENNAMEN DES JAHRES 2072

STRASSEN- UND ALLTAGSKLEIDUNG
6-Tees (retro-amerikanische Freizeitkleidung), CD/Common Denominator (bequeme Straßenkleidung), DressCode (Glo-Punk Club-Mode), Furba (Mainstream-Alltagskleidung), ME MetaL (Meta-freundliche Straßenkleidung), NuZoot (zeitgenössisch-asiatische Alltagskleidung), Tribale (ethnisch inspirierte Straßenkleidung), Victory (bequeme Freizeit-/Straßenkleidung)

MASSENWARE UND FREIZEITKLEIDUNG
Beaux Retail (Freizeitkleidung der Mittelklasse), Lyric of Portland (neokeltische Freizeitkleidung), Très Chic (bequeme Alltagskleidung), Tropicaliente (südamerikanische Freizeitkleidung), Vashon Island (Oberschicht-Freizeitbekleidung)

GESCHÄFTSKLEIDUNG
De Button (klassische Geschäftsbekleidung), Europa (klassischer von-der-Stange-Chic), Mortimer of London (europäische Geschäftskleidung), RhineGold (europäische Geschäftskleidung), Laurentine de Lion (*très chic*-Geschäftskleidung), Soul of Seoul (neo-orientalische Geschäftskleidung)

LUXUSBEKLEIDUNG
Armanté (Designerkleidung), Zoé de Paris (Designerkleidung), Ripon of Mumbai (Designerkleidung), Ami Feather (Designerkleidung)

UNTERHALTUNGSELEKTRONIK
Aquarius (Monobe), CD/Common Denominator (Horizon), Chungo-Ko (Eastern Tiger), Continuum (MCT), Deva (Mangadyne), Flair (Erika/NeoNET), Ikon (Hermes/S-K), Life by Evo (Metaergonomics/Evo), Moda (Aztechnology), Made In Aztlan (Aztechnology), Non-Linear Solutions (Transys/NeoNET), XXI (CatCo/Ares)

begeisterten Anhängern für einen anderen, davon abgeleiteten Trend: farbverändernde, bioreaktive Tinte.

- **Frisuren:** Was immer einem vorschwebt – irgendjemand hat es bereits getan. Haare in nicht-natürlichen Farben sind derart verbreitet, dass sich die Leute noch nicht mal mehr umdrehen. Kunstfaserimplantate, elektro-sensible Filamente, deren Farbe man in Gedankenschnelle verändern kann, und Kopfrasuren (umso besser, wenn man damit Tätowierungen, Implantate und Narben noch besser zur Geltung bringen kann) sind sehr beliebt.
- **Werbung:** Eines Tages musste es passieren: Immer mehr Leute vermieten heutzutage ihren Körper als wandelnde Reklametafeln für das Produkt, das ihnen den besten Deal verspricht. Werbetattoos (oftmals voll animiert) auf Stirn, Bauch oder Rücken sind nichts Ungewöhnliches mehr, und die meisten Hersteller im Zeitalter des allgegenwärtigen RFID-Markers gewähren sogar einen Preisnachlass, wenn man sich zum neuen Look auch gleich einen Marker implantieren lässt, der ihre Produkte anpreist.

Daneben gibt es aber natürlich auch noch die alten Klassiker (Jeans, Turnschuhe, Leder- und Synthleder-Jacken, Sportbekleidung und so weiter), und in weiten Teilen der Bevölkerung, die sich nicht um Trendiness schert und einfach bequem gekleidet sein will, erfreuen sie sich nach wie vor großer Beliebtheit.

Wer wirklich *gar nicht* modisch beschlagen ist (oder einfach nicht auffallen möchte und gleichzeitig verhindern will, dass die eigene Kleidung schmutzig oder anderweitig eingesaut wird), für den gibt es überall „Flats": Man kauft sie am Automaten, trägt sie ein paar Mal und tauscht sie dann gegen eine neue Garnitur aus. Komfortabel: ja. Modisch: auf gar keinen Fall! Andererseits haben Flats auch ihre praktischen Seiten: Schließlich muss man sich nie wieder Sorgen darum machen, wie man diese lästigen Blutflecken aus der Kleidung bekommt.

SEX

Das Geschäft mit dem Sex blüht nach wie vor: Wenn man weiß, wo man suchen muss, kann man ohne Weiteres Gleichgesinnte finden, die ihre tiefsten Begierden mit einem zu teilen bereit sind, normalerweise zu einem bestimmten Preis. Die Gesetzeshüter haben es aufgegeben, den harmloseren Teil der Sexindustrie kontrollieren zu wollen: Striplokale und Bordelle (die alle sexuellen Vorlieben und Metatypen bedienen und von heruntergekommenen Bruchbuden bis zu Palästen der Lust reichen) gibt es in allen größeren Städten. Daneben gibt es allerdings auch noch speziellere Sexclubs, normalerweise privat und nur auf Einladung zugänglich, die alle möglichen sexuellen Bedürfnisse und Begierden bedienen: Homosexualität, Transsexualität, Fetisch, Bondage und SM, Exhibitionismus und zahllose andere Vorlieben. Ein kurzer Blick ins lokale Adressverzeichnis sollte genügen, um das Erwünschte zu finden, obwohl einige der extremeren Clubs auch nur über Mund-zu-Mund-Propaganda beworben werden, sodass man jemanden kennen muss, um hineinzukommen.

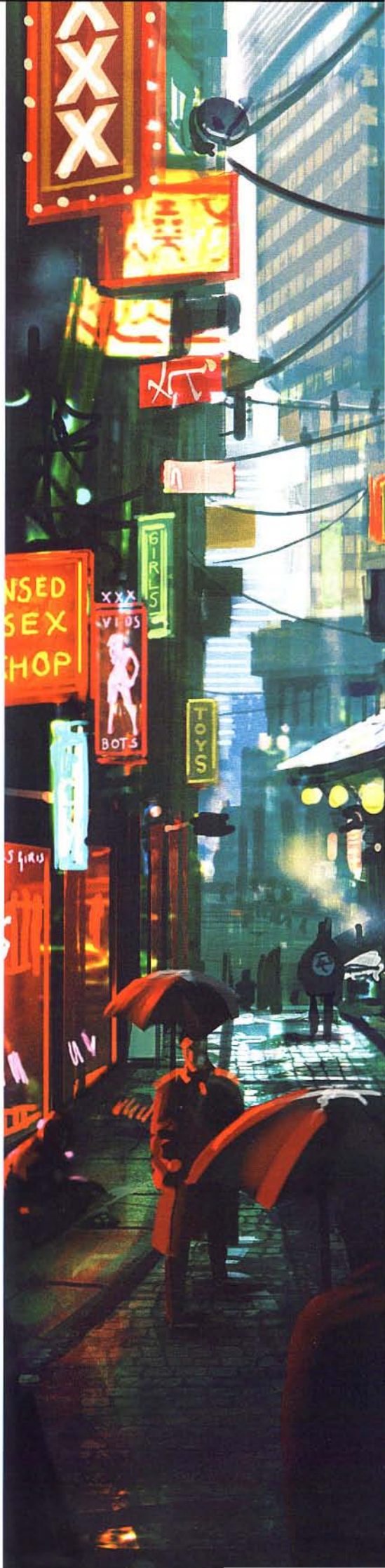
Wer für die fleischliche Lust nicht bereit ist, kann auch in der virtuellen Welt auf seine Kosten kommen. Cybersex in der Matrix ist äußerst beliebt, besonders bei jenen, die aufgrund ihres Aussehens, ihrer Persönlichkeit oder ihres Kontostandes eher schlechte Chancen auf echten Sex haben. Außerdem gibt es eine blühende Pornoindustrie, die das gesamte Spektrum von einfachen Trideofilmchen bis hin zu vollsensorischen SimSinn-Produkten abdeckt, wobei Letztere sogar mit der Realität konkurrieren – und sie manchmal sogar übertreffen. Wer macht sich schließlich noch die Mühe, das Mädel oder den Jungen von nebenan anzugraben, wenn er sich auch einfach vom neuesten, novaheißen Pornostar verwöhnen lassen kann?

All die magisch aktiven Jungs und Mädels hingegen, die auf ein wenig Spaß aus sind, haben sowieso immer ihren eigenen Privatclub: den Astralraum. Frei von den Fesseln eines fleischlichen Körpers, wie nicht einmal Hacker es vermögen, können Zauberer ein atemberaubendes Spektrum an Freuden genießen, wenn sie sich mit einem oder mehreren Astralreisenden vergnügen – sei es gleich um die Ecke oder auf einem anderen Kontinent. Es soll sogar willige Geister geben, mit denen man eine ganze Menge Spaß haben kann...

DIE SCHATTENSEITE

Man drehe eine beliebige Form der Unterhaltung um und man sieht die Asseln auf der Unterseite herumkriechen. Die Schattenseite der Unterhaltungsindustrie ist etwas, worüber die wenigsten Leute gern reden, doch einmal abgesehen von den wirklich hoffnungslos Naiven wissen alle, dass es sie gibt – und dass man buchstäblich alles finden kann, wenn man nur lange genug danach sucht.

Die Sittenpolizei bemüht sich zwar redlich, die Schattenseiten des Unterhaltungsgeschäfts auszumerzen. Die Anbieter allerdings sind sehr clever, mobil und beängstigend gut organisiert – und es gibt mehr als genug Kunden. Es ist für jeden etwas dabei. Wer auf SimSinn steht, dem versprechen BTL(„Better than Life")-Chips eine unvergleichliche sensorische Erfahrung, und das ohne diese nervigen Schutzvorrichtungen, die dafür sorgen, dass man sich nicht das Gehirn verbrutzelt und als sabberndes Häufchen Elend an irgendeiner Straßenecke endet. Doch das ist erst der Anfang. Wer auf noch



intensivere Erfahrungen steht, der besorgt sich „Snuff"-BTLs und erlebt den Moment des (normalerweise gewaltsamen) Todes eines Menschen in der bequemen Umgebung seiner eigenen vier Wände – solange das Gehirn dabei nicht geröstet wird. Man darf sich nur nicht zu viele Gedanken um das arme Schwein machen, das sich als „Freiwilliger" anbot, um dieses „Unterhaltungsformat" aufzuzeichnen.

Wer eher auf direktere Formen der Unterhaltung steht, für den gibt es in den meisten Megaplexen private Clubs, in denen man für Geld gegen alle Arten von Gegnern kämpfen kann – andere Metamenschen, Critter (normale und magisch aktive), Drohnen, die ganze Palette eben. Die meisten Kämpfe werden beendet, sobald das erste Blut fließt, aber für die richtigen Adrenalinjunkies da draußen bieten Gladiatorenkampfclubs auch Kämpfe bis zum Tod an und sind dabei immer auf der Suche nach Frischfleisch. Wenn man nicht selbst kämpfen möchte, kann man aber auch mit Wetten ein paar Creds machen. Man sollte bloß nicht versuchen zu schummeln – das organisierte Verbrechen, das diese Läden betreibt, versteht absolut keinen Spaß.

Natürlich gibt es auch Typen, die eher auf andere Formen körperlicher Aktivität stehen. Sogar in der sexuell aufgeschlossenen Gesellschaft des Jahres 2072 gibt es noch verbotene Freuden. Kleine Kinder, pelzige Tiere oder Vergewaltigung? Garantiert gibt es irgendwo einen Drecksack – ähm... gemeint war natürlich *Unterhaltungsanbieter* –, der für den richtigen Preis bereitwillig bei der Befriedigung dieser perversen Vorlieben behilflich ist. Eine Nacht mit Nadja Daviar oder Winona Flying Horse? In der Realität könnte das schwierig werden, aber im örtlichen Bunraku-Salon wird man den Unterschied kaum merken, schließlich wurden die „Fleischpuppen" dort so zurechtoperiert und mit Personafix-Chips ausgestattet, dass sie sogar besser sind als die Originale – zumindest für die Zwecke ihrer Kunden. Und warum sollte man hier aufhören? Bunraku-Puppen werden nur für eine Nacht gemietet – Sklaven für immer.

KRIMINELLE ELEMENTE (RUNNER AUSGENOMMEN)

Natürlich sind Shadowrunner Kriminelle, aber das bedeutet nicht, dass ihnen die Straße allein gehört. Werfen wir also einen Blick auf die anderen zweibeinigen Raubtiere da draußen.

DAS ORGANISIERTE VERBRECHEN

Wo auch immer ein illegaler Nuyen zu verdienen ist, da kann man sicher sein, dass das organisierte Verbrechen bereits da ist und sein Möglichstes tut, um so viel wie nur irgend möglich vom Kuchen zu ergattern. Die Syndikate, mit denen Shadowrunner dabei am wahrscheinlichsten in Kontakt kommen, sind:

- **Die Mafia:** Jeder hat schon von der Mafia gehört – ihr wisst schon, diese italienischen Typen in Nadelstreifenanzügen und mit Ringen am kleinen Finger. Tatsächlich hat die Mafia in den letzten hundert Jahren einen weiten Weg hinter sich gebracht und übt in Nordamerika und Europa immer noch großen Einfluss aus. Sie ist in „Familien" organisiert und in jeder größeren Stadt der UCAS aktiv. Der Mob ist in so ziemlich jede Art von Kriminalität da draußen verstrickt, von Warenlieferungen und Schmuggel über Erpressung und Kreditha-Wesen bis hin zu Entführung und Glücksspiel.
- **Yakuza:** Die Yakuza ist ein altehrwürdiges Verbrechersyndikat aus Japan, das seinen Mitgliedern absolute Loyalität abverlangt und Verstöße hart bestraft. Seine Mitglieder – fast ausnahmslos männliche, menschliche Japaner – sind normalerweise an ihren auffälligen Tätowierungen und manchmal am Fehlen des kleinen Fingers zu erkennen (einer ihrer milderen Bräuche, für Fehler zu büßen). Die wichtigsten Geschäftsfelder der Yaks sind Prostitution, Glücksspiel, Sokaiya (Erpressung von Unternehmen um Geld und Einfluss) sowie Drogen- und Chip-Handel.

GEBRÄUCHLICHER STRASSENSLANG

Ark – Arkologie.
Beetle – Better-Than-Life(BTL)-Chip/-Download.
Bottichjob – Person mit ausgiebiger Vercyberung; Anspielung auf die Phase, in der der Patient in einem Tank mit Nährlösung schwimmt.
Chiphead – Person, die von BTL-Chips/-Downloads abhängig ist.
Eingestöpselt – Online/verdrahtet sein, Sex haben.
Eis – Sicherheitssoftware, Intrusion Countermeasures, oder IC.
Eremit – Ein Kommlink-Benutzer, der immer im versteckten Modus operiert.
Gaijin – Japanisch. Ausländer; jeder, der nicht aus der Gegend ist.
Gillette – ugs. Weiblicher Straßensamurai, auch Rasierklinge.
Grep (auch Grok) – Verstanden.
Halber (auch Kurzer, Stummel) – Abfälliger Ausdruck für Zwerg.
Hez – Or'zet. Mut, sexuelle Potenz.
Hoi – Japanisch. Begrüßungsformel.
Joyboy/Joygirl/Joytoy – Prostituierte(r).
Kick Artist (auch Cleaner) – Auftragskiller.
Leiche (auch Lohnsklave, Zombie) – Konzernangestellter/Bürger.
Link (auch Komm) – Kommlink.
Löwenzahnfresser (auch Fee) – ugs. Abfälliger Ausdruck für Elfen.
Mundan – Nicht magisch; eine nicht magische Person, magisch inaktiv.
Mr. Johnson (auch Herr Schmidt) – Pseudonym, gebräuchlich bei Personen, die Shadowrunner anheuern.
Omae – Japanisch. Freund.
Panne – Durcheinander, verrückt, betrunken.
Paydata – Daten, die auf dem Schwarzmarkt Geld wert sind (auch Datenwerte).
Rad – Politischer Aktivist, Aufrührer.
Rippen – Herunterladen, (Raub-)kopieren.
Scannen – Ansehen, ausprobieren, lesen.
SINloser – Eine Person ohne SIN.
Skraa – Or'zet. Hallo.
Slitch (auch Chica) – Abfälliger Ausdruck für eine Frau.
Slot – Mildes Schimpfwort. Typ ("Den armen Slot hat es erwischt.").
Slot and run – Mach hin, komm in die Hufe.
So ka – Japanisch. Verstanden, kapiert.
Spinne – Sicherheitsrigger.
Techno – Kurzform für „Technomancer". Auch „VK" für „Virtuellkinetiker".
Trog – Abfälliger Ausdruck für Trolle.
Verchromt – Vercybert.
Vernetzt – Online sein.
Weichhaut – Abfälliges Wort für Nicht-Orks und Nicht-Trolle.
Wetwork – Auftragsmord.
White hat – Sicherheitshacker.
Wiz – Cool.
Zauberwurm (auch Weiswurm) – Drache.

- **Triaden:** Im Vergleich mit der Mafia oder der Yakuza bekommen die chinesischen Triaden zwar weniger Presse. Das bedeutet aber nicht, dass sie keinen Einfluss besitzen. Jede Triade fungiert als unabhängige Organisation und es gibt keine zentrale Führung wie bei der Mafia oder den Yaks. In Hinsicht auf Frauen und Metamenschen sind die Triaden deutlich toleranter und nehmen sie bereitwillig in ihre Reihen auf (ebenso wie Mitglieder nicht-chinesischer Abstammung). Außerdem verfügen sie über eine beträchtliche Zahl von Adepten und Magiern. Auf dem kriminellen Sektor sind sie dagegen auf Erpressung, Schutzgelder, Schmuggel, Glücksspiel, illegale Drogen und BTLs spezialisiert.
- **Vory:** Die Vory v Zakone, die „Diebe, die dem Kodex folgen", wurden zum Zeitpunkt der russischen Revolution im Jahre 1917 gegründet.

Seitdem haben sie aber nicht nur eine Menge Veränderungen durchgemacht, sondern wurden auch von russischen Auswanderern in die ganze Welt exportiert. Die Vory sind in Untergruppen organisiert, die von einem einzigen, mächtigen Anführer geleitet werden (ähnlich wie bei der Mafia). Zwar sind sie auch in Schmuggel- und Schwarzmarktoperationen verwickelt – ihr profitabelstes Geschäftsfeld ist aber immer noch der Handel mit Schwarzmarktinformationen, auch „Info-Brokering" genannt.

- **Geisterkartelle:** Obwohl die traditionellen zentral- und südamerikanischen Drogenkartelle durch die Entwicklung der BTL-Chips schwere Rückschläge erlitten, konnten sie dank moderner Biotechnologie ihre Ernten und damit auch ihre Gewinnspannen verbessern und kehren mit einem breiten Sortiment an traditionellen Drogen und Rauschmitteln zurück in die Oberliga. Ihr jüngster Coup war die Entwicklung von Biotechnischen Erwachten Drogen für eine höchst erlesene Klientel. Obwohl sie nicht den vollen magischen Kick bringen, haben diese Drogen genügend Saft, um den Geist ihrer Konsumenten auf eine ganz besondere Reise zu schicken.

So weit nur die größten Akteure, doch auch die kleineren verdienen eine kurze Erwähnung. Es gibt eine Vielzahl von ethnisch-basierten Organisationen, so etwa die Koshari aus Pueblo, die türkische oder Kabul-Maffiya, die arabische Al-Akhirah, die koreanischen Seoulpa-Ringe/Jo-pok, die skandinavischen Vikings und so weiter. Daneben haben sich viele Gruppen auch auf bestimmte kriminelle Aktivitäten spezialisiert, von Piratenbesatzungen und Schmugglernetzwerken über Auftragskillerorganisationen wie der Chimera und dem Smoker's Club bis hin zu den zahllosen Hackergruppen, die sich auf Matrixkriminalität spezialisiert haben.

GANGS

Gangs stehen in der kriminellen Hierarchie eine Stufe unter dem organisierten Verbrechen. Es gibt sie in jedem Megaplex und in jeder Größenordnung – von kleinen Gruppen, die sich aus Gründen des Selbstschutzes oder des Vandalismus zusammengeschlossen haben, bis hin zu gut organisierten Gangs, die in mehreren Städten aktiv sind und fast schon den kleineren Syndikaten Konkurrenz machen.

Gangs gibt es in vielen Varianten. Am häufigsten sind territoriale Gangs, die bestimmte Gebiete des Megaplexes kontrollieren und ihre Nuyen mit kriminellen Geschäften wie Schutzgeldringen, Schmuggel oder Erpressung verdienen. Die meisten Plexe beheimaten aber auch mobile „Go-Gangs", die Streifzüge über die Highways machen und dort nach Spaß, Profit und potenziellen Opfern suchen. Seltener, aber nicht weniger gefährlich sind die „Wiz-Gangs" junger Zauberer, die ihren Kick sowohl auf der materiellen wie auch auf der astralen Ebene suchen, und Matrixgangs, die durch den Cyberspace streifen, um andere User zu terrorisieren und beliebig Systeme zu hacken.

Zu den größeren und bekannteren Gangs, die in mehreren Großstädten der UCAS aktiv sind, gehören die Ancients, die Cutters und die Spikes. Doch jeden Tag sterben aufs Neue alte Gangs aus und neue Gangs tauchen auf. Kluge Shadowrunner wissen, dass es sich bezahlt machen kann, auf der richtigen Seite der richtigen Gang zu stehen – besonders dann, wenn man Ausrüstung braucht oder ein Run gerade den Bach runtergeht.

ORGANHÄNDLER

Wer mit Kriminellen zu tun hat, kann schon mal den Kopf verlieren, doch das ist nur selten wörtlich gemeint. Bei den Organhändlern sieht das schon anders aus, und sie können einen schnell mehr kosten als nur ein oder zwei Körperteile.

Organhändler sind der Schwarze Mann, über den niemand gerne spricht – selbst „ordentliche" Kriminelle wie die Mafiosi und die Yaks sind zurückhaltend in diesem Geschäft (obwohl das nicht zwangsweise bedeutet, dass sie nicht versuchen, auch auf diesen Markt zu drängen). In einer Gesellschaft, in der man sich ein beschädigtes oder krankes Körperteil einfach im nächsten Krankenhaus ersetzen lassen kann, müssen diese Körperteile irgendwo herkommen. Sicher, sie können geklont werden, aber das erfordert Zeit – und die haben die Empfänger oft nicht. An dieser Stelle kommt dann meist Tamanous ins Spiel, die große Nummer im Organhandel. Diese liebenswerten Leute sind darauf spezialisiert, das richtige Körperteil für die richtige Person zu organisieren – und sie scheren sich nicht sonderlich darum, ob der vorangegangene Eigentümer des Körperteils es noch weiter benutzen wollte. Sie haben sogar schon Krankenhaussysteme gehackt, um Personen zu finden, deren Teile den Spezifikationen ihrer Klienten entsprachen, und es ist erschreckend, wie viele korrupte Ärzte auf ihrer Gehaltsliste stehen.

Es überrascht kaum, das Tamanous auch ein exzellenter Rückzugsort für aufstrebende Ghule ist (die nicht nur für das bezahlt werden, was sie ohnehin tun würden – sie bekommen auch noch die Reste zum Knabbern geschenkt!). Allerdings gibt es auch eine Menge Nicht-Ghule in diesem Geschäft. Die Organisation ist äußerst verschwiegen, gut organisiert und verdammt gut in dem, was sie tut, da sie nichts anderes tut. Shadowrunner, seid auf der Hut!

RASSISMUS RELOADED

Die meisten Leute können sich heute kaum mehr vorstellen, dass es einmal eine Zeit gab, in der ihre Vorfahren sich wegen so belangloser Unterschiede wie der Hautfarbe oder sexueller Vorlieben diskriminierten. Heutzutage stören sich die Leute eher an Hörnern oder spitzen Ohren als daran, dass manche Leute eher rosa- und andere dunkelhäutig sind. Es folgt ein kurzer Überblick über die Beziehungen zwischen den Rassen in den Siebzigern.

ES IST, WIE ES IST

Für die meisten Leute spielt die Rasse – oder genauer: der Metatyp – keine große Rolle mehr. Schließlich ist es beinahe fünfzig Jahre her, dass die Goblinisierung einsetzte und die Menschen begannen, sich in Orks und Trolle zu verwandeln. Elfen und Zwerge betraten die Bühne sogar vor rund sechzig Jahren. Der durchschnittliche Bürger hat jeden Tag mit Metamenschen zu tun: Sie arbeiten mit ihm, stoßen im Stuffer Shack mit ihm zusammen und feiern in Bars und Clubs mit ihm die Nächte durch. Auch seine Kinder besuchen Tag für Tag eine gemeinsame Schule mit ihnen. Kurz: In der Regel haben die fünf Metatypen sich aneinander gewöhnt und es gibt weit weniger Probleme als früher. Das heißt jedoch nicht, dass viele Leute sich nicht doch in Gesellschaft ihrer eigenen Art wohler fühlen (wer ein paar extreme Beispiele für diese Tatsache braucht, besehe sich nur meta-exklusive Nationen wie Tir Tairngire oder das Trollkönigreich Schwarzwald). Dieser Umstand beruht jedoch eher auf gleichen Erfahrungen als auf offenem Rassismus.

Es wäre jedoch naiv zu glauben, Rassismus sei gänzlich ausgestorben. Wer das glaubt, sollte ruhig mal versuchen, als Troll einen Job als Trainee im Konzernmanagement zu bekommen. Viele Arbeitgeber diskriminieren noch immer bestimmte Metatypen (besonders Orks und Trolle) und wieder andere Unternehmen sind mal mehr, mal weniger subtil für oder gegen bestimmte Metatypen eingenommen. Selbst als Mensch ist man nicht immer nur im Vorteil: Ein Mensch oder ein Elf, der alleine in das Big Rhino geht (ein berüchtigtes Troll-Restaurant in Seattle), wird das schnell und schmerzlich lernen.

Oft sind es die wirklich Sonderbaren, die diskriminiert und ausgegrenzt werden: Auch knappe zehn Jahre, nachdem die Rückkehr des Halleyschen Kometen SURGE und damit eine neue Welle von Verwandlungen mit sich brachte, haben die sogenannten „Wechselbälger" es immer noch schwer, Akzeptanz in der Gesellschaft zu finden. Auch die weniger verbreiteten regionalen Metatypen (beispielsweise Menehunes, Tomori und Night Ones) stoßen üblicherweise auf größere Vorurteile als die bekannteren, „normaleren" Varianten ihres Metatyps.

DIE GROSSE KSAF-STRASSENUMFRAGE™

Aktuelle Ereignisse – 2071–2072

Inwieweit hat der Crash 2.0 Ihr Leben beeinflusst?

„Es war furchtbar, *Omae*. Und damit meine ich nicht einmal das Geld, das wir dabei verloren haben. Mein Bruder ist beim Absturz seines Suborbitals bei Atlanta gestorben. Das Startup-Matrixunternehmen meines Vaters ist ebenfalls den Bach runtergegangen. Mittlerweile arbeitet er bei NeoNET, aber über den Verlust ist er nie wirklich hinweggekommen. Er ist daran zerbrochen, und die Familie ist seitdem nicht mehr dieselbe." *–Sharon [Kurier-Bedienstete]*

„Ich rede eigentlich nie darüber... aber es war schlimm. Ich war damals für MCT in Tsimshian tätig, und der RTG-Knoten, an dem ich arbeitete, wurde von Winternight angegriffen. Als der Crash kam, flüchteten wir schnell zum Knotenpunkt und... viele Leute sind dort gestorben. Ich habe mit ansehen müssen, wie Freunde in Flammen aufgingen. Ich stand tagelang unter Schock und weiß vieles nicht mehr. Ich könnte nie dorthin zurück... tut mir Leid, Mann, ich kann darüber nicht reden... sorry." *–Bluefeather [Hardware-Techniker]*

„Mein Tommy hier war gerade frisch zur Welt gekommen, und wir waren noch auf der Entbindungsstation, als die Lichter ausgingen. Und dann liefen die Computer Amok. Es war ein Alptraum. Die Schwestern waren in Panik, konnten niemanden erreichen. Auf anderen Stationen starben Leute. Ich habe mir einfach Tommy geschnappt und mich für mehrere Tage mit ihm auf meinem Zimmer versteckt. Niemand kam nach uns gucken. Es war zum verrückt werden." *–Michelle [Mutter]*

Was denken Sie von Technomancern?

„Naja, sie können nichts dafür. Sie sind halt krank. AIPS. Nicht ihre Schuld. Natürlich brauchen sie Hilfe – und Gott sei Dank haben die Kons diese Programme für solche Leute. Ist sicherer so, für sie und für uns." *–Robyn [Schüler]*

„Es ist gar nicht so lange her, da machten sich die Leute wegen ein paar Elfen, Trollen und Magiern schier ins Hemd. Teufel noch eins, es fürchten sich nach wie vor viele vor Zauberern, aber hey, es gibt uns nun mal. Ich finde es nicht wirklich fair zu sagen: ‚Elfen und Magier sind okay, aber diese anderen Leute mit ihren seltsamen Fähigkeiten sind's nicht.' Wir verstehen sie vielleicht noch nicht ganz, aber wir dürfen nie vergessen, dass sie genauso Metamenschen sind wie wir." *–Aaron [Taliskrämer]*

„Ich finde, wir sollten auf Nummer sicher gehen. Sperrt sie ein, bis wir mehr über sie wissen. Ich meine, um Himmels willen, die könnten glatt einen weiteren Crash verursachen. Ernsthaft! Diese Freaks können Gedanken lesen und nur mit ihrem Geist Leute grillen! Meine Tochter liebt ihre VR-Spiele, und ich mache mir wirklich Sorgen." *–MarySue [Hausfrau und Mutter]*

Bürgerrechte für nicht-metamenschliche, intelligente Spezies?

„Sehen sie, ich bin eine schwarze Ork-Frau. Meinen Sie, meine Vorfahren fanden es toll, keine Bürgerrechte zu haben, nur weil sie Frauen waren, oder schwarz, oder weil sie Hauer hatten? Jeder sollte wenigstens die grundlegendsten Menschenrechte haben, und ohne Bürgerrechte hat man keine Stimme. Es ist schon schlimm genug, wie es ist. Die Leute brauchen ein Recht zur Mitbestimmung." *–Bibby [MOM-Aktivistin]*

„Reden wir hier über Sasquatches oder über KIs? Denn KIs sind immer noch Programme, Mann. Intelligente Programme, kann sein, aber auch die hat letztlich irgendein Programmierer geschrieben. Der Code, aus dem sie bestehen, wurde von einem Menschen geschaffen. Am Ende gibt's wohl noch ein Wahlrecht für den BustaMove meines Sohnes, was?" *–Zander [Wartungstechniker]*

„Vor mehr als einem Jahrzehnt haben wir einen Drachen ins höchste Amt der UCAS gewählt. Was soll diese Debatte also noch?" *–Arane [Ganzheitliche Heilerin]*

Sind Sie jemals Opfer eines rassistisch motivierten Verbrechens geworden?

„Wahrscheinlich sogar öfter, als mir das bewusst war. Aber ich sehe auch eine Menge davon. Es gibt einfach zu viele Leute, die nie die Gelegenheit hatten, die andere Seite kennenzulernen – und was sie nicht kennen, davor fürchten sich die Leute. Ein Troll, der sein Leben lang in Isolation verbracht hat, wird sich ebenso sehr vor Menschen fürchten wie anders herum." *–Anton [Barkeeper]*

„Es heißt immer nur, Orks und Trolle haben es schwer. Denkt einer von denen auch mal daran, wie sich jemand in meiner Position fühlt, wenn er gekündigt wird, nur weil sie den anderen weniger zahlen können? Oder wenn man nie eine Beförderung kriegt, weil der elfische Chef einfach nicht in den Ruhestand gehen will? Ich sag's Ihnen, Humanis liegt gar nicht so sehr daneben." *–Raoul [Polizeibeamter]*

„Nein. Aber meine Schwägerin ist ein Ork. Meine Neffen sind deswegen in der Schule angegriffen worden, und die Schulleitung hat sie glatt rausgeworfen, nur weil sie sich verteidigt haben. Ich hätte große Lust gehabt, der Visage des Direktors eine Generalüberholung zu verpassen, ich schwör's Ihnen!" *–Patten [Sicherheitsmann]*

Was denken Sie über den Trend zur Modifikation des eigenen Körpers?

„Gegen professionelle Prothesen ja ist nichts zu sagen, aber was die Leute heutzutage alles machen lassen, um ‚sich selbst zu verwirklichen' – das will mir nicht in den Schädel! Ehrlich, sie sagen damit doch nichts anderes aus als: ‚Ich will anders sein, genau wie alle anderen auch.' Schön und gut, aber braucht es dazu wirklich einen Cyberschwanz? Bulldrek!" *–Cybil [Ladenbesitzerin]*

„Ich finde diese Kontrollsucht Unsinn. Solange niemand verletzt wird, ist es doch egal, was man in seinen Körper tut. Die Welt da draußen ist echt unerbittlich, da brauchen die Leute jeden Vorteil, den sie kriegen können." *–John [Dock-Arbeiter]*

„Modifikationen sind eine Kunst, und mein Körper ist die Leinwand dafür. Wer sagt, Cyber sei passé?" *–Style P. [Modejunkie]*

„Ich weiß nicht. Ich selbst hab's bis 25 ausgehalten, aber schon da hatten viele der Kollegen im Büro ein oder zwei Headware-Implantate. Es ist einfach so. Man will mit der Entwicklung Schritt halten – und dann muss man aufrüsten. *–Brandon [Broker]*

„Naja, es birgt schon so seine Gefahren, nicht wahr? Es gibt heutzutage einfach zu viel davon, und vor allem so günstig! Die Kids stopfen sich den Körper mit diesem Zeug voll, weil sie's cool finden, und niemand hält sie davon ab. Pah! Und da wundere sich noch einer, warum unsere Gesellschaft an Menschlichkeit und Werten verliert." *–Jack [Rentner]*

Der 60. Geburtstag des Erwachens ist gerade erst vorüber. Was denken Sie, wie sich die Welt seitdem verändert hat?

„Schwer zu sagen. Ich selbst bin erst nach dem Erwachen geboren, weiß also nicht, ob es die Welt wirklich zu einem gefährlicheren Ort gemacht hat. Komplizierter ist sie dadurch aber auf jeden Fall geworden. Damals im Jahre 2010 ist das Leben bestimmt einfacher gewesen." *–Amadeus [Anwalt]*

„Meine Eltern haben alles verloren, als sie nach dem Großen Geistertanz umsiedeln mussten. Das Erwachen hat die USA auf dem Gewissen. VITAS. Wechselbälger. Insektengeister. Drachen. Und hört mir bloß auf mit diesen Magiern, denen kann man erst recht nicht trauen! Alles in allem hat uns das Erwachen nur Ärger beschert." *–Sam [Qualitätskontrolleur]*

„Ich finde, es hat noch zu wenige Dinge bewegt. Ich meine, zuerst hatten die Leute Angst vor dem Erwachen selbst. Dann hatten sie Angst vor SURGE. Und dann hatten sie Angst vor den Technomancern. Aber dabei blieb es auch. Nur eine weitere Veränderung. Wann lernen wir endlich, keine Angst zu haben, sondern das Neue mit offenen Armen anzunehmen?" *–Sonia [Publizistin]*

Wenn Sie die freie Wahl hätten: Für welchen Megakon würden Sie gern arbeiten wollen?
„Ich arbeite für Mitsuhama. Ich wollte schon immer für Mitsuhama arbeiten. Ich bin sehr glücklich, für Mitsuhama zu arbeiten, und ich würde niemals für jemand anderen arbeiten wollen. Das ist wie Familie!" *–Lee [Buchhalter]*

„Horizon. Die sind einfach nett zu den Leuten, einschließlich Metas. Und sie legen ziemlichen Wert auf Gemeinschaft, wissen Sie? Ich meine, es wäre doch schön, mal etwas zu bewegen."
–Ronnee [Matrix-Designer]

„Aztechnology. Die können eine echte Kultur und Geschichte vorweisen. Man muss sich auch nicht permanent Sorgen um irgendwelche Fusionen und Übernahmen durch andere Konzerne machen. Sie sind so ziemlich der älteste Mega überhaupt. Für Big A zu arbeiten ist etwas, worauf man stolz sein kann." *–Marcella [Sekretärin]*

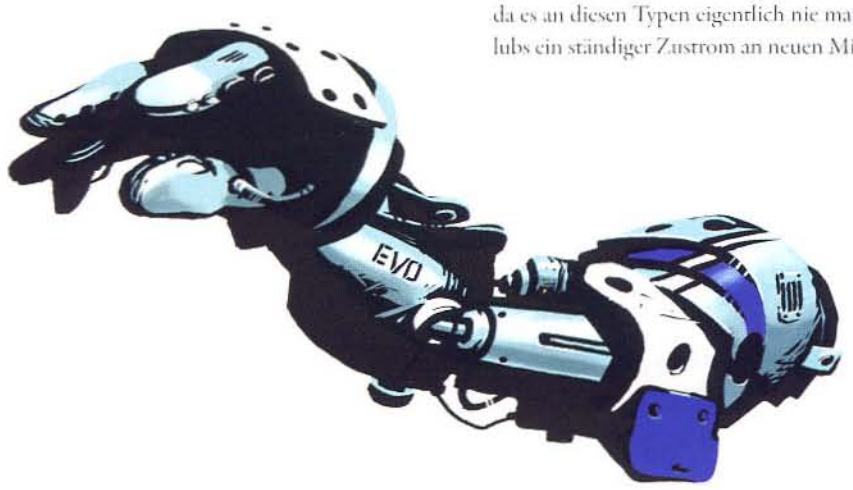
PRO-META-AKTIVISTEN

Angesichts derartiger Diskriminierung ist es nur verständlich, dass einige Metamenschen sich zusammengeschlossen und Organisationen gegründet haben, um Vorteile für sich zu erringen – sei das politische Macht, mehr Ressourcen, Jobs oder die simple Hoffnung, in der Politik Gehör zu finden. Einige dieser Organisationen, wie die Mothers of Metahumans (MOM), haben wirklich alle Metatypen in ihren Reihen (sogar Menschen) und nehmen sich der Sorgen aller Leute an, unabhängig vom Metatyp. Andere Gruppen, wie das Ork Rights Committee (ORC), die Ghoul Liberation League und die Stonecutters Guild der Zwerge, konzentrieren ihre Aktivitäten auf einen engeren Kreis und versuchen, Vorteile für die Belange ihres eigenen Metatyps zu erlangen. In jedem Falle greifen diese Organisationen auf sehr unterschiedliche Strategien zurück, um ihre Interessen zu verfolgen: ORC und MOM etwa konzentrieren sich mehr auf den Aktivismus auf Straßenniveau (gepaart mit einer gesunden Dosis zivilen Ungehorsams) sowie auf politische Lobbyarbeit, während die Stonecutters ihren wirtschaftlichen Einfluss nutzen, um die Interessen der Zwerge zu fördern. Ganz gleich, mit welchen Methoden sie ihre Ziele zu erreichen suchen: Fest steht, dass die Metamenschenrechtler große Fortschritte gemacht haben, wenn es darum geht, die Rechte der Metas zu fördern.

RASSISTISCHE ORGANISATIONEN

Natürlich gibt es in jeder Gesellschaft auch Leute, die sich mit „leben und leben lassen" partout nicht zufriedengeben wollen. Diese Leute sind davon überzeugt, dass andere Metatypen weniger wert sind als sie selbst, dass sie Arbeitsplätze und Sozialleistungen wegnehmen, die ihnen nicht zustehen, dass sie das moralische Rückgrat der Gesellschaft zerstören und so weiter. Einige dieser Typen haben derart große Probleme mit anderen Metatypen, dass sie sich mit Gleichgesinnten zusammenschließen und ihre eigenen Organisationen gründen – praktisch eine Art dunkle Seite der meist gewaltlosen Metaaktivisten.

Bettlakenträger wie die Mitglieder des Humanis Policlub oder die Pro-Troll/Ork-und-gegen-alle-anderen-Organisation der Sons of Sauron verfolgen die unterschiedlichsten Ziele: von selbstherrlichen, politischen Aktionskomitees bis hin zu Terrorgruppen, die sich der Vernichtung (zumindest aber der Unterjochung) anderer Metatypen verschrieben haben. Einige Gruppen, wie etwa Humanis, sind an beiden Enden des Spektrums aktiv. Nach außen hin präsentieren sie sich als gutartige, pro-menschliche Vereinigungen, während sie hinter den Kulissen weitaus weniger ehrenwerte Ziele verfolgen. Das Deprimierende an diesen Organisationen ist, dass sie – trotz schwächerer Mitgliederzahlen im Vergleich zur Vergangenheit – nach wie vor Meister darin sind, die Emotionen der Jüngeren, der Außenseiter und der Erfolglosen der Gesellschaft manipulieren. Und da es an diesen Typen eigentlich nie mangelt, ist den rassistischen Policlubs ein ständiger Zustrom an neuen Mitgliedern gewiss.



DAS HERZ GAIAS

von Jason M. Hardy

„Es gibt eine geheime Geschichte der Welt, von der du nichts weißt. Sie wird von Leuten geschrieben, die viel mächtiger sind als du. Und du spielst keine Rolle darin. Du bist machtlos, ohne Einfluss. Nichts."

Sleeter schnaubte – zu laut für den stillen Raum. „Das ist kein Geheimnis", sagte sie. „Das ist die Realität."

Der Raum war düster; das wenige Licht wurde von den hellen Oberflächen einiger Objekte reflektiert, die sicher hinter Glas waren. Ein klein wenig Licht kam von oben, das meiste aber von der Beleuchtung in den Vitrinen, wodurch die Objekte besonders strahlen sollten.

Koromatsu zeigte auf die Vitrine neben sich; sein langer, schwarzer Ärmel wehte unter seinem Arm.

„Hier", sagte er. „Die wahre Geschichte der Sechsten Welt dreht sich um dieses Objekt."

Sleeter kniff die Augen zusammen. „Ein großer Smaragd?"

„Das Herz Gaias."

„Tatsächlich?" Sleeter sah den Edelstein an. Er wirkte, wegen des Namens, den Koromatsu ihm gegeben hatte, um nichts mächtiger. Er sah immer noch aus wie ein glitzernder, grüner Edelstein.

„Hätte es diesen Stein nicht gegeben", sagte Koromatsu, „wäre die Geschichte der Welt anders verlaufen. Diesen Smaragd haben die Mächtigsten der Welt gesucht, und sie hätten fast alles getan, um ihn zu bekommen."

„Warum habe ich nie davon gehört?"

„Er trug nicht immer diesen Namen. Und du hast nicht das Privileg, die wahre Geschichte der Welt zu kennen."

Wenn man jahrelang überzeugt war, dass die Welt sich wenig um einen kümmerte, fühlte man sich gewissermaßen unsichtbar. Wenn man dieser Unsichtbarkeit beraubt wurde, war das eine überraschende und unangenehme Erfahrung.

An jeder Ecke war Sleeter versucht, sich an die schmutzigen Wände von vernagelten Läden zu quetschen und nach Leuten Ausschau zu halten, die sie verfolgen mochten. Aber sie war lange genug in den Schatten, um zu wissen, dass es sehr unklug war, sich zu verstecken, indem man tat, als hätte man etwas zu verbergen. Also zwang sie sich, geradeaus zu gehen, in mittlerer Geschwindigkeit, den Kopf, wie sie hoffte, zuversichtlich erhoben.

Sie hätte Koromatsu niemals so lange zuhören sollen. Er erzählte eine schöne Geschichte, aber ohne Beweise zu liefern.

„2067", hatte er in seinem schwindelerregenden Monolog gesagt, bei dem er schneller und schneller geredet hatte. „Damals war der Stein in einer Schatzkammer mitten in L.A. Geschützt von einem der gewagtesten Sprüche, der je gesprochen wurde. Einem Spruch, der seine Macht von jedem Einwohner der Stadt bezog – Erwacht oder nicht. Nur ein kleines bisschen von der Essenz jedes Einwohners – aber zusammengenommen machte das den Spruch so mächtig, dass kein Magier, nicht einmal eine Gruppe, ihn brechen konnte. Der Stein wurde von der ganzen Stadt geschützt.

Es gibt Lösungen für solche Probleme, aber nur wenige sind teuflisch genug, um sie zu ersinnen. Von diesen leben viele am Rande der Gesellschaft, Außenseiter, die in dunklen Ecken kichern und keine Möglichkeit haben, ihre irren Pläne umzusetzen. Aber ein paar davon, ganz wenige, haben Mittel und Wege, solch teuflische Pläne zu verfolgen. Zum Unglück der Welt ist bereits ein solches Wesen mit genug Fantasie und Macht zu viel. Dieses Wesen könnte den ganzen Planeten ins Verderben stürzen. Und seit dem Erwachen gab es immer mehr als ein solches Wesen auf unserer Welt.

Und so kam es, dass jene, die den Stein wollten, einen Plan schmiedeten. Wenn die Stadt selbst ihn schützte, musste man die Stadt selbst angreifen. Und ihre teuflischen Hirne sannen auf einen Angriff von mehreren Seiten. Sie brauchten Jahre, um ihre Waffen gegen Los Angeles in Stellung zu bringen; aber schließlich erfüllten sie ihren Zweck vollkommen. Doch eine der Waffen war nicht ganz perfekt: Die Erfinder wussten nicht, wie sie mit dem Mana des Ortes interagieren würde. Und so kam es, dass die Stadt versank, statt dass Hunderttausende in einem gewaltigen Erdbeben umkamen. Der Astralraum selbst wurde zerrissen, und die schlimmste Flut aller Zeiten geschah. Aber es gelang. Ihre vereinten Waffen erlaubten ihnen, den Stein kurz zu besitzen. Und so sahen sie ihr Unternehmen als geglückt an."

Das war Wahnsinn. Die Tiefe Lacuna war entstanden, damit ein paar Leute einen grünen Stein in die Hände bekamen? Koromatsu konnte seine Geschichte durch nichts beweisen. Und wenn er wollte, dass sie ihm glaubte, brauchte es mehr als seine Worte.

Es gibt Bars, in denen eine endlose Party stattfindet, Orte, die ewig hohlen Spaß verstrahlen. Und es gibt Bars, in denen die Gäste experimentierten, wie sie ihre Gedanken mit Alkohol noch düsterer machen konnten.

Kremlin wusste nicht, woran es lag, dass er immer in der zweiten Sorte landete.

Das Schlimmste daran war, dass man von ihm etwas erwartete, was er nicht war. In einer Party-Bar musste er nur

die Feste am Laufen halten, einfach indem er Drinks servierte. Einfach und geradlinig. An den Orten, wo er meist arbeitete, wurde erwartet, dass er als Freund, Therapeut, Beichtvater oder sogar als Quell der Weisheit fungierte. Aber er war nur der Kerl, der wusste, wie viel Limette in einen Mojito gehörte.

In den meisten Nächten kam er damit durch, die Gäste reden und sich in die Starre saufen zu lassen. Er war dankbar, dass sie seine Stille oft für Weisheit hielten.

Als das Mädchen mit dem staubigen Haar hereinkam, erkannte er, dass es eine Weile dauern würde, sie abzuschießen. Ihre Augen zuckten hin und her, ihre Hände trommelten energisch auf den Hüften, und sie hatte im Sitzen die Füße in den Boden gestemmt, um jederzeit aufspringen zu können. Wenn sie einen Cocktail bestellte, würde Kremlin ein wenig mehr Alkohol hineinmischen, um Zeit zu sparen.

Sie machte ihm die Sache leicht.

„Rum", sagte sie. „Eine Flasche. Und ein Glas ohne Eis."

Kremlin hatte Flasche und Glas sofort parat, und sie nahm ihm die Arbeit ab, ihr den Ersten einzugießen. Sie füllte das Glas fast bis zum Rand und kippte es beinahe in einem Zug runter.

Kremlin sah zur Tür, wartete darauf, dass ein neuer Gast kam, damit er beschäftigt tun konnte. Aber es gab nur einen alten Ork, der an einem Tisch in der Ecke schnarchte, und Zeke, der fast täglich pleite in der Bar hing und hoffte, Kremlin würde ihm einen ausgeben. Er stellte sich weit von der Frau weg und polierte Gläser, die nie mehr glänzen würden, in der Hoffnung, sie vom Reden abzuhalten.

Das genügte nicht. Ihr spitzes Kinn zuckte, die Haut über den Wangenknochen spannte sich noch mehr, und die Worte sprudelten hervor.

„Gab einen Kerl, der hieß Kooce. Freund von mir, der mir ein paar Tricks zeigte. Hat mir gesagt, man soll nie nach dem ersten Anschein gehen. ‚Wenn dir ein Ork sagt, er ist hässlich, hol eine zweite Meinung ein', hat er gesagt. Alles überprüfen, das hat er mir beigebracht.

Aber er hat nie gesagt, was als Bestätigung zählt. Bis jetzt haben mir fünf Leute dieselbe Geschichte erzählt. Klingt wie eine Bestätigung. Aber die Geschichte ist verrückt."

Kremlin war so schlau, nicht nach der Geschichte zu fragen, aber die Frau sprach weiter.

„Es gibt Leute, die wollen einen Edelstein stehlen. Den Stein, von dem ich nie gehört hatte. Und sie haben es schon mal versucht. Und was die getan haben ..." Sie schüttelte den Kopf. „Das war das Schlimmste, was der Welt in den letzten hundert Jahren passiert ist. Der Crash von ‚29. Der Große Geistertanz. VITAS. Die Insekten in Chicago. Die Überflutung am Ganges. Die Vulkane im Ring of Fire, die Erdbeben in Japan, in Los Angeles. Die Flut in Los Angeles. Wir glauben zu wissen, warum das geschah, aber das ist falsch."

Ein Wort entkam Kremlins Mund, bevor er merkte, dass er sprach. „Quatsch", sagte er.

Die Frau starrte weiter das Glas vor sich an. „Genau. Totaler Quatsch. Dachte ich auch. So funktioniert die Welt nicht, dachte ich. Es gibt keine Geheimgesellschaften, die alles beherrschen. Es gibt keine Artefakte, die das Schicksal der Welt bestimmen.

Aber es gibt Leute, die glauben an solche Artefakte und solche Gesellschaften. Und solange jemand daran glaubt, gibt es die irgendwie auch."

Sie wurde still, und Kremlin war dankbar dafür. Sie schien nicht mehr oder weniger klar als andere Betrunkene. Also hatte er nicht mehr (oder weniger) Lust, sich mit ihr zu unterhalten.

Nach etwa zwanzig Minuten und fünf Gläsern Rum mehr begann sie wieder.

„Ist mir sowieso zu hoch", sagte sie. „Ich weiß nicht, was ich tun könnte."

Dann kippte sie noch einen Schluck runter und ging raus, mit der Flasche in der Hand.



Sleeter konnte sich von dem Stück nicht losreißen, auch wenn sie erst nach sechs weiteren Besuchen wieder in den Raum mit dem Stein kam. Immer, wenn sie zu dem Gebäude kam, stürmte sie durch die Tür und wollte gleich zu dem sanft leuchtenden Objekt gehen. Aber jedes Mal wurde sie abgelenkt. Sie hatte Angst, und sie wusste das. Angst, die Geschichte könnte wahr sein, der Stein könnte unvergleichliche Macht besitzen und die Mächtigsten der Welt wollten ihn haben und würden alles dafür geben. Je näher sie dem Smaragd kam, umso näher kam sie den Mächten darum herum.

Sie kam fünfmal, um ihn zu sehen, und ging fünfmal wieder, ohne den Raum betreten zu haben. Beim sechsten Mal kam sie so nahe, dass sie den Stein durch eine Türöffnung sehen konnte, und rannte beim ersten Blick darauf weg.

Danach aber wurde sie stärker. Sie schaffte es bis in den Raum mit dem Edelstein, starrte darauf und schaffte es, den Blick abzuwenden und zu sehen, wer noch im Raum war.

Dann rasten ihre Gedanken. Wie würden sie aussehen? Wie würden sie sich verkleiden? Oder wären sie so selbstsicher, dass sie mit ihren wahren Gesichtern auftreten würden? Sicher würden die Drachen, wenn sie kämen, menschliche Gestalt annehmen. Aber wäre es eine von jenen, die man kannte – oder eine neue, die ihnen erlaubte, ungesehen durch die Welt zu wandeln?

Vor zwei Wochen hatte sie in dem Raum ein älteres Paar aus der Gegend, einen japanischen Touristen und einen männlichen Zwerg mit einer Menschenfrau, der er bis zum Nabel reichte, gesehen. Ganz alltägliche Museumsbesucher.

Aber das ältere Paar – sie könnten Magier sein. Sie hatten das Auftreten, diese Selbstsicherheit, und obwohl Sleeter nicht für fünf Cent askennen konnte, war sie sicher, die Auren zu spüren. Der Tourist konnte ein Samurai sein, ein Ninja, ein Assassine. Und der Zwerg mit Frau: ein Rigger und eine Hackerin. Bereit, die Magier so schnell wie möglich rauszuholen.

Das ältere Paar stand bei dem Edelstein, las die lächerliche Beschreibung, die ihn als „Heartgold Emerald" auswies. Ein Smaragd! Konnte man sich das vorstellen? Wie ignorant. Wie konnte das Museum so unwissend sein, was es beherbergte?

Das Paar hatte den „Smaragd" lange angestarrt, und keiner der anderen hatte den Raum verlassen. Sleeters Blick war zwischen allen hin und her gewandert. Sollte es jetzt geschehen? Das erste Mal, dass sie es in den Raum geschafft hatte, und es sollte geschehen? Diese Leute hatten Millionen getötet, um den Stein zu kriegen. Was würden sie tun? Was würden sie ihr antun?

Sie fragte sich, ob die Luft um sie herum flirren würde, wenn das Paar nach seiner Macht langte. Würde Sleeter irgendetwas spüren, wenn alles hochging? Oder würde sie einfach das Bewusstsein verlieren?



Doch dann kam jemand anders in den Raum. Zwei Leute. Mädchen, Teenager, die Arme voll leuchtender Tattoos. Und der Raum fühlte sich normal an. Flach. Keine Macht mehr. Das Paar sah noch ein paar Sekunden auf den Smaragd und ging.

Sleeter blieb und sah die zwei Mädchen an. Sie hatte keine Ahnung, wer sie waren; aber wenn sie mächtig genug waren, die älteren Magier zu vertreiben, mussten sie wahrhaft mächtig sein.

Sie hielt sich fast eine Woche lang von dem Stein fern; und sie war froh, dass er sie nicht mehr so stark anzog. Jeden Tag kam sie mehr zu der Überzeugung, dass sie gar nichts Seltsames gesehen hatte. Nur Leute, die den Stein betrachtet hatten und wieder gegangen waren. Sie waren keine Magier, und der Stein war nur ein Smaragd. Und weil sie endlich nicht mehr hinter Koromatsus Geschichte her war, begegnete ihr auch die ganze Woche lang nichts Seltsames. Das Leben wurde wieder normal. Niemand beobachtete sie.

Aber alles kam wieder hoch, als sie von Lagos hörte. Es war nur eine kleine Meldung über eine neue Variante von VITAS, die in diesem Höllenloch aufgetreten war. Sobald sie das Wort hörte – VITAS – ging die Tür in ihrem Geist wieder auf. VITAS. Die Verschwörung. Sie hatten ein neues Virus losgelassen, aber weit weg, in Nigeria, während der Stein sicher in Seattle war. Was hatten sie vor? Wie unendlich kompliziert war ihr Vorhaben?

Vielleicht war es schon vorbei. Vielleicht hatten sie ihren Zug schon gemacht.

Sie war vier Blocks weit gerannt, bevor sie merkte, dass sie auf dem Weg war. Sie brauchte eine anstrengende halbe Stunde bis zum Museum.

Keuchend wurde sie langsamer und erreichte die Tür. Die Luft war kühl, aber feucht, und der Schweiß rann in Strömen unter ihrer Lederjacke. Sie würde langsam ins Museum gehen – wer wollte schon verrückt und abgehetzt wirken – aber dann erblickte sie die beiden. Das ältere Paar. Schlenderte ins Museum.

Sie sah die anderen nicht: den Zwerg, seine Frau, den Touristen. Aber das Paar war hier. Sie kamen wieder, um den Smaragd zu sehen.

Sie wollten ihn holen.

Keine Zeit für Förmlichkeiten. Sleeter rannte durch die Tür und ignorierte die Blicke am Eingang. Wenn die Wachen nicht mehr als Blicke für sie übrig hatten, würde alles glatt gehen.

Sie hatte das Paar aus den Augen verloren, aber das war egal. Sie wusste, wohin es ging.

Sie rannte an mindestens einem Dutzend weißhaariger Paare vorbei, und bei jedem davon zögerte sie kurz, dachte: *Sind sie das?*, verwarf den Gedanken und eilte weiter. Wenn sie nicht am richtigen Ort waren, konnten sie es nicht sein.



So einfach war es. Sie kam in dem Raum an – und dort standen die beiden. Der Rest des Raums schien dunkler; das Licht vom Edelstein her blendete sie fast. Das Paar stand dort, beim Stein, tat etwas, zog Macht daraus, bewirkte etwas damit. Sie musste sie aufhalten. Sie konnte nur hoffen, die beiden wären abgelenkt durch das, was sie taten.

Eine kleine Stimme in ihrem Inneren sagte, sie sei noch nicht so weit. Sie sei nicht genügend vorbereitet. Solche Gedankenblitze konnten tödlich sein. Sahen die beiden nicht anders aus? War beim letzten Mal der Mann nicht der Größere gewesen? Hatte die Frau nicht kurzes Haar gehabt, das man nicht zu einem Knoten hätte formen können?

Sie hatten also ihre Erscheinung verändert. Eine Kleinigkeit für solche Leute. Ihr Dolch war schon gezogen.

Der Mann und die Frau lagen auf dem Boden und bluteten aus vielen Wunden, bevor die Kugel des Wachmanns Sleeters Schläfe durchschlug.

Insgesamt betrachtet war es das faszinierendste Objekt, das der Mann, der gerade den Namen „Koromatsu" abgelegt hatte, je gesehen hatte. Er hatte es studiert, aber das hieß nicht, dass er es verstanden hatte.

Alles, was er in seiner Nähe tat, wurde ein wenig verändert. Er war einer der Besten; seine Fähigkeiten als Adept machten aus seinen Lügen wahre Kunstwerke.

Natürlich hatte er ein wenig nachgeholfen. Jede Illusion brauchte ein wenig Hilfe von der Realität, oder wenigstens vom Anschein der Realität, um zu funktionieren. Er hatte den schönen Namen erfunden und die seltsame Geschichte; und er hatte ein paar Leute gefunden, die seine verrückte Geschichte glaubwürdig machen konnten. Eigentlich wären ein paar Lügen nicht genug gewesen. Aber die Kraft seiner Begabung, zusammen mit der Macht des Smaragds, hatte ihren Weg in den Geist der Frau gefunden. Sie war bereit gewesen, zu glauben. Er hatte ihr nur gegeben, wonach sie im Innersten verlangt hatte.

Und wie lange es angehalten hatte! Als die Frau dem armen Paar ihren Dolch hineingerammt hatte, waren seit ihrem ersten Gespräch schon Wochen vergangen gewesen. So etwas hatte er noch nie erlebt. Wie hatte der Smaragd ein paar geschickt ausgedachte Lügen dazu befähigt, wochenlang Paranoia zu erzeugen?

Das Objekt war sicher ein genaueres Studium wert. Leider würde die junge Runnerin nicht Teil des Teams sein, das den Stein abholen würde. Sie war ohne viel Feierlichkeit in den Barrens begraben worden. Es war eine Schande, dass sie nie erfahren würde, dass er seine geheime Geschichte nur für sie erfunden hatte.

Dieses Kapitel beschreibt die Schlüsselkonzepte und Begriffe, die bei *Shadowrun* benutzt werden. Einige davon sind allgemeine rollenspielerische Begriffe, andere speziell auf dieses Spielsystem zugeschnitten. Ob Sie nun ein erfahrener Spieler oder neu beim Rollenspiel sind, sobald Sie verstanden haben, wie diese Regeln bei *Shadowrun* funktionieren, kommt der Rest wie von selbst.

Einige der hier vorgestellten Erläuterungen werden in anderen Kapiteln detaillierter dargestellt. Wenn ein Spielbegriff zum ersten Mal in diesem Kapitel auftaucht, ist er **fett** gedruckt.

Die Mechanismen dafür, wie man bei *Shadowrun* agiert, sind eigentlich abstrakte Richtlinien für alle Handlungen einer Person, einschließlich Kampf, Fahrzeugsteuerung und selbst dafür, wie Personen denken und reagieren. Diese Regeln sollen keine direkte Kopie dessen sein, wie die Dinge wirklich laufen – das können sie nicht. Wir versuchen, möglichst nah an die Bedingungen und Situationen der Realität heranzukommen, aber dem sind Grenzen gesetzt. Nun, da das gesagt ist, ermutigen wir Sie dazu, die Regeln von *Shadowrun* dafür zu schätzen, was sie sind, und nicht zu verzagen, wenn sie das wirkliche Leben nicht

SPIELKONZEPTE

WIE MAN SHADOWRUN SPIELT

Shadowrun ist ein Rollenspiel, das die Spannung einer Abenteuergeschichte in geselliger Runde bietet. Für ein Rollenspiel benötigt man einen oder mehrere Spieler und einen Spielleiter. Die Spieler steuern die Hauptcharaktere der Geschichte, die Protagonisten einer Handlung, deren Ausgang ungewiss ist. Der Spielleiter leitet die Handlung der Geschichte und kontrolliert die Gegner, die Requisiten, die Örtlichkeiten und alles andere, dem die Spielercharaktere begegnen könnten. Das Spiel ist jedoch kein Wettkampf zwischen den Guten (den Spielern) und den Bösen (dem Spielleiter) – der Spielleiter mag alle Gegenspieler kontrollieren, aber eigentlich sympathisiert er mit den Helden. Spieler und Spielleiter müssen zusammenarbeiten, um ein intensives und interessantes Abenteuer zu gestalten und zu erleben.

Als Spieler bei *Shadowrun* kontrolliert man einen Spielercharakter (SC) – einen Shadowrunner. Alle Werte und Informationen über den Charakter sind auf dem Charakterbogen notiert. Hier verzeichnen Sie alle Fähigkeiten, Besitztümer, das Aussehen und andere Fakten Ihres Charakters. Mit der Zeit werden Sie Ihren Charakterbogen wahrscheinlich erweitern, um eine detaillierte Geschichte des Charakters und seiner Abenteuer in den 2070ern niederzuschreiben.

Während des Spielverlaufs schildert der Spielleiter (SL) Ihnen Ereignisse und Situationen. Indem Sie den Charakterbogen als Richtlinie benutzen, entscheiden Sie, was Ihr Charakter in einer entsprechenden Situation tun würde. Sobald Sie eine Aktion durchführen, deren Ausgang ungewiss ist, wird der Spielleiter Sie darum bitten, einige Würfel zu werfen. Anschließend verwendet er die Spielregeln, um die Würfelergebnisse zu interpretieren und den Ausgang der Aktion Ihres Charakters zu bestimmen. Der Spielleiter kontrolliert außerdem alle anderen Charaktere, mit denen die Spielercharaktere interagieren.

DIE ABSTRAKTE NATUR DER REGELN

Shadowrun ist ein Spiel, und Spiele haben Regeln. Das klingt nicht allzu absonderlich; schließlich haben Sie Ihre hartverdienten Nuyen hingeblättert, um dieses Regelbuch zu erwerben und Ihr Spiel spielen zu können. Aber Sie haben es auch gekauft, um in eine fiktive Welt einzutauchen. Die Welt von *Shadowrun* ist aber nicht die wirkliche Welt – ganz gleich, wie stark sie darauf basiert. Daher ist es für uns nur sinnvoll, Regeln zu entwerfen, die dieses fiktionale Universum reflektieren. In einigen Fällen kann dies bedeuten, dass bestimmte Spielmechanismen eher auf die Einfachheit oder das Spielgleichgewicht ausgelegt sind, als darauf, wie die Dinge tatsächlich funktionieren. Diese Regeln reflektieren manchmal nicht nur „künstlerische Freiheit", oft müssen sie auch Dinge abstrahieren, die wir im täglichen Leben als selbstverständlich hinnehmen. Es gibt keine „Regeln" dafür, wie gut Sie mit Ihren Freunden Basketball spielen oder wie gut Sie eine Webpage entwerfen können. In dieser Spielwelt wird jedoch von uns erwartet, Regeln zu entwerfen, die diese Unterschiede klar zeigen – eine undankbare Aufgabe. Wir haben versucht, Konzepte aus der realen Welt zu nehmen und sie so gut wie möglich zu Spielmechanismen zu abstrahieren.

vollkommen widerspiegeln oder bestimmte Bedingungen oder Faktoren nicht einbeziehen. Wenn Ihnen in diesen Regeln etwas nicht passt oder für Sie keinen Sinn ergibt, ändern Sie es einfach. Fällt Ihnen ein Spielmechanismus ein, den Sie für angemessener halten – übernehmen Sie ihn!

Vor allem sind die Regeln dazu da, das Erzählen guter Geschichten zu vereinfachen. Verstricken Sie sich nicht in Regeldiskussionen, wenn es wichtig ist, die Handlung weiterzuführen – übergehen Sie sie einfach und machen Sie weiter. Lassen Sie nicht zu, dass Powergaming außer Kontrolle gerät, aber verhindern Sie auch, dass die Handlung durch einen unerwarteten Tod oder Fehlschlag entgleist. Wenn Sie von vornherein wissen, dass ein bestimmter Ausgang dramatischer oder humorvoller wäre als das, was Sie wahrscheinlich erwürfeln, dann ärgern Sie sich nicht mit dem Würfeln herum. Wenn die Regeln der Geschichte im Wege stehen, ignorieren Sie die Regeln und erzählen Sie die Geschichte.

WÜRFEL

Shadowrun verwendet sechsseitige Würfel, um Proben und andere quasizufällige Faktoren abzuwickeln. Ein typischer Spieler kann mehr als ein Dutzend Würfel auf einmal verwenden, es empfiehlt sich also, genug davon zur Hand zu haben.

PROBEN ABLEGEN

Shadowrun steckt voller Abenteuer, Gefahr und Risiko, und die Charaktere landen meistens mittendrin. Sie bestimmen, was Ihr Charakter in einer Situation tut und wie gut er es tut, indem Sie eine Probe ablegen – Sie rollen die Würfel und bestimmen das Ergebnis dadurch, wie gut oder schlecht Sie gewürfelt haben. Es gibt viele Situationen, in denen der Spielleiter Sie bittet, eine Probe abzulegen, um festzustellen, wie gut Sie etwas schaffen, sei es nun, ein Alarmsystem zu umgehen, einen Killer zu erschießen oder einen Wachmann davon zu überzeugen, dass die eigene Anwesenheit in dieser Konzernanlage legal ist. Der Spielleiter sollte dem Spieler keine Probe abverlangen, wenn die Handlung etwas ist, das der Charakter mit Leichtigkeit tun kann. Wenn ein Charakter zum Beispiel nach Downtown fährt, um Soymilch und andere Kleinigkeiten zu kaufen, ist keine Probe erforderlich. Wenn er sich aber plötzlich in einer Verfolgungsjagd wiederfindet – vielleicht hat er eine rote Ampel überfahren und ein Lone-Star-Beamter hat die Verfolgung aufgenommen –, dann ist es Zeit, die Würfel hervorzuholen.

WÜRFELPOOLS

Immer wenn ein Spieler eine Probe ablegt, wirft er eine Anzahl Würfel, die seinem **Würfelpool** entsprechen. Der Würfelpool ist die Summe aus der passenden **Fertigkeit** und dem mit ihr verbundenen **Attribut**, plus oder minus aller **Modifikatoren**, die für diese spezielle Situation zur Anwendung kommen. Wenn der Spielleiter nach einer Probe verlangt, erklärt er dem Spieler die kommende Aufgabe und welche Fertigkeit (und welches verbundene Attribut) dafür am besten geeignet ist. Dann einigen sich Spielleiter und Spieler auf die passenden Modifikatoren – sowohl positive als auch negative –, um den modifizierten Würfelpool

zu bestimmen. Anschließend wirft der Spieler eine Anzahl Würfel gleich dem Würfelpool.

BEISPIEL

Netcat versucht, das Magschloss an einer Sicherheitstür zu überbrücken. Um das Magschloss aufzubrechen und in seinen Innereien herumzupfuschen, braucht sie ihre Fertigkeit Hardware von 3 und das verbundene Attribut Logik, in dem sie einen Wert von 5 hat. Der Spielleiter entscheidet, dass sie bei dieser Probe einen Würfelpoolmodifikator von +2 erhält. Das bedeutet, Netcats Würfelpool für das Knacken des Magschlosses beträgt 10 Würfel (3 + 5 + 2).

Attributsproben

Der Spielleiter kann entscheiden, dass für einige Proben keine Fertigkeit angemessen ist, und stattdessen zwei einzelne Attribute auswählen, die für die Probe wichtig sind (siehe *Attribute einsetzen*, S. 166).

BEISPIEL

Netcat schafft es nicht, das Magschloss zu umgehen, also versucht ihre Freundin Fei, die Tür mit brutaler Kraft aufzubekommen. Dies verlangt nach einer Attributsprobe, also würfelt Fei Stärke 3 + Konstitution 3 (also mit einem Würfelpool von 6 Würfeln), um mit der Schulter durch die Tür zu brechen.

Probe ohne Fertigkeitswert durchführen

Wenn dem Charakter die passende Fertigkeit für die Probe fehlt, kann er versuchen, die Aktion trotzdem auszuführen, doch er wird es dabei schwerer haben als jemand, der die Fertigkeit besitzt. Er ist dann gezwungen, die Probe allein mit dem verbundenen Attribut durchzuführen, ohne einen Fertigkeitswert hinzuaddieren zu dürfen. Zusätzlich erleidet er einen Würfelmodifikator von –1.

In einigen Fällen kann eine Aufgabe für jemanden, dem die passende Fertigkeit fehlt, zu schwierig sein, um sich überhaupt daran zu wagen (wie zum Beispiel Gehirnchirurgie). In diesem Fall scheitert der Charakter automatisch. Für weitere Details zur Durchführung von Proben ohne Fertigkeitswert siehe S. 147.

BEISPIEL

Nun versucht Fei, einem Triadensoldaten zu folgen, von dem sie glaubt, er könne sie zu seinem Anführer führen. Die Fertigkeit Beschatten dient dazu, jemandem zu folgen, ohne selbst bemerkt zu werden, doch Fei besitzt diese Fertigkeit nicht. Der Spielleiter gestattet ihr, stattdessen auf das mit Beschatten verbundene Attribut Intuition auszuweichen. Fei besitzt eine Intuition von 3, deshalb wirft sie 2 Würfel (Intuition 3 abzüglich des Modifikators von –1).

Würfelpoolmodifikatoren

Sehr oft werden bei Proben in *Shadowrun* positive und negative Würfelpoolmodifikatoren angewendet. Diese Modifikatoren ergeben sich aus Verletzungen und äußeren Umständen, die das Vorhaben des Charakters beeinflussen. Ein solcher Modifikator verändert die Anzahl der Würfel im Würfelpool. Kommen mehrere Modifikatoren zum Tragen, so werden diese miteinander verrechnet und zusammen auf den Würfelpool angewendet.

Daneben gibt es noch den sogenannten **Mindestwurfmodifikator**, der den Würfelpool nicht beeinflusst (siehe auch Seite 83). Wenn nicht ausdrücklich anders beschrieben, ist jedoch immer, wenn von einem Modifikator die Rede ist, der oben genannte **Würfelpoolmodifikator** gemeint.

Optional kann der Spielleiter Würfelpools (inklusive alle Modifikatoren) entweder auf 20 Würfel oder das Doppelte der Summe aus *natürlichem* Attribut + Fertigkeitswert begrenzen (benutzen Sie den höheren Wert).

ANMERKUNGEN ZU MODIFIKATOREN

Die 4. Edition von *Shadowrun* nutzt vier verschiedene Modifikatoren: Attributs-, Fertigkeits-, Mindestwurf- und Würfelpoolmodifikatoren. Attributs- und Fertigkeitsmodifikatoren beeinflussen die relevanten Werte eines Charakters direkt, wodurch sich verstärkte Attributswerte und modifizierte Fertigkeitswerte ergeben (siehe *Attributswerte*, S. 89), und *Fertigkeitswerte*, S. 91). Mindestwurf-Modifikatoren sind situationsabhängig und erhöhen oder senken den Mindestwurf einer Erfolgs- oder Ausgedehnten Probe (siehe *Mindestwürfe*, S. 84).Am gebräuchlichsten sind jedoch Würfelpoolmodifikatoren, die den Würfelpool situationsabhängig vergrößern oder verkleinern. Sie resultieren aus Verstärkungen, Kräften und Zaubersprüchen sowie aus Verletzungen, Gaben und Handicaps und vielen anderen Quellen (siehe *Würfelpoolmodifikatoren*, S. 83). Diese beeinflussen zwar den Würfelpool, ändern aber nicht die zugrunde liegenden Attribute und Fertigkeiten.

Die Art eines Modifikators wird in der jeweiligen Beschreibung aufgeführt. Sollten Zweifel über die Art eines Modifikators bestehen, gehen Sie davon aus, dass es sich um einen Würfelpoolmodifikator handelt.

OPTIONALE REGEL: DEN MINDESTWURF ABSCHÄTZEN

Sehen wir der Wahrheit ins Auge: Modifikatoren verleihen dem Spiel einen höheren Realismus, aber sie können das Spielgeschehen auch ins Stocken bringen, weil man eine lange Liste von Möglichkeiten überschauen und eine umständliche Rechnung durchführen muss. Wenn Sie nach einem eleganteren und flüssigeren Spielstil suchen, versuchen Sie eine der folgenden Optionen:

Mindestwurf anpassen: Anstatt Modifikatoren zu zählen, lassen Sie den Spieler eine normale Probe ohne Modifikatoren ablegen und passen Sie einfach den Mindestwurf so an, wie Sie glauben, dass die Schwierigkeit beeinflusst wird (–3 Würfel entsprechen dabei in etwa einem Mindestwurf von +1). Beachten Sie, dass diese Methode nur bei Erfolgsproben und Ausgedehnten Proben funktioniert.

Den höchsten Modifikator anwenden: Anstatt jeden möglichen Modifikator zu überdenken, der eine Probe beeinflussen könnte, bestimmen Sie einfach den Umstand, der das Ganze am stärksten beeinflusst, und wenden Sie den entsprechenden Modifikator an. Handelt es sich um eine Situation, in der Sie das Gefühl haben, dass eine Menge zusätzlicher Modifikatoren gelten sollten, addieren Sie nach Ihrem Bauchgefühl 1 oder 2 hinzu. Dies sollte es Ihnen erlauben, sich auf einen einzelnen Modifikator zu verlassen, anstatt erst nach allen möglichen Faktoren zu suchen, die die Probe beeinflussen, obwohl es Proben für Charaktere mit großen Würfelpools erheblich leichter macht.

Sagen wir zum Beispiel, Sie wollen, dass ein Charakter eine Wahrnehmung + Intuition-Probe ablegt, um einen Hinweis in einem Zimmer zu bemerken. Anstatt sich die Wahrnehmungsmodifikatoren anzuschauen, entscheiden Sie, dass der entscheidende Umstand derjenige ist, dass es dunkel im Zimmer ist, und wenden dafür einen Modifikator von –3 an. Wenn noch viele andere Modifikatoren hinzukommen (der Charakter ist verwundet, der Hinweis ist teilweise unter etwas anderem verborgen, der Charakter weiß, wonach er sucht, etc.), können Sie den Modifikator einfach „Pi mal Daumen" auf –4 oder –5 setzen.

Der Spielleiter sei gewarnt, dass diese Methode Charaktere mit großen Würfelpools eventuell begünstigt, die sonst durch kumulative Modifikatoren besser im Zaum gehalten werden könnten.

BEISPIEL

Fei versucht zu erkennen, was zwischen zwei Orks an einer belebten Straßenecke abläuft. Der Spielleiter verlangt nach einer Wahrnehmung + Intuition-Probe, die durch den Umstand beeinflusst wird, dass Fei zurzeit mit einem Straßenhändler spricht (–2 wegen Ablenkung) und dass die Straße voll ist (–2 wegen störender visueller und akustischer Reize). Insgesamt werden also 4 Würfel von der Wahrnehmungsprobe abgezogen. Fei besitzt Wahrnehmung 3 plus Intuition 3, deshalb hat sie einen Würfelpool von 2 (6 – 4).

Gewagte Proben

Unter einigen Umständen können Modifikatoren den Würfelpool eines Charakters auf 0 oder weniger senken. In diesem Fall scheitert der Charakter automatisch bei der Probe, es sei denn, er gibt einen Punkt Edge aus (siehe *Edge*, S. 98). Das Ausgeben von Edge zu diesem Zweck nennt man „eine Gewagte Probe ablegen". Der Charakter wirft ausschließlich seine Edgewürfel, um die Probe abzulegen; wodurch dargestellt wird, dass er sich auf schieres Glück anstatt auf seine Fähigkeiten und Fertigkeiten verlässt.

BEISPIEL

Sagen wir im vorigen Beispiel, die Orks stünden ein Stück die Straße hinunter und der Spielleiter wendet deshalb einen weiteren Würfelpool-modifikator von –2 auf Feis Wahrnehmungsprobe an. Dies würde Feis Würfelpool auf 0 senken, was bedeuten würde, dass sie automatisch scheitert, es sei denn, sie investiert Edge für eine Gewagte Probe. Da ihr Edge 3 beträgt, hat sie nun 3 Würfel für die Probe zur Verfügung.

Um die übertriebene Nutzung von Gewagten Proben zu unterbinden, kann der Spielleiter als optionale Regel einführen, dass die einsetzbaren Edgewürfel für jedes Vielfache von –3 beim Gesamtmodifikator der ursprünglichen Probe um –1 verringert werden. Wenn zum Beispiel der Würfelpool eines Charakters bei einer Gewagten Probe auf Pistolen mit einem Gesamtmodifikator von –5 belegt würde, dürfte dieser Charakter mit Edge 3 nur 2 Würfel bei der Gewagten Probe nutzen.

ZIELWERT UND ERFOLGE

Anders als in anderen Spielen zählt man bei *Shadowrun* die Ergebnisse der Würfel nicht zusammen. Stattdessen vergleicht man *jeden einzelnen* Würfel mit dem Standard-**Zielwert** von 5. Dieser Zielwert bleibt immer gleich. Jedes Würfelergebnis, das größer oder gleich 5 ausfällt, zählt als **Erfolg**. Je mehr Würfel Erfolge erzielen, desto besser das Ergebnis. Die Spieler zählen die Erfolge, die sie bei einer Probe erzielt haben, und teilen sie dem Spielleiter mit.

Beachten Sie, dass das Erzielen eines oder mehrerer Erfolge nicht notwendigerweise das Gelingen der Probe bedeutet – es ist möglich, Erfolge zu erzielen, aber dennoch bei einer Probe zu scheitern (weil man nicht genügend Erfolge zusammenbekommt); siehe hierzu auch die Beschreibung der Proben auf S. 86).

BEISPIEL

Manya legt eine Probe auf Infiltration + Geschicklichkeit ab, um sich vor dem Lone-Star-Beamten zu verstecken, der nach ihr sucht, und würfelt dabei mit ihrem Würfelpool von 6 Würfeln. Sie wirft 1, 1, 2, 4, 5 und 5 – die beiden 5er zählen als Erfolge, sie hat bei dieser Probe also 2 Erfolge erzielt.

Erfolge kaufen

Wenn der Spielleiter es gestattet, darf ein Charakter jeweils 4 Würfel aus seinem Würfelpool für einen automatischen Erfolg eintauschen. Spielleiter sollten dies nur zulassen, wenn der Charakter einen ausnehmend hohen Würfelpool besitzt (und wahrscheinlich nicht scheitern wird) oder wenn die Situation nicht bedrohlich oder stressbelastet ist. Wenn der Charakter beim Scheitern negative Konsequenzen zu fürchten hat, sollte der Spielleiter darauf bestehen, dass die Probe gewürfelt wird, anstatt Erfolge zu kaufen. Das Kaufen von Erfolgen ist eine Alles-oder-Nichts-Angelegenheit; es darf nicht ein Teil des Pools ausgegeben werden, um damit Erfolge zu kaufen, und dann mit dem Rest eine Probe abgelegt werden.

ERFOLGE KAUFEN

Würfelpool	Automatische Erfolge
1–3	nicht möglich
4–7	1
8–11	2
12–15	3
16–19	4
20–23	5
24–27	6
28–31	7
32–35	8
36–39	9

SCHWIERIGKEITEN VON ERFOLGSPROBEN

Schwierigkeit	Mindestwurf
Einfach	1
Durchschnitt	2
Schwierig	3
Extrem	5+

BEISPIEL

Elijah sucht einen Raum nach einem Hinweis ab. Er verfügt über eine gute Wahrnehmungsfertigkeit und ein hohes Intuitionsattribut und hat die situationsbedingten Modifikatoren auf seiner Seite (gute Beleuchtung, er weiß, wonach er sucht, etc.) und kommt so auf einen Würfelpool von 12. Da Elijah viel Zeit zum Suchen hat und nicht in Eile ist, gestattet ihm der Spielleiter, einfach 3 Erfolge zu kaufen, anstatt mit 12 Würfeln zu würfeln. Das ist mehr als genug, um den gesuchten Chip zu finden, der unter einigen Papieren auf dem Schreibtisch vergraben ist.

PATZER

Wenn die Hälfte oder mehr des Würfelpools 1en zutage fördert, dann ergibt sich daraus ein **Patzer**. Ein Patzer ist ein Fehler, Irrtum, Missgeschick oder Zufall, der oder das die versuchte Handlung auf irgendeine Weise schiefgehen lässt. Es ist möglich, gleichzeitig eine Aufgabe zu lösen und einen Patzer zu erleiden. Ein Charakter, der beispielsweise über einen Gegenstand springt und dabei einen Patzer würfelt, könnte diesen Gegenstand umwerfen oder auf der anderen Seite auf einem Nagel landen, den er vorher nicht gesehen hat. Die genauen Auswirkungen eines Patzers bestimmt der Spielleiter, wobei wir dazu raten, einen negativen Effekt zu wählen, der zwar dramatisch oder unterhaltsam, jedoch nicht katastrophal ist.

Das Ausmaß des Patzers kann anhand der erzielten Erfolge bestimmt werden: 6 Erfolge und ein Patzer wären nur ein leichter Rückschlag, während 1 Erfolg und ein Patzer in einem ernsthaften Ärgernis resultieren kann.

Charaktere können Edge ausgeben, um einen Patzer auszubügeln (siehe S. 98).



BEISPIEL

Pistons legt eine Kletternprobe ab, um über einen Maschendrahtzaun zu kommen. Sie rollt 5 Würfel und erhält 1, 1, 1, 5 und 6. Obwohl sie mit 2 Erfolgen die Probe besteht, patzt sie, da sie drei 1en geworfen hat. Der Spielleiter entscheidet, dass sie über den Zaun klettert, aber auf dem Weg nach unten ausrutscht und die Tasche, die sie bei sich trägt, dabei aufreißt, sodass sich der Inhalt überall verteilt.

Kritische Patzer

Wenn ein Charakter einen Patzer würfelt *und* keinen Erfolg erzielt, hat er einen **Kritischen Patzer** erlitten. Kritische Patzer sind viel schlimmer als reguläre – sie können ernsthafte Verletzungen verursachen oder sogar das Leben des Charakters bedrohen. Der Spielleiter entscheidet über die Art des Patzers, basierend auf dem dramatischen Effekt. Vielleicht hat die Waffe des Charakters Ladehemmung oder er trifft einen Kameraden, ein Zauberspruch schlägt auf den Zaubernden zurück oder der Charakter löst versehentlich einen Alarm aus.

Beachten Sie, dass Charaktere Edge ausgeben können, um einen Kritischen Patzer zu einem regulären zu machen (siehe S. 98); beachten Sie, dass dem Charakter die Probe immer noch misslingt).

BEISPIEL

Wenn Pistons im vorigen Beispiel gar keine Erfolge erzielt hätte, indem sie nämlich weder 5en noch 6en geworfen hätte, dann wäre alles viel schlimmer gekommen. Pistons hätte nicht nur den Zaun nicht überwinden können, ihre Kleidung hätte sich auch noch oben am Zaun verfangen, sodass sie festgehangen hätte und ohne Hilfe nicht mehr heruntergekommen wäre – wehe, wenn dann die Sicherheitspatrouille gekommen wäre.

DIE REGEL DER SECHS

Die **Regel der Sechs** wird nur auf Proben angewendet, die mit Edgewürfeln abgelegt werden (siehe S. 98). Wenn Edge bei einer Probe investiert wird, werden alle Würfel mit einem 6er-Ergebnis als Erfolge gezählt und anschließend noch einmal gewürfelt. Auf diese Weise können geworfene Edgewürfel möglicherweise mehr als 1 Erfolg erzielen (da man die 6er immer weiter würfelt).

BEISPIEL

Jimmy No muss sich seinen Weg an einer Wache vorbeibluffen, also fügt er seiner Überredenprobe Edgewürfel hinzu. Er wirft Überreden 2 + Charisma 4 + Edge 4 – ein Würfelpool von 10 Würfeln. Er erhält 1, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 5, 6 und 6. Das sind 3 Erfolge, und weil er Edge benutzt hat, wird die Regel der Sechs angewendet und er darf die beiden 6en noch einmal würfeln. Er bekommt eine 3 und eine 6 und damit einen weiteren Erfolg, würfelt die 6 noch einmal und erhält eine 5. Insgesamt hat er damit 5 Erfolge erzielt.

VERSCHIEDENE ARTEN VON PROBEN

Die bis jetzt erläuterten Spielkonzepte beziehen sich auf alle Proben, die bei *Shadowrun* abgelegt werden. Es gibt allerdings drei Arten von Proben, die auftreten können: **Erfolgsproben**, **Vergleichende Proben** und **Ausgedehnte Proben**.

ERFOLGSPROBEN

Eine Erfolgsprobe ist die Standardprobe, um zu sehen, ob ein Charakter eine gegebene Aufgabe bewältigen kann und wie gut er sich dabei anstellt. Verwenden Sie Erfolgsproben immer dann, wenn der Charakter eine Fertigkeit oder Fähigkeit ausführt, um einen sofortigen Effekt zu erzielen, und dabei nicht direkt von einer anderen Person oder Macht behindert wird.

Um eine Erfolgsprobe abzulegen, würfelt der Charakter wie oben beschrieben mit seinem Würfelpool und zählt die Anzahl der Erfolge.

Mindestwürfe

Die Anzahl der Erfolge stellen das Erfolgsausmaß einer Probe dar. Um bei einer Erfolgsprobe voll und ganz erfolgreich zu sein, müssen Sie einen vom Spielleiter bestimmten **Mindestwurf** mit Ihren Erfolgen erreichen oder überschreiten. Je höher der Mindestwurf, desto schwieriger ist eine Handlung. Der Standardmindestwurf beträgt 1 (es wird also nur 1 Erfolg benötigt, um die Probe zu bestehen), andere Proben können aber auch Mindestwürfe von 4 oder mehr haben. Die Tabelle *Schwierigkeiten von Erfolgsproben* listet eine Reihe von Schwierigkeitsstufen mit den zugehörigen Mindestwürfen auf. In einigen Fällen kann für eine Aktion ein Mindestwurfmodifikator gelten, der den Mindestwurf um den entsprechenden Betrag erhöht oder senkt.

Je mehr **Nettoerfolge** ein Charakter erzielt (je mehr seiner Erfolge den Mindestwurf überschreiten), desto besser wurde die Aufgabe mit Finesse und Fingerspitzengefühl gelöst. Ein Charakter, der 4 Erfolge bei einer Probe mit Mindestwurf 2 erzielt, hat 2 Nettoerfolge.

Der Spielleiter ist nicht verpflichtet, dem Spieler den Mindestwurf zu nennen (und er sollte es auch nicht tun), bevor dieser eine Erfolgsprobe würfelt, solange der Charakter nicht wirklich gut begründen kann, warum er das wissen sollte.

Wenn der Mindestwurf höher ist als der Würfelpool des Charakters, kann er die Probe überhaupt nicht bestehen, es sei denn, er investiert Edge (siehe S. 98).

BEISPIEL

Leila will ihr Speedboot zwischen zwei größeren Schiffen hindurchmanövrieren und dann scharf in einen engen Kanal abbiegen. Der Spielleiter entscheidet, dass dies viel schwieriger ist als eine gewöhnliche Probe auf Boote, und hebt den Mindestwurf auf 3 an. Leila hat eine Reaktion von 4 und Boote auf 2. Sie würfelt und erzielt 2 Erfolge, doch das reicht nicht aus, um den Mindestwurf zu erreichen, deshalb scheitert sie.

Notation

Die Standardnotation für eine Erfolgsprobe bei *Shadowrun* verwendet die Fertigkeit, die bei der Probe verlangt wird, plus dem verbundenen Attribut, gefolgt von einer Zahl in Klammern, die den Mindestwurf angibt. Zum Beispiel würde eine Probe, bei der Infiltration verlangt und ein Mindestwurf von 3 angesetzt wird, als „Infiltration + Geschicklichkeit(3)-Probe" geschrieben.

Ist kein Mindestwurf angegeben, so beträgt er für die Probe 1. Es wird also nur 1 Erfolg benötigt, um eine Infiltration + Geschicklichkeit-Probe zu bestehen.

Wenn eine Attributsprobe verlangt wird, stehen anstelle der Fertigkeit die Attribute, z.B. „Geschicklichkeit + Konstitution(3)-Probe".

VERGLEICHENDE PROBEN

Eine Vergleichende Probe wird fällig, wenn zwei Charaktere in direktem Wettstreit miteinander stehen. In diesem Fall hängt die Erfolgswahrscheinlichkeit nicht so sehr von der Situation als vielmehr vom Gegner ab. Wenn eine Vergleichende Probe abgelegt wird, würfeln beide Charaktere mit ihren Würfelpools und vergleichen die Anzahl der Erfolge, die sie erzielt haben. Der Charakter mit der höheren Anzahl von Erfolgen erreicht sein Ziel.

Im Fall eines Gleichstands tritt üblicherweise eine Pattsituation ein, wobei die Charaktere sich entscheiden können, mit einer weiteren Probe fortzufahren oder sich zurückzuziehen. Wenn der Spielleiter ein Ergebnis bei Gleichstand braucht, wird zugunsten des verteidigenden Charakters entschieden.

BEISPIEL

Max hält eine Tür zu, während ein Sicherheitsgardist versucht, sie zu öffnen. Für diese Probe gibt es keine angemessene Fertigkeit, daher verlangt der Spielleiter eine Vergleichende Probe auf Stärke + Konstitution. Max wirft 8 Würfel (Stärke 4 + Konstitution 4) und erhält 1, 2, 2, 4, 5, 5, 6, 6 – 4 Erfolge! Der Wachmann wirft 9 Würfel (Stärke 5 + Konstitution 4) und erzielt 1, 2, 3, 3, 3, 4, 5, 5, 6 – nur 3 Erfolge! Auf wundersame Weise kann Max die Tür blockieren, während sich sein Team davonmacht.

Modifikatoren für Vergleichende Proben

Situationsmodifikatoren, die beide Seiten bei einer Vergleichenden Probe auf gleiche Weise beeinflussen, werden auf beide Würfelpools angerechnet. Situationsmodifikatoren, die dem einen Charakter einen Vorteil gegenüber einem anderen verschaffen, werden – wenn nicht anders beschrieben – nur demjenigen angerechnet, der die Aktion eingeleitet hat.

Beachten Sie, dass Mindestwürfe bei Vergleichenden Proben nie zur Anwendung kommen.

BEISPIEL

Lyran will sich an einer örtlichen Straßengang vorbeiquatschen, die sie ausrauben will, was als Vergleichende Probe abgehandelt wird. Alle Beteiligten sind betrunken (sie kamen gerade von derselben Party), daher erleiden beide Gruppen einen Modifikator von –1. Die Gang ist Lyran gegenüber jedoch feindselig, daher erleidet sie auf ihrer Seite der Vergleichenden Probe einen Modifikator von –3.

Vergleichende Proben gegen eine Gruppe

Manche Situationen erfordern, dass ein Charakter gegen eine ganze Gruppe gegnerischer Charaktere agiert, wie etwa ein Runner, der versucht, an einer Gruppe Wachmänner vorbeizuschleichen. Würfeln Sie in diesem Fall nur einmal für die gesamte gegnerische Gruppe, wobei Sie den höchsten Würfelpool verwenden, der der Gruppe zur Verfügung steht, und für jede zusätzliche Person der Gruppe 1 Würfel addieren (maximal 5).

BEISPIEL

Lyrans Versuch, mit der Gang zu verhandeln, scheiterte, also lenkte sie sie lange genug ab, um in eine Gasse zu rennen und sich nun in einer Müllcontainer zu verstecken. Die Gang versucht sie zu finden, deshalb wird das Ganze als Vergleichende Probe zwischen Lyrans Infiltrationsfertigkeit und der Wahrnehmungsfertigkeit der Gang abgehandelt. Der Spielleiter verwendet den höchsten Wahrnehmung + Intuition-Würfelpool in der Gang (ein Betrag von 6), dazu bekommt sie 1 Zusatzwürfel für jedes Gangmitglied, das an der Suche beteiligt ist. Da alle vier Mitglieder mitsuchen, heißt das, sie erhalten +3 Würfel für ihren Teil der Probe.

Notation bei Vergleichenden Proben

Wenn bei *Shadowrun* eine Vergleichende Probe verlangt wird, schreiben Sie dies, indem Sie die Fertigkeit und das Attribut für beide Seiten der Probe nennen: „Vergleichende Probe auf Athletik + Stärke". Viele Vergleichende Proben verlangen allerdings nach zwei verschiedenen Fertigkeiten, die gegeneinander eingesetzt werden. Wenn ein Charakter beispielsweise versucht, an einer Wache vorbeizuschleichen, würde der Spielleiter um eine „Vergleichende Probe zwischen Infiltration + Geschicklichkeit des Charakters und Wahrnehmung + Intuition des Wachmanns" bitten.

Wenn die Vergleichende Probe zwischen Attributen abgelegt wird, nehmen Sie das Attribut anstelle der Fertigkeit: „Vergleichende Probe auf Geschicklichkeit + Konstitution".

AUSGEDEHNTE PROBEN

Eine Ausgedehnte Probe steht für eine Reihe von Proben, die der Charakter über einen bestimmten Zeitraum ablegt, wie etwa ein Mechaniker, der ein Fahrzeug repariert, ein Hacker, der ein Stück Software programmiert, oder ein Wissenschaftler, der einen fremden Wälzer zu übersetzen versucht. Wenn eine Ausgedehnte Probe verlangt wird, legt der Spieler mehrere Proben ab und sammelt Erfolge an, bis er genügend zusammen hat, um den Mindestwurf zu erreichen oder zu überschreiten.

Anstatt eine übergeordnete Aufgabe (wie etwa die Arbeit an einem beschädigten Wagen) mit einer einzelnen Ausgedehnten Probe abzuhandeln, kann der Spielleiter sie stattdessen in ein paar zielgerichtete Unteraufgaben teilen (Überprüfung, Motorreparatur, Reifenwechsel, Upgrade des Bordcomputers, Einschusslöcher flicken), die alle einzeln abgehandelt werden. Um schnell eine Ausgedehnte Probe festzulegen, wählen Sie ein passendes Intervall und eine Schwierigkeitsstufe aus den untenstehenden Tabellen.

Ausgedehnte Proben gehen davon aus, dass ein kompetenter Charakter mit genug Zeit eine Aufgabe letztendlich auch bewältigt. Auch wenn es scheint, dass Charaktere bei einer Ausgedehnten Probe garantiert am Ende Erfolg haben, ist dies nicht immer der Fall. Der Charakter kann einen begrenzten Zeitrahmen haben, in dem er die Aufgabe erfüllen muss, es könnte ihm also die Zeit ausgehen, bevor er den Job zu Ende gebracht hat. Der Spielleiter kann außerdem die maximale Anzahl der Würfelwürfe, die dem Charakter zur Lösung der Aufgabe zur Verfügung stehen, unter der Annahme begrenzen, dass dieser, wenn er es mit einem gewissen Aufwand nicht schafft, einfach nicht die nötigen Fertigkeiten hat. Wir schlagen vor, dazu einen kumulativen Würfelpoolmodifikator von –1 für jede Probe nach der ersten anzuwenden (sodass ein Charakter mit Fertigkeit 3 und Attribut 3 bei der ersten Probe 6 Würfel wirft, bei der zweiten 5, bei der dritten 4 usw.). Beachten Sie, dass ein Charakter bei einer Ausgedehnten Probe auch durch einen Patzer scheitern kann (siehe rechte Seite).

Intervall

Das Intervall einer Ausgedehnten Probe ist der Zeitraum, den ein Charakter an einer Aufgabe arbeiten muss, um eine Probe abzulegen. Die Länge des Intervalls variiert je nach vorliegender Aufgabe. Zur Vereinfachung nutzen wir üblicherweise Intervalle von 1 Kampfrunde, 1 Minute, 1 Stunde, 1 Tag, 1 Woche oder 1 Monat.

BEISPIEL

Slick betreibt eine Schattenwerkstatt und repariert nicht-ganz-so-legale Fahrzeuge für Freunde. Er arbeitet an der Reparatur einer Karosse, die dem örtlichen Mob-Boss gehört und der sie am nächsten Morgen gleich als erstes abholen will – in nur 12 Stunden! Der Wagen ist ziemlich zusammengeschossen, also entscheidet der Spielleiter, dass dies eine Ausgedehnte Mechanikprobe mit einem Mindestwurf von 15 und einem Intervall von 1 Stunde ist. Dies bedeutet, dass Slick 12 Würfelwürfe zur Verfügung hat, in denen er 15 Erfolge sammeln muss.

Nach 1 Stunde Arbeit legt Slick eine Probe mit seinem Würfelpool von 7 ab (Mechanik 4 + Logik 3) und erhält 1, 2, 4, 5, 5, 6, 6 – das sind insgesamt 4 Erfolge bei der ersten Probe. Nach zwei Stunden würfelt er erneut: 1, 1, 2, 4, 5, 5, 5 – drei weitere Erfolge. Nach zwei Stunden ist Slick schon fast halb fertig!

Notation bei Ausgedehnten Proben

Wenn nach einer Ausgedehnten Probe verlangt wird, schreiben wir die Fertigkeit und das verbundene Attribut auf, gefolgt von dem Mindestwurf und dem Intervall-Zeitraum in Klammern. Eine Ausgedehnte Probe mit einem Mindestwurf von 5 und einem Intervall von 1 Stunde schreibt man also: Schwimmen + Stärke (5, 1 Stunde).

Unterbrechungen

Wenn nicht anders angegeben, können Charaktere, die Ausgedehnte Proben ablegen, ihre Arbeit unterbrechen und sie später ohne Nachteile wieder aufnehmen. Der Spielleiter muss nur darauf achten, wie viel Zeit der Charakter für die Aufgabe insgesamt verwendet hat, und immer dann nach einer neuen Probe verlangen, wenn ein Intervall-Zeitraum verstrichen ist.

Einige Aufgaben müssen nach Maßgabe des Spielleiters jedoch von neuem begonnen werden, wenn sie unterbrochen wurden, da der Charakter keine Möglichkeit hat, seine Arbeit zu „speichern" – wie etwa das methodische Herausfinden aus einem Labyrinth.

MINDESTWÜRFE BEI AUSGEDEHNTEN PROBEN

Schwierigkeit	Mindestwurf
Einfach	6
Durchschnitt	12
Schwierig	18
Extrem	24+

DAUER AUSGEDEHNTER PROBEN

Zeitrahmen	Intervall
Extrem kurz	1 Kampfrunde
Sehr kurz	1 Minute
Kurz	10 Minuten
Durchschnittlich	30 Minuten
Lang	1 Stunde
Sehr lang	1 Tag
Extrem lang	1 Woche
Mammut-Projekt	1 Monat



Vereinfachte Ausgedehnte Proben

In einigen Situationen möchten Sie vielleicht eine Menge Würfelei vermeiden und sich auf das Geschichtenerzählen konzentrieren. Anstatt den Charakter nun immer wieder um eine Ausgedehnte Probe zu bitten, kann der Spielleiter in diesem Fall heimlich anstelle des Charakters würfeln und sich die Anzahl der erzielten Erfolge notieren. Teilen Sie den Mindestwurf durch diese Erfolge, um die Durchschnittsanzahl von Würfen zu bestimmen, die der Charakter benötigen würde, um den Mindestwurf zu erreichen. Multiplizieren Sie diese Zahl mit der Intervalldauer und Sie haben schnell den Zeitraum bestimmt, den der Charakter zur Erfüllung der Aufgabe benötigt. Nun können Sie sich weiter auf das Spiel konzentrieren und wissen genau, wann Sie dem Charakter berichten können, dass er die Ausgedehnte Aufgabe erfüllt hat.

BEISPIEL

Clockwork versucht, den Prototypen eines Kommlinks zu reparieren, den seine Gruppe vor Kurzem bei Ares mitgehen gelassen hat. Der Spielleiter legt den Mindestwurf und das Intervall für die Ausgedehnte Probe auf 10/30 Minuten fest. Clockwork erhält 2 Erfolge bei seinem ersten Wurf. Anstatt nun immer wieder nach Würfelwürfen zu fragen, bestimmt der Spielleiter einfach, dass es ihn 5 Würfelwürfe (Mindestwurf 10 ÷ 2 Erfolge) kostet, den Prototypen zu reparieren, wodurch sich eine Gesamt-Reparaturzeit von 2,5 Stunden (0,5 Stunden x 5 Proben) ergibt.

Ausgedehnte Proben und Patzer

Wenn ein Charakter während einer Ausgedehnten Probe einen Patzer würfelt, wird die Aufgabe nicht abgebrochen, doch der Charakter bekommt es mit Unannehmlichkeiten zu tun (z.B. kaputtes Werkzeug, fehlende Teile oder Ablenkung von der Arbeit durch eine störende Mücke). Der Spielleiter kann auch 1W6 würfeln und das Ergebnis von den bisher erzielten Erfolgen abziehen; wird dabei die Anzahl der gesammelten Erfolge auf 0 gesenkt, scheitert die Probe.

Erzielt der Charakter einen Kritischen Patzer, wird die Aufgabe sofort abgebrochen – der Charakter hat es einfach nicht geschafft und muss von vorn beginnen. Dieses Scheitern muss nicht unbedingt dramatisch, gefährlich oder katastrophal sein, es sei denn, es passt gut in die Geschichte.

Sich beeilen

In manchen Fällen kann sich ein Charakter vielleicht nicht den Luxus erlauben, sich die Zeit zu nehmen, um eine Aufgabe richtig zu lösen – er muss sie zu einem bestimmten Termin fertig haben – ansonsten ... In diesem Fall kann der Charakter sich beeilen und die Intervalldauer auf die Hälfte senken. Sich zu beeilen bedeutet jedoch, dass sich viel leichter Fehler einschleichen. Ein Patzer tritt schon dann auf, wenn die Hälfte oder mehr der Würfel eine 1 *oder* 2 zeigen. Der Charakter hat die Aufgabe vielleicht schneller geschafft, aber wahrscheinlich nicht so gut, als wenn er sich die nötige Zeit dazu genommen hätte.

TEAMWORK-PROBEN

Manchmal entscheiden sich Charaktere vielleicht dafür, gemeinsam an die Arbeit zu gehen, zum Beispiel um ein Auto zu reparieren oder eine Tür gegen einen randalierenden Paracritter zuzuhalten. Um den Ausgang der Probe zu bestimmen, wählen Sie einen Charakter als primären Charakter aus. Jeder sekundäre Charakter legt die passende Probe ab, und jeder Erfolg, der dabei erzielt wird, fügt dem Würfelpool des primären Charakters 1 Würfel hinzu. Dann legt der primäre Charakter die Probe ab und sein Ergebnis bestimmt den Ausgang der Probe. Sein Fertigkeitswert bestimmt dabei die Maximalzahl an zusätzlichen Würfeln für seinen Pool.

Erzielt einer der unterstützenden Charaktere einen Kritischen Patzer, so fügt dies der Probe einen Mindestwurfmodifikator von 1 (3 bei Ausgedehnten Proben) hinzu.

ZWEITER VERSUCH

Nur weil ein Charakter eine Probe vermasselt hat, heißt das nicht, dass er es niemals schaffen wird. Ein Charakter kann eine Aufgabe, bei der er vorher gescheitert ist, noch einmal versuchen, doch jeder nachfolgende Versuch zieht einen Würfelpoolmodifikator von –2 nach sich. Ein Magier, der es beispielsweise zweimal nicht geschafft hat, einen Geist zu beschwören, kann es mit einem Modifikator von –4 noch einmal versuchen.

Wenn der Charakter die Gelegenheit hatte, sich von seinem Fehlschlag zu erholen (je nach Spielleiter-Entscheidung ein Zeitraum zwischen 5 Minuten und 1 Stunde), wird der Modifikator nicht mehr angewendet und der Charakter kann wieder bei Null beginnen.

HERAUSRAGENDER ERFOLG

Jedes Mal, wenn ein Charakter bei einer Probe 4 oder mehr Nettoerfolge erzielt (4 Erfolge mehr, als zum Erreichen des Mindestwurfs oder zum Besiegen des Gegners nötig waren), hat er einen **herausragenden Erfolg** erzielt. Ein herausragender Erfolg bedeutet, dass der Charakter die Aufgabe mit solcher Perfektion und Eleganz gelöst hat, dass der Spielleiter ihm jedes ausschmückende Detail zugestehen kann, wenn er seine Handlung beschreibt. Wenn der Spielleiter will, kann er einen herausragenden Erfolg mit einem Punkt Edge (siehe *Edge*, S. 98) belohnen, obwohl dies nur geschehen sollte, wenn ein herausragender Erfolg unwahrscheinlich war (es sollte nicht dazu missbraucht werden, hochprofessionelle Charaktere zu beschenken, die eine leichte Aufgabe bewältigen mussten).

BEISPIEL

Jones gerät an eine Go-Gang, die sein Motorrad aufs Korn nimmt. Er schafft es, den Gangern zu entkommen und ein Versteck zu finden, bevor ihm der Motor verreckt. Nun versucht er, schnell eine Reparatur durchzuführen, die seinen Feuerstuhl wieder zum Laufen bringt. Der Spielleiter teilt Jones' Spieler mit, dass er eine erfolgreiche Reparaturprobe mit einem Mindestwurf von 3 und einem Intervall von 1 Stunde bestehen muss. Der Spieler wirft 8 Würfel und erhält 7 Erfolge – ein herausragender Erfolg! Jones bringt nicht nur das Motorrad in Rekordzeit zum Laufen, sondern ist auch schon aus der Gegend verschwunden, bevor die Ganger mit Verstärkung zurückkommen, um nach ihm zu suchen.

ZEIT

Solange sich Spielleiter und Spieler über den Zusammenhang und die Abfolge der Ereignisse im Klaren sind, ist es in den meisten Situationen nicht nötig, die Zeit bei *Shadowrun* genau zu verfolgen. Auch wenn es oft nötig ist, für bestimmte Abschnitte im Spiel (wenn die Runner sich etwa mit dem Mafia-Don zum Abendessen treffen müssen und dieser Verspätungen hasst) den Zeitablauf im Auge zu behalten, wickelt man dies am besten auf flüssige und abstrakte Weise ab.

KAMPFRUNDEN

In gewissen Situationen, wie z.B. Kampfszenen oder Verfolgungsjagden, wird die Zeit entscheidend. In diesen Fällen läuft *Shadowrun* in Runden ab. Jede **Kampfrunde** ist ungefähr 3 Sekunden lang und erlaubt es den Charakteren, in Reihenfolge ihrer **Initiativeergebnisse** zu agieren – der Schnellste zuerst (siehe *Kampfrundensequenz*, S. 172). Der Zeitpunkt in jeder Kampfrunde, zu dem ein Charakter agieren kann, wird **Kampfphase** genannt.

Initiativedurchgänge

Manche Charaktere verfügen über Magie oder Implantate, was es ihnen erlaubt, mehr als einmal in einer Kampfrunde zu handeln. Ist dies der Fall, wird die Kampfrunde in **Initiativedurchgänge** unterteilt. Jeder darf während des ersten Initiativedurchgangs agieren (in der Reihenfolge der Initiativeergebnisse), Charaktere mit zwei Handlungen sind wieder in einem zweiten Initiativedurchgang an der Reihe, Charaktere mit drei Handlungen bekommen eine weitere im dritten Initiativedurchgang und so weiter.

HANDLUNGEN

Innerhalb einer Kampfphase darf ein Charakter eine Anzahl von Handlungen ausführen, die von deren Komplexität abhängt. In jeder Phase hat der Charakter eine **Komplexe Handlung** *oder* zwei **Einfache Handlungen** zu seiner Verfügung (siehe S. 175) für die Einteilung der Handlungen in entsprechende Kategorien).

Freie Handlungen

Zusätzlich zu Komplexen oder Einfachen Handlungen darf ein Charakter in jedem Initiativedurchgang, in dem er handeln darf, eine Freie Handlung ausführen. Diese Freie Handlung kann nur in der Kampfphase des Charakters oder zu irgendeinem späteren Zeitpunkt des entsprechenden Initiativedurchgangs erfolgen. Freie Handlungen sind detailliert auf S. 174) beschrieben.

Verzögerte Handlungen

Wenn die Kampfphase eines Charakters ansteht, kann der Spieler erklären, dass er seine Handlung bis zu einer späteren Kampfphase **verzögert** (beachten Sie, dass er nicht genau festlegen muss, welche Kampfphase dies sein soll). Während der Charakter wartet, kann er ganz normal Freie Handlungen ausführen. Wenn etwas passiert, auf das der Charakter reagieren möchte, kann er eingreifen und seine Handlung wie gewohnt ausführen. Hinausgezögerte Handlungen können bis in den nächsten Initiativedurchgang (oder sogar bis in die nächste Kampfrunde) hinausgezögert werden, aber der Charakter verliert zugunsten der verzögerten Handlung jede sonstige Handlung, die er in diesem Durchgang eventuell hätte.

SHADOWRUN IN ZAHLEN

Während des Spiels wird ein Charakter vor allem durch seinen Charakterbogen repräsentiert, der alle Informationen und Bestandteile enthält, die einen Spieler-Charakter ausmachen. Der folgende Abschnitt stellt diese verschiedenen Bestandteile eines Charakters vor.

DAS KONZEPT

Ein *Shadowrun*-Charakter gleicht sehr einem Charakter aus einem Roman oder einem Film, nur dass seine Handlungen von einem Spieler kontrolliert werden. Zusammengesetzt aus Attributen und Fertigkeiten, besitzt er die Persönlichkeit, die ihm der Spieler gibt. Ohne diese Persönlichkeit bleibt ein Charakter nur ein Es. Erst wenn er mit Leben gefüllt wird, kann er zu einem Er oder einer Sie werden und – mit guter Charakterdarstellung – zu jemandem, an den sich die Leute erinnern.

METATYP

Charaktere bei *Shadowrun* gehören gewöhnlich zu einer der fünf Untergruppen des Homo sapiens: **Mensch** (Homo sapiens sapiens), **Elf** (Homo sapiens nobilis), **Ork** (Homo sapiens robustus), **Troll** (Homo sapiens ingentis) oder **Zwerg** (Homo sapiens pumilionis). Nicht-Menschen werden auch als **Metamenschen** bezeichnet, während die fünf Untergruppen als Ganzes (einschließlich der Menschen) als **Metamenschheit** bezeichnet werden. Wie im Abschnitt über die *Metamenschheit*, S. 94, beschrieben, sind sie alle menschliche Wesen, zumindest laut den Genetikern. Die Rassisten haben da eine andere Meinung.

In den frühen 2070ern sind die Menschen noch immer der zahlenmäßig am stärksten vertretene Metatyp. Die anderen Metatypen sind etwa gleich stark vertreten, jedoch ungleichmäßig über den Globus verteilt. An

einigen Orten bilden Menschen eine extreme Minderheit, doch dies sind für gewöhnlich Orte, an denen sich die anderen Metatypen zur Sicherheit, zum Schutz oder zur Abgrenzung zusammengetan haben.

Menschen bilden statistisch den Standard. Der einzige Bonus, den sie als Charaktere erhalten, wird auf das Edgeattribut (siehe S. 98) angerechnet.

Elfen sind gewandter (höhere Geschicklichkeit) und charismatischer (höheres Charisma) als Menschen. Sie besitzen restlichtverstärkende Augen, die sie befähigt, in fast vollständiger Dunkelheit zu sehen.

Orks sind um einiges zäher (viel höhere Konstitution), stärker (höhere Stärke), weniger charismatisch (niedrigeres Charisma) und weniger scharfsinnig (niedrigere Logik) als Menschen. Auch sie verfügen über Restlichtverstärkung.

Trolle sind groß und böse. Sie sind um ein Vielfaches zäher (viel höhere Konstitution), weniger gewandt (niedrigere Geschicklichkeit), viel stärker (höhere Stärke), weniger charismatisch (niedrigeres Charisma) und weniger intelligent (niedrigere Logik) als Menschen. Sie besitzen natürliche Infrarotsicht, äußerst lange Arme, die ihnen Vorteile im Nahkampf verschaffen, und eine extrem dicke Haut mit Knochenablagerungen, die sie gegenüber Schaden widerstandsfähiger macht.

Zwerge sind robuster (eine etwas höhere Konstitution), stärker (höhere Stärke) und sturer (höhere Willenskraft) als Menschen, aber auch langsamer in Stresssituationen (niedrigere Reaktion). Sie verfügen über eine natürliche Infrarotsicht, die es ihnen erlaubt, Infrarotstrahlung (Hitze) gleichzeitig mit dem normalen Lichtspektrum wahrzunehmen. Sie haben eine niedrigere Bewegungsrate als andere Metatypen, sind jedoch widerstandsfähiger gegen Krankheiten. Und ja, sie sind klein.

Ein Spieler muss nichts extra dafür zahlen, um einen menschlichen Charakter zu erschaffen. Spieler, die einen Metamenschen spielen wollen (Elf, Ork, Troll oder Zwerg), müssen für dieses Privileg ein paar Extra-Generierungspunkte investieren.

ATTRIBUTE

Es gibt insgesamt dreizehn **Attribute** bei *Shadowrun*, von denen Charaktere jedoch jeweils nur elf oder in einigen Fällen zwölf besitzen. Es gibt vier Körperliche Attribute, vier Geistige Attribute und fünf Spezialattribute. Von den fünf Spezialattributen haben die meisten Charaktere drei, während einige (Zauberer, Adepten und Technomancer) über vier verfügen, aber niemand kann alle fünf besitzen.

Attribute werden üblicherweise zusammen mit verbundenen Fertigkeiten bei Proben eingesetzt, wobei manche Proben nur mit einem Paar aus zwei Attributen abgelegt werden (siehe *Attribute einsetzen*, S. 166).

Die Attribute eines Charakters – Geschicklichkeit, Konstitution, Reaktion, Stärke, Charisma, Intuition, Logik und Willenskraft – stehen für das Rohmaterial, aus dem jeder besteht: sein Körper, sein Geist und das, was ihn einzigartig macht. Da Attribute im Laufe eines Charakterlebens verbessert werden können, stellen sie mehr dar als nur seine Gene.

Körperliche Attribute

Geschicklichkeit steht für die Feinmotorik – Fingerfertigkeit, Flexibilität, Balance und Koordination. Ein Charakter mit einer niedrigen Geschicklichkeit könnte zum Beispiel ein Problem am Innenohr oder ein verkürztes Bein aufweisen oder einfach ein Grobmotoriker sein. Höhere Geschicklichkeitswerte gehören zu Charakteren, die „natürliche" Athleten sind.

Das Attribut **Konstitution** bestimmt die Widerstandskraft eines Charakters gegen äußere Einflüsse. Es repräsentiert die Fitness und Ausdauer seines Herzmuskels, sein Immunsystem, seine Regenerationsfähigkeit, seine Widerstandsfähigkeit gegen Drogen und Alkohol und im gewissen Maße seine Muskel- und Knochenstruktur sowie sein Gewicht. Eine niedrige Konstitution könnte bedeuten, dass ein Charakter dürr ist und einen schwachen Knochenbau hat oder ungesunde Ernährungs- und Lebensgewohnheiten aufweist. Hohe Konstitution bedeutet, dass ein Charakter wohlgenährt und zäh wie Leder ist, über stabile und elastische Knochen verfügt und ein Immunsystem aufweist, das nicht so leicht schlappmacht. Konstitution ist nicht notwendigerweise mit Körpermasse gleichzusetzen – ein dicker, unförmiger Charakter kann eine niedrigere Konstitution aufweisen als ein kleiner Charakter, der drahtig und athletisch ist.

Die **Reaktion** eines Charakters entspricht ganz einfach seinen körperlichen Reflexen – wie schnell er auf eine veränderte Situation reagieren kann und wie gut er den körperlichen Gefahren ausweichen kann, die das Schattenlaufen so mit sich bringt. Ein Charakter mit einer hohen Reaktion ist jederzeit Herr der Lage und in einer besseren Position, um auf Gefahren zu reagieren, während Charaktere mit geringerer Reaktion noch dumm in der Gegend herumstehen.

Stärke gibt an, was die Muskeln eines Charakters leisten können, einschließlich seiner Tragkraft und Laufgeschwindigkeit. Stärke hängt in gewissem Maße von der Größe und dem Metatyp eines Charakters ab. Wenn Ihr Charakter eine 1,60 m große, 50 Kilogramm schwere menschliche Frau ist, hat sie wahrscheinlich kein unverstärktes Stärkeattribut von 6. Andererseits haben Zwerge eine Muskeldichte, die der von Reptilien gleichkommt. Charaktere mit einer niedrigen Stärke können klein, dünn oder schmal sein oder einfach zu beschäftigt, um Sport zu treiben. Charaktere mit hoher Stärke sind dagegen zäh und drahtig oder wissen, wie sie ihren Körper am vorteilhaftesten nutzen können. Vielleicht trainieren sie jeden Tag oder sie sind einfach verdammt GROSS.



Geistige Attribute

Charisma ist ein nebulöses Attribut. Es steht nicht nur für das Aussehen, sondern auch für die persönliche Ausstrahlung eines Charakters, sein Selbstbild, sein Ego, seine Fähigkeit, herauszufinden, was andere Leute wollen, und es ihnen zu geben, sowie seine Fähigkeit zu erkennen, was er aus anderen Leuten herausholen kann und was nicht. Kriecherisches Verhalten, eine egoistische Einstellung oder die Unfähigkeit, Körpersprache und andere subtile Andeutungen zu lesen, sind nur einige Hinweise auf ein niedriges Charismaattribut eines Charakters. Ein Charakter mit hohem Charisma liebt es vielleicht, andere zu unterhalten, ist gut darin, Freundschaften zu schließen und/oder Leute zu manipulieren, oder kommt einfach mit allen und jedem gut aus. Ein Charakter mit hohem Charisma hat den richtigen Witz zur richtigen Zeit auf Lager, kann sich so richtig sexy präsentieren oder verschafft sich dadurch Respekt, dass sein Timing stimmt.

Intuition steht für „geistige Wachsamkeit" – die Fähigkeit, Informationen aufzunehmen und zu verarbeiten, eine Menschenmenge zu beurteilen und die Gefahren und Möglichkeiten einer Situation einzuschätzen. Ein Charakter mit geringer Intuition ist unaufmerksam, denkt nicht immer richtig nach oder könnte einfach etwas „langsam" sein. Ein Charakter mit hoher Intuition ist geschickt darin, das Beste aus einer misslichen Lage zu machen, weiß, wann er sich verdrücken muss, bevor eine Begegnung eskaliert, nimmt auch kleine Hinweise wahr und hört auf seinen Instinkt.

Logik repräsentiert das Gedächtnis eines Charakters und die Leistungsfähigkeit seines Gehirns. Es gibt an, wie schnell ein Charakter lernt, an wie viel er sich erinnern kann und wie gut er vorher Geplantes umsetzt. Ein Charakter, dem es an Logik fehlt, kann überrumpelt werden, wenn er mit zu vielen Details konfrontiert wird, und ein schlechtes Gedächtnis haben – besonders für Daten und Zahlen. Charaktere mit einem hohen Logikattribut können dagegen hervorragend aus Büchern lernen, sich ohne Schwierigkeiten mit Computern und Magietheorie befassen und haben kein Problem damit, Maschinen und Elektrogeräte auseinanderzubauen und wieder zusammenzusetzen.

Willenskraft hält einen Charakter bei der Stange, wenn er eigentlich aufgeben möchte, oder erlaubt es ihm, seine Gewohnheiten und Gefühle zu kontrollieren. Die Willenskraft legt fest, ob ein Charakter sein Leben in die eigenen Hände nimmt. Ein Charakter mit niedriger Willenskraft neigt zum Beispiel dazu, sich bei wichtigen Entscheidungen anderen unterzuordnen, während ein Charakter mit hoher Willenskraft selbstsicher ist und sich nicht so leicht überrumpeln lässt. Solche Charaktere sind bereit, für ihre Überzeugungen sehr weit zu gehen, weil es eben verdammt noch mal so ist, wie sie meinen. Willenskraft steht auch dafür, dass ein Charakter unter Beschuss nicht die Nerven verliert, Einschüchterung und geistiger Manipulation widersteht und nicht kneift, wenn es heiß hergeht.

Spezialattribute

Das **Edge** eines Charakters repräsentiert dieses gewisse Etwas, mit dem man das Blatt wenden und den Tag retten kann – eine erfolgreiche Selbstbeherrschungs-Probe, ein Moment brillanter Inspiration oder Kreativität oder ein Meisterstück, das man nur einmal im Leben vollbringt. Edge ist eine Kombination aus Glück, Timing und dem Segen der Götter. Charaktere mit niedrigem Edge erleben wahrscheinlich keine großen Wendepunkte in ihrem Leben und gewinnen niemals in der Lotterie. Ein Charakter mit hohem Edge ist dagegen vom Glück gesegnet und hat eine unheimliche Begabung, trotz aller Hindernisse erfolgreich zu sein. Edge kann zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel ausgegeben werden, um die Chancen ein wenig zugunsten des Charakters zu drehen. Anders als andere Attribute ist Edge nicht immer eine feste Zahl – einmal ausgegeben, wird es nicht zurückgewonnen, bis bestimmte Ereignisse im Spiel aufgetreten, ganz nach Ermessen des Spielleiters (siehe *Edge*, S. 98).

MENSCHLICHE ATTRIBUTSWERTE

Wert	Beschreibung
1	schwach
2	unterentwickelt
3	typisch
4	verbessert
5	überlegen
6	Maximum für unmodifizierte Menschen

Essenz ist ein Maß für die Gesamtheit des Körpers und seine holistische Stärke. Dinge, die wie zum Beispiel Cyberware und Bioware dem Körper schaden, reduzieren die Essenz. Wenn ein Charakter seinen Körper wiederholt mit Chemikalien, Giften oder durch Vernachlässigung über einen längeren Zeitraum misshandelt, kann er ebenfalls Essenz verlieren. Wer sich lange Zeit durch Drogen oder BTL-Chips geschädigt hat, hat Essenz verloren. Verlorene Essenz kann niemals wieder zurückgewonnen werden (mit Ausnahme der Critterkraft Essenzentzug). Wenn die Essenz sinkt, schwindet auch Magie oder Resonanz im selben Maße. Alle Charaktere starten mit einer Essenz von 6.

Initiative ist ein abgeleitetes Attribut, nämlich die Summe aus Reaktion und Intuition, plus Bonuswürfel durch implantierte oder magische **Reflexverstärker**. Wie der Name schon sagt, dient Initiative für Initiativeproben (siehe S. 172), die das **Initiativeergebnis** für eine Kampfrunde festlegen. Verbesserungen von Reaktion und Intuition beeinflussen auch die Initiative.

Einige Implantate und magische Effekte verschaffen einem Charakter zusätzliche **Initiativedurchgänge** pro Kampfrunde, die entsprechend auf dem Charakterbogen verzeichnet werden. Die maximale Anzahl von Initiativedurchgängen, über die ein Charakter verfügen kann, ist 5, aber die meisten Charaktertypen können nur 4 erreichen.

Magie ist ein Maß für die Fähigkeit, selbige einzusetzen und dafür, wie gut jemand auf den Manafluss, der die Welt durchströmt, eingestimmt ist. Diejenigen mit einem hohen Magieattribut können mächtige Magie beherrschen und eine große Menge Mana manipulieren. Jene mit niedrigerem Magieattribut sind empfindlicher und schneller durch die Anwendung von Magie erschöpft. Wesen ohne Magieattribut besitzen keine magischen Fähigkeiten und sind von den magischen Welten ausgeschlossen. Schwere Verletzungen und schädliche Implantate wie Cyberware und Bioware senken das Magieattribut. Magie und Resonanz sind Attribute, die sich gegenseitig ausschließen. Ein Charakter mit einer Gabe, die ein Magieattribut von 1 oder höher verleiht, kann kein Resonanzattribut haben.

Resonanz ist ein besonderes Attribut für Technomancer, die in der Lage sind, die Matrix nur mit ihrem Geist zu manipulieren (siehe *Technomancer*, S. 279). Resonanz beschreibt die Gabe, sich auf die kabellosen WiFi-Signale einzustimmen und eins zu werden mit dem elektronischen Datenkosmos. Die genaue Natur der Resonanz wird noch heißer diskutiert als die der Magie – manche behaupten, sie sei eine Form der Magie, die sich an die virtuellen und erweiterten Realitäten der modernen Welt angepasst hat, andere meinen, dass sie ein neues Stadium in der Evolution des metamenschlichen Bewusstseins darstellt – aber niemand weiß es genau. Resonanz und Magie sind Attribute, die sich gegenseitig ausschließen. Ein Charakter, der eine Gabe besitzt, die ein Resonanzattribut von 1 oder höher verleiht, kann kein Magieattribut besitzen.



Attributswerte

Man muss sorgfältig zwischen *natürlichen*, unmodifizierten Attributswerten und den durch Cyberware, Bioware, Adeptenkräfte und Magie *verstärkten* Attributswerten unterscheiden. Im Allgemeinen werden verstärkte Werte nach den natürlichen Werten in Klammern angegeben, wie z.B. 4 (6).

Die übliche Spanne natürlicher menschlicher Attribute liegt auf einer Skala von 1 bis 6, wobei 3 den Durchschnitt darstellt. Körperliche und Geistige Attribute haben einen maximalen *natürlichen* Wert von 6 plus oder minus den Modifikatoren nach Metatypen (siehe S. 88). Der maximale *verstärkte* Attributswert für jeden Metatyp entspricht dem abgerundeten 1,5-fachen dieser Zahl (siehe Tabelle *Metatyp-Attribute*, S. 89). Dies gilt auch für Initiative.

Während des Spiels können Spieler **Karma** einsetzen, um Charakterattribute zu verbessern (siehe *Charakterentwicklung*, S. 313). Die Steigerung eines Attributs erhöht sowohl den natürlichen Wert als auch den dadurch ermittelten verstärkten Attributswert.

Essenzwert: Alle Charaktere beginnen mit einer Essenz von 6. Cyberware- und Biowareimplantate senken diesen Wert. Nach den *Shadowrun*-Grundregeln kann ein Charakter *niemals* eine Essenz von 0 oder weniger haben. Falls doch, stirbt er.

Charaktere mit Magie- oder Resonanzattributen müssen Nachteile in Kauf nehmen, wenn ihre Essenz weniger als 6 beträgt. Für jeden angefangenen Punkt Essenz unter 6 verliert der Charakter einen vollen Punkt Magie oder Resonanz. Der Maximalwert für Magie beträgt 6 + Initiationsgrad (siehe *Initiation*, S. 232); für Resonanz beträgt sie 6 + Wandlungsgrad (siehe *Wandlung*, S. 284).

Der größtmögliche natürliche Wert für Edge beträgt 6 (7 für Menschen).

FERTIGKEITEN

Charaktere verfügen über Wissen und Techniken, die als **Fertigkeiten** bezeichnet werden und über einen Wert verfügen, der zur Ausführung von Proben herangezogen wird. Fertigkeiten definieren, was ein Charakter weiß und was er kann. Sie reichen von **Aktionsfertigkeiten** wie Waffenloser Kampf bis hin zu **Wissensfertigkeiten** wie Biologie. Das Kapitel *Fertigkeiten* (S. 144) listet alle Fertigkeiten auf.

Alle Fertigkeiten haben ein festgelegtes verbundenes Attribut – das Attribut, dessen Wert für den Gesamtwürfelpool bei einer Probe auf die Fertigkeit hinzuaddiert wird.

Fertigkeitswerte

Fertigkeiten werden ähnlich wie Attribute auf einer Skala von 1 bis 6 bewertet. Ein Wert von 3 steht für professionelle Kompetenz in einer bestimmten Fertigkeit. Startcharaktere dürfen das Spiel entweder nur mit einer einzigen Fertigkeit auf Wert 6 (und allen anderen auf 4 oder weniger) oder mit zwei Fertigkeiten auf Wert 5 (und dem Rest auf 4 oder weniger) beginnen.

Der höchste natürliche Wert für eine Fertigkeit beträgt 6 bzw. 7 mit der Gabe Talentiert (S. 117). Manche Implantate und Magie können, wenn in ihrer Beschreibung angegeben, den aktuellen Wert einer Fertigkeit erhöhen, wodurch sich ein *modifizierter* Fertigkeitswert ergibt, während andere Verbesserungen lediglich Bonuswürfel für eine Probe verschaffen (und nicht den Grundfertigkeitswert verändern). Beachten Sie, dass der modifizierte Wert zur Kostenberechnung bei der Steigerung der Fertigkeit herangezogen wird. Der maximale modifizierte Wert ist gleich dem 1,5-fachen des natürlichen Werts (womit 9 das Maximum ist, bzw. 10 mit der Gabe Talentiert).

Spezialisierungen

Eine **Spezialisierung** repräsentiert eine besondere Ausbildung in einem Teilbereich einer Basisfertigkeit. Ein Charakter mit der Fertigkeit Pistolen kann sich zum Beispiel auf halbautomatische Waffen spezialisieren, was seine Fähigkeit verbessert, eine halbautomatische Pistole abzufeuern. Eine Spezialisierung führt zu einem Würfelpoolmodifikator von +2 für Proben, bei denen eine Fertigkeit mit der entsprechenden Spezialisierung zum Einsatz kommt (siehe *Spezialisierungen*, S. 91). Es kann nur eine Spezialisierung pro Fertigkeit gewählt werden.

Fertigkeitsgruppen

Fertigkeitsgruppen sind Gruppen verbundener Fertigkeiten, die gemeinsam zu reduzierten Kosten erworben und gesteigert werden können. Die einzelnen Fertigkeiten in einer Gruppe funktionieren genauso wie Fertigkeiten, die separat erworben wurden (siehe *Fertigkeitsgruppen*, S. 108). Start-Charaktere können keine Fertigkeitsgruppe mit einem Wert von mehr als 4 haben.

Das Hinzufügen von Spezialisierungen oder das Steigern einzelner Fertigkeiten innerhalb einer Fertigkeitsgruppe löst diese auf. Um eine Fertigkeitsgruppe während der Charaktererschaffung aufzulösen, ist die Zustimmung des Spielleiters erforderlich.

GABEN UND HANDICAPS

Außer Fertigkeiten und Attributen haben Charaktere noch **Gaben** und **Handicaps**, durch die sie in bestimmten Spielsituationen beeinflusst werden. Gaben und Handicaps gibt es von der Gabe Zauberer (die dem Charakter den Zugang zur Magie der Sechsten Welt ermöglicht) bis zum Handicap Unglück (das sein eigenes Edge gegen ihn wendet).

Gaben müssen bei der Charaktererschaffung erworben werden, während Handicaps zusätzliche Generierungspunkte liefern, die bei der Charaktererschaffung anderweitig verwendet werden können. Eine vollständige Liste der Gaben und Handicaps und ihrer Auswirkungen finden Sie ab S. 105).

Charaktere dürfen Gaben im Gesamtwert von nicht mehr als 35 GP erwerben und Handicaps im Gesamtwert von nicht mehr als 35 GP auf sich nehmen.

MAGIE

Es gibt nur wenige, die der Meinung sind, dass irgendein einzelnes Ereignis in der Geschichte der Welt bedeutender ist als die Rückkehr der Magie. Eines Morgens erwachte die Welt und die Regeln hatten sich geändert. Die Grenzen der Existenz hatten sich verschoben und das Leben musste neu erlernt werden. Die Welt war Erwacht. Manche Leute haben die Fähigkeit, die Kräfte der Erwachten Welt anzuzapfen und sie zum Wirken von Magie zu gebrauchen (siehe *Die Erwachte Welt*, S. 208).

Bei *Shadowrun* müssen Erwachte Charaktere während der Charaktererschaffung entweder die Gabe Adept (S. 115), die Gabe Zauberer (S. 118) oder die Gabe Magieradept (S. 116) erwerben, um magische Fähigkeiten zu besitzen. Diejenigen ohne magische Fähigkeiten werden als mundan bezeichnet. Erwachte Charaktere, die magische Fertigkeiten benutzen, heißen Zauberer. Erwachte Charaktere, die ihre Kraft nach innen fokussieren, um ihre Körper zu verstärken, heißen Adepten. Magieradepten sind eine Mischung aus Adepten und Zauberern.

Zauberer benutzen häufig Hexerei, um das Mana zu manipulieren und Zaubersprüche zu wirken (siehe *Hexerei*, S. 214), und Beschwören, um Geister herbeizurufen (siehe *Beschwören*, S. 219). Sowohl Spruchzauberei als auch Beschwören verursachen ebenso wie andere magische Aktivitäten eine Art Erschöpfung bei Magiern, die *Entzug* (S. 210) genannt wird.

Jede Art von Zauberspruch oder Geist besitzt eine Kraftstufe, die mindestens 1 beträgt und größer wird, wenn seine Macht anwächst Der Zauberer kann die Stufe frei wählen, nur begrenzt durch seine Fähigkeiten, seine Zeit und sein Geld.

Traditionen

Bei *Shadowrun* folgt jeder Zauberer einer bestimmten magischen Tradition, die seine persönlichen Ansichten und seine Vorgehensweise im Umgang mit der Magie beschreibt. Egal welchen Pfad der Charakter auswählt, es ist eine Entscheidung fürs Leben, und später gibt es kein Zurück mehr.

Der von einem Charakter verfolgte Pfad der Magie beeinflusst, wie er Zaubersprüchen lernt und welche Arten von Geistern er herbeirufen kann, und kann sogar Verhaltensvorschriften beinhalten. Er wirkt sich sehr oft auch auf die äußere Erscheinung eines Charakters, seinen Umgang mit anderen und seine inneren Werte aus.

In diesen Grundregeln werden zwei Traditionen präsentiert, aber ein Spieler kann für seinen Charakter auch eine eigene Tradition erfinden.

Ein Charakter, der die schamanistische Tradition wählt, ist ein Schamane (siehe S. 213). Schamanistische Magie speist sich durch eine Verbindung mit der äußeren Welt der Natur und der inneren Welt der Gefühle, des Willens und des Glaubens.

Ein Charakter, der die hermetische Tradition wählt, ist ein (hermetischer) Magier (siehe S. 213). Magier sehen das Universum als Muster von Kräften und Energien, die sie mit komplexen Symbolen und Formeln der Macht kontrollieren können. Hermetische Magie ist eher wissenschaftlich gestaltet und basiert auf Beobachtung, Theorie und Praxis sowie präziser Ausführung, anstatt sich auf Intuition und Improvisation zu verlassen. Magier sind Gelehrte und besitzen oft gut sortierte Bibliotheken und Ausrüstung, die ihnen bei ihrer Arbeit hilft.

Adepten haben ihren eigenen Pfad, bekannt als die somatische Tradition. Adepten beschäftigen sich mit der Harmonie und Vervollkommnung von Körper und Geist und konzentrieren ihre magische Kraft auf dieses Ziel. Sie streben auf diesem Weg danach, durch stetige eigene Verbesserung das idealisierte Selbstbild eines Kriegers, Athleten, Sprechers, Piloten oder anderen Berufs zu erreichen.

Die Verbindung eines Zauberers zur Magie kann durch ein Symbol oder Totem, Schutzpatron genannt, personifiziert werden, der stellvertretend für seinen Glauben steht. Schutzpatrone bieten bestimmte Vor- und Nachteile (siehe *Schutzpatrone,* S. 234).

TECHNOMANTIE

Technomancer sind eine neue und einzigartige Art von Charakter im *Shadowrun*-Universum. Diese neu aufgetauchten Charaktere sind auf geheimnisvolle Weise in der Lage, mit der weltweiten Matrix über ihr „biologischen PAN" zu interagieren, ohne externe Hardware oder sonstige Geräte zu nutzen. Sie können eine als Resonanz bekannte rätselhafte Kraft anzapfen und damit ihre Fähigkeit, die digitale Welt zu manipulieren, in bisher nicht geahnte Höhen steigern (siehe *Technomancer*, S. 279).

Technomancer müssen die Gabe Technomancer (siehe S. 117) erwerben, um Zugang zu den Resonanz-Fertigkeiten zu erhalten. Sie nutzen komplexe Formen (siehe *Komplexe Formen*, S. 112) anstelle von Programmen und kompilieren Matrix-Objekte namens Sprites (siehe *Kompilieren*, S. 161), die ihnen zu Diensten sind. Das Erschaffen komplexer Formen und das Kompilieren können, wie andere Fertigkeiten auch, eine Art Erschöpfung hervorrufen, die *Schwund* genannt wird (siehe S. 283).

AUSRÜSTUNG

Ausrüstung ist das Zeug, das dem Charakter gehört. Ausrüstung beinhaltet die vertraute Waffe eines Runners, seine Klamotten für den Nachtclub und die Verkleidung als Konzerndrohne, seinen Mikro-Transceiver, der auf die verschlüsselte Frequenz des Teams eingestellt ist, seinen lädierten Eurocar, den er den örtlichen Gangschlägern als Fluchtfahrzeug abgekauft hat, sein antikes, keltisches, aus Orichalkum gefertigtes Armband, das ihm als Zauberfokus dient, und das Kommlink, das ihn kabellos mit der erweiterten Matrix verbindet. Die Liste verfügbarer Ausrüstungsgegenstände finden Sie im Kapitel *Straßenausrüstung*, S. 356. Startcharaktere kaufen ihre Ausrüstung aus einem Ressourcenpool, der ihnen nur bei der Charaktererschaffung zur Verfügung steht. Sobald das Spiel beginnt, muss ein Charakter all das, was er kaufen will, mit dem Geld kaufen, das er verdient hat. Willkommen im wirklichen Leben, *Omae*.

Greifen Sie wie auch bei Attributen und Fertigkeiten auf den Hintergrund Ihres Charakters zurück, um passende Ausrüstung auszuwählen, wenn Sie die Ressourcen zuteilen. Charaktere sollten ihr Geld und ihre Ausrüstung nicht einfach aus der Luft gegriffen haben – sie sollten nur Gegenstände besitzen, die sie basierend auf ihrer Hintergrundgeschichte plausibel erworben und bezahlt haben können. Ressourcen, die während der Charaktererschaffung ausgegeben werden, müssen jedoch nicht tatsächlich bar ausgegebene Nuyen repräsentieren – wenn der Charakter etwas besitzt, das normalerweise außerhalb seiner Reichweite liegt, kann er es als Geschenk von einem geheimnisvollen Gönner erhalten haben, es kann ihm etwas gegen seinen Willen implantiert worden sein (vielleicht mit einem Ortungsgerät versehen ...) oder es kann etwas sein, das er „im Austausch" gegen Dienste bekommen hat.

Kommlinks

Ein Ausrüstungsteil, das fast jeder Charakter bei Shadowrun besitzt, ist das Kommlink (siehe S. 373). Kommlinks werden von jedermann benutzt, um online zu gehen, und dank der kabellosen Matrix sind Charaktere normalerweise die ganze Zeit über online (siehe *Die WiFi-Welt*, S. 254). Kommlinks sind außerdem das Interface, das Charaktere benutzen, um die erweiterte Realität der Matrix zu erleben (siehe S. 256). Kommlinks (und andere WiFi-Geräte) haben aber auch Nachteile. Online zu sein bedeutet, angreifbar für unternehmungslustige Hacker zu sein und digitale Spuren zu hinterlassen – wenn man nicht die notwendigen Sicherheitsvorkehrungen trifft.

Gerätestufen

Manche Ausrüstungsgegenstände besitzen Stufen, beginnend bei 1 und zunehmend mit den Fähigkeiten und der Qualität des Geräts. Zusätzlich zu den Kosten hat Ausrüstung normalerweise eine **Verfügbarkeit**, die bestimmt, wie einfach und schnell der Gegenstand erworben werden kann.

Waffen besitzen einen **Schadenscode**, der dem Spieler mitteilt, wie viel Schaden sie verursachen. Der Code besteht aus einer Zahl und einem Buchstaben. Die Zahl gibt die Grundanzahl an Schadenskästchen an, die die Waffe verursacht. Der Buchstabe gibt an, ob die Waffe Körperlichen (K) oder Geistigen Schaden (G) anrichtet. Manche Waffen haben außerdem einen PB-Wert, was für Panzerbrech-Wert steht. Der PB-Wert modifiziert den Wert jeder Panzerung, die zum Widerstand gegen einen Angriff eingesetzt wird. Weitere Erläuterungen, wie diese Werte benutzt werden, finden Sie unter *Schadenscodes*, S. 192.

BODYTECH

Nach den Grundregeln von *Shadowrun* können Charaktere entscheiden, sich Cyberware (technische Geräte) und Bioware (modifizierte Organe) in ihren Körper einpflanzen zu lassen.

Cyberware

Verschiedene technologische Implantate, chemische Modifikationen und strukturelle Erweiterungen des metamenschlichen Körpers, allgemein Cyberware genannt, können die Attribute und Fähigkeiten eines Charakters verbessern. Bestimmte Cyberware ermöglicht es einem Charakter, außergewöhnliche Kunststücke zu vollbringen, zum Beispiel dreimal so oft zu agieren wie eine unverstärkte Person (Reflexbooster), ein Gespräch quer durch den Raum in einer belebten Bar zu verfolgen (Cyberohren mit selektivem Geräuschfilter) oder geistige Befehle per kabelloser Verbindung an elektronische Geräte zu senden.

Die Implantation von Cyberware in den Körper ist eine schädliche Prozedur, daher hat Cyberware **Essenzkosten**. Der (meta-)menschliche

Körper hat seine Grenzen – es kann nur ein gewisses Maß an Cyberware installiert werden, bevor dem Körper die Essenz ausgeht und er stirbt. Cyberware ist besonders schädlich für die magisch Aktiven, da ihr Magieattribut von ihrer Essenz abhängt. Einige ausgebrannte Magier, die einen Teil ihrer Magie durch Unfälle, Drogen oder tödliche Verletzungen verloren haben, versuchen ihre geschwächten magischen Fähigkeiten mit mehr Cyberware auszugleichen. Dieser Weg ist jedoch eine Abwärtsspirale, und mehr als ein solcher Runner bemerkte plötzlich, dass er außer den schwächsten Zaubersprüchen nichts mehr wirken konnte.

Je mehr Cyberware ein Charakter installiert hat, desto „unmenschlicher" wird er. Übervercyberte Charaktere neigen dazu, ein wenig distanziert zu sein, worunter die Beziehung zwischen ihnen und anderen Metamenschen leidet. Während manche Cyberware so verbreitet ist, dass man sie in der Mittagspause im Bodyshop um die Ecke implantieren lassen kann und sie von der Öffentlichkeit kaum mehr bemerkt wird (insbesondere Cyberaugen und Datenbuchsen), hat ein hohes Maß an sichtbarer Cyberware noch immer eine abschreckende Wirkung auf viele Leute. Implantate sind außerdem ein Hindernis bei magischer Heilung.

Viele Arten von Cyberware werden als gefährlich erachtet und sind entweder lizenziertem Sicherheitspersonal vorbehalten oder strikt illegal. Dies beinhaltet die meisten Cyberimplantatwaffen, hochgradige Reflexbooster usw. Mit solcher Ware herumzuprotzen, kann einem Charakter hohe Geld- oder Gefängnisstrafen oder sogar Schlimmeres einbringen. Dies erschwert das Reisen für manche Leute, da die meisten Flughäfen und Grenzkontrollpunkte nach Cyberware scannen. Sicherheitsfirmen haben mehrere Methoden erfunden, um Leute gezwungenermaßen vom Gebrauch ihrer Implantate abzuhalten.

Cyberware kann ziemlich teuer sein, besonders wenn sie illegal ist. Schwarze Kliniken operieren in den Schatten und bieten Ware und Installation für horrende Gebühren an. Viele davon bieten auch gebrauchte Cyberware an und bezahlen für Leichen, in denen noch nützliche Implantate vorhanden sind. Konzerne und Regierungen betreiben ihre eigenen High-End-Kliniken, weit weg von neugierigen Blicken. Abhängig vom Hintergrund eines Charakters sollte es eine Erklärung dafür geben, wie der Charakter die Cyberware erwerben konnte, die er besitzt, was er tun musste, um sie zu bekommen, und wem er vielleicht dafür noch etwas schuldig ist. Man sollte erwähnen, dass viele Arbeitgeber nichts dagegen haben, Ware zu entfernen, die in früheren Angestellten installiert war.

Eine vollständige Liste der verschiedenen Cyberware und ihrer Effekte finden sie auf S. 385.

Bioware

Während Cyberware mechanisch und fremdartig für den Körper ist, ist Bioware aus Fleisch und Blut. Biowareimplantate erweitern für gewöhnlich die bestehenden Körperfunktionen, indem sie alte Organe und organische Systeme durch neue und verbesserte Organe und Systeme ersetzen. Bioware ist schwerer zu entdecken und für den Körper besser verträglich als Cyberware, aber normalerweise auch schwerer erhältlich und teurer. Bioware kann es Charakteren erlauben, außergewöhnliche Dinge zu tun, zum Beispiel im Dunkeln zu sehen (Katzenaugen), Hitzequellen zu lokalisieren (Thermorezeptoren) oder sich mit höherer Gewandtheit zu bewegen (Hochleistungsgelenke).

Obwohl es stimmt, dass Bioware für den Körper weniger schädlich ist als Cyberware, bringt sie die holistischen Systeme des Körpers dennoch aus dem Gleichgewicht. Bioware hat ebenfalls Essenzkosten, genau wie Cyberware.

Eine vollständige Liste der verschiedenen Bioware und ihrer Effekte finden Sie auf S. 392.

Cyber- und Bioware-Kategorien

Cyber- und Bioware ist in mehreren verschiedenen Kategorien erhältlich. Neben der Standardware sind dies **Alphaware**, **Betaware** und **Deltaware**. Alphaware ist etwas essenzfreundlicher als Standardware, kostet



dafür aber auch das Doppelte. Beta- und Deltaware sind sogar noch essenzfreundlicher und teurer, dafür aber so schwer zu bekommen, dass sie für Anfangscharaktere nicht zur Verfügung stehen.

Neben den vier Implantationsgraden gibt es noch Bioware, die aus geklonten Zellen des Empfängers gezüchtet werden muss. Dieser als **kultivierte Bioware** bekannte Typ ist verträglicher und essenzfreundlicher, aber auch kostspieliger als Standardbioware.

CONNECTIONS

Connections sind Nichtspieler-Charaktere (NSC), die der Spielleiter verwenden kann, um *Shadowrun*-Spiele reichhaltiger, unvorhersehbarer und aufregender für die Spieler zu gestalten.

Connections sind bei *Shadowrun* lebenswichtig. Sie sind die Leute, die ein Charakter kennt und die ihm legal oder auch illegal Informationen verschaffen können, die für seine Arbeit wichtig sind. Connections stellen die Quelle für eins der lebenswichtigsten Güter der 2070er dar: Information. Sie wollen wissen, wer wem was antut? Die neuesten Gerüchte auf der Straße? Wo man ein bestimmtes Ausrüstungsstück herbekommt? Fragen Sie eine Connection.

Connections sind nicht notwendigerweise Freunde – viele von ihnen erwarten, dass man sie bezahlt oder ihnen im Gegenzug einen Gefallen erweist. Connections haben ihr eigenes Leben und ihre eigenen Bedürfnisse, daher könnten sie sich gelegentlich mit einer Bitte um Hilfe an den Charakter wenden (was die Grundlage für ein neues Szenario bieten kann). Connections variieren in ihrer Verlässlichkeit und Vertrauenswürdigkeit – meistens kann ein Charakter seinen Connections trauen, wenn er sie gut behandelt und ehrlich zu ihnen ist. Ein Charakter wird es in der gefährlichen Welt von *Shadowrun* nicht weit bringen, wenn er niemandem traut. Um diese Faktoren widerzuspiegeln, besitzt jede Connection zwei Werte: Loyalität (gibt die Tiefe der Beziehung an) und Connection (wie gut ihr Netzwerk ist), die beide weiter unten beschrieben werden.

Spielercharaktere beginnen mit Connections, die sie während der Charaktererschaffung erworben haben. Das sind die Connections, mit denen der Charakter bereits eine Arbeitsbeziehung aufgebaut hat, basierend auf vergangenen Aufträgen und sozialer Interaktion. Es ist auch möglich, während des Spiels Connections zu erwerben, aber nur durch Rollenspiel. Charaktere können keine Connections „kaufen", wenn das Spiel begonnen hat; sie müssen sie sich auf die harte Tour verdienen.

Weitere Informationen finden Sie unter *Connections*, S. 329.

Loyalitätsstufe

Dies ist das Maß der Loyalität, die die Connection dem Charakter entgegenbringt – wie sehr die Connection sich selbst in Schwierigkeiten bringen wird, um den Charakter beschützen, oder sich selbst für den Charakter einem Risiko aussetzen wird. Siehe *Loyalitätsstufe*, S. 330).

Connectionstufe

Die Connectionstufe einer Connection gibt an, wie nützlich sie ist, was ihr eigenes Netzwerk von Kontakten und Einfluss betrifft. Die Connectionstufe liegt zwischen 1 und 6, wobei höherstufige Connections eine höhere Chance beinhalten, eine Gefälligkeit zu erhalten, Ausrüstung aufzutreiben oder dringend benötigte Informationen zu bekommen. Weitere Informationen siehe *Connectionstufe*, S. 330).

LEBENSSTIL

Während der Charaktererschaffung muss der Spieler den Anfangs-Lebensstil des Charakters „erwerben". Der Lebensstil legt fest, wie gut der Charakter lebt, und deckt die täglichen Ausgaben für Nahrung, Wäsche, Telefonrechnungen usw. ab. Um einen Lebensstil aufrechtzuerhalten, muss der Charakter pro Monat eine bestimmte Menge Geld zahlen (basierend auf dem Lebensstil). Lebensstile werden detailliert auf S. 310 beschrieben.

ZUSTANDSMONITORE

Ein wichtiger Teil des Charakterbogens ist der **Zustandsmonitor**, der aus zwei Spalten besteht. Die **Körperliche Spalte** stellt Schaden durch Verletzungen dar und zeigt, wann der Charakter stirbt. Die **Geistige Spalte** zeigt Erschöpfung und Geistigen Schaden an und gibt an, wann ein Charakter bewusstlos wird. Siehe *Schaden*, S. 191, für weitere Informationen.

Die Körperliche Spalte besitzt eine Anzahl Kästchen, die 8 plus dem halben Konstitutionsattribut des Charakters entspricht (aufgerundet). Die Geistige Spalte besitzt eine Anzahl Kästchen, die 8 plus dem halben Willenskraftattribut des Charakters entspricht (aufgerundet).

Einige Ausrüstungsgegenstände, wie zum Beispiel Fahrzeuge, haben ebenfalls einen Zustandsmonitor, um das Ausmaß des Schadens anzuzeigen, den das Objekt erlitten hat.

KARMA

Karma ist die numerische Entsprechung für die Errungenschaften eines Charakters (siehe *Karma*, S. 312). Es ist das Äquivalent von Erfahrung und wird am Ende von Abenteuern an die Charaktere vergeben.

DIE METAMENSCHHEIT

Die Menschen sind nicht mehr allein – sie sind nur eine der fünf großen Subspezies des *Homo sapiens*. Gemeinsam als Metamenschheit bezeichnet, ist jeder der fünf Metatypen – Elf, Mensch, Ork, Troll und Zwerg – mehr oder weniger ethnisch gleich verteilt, wobei die einzelnen Rassen dazu neigen, sich aus verschiedenen Gründen geographisch zu sammeln. Auch wenn die Menschen immer noch in der Mehrheit sind, bildet jeder der anderen Typen einen bedeutenden Prozentsatz der Weltbevölkerung.

Die ersten Metatypen, die auftauchten, waren Zwerge und Elfen, die während der ersten Welle der UGE (Ungeklärte Genetische Expression) im Jahre 2011 geboren wurden. Orks und Trolle erschienen zehn Jahre später während des Zeitraums der „Goblinisierung", als sich viele Menschen plötzlich verwandelten. Jetzt, ein halbes Jahrhundert nach dem Erwachen, ist die Goblinisierung äußerst selten und tritt nur bei Menschen und normalerweise während der Pubertät auf.

Im Jahr 2072 werden die meisten Metamenschen von Eltern desselben Metatyps zur Welt gebracht. Im Fall gemischtrassiger Eltern hat das Kind eine etwa gleich große Wahrscheinlichkeit, entweder vom Metatyp des Vaters oder der Mutter zu sein. Es gibt keine „Mischlinge" in der Sechsten Welt – keine Ork-Elfen oder Troll-Zwerge, ganz gleich, wie amüsant dies auch wäre.

Viele Orks und Trolle der ersten und zweiten Generation – besonders diejenigen, die goblinisierten – starben jung, was die relativ geringe Lebensspanne dieser Metatypen erkennen ließ. Die frühen Zwerge und Elfen leben jedoch immer noch, wobei viele von ihnen kaum ein Zeichen von Alterung zeigen. Die Lebensspannen aller Metatypen steigen an, was Wissenschaftler teilweise auf Gentherapie und Leonisation (Anti-Alterungs-Behandlungen) zurückführen und teilweise auf Verbesserungen in der sozialen Akzeptanz – was zu besserer medizinischer Behandlung, besseren Lebensbedingungen und anderen Vorteilen führte. Es beziehen jedoch nur wenige Länder die SINlosen in ihre Durchschnitts-Lebenserwartungsstatistiken ein – wie sollten sie auch? – und deshalb können offizielle Zahlen irreführend sein, da Orks und Trolle statistisch gesehen eine höhere Wahrscheinlichkeit als die anderen Metatypen besitzen, SINlos zu sein.

ELFEN

Homo sapiens nobilis

Elfen sind größer und dünner als der durchschnittliche Mensch, obwohl die Struktur ihrer Muskeln und Knochen nicht schwächer als die eines Menschen ist. Ihre Ohren sind deutlich spitz zulaufend, und viele

METAMENSCHLICHE CHARAKTERISTIKEN

Metatyp	Durchschnittsgrösse	Durchschnittsgewicht	Durchschnittliche Lebenserwartung
Zwerg	1,20 m	54 kg	über 100 Jahre
Elf	1,90 m	80 kg	mehrere hundert Jahre
Mensch	1,75 m	78 kg	65 Jahre (weltweit)
Ork	1,90 m	128 kg	35–45 Jahre
Troll	2,50 m	300 kg	55 Jahre

Elfen tragen ihr Haar – das für gewöhnlich sehr fein ist – lang, sodass sie ihre Ohren verstecken können. Körperbehaarung ist bei den Elfen praktisch nicht vorhanden und ihre Augen können auch bei schwachem Licht noch vieles erkennen. Elfen haben mit knapp einem Jahr die längste Schwangerschaftsdauer von allen Metatypen.

Elfen haben in der Pop-Kultur eine Position inne, die ihnen kein anderer Metatyp streitig macht, teilweise aufgrund ihres exotischen Aussehens, ihrer hervorstechenden Merkmale und dem Sperethiel, ihrer eigenen, „uralten" Sprache (eine Behauptung, die vielerorts angezweifelt wird). Viele Medienikonen – von Models über Sänger und Politiker bis hin zu Pornostars und Staranwälten – sind Elfen. Anders als Zwerge, Orks und Trolle, die diskriminiert werden, weil sie „anders und hässlich" sind, schauen die anderen Metatypen oft auf die Elfen herab, weil sie „anders und hübsch" sind. Nach den gängigen Klischees sind Elfen entweder tuntige Möchtegern-Adlige, Homosexuelle oder Zurück-zur-Natur-„Löwenzahnfresser" (wobei tatsächlich die Mehrheit der Elfen Vegetarier ist). Diese Abneigung wird noch von der verbreiteten Annahme gestützt, dass es eine „elfische Verschwörung" gibt, deren Ziel darin bestehen soll, die Weltherrschaft zu übernehmen (eine Vorstellung, die nicht ganz einer glaubhaften Grundlage entbehrt, wie die Gründung der „Elfennationen" Tir Tairngire und Tír na nÓg zeigt).

Eine neue Generation von Elfen versucht, diese Mythen und ungerechten Mediendarstellungen loszuwerden, während sich manche ruchlosen Jugendlichen besondere Mühe geben, sich als rebellische Straßenkämpfer einen Namen zu machen und damit die Reihen von Gangs wie den Ancients anwachsen lassen.

MENSCHEN

Homo sapiens sapiens

Menschen bilden noch immer knapp die Mehrheit der gesamten Weltbevölkerung. Die meisten sind 1,75 m groß und wiegen knapp 80 kg. Sechzig Jahre nach dem Erwachen werden die Menschen von Laien und wissenschaftlichen Organisationen noch immer als „die Norm" betrachtet und sind üblicherweise die Messlatte, mit der die anderen Metatypen verglichen werden.

ORKS

Homo sapiens robustus

Orks besitzen ähnliche Proportionen wie Menschen, haben jedoch einen schwereren Körperbau, der zu ihrer allgemeinen Massigkeit beiträgt. Neben der Größe sind die großen unteren Eckzähne das hervorstechendste Merkmal der Orks, die sogar noch fremdartiger aussehen,



wenn sie mit den charakteristisch dünnen Lippen und flachen Nasen dieses Metatyps gepaart sind. Orkohren sind genau wie Elfenohren spitz, jedoch nicht so lang. Ebenso wie bei Elfen sind Ork-Augen natürlicherweise an schwaches Licht angepasst.

Wahrscheinlich aufgrund ihrer hohen Geburtenrate leben Orks oft in großen gemeinschaftlichen Familiengruppen. Kinder kommen meist als Vierlinge zur Welt, manche Orkmütter haben jedoch auch schon bis zu acht Kinder gleichzeitig geboren. Wenn ein Sapiens von einer Orkmutter geboren wird, verwandelt er sich in der Pubertät mit etwa 95-prozentiger Wahrscheinlichkeit in einen Robustus. Die Schwangerschaft von Orks ist die kürzeste aller Metatypen und dauert etwa 6 Monate.

2060 führte der *Or'zet-Kodex*, herausgegeben vom Orkland Community Center, die Grundlagen einer Orksprache ein, die sich seither über akademische und soziale Netzwerke verbreitet. Es handelt sich dabei nicht um eine neue Sprache, sondern die Interpretation eines antiken Textes, der zu den vielen Geheimnisse der alten Welt gehörte, die der Großdrache Dunkelzahn bis zu seinem Tod hütete. Obwohl einige diese Entdeckung verhindern wollten, wurde Or'zet bald zu einem Kulturphänomen und feuerte die „Orkstolz"-Bewegung der 2060er an. Andererseits führte dies auch zur „Orxploitation", die das klischeebehaftete Image der Orks als schlechtgelaunte oder dem Verbrechen zugeneigte Wesen ausschlachtete.

TROLLE

Homo sapiens ingentis

Trolle sind der größte und exotischste unter den Metatypen – sie sind zweieinhalb Meter groß und können bis zu 350 Kilogramm auf die Waage bringen, wobei sich das übliche Gewicht um die 300 Kilogramm bewegt. Die meisten Trolle haben Arme, die im Verhältnis zu denen der anderen metamenschlichen Rassen überproportional lang sind, und ihre Haut ist aufgrund natürlicher Knochenablagerungen oft klumpig und uneben, wodurch ein natürlicher Panzerungseffekt entsteht. Wie Zwerge verfügen auch Trolle über eine natürliche Infrarotsicht, die ihnen insbesondere bei schlechten Lichtverhältnissen ein besseres Sehvermögen verleiht. Die Ohren eines Trolls sind spitz und er besitzt insgesamt 34 Zähne, zu denen auch hervorstehende untere Eckzähne gehören. Zudem haben Trolle ein Paar Hörner, die auf verschiedene Arten wachsen können – gerade, geringelt, gedreht usw.

Auch wenn sie als dumm oder furchteinflößend gelten, sind Trolle nicht weniger intelligent oder kultiviert als andere Metatypen, obwohl sie überproportional häufig unter Legasthenie und Armut leiden. Vielleicht schließen sich Trolle deshalb sozial und kulturell zusammen, weil sie in der Gesellschaft noch immer mit Vorurteilen zu kämpfen haben – ganz zu schweigen von den Schwierigkeiten des täglichen Lebens in einer Gesellschaft, die hauptsächlich auf kleinere Leute ausgerichtet ist. Wie die Orks sind die Trolle durch Angst und Intoleranz an den Rand der Gesellschaft gedrängt worden, was zu gewaltigen Populationen SIN-loser obdachloser Trolle geführt hat. Manche Trolle ziehen dem ein Leben als Außenseiter vor oder pflegen einen ganz einfachen Lebensstil in der Wildnis oder in abgelegenen Siedlungen. Andererseits haben viele Trolle eine einträgliche Beschäftigung gerade wegen der Eigenschaften gefunden, die sie an den Rand gedrängt haben: Größe, Stärke und ein einschüchterndes Äußeres. Trolle arbeiten oft als Handwerker und sind als Rausschmeißer, Leibwächter und in anderen Sicherheitsbereichen sehr gefragt

ZWERGE

Homo sapiens pumilionis

Zwerge sind klein, untersetzt und haben einen Körperbau wie ein Fass, außerdem normalerweise kürzere Beine als andere Metatypen. Sie verfügen über natürliche Infrarotsicht (was wohl die Gerüchte hervorgebracht hat, dass sie lieber unterirdisch leben – eine Ansicht, die im 21. Jahrhundert immer mehr an Halt verliert) und besitzen außerdem ein widerstandsfähiges Immunsystem und werden selten krank, selbst wenn sie Giften ausgesetzt sind. Sie leben bevorzugt in kleinen Familiengruppen und neigen dazu, sich vom Rest der Gesellschaft abzugrenzen.

SPIELEN IN DREI WELTEN

Eine der größten Herausforderungen für einen Spielleiter, egal ob Neuling oder Veteran, einen actiongeladenen Shadowrun lebendig zu gestalten, ist die Tatsache, dass das Spiel in drei verschiedenen – wenn auch verbundenen – Realitäten stattfindet: der von den Charakteren bewohnte physische Welt, dem Astralraum und der Matrix.

Es kann kompliziert sein, dabei den Überblick zu behalten, und Spielleiter können entscheiden, die eigentliche Bedeutung von Astralraum und Matrix herunterzuspielen, bis sie (und ihre Spieler) mit den Grundlagen „mundaner" Shadowruns vertraut sind. Die vielschichtigen Möglichkeiten von Astralraum und/oder Matrix erst nach und nach während der ersten paar Spielsitzungen einzuführen, vermeidet im Allgemeinen einige der daraus resultierenden Schwierigkeiten. So wird verhindert, dass man sich in Details verzettelt und so das Spiel langweilig wird.

Auch wenn man dann mit den Nuancen der „drei Welten" vertraut ist, kann es schwierig sein, in der Hitze des Gefechts die richtige Balance zu finden und das Spiel am Laufen zu halten. Spielleiter werden feststellen, dass es die Sache um einiges erleichtert, wenn man eine Begegnung mit einer grundlegenden Vorstellung davon angeht, was in den drei Welten passieren könnte, anstatt nur den Bereich der physischen Welt durchzuplanen. Im Wesentlichen geht es darum, darauf vorbereitet zu sein, dass Astralraum und/oder Matrix bei einer Begegnung ins Spiel kommen, während man die Details erst festlegt, wenn sie benötigt werden.

DIE SECHSTE WELT: EINE ENTWICKLUNGS-GESCHICHTE

In den letzten 20 Jahren haben zahlreiche Autoren, Künstler, Redakteure und Entwickler zum *Shadowrun*-Hintergrund beigetragen. Sie haben dieses dystopische, als Sechste Welt bekannte Universum geformt, verändert, immer wieder neu geplant und ihm Leben eingehaucht. Durch Dutzende von Quellenbüchern, Abenteuern und Romanen wurde die Sechste Welt zu einem der vielschichtigsten und detailliertesten Hintergründe, die je für ein Rollenspiel erdacht wurden.

Die schlechte Nachricht ist, dass die daraus resultierende Spieltiefe genauso abschreckend wie faszinierend auf neue Spieler wirken kann. Die gute Nachricht ist, dass Sie sich darüber gar nicht den Kopf zerbrechen müssen, um einen schönen Abend mit der vierten Edition von *Shadowrun* zu verbringen. Alles, was Sie brauchen, sind das Grundregelwerk, das Sie gerade in Händen halten, ein paar Würfel, einige Mitspieler und etwas Zeit.

Die vierte Edition von *Shadowrun* hat die Geschichte der Sechsten Welt bis in die 2070er fortgeschrieben und spielt fünf Jahre nach den Ereignissen, die im letzten Buch der vorhergehenden Edition beschrieben wurden. Die Sechste Welt hat sich in dieser Zeit weiterentwickelt und bietet sowohl für Veteranen als auch für Neueinsteiger erfrischende neue Möglichkeiten für Abenteuer und Chaos.

Diese Welt ist vertraut und doch anders; die Dinge haben sich geändert. Neue Technologien, neue Mega-Konzerne und neue Mächte haben sich in einst vertrauten Bereichen etabliert. Neue Entwicklungen, neue Charaktere und neue Orte werden in kommenden Büchern beschrieben, aber die Fans der langen und facettenreichen Geschichte von *Shadowrun* können sich entspannt zurücklehnen, alte Geheimnisse, vertraute Charaktere und bekannte Plot-Elemente wurden nicht vergessen.

Im Volksmund werden Zwerge oft als harte Arbeiter dargestellt, die körperliche Anstrengungen auf sich nehmen, die sonst niemand übernehmen würde. Dies hat sich in der Sechsten Welt bewahrheitet, wo Zwerge sowohl für ihre hohe Arbeitsmoral als auch für ihre unglaubliche Begabung bekannt sind, sich an neue Technologien und Prozesse anzupassen. Sehr oft stellt sich der Urheber einer neuen Erfindung als Zwerg heraus – oftmals zur Überraschung vieler, denn die meisten Zwerge sind in Bezug auf ihre Fähigkeiten still und bescheiden; oder wie es der bekannte Programmierer Frank „Friz" Baylor in der Live-Matrixsendung zur Überreichung des 2069er Innovative-IC-Preises ausdrückte: „Es tut mir Leid, dass ich den Preis nicht persönlich entgegennehmen kann, aber ich wollte mir den Abend nicht freinehmen – ich spreche nächstes Jahr mit Ihnen, wenn ich ihn das nächste Mal bekomme!"

Von allen Metatypen sind die Zwerge am besten an die Mainstream-Gesellschaft angepasst. Sie haben mit weniger Vorurteilen zu kämpfen, da sie nicht wie Orks und Trolle gefürchtet werden oder als mondän oder verschwörerisch betrachtet werden wie Elfen. Dafür sehen sie sich häufig verhätschelnden Verhaltensweisen von denjenigen gegenüber, die klein mit kindlich gleichsetzen. Daneben haben Zwerge mit dem Leben in einer Welt zu kämpfen, in der alles für größere Leute gebaut ist, und werden außerdem buchstäblich übersehen, wenn es um Chancengleichheit geht.

METAMENSCHHEIT UND MEHR

Das Leben und empfindsame Wesen präsentieren sich in der Sechsten Welt in einer verwirrenden Bandbreite, von der „normalen" Metamenschheit bis hin zum ganz entschieden nichtmenschlichen Intellekt von Drachen, Freien Geistern und Künstlichen Intelligenzen. Die Dynamik, die aus der Koexistenz all dieser verschiedenen Wesen erwächst, ist eines der Schlüsselelemente des einzigartigen *Shadowrun*-Universums. Folglich sollte man ein paar grundlegende Fakten kennen.

Die fünf Metatypen (d.h. Elfen, Menschen, Orks, Trolle und Zwerge), die in der vierten Edition von *Shadowrun* präsentiert werden, stellen den überwältigenden Großteil intelligenten Lebens auf der Erde im Jahr 2072 dar – annähernd 98 Prozent. Dies sind die Rassen, die die Megaplexe und kleineren Städte der Sechsten Welt bewohnen. Davon machen die Menschen ungefähr 60 Prozent aus, die anderen Metatypen zusammen den Rest. Zudem gibt es zu jedem grundlegenden Metatyp einzigartige ethnische und regionale Ausprägungen, die Metavarianten genannt werden. Diese stellen jedoch selbst innerhalb der grundlegenden Metatypen eine Minderheit dar.

In vielen Teilen der Sechsten Welt, sogar in kosmopolitischen und zivilisierten Teilen, sind Metamenschen immer noch Opfer von Angst, Rassenvorurteilen und sozialer Ausgrenzung. Das betrifft insbesondere „die Goblinisierten" (Orks und Trolle). Dies ist einer der Gründe, warum sich viele Metamenschen in ihren eigenen Gemeinschaften und Ländern sammeln, während andere in die kriminelle Unterwelt abgedrängt werden. Deshalb findet man im Vergleich mit sonstigen Gesellschaftsbereichen auch ungewöhnlich viele Metamenschen in den Schatten.

Die übrigen 2 Prozent der Weltbevölkerung umfassen Dracoformen, Ghule und andere vampirische Wesen, Geister, Künstliche Intelligenzen, Gestaltwandler und andere, nicht-metamenschliche Arten. All diese Wesen sind vergleichsweise selten auf den Straßen der 2070er anzutreffen, selbst innerhalb ihrer angestammten Lebensräume – und gewöhnliche Metamenschen begegnen ihnen im Allgemeinen mit einer Mischung aus Ehrfurcht, Faszination, Angst und Missgunst, wenn nicht gar ausgeprägter Feindseligkeit. Auch wenn Regeln zum Spielen dieser exotischen Charaktertypen (und Metavarianten) im Quellenbuch *Runner-Kompendium* präsentiert werden, sind diese Charaktere doch ausgesprochen exotisch, selten und bemerkenswert im Vergleich zu normalen Metamenschen (was selten passende Charaktermerkmale für ein Überleben in der gefährlichen Welt der Schatten sind).



EDGE

Edge ist das Glück eines Charakters, die Gunst der Götter, dieser unerklärliche Faktor, der es ihm erlaubt, entgegen aller Wahrscheinlichkeit etwas zu schaffen. Das Edgeattribut eines Charakters repräsentiert die Anzahl von Edgepunkten, die er im Spiel ausgeben kann. Edgepunkte können wie unten aufgeführt auf verschiedene Weise eingesetzt werden. Edgepunkte, die ausgegeben wurden, sind für eine Weile nicht verfügbar (siehe *Edge zurückgewinnen*, unten) – das Glück steht einem nicht ständig in unbegrenzter Menge zur Verfügung. Beachten Sie, dass sich das Edgeattribut eines Charakters niemals wirklich ändert, selbst wenn Edgepunkte ausgegeben wurden, es sei denn, der Charakter verheizt sein Edge (siehe *Edge verheizen*, S. 99).

EDGE AUSGEBEN

Wenn Sie einen Punkt Edge ausgeben, können Sie unter den folgenden Möglichkeiten wählen, was passieren soll:

- Sie können vor dem Würfeln einer Probe ankündigen, dass Sie Edge einsetzen wollen (bzw. vor einem Würfelwurf einer Ausgedehnten Probe). Sie dürfen Ihrem Würfelpool eine Anzahl Extrawürfel hinzufügen, die Ihrem vollen Edgeattribut entspricht. Für alle Würfel (nicht nur die Edgewürfel), die bei dieser Probe geworfen werden, gilt die Regel der Sechs (S. 84), d.h. wenn Sie eine 6 würfeln, zählen Sie diese als Erfolg und werfen den Würfel erneut.
- Sie können nach dem Würfeln einer Probe erklären, dass Sie Edge einsetzen wollen. In diesem Fall dürfen Sie mit einer Anzahl Würfel gleich Ihrem vollen Edgeattribut würfeln und die Erfolge zu denen

ALTERNATIVE REGELN

An dieser Stelle stellen wir mehrere Optionen vor, die Sie in Betracht ziehen können, um die bestehenden Regeln zu modifizieren. Die meisten davon machen das Spiel komplizierter, aber vielleicht passen sie ja einfach gut zu Ihrem persönlichen Spielstil. Zukünftig erscheinende *Shadowrun*-Ergänzungsbücher werden weitere optionale Regeln anbieten, die für einen erhöhten Realismus oder höhere Detailtreue sorgen.

Cinematischere Spielumgebung

Probieren Sie eine Kombination dieser Optionen für einen heldenhafteren bzw. cinematischeren Spielstil aus:

- Würfel zählen schon bei 4, 5 oder 6 als Erfolg, anstatt nur bei 5 oder 6. Dies erleichtert es Charakteren erheblich, Erfolg bei ihren Aufgaben zu haben; zusätzliche Erfolge können als „Eleganz" interpretiert werden. Diesen Spielstil werden Sie vielleicht bevorzugen, wenn Sie dramatische Szenen wie aus Actionfilmen mit vielen Stunts und viel Tamtam anstreben.
- Sie können Spieler, die die Handlungen ihrer Charaktere besonders ausgeschmückt und ausgefallen beschreiben, mit Extrawürfeln belohnen.
- Sie können zulassen, dass Edge den gesamten Schaden, der bei einem einzelnen Angriff verursacht wurde, negiert (der Angriff geht auf wundersame Weise daneben oder lässt den Charakter unversehrt).
- Sie können, wie in früheren Editionen, die Regel der Sechs für alle Würfelwürfe gelten lassen, nicht nur bei Proben, für die Edge ausgegeben wurde. Das bedeutet, dass die Charaktere im Durchschnitt mehr Erfolge erzielen werden.

Tödlichere Spielumgebung

Möglicherweise wollen Sie Ihr Spiel etwas tödlicher gestalten; in diesem Fall bieten sich die folgenden Optionen an:

- Erhöhen Sie den Schadenscode von Waffen durch die Bank um 2 und verwandeln Sie Körperlichen Schaden nicht in Geistigen, wenn der Schadenscode kleiner oder gleich der Panzerungsstufe ist.
- Lassen Sie die Volle Abwehr (S. 177) nur dann zu, wenn sie in der Kampfphase des Charakters ausgeführt wird.
- Behandeln Sie Patzer bei Schadenswiderstandsproben als schwere Verletzungen – Blutungen, Knochenbrüche, verstümmelte Gliedmaßen, ruinierte Implantate –, die spezielle medizinische Versorgung oder Reparatur erfordern.

Schwierigere Spielumgebung

Wenn Sie das Spiel etwas herausfordernder und schwerer mögen und etwas mehr Verzweiflung hinzufügen wollen, probieren Sie eine der folgenden Optionen aus:

- Die Gesamtzahl der Erfolge, die bei einer Probe erzielt werden können, wird durch den Fertigkeitswert des Charakters x 2 begrenzt. Dies betont die Wichtigkeit der Fertigkeit gegenüber dem Attribut, aber es bedeutet auch, dass es Charaktere mit niedrigen Fertigkeitswerten schwerer haben. Das Ausführen einer Probe ohne Fertigkeitswert wird auf 1 Erfolg begrenzt, durch Edge können diese Grenzen jedoch umgangen werden.
- Wenn Edge für Zusatzwürfel ausgegeben wird, erhalten Sie anstatt des vollen Edgeattributs nur eine Anzahl Würfel gleich Ihrem gegenwärtigen nicht ausgegebenen Edge (wenn Ihr Edge also 4 beträgt, Sie jedoch schon zweimal in einer Spielsitzung Edge ausgegeben haben, dürfen Sie nur 2 Extrawürfel addieren).
- Frischen Sie Edge nur sehr selten auf – am Ende einer Kampagne zum Beispiel.
- Erhöhen Sie die Möglichkeit, Patzer zu landen, wenn Sie eine Probe ohne Fertigkeitswert durchführen oder gewagte Proben würfeln – zählen Sie 2er ebenso wie 1er dafür mit.
- Erlauben Sie herausragende Erfolge nicht für Kampfhandlungen.

Alternative Kampfregeln

Während die erweiterten *Shadowrun*-Regeln eine Vielzahl von Kampfoptionen bieten werden, können Sie auch auf diese Methoden zurückgreifen:

- Anstatt alle Kämpfe als Vergleichende Probe abzuhandeln, können Sie den Fernkampf aus Erfolgsprobe behandeln, deren Mindestwurf auf der Entfernung basiert (kurz: 1, mittel: 2, weit: 3, extrem: 4). Einige situationsbedingte Modifikatoren beeinflussen den Mindestwurf anstatt den Würfelpool, wie z.B. Blindes Feuer, Deckung usw.
- Um die Würfelwürfe im Kampf zu reduzieren, können Sie ganz auf Schadenswiderstandsproben verzichten und den Kampf auf eine einzige Vergleichende Probe beschränken. In diesem Fall wird die Panzerung direkt vom Schadenscode des Angriffs abgezogen.
- Deckung als Angriffs-Modifikator: Anstatt für Deckung einen Verteidigungs-Modifikator zu vergeben, können Gruppen optional wählen, dass der Angreifer einen negativen Pool-Modifikator bekommt.(Teildeckung –2 und Gute Deckung –4).

Veränderte Attributsproben

Es gibt immer eine passende Fertigkeit. Wenn jemand eine Aufgabe hat, der man nicht sofort eine bestimmte Fertigkeit zuordnen kann, entscheidet der Spielleiter, welche Fertigkeit am besten passt, beispielsweise Athletik + Stärke, um eine Tür einzurennen (wobei die Athletik in diesem Fall die Anwendung der Muskelkraft reguliert).

Alternative Edge-Regeln

Sie können die Anwendung von Edge verändern, um sie Ihrem Spielstil anzupassen. Hierfür einige Beispiele:

- Anstatt Extrawürfel zu addieren, kann Edge benutzt werden, um automatische Erfolge (oder sogar ein automatisches Gelingen einer Probe) zu kaufen.
- Sie könnten gestatten, Edge einzusetzen, um das Intervall einer Ausgedehnten Probe auf die Hälfte zu senken.

der Probe addieren. Die Regel der Sechs (S. 84) gilt jedoch nur für die zusätzlich geworfenen Würfel, nicht für den ursprünglichen Würfelpool.

- Sie dürfen alle Würfel bei einer Probe, die keinen Erfolg erzielt haben, noch einmal werfen.
- Sie dürfen eine Gewagte Probe (S. 84) ablegen, selbst wenn Ihr Würfelpool auf 0 oder darunter gesenkt wurde. Würfeln Sie diese Probe nur mit Ihren Edgewürfeln (die Regel der Sechs gilt nicht).
- Sie dürfen in einem Initiativedurchgang als erster handeln, ungeachtet Ihres Initiativeergebnisses (siehe *Initiative und Edge*, S. 173). Wenn mehrere Charaktere Edge ausgeben, um als erster im selben Durchgang zu handeln, werden sie in der Reihenfolge ihrer Initiativeergebnisse abgehandelt, dann erst handeln die anderen in der Reihenfolge ihrer Initiativeergebnisse.
- Sie können 1 zusätzlichen Initiativedurchgang für eine Kampfrunde erhalten (siehe *Initiative und Edge*, S. 173).
- Sie können die Auswirkungen eines normalen Patzers oder eines Kritischen Patzers negieren.
- Sie können die Regel der Späten Rache (siehe S. 193) anwenden.

Ein Charakter kann Edgepunkte nur für seine eigenen Handlungen ausgeben; er kann sie nicht zum Vorteil anderer einsetzen (außer er ist an einer Teamwork-Probe beteiligt, siehe S. 87). Bei einer jeweiligen Probe kann nicht mehr als 1 Punkt Edge auf einmal ausgegeben werden. Wenn Sie zum Beispiel 1 Punkt Edge für Extrawürfel ausgegeben haben und einen Kritischen Patzer würfeln, können Sie kein Edge einsetzen, um ihn auszubügeln, da Sie bei dieser Probe bereits Edge angewendet haben.

EDGE ZURÜCKGEWINNEN

Der Spielleiter entscheidet, wann sich die Edgepunkte eines Charakters wieder zum vollen Edgeattribut auffüllen. Wir empfehlen, Edge zu Beginn jedes Spielabends wieder aufzufüllen, obwohl es in manchen Fällen interessanter oder herausfordernder sein kann, Edge nur aufzufrischen, wenn ein komplettes Abenteuer beendet ist oder wenn bestimmte Ziele erreicht wurden. Eine Möglichkeit ist, 1 Punkt Edge für jedes erreichte Ziel aufzufrischen und den Rest am Ende des Szenarios. Alternativ kann Edge auch zu Beginn jedes Tages, der im Spiel vergeht, aufgefrischt werden.

Es gibt viele weitere Möglichkeiten, Charaktere mit Edgepunkten zu belohnen:

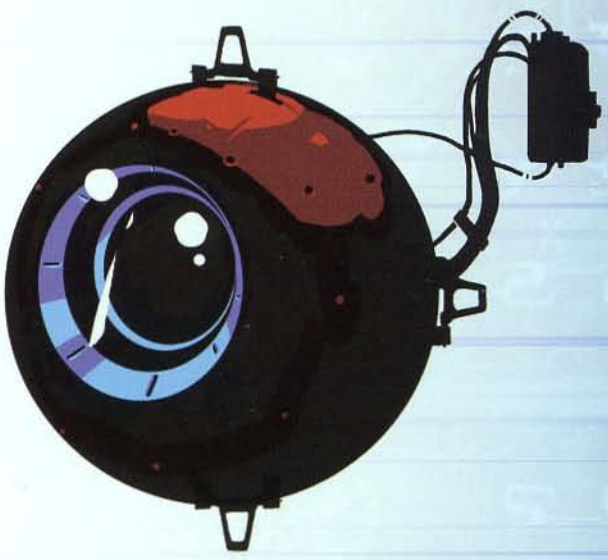
- Beeindruckendes Rollenspiel.
- Heldenhafte Taten der Selbstaufopferung.
- Erreichen wichtiger persönlicher Ziele.
- Erzielen eines herausragenden Erfolgs wider Erwarten (S. 88).
- Landen eines Kritischen Patzers (S. 84) – Sie erhalten einen Punkt Edge, um das Maß wieder auszugleichen.

Beachten Sie, dass Sie niemals mehr Edgepunkte besitzen können, als Ihr volles Edgeattribut beträgt – Glück zählt nur, wenn man es auch benutzt.

EDGE VERHEIZEN

In bestimmten dramatischen Situationen kann selbst der normale Einsatz von Edge nicht ausreichen, und ein Charakter sieht sich mitunter dazu gezwungen, einen Punkt Edge zu verheizen – also sein Edgeattribut permanent um 1 zu senken –, und damit eine der folgenden Wirkungen zu erzielen:

- Automatisch einen herausragenden Erfolg bei einer Handlung erzielen. Der Charakter muss in der Lage sein, die Handlung auszuführen – Sie können keinen herausragenden Erfolg für etwas kaufen, wovon Sie kaum hoffen können, es zu erreichen. (Beachten Sie, dass Sie in diesem Fall keinen Punkt Edge zurückgewinnen, wenn Sie einen herausragenden Erfolg erzielen.) Wenn zwei Charaktere bei einer Vergleichenden Probe gegeneinander auf diese Weise Edge einsetzen, annulliert sich der Effekt.
- Hand Gottes: Diese Option erlaubt es einem Charakter, dem sicheren Tod zu entrinnen. Dieser Gebrauch von Edge steht für eine zweite Chance im Leben – etwas, das die Geister nur selten gewähren. Die Straßen haben entschieden, dass sie doch noch Verwendung für den Charakter haben, bevor er auf den Müll wandert, und entreißen ihn auf wundersame Weise den Klauen des Todes. Spielleiter können dieses Phänomen mit jedem Argument erklären, das ihnen einfällt, von purem Zufall bis hin zu göttlichem Eingreifen. Der Charakter sollte jedoch nicht ungeschoren aus der Situation heraus kommen, sondern die meisten Folgen aus der Aktion erleiden, die eigentlich zu seinem Tode geführt hätte. Wenn er beispielsweise einen Kopfschuss erhalten hat, könnte er ins Koma fallen und für seine Feinde wie tot aussehen, doch er wird überleben und später seine Rache nehmen können. Ein Charakter, der die Hand Gottes benutzt, sollte außer Gefecht gesetzt sein, bis das laufende Abenteuer beendet wurde oder der Spielleiter meint, dass sich der Charakter von den Nebenwirkungen seines Beinahe-Todes erholt hat.



FRISCHFLEISCH

VON JENNIFER HARDING

Das Treffen fand in dem kleinen Restaurant statt, das der Bar angeschlossen war. Es war noch früh, und die meisten Stühle waren noch umgedreht auf den Plastiktischen. In dem Raum saßen und standen zehn Leute und betrachteten einander argwöhnisch. Als ich mit Mr. Johnson hereinkam, sahen uns alle an. Die meisten übersahen mich neben dem Anzugträger, der sie mit genau dem richtigen Lächeln bedachte: genügend Zähne zeigen, genügend Lachfältchen um die Augen. Vielleicht übte er vor dem Spiegel für das Lächeln eines selbstbewussten Profis. Ich machte keinem der Kandidaten einen Vorwurf. Ich war leicht zu ignorieren mit meinem Anzug von der Stange, der schon lange aus der Mode war. Mein Haar brauchte seit Wochen einen neuen Schnitt, und mein Gesicht war am besten als ausdruckslos zu beschreiben.

Mr. Konzern-Anzugträger – heute Mr. Johnson – gab mir ein elektronisches Papier. Es war nicht drahtlos aktiv, also gab es in der Gruppe mindestens einen Hacker, und Mr. Johnson legte Wert auf Privatsphäre. Verständlich. Ich sah auf dem Papier zehn kleine Schnappschüsse der hoffnungsvollen Bewerber. Ich berührte einen und das Papier füllte sich mit Text: Name, Alter, Hintergrund. Fähigkeiten.

Roger Merino. Alias: *Humes.* Alter: *21.* Status: *Pueblo-Bürger.* Wohnort: Pomona-Flüchtlingslager 37. Vorige Anstellungen: *Rausschmeißer, Barkeeper, Kfz-Mechaniker.* Ausbildung: *Abgebrochene Handelsschule.* Hauptfähigkeiten: *Bodenfahrzeuge steuern und reparieren. Kleine Feuerwaffen. Nahkampf (ohne Kampfstil).* Weitere Fähigkeiten: *Wasserfahrzeuge steuern und reparieren.* Vorzüge: *begabter Mechaniker, athletisch und fit, aufmerksam, Überlebenskünstler.* Nachteile: *Gangverbindungen (37th Street Hombres).*

Einundzwanzig. Ein Kind. Ein ungebildeter Latino-Schläger mit ein paar Talenten und einem hübschen Körper. Ich blätterte die anderen neun durch und sah mir dann die Bewerber an.

Ich deutete auf den jungen Latino, der mich mit wachsamen, schwarzen Augen ansah. „Was glaubst du, warum du hier bist?"



Seine Augen verengten sich, er warf einen fast unmerklichen Blick auf den Anzugträger. „Wegen eines Jobs."

„Welcher Job?" fragte ich.

„Beschaffung", sagte er, und benutzte ein wenig Straßenslang. „Weiß nicht mehr."

„Warum sollte ich dich anwerben?"

Er verzog das Gesicht, als wäre ich ein lästiger Johnson. „Ich kann fahren. Ich kenne die Straßen. Bin gut mit den Fäusten und kann gut schießen. Habe Erfahrung, und bin nie erwischt worden."

„Du hast ein paar Karren aufgemotzt und sie dann billig verscherbelt. Und vielleicht auch noch einen Stuffer Shack überfallen, wegen ein paar Soykeksen, wenn du dich mit der Gang besoffen hast", sagte ich, absichtlich beleidigend. Ich sah die zehn Bewerber an, die mich alle anstarrten, als wäre mir plötzlich ein Paar mehr Arme gewachsen. „Und jetzt meinst du, du wirst ein Profi? Und du willst in der Oberliga mitspielen?"

Ich beugte mich vor. „Weiß einer von euch, dass weniger als zehn Prozent der Runner ihr erstes Jahr überleben? Ihr seid zehn. Rechnet es aus, wenn ihr könnt. Nächstes Jahr steht vielleicht noch einer von euch." Ich zeigte auf Humes. „Glaubst du, das wirst du sein?"

Seine dunklen Augen waren jetzt etwas größer, und er war ein bisschen nervös hinter seiner Angeberei.

„Oder du vielleicht?" Ich zeigte auf ein dünnes, rothaariges Mädchen mit Sommersprossen. „Glaubst du, deine Magie wird dich schützen, dich am Leben erhalten? Ich sage dir: Zauberer brennen in den Schatten schneller aus als dumme Kids mit harten Schädeln und schnellen Fäusten. Wenn du gegen ein anderes Team oder Konzernwachen gehst, bist du das erste Ziel."

„Oder du?" Ich zeigte auf einen massigen Ork. „Meinst du, deine gebrauchten Einbauten, mit denen du schneller bist als ein paar fette Nachtwächter, machen dich zu einem Profi? Was passiert, wenn du vor einem Sicherheitsteam stehst – mit erstklassiger Cyberware und Kanonen, die ein Loch in deine Panzerjacke stanzen? Wenn dir ein Hacker einen Virus in deine billigen Booster einschleust? Wenn du langsam wirst, und ein paar von deinem Team draufzahlen, weil du ein Klugscheißer bist, der nicht auf den eigenen Hacker hört?"

Ich drehte mich um und ging. Mr. Johnson folgte mir mit eingefrorenem Lächeln. Ich würde es ein „Ach-du-Scheiße"-Lächeln nennen.

Als wir allein auf dem Flur standen, räusperte er sich.

„Wenn Sie vielleicht die Dateien noch einmal durchgehen wollen. Die Bewerber haben gute Fähigkeiten. Ich gebe zu, es mangelt an Erfahrung, aber Ihre Erfahrung –"

Ich schnitt ihm mit einer Handbewegung das Wort ab. „Ich weiß, was Sie wollen. Und ich will nicht zusehen, wie ein paar Kids sterben. Man kann nicht ein paar Straßenschlä-



ger nehmen, ihnen eine Predator geben und sie Shadowrunner nennen. Davon hat man nichts, außer tote Kids und verpatzte Jobs. Aber ich werde mit ihnen reden. Einzeln. Dann darüber nachdenken und Sie informieren, was ich denke."

An diesem Abend saß ich auf einem abgewetzten Stuhl und blickte in fünf junge Gesichter. Der Unterschlupf war von den mageren Spesen gemietet. Sonst hatten wir nichts. Nur ihre Begabung und meine Erfahrung. Schwimmen oder Untergehen.

Es war zu spät, den Gefallen zu bereuen. Ich spürte bereits das Gewicht der Verantwortung, des Wissens, dass diese Frischlinge es vielleicht – zum Teufel, wahrscheinlich – nicht überleben würden. Ich knirschte mit den Zähnen. Ich musste sie einen Monat am Leben halten. Ein Team aus ihnen machen. Ihnen zeigen, wie man überlebte, bevor ich sie den Wölfen zum Fraß vorwarf.

„Also. Ich bin DangerSensei. Ihr seid im nächsten Monat mein Team. Mr. Johnson hat einen Auftrag für uns. Wir gehen in ein Lagerhaus, von Yaks bewacht, und holen ein paar Kisten raus. Aber das ist nicht der wirkliche Test."

Ich sah sie mir an. Der Latino war viel demütiger, seitdem ich ihn beim „Vorstellungsgespräch" in der Luft zerfetzt hatte. Und er hatte ein hübsches Veilchen, das ich ihm vermacht hatte. „Gut mit den Fäusten" zu sein bedeutete einen Scheiß, wenn man nicht ausweichen konnte. Ich hatte die rothaarige Zauberin mitgenommen – eine Wicca, um der Göttin Willen! Sie war frisch vom Hof, aber Magie war so selten, dass man nehmen musste, was man kriegte. Ein Elfenmädchen – nicht die beste Schrauberin, die im Angebot war, aber sie war überraschend schlau, und ich hoffte, ein bisschen Hirn könne die Unerfahrenheit kompensieren. Die Muskeln steckten in einem riesigen Troll, der zappelig auf dem Boden saß. Es hieß, er könnte mit schweren Waffen umgehen, und jemand hatte ein paar Sachen in diesen Riesenkörper eingebaut. Vielleicht sollte man nicht fragen, wer das gewesen war. Und schließlich ein Alleskönner. Ein dreiundzwanzig Jahre alter Kerl mit allen möglichen Arten von Fähigkeiten und eimerweise Charme. Vielleicht konnte er verhandeln. Oder Gebrauchtwagen verkaufen.

„Der Test?" fragte Mr. Charme.

„Einen Monat überleben", sagte ich. „Ihr alle. Wenn wir einen verlieren, haben wir alle versagt.

Ich fange an: Ich habe diesen Job übernommen, weil ich jemandem einen Gefallen schulde. Ihr habt ihn übernommen, weil ihr keine Wahl habt", sagte ich. Das Schraubenmädchen schnaubte. „Ich muss euch zeigen, wo's lang geht. Was man nicht machen soll. Euch zeigen, wie ihr eure Fähigkeiten einsetzen sollt, und wie ihr ein Team werdet."

Sie sahen einander fragend an. Ich nickte.

„Der Muskeljunge dort", sagte ich und deutete auf Humes. „Aus ihm könnte ein guter Fahrer werden, ein guter Rigger. Hat gute Reflexe, wegen ein paar gebrauchter Einbauten, wo vielleicht haufenweise Malware drin ist. Schnell mit den Fäusten, und kann eine Waffe bedienen. Nie etwas Größeres als eine AK in der Hand gehabt. Mehr Mut als Hirn. Und er muss erst lernen, einem Anführer zu gehorchen."

Humes kniff die Augen zusammen und öffnete den Mund zu einer Erwiderung. Ich hob die Hand.

„Ihr kennt einander nicht. Ihr könnt euch nicht aufeinander verlassen. Viele Teams fangen so an: Sie werden von einem Schieber zusammengewürfelt, weil er glaubt, dass die Fähigkeiten sich ergänzen. Und als Erstes müsst ihr wissen, was ihr könnt – und was nicht. Wenn sich nämlich euer Team darauf verlässt, dass ihr eine Wache bequatscht, und ihr habt den Charme eines Ghuls, seid ihr alle tot. Kapiert?

Jetzt du, Schraubenmädchen. Stell dich vor."

Die Elfe blickte sich um und räusperte sich. „Man nennt mich Gidget", sagte sie. „Ich bin – wie DangerSensei so schön sagt – eine Schrauberin. Ich kann ein bisschen Hacking, bin gut bei der Datensuche, aber am besten bin ich mit Hardware. Zusammenbauen, auseinandernehmen, egal. Ich kann eine Waffe benutzen, bin leise und kann ganz gut in einer Menge untertauchen. Ich bin nicht unbedingt so furchtbar charmant, aber ich kriege ganze Sätze unfallfrei hin. Aber von Nahkampf habe ich echt keine Ahnung."

Ich nickte zu Mr. Charme.

Er lächelte in die Runde, und zwinkerte den beiden Frauen zu. „Ich bin Rick", sagte er. „Ich bin schnell zu Fuß, denke schnell, und ich fühle mich fast überall wohl: oben wie unten. Ich war mit Gangs unterwegs und habe Konzernern Drinks serviert. Ich kann Motorräder und Autos fahren, habe aber keine Ahnung, wie sie funktionieren. Ich weiß, wie man schießt, wie man ausweicht ..." er sah Humes vielsagend an „und ich kann mit dem Messer umgehen. Ich weiß auch ein bisschen was, wie man Leute zusammenflickt. Einfache Erste Hilfe und so. Ich finde mich in der Matrix zurecht, aber ich bin kein Hacker. Chatrooms gefallen mir besser."

Gidget verdrehte die Augen, aber ich zuckte die Schultern und zeigte auf die dünne Rothaarige.

„Ich ... bin Riley", sagte sie, leise und nervös. „Ich bin eine Wicca. Ich kann magisch ... heilen, und abschirmen, und Leute unsichtbar machen. Und ein bisschen Verwirrung stiften, wenn nötig. Geister. Ich kenn mich mit Geistern aus." Sie wurde still; ihre Wangen waren fast so rot wie ihr Haar. Mr. Charme sah das Mädchen mit einer Mischung aus Neid und Bewunderung an, Humes mit einem Hauch von Angst. Der Troll sah aus, als fragte er sich, ob sie ihn in einen Molch verwandeln konnte. So kann Magie auf Leute wirken. Ich sah mit Freude, dass die Schrauberin nicht reagierte, obwohl sie direkt neben der Rothaarigen saß. Das Mädchen hatte einen kühlen Kopf auf den Schultern.

„Jetzt du", sagte ich und zeigte auf den Troll. Er setzte sich auf. „Buster", sagte er. „Ich bin ein Troll." Ich schloss die Augen und zählte bis zehn.

„Genau. Buster hat die Muskeln. Schwere Waffen. Nahkampf. Und er ist ein lebender Schutzschild im Kampf. Riley, du und Buster werdet gute Freunde. Buster, wenn jemand zu schießen anfängt, musst du als erstes zwischen die Kugeln und die Rothaarige. Kapiert?" Die Rothaarige und der Troll sahen gleich erschreckt aus bei der Vorstellung. Ich lächelte.

„Das war's. Ein Fahrer, ein Hacker, Muskeln, ein Unterhändler und Magie. Ein paar eurer Fähigkeiten überlappen sich. Ein paar nicht. Ein paar fehlen, aber wir müssen mit dem arbeiten, was wir haben.

Jetzt zur Ausrüstung. Unser Budget reicht für den Unterschlupf für den Monat, und im Schrank sind viele Soy-Riegel. Sonst können wir uns aber nichts leisten. Kommt oft vor, bei solchen einmaligen Aufträgen, dass jeder Mann – und jede Frau – selbst für Ausrüstung sorgen muss. Und da wir ein paar lustige Wochen zusammen verbringen werden, legt jetzt jeder auf den Tisch, was er mitbringt." Ich deutete auf Humes, der finster dreinsah.

„Was?" fragte er angriffslustig. „Ich habe meine Waffe und meine Kleidung. Wenn ich in Geld schwimmen würde, wäre ich wohl nicht hier."

Ich lachte kurz auf. „Kein Auto? Oder Motorrad? Ich meine, du bist der Fahrer."

Er nickte widerwillig. „Ich habe einen Truck", sagte er achselzuckend. „Hat sogar Sicherheitsgurte. Und ich kann hinten eine Leine für Buster einbauen."

„Gut", sagte ich und verbiss mir einen Kommentar. „Transport wäre geklärt. Jetzt du, Schraubenmädchen."

„Ich habe mein Kommlink und meine Programme. Vielleicht habe ich sogar ... den Kopierschutz geknackt. Kann euch also die Kommlinks ein bisschen verbessern. Und noch ein paar Sachen. Technik-Kram. Werkzeugkiste. Solche Sachen."

„Technik geklärt. Rick?"

Mr. Charme verzog das Gesicht und streckte die leeren Hände aus. Die Bedeutung war klar: Nur was du siehst. Gidget verdrehte wieder die Augen.

„Riley?" fragte ich.

Die Wicca wurde erneut rot. „Ich habe mein eigenes Zubehör ... für Magie. Und ich kenne ein paar Geister. Äh. Sonst nichts. Leider."

„Geister sind in Ordnung, Mädchen. Sie können durchaus helfen. Nur keine Panik", sagte ich und versuchte, nett zu sein. Magier musste man in den Schatten ein wenig verhätscheln. Für ein solches Team war es ein Wunder, überhaupt jemand Magiebegabten zu haben. Ich würde das dem Rest des Teams später unauffällig klarmachen.

„Buster?" fragte ich. Er antwortete, indem er einen großen Seesack neben sich öffnete. Ein paar Patronen fielen heraus und rollten über den Boden. Drinnen sah ich eine zusammengewürfelte Waffensammlung, mit der allgegenwärtigen Predator IV, einer Uzi, AK-97, Remington und – meine Fresse – war das eine Panther? Ich atmete wieder tief ein. Ich konnte fast spüren, wie meine Haare grau wurden.

„Gut. Jetzt zu den Connections. Wen man kennt – das kann den Unterschied bedeuten zwischen Arbeit, bei der man überlebt, und Verhungern. Diesmal fangen wir bei Rick an", sagte ich.

„Oh. Ich habe viele Bekannte. Eine arbeitet in der Wohltätigkeitsklinik in Pomona; die kommt an viele Sachen ran. Eine andere arbeitet beim PCC, in deren ID-Abteilung; und ihre Schwester, die ist Sekretärin bei der Polizei. Bei den Ancients kenne ich eine Dame; und ein Mädchen, deren Bruder bei den Koshari ist. Ich kenne ein Mädchen, das am Hafen von Long Beach arbeitet. Ich kenne –"

Ich unterbrach ihn wieder mit einer Handbewegung. „Hast du irgendwelche Bekannten, die keine Frauen sind?"

Er grinste.

„Also gut. Die Connections übernimmt Mr. Charme. Jetzt würden wir anfangen, den Job zu planen. Wenn ihr erfahren wäret und etwas voneinander wüsstet. Aber da wir überhaupt nichts voneinander wissen, oder was wir alles können ... kommen wir jetzt zu ein paar teambildenden Spielchen. Geht Bergsteigen."

Vier Paar Augen sahen mich schockiert an. Ich konnte mir das erste Grinsen des Tages nicht verkneifen.

„Oder wir schnappen uns ein paar Biere und tauschen Lebensgeschichten aus", sagte ich, und alle seufzten vor Erleichterung.

Ich schüttelte den Kopf. Die heutige Jugend.

■Einsatz Musik. Schwenk über Team: Rick, Gidget, Humes, Riley, Buster. Nahaufnahmen. Blende auf Intro■

//Regie: Kann Rick eine Jacke mit mehr Chrom haben? Und Gidget braucht ein engeres Top. Mit Sponsorenlogo über den Brüsten//

■Einsatz Bild: männlicher Mensch; Anzug von der Stange; wirres Haar mit grauen Strähnen; gegenüber geleckter Konzerntyp; getöntes, braunes Haar ■

■Einsatz Voiceover DangerSensei, über Eingangsszene. Gesicht neu gestalten ■

//Regie: Mehr Bartschatten. Ich will einen Dreitagesbart, nicht „Am Morgen rasiert"//

{Ich war einverstanden, Mr. Johnson zu treffen, weil ich jemandem einen Gefallen schuldete. Connections und Freundschaften haben zwei Seiten. Manchmal war das gut. Manchmal fiel man auf die Schnauze. Heute war es das Letztere. Der Gefallen hatte mir das Treffen eingebracht. Ich hatte zugestimmt, ihm zu helfen, obwohl mein Freund nicht gesagt hatte, worin der Gefallen bestand. Jetzt wusste ich, warum.}

„Was soll ich tun?", fragt DangerSensei. „Das soll wohl ein Scherz sein."

„Ich meine das völlig ernst. Ich habe schon zehn Kandidaten. Sie übernehmen sie für einen Monat. Dann sind sie auf sich gestellt. Wir haben in dem Lagerhaus diskrete Kameras. Sie kriegen auch eine Kamera. Die anderen brauchen das nicht zu wissen. So wird es authentischer. Realismus. Ich will Realismus. Kann ruhig ein bisschen ruppig sein. Heute sind Shadowrunner so populär. Ein Format, das ein paar Leute nimmt – direkt von der Straße – und zeigt, wie sie Profis werden. Ein Team von Profis –"

DangerSensei unterbricht ihn. „Ist lächerlich. Ein Witz. Eine Farce."

„Tatsächlich wird das mächtig einschlagen. Sie haben die Erfahrung. Die haben ein paar Fähigkeiten. Bilden Sie ein Team, machen Sie ein paar Jobs. Zeigen Sie, wie man ein Team bildet. Wie eine Person von einem – mehr oder weniger – gesetzestreuen Bürger zu einem Bewohner der Schatten wird. Es kostet Sie nur einen Monat. Sie bekommen zehntausend."

{Geld ist vielleicht nicht mehr meine Hauptmotivation. Aber manchmal muss man auf die Bilanz schauen. Und hier sah sie düster aus. Zehn Riesen in einem Monat. So viel konnte man als Sicherheitsberater in ein paar Tagen verdienen. Und das alles für die wundervolle Erfahrung, ein paar Neulinge zu führen und ihnen vielleicht beim Sterben zuzusehen. Aber ich schuldete meinem Freund einen großen Gefallen. Und er forderte ihn ein.}

„Warum ich?", fragt er. Der Anzugträger lächelt.

„Sie wurden empfohlen", sagt der Anzugträger. „Sie haben Connections, Erfahrung, Know-how. Sie sind seit mehr als zehn Jahren im Geschäft. Auch wenn Sie in letzter Zeit als Sicherheitsberater tätig waren, passen Sie ins Bild. Sie sollen geduldig, klug und praktisch veranlagt sein. Und Sie haben kein Team. Es ist sehr schwer, gute Shadowrunner mit Ihrer Erfahrung zu finden, die kein Team haben."

{Wem, zum Teufel, machte ich etwas vor? Ich konnte nicht ablehnen. Ich wusste das, selbst wenn Mr. Johnson es nicht wusste.}

„Gut, Mr. Johnson. Zeigen Sie mir die Kandidaten. Aber wenn ich das mache, habe ich das Recht, Kandidaten abzulehnen."

„Natürlich", antwortet er. „Sie warten im Restaurant."

Ausgestattet mit reichlich Phantasie und einer grundlegenden Vorstellung davon, welche Möglichkeiten einem *Shadowrun*-Spieler zur Verfügung stehen, ist es nun an der Zeit, einen Charakter zu erschaffen. Solange man ihm kein Leben einhaucht, ist ein solcher Charakter nur eine Reihe von Zahlen auf einem Stück Papier. Sie sollten sich also bereits vor dem Spiel ein paar Gedanken darüber machen, was für eine Art von Charakter Sie spielen möchten.

Beginnen wir mit den einfachen Fragen: Mögen Sie Orks? Finden Sie Hacker interessant? Glauben Sie, dass magische Charaktere das Coolste sind? Vielleicht wollen Sie einen zwanghaften Lügner spielen, für den es ein Leichtes ist, die Sinne seiner Mitmenschen zu vernebeln? Möglicherweise interessieren Sie sich aber auch nicht so sehr für die Einzelheiten, solange Sie nur die dickste Wumme in der Hand halten?

Sobald Sie eine grundlegende Vorstellung von dem Charakter haben, den Sie spielen möchten, können Sie entweder einen der vorgefertigten Charaktere verwenden oder einen Charakter von Grund auf neu erschaffen. Wenn Sie möglichst schnell mit dem Spielen anfangen wollen, ist die Verwendung eines vorgefertigten Charakters – Archetyp genannt – eine optimale Möglichkeit. Die Erschaffung eines eigenen Charakters nimmt dagegen zwar mehr Zeit in Anspruch, gibt Ihnen aber auch die Möglichkeit, einen völlig eigenen Charakter zu entwickeln, der genau Ihren Vorstellungen entspricht.

Persönlichkeit vollständig aus, bevor sie sich der Charaktererschaffung zuwenden, um so die Möglichkeiten dieses Systems optimal auszuschöpfen.

Wenn Sie möchten, können Sie den Hintergrund und die Persönlichkeit des Charakters auch erst während des Erschaffungsprozesses entwerfen. Auch in diesem Fall sollten Sie aber zu Beginn einige grundsätzliche Entscheidungen treffen, zum Beispiel, ob es sich um einen Zauberer handeln soll. Diese Art der Charaktererschaffung erfordert eine gewisse Flexibilität, denn mitunter müssen spontane Entscheidungen getroffen werden. Dafür kann sie in vielfältigen Charakteren resultieren, die über eine unerwartete Kombinationen von Fähigkeiten verfügen.

GENERIERUNGSPUNKTE (GP)

Beim Generierungspunktesystem erhält ein Charakter eine bestimmte Zahl von Generierungspunkten (GP) zugewiesen, mit denen er Fertigkeiten erlernen, Attribute steigern, Ausrüstung erwerben, Zaubersprüche erlernen kann usw. Jede neue oder verbesserte Fähigkeit kostet GP, was die Macht eines Charakters zu Beginn des Spiels einschränkt. Es ist deshalb wichtig, die Möglichkeiten des Charakters sorgfältig auszuwählen, wenn man die Höchstzahl an GP nicht überschreiten möchte.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

DIE ERSCHAFFUNG EINES SHADOWRUNNERS

Eigene Charaktere können mithilfe des sogenannten Generierungspunktesystems entwickelt werden. Bei diesem System haben die Spieler eine festgelegte Zahl von Generierungspunkten (GP), mit denen sie die Attribute eines Charakters verbessern, den Charakter mit bestimmten Fertigkeiten und Gaben ausstatten sowie mit Ausrüstung versorgen können. Alternativ kann man sich auch einen Archetypen als Vorlage nehmen und das Generierungspunktesystem benutzen, um ihn in einen individuellen Charakter umzuwandeln.

Am besten ist es, wenn der Spieler vor der Charaktererschaffung bereits konkrete Vorstellungen von seinem künftigen Charakter hat. Das Generierungspunktesystem basiert nämlich nicht auf dem Zufall, sondern der Spieler hat von Anfang bis Ende die volle Kontrolle über die Verteilung der Fähigkeiten, Gaben und Handicaps seines Charakters. Einige Spieler arbeiten den Hintergrund des Charakters und seine

Charaktere einer typischen *Shadowrun*-Kampagne werden mit insgesamt **400 GP** erschaffen. Bei dieser Punktzahl besitzt der Spieler ausreichend Flexibilität bei der Charaktererschaffung, während das Spiel gleichzeitig seinen Reiz und seine Herausforderung behält. Der Spielleiter kann diesen Wert nach oben oder unten variieren, um ihn an seinen persönlichen Stil oder die Kampagne anzupassen. Wenn die Spieler eine niedrigstufige Kampagne auf Straßenebene spielen wollen, kann der Spielleiter für die Charaktererschaffung beispielsweise nur 300 GP gewähren. Ist dagegen eine hochkarätige Elitekampagne geplant, könnten die Charaktere auch mit 500 GP erschaffen werden.

Spieler dürfen ihre Fähigkeiten in einer beliebigen Reihenfolge erwerben, wobei wir empfehlen, dass sie sich zunächst für einen Metatyp entscheiden und dann die Attribute bestimmen. Diese beiden Faktoren bilden das Fundament des Charakters und können einen erheblichen Einfluss auf seine Möglichkeiten in anderen Bereichen haben (insbesondere bei den Fertigkeiten und der Magie).

ARCHETYPEN

Die im Grundregelwerk enthaltenen Archetypen befinden sich auf den Seiten 124 – 139. Diese Profile enthalten eine Charakterbeschreibung und Hintergrundinformationen einiger typischer Schattenbewohner. Die Archetypen verkörpern stereotypische Charaktere der *Shadowrun*-Welt, sind jedoch bei weitem nicht die einzigen Charaktere, die Sie spielen können. Sie sind dazu gedacht, Ihnen einen ersten Eindruck von der Vielfalt möglicher Charaktere zu verschaffen.

Die Archetypen wurden mithilfe der normalen Charaktererschaffungsregeln entwickelt. Sie enthalten alle Attribute des Charakters, seine Fertigkeiten und Ausrüstung (darunter auch Cyberware und Zaubersprüche, falls vorhanden) sowie Hinweise für das Rollenspiel. Jeder dieser Charaktere wurde mit den üblichen 400 Generierungspunkten erschaffen und erlaubt es Ihnen, sofort ins Spiel einzusteigen.

RATSCHLAG FÜR NEUE SPIELER

Die Charaktererschaffung von *Shadowrun* ist ungemein flexibel und die große Zahl von Optionen kann schnell abschreckend auf neue Spieler wirken. Der einfachste Weg, einen Charakter zu erschaffen, ist, mit einem bestimmten Charakterkonzept zu beginnen und dieses innerhalb der Regeln Schritt für Schritt zu verwirklichen.

Am besten ist dies zu erreichen, wenn Sie – bis Sie mit den Nuancen von *Shadowrun* vertraut sind – eine bestimmte Reihenfolge einhalten: Metatyp auswählen, Gaben und Handicaps aussuchen, Attribute und Fertigkeiten festlegen, Ressourcen erwerben und abschließend der Feinschliff.

METATYP-ATTRIBUTE

GP	Metatyp	KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	INI
0	Mensch	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	2/12 (18)
Besondere Fähigkeiten: +1 Edge										
20	Ork	4/9 (13)	1/6 (9)	1/6 (9)	3/8 (12)	1/5 (7)	1/6 (9)	1/5 (7)	1/6 (9)	2/12 (18)
Besondere Fähigkeiten: Restlichtverstärkung										
25	Zwerg	2/7 (10)	1/6 (9)	1/5 (7)	3/8 (12)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	2/7 (10)	2/11 (16)
Besondere Fähigkeiten: Natürliche Infrarotsicht, +2 Würfel für Konstitutionsproben gegen Krankheiten und Toxine										
30	Elf	1/6 (9)	2/7 (10)	1/6 (9)	1/6 (9)	3/8 (12)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	2/12 (18)
Besondere Fähigkeiten: Natürliche Restlichtverstärkung										
40	Troll	5/10 (15)	1/5 (7)	1/6 (9)	5/10 (15)	1/4 (6)	1/5 (7)	1/5 (7)	1/6 (9)	2/11 (16)
Besondere Fähigkeiten: Natürliche Infrarotsicht, Nahkampf-Reichweite +1, Natürliche Panzerung +1 (kumulativ mit getragener Panzerung)										

BEISPIEL

Brian, Michelle und Dan freuen sich auf die neue *Shadowrun*-Runde ihres Spielleiters Steve. Vor Beginn des Spiels bittet Steve die drei Spieler, sich Charaktere zu erschaffen, die sie spielen möchten.

Dan ist als Anfänger mit dem Spielsystem unvertraut, also entscheidet er sich für einen Archetypen. Nachdem er sich einen Überblick über die möglichen Archetypen auf S. 124 – 139 verschafft hat, entscheidet er sich für den Straßensamurai.

Brian und Michelle hingegen sind *Shadowrun*-Veteranen und entscheiden sich deshalb für das Generierungspunktesystem. Steve gewährt den beiden für die Erschaffung ihrer Charaktere jeweils 400 GP. Zunächst machen sie sich Gedanken darüber, welche Art von Charakter sie spielen wollen. Michelle mag Zauberer, also beschließt sie, eine Straßenhexe zu spielen. Brian hingegen möchte einen Waffenexperten spielen, der sich mit den unterschiedlichsten Feuerwaffen auskennt.

DEN METATYP AUSWÄHLEN

Die Metatyp-Kategorie bezeichnet die „Rasse" des Charakters (Elf, Mensch, Ork, Troll oder Zwerg). Jeder Metatyp bringt gewisse Vorteile und Einschränkungen mit sich, und einige haben einzigartige Spezialfähigkeiten. Der Metatyp eines Charakters bestimmt die maximalen Attributswerte, weshalb die Entscheidung für einen bestimmten Metatyp unbedingt zu Beginn der Charaktererschaffung getroffen werden sollte.

Die Tabelle *Metatyp-Attribute* enthält die Metatypen, die den Spielern zur Verfügung stehen, sowie die GP-Kosten, Attributswerte und Spezialfähigkeiten des jeweiligen Metatyps. Die Attributswerte bestehen aus drei Zahlen. Die erste stellt den Anfangswert, die zweite hinter dem Schrägstrich (/) den natürlichen Maximalwert dar. In den Klammern wird außerdem der maximale verstärkte Attributswert für jeden Metatyp genannt. Menschliche Charaktere stellen im *Shadowrun*-Universum den Normalfall dar, weshalb die Wahl eines menschlichen Charakters auch keine GP kostet. Für alle anderen Metatypen muss der Spieler GP-Punkte aufwenden.

BEISPIEL

Da Brian und Michelle das GP-System benutzen, wählen sie als erstes einen Metatypen für ihre Charaktere. Michelle entscheidet sich für den Normalfall und möchte einen Menschen spielen, was sie 0 GP kostet. Alle ihre Körperlichen und Geistigen Attribute liegen zu Beginn der Charaktererschaffung bei 1 und weisen einen natürlichen Maximalwert von 6 auf. Außerdem bekommt ihr Charakter 1 Extrapunkt Edge, sodass ihre Straßenhexe das Spiel automatisch mit 2 Edgepunkten beginnt.

Brian möchte, dass sein Waffenexperte ein Zwerg ist. Ein Zwerg kostet 25 GP, d.h. ihm bleiben noch 375 GP von seinen 400 Start-GP.

Alle seine Attributswerte betragen anfangs 1, mit Ausnahme von Konstitution, Stärke und Willenskraft, die mit 2, 3 bzw. 2 beginnen. Seine natürlichen Maximalwerte für Konstitution und Willenskraft steigen auf 7 und die maximale Stärke auf 8. Seine maximale natürliche Reaktion ist anstatt der normalen 6 jedoch auf 5 begrenzt. Brians Charakter erhält außerdem Infrarotsicht und 2 Extrawürfel für Konstitutions-Proben gegen Pathogene und Toxine.

BEISPIEL

GABEN UND HANDICAPS

Gaben und Handicaps sind spezielle Vor- und Nachteile, die einem Charakter helfen oder ihn behindern können. Es handelt sich dabei nicht um spezielle Ausrüstung oder magische Kräfte, sondern um innere Eigenschaften, die oftmals in kritischen Situationen zum Vorschein kommen. Gaben wirken sich positiv aus, Handicaps negativ.

Spieler erwerben Gaben und Handicaps während der Charaktererschaffung. Zu beachten ist, dass gewisse Gaben notwendig sind, wenn man einen speziellen Charaktertyp erschaffen möchte (z.B. Adept, Zauberer, Technomancer etc.)

In den Tabelle *Gaben* und *Handicaps* auf der nächsten Seite sind die Gaben und Handicaps auf einen Blick für die Charaktererschaffung aufgelistet, eine volle Beschreibung befindet sich am Ende des Kapitels (*Gaben und Handicaps*, S. 114).

BEISPIEL

Michelle beschließt, dass sie für ihren Charakter keine Gaben oder Handicaps erwerben möchte, wenn man einmal von der Gabe Zauberer absieht, die notwendig ist, damit ihr Charakter eine Zauberin sein kann. Brian braucht jedoch noch einige zusätzliche Generierungspunkte, also entscheidet er sich für das Handicap Gezeichnet, was ihm 5 GP zusätzlich einbringt. Er beschließt, dass dieses Handicap eine frühere BTL-Abhängigkeit widerspiegelt, die der Charakter überwunden hat. Dies bedeutet, dass er Schwierigkeiten im Umgang mit Schwarzem IC und BTLs hat und es ihm schwerer fällt, ihren Auswirkungen zu widerstehen. Durch das Handicap steigt seine Gesamtsumme an GP wieder auf 380.

ATTRIBUTE ERWERBEN

Wie bereits im Kapitel *Spielkonzepte*, S. 82, erläutert, liegen die Attributswerte normalerweise zwischen 1 und 6, werden jedoch je nach Metatyp nach oben oder unten angepasst. Durch Verstärkungen (technologischer oder magischer Natur) kann ein Charakter seinen Attributswert über das natürliche Maximum hinaus bis zu einem bestimmten Punkt erhöhen.

GABEN

Vorteil	GP	Seite
Adept	5	S. 115
Astrales Chamäleon	5	S. 115
Außergewöhnliches Attribut	20	S. 115
Beidhändigkeit	5	S. 115
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit	10 oder 20	S. 115
Fotografisches Gedächtnis	10	S. 115
Freundliche Geister	10	S. 115
Gelöscht	5 oder 10	S. 115
Glück	20	S. 115
Gummi-Gelenke	5	S. 115
Hohe Schmerztoleranz	5 bis 15	S. 116
Magieradept	10	S. 116
Magieresistenz	5 bis 20	S. 116
Menschliches Aussehen	5	S. 116
Mut	5	S. 116
Natürliche Immunität	5 oder 15	S. 116
Pathogen- und Toxinresistenz	5 oder 10	S. 116
Programmier-Genie	10	S. 117
Resistenz gegen Signalspitzen	10	S. 117
Schlechte Verbindung	10	S. 117
Schnellheilung	10	S. 117
Schutzpatron	5	S. 117
Soziales Chamäleon	5	S. 117
Talentiert	10	S. 117
Technomancer	5	S. 117
Tierempathie	10	S. 117
Überlebenswille	5 bis 15	S. 117
Unauffälligkeit	10	S. 117
Vertrautes Terrain	10	S. 118
Zähigkeit	10	S. 118
Zauberer	15	S. 118

HANDICAPS

Nachteil	GP	Seite
Abhängigkeit	+5 bis +30	S. 118
Allergie	+5 bis +20	S. 119
Astrales Leuchtfeuer	+5	S. 119
Elfenposer	+5	S. 119
Empfindliches Nervensystem (+10 GP für Hacker/Technomancer)	+5	S. 119
Feindliche Geister	+10	S. 119
Gezeichnet (+10GP für Hacker/Technomancer)	+5	S. 119
Gremlins	+5 bis +20	S. 120
Immunabstoßung	+15	S. 120
Inkompetenz	+5	S. 120
Kampflähmung	+20	S. 120
Körperliche Schwäche	+20	S. 120
Niedrige Schmerztoleranz	+10	S. 120
Orkposer	+5	S. 120
Pazifist	+5 oder +10	S. 120
Programmier-Niete	+5	S. 121
Schwaches Immunsystem	+5	S. 121
SimSinn-Desorientierung (+15 GP für Hacker/Technomancer)	+10	S. 121
SIN-Mensch	+5 oder +10	S. 121
Ungebildet	+20	S. 121
Ungehobelt	+20	S. 122
Unglück	+20	S. 122

Alle Charaktere beginnen mit den minimalen Anfangswerten gemäß der Tabelle *Metatyp-Attribute*. Ihre Essenz beläuft sich anfänglich auf 6, ihr Edge beträgt 1 (2 bei Menschen) und ihre Magie und Resonanz jeweils 0. Initiative ist ein abgeleitetes Attribut und wird erst nach der Festlegung der Attributswerte berechnet.

Körperliche/Geistige Attribute

Um ein Körperliches oder Geistiges Attribut um +1 zu erhöhen, müssen 10 GP aufgewendet werden. Die letzte Erhöhung eines Attributs auf das natürliche Maximum – „Maximierung" genannt – kostet 25 GP anstelle der normalen 10 GP.

Spieler können maximal die Hälfte ihrer Gesamtgenerierungspunkte auf Körperliche und Geistige Attribute verteilen (bei den üblichen 400 GP entspricht dies einem Maximum von 200 GP), außerdem dürfen Charaktere nur ein Attribut auf das natürliche Maximum erhöhen. Auf diese Weise soll erreicht werden, dass Spieler nicht übermäßig viele GP in Attribute investieren und ausgewogene Charaktere entstehen.

Edge

Um das Edge eines Charakters zu erhöhen, müssen für jeden Punkt 10 GP aufgewendet werden. Die Erhöhung auf den natürlichen Maximalwert kostet 25 Punkte. Der Maximalwert für alle Charaktere beträgt 6 (bei Menschen 7).



Essenz

Alle Charaktere beginnen mit einer Essenz von 6. Die Essenz kann durch Implantate wie Cyberware und Bioware sinken, aber niemals erhöht werden.

Magie/Resonanz

Um Magie oder Resonanz zu erwerben, muss der Charakter zunächst eine der Gaben Adept, Zauberer, Magieradept oder Technomancer erwerben (siehe *Gaben*, S. 114). Adepten, Zauberer und Magieradepten erhalten automatisch einen Magiewert von 1, Technomancer automatisch einen Resonanzwert von 1. Ein Charakter kann entweder Magie oder Resonanz besitzen – niemals beide Attribute.

Sobald ein Charakter ein Magie- oder Resonanzattribut besitzt, kann es auf normale Weise für jeweils 10 GP um +1 erhöht werden, wobei die Erhöhung auf den sechsten Punkt 25 GP kostet. Magie und Resonanz können unabhängig vom Metatyp bis zu einem natürlichen Maximalwert von 6 (+ Initiations-/Wandlungsgrad) erhöht werden.

Initiative

Initiative ist ein abgeleitetes Attribut, das man errechnet, indem man die Reaktion und Intuition eines Charakters addiert. Es kann während der Charaktererschaffung nicht direkt mit GP gesteigert werden (bestimmte Zaubersprüche, Adeptenkräfte und Cyberware können jedoch die Initiative verstärken, siehe *Ressourcen zuteilen*, S. 110.

Nun, da Brian und Michelle den Metatyp ihrer Charaktere bestimmt haben, ist es an der Zeit, ihre Attribute festzulegen. Steve informiert die beiden, dass sie nur die Hälfte ihrer Gesamtgenerierungspunkte (200 GP) in Körperliche und Geistige Attribute investieren können.

Da Michelle einen ausgewogenen Charakter ohne besondere Stärken oder Schwächen im Sinn hat, beschließt sie, keines der Attribute zu „maximieren". Sie legt fest, dass ihre Straßenhexe eine hermetische Magierin ist. Da Logik und Willenskraft die wichtigsten Attribute für eine Magierin sind, wendet Michelle 40 GP auf, um Willenskraft von 1 auf 5 (Steigerung um +4) zu steigern; weitere 30 GP gibt sie aus, um Logik von 1 auf 4 (eine Steigerung um +3) zu erhöhen. Michelle geht außerdem davon aus, dass Intuition und Geschicklichkeit wichtig für eine straßenerprobte Zauberin sind, weshalb sie für insgesamt 60 GP beide Attribute von 1 auf 4 Punkte erhöht. Sie betrachtet ihre Straßenhexe nicht als Schlägertyp, also ist Stärke weniger wichtig; sie gibt nur 10 GP aus, um das Attribut auf 2 zu erhöhen. Bis jetzt hat sie 140 GP für Körperliche und Geistige Attribute ausgegeben, womit ihr noch bis zu 60 GP für Attribute bleiben, die sie einsetzt, um Konstitution, Reaktion und Charisma jeweils von 1 auf 3 zu erhöhen.

Attribut	Wert	GP-Kosten
Konstitution	3	20
Geschicklichkeit	4	30
Reaktion	3	20
Stärke	2	10
Charisma	3	20
Intuition	4	30
Logik	4	30
Willenskraft	5	40
SUMME		**200**

Nachdem sie nun die Körperlichen und Geistigen Attribute festgelegt hat, widmet sich Michelle ihren Spezialattributen. Da ihr Charakter eine Zauberin sein soll, muss sie die Gabe Zauberer für 15 GP erwerben, die ihrem Charakter zugleich ein Magieattribut von 1 verleiht. Weil Michelle möchte, dass ihre Zauberin zumindest eine durchschnittliche magische Begabung hat, erhöht sie Magie von 1 auf 3, was weitere 20 GP kostet.

Michelle glaubt, dass Edge wichtig sein wird, also wendet sie 10 GP auf, um es von 2 auf 3 zu erhöhen. Die Essenzstufe beläuft sich (bis jetzt) auf 6, und die Initiative ermittelt Michelle, indem sie Reaktion und Intuition addiert, was einen Wert von 7 ergibt.

Insgesamt hat Michelle bis jetzt 245 GP ausgegeben, und ihre Straßenhexe weist danach die folgenden Attributswerte auf:

Konstitution	3	Essenz	6
Geschicklichkeit	4	Magie	3
Reaktion	3	Initiative	7
Stärke	2	Edge	3
Charisma	3		
Intuition	4		
Logik	4		
Willenskraft	5		

Werfen wir nun einen Blick auf Brians Waffenexperten. Da alle Feuerwaffen-Fertigkeiten mit Geschicklichkeit verbunden sind, möchte Brian dieses Attribut „maximieren". Die maximale Geschicklichkeit für einen Zwerg beträgt 6. Um dieses Attribut zu maximieren, muss Brian also 40 GP aufwenden, um Geschicklichkeit von 1 auf 5 zu erhöhen, und weitere 25 GP, um den Wert anschließend von 5 auf 6 zu steigern.

BEISPIEL

Die wichtigsten Attribute für einen Waffenexperten sind, abgesehen von der Geschicklichkeit, Reaktion und Intuition. Da Brian die Geschicklichkeit „maximiert" hat, kann er kein weiteres Attribut auf seinen Maximalwert setzen, also erhöht er beide Attribute bis auf einen Punkt unter ihrem Maximum: Reaktion auf 4 (30 GP) und Intuition auf 5 (40 GP).

Konstitution ist ebenfalls wichtig, denn sie hilft, Schaden zu widerstehen, also erhöht Brian dieses Attribut von 2 auf 4 (20 GP). Brian möchte, dass sein Waffenexperte genauso willensstark ist wie jeder andere Zwerg, weshalb er Willenskraft von 2 auf 4 erhöht. Damit stehen ihm für Stärke, Charisma und Logik nur noch 25 GP zur Verfügung. Brian beschließt, dass sein Charakter weder antisozial noch dumm ist, also wendet er die mindestens erforderlichen 10 GP auf, um beide Attribute auf 2 zu erhöhen. Mit nur noch 5 GP bleiben Brian nicht genügend Generierungspunkte, um die Stärke weiter zu erhöhen, weshalb er es dabei belässt und sich mit dem Anfangswert von 3 zufrieden gibt.

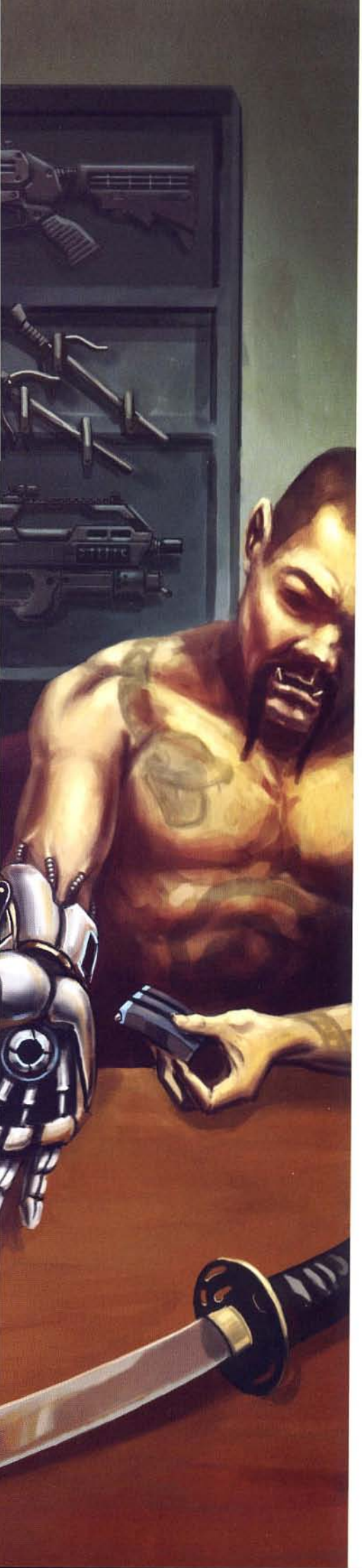
Attribut	Stufe	GP-Kosten
Konstitution	4	20
Geschicklichkeit	6	65
Reaktion	4	30
Stärke	3	0
Charisma	2	10
Intuition	5	40
Logik	2	10
Willenskraft	4	20
SUMME		**195**

Brian wirft nun einen Blick auf die Spezialattribute. Er bestimmt, das sein Waffenexperte weder ein Zauberer noch ein Technomancer ist, weshalb er sich um Magie oder Resonanz nicht kümmern muss. Dafür erhöht er sein Edge von 1 auf 3 (20 GP). Seine Essenz beginnt genau wie bei jedem anderen Charakter mit 6, dieser Wert kann jedoch noch sinken, wenn Brian seinen Charakter mit Cyberware oder Bioware ausstattet (dazu später mehr). Zum Schluss addiert er die Reaktion und Intuition und erhält eine Initiative von 9.

Bis zu diesem Zeitpunkt hat Brian 215 GP für Attribute und insgesamt 235 GP ausgegeben. Der Waffenexperte hat die folgenden Attribute:

Konstitution	4	Essenz	6
Geschicklichkeit	6	Initiative	9
Reaktion	4	Edge	3
Stärke	3		
Charisma	2		
Intuition	5		
Logik	2		
Willenskraft	4		





FERTIGKEITEN ERWERBEN

Fertigkeiten geben zum einen das Wissen und zum anderen die praktischen Kenntnisse eines Charakters an, wobei die praktischen Kenntnisse in den Schatten üblicherweise von größerem Nutzen sind als theoretisches Wissen.

ARTEN VON FERTIGKEITEN

Bei *Shadowrun* gibt es drei Arten von Fertigkeiten: Aktionsfertigkeiten, Wissensfertigkeiten und Sprachfertigkeiten. Charaktere können im späteren Verlauf des Spiels neue Fertigkeiten erlernen und vorhandene Fertigkeiten verbessern.

Aktionsfertigkeiten werden eingesetzt, um Handlungen auszuführen, ganz gleich, ob es dabei um Klettern, Pistolen, Hexerei, Verhandlung oder Gebräuche geht. Eine Liste der wichtigsten Aktionsfertigkeiten befindet sich auf S. 146 im Kapitel *Fertigkeiten*.

Wissensfertigkeiten stellen das Wissen eines Charakters dar. Solches Wissen kann aus Bildung, Hobbys oder praktischer Erfahrung stammen. Wissensfertigkeiten verleihen dem Hintergrund des Charakters Substanz und helfen dabei, ihm eine persönliche Note zu geben.

Sprachfertigkeiten repräsentieren die Sprachen, die ein Charakter beherrscht.

AKTIONSFERTIGKEITEN ERWERBEN

Ein Charakter beginnt in allen Fertigkeiten mit einem Wert von 0. Wert 0 bedeutet nicht, dass der Charakter keine Ahnung hätte oder völlig ratlos ist, sondern nur, dass er genauso viel (oder wenig) Übung hat wie jeder andere auch. Wenn ein Charakter eine Fertigkeit auf einem Wert von über 0 hat, dann besitzt er bereits größere Kenntnisse als eine Durchschnittsperson von der Straße. (Weitere Informationen hierzu können der Tabelle *Fertigkeitswerte* auf S. 145 entnommen werden.)

Die Erhöhung eines Fertigkeitswerts kostet 4 GP pro Punkt. Fertigkeiten können maximal auf Wert 6 erhöht werden.

Bei der Charaktererschaffung kann ein Charakter entweder eine einzige Fertigkeit auf Wert 6 (die übrigen Fertigkeiten dann maximal auf Wert 4) oder zwei Fertigkeiten auf Wert 5 (die übrigen Fertigkeiten dann ebenfalls maximal auf Wert 4) steigern. Er kann das Spiel also nicht gleichzeitig mit einer Fertigkeit auf Wert 6 und zwei Fertigkeiten auf Wert 5 beginnen.

Eingeschränkt verfügbare Fertigkeiten

Nur astral aktive Charaktere, die über die Gabe Zauberer (S. 118) bzw. über die Gabe Magieradept (S. 116) oder Adept (S. 115) in Zusammenhang mit der Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung (S. 229) verfügen, können die Fertigkeiten Askennen und Astralkampf einsetzen.

Das Gleiche gilt für die Fertigkeiten aus den Fertigkeitsgruppen Hexerei und Beschwören, wobei andere Charaktere diese jedoch als Wissensfertigkeiten erwerben dürfen; siehe *Wissensfertigkeiten*, Seite 154.

Nur Technomancer – also nur solche Charaktere mit der Gabe Technomancer (S. 117) – können die Tasken-Fertigkeitsgruppe benutzen.

Fertigkeitsgruppen

Fertigkeitsgruppen sind Gruppen aus miteinander verbundenen Fertigkeiten. Zur Fertigkeitsgruppe Feuerwaffen gehören beispielsweise Gewehre, Pistolen und Schnellfeuerwaffen. Eine Fertigkeitsgruppe ermöglicht es, einen Charakter mit einer breiten Palette praktischer Fähigkeiten anstelle von einzelnen, hochtrainierten Spezialkenntnissen auszustatten, und eignet sich daher vor allem für Spieler, die ihren Charakteren eine größere Bandbreite geben wollen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Fertigkeitsgruppen*, S. 144.

Um einen Charakter mit einer Fertigkeitsgruppe auszustatten, müssen 10 GP pro Stufenpunkt in dieser Gruppe aufgewendet werden (und da Fertigkeitsgruppen aus drei oder vier Fertigkeiten bestehen, ist dies günstiger, als jede Fertigkeit einzeln zu erwerben.) Bei der Charaktererschaffung beträgt der Maximalwert für Fertigkeitsgruppen 4. Gewählte Fertigkeitsgruppen dürfen während der Charaktererschaffung nicht zur Verbesserung einzelner Fertigkeiten oder zugunsten von Spezialisierungen aufgelöst werden – wobei es, wie immer, dem Spielleiter freisteht, diese Option zu erlauben.

Spezialisierungen

Fertigkeiten umfassen breitgefächerte Kenntnisse – mit der Fertigkeit Pistolen kann ein Charakter zum Beispiel jede beliebige Pistole abfeuern, und mit der Fertigkeit Bodenfahrzeuge ist er in der Lage, jedes Auto zu steuern. Wenn ein Charakter dagegen in einem ganz speziellen Bereich besonders gut sein soll, kann der Spieler ihm eine Spezialisierung geben.

Ein Charakter mit der Fertigkeit Pistolen könnte sich beispielsweise auf Revolver spezialisieren, was bedeutet, dass er ein echter Held im Umgang mit Revolvern ist, während er mit einer Halbautomatik nur über normale Kenntnisse verfügt. Wenn ein Charakter eine Spezialisierung besitzt, dann darf er

bei einer Probe, bei der diese Spezialisierung zur Anwendung kommt, 2 zusätzliche Würfel werfen (siehe *Spezialisierungen*, S. 146).

Spezialisierungen kosten nur 2 GP. Ein Charakter kann eine Spezialisierung nur für Fertigkeiten erwerben, in denen er mindestens einen Wert von 1 hat, außerdem darf er nur eine Spezialisierung pro Fertigkeit besitzen. Für Fertigkeitsgruppen können keine Spezialisierungen erworben werden.

BEISPIEL

Nachdem sie die Attribute für ihre Charaktere festgelegt haben, widmen sich Michelle und Brian den Fertigkeiten. Dabei wenden sie sich zunächst den Aktionsfertigkeiten zu.

Da sich Michelle und Brian völlig neue Charaktere erschaffen, müssen sie selber entscheiden, welche Fertigkeiten ihre Charaktere haben sollen. Michelle bleibt bei dem ausgewogenen Konzept und beschließt, dass ihre Straßenhexe in allen Aspekten der Magie gleich gut ausgebildet ist, also erwirbt sie sowohl die Fertigkeitsgruppe Hexerei als auch die Fertigkeitsgruppe Beschwören auf Wert 3.

Damit wäre der „Hexen"-Teil geschafft, und Michelle kann sich um die Straßenerfahrung ihres Charakters kümmern. Zunächst sollte sie sich auf der Straße auskennen, weshalb Michelle Gebräuche auf Wert 3 erwirbt und zudem beschließt, dass sich ihr Charakter auf Gebräuche (Straße) spezialisiert. Außerdem sind die Straßen ziemlich rau, sodass ihre Straßenhexe in der Lage sein sollte, sich in einem Kampf zu behaupten. Zu diesem Zweck erwirbt Michelle Pistolen 1, Ausweichen 2 und Waffenloser Kampf 1. Um ihren Charakter abzurunden, gibt Michelle der Straßenhexe noch Wahrnehmung 3 und Erste Hilfe 2.

Die GP-Kosten für diese Fertigkeiten addieren sich wie folgt:

Hexerei	3	30 GP
Beschwören	3	30 GP
Gebräuche	3	12 GP
(Spezialisierung Straße)		2 GP
Pistolen	1	4 GP
Ausweichen	2	8 GP
Waffenloser Kampf	1	4 GP
Wahrnehmung	3	12 GP
Erste Hilfe	2	8 GP
SUMME		**110 GP (GESAMT: 355 GP)**

Jetzt ist Brian an der Reihe. Weil sein Charakter nicht nur dem Namen nach ein Waffenexperte sein soll, will er ihn zu einem so guten Schützen wie überhaupt möglich machen. Er beschließt deshalb, alle Fertigkeiten einzeln zu erwerben, da Fertigkeitsgruppen bei der Charaktererschaffung nur maximal auf Stufe 4 erworben werden können. Der Charakter darf nur eine Fertigkeit auf Stufe 6 haben, und Brian entscheidet sich hierbei für Pistolen.

Nun, da die Spitzenposition vergeben ist, müssen alle übrigen Fertigkeiten eine Stufe von 4 oder darunter aufweisen. Brian nimmt Ausweichen 4 (ein guter Schütze sollte wissen, wie er aus der Schusslinie gelangt), Gewehre 3, Schwere Waffen 2, Schnellfeuerwaffen 4 und Wurfwaffen 2 (nützlich für geworfene Granaten). Brian beschließt außerdem, seinem Charakter Verhandlung 2 (ein „Freiberufler" sollte wissen, wie man einen Vertrag aushandelt), Wahrnehmung 4 (damit der Charakter seine Ziele findet, bevor sie ihn finden), Infiltration 2 und Waffenbau 2 (ein guter Waffenexperte weiß, wie er seine Spielzeuge pflegt) zu geben. Er nimmt außerdem Gebräuche 1 mit einer Spezialisierung auf Militär, um den Hintergrund des Charakters zu betonen.

BEISPIEL

Die GP-Kosten für diese Fertigkeiten belaufen sich auf:

Pistolen	6	24 GP
Schnellfeuerwaffen	4	16 GP
Ausweichen	4	16 GP
Gewehre	3	12 GP
Schwere Waffen	2	8 GP
Wurfwaffen	2	8 GP
Verhandlung	2	8 GP
Wahrnehmung	4	16 GP
Infiltration	2	8 GP
Waffenbau	2	8 GP
Gebräuche	1	4 GP
(Spezialisierung Militär)		2 GP
SUMME		**130 GP (GESAMT: 365 GP)**

WISSENSFERTIGKEITEN

Ein Charakter beginnt mit einer Anzahl von Wissensfertigkeitspunkten, die dem Ergebnis von (Logik + Intuition) x 3 entspricht. Zusätzliche Wissensfertigkeitspunkte können für 2 GP pro Punkt erworben werden. Die maximale Anzahl von Wissensfertigkeitspunkten, die zusätzlich gekauft werden können, entspricht ebenfalls der mit 3 multiplizierten Summe aus Logik und Intuition. Mit anderen Worten: Ein Charakter kann die Gesamtzahl an Wissensfertigkeitspunkten zu Beginn des Spiels maximal verdoppeln. Dabei ist zu beachten, dass Sprachfertigkeiten ebenfalls aus diesem Pool von Wissensfertigkeitspunkten erworben werden.

Wissensfertigkeiten gibt es in vier Kategorien: Straßenwissen, Akademisches Wissen, Berufswissen und Hobbywissen (die Beschreibungen finden Sie im Kapitel *Fertigkeiten*, S. 144). Je nach gewählter Kategorie ist eine Wissensfertigkeit entweder mit Intuition oder mit Logik verbunden. Der Spieler kann für einen Charakter so viele Fertigkeiten aus jeder Kategorie auswählen, wie er möchte. Dabei sollte er unbedingt auch kreativ sein! Alles, was ein Charakter weiß – von Science-Fiction-Serien über Popmusik bis hin zu den Grundlagen der Chemie –, kann eine Wissensfertigkeit sein. Die einzigen Grenzen stellen hierbei die Phantasie des Spielers und die Toleranz des Spielleiters dar.

Wissensfertigkeiten sind in ihrer Beschreibung unbegrenzt, weshalb sich die Spieler die Fertigkeiten frei aussuchen sollten, um das gesamte Wissensspektrum des Charakters widerzuspiegeln. Als Faustregel gilt, dass eine Fertigkeitsbezeichnung zwei bis drei beschreibende Begriffe enthalten sollte, z.B. „Aztechnology-Geschäftspraktiken"; ansonsten wird der Bereich, den eine Wissensfertigkeit abdeckt, gemessen am Wert der Fertigkeit entweder zu breit oder zu begrenzt.

Genau wie bei den Aktionsfertigkeiten kann sich ein Charakter auch bei Wissensfertigkeiten spezialisieren. Jede Spezialisierung einer Wissensfertigkeit kostet 1 Wissens-Fertigkeitspunkt (oder 2 GP), und auch hier gilt, dass pro Fertigkeit nur eine Spezialisierung gewählt werden darf.

Charaktere dürfen das Spiel nur mit einer Wissensfertigkeit auf dem Maximal-Wert 6 oder zwei Wissensfertigkeiten auf Wert 5 beginnen, alle anderen Wissensfertigkeiten dürfen einen Wert von 4 nicht überschreiten. Die Mindeststufe für eine Wissensfertigkeit beträgt 1. Wissensfertigkeitspunkte können nicht für einen späteren Zeitpunkt aufgehoben werden, sondern müssen bei der Charaktererschaffung verbraucht werden oder gehen verloren. Im Laufe des Spiels kann ein Charakter neue Wissensfertigkeiten erlernen und vorhandene Wissensfertigkeiten verbessern (siehe *Charaktererschaffung*, S. 104).

SPRACHFERTIGKEITEN

Die Sechste Welt ist eine globale Gesellschaft, in der die Leute meist mehrsprachig sein müssen, ganz gleich, wo sie leben. Um diese Fähigkeit widerzuspiegeln, können Charaktere Sprachfertigkeiten erwerben.

WISSENSFERTIGKEITEN NACH KATEGORIE

Kategorie	Verbundenes Attribut	Art des Wissens
Straße	Intuition	Informationen, die Charakteren zur Verfügung stehen, die auf den Straßen aufgewachsen sind. Diese Fertigkeiten sind begrenzt auf bestimmte Regionen oder Städte. *Beispiele:* Gang-Identifikation, Kriminelle Organisationen, Schmuggelrouten, Kulte.
Akademisch	Logik	Wissenschaftliche Bildung, die von Naturwissenschaften über Geschichte und Literatur bis hin zu den bildenden Künsten reicht. *Beispiele:* Biologie, Medizin, Magietheorie, Politikwissenschaften, Philosophie, Lyrik, Geschichte, Musik.
Beruf	Logik	Wissen, das durch berufliche Tätigkeit erworben wurde. *Beispiele:* Journalismus, Betriebswirtschaft, Militärdienst.
Hobby	Intuition	Interessen oder Hobbys, die einen Charakter einzigartig machen. Kreativität ist angesagt! *Beispiele:* Holzarbeiten, Stadtkrieg-Teams, Science-Fiction-Filme, Elfenweine

Zu Beginn des Spiels muss sich der Spieler für eine Muttersprache des Charakters entscheiden. In dieser Sprache kann der Charakter problemlos kommunizieren und muss hierzu keine Erfolgsproben ablegen. Der Vollständigkeit halber notiert der Spieler die Muttersprache in der Fertigkeitenspalte seines Charakterbogens und trägt anstelle eines Zahlenwerts ein „M" für Muttersprache ein.

Wenn ein Spieler möchte, dass sich sein Charakter auch in anderen Sprachen verständigen kann, muss er Sprachfertigkeiten erwerben. Sprachfertigkeiten gelten bei der Charaktererschaffung als Wissensfertigkeiten, und die Fertigkeitspunkte zum Erwerb dieser Fertigkeiten stammen aus demselben Pool wie die Punkte für die Wissensfertigkeiten.

Spezialisierungen werden bei Sprachfertigkeiten *Lingos* genannt. Lingos sind die Sprachen der Subkulturen: Hacker, Magier, Rechtsanwälte, Lohnsklaven, Straßengangs, Stämme und so weiter. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel *Fertigkeiten*, S. 144.

BEISPIEL

Nachdem die Aktionsfertigkeiten feststehen, widmet sich das Duo den Wissensfertigkeiten der Charaktere.

Michelles Straßenhexe hat Intuition und Logik jeweils auf Wert 4 und erhält demnach (4 + 4) x 3 = 24 freie Wissensfertigkeitspunkte. Altägyptische Heka-Rituale haben Michelle schon immer fasziniert, sodass sie „Altägyptische Magie" als akademische Wissensfertigkeit auf Wert 5 setzt. Da sich ihr Charakter auch mit Taliskrämern im Gebiet von Seattle auskennen soll, nimmt sie außerdem „Seattler Taliskrämer" als Straßenwissensfertigkeit mit Wert 4.

Als Überlebende der Straßen weiß sie, wer das Sagen hat, also nimmt sie als weitere Straßenwissensfertigkeiten Seattler Straßengangs 4, Seattler Unterschlupfe 4 und Seattler Syndikate 3.

Um ihre Straßenhexe abzurunden, gibt sie ihr schließlich als Hobby-Wissensfertigkeit Antike Mythologien mit einem Wert von 4.

Brians Waffenexperte hat Intuition 5 und Logik 2 und erhält damit (5 + 2) x 3 = 21 freie Wissensfertigkeitspunkte. Da ein Waffenexperte wissen sollte, wie er an Waffen gelangt, wählt Brian die Wissensfertigkeit Nordamerikanische Waffenhändler 4 als Straßenwissensfertigkeit. Weitere 4 freie Wissensfertigkeitspunkte verwendet Brian jeweils für die Berufswissensfertigkeiten Waffenhersteller und UCAS-Militär. Brian nimmt außerdem Globale Konflikte 3 als Hobby-Wissensfertigkeit und Militärgeschichte 3 als akademische Wissensfertigkeit. Die noch verbleibenden 3 freien Wissensfertigkeitspunkte investiert Brian in Deutsch als Sprachfertigkeit.

BEISPIEL

RESSOURCEN ZUTEILEN

Alle Attribute, Fertigkeiten und Gaben eines Charakters sind wertlos, wenn er nicht über die Ressourcen verfügt, die er für seinen Job benötigt. Die Ressourcen decken alle Werkzeuge eines Charakters ab, wie zum Beispiel Waffen, Cyberware, Zaubersprüche und die komplexen Formen der Technomancer. Jede Art von Ressource hat eigene GP-Kosten. (Spieler, die mit früheren Editionen vertraut sind, sollten beachten, dass immaterielle Dinge wie Connections und die Kraftstufe von Zaubersprüchen nun mit GP anstelle von Nuyen gekauft werden.)

AUSRÜSTUNG

Ausrüstung bietet einem Charakter die Nuyen, um sich für den Krieg auf der Straße auszustatten. Für jeden GP, den der Spieler in Ausrüstung investiert, kann der Charakter Waffen, Panzerung, Cyberware und andere Ausrüstung im Wert von 5.000 ¥ erwerben, bis zu einem Maximum von 50 GP oder 250.000 ¥.

SCHNELLREFERENZ AUSRÜSTUNG

Waffen und Panzerung

Nahkampfwaffen	S. 359
Projektil- & Wurfwaffen	S. 361
Feuerwaffen	S. 362
Feuerwaffen-Zubehör	S. 367
Munition und Sprengstoffe	S. 368 – 371
Kleidung und Panzerung	S. 371 – 373

Sonstige Ausrüstung

Kommlinks und Elektronik	S. 373 – 375
Datenchips und Software	S. 375 – 377
ID's & Credsticks	S. 377 – 378
Werkzeuge	S. 378
Sensoren & Sensorenpakete	S. 380 – 381
Verkleidung	S. 385
Biotech	S. 384

Fahrzeuge und Drohnen

Bodenfahrzeuge, Autos & Motorräder	S. 395 – 396
Wasserfahrzeuge	S. 396 – 397
Flugzeuge	S. 397
Senkrechtstarter	S. 397
Drohnen	S. 397

Bodytech

Cyberware	S. 385
Bioware	S. 392

Spieler benutzen dieses Geld, um die Startausrüstung ihres Charakters zu kaufen – dazu zählen Cyberware, Waffen, Foki, Kommlinks, Fahrzeuge und jede Menge anderes Spielzeug, wie im Kapitel *Straßenausrüstung*, S. 356, beschrieben. Die Reihenfolge, in der Ausrüstung gekauft wird, spielt dabei keine Rolle. Startcharaktere müssen den Preis für Ausrüstungsgegenstände vollständig bezahlen.

Die gesamte Ausrüstung muss vom Spielleiter genehmigt werden – die Tatsache, dass man einen Gegenstand bezahlen kann, bedeutet nicht, dass er auch zu Beginn des Spiels verfügbar ist. Die Maximalstufe, die ein während der Charaktererschaffung erworbener Ausrüstungsgegenstand aufweisen darf, beträgt 6. Die höchste Verfügbarkeit ist 12 (weitere Informationen darüber finden Sie unter *Verfügbarkeit und Einkauf* ab S. 357).

Spieler müssen ihre Anfangsressourcen nicht bis zum letzten Nuyen aufbrauchen – Vorschläge für den Umgang mit übrig gebliebenem Geld finden Sie im Abschnitt *Feinschliff*, S. 113).

Cyberware und Bioware

Neben Nuyen hat jede Art von Cyberware und Bioware auch Sekundärkosten: Essenz. Diese Essenzkosten geben an, um welchen Wert die Essenz eines Charakters reduziert wird, wenn die Cyberware oder Bioware installiert bzw. implantiert wird. Startcharaktere dürfen keine Essenz von 0 oder weniger aufweisen, aber jede Zahl darüber (z.B. 0,05) geht in Ordnung. Bestimmte Arten von Cyberware können mit anderer Cyberware „im Paket" erworben werden, um die Essenzkosten zu senken, oder erlauben den Einbau von bestimmten essenzfreien Ergänzungen (beispielsweise Zusatzfunktionen bei Cyberaugen). Einzelheiten können der Beschreibung der jeweiligen Cyberware im Kapitel *Straßenausrüstung* ab S. 385 entnommen werden.

Der Essenzverlust durch Cyberware und Bioware wird getrennt berechnet und notiert. Der höhere der beiden Werte wird vollständig von der Essenz abgezogen, der andere Wert nur zur Hälfte. Wenn ein Charakter zum Beispiel 1,5 Essenzpunkte für Cyberware und 2,5 Essenzpunkte für Bioware aufwendet, beträgt seine Essenz 6 – 2,5 (volle Bioware) – 0,75 (halbe Cyberware) und damit 2,75. Spieler sollten beide Werte weiterhin getrennt notieren, da es durchaus passieren kann, dass einer der Werte den anderen überholt, wenn der Charakter weitere Cyberware- oder Biowareimplantate einbauen lässt.

Cyber- und Bioware kann außerdem in verschiedenen Kategorie erworben werden. Startcharaktere dürfen dabei aus zwei Kategorien wählen: Standard und Alpha.

Standard-Cyberware ist billig, aber nicht gerade essenzfreundlich. Den meisten Leuten ist das herzlich egal, solange das eingebaute Teil funktioniert – Datenbuchsen, Cyberaugen und andere „gewöhnliche" Modifikationen haben so niedrige Nuyen- und Essenzkosten, dass es für die Allgemeinheit keinen großen Unterschied macht.

Alpha-Cyberware spricht eher Typen an, die auf Cyberware angewiesen sind, um zu überleben. Alphaware ist teurer, aber verträglicher, und hat deshalb niedrigere Essenzkosten. Bei Alphaware wird der Listenpreis verdoppelt, im Gegenzug betragen die Essenzkosten nur das 0,8-fache der Standard-Essenzkosten (Essenzkosten x 0,8). Nähere Informationen finden Sie auf S. 359.

Beachten Sie, dass Attributssteigerungen durch Implantate keinen Einfluss auf andere Aspekte der Charaktererschaffung haben. Eine Steigerung von Logik erhöht zu Beispiel nicht die Anzahl von Wissensfertigkeitspunkten, mit denen ein Charakter das Spiel beginnt.

Jeder Essenzverlust beeinflusst auch die Magie bzw. die Resonanz eines Charakters (siehe S. 208).

Lebensstil

Lebensstil ist ein Oberbegriff, der die Lebenshaltungskosten für Miete oder Unterbringung, Nahrungsmittel, Matrix-Zugang usw. umfasst. Jeder muss irgendwo wohnen, selbst wenn es der dritte Abwasserkanal links ist. Der Lebensstil eines Charakters, der durch monatliche Kosten angegeben wird, spiegelt diese alltäglichen Ausgaben wider. Er beschreibt die Lebensumstände und die Habseligkeiten eines Charakters. Je höher er ist, desto weniger muss sich der Charakter um alltägliche Dinge Sorgen machen und desto mehr Annehmlichkeiten kann er genießen.

Es folgen einige Kurzbeschreibung der unterschiedlichen Lebensstile. Ausführliche Informationen über Lebensstile finden Sie in *Die Schatten sehen und überleben* auf S. 294.

KOSTEN VON LEBENSSTILEN

Lebensstil	Monatliche Kosten
Straße	Kostenlos
Squatter	500 ¥
Unterschicht	2.000 ¥
Mittelschicht	5.000 ¥
Oberschicht	10.000 ¥
Luxus	100.000 ¥

Straße: Der Charakter lebt buchstäblich auf der Straße. Geringe bis gar keine Kosten, Essen aus der Mülltonne.

Squatter: Knapp über Straßenniveau. Eine zusammengeschusterte Unterkunft, ein verlassenes Haus oder ähnliches.

Unterschicht: Ein Apartment, aber nichts, mit dem man prahlen könnte.

Mittelschicht: Nettes Häuschen oder schöne Wohnung, ab und zu sogar echte Nahrung.

Oberschicht: Eine echte Luxusbude, vielleicht eine kleine Villa oder ein Penthouse, mit Gebäudesicherheit, gutem Essen und allem, was dazugehört.

Luxus: Stell es dir vor, stell es dir einfach vor, Chummer!

Charaktere können immer nur einen Lebensstil kaufen, wobei sie ihn mehrere Monate im Voraus erwerben können, wenn sie wollen. Der Lebensstil deckt lediglich die Kosten für die alltägliche Lebenshaltung und Unterbringung ab, weitere Annehmlichkeiten wie geheime Verstecke, zusätzlicher Lagerraum, Garagen, Werkstätten etc. müssen extra bezahlt werden.

Der Lebensstil bestimmt auch das Startkapital, das dem Charakter zu Beginn der Kampagne zur Verfügung steht. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Startkapital*, S. 114.

Der Nuyen-Tausch

Ist der Spieler erst einmal bei den Ressourcen angelangt, sollte sein Charakter schon ziemlich gut ausgearbeitet sein. Die Probleme fangen an, wenn der Spieler etwas erwerben möchte, das sein Charakter braucht oder haben soll, und er feststellt, dass er pleite ist. Wenn dies passiert, kann er wieder zurückgehen und einige Änderungen vornehmen. Der Charakter ist erst fertig, wenn der Spieler mit ihm zufrieden ist. Ist der Spieler der Meinung, dass er zu viel für Cyberware oder Lebensstil ausgegeben hat, kann er sie entfernen und die GP wieder neu verteilen. Ist er der Auffassung, dass er in seinen Entscheidungen zu zurückhaltend war, steht es ihm frei, zurückzugehen und dem Charakter neue Merkmale zu geben.

Wenn der Spieler zum Schluss einfach nicht genügend Nuyen hat und seine Entscheidungen noch mal überdenken will, muss er dies bis zum Ende der Charaktererschaffung tun. Der Spieler kontrolliert den Charakter, den er erschafft, also kann er ihn verändern und anpassen, bis er ihm schließlich gefällt. Es ist erst zu spät, wenn der Spielleiter den Charakterbogen absegnet und das Spiel beginnt. Doch auch dann muss sich der Spieler keine Sorgen machen – mit dem Spiel kommt auch neues Geld und Karma hinzu, die es ihm erlauben, den Charakter auf unterschiedlichste Weise zu ergänzen und zu verbessern.

BEISPIEL

Michelle hat 45 GP übrig. Magische Ressourcen wie Zaubersprüche und Geister sind ihr wichtiger als mundane Gegenstände, also investiert sie nur 10 GP in Ausrüstung, was 50.000 ¥ entspricht. Das genügt, um ein einfaches Kommlink, einen Colt American L36, ein Medkit, ein Magisches Refugium mit Kraft 3, einige Beschwörungsmaterialien, einen Zauberspeicher mit Kraft 2 und drei Monate Unterschicht-Lebensstil zu kaufen.

Brian hat von seinen 400 GP bis jetzt 365 GP ausgegeben, womit ihm noch 35 GP für Ausrüstung bleiben. Er beschließt, 22 GP zu investieren, und erhält dafür 110.000 ¥.

Brian setzt einen Teil des Geldes ein, um Cyberware zu kaufen. Er beschließt, dass sein Charakter die folgenden Implantate haben soll: Smartlink (0,1 Essenz), Reflexbooster 1 (2 Essenz) und Blitzkompensation (0,1 Essenz). Die Essenzkosten belaufen sich insgesamt auf 2,2 und die Essenz des Waffenexperten sinkt von 6 auf 3,8.

MAGISCHE RESSOURCEN

Zauberer und Adepten haben spezielle Fähigkeiten, die man mit Geld nicht kaufen kann. Zauberer können Zaubersprüche wirken, Geister an sich binden und die Macht von magischen Foki anzapfen. Adepten haben spezielle Kräfte, die ihre natürlichen Fähigkeiten steigern und ihnen manchmal Dinge erlauben, die physikalisch unmöglich sind. Jeder Zauberspruch, Geist und Fokus kostet Generierungspunkte.

Beachten Sie, dass sich magisch aktive Charakter nur während des Spiels einer Initiation (S. 232) unterziehen können, nicht während der Charaktererschaffung.

Zaubersprüche

Zauberer können nur Zauber wirken, die sie erlernt haben. Während der Charaktererschaffung kann der Spieler Generierungspunkte investieren, damit der Charakter bereits vor Spielbeginn einige Zaubersprüche beherrscht. Das Erlernen eines Zauberspruchs kostet 3 GP. (Spieler, die mit früheren Editionen vertraut sind, sollten beachten, dass ein Zauberspruch nicht mehr mit einer bestimmten Kraftstufe erlernt wird.) Die maximale Anzahl an Zaubersprüchen, die ein Charakter während der Charaktererschaffung erlernen kann, entspricht seinem Wert in Spruchzauberei oder Ritualzauberei (je nachdem, welcher Wert höher ist) x2.

Geister

Zauberer besitzen die Fähigkeit, fünf Arten von Geistern zu beschwören. Die Arten von Geistern, die ein Zauberer beschwören kann, hängt von seiner Tradition ab (siehe S. 212).

Geister können während des Spiels vorübergehend herbeigerufen (siehe *Beschwören*, S. 208) oder für einen längeren Dienst gebunden werden (siehe *Binden*, S. 208). Ein Zauberer kann das Spiel mit gebundenen Geistern beginnen. Gebundene Geister kosten eine Anzahl von Generierungspunkten gleich der Zahl der geschuldeten Dienste. Die maximale Zahl an Diensten, die ein Geist dem Zauberer schulden kann, entspricht der Herbeirufen-Fertigkeit des Charakters (bzw. der Beschwören-Fertigkeitsgruppe). Die Kraftstufe des gebundenen Geistes entspricht dem Magieattribut des Charakters. Die Höchstzahl an Geistern, die ein Zauberer gleichzeitig gebunden haben kann, entspricht seinem Charisma.

Foki

Beim Kaufen von Ausrüstung können magisch aktive Charaktere auch Foki erwerben, magisch verzauberte Gegenstände, mit denen Zauberer ihre Macht steigern können (siehe *Foki*, S. 233). Um einen Fokus auch nutzen zu können, muss ihn der Zauberer oder Adept an sich binden, was Zeit und Mühe kostet.

Ein Startcharakter kann das Spiel mit einem oder mehreren gebundenen Foki beginnen. Dazu muss er den Fokus zunächst mit Nuyen erwerben. Um ihn zu binden, muss er anschließend eine Anzahl von GP in Höhe der Kraftstufe des Fokus investieren. Die Gesamtkraftstufe aller gebundenen Foki darf den 5-fachen Magiewert des Charakters nicht überschreiten.

Ein Zauberer kann nicht mehr Foki an sich binden, als durch die Stufe seines Magieattributs angegeben.

BEISPIEL

Michelle möchte einige Zaubersprüche für ihre Magierin kaufen. Nach einem Blick ins Straßengrimoire (S. 238) entscheidet sie sich für die folgenden Zauber: Blitzstrahl, Feinde aufspüren, Heilen, Unsichtbarkeit, Panzerung und Zauberfinger. Das sind insgesamt 6 Zaubersprüche, die Michelle somit 18 GP kosten. Damit bleiben ihr nur noch 17 GP übrig. Sie investiert außerdem 6 Punkte in einen Luftgeist und einen Feuergeist, die ihr jeweils 3 Dienste schulden (beide mit Kraftstufe 3, da ihr Charakter Magie 3 hat). Außerdem bindet sie ihren Zauberspeicher der Kraft 2 für 2 weitere GP, womit ihr noch 9 GP bleiben.

Adeptenkräfte

Adepten erhalten eine Anzahl von Kraftpunkten gleich ihrem Magieattribut. Mit diesen Kraftpunkten können sie Adeptenkräfte erwerben, die ab S. 229 beschrieben werden. Kraftpunkte, die bei der Charaktererschaffung aufgehoben werden, gehen nicht verloren und können noch im späteren Verlauf des Spiels investiert werden.



TECHNOMANCER-RESSOURCEN

Technomancer verlassen sich auf ihre lebende Persona, komplexe Formen (S. 280) und Sprites (S. 281), um die Matrix zu manipulieren. Die lebende Persona repräsentiert die Attribute des Technomancers in der digitalen Welt und leitet sich aus seinen anderen Attributen ab (siehe *Die Lebende Persona*, S. 279). Komplexe Formen und Sprites müssen mit Generierungspunkten erworben werden.

Komplexe Formen

Technomancer können die elektronische Welt nur mit den komplexen Formen beeinflussen, die sie erlernt haben. Diese Formen können während der Charaktererschaffung für 1 GP pro Stufenpunkt erworben werden. Möchte ein Spieler für seinen Technomancer die komplexe Form Panzerung 4 erwerben, so kostet ihn das beispielsweise 4 GP. Die maximale Anzahl an komplexen Formen, mit denen ein Charakter das Spiel beginnen hat, entspricht – unabhängig von ihrer Stufe – dem doppelten Logikattribut (Logik x 2) des Charakters.

Sprites

Technomancer besitzen die Fähigkeit, während des Spiels Matrix-Gebilde – Sprites genannt – zu kompilieren und zu registrieren. Ein Technomancer kann das Spiel bereits mit registrierten Sprites beginnen. Registrierte Sprites kosten eine Anzahl von GP gleich der Zahl der Dienste, die das Sprite dem Charakter schuldet. Die Zahl der Dienste, die ein Sprite dem Charakter schulden kann, darf den Kompilierenwert des Technomancers nicht überschreiten. Die Stufe des registrierten Sprites entspricht dem Resonanzwert des Technomancers. Ein Technomancer kann eine maximale Anzahl von Sprites in Höhe seines Charismas registriert haben.

CONNECTIONS

Connections sind die Bekannten, Kumpel und Straßeninformanten eines Charakters. Ausführliche Informationen über Connections finden Sie im Abschnitt *Connections*, S. 329. Dies sind die Leute, an die sich der Charakter wendet, wenn er Informationen benötigt, Waren auf dem Schwarzmarkt kaufen will, Gerüchte verbreiten möchte oder einen ähnlichen Gefallen benötigt.

Jede Connection hat eine Connectionstufe zwischen 1 und 6, die genau anzeigt, wie einflussreich und nützlich die Connection ist, und eine Loyalitätsstufe (ebenfalls zwischen 1 und 6), aus der sich ergibt, welche Opfer die Connection für den Charakter bringen würde. Die GP-Kosten einer Connection entsprechen ihrer Connectionstufe + Loyalitätsstufe. Die Connection- und Loyalitätsstufen werden auf S. 330 näher erläutert.

Der Spieler sollte darauf achten, bei der Charaktererschaffung mindestens zwei Connections zu erwerben, möglicherweise auch mehr, wenn der Charakter eher ein sozial orientierter Typ ist oder auf die Hilfe der Connections angewiesen sein wird. Auf den kalten Straßen des Sprawls braucht man Freunde, *Omae*.

BEISPIEL

Michelle und Brian sind fast fertig – sie müssen nur noch ihre Connections auswählen.

Michelle hat nur noch 9 GP übrig und beschließt, dass ihr Charakter mit einer einzelnen Connection auskommen muss. Sie wählt einen Taliskrämer mit Connection 4 und Loyalität 5. Michelle legt fest, dass ihre Zauberin neu in der Stadt und der Taliskrämer ein alter Freund ist, der hier im Moment ihre einzige Connection darstellt.

Brian hat noch 13 GP übrig. Er entscheidet sich für eine einflussreiche Connection: einen Mafia-Unterboss mit Connection 6 und Loyalität 1. Brian beschließt, dass sein Charakter mit dem Mob-Mitglied verschwägert ist – genug, um seine Aufmerksamkeit zu genießen, aber zu wenig, um ihn zur Familie gehören zu lassen. Mit den noch übrigen Punkten kauft Brian zwei weitere Connections: einen Schieber (Connection 2, Loyalität 1) und einen Lone-Star-Cop (Connection 2, Loyalität 1).

FEINSCHLIFF

Es folgen die letzten Schritte der Charaktererschaffung, die sicherstellen, dass der Charakter fertig ist. Sie sollten als abschließende Checkliste genutzt werden, bevor das Spiel beginnt.

ENDGÜLTIGE WERTE

Wenn der Charakter Cyber- oder Bioware hat oder Adeptenkräfte besitzt, könnten sich seine Attribute verändert haben. In diesem Fall notiert der Spieler die verstärkten Attributswerte nach den natürlichen Werten in Klammern, z.B. Konstitution 4 (6). Die erste Zahl ist die natürliche Konstitution des Charakters, die zweite Zahl der verstärkte Wert. Wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, setzt der Charakter für Proben immer den verstärkten Attributswert ein.



Zauberer im Astralraum und Hacker und Technomancer in der virtuellen Realität der Matrix haben unterschiedliche Initiativen. Regeln für die astrale Initiative finden Sie auf S. 226f., die für die Matrix-Initiative auf S. 276.

Zustandsmonitore

Der Spieler notiert, wie viele Kästchen sein Charakter auf seinem Körperlichen und Geistigen Zustandsmonitor besitzt: 8 + (Willenskraft ÷ 2, aufgerundet) für Geistigen und 8 + (Konstitution ÷ 2, aufgerundet) für Körperlichen Schaden. Hierfür werden die verstärkten Attribute des Charakters herangezogen, nicht die natürlichen Attributswerte (was außerdem bedeutet, dass ein Charakter zusätzliche Kästchen auf seinen Zustandsmonitoren erhält, wenn seine Willenskraft oder Konstitution vorübergehend erhöht werden). Für jede Cybergliedmaße erhält der Charakter ein weiteres Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor.

Alle ungenutzten Kästchen auf den Zustandsmonitoren werden geschwärzt.

STARTKAPITAL

Nuyen, die bei der Zuteilung von Ressourcen nicht für Ausrüstung ausgegeben werden, werden nicht ins Spiel übernommen. Das Startkapital, mit dem ein Charakter das Spiel beginnt, ist von seinem Lebensstil abhängig. Der Spieler wirft eine Anzahl von Würfeln, die der Tabelle *Startkapital* entnommen wird. Die Würfelergebnisse werden addiert. Wenn der Charakter noch Nuyen von seinen Ressourcen übrig hat, kann er das Wurfergebnis für jeweils 100 ¥, die er übrig hat, um +1 erhöhen, dieser Bonus darf maximal der Anzahl der Würfel x 3 entsprechen (anders ausgedrückt, es kann bis zur Hälfte des maximal möglichen Würfelergebnisses hinzukommen). Das Gesamtresultat wird mit dem angegebenen Geldmultiplikator multipliziert und das Ergebnis ist das Startkapital des Charakters in Nuyen.

Startkapital gibt es in unterschiedlichen Varianten – beglaubigte Credsticks, Wertpapiere, Konzernaktien, geheime Konten, einen großen Haufen Bares unter dem Kopfkissen und so weiter. Das Startkapital kann nicht durch Ausrüstung (weder magische noch sonstige), Waffen, Cyberware, Connections oder irgendetwas anderes ersetzt werden. Charaktere können unmittelbar nach Spielbeginn weitere Dinge kaufen, doch diese Gegenstände unterliegen dann den Regeln für Verfügbarkeit und wie immer dem Ermessen des Spielleiters.

ZUSTANDSMONITOR-KÄSTCHEN

Konstitution (Körperlich) oder Willenskraft (Geistig)	Anzahl der Kästchen
1–2	9 Kästchen
3–4	10 Kästchen
5–6	11 Kästchen
7–8	12 Kästchen
9–10	13 Kästchen
11–12	14 Kästchen

STARTKAPITAL

Lebensstil	Würfel	Geldmultiplikator
Straße	1W6	x 10 ¥
Squatter	2W6	x 20 ¥
Unterschicht	3W6	x 50 ¥
Mittelschicht	4W6	x 100 ¥
Oberschicht	4W6	x 500 ¥
Luxus	4W6	x 1.000 ¥

DER SEGEN DES SPIELLEITERS

Bei der Entscheidung, ob ein Charakter für das Spiel erlaubt ist, hat der Spielleiter das letzte Wort. Obwohl es scheint, der Spielleiter habe die alleinige Entscheidungsgewalt, sollte die Charaktererschaffung von vornherein so ablaufen, dass Spielleiter und Spieler gemeinsam Charaktere entwickeln, die zum Stil der Gruppe und der Kampagne passen. Ein vercybertes, waffenstarrendes Orkmonster passt nicht wirklich in eine geheimnisvolle Kampagne voller mysteriöser Elfen-Magier. Alle Spieler sollten deshalb mit dem Spielleiter zusammenarbeiten, um einen Ausgleich zwischen ihren eigenen Bedürfnissen und denen der Gruppe und der Kampagne herzustellen.

HINTERGRUND UND GESCHICHTE

Einen großer Teil des Hintergrunds eines Charakters entsteht meist schon während der Charaktererschaffung. Wie sieht er aus? Warum macht er das, was er macht? Wo hat er seinen Cyberarm her? Wieso lautet sein Straßenname Lucky Louie? Warum läuft er in den Schatten? Von wem hat er sein erstes Hackerprogramm bekommen? An diesem Punkt sollte der Spieler die Geschichte seines Charakters aufschreiben. Abhängig von den Erfordernissen der Kampagne kann dieser Hintergrund sehr detailliert beschrieben oder auch nur grob umrissen werden. Drei Dinge sind dabei wichtig:

- Notieren Sie sich einige Zitate, die für Ihren Charakter typisch sind. Drei oder vier sollten genügen. In der Literatur finden sich zahllose Zitate, die Charaktere mit nur wenigen Worten beschreiben. Sätze wie „Hasta la vista, Baby" bis „Es kann nur einen geben" wecken die Phantasie und geben einen Hinweis auf den Charakter.
- Schreiben Sie einen kleinen Text, als würde jemand anders über Ihren Charakter reden. Werfen Sie einen Blick auf die Beschreibungen der Archetypen, um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie solche Äußerungen aussehen könnten.
- Notieren Sie in der gebotenen Kürze, wie Ihr Charakter angefangen hat. Mit dieser kleinen Übung verleihen Sie dem Charakter einen fiktiven Hintergrund. Hinweise, wie solche Überlegungen aussehen können, finden Sie in den Beispielen dieses Kapitels. Während der Charaktererschaffung werden immer wieder Entscheidungen getroffen, die einem Charakter zusätzliche Substanz verleihen. Überlegen Sie einfach, wie der Charakter an seine Eigenschaften und magischen Fähigkeiten sowie seine Ressourcen gelangt ist, von wem er ausgebildet wurde und so weiter.

Los geht's!

Jetzt ist es an der Zeit, nach den Würfeln zu greifen und in die Schatten einzutauchen!

BEISPIEL ..

Nachdem die Werte und Zahlen ihrer Charaktere vollständig sind, müssen Brian, Michelle und Dan nur noch das Startkapital bestimmen und eine Hintergrundgeschichte für ihre Charaktere entwerfen. Steve, der Spielleiter, wirft einen Blick auf die Charakterbögen und genehmigt die Charaktere für das Spiel.

GABEN UND HANDICAPS

Der folgende Abschnitt umfasst Beschreibungen der grundlegenden Gaben und Handicaps, die in der vierten Edition von *Shadowrun* während der Charaktererschaffung verfügbar sind.

GABEN

Für Gaben muss der Spieler wie für alles andere auch Generierungspunkte aufwenden. Charaktere dürfen nicht mehr als 35 GP für Gaben ausgeben.

Adept

Kosten: 5 GP

Adepten setzen ihre Magie auf eine völlig andere Weise ein als andere Erwachte Charaktere, indem sie ihre Macht durch ihren Körper und Geist kanalisieren. Sie wirken keine Zauber, beschwören keine Geister und haben auch normalerweise keinen Zugang zum Astralraum (siehe Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung, S. 225). Stattdessen entwickeln sie Kräfte, die ihre körperlichen und geistigen Fähigkeiten verbessern.

Ein Charakter muss diese Gabe erwerben, um ein Adept zu werden, und beginnt dann mit einem Magieattribut von 1, das wie jedes andere Attribut bis zu einem Maximum von 6 + Initiationsgrad (siehe *Attribute erwerben*, S. 105) gesteigert werden kann. Ein Charakter mit dieser Gabe kann keine der Gaben Zauberer, Magieradept oder Technomancer erwerben.

Charakter mit dieser Gabe erhalten während der Charaktererschaffung eine Anzahl von Kraftpunkten gleich ihrem Magieattribut. Diese Kraftpunkte können für den Kauf von speziellen Adeptenkräften (siehe S. 229) eingesetzt werden. Im späteren Verlauf des Spiels kann ein Charakter weitere Kraftpunkte erwerben, indem er sein Magieattribut durch den Einsatz von Karma erhöht. Dabei ist zu beachten, dass das Magieattribut nur mittels Initiation über das natürliche Maximum von 6 gesteigert werden kann (siehe *Initiation*, S. 232).

Der Adept wird ausführlich ab S. 229) des Kapitels *Die Erwachte Welt* beschrieben; der Archetyp eines Adepten befindet sich auf S. 131.

Da diese Gabe recht günstig ist, sollte der Spielleiter sorgfältig darauf achten, dass sie nicht missbraucht wird. Nur Charaktere, die tatsächlich als Adepten gedacht sind und als solche gespielt werden, sollten sie wählen können.

Astrales Chamäleon

Kosten: 5 GP

Die astrale Signatur von Charakteren mit dieser Gabe verschmilzt schneller mit dem astralen Hintergrund. Alle Signaturen, die ein Charakter mit Astrales Chamäleon hinterlässt, halten nur halb so lange wie üblich. Versuchen andere, die astrale Signatur zu askennen, erleiden sie dabei einen Würfelpoolmodifikator von –2. Nur Charaktere mit der Gabe Adept, Zauberer oder Magieradept können diese Gabe erwerben.

Aussergewöhnliches Attribut

Kosten: 20 GP

Diese Gabe erlaubt es einem Charakter, einen Wert in einem Körperlichen oder Geistigen Attribut über dem Maximum nach Metatyp zu haben. Der Charakter darf den natürlichen Maximalwert eines seiner Attribute um einen Punkt anheben (ein Mensch könnte beispielsweise ein Attribut mit einem natürlichen Maximum von 7 haben). Hierdurch steigt entsprechend auch das Maximum des verstärkten Attributs. Diese Gabe kann nur einmal erworben werden.

Beidhändigkeit

Kosten: 5 GP

Der Charakter besitzt mit beiden Händen das gleiche Geschick. Er erleidet keine Modifikatoren für den Einsatz einer Waffe mit der falschen Hand (S. 180). Wenn er zwei Waffen gleichzeitig einsetzt, muss er aber trotzdem seinen Würfelpool aufteilen.

Erhöhte Konzentrationsfähigkeit

Kosten: 10 GP pro Stufe (max. Stufe 2)

Ein magischer Charakter mit dieser Gabe kann sich von Natur aus hervorragend konzentrieren. Die erhöhte Konzentrationsfähigkeit ermöglicht es ihm, Mana effizienter zu kanalisieren, und macht den Charakter weniger anfällig für Entzug. Ein Charakter mit dieser Gabe erhält einen Würfelpoolmodifikator von +1 pro Stufenpunkt für alle Entzugsproben. Erhöhte Konzentrationsfähigkeit kann nur von Charakteren mit der Gabe Zauberer oder Magieradept erworben werden.

Fotografisches Gedächtnis

Kosten: 10 GP

Ein Charakter mit einem Fotografischen Gedächtnis vergisst nur selten etwas, das er erlebt hat. Der Charakter kann sich mühelos an Gesichter, Daten, Zahlen oder sonstige Dinge erinnern, die er gesehen oder gehört hat. Für Erinnerungsproben (siehe *Attributsproben*, S. 83 erhält der Charakter einen Mindestwurfmodifikator von –1.

Freundliche Geister

Kosten: 10 GP

Charaktere mit dieser Gabe sind auf natürliche Weise einer bestimmten Geisterart verbunden (siehe *Geister*, S. 347). Diese Geister finden den Charakter interessant, werden von ihm angezogen und sind eher bereit, ihm zu helfen. Sie greifen den Charakter normalerweise nicht an oder setzen zumindest keine tödlichen Kräfte ein, wenn sie zum Angriff gezwungen werden.

Diese Gabe kann von allen Charakteren erworben werden, nicht nur von Zauberern. Zauberer können diese Gabe auch für eine Geisterart erwerben, die nicht mit ihrer magischen Tradition verbunden ist.

Gelöscht

Kosten: 5 GP oder 10 GP

Besser als SINlos – ein Charakter mit dieser Gabe existierte und existiert offiziell nicht; jemand oder etwas sorgt aktiv dafür, dass die Spuren des Charakters aus dem System entfernt werden. Möglicherweise handelt es sich um einen Elite-Hacker, der dem Charakter einen Gefallen schuldet, oder um eine befreundete KI, aber das Ergebnis ist immer dasselbe. Ausgenommen von den besten Sicherheitssystemen verschwinden Datenspuren und Einträge über den Charakter, kurz nachdem sie gespeichert wurden. Für 5 GP verschwinden kriminelle SINs und unerwünschte Daten innerhalb einer Woche. Bei 10 GP lösen sich jedwede SIN, eine unerwünschte Kreditgeschichte oder persönliche Informationen nach 24 Stunden in Rauch auf. Natürlich werden all jene Daten verschont, von denen der Charakter dies wünscht und die lebenswichtig für seine soziale Einbindung sind. Beachten Sie, dass das Löschen von Daten aber auch zu unerwünschten Problemen führen kann, zum Beispiel wenn der Charakter für ein paar Tage in den Knast muss (und das System dann seine Anwesenheit dort „vergisst").

Glück

Kosten: 20 GP

Diese Gabe ermöglicht es einem Charakter, das Maximum seines Edge-Attributs um 1 Punkt anzuheben (ein menschlicher Charakter könnte sein Edge beispielsweise auf 8 erhöhen). Beachten Sie, dass die Gabe nicht die tatsächliche Edge-Stufe erhöht, sondern den Charakter lediglich in die Lage versetzt, dies zu tun – das Karma dafür muss jedoch erst einmal aufgewendet werden (siehe *Charakterentwicklung*, S. 313). Diese Gabe kann nur einmal erworben werden.

Gummigelenke

Kosten: 5 GP

Ein Charakter mit Gummigelenken hat außergewöhnlich flexible Gelenke und kann seinen Körper in extreme Positionen verdrehen und verrenken. Der Charakter erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf alle Entfesselungsproben (S. 150). Mit Zustimmung des Spielleiters kann der Charakter sich durch schmale, enge Öffnungen zwängen, bei denen weniger gelenkige Charaktere aufgeben müssten.

Hohe Schmerztoleranz

Kosten: 5 GP pro Stufe (max. Stufe 3)

Hohe Schmerztoleranz macht einen Charakter widerstandsfähiger gegen die Ablenkung durch Schmerz. Ein Charakter darf bei der Berechnung von Verletzungsmodifikatoren pro Stufe in dieser Gabe ein Schadenskästchen ignorieren (siehe *Verletzungsmodifikatoren*, S. 193). Ein Charakter, der diese Gabe auf Stufe 2 besitzt, kann also in der Körperlichen und Geistigen Schadensleiste jeweils bis zu 2 Schadenskästchen erleiden, ohne einem Verletzungsmodifikator zu unterliegen. Diese Gabe kann nicht mit der Adeptenkraft Schmerzresistenz, der Cyberware Schmerzeditor oder der Bioware Schadenskompensator kombiniert werden.

Magieradept

Kosten: 10 GP

Magieradepten stellen eine Mischung aus Zauberern und Adepten dar. Sie müssen sich für jeden Magiestufenpunkt entscheiden, ob sie ihn lieber in somatische Adeptenkräfte investieren (und dafür 1 Kraftpunkt je zugewiesenem Punkt des Magieattributes erhalten) oder in magische Fertigkeiten wie Hexerei und Beschwörung.

Um ein Magieradept zu werden und ein Magieattribut von 1 zu erhalten, muss ein Charakter diese Gabe erwerben. Das Magieattribut kann genau wie jedes andere Attribut bis auf ein Maximum von 6 + Initiatengrad gesteigert werden (siehe *Attribute erwerben*, S. 105). Ein Charakter mit der Gabe Magieradept kann keine der Gaben Adept, Zauberer oder Technomancer erwerben.

Genau wie Adepten haben Magieradepten keinen Zugang zum Astralraum, es sei denn, sie erwerben die Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung. Magieradepten können nicht astral projizieren.

Der Spielleiter sollte darauf achten, dass diese Gabe nur für Charaktere erworben wird, die tatsächlich als Magieradepten gedacht sind und als solche gespielt werden.

Magieresistenz

Kosten: 5 GP pro Stufe (max. Stufe 4)

Für jeden Stufenpunkt Magieresistenz erhält ein Charakter 1 zusätzlichen Würfeln für Spruchwiderstandsproben (siehe S. 218). Die Magieresistenz wirkt jedoch auch gegen Zaubersprüche mit vorteilhaften Auswirkungen, wie zum Beispiel Heilzauber.

Charaktere mit der Gabe Zauberer, Adept oder Magieradept können diese Gabe nicht erwerben. Ein magieresistenter Charakter kann seine Magieresistenz nicht „abschalten" – sie wirkt sich auf alle Zaubersprüche und magischen Effekte aus, ganz gleich, ob sie gut oder schlecht sind. Ein Charakter mit Magieresistenz gilt niemals als bereitwilliges Subjekt für Zaubersprüche, die ein solches erfordern; solche Zaubersprüche scheitern automatisch, wenn sie auf den magieresistenten Charakter gewirkt werden.

Menschliches Aussehen

Kosten: 5 GP

Ein Metamensch mit menschlichem Aussehen geht in den meisten Situationen als Mensch durch. Menschliche NSC stehen dem Charakter bei Proben auf soziale Fertigkeiten mit neutraler Einstellung gegenüber (siehe S. 156). Metamenschliche NSC, die Menschen gegenüber voreingenommen sind und den Charakter für einen Menschen halten (oder glauben, dass er sich Mühe gibt, besonders „menschlich" auszusehen), könnten dem Spielercharakter jedoch skeptischer oder sogar feindselig begegnen. Nur Elfen, Zwerge und Orks können diese Gabe wählen.

Mut

Kosten: 5 GP

Ein Charakter mit Mut ist besonders unerschrocken. Er erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf alle Widerstandsproben gegen Furcht und Einschüchterung, einschließlich magisch verursachter Furcht durch Zaubersprüche oder Critterkräfte.

Natürliche Immunität

Kosten: 5 oder 15 GP

Charaktere mit Natürlicher Immunität haben eine angeborene oder entwickelte Immunität gegen eine bestimmte natürliche Krankheit oder ein Toxin. Diese Gabe kann mit zwei unterschiedlichen Stufen erworben werden. Für 5 GP ist der Charakter immun gegen eine bestimmte natürliche Krankheit oder ein Toxin. Wird Natürliche Immunität mit 15 GP erworben, ist der Charakter immun gegen eine bestimmte synthetische (künstlich erzeugte) Krankheit oder ein synthetisches Toxin. Natürliche Immunität wirkt nicht gegen magische Krankheiten oder Toxine, wie beispielsweise MMVV.

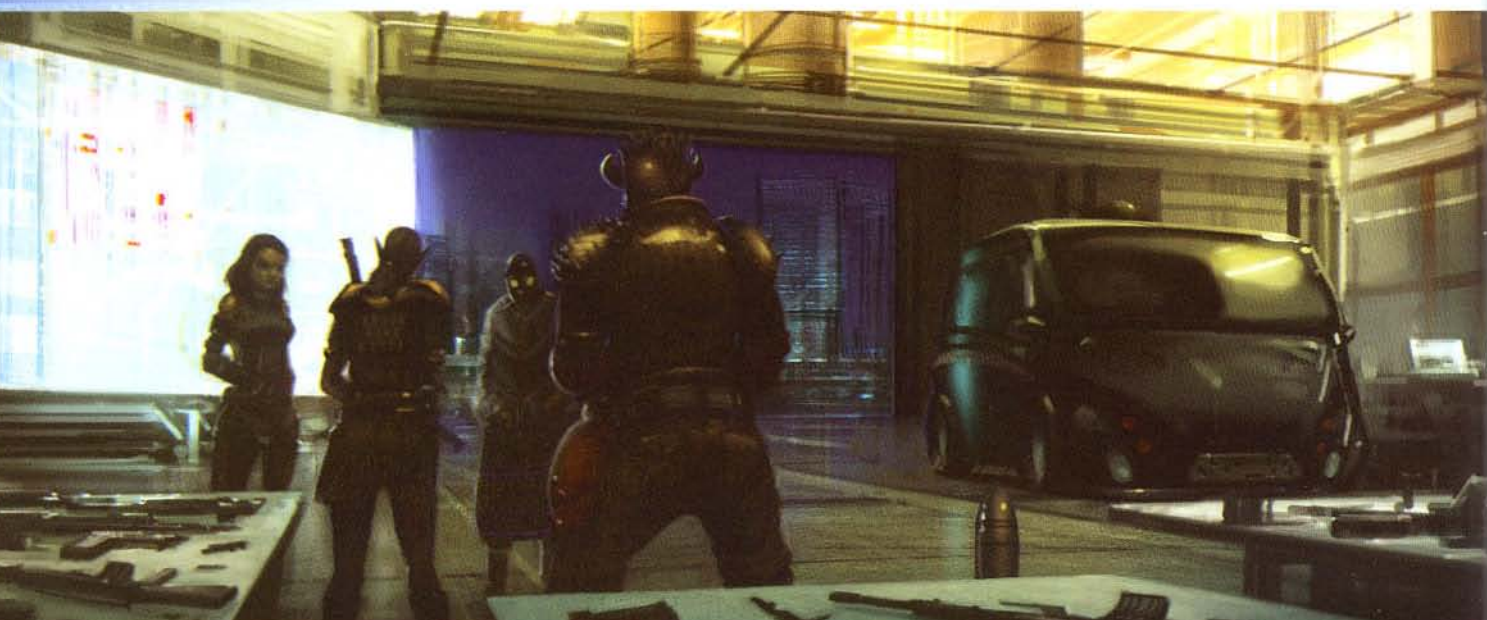
Der Spieler und der Spielleiter müssen sich auf eine bestimmte Krankheit, eine Droge oder ein Toxin einigen, gegen das der Charakter immun ist. Es muss etwas sein, mit dem der Charakter tatsächlich in Kontakt kommen könnte. Der Charakter darf alle (12 – Konstitution) Stunden einer Dosis des Stoffes ausgesetzt sein, ohne schädliche Wirkungen zu erleiden. Wenn der Charakter in diesem Zeitraum mehr als einer Dosis ausgesetzt ist, erleidet er zwar auf normale Weise Schaden, doch die Heilungszeit wird halbiert.

Beachten Sie, dass auch Charaktere mit Natürlicher Immunität gegen eine Krankheit als Überträger dieser Krankheit fungieren können, auch wenn sie selber nicht unter den Auswirkungen leiden.

Pathogen- und Toxinresistenz

Kosten: 5 oder 10 GP

Ein Charakter mit Pathogen- und Toxinresistenz kann Toxinen und Drogen besser widerstehen als andere Charaktere und erhält einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf entsprechende Widerstandsproben. Die Gabe



ist in zwei Stufen erhältlich; für 5 GP ist der Charakter entweder resistent gegen Pathogene oder gegen Toxine, nicht aber gegen beides. Für 10 GP besitzt der Charakter Resistenz sowohl gegen Pathogene als auch Toxine.

Programmier-Genie

Kosten: 10 BP

Ein Programmier-Genie ist bei der Durchführung einer bestimmten Matrix-Handlung besonders talentiert und erhält für diese Handlung einen Würfelpoolmodifikator von +2. Dieser Modifikator gilt nur für Matrix-Handlungen mit zugehöriger Erfolgsprobe und kann nicht mit Matrix-Handlungen verbunden werden, die ohne Erfolgsprobe auskommen, wie zum Beispiel Ausstöpseln. Diese Gabe kann nur einmal erworben werden.

Resistenz gegen Signalspitzen

Kosten: 10 GP

Irgendetwas an der neuralen Struktur des Charakters macht ihn widerstandsfähiger gegen neurales Feedback. Diese Gabe verleiht dem Charakter 1 Punkt natürlichen Biofeedback-Filters, der zum Biofeedback-Filter seines Kommlinks addiert wird (siehe S. 272).

Schlechte Verbindung

Kosten: 10 GP

Jede Ritualzauberei (S. 217) die gegen den Charakter eingesetzt wird, erleidet einen Würfelpoolmodifikator von –3. Dabei ist zu beachten, dass diese Gabe dem Charakter unter bestimmten Umständen auch zum Nachteil gereichen kann, beispielsweise wenn befreundete Zauberer Ritualzauberei einsetzen, um dem Charakter zu helfen oder ihn zu finden.

Schnellheilung

Kosten: 10 GP

Ein Charakter mit dieser Gabe erholt sich schneller von Schaden als andere Charaktere. Der Charakter erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2 für alle Proben, die seiner Heilung dienen, einschließlich magischer Heilung. Der Würfelpoolmodifikator wird auch auf die Proben anderer Charaktere angewandt, die diesen Charakter heilen.

Schutzpatron

Kosten: 5 GP

Diese Gabe steht ausschließlich Charakteren mit den Gaben Zauberer oder Magieradept zur Verfügung. Der Charakter hat einen Schutzpatron (siehe S. 234), der ihn beim Wirken von Magie anleitet und gewisse Vor- und Nachteile bietet. Ein Charakter kann nur einen Schutzpatron haben.

Soziales Chamäleon

Kosten: 5 GP

Ein soziales Chamäleon hat eine Begabung dafür, sich an neue Situationen, Gruppen, Städte oder auch Jobs anzupassen. Wenn der Charakter sich an eine neue Umgebung anpasst, zum Beispiel eine Gruppe infiltriert oder versucht, Kontakte in einer neuen Stadt zu treffen, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von +2 für alle sozialen Proben während des ersten Treffens. Dieser Modifikator gilt nicht für das zweite Treffen und alle folgenden Begegnungen.

Talentiert

Kosten: 10 GP

Ein Charakter mit dieser Gabe ist ein Wunderkind bei einer bestimmten Fertigkeit. Charaktere mit dieser Gabe dürfen das natürliche Maximum für eine ihrer Aktionsfertigkeiten um einen Punkt von 6 auf 7 anheben. Dadurch wird die Fertigkeit allerdings noch nicht gesteigert – es eröffnet dem Charakter lediglich die Möglichkeit einer Steigerung im späteren Verlauf des Spiels. Das Anheben des Fertigkeitswerts von 6 auf 7 kostet dann das Doppelte der normalen Karmakosten (siehe *Charakterentwicklung*, S. 313).

Die Gabe Talentiert kann auch erworben werden, um einen Charakter bereits bei seiner Erschaffung mit einer Aktionsfertigkeit auf Wert 7 zu beginnen. Die Kosten für die Steigerung des Fertigkeitswerts von 6 auf 7 betragen auch hier das Doppelte des üblichen, also 8 GP.

Die Gabe Talentiert darf nur einmal pro Charakter erworben werden.

Technomancer

Kosten: 5 GP

Technomancer können allein durch die Kraft ihres Willens auf die Matrix zugreifen und sie manipulieren (siehe *Technomancer*, S. 279). Technomancer, die vor dem Crash von 2064 als Otaku bekannt waren, sind seit der Einführung der Erweiterten Realität überall auf der Welt aufgetaucht.

Ein Charakter muss diese Gabe erwerben, um ein Technomancer zu werden, und beginnt mit einem Resonanzattribut von 1. Dieses Attribut kann wie jedes andere Attribut bis auf ein Maximum von 6 (+ Wandlungsgrad) gesteigert werden (siehe *Attribute erwerben*, S. 105). Ein Charakter mit dieser Gabe kann keine der Gaben Adept, Zauberer oder Magieradept erwerben.

Technomancer haben eine lebende Persona – ihr Alter Ego in der Matrix – mit ganz eigenen Attributen für virtuelle Handlungen in der Matrix. Das Resonanzattribut, kombiniert mit bestimmten anderen Attributen, ist ein Maß für die Stärke (oder Schwäche) der lebenden Persona.

Tierempathie

Kosten: 10 GP

Ein Charakter mit dieser Gabe hat ein instinktives Gefühl dafür, wie er Tiere aller Art am besten behandelt. Er erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf alle Proben, bei denen es darum geht, Tiere zu beeinflussen oder zu kontrollieren (einschließlich Reiten). Charaktere mit dieser Gabe neigen dazu, sich in die Lage eines Tiers hineinzuversetzen, und scheuen deshalb üblicherweise davor zurück, ihm Schaden zuzufügen oder es zu quälen. Diese Gabe beeinflusst nicht die Interaktion eines Charakters mit denkenden Wesen wie Sasquatche, Nagas oder Drachen.

Überlebenswille

Kosten: 5 pro Stufe (max. Stufe 3)

Für jeden Punkt Überlebenswille erhält der Charakter ein zusätzliches Kästchen für überzähligen Schaden (siehe S. 192). Diese zusätzlichen Kästchen ermöglichen es dem Charakter lediglich, zusätzlichen Schaden zu erleiden, bevor er stirbt. Sie erhöhen nicht die Schwelle, bei deren Erreichen er bewusstlos oder ausgeschaltet wird, und auch die Verletzungsmodifikatoren werden nicht beeinflusst.

Unauffälligkeit

Kosten: 10 GP

Der Charakter kann in jeder Menschenmenge untertauchen. Seine Größe und sein Gewicht sind genau wie sein generelles Erscheinungsbild durchschnittlich und der Charakter glänzt durch eine beeindruckende Abwesenheit von körperlichen Besonderheiten oder Verhaltensweisen. Wenn jemand versucht, ihn zu beschreiben, wird das nicht präziser klingen als: „Er war... hm... irgendwie durchschnittlich."

Wer versucht, diesen Charakter zu verfolgen oder ihn selbst in einer kleinen Ansammlung von Menschen auszumachen, erleidet einen Würfelpoolmodifikator von –2 auf alle Proben, die er dafür ablegt. Der Modifikator gilt nicht für eine Suche mit Magie oder in der Matrix.

Vertrautes Terrain

Kosten: 10 GP

Vertrautes Terrain verschafft einem Charakter einen Würfelpoolmodifikator von +2 für alle Aktionsfertigkeitsproben, die er innerhalb dieser Umgebung ablegt. Alle Wissensfertigkeiten, die mit Personen, Orten oder anderen Dingen innerhalb des vertrauten Terrains verbunden sind, erhalten einen Würfelpoolmodifikator von +4.

Das vertraute Terrain des Charakters ist eine bestimme Örtlichkeit, die der Charakter besonders gut kennt. Es handelt sich entweder um ein kleines Gebiet – nicht größer als ein großes Gebäude oder ein kleiner Häuserblock – oder um eine Umgebung, die während der Kampagne nur selten besucht wird. Bei einer Kampagne in Seattle wäre die Wüste zum Beispiel solch eine selten besuchte Umgebung und gäbe ein gutes vertrautes Terrain ab. Spielt die Kampagne dagegen in der magieverseuchten Mojave-Wüste, würde sich die Wüste nicht als vertrautes Terrain eignen. Der Spielleiter hat das letzte Wort bei der Frage, ob ein bestimmtes Gebiet als vertrautes Terrain geeignet ist.

Für Hacker und Technomancer könnte das vertraute Terrain ein bestimmtes Computernetzwerk sein, das der Charakter besonders gut kennt. In diesem Fall würde der Charakter einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf alle Proben bekommen, solange er sich in diesem System befindet. Beliebte Data Havens wie der Denver Nexus geben ein passendes vertrautes Terrain für Hackercharaktere ab, und viele Konzernhacker haben diese Gabe im Computersystem ihres Konzerns.

Das vertraute Terrain muss eine feststehende Örtlichkeit sein – es kann nicht herumgeschoben werden. Wenn das vertraute Terrain eines Charakters zerstört wird, verliert er diese Gabe.

Zähigkeit

Kosten: 10 GP

Charaktere mit Zähigkeit können Schaden leichter abschütteln als andere. Für Schadenswiderstandsproben erhalten sie einen Modifikator von +1 auf ihre Konstitution.

Zauberer

Kosten: 15 GP

Ein Charakter mit dieser Gabe ist ein Zauberer und erhält ein Magieattribut von 1. Das Magieattribut kann wie jedes andere Attribut bis auf ein Maximum von 6 + Initiationsgrad gesteigert werden (siehe *Attribute erwerben*, S. 105). Ein Charakter mit dieser Gabe kann keine der Gaben Adept, Magieradept oder Technomancer erwerben.

Zauberer können Zauber wirken und Geister beschwören (weitere Informationen finden Sie im Kapitel *Die Erwachte Welt*, S. 208). Der Kampfmagier, der Magische Ermittler, die Radikale Öko-Schamanin und die Straßenschamanin auf den Seiten 128, 130, 132 und 136 sind Zauberer-Archetypen. Jeder Zauberer folgt einer bestimmten magischen Tradition, die seine Weltsicht prägt und festlegt, wie er Magie wahrnimmt und manipuliert. Die verbreitetsten magischen Traditionen – die Hermetik und der Schamanismus – werden in diesem Regelwerk beschrieben, doch Spieler können auch ihre eigene Tradition entwickeln (siehe *Traditionen*, S. 212). Zauberer dürfen sich außerdem einen Schutzpatron auswählen (siehe *Schutzpatrone*, S. 234), der besondere Vor- und Nachteile mit sich bringt; Spieler sollten diese insbesondere beachten, wenn sie ihre Zauber auswählen.

Zauberer haben die Fähigkeit der astralen Wahrnehmung und sind in der Lage, astral zu projizieren (siehe *Die Astrale Welt*, S. 225).

Der Spielleiter sollte darauf achten, dass diese Gabe nur für Charaktere erworben wird, die tatsächlich als Zauberer gedacht sind und als solche gespielt werden.

HANDICAPS

Handicaps verschaffen einem Charakter zusätzliche GP, die für den Erwerb von Attributen, Fertigkeiten, Gaben und anderen Ressourcen und Fähigkeiten eingesetzt werden können. Charaktere können durch Handicaps maximal 35 GP erwerben.

Abhängigkeit

Bonus: 5 bis 30 GP

Ein Charakter mit diesem Handicap ist von Alkohol, Drogen, BTL-Chips oder einer ähnlichen gesundheitsschädlichen Substanz oder Droge abhängig (Nikotin, Koffein und Zucker zählen nicht). Der Punktwert einer Abhängigkeit wird durch ihren Schwere bestimmt: Leicht, Mittel, Schwer oder Ausgebrannt. Weitere Regeln zur Abhängigkeit – einschließlich einer Liste mit Drogen und Hinweisen für das Rollenspiel – finden Sie ab S. 298).

Leicht (5 GP): Der Charakter ist tagtäglich mit seiner Abhängigkeit konfrontiert, aber diese ist nicht nach außen hin offensichtlich und macht ihn auch nicht aggressiv; möglicherweise wird sie nicht einmal erkannt oder bemerkt. Auf dieser Stufe ist es leicht, von der Abhängigkeit loszukommen, aber zu diesem Zeitpunkt erkennen nur die Wenigsten, dass sie abhängig sind und Hilfe brauchen.. Der Abhängige verspürt mindestens einmal pro Woche (oder sogar alle paar Tage) das Verlangen, kann es jedoch ohne allzu große Schwierigkeiten überwinden. Er erleidet einen Würfelpoolmodifikator von –2 auf Willenskraft- und/oder Konstitutionsproben, um dem Verlangen zu widerstehen.

Mittel (10 GP): Auf dieser Stufe ist die Abhängigkeit spürbar und nur schwer zu überwinden. Der Abhängige verspürt mindestens einmal täglich (oder sogar öfter) das Verlangen und es fällt ihm schwerer, ihm zu widerstehen. Er erleidet einen Modifikator von –4 auf Willenskraft- und/oder Konstitutionsproben, um dem Verlangen zu widerstehen.

Schwer (20 GP): Die Sucht ist außer Kontrolle. Der Abhängige hat ein ständiges Verlangen (mindestens zweimal täglich) und erleidet einen Modifikator von –6 auf Willenskraft- und/oder Konstitutionsproben, um dem Verlangen zu widerstehen.

Ausgebrannt (30 GP): Diese Stufe ähnelt der schweren Abhängigkeit. Hinzu kommt, dass der Abhängige bereits seit einiger Zeit in

WEITERE GABEN UND HANDICAPS

(Künftige) Ergänzungsbände für die vierte Edition von *Shadowrun* erweitern die Liste der Gaben und Handicaps entsprechend ihrer Themen. Während diese rein optional sind und nicht benötigt werden, um das Spiel zu genießen, bieten sie doch eine Reihe von weiterführenden Möglichkeiten, sowohl Spielercharaktere als auch Nichtspielercharaktere zu gestalten und ihnen mehr Tiefe zu verleihen.

Straßenmagie führt 8 neue Gaben und Handicaps für Erwachte Charaktere ein.

In *BodyTech* werden 26 neue Medtech-Gaben und -Handicaps präsentiert, die die gesamte Palette von implantatbedingten über genetisch begründete bis hin zu Geisteskrankheiten abdecken.

Das *Arsenal 2070* führt erweiterte Regeln für Kampfkünste ein, wobei die einzelnen Stile durch Gaben repräsentiert werden und wohl für jeden Nahkampfspezialisten, der sein Repertoire erweitern möchte, von Interesse sind.

In *Vernetzt* werden 14 matrixbezogene Gaben und Handicaps für normale User, Hacker und Technomancer vorgestellt.

Das *Runner-Kompendium* bringt eine Unmenge fortgeschrittener Charakteroptionen und widmet ein ganzes Kapitel einer Liste von fast 100 neuen Gaben und Handicaps.

ALLERGIEN

Bedingung	Wert	Beschreibung
Ungewöhnlich	2	Die Substanz oder Umweltbedingung tritt selten auf. *Beispiele:* Silber, Gold, Meereswasser in einer Kampagne, die weitestgehend auf dem Festland spielt (wie z.B. in Denver)
Gewöhnlich	7	Die Substanz oder Umweltbedingung ist für die jeweilige Umgebung üblich. *Beispiele:* Sonnenlicht, Kunststoff, Schadstoffe oder Meereswasser (in einer Küstenstadt wie Seattle).
Leicht	3	Die Substanz ist unangenehm und störend. Es gilt ein Würfelpoolmodifikator von –2 für alle Proben, solange der Charakter der Substanz ausgesetzt ist.
Mittel	8	Der Kontakt mit der Substanz ist sehr schmerzhaft. Es gilt ein Würfelpoolmodifikator von –4 für alle Proben, solange der Charakter an den dazugehörenden Symptomen leidet. Der Schadenscode einer Waffe aus dieser Substanz, die gegen den Charakter eingesetzt wird, steigt um +2.
Schwer	13	Der Kontakt mit der Substanz führt direkt zu Körperlichem Schaden. Der Charakter erleidet 1 Schadenskästchen pro Minute, die er der Substanz ausgesetzt ist, und es gilt ein Würfelpoolmodifikator von –4 für alle Proben, solange er an den dazugehörenden Symptomen leidet. Der Schadenscode einer Waffe aus dieser Substanz, die gegen den Charakter eingesetzt wird, steigt um +4.

diesem Zustand ist und sichtbare Zeichen seiner Sucht trägt. Die Essenz des Charakters wird um 1 gesenkt, um die Gesundheitsschäden infolge des Missbrauchs an seinem Körper widerzuspiegeln. Wenn der Charakter die Abhängigkeit nicht bald bekämpft, verliert er weitere Essenzpunkte mit einer Geschwindigkeit, die der Spielleiter festlegt – so lange, bis er stirbt.

Allergie

Bonus: 5 bis 20 GP

Ein Charakter mit diesem Handicap ist allergisch gegen eine bestimmte Substanz oder Umweltbedingung. Der Wert einer Allergie hängt von zwei Faktoren ab. Zunächst muss bestimmt werden, ob die Substanz oder Umweltbedingung Ungewöhnlich (2 GP) oder Gewöhnlich (7 GP) ist. Anschließend wird die Schwere der Allergie festgelegt: Leicht (3 GP), Mittel (8 GP) oder Schwer (13 GP). Die Punktwerte werden addiert, um den endgültigen Wert zu ermitteln. Der Wert einer Ungewöhnlichen Mittleren Allergie beträgt beispielsweise 10 (2 + 8) Punkte.

Die Tabelle *Allergien* enthält Beschreibungen möglicher Substanzen/Umweltbedingungen und der unterschiedlichen Schweren.

Astrales Leuchtfeuer

Bonus: 5 GP

Die astrale Signatur eines Charakters mit diesem Handicap leuchtet im Astralraum besonders hell. Alle Signaturen, die der Charakter hinterlässt, halten zweimal so lang wie üblich, und jeder, der die Signatur des Charakters askennt, erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2. Nur Charaktere mit der Gabe Adept, Zauberer oder Magieradept können dieses Handicap wählen.

Elfenposer

Bonus: 5 GP

Elfenposer sind Menschen, die lieber Elfen wären. Dieses Verlangen treibt sie dazu, sich so oft wie möglich mit Elfen zu umgeben. Sie reden wie Elfen und verändern ihr Aussehen, damit sie Elfen ähneln. Echte Elfen betrachten dieses Verhalten als peinlich, viele Menschen sehen in ihnen Verräter und selbst Angehörige anderer Rassen halten die Poser für armselig.

Charaktere mit diesem Handicap, die sich einer kosmetischen Operation unterzogen haben, um „Elfenohren" und „Elfenaugen" zu haben, können erfolgreich als Elfen durchgehen und so negative Modifikatoren bei Proben auf soziale Fertigkeiten vermeiden, die Nicht-Elfen hätten. Wenn ein Elf hinter das Geheimnis des Charakters kommt, wird er ihn wahrscheinlich mit Verachtung strafen und ihm feindselig begegnen (siehe Tabelle *Soziale Modifikatoren*, S. 158. Ein „aufgeflogener" Elfenposer könnte auch von anderen Menschen als „Rassenverräter" stigmatisiert werden, wenn diese Menschen Vorurteile gegenüber Elfen hegen.

Das Handicap Elfenposer kann nur von Menschen erworben werden.

Empfindliches Nervensystem

Bonus: 5 GP (10 GP für Hacker/Technomancer)

Ein Charakter mit diesem Handicap hat ein besonders empfindliches Nervensystem und ist deshalb anfälliger für neuralen Schaden durch BTLs, Schwarzes IC, Auswurfschocks und ähnliche schädliche Auswirkungen von SimSinn. Bei Widerstandsproben gegen Schaden durch SimSinn erleidet der Charakter einen Würfelpoolmodifikator von –2.

Feindliche Geister

Bonus: 10 GP

Ein Charakter mit diesem Handicap hat es sich mit einer bestimmten Geisterart (siehe *Geister*, S. 347) ganz übel verscherzt. Die betroffenen Geister belästigen den Charakter, wenn er sich in ihrer Nähe befindet, und erfüllen Dienste, die sie von ihm oder seinen Freunden erhalten, nur zögerlich. Wenn sie den Befehl erhalten, eine Gruppe anzugreifen, in der sich der Charakter befindet, picken sie sich ihn zuerst heraus, um ihn zu töten.

Dieses Handicap kann von allen Charakteren erworben werden, nicht nur von Zauberern. Zauberer können dieses Handicap auch für Geisterarten erwerben, die nicht mit ihrer magischen Tradition verbunden sind.

Gezeichnet

Bonus: 5 GP (10 GP für Hacker/Technomancer)

Ein Charakter mit diesem Handicap hatte in der Vergangenheit eine (oder auch mehrere) böse Erfahrung(en) mit Schwarzem IC oder BTLs und leidet unter fast permanenten Folgen. Er erleidet einen Würfelpoolmodifikator von –2 auf alle mit Willenskraft verbundene Proben, die mit der Abwehr von Schwarzem IC oder BTLs zu tun haben. Hierzu gehören zwar keine Schadenswiderstandsproben, dafür jedoch Proben für das Ausstöpseln und Ausloggen oder Widerstandsproben gegen die Folgen von Psychotropem IC sowie einer entsprechenden Abhängigkeit.

Gremlins

Bonus: 5 GP pro Stufe (max. Stufe 4)

Ein Charakter mit diesem Handicap kommt mit Technologie einfach nicht zurecht. Geräte funktionieren in seinen Händen plötzlich nicht, Software stürzt ständig ab, wenn er sie benutzt, Komponenten zerbrechen in seinen Händen, WiFi-Verbindungen sind instabil oder werden von Interferenzen gestört.

Für jeweils 5 GP, die der Charakter mit diesem Handicap erwirbt, sinkt die Zahl der Einsen, die für einen Patzer erforderlich ist (S. 84), um 1, wann immer der Charakter versucht, ein einigermaßen fortschrittliches Gerät (Technologie auf dem Stand des späten 20. Jahrhunderts oder moderner) einzusetzen. Ein Charakter mit einem Würfelpool von 8 und einer Gremlins-Stufe von 2 (10 GP) würde beispielsweise einen Patzer erleiden, wenn er bei einer Probe zwei oder mehr Einsen würfelt. Der Spielleiter darf außerdem von dem Charakter Proben verlangen, wenn andere Charaktere automatisch erfolgreich wären, nur um zu prüfen, ob der Charakter einen Patzer erleidet.

Wenn er die Effekte eines durch Gremlins verursachten Patzers beschreibt, sollte der Spielleiter das Bild einer merkwürdigen mechanischen oder elektronischen Fehlfunktion beschreiben. Wenn ein von diesem Handicap geplagter Charakter eine Pistole abfeuert, könnte der Munitionsstreifen plötzlich aus der Waffe fallen oder der Schlitten aus der Führung springen und wegfliegen. Wenn der Charakter versucht, mit einem Kommlink auf einen einschränkten Knoten zuzugreifen, könnte das Sprachinterface plötzlich ohne ersichtlichen Grund ins Litauische übersetzen.

Beachten sie, dass Gremlins ein Handicap ist, das den Charakter behindern (und andere unterhalten) und nicht zu „offensiven Zwecken" eingesetzt werden sollte, indem der Charakter gegnerisches High-Tech-Spielzeug in seine Einzelteile zerlegt, nur indem er es berührt. Am besten betrachtet man es als einen Fluch, unter dem der Charakter leidet – wenn er vom Versagen eines technischen Geräts profitieren würde, läuft dieses um so stabiler.

Der Effekt dieses Handicaps bezieht sich nur auf externe Ausrüstung und nicht auf Cyberware, Bioware oder andere Implantate.

Immunabstoßung

Bonus: 15 GP

Ein Charakter mit Immunabstoßung hat Schwierigkeiten mit der Immunhemmung bei Implantaten. Alle Essenzverluste durch Cyberware-Implantate werden verdoppelt. Dieses Handicap wirkt sich nicht auf den Essenzverlust durch Bioware aus.

Inkompetenz

Bonus: 5 GP

Ein Charakter mit Inkompetenz leidet an einem totalen Kenntnismangel im Zusammenhang mit einer bestimmten Aktionsfertigkeit. Wird dieses Handicap erworben, muss der Spieler eine Aktionsfertigkeit bestimmen, in der sein Charakter inkompetent ist. Inkompetenz kann nicht für Sprach- oder Wissensfertigkeiten erworben werden.

Der Charakter wird behandelt, als hätte er in dieser Fertigkeit den Wert „Ahnungslos" (siehe Tabelle *Fertigkeitswerte*, S. 144). Der Charakter darf diese Fertigkeit weder erwerben noch eine Probe ohne Fertigkeitswert auf sie ablegen. Nur in Situationen, die so selbstverständlich sind, dass für einen normalen Charakter gar keine Probe erforderlich wäre, darf er eine Probe ohne Fertigkeitswert würfeln, um zu sehen, ob er wenigstens damit erfolgreich ist. Der Spielleiter kann jede Wahl ablehnen, die für seine Kampagne irrelevant und lediglich Punkteschinderei wäre (z.B. Inkompetent: Flugzeuge bei einer Gangkampagne).

Inkompetenz kann mehr als einmal, d.h. auch für unterschiedliche Aktionsfertigkeiten, erworben werden.

Kampflähmung

Bonus: 20 GP

Ein Charakter mit Kampflähmung erstarrt in Kampfsituationen. Bei seiner ersten Initiative-Probe in einem Kampf würfelt der Charakter nur mit seinem halben Initiativeattribut. Bei der zweiten und allen weiteren Initiativeproben wirft er dann jedoch seine normale Initiative. Der Charakter erleidet außerdem einen Würfelpoolmodifikator von –3 auf Überraschungsproben. Zudem sollte der Spielleiter allen Selbstbeherrschungsproben (siehe S. 167) des Charakters in Kampfsituationen einen Mindestwurfmodifikator von +1 auferlegen.

Körperliche Schwäche

Bonus: 20 GP

Ein Charakter mit Körperlicher Schwäche leidet unter einer unterentwickelten körperlichen Fitness. Er könnte langsam alt werden, ziemlich krank sein oder einfach nur in schlechter gesundheitlicher Verfassung sein, weil er seinen Körper vernachlässigt (z.B. der typische „Couch-Potato"-Hacker oder -Zauberer).

Die Kosten für das Erlernen oder Steigern von Körperlichen Fertigkeiten sind für Charaktere mit Körperlicher Schwäche doppelt so hoch (auch bei der Charaktererschaffung), außerdem können sie niemals Körperliche Fertigkeitsgruppen erlernen. Darüber hinaus gelten sie in allen Körperlichen Fertigkeiten, die sie nicht wenigstens auf Wert 1 beherrschen, als „Ahnungslos" (siehe *Fertigkeitswerte*, S. 144) und können auf diese Fertigkeiten keine Probe ohne Fertigkeitswert ablegen. Körperliche Fertigkeiten mit einem Wert von 1 oder höher können dagegen normal eingesetzt werden.

Niedrige Schmerztoleranz

Bonus: 10 GP

Charaktere mit Niedriger Schmerztoleranz sind besonders schmerzempfindlich; anstatt für jeweils 3 Schadenskästchen erleiden sie einen Verletzungsmodifikator von –1 bereits für jeweils 2 Schadenskästchen.

Orkposer

Bonus: 5 GP

In Zeiten des Goblin Rocks und gehypter Orxploitation-Trends gibt es nicht nur Elfenposer, sondern auch Orkposer. Ein Orkposer ist ein Charakter, der versucht, wie ein Ork auszusehen. Verschiedene kosmetische Biomods – Hauerimplantate, Steroide, Kehlkopfmodifikationen etc. – ermöglichen es ihm, erfolgreich als Ork durchzugehen. Orkposer sind eine Beleidigung für viele Orks, und ein Ork, der hinter das Geheimnis kommt, könnte dem Charakter feindselig begegnen. Andere Orks hingegen könnten dem Charakter erlauben, sich der „Familie" anzuschließen – vorausgesetzt, er übersteht ein entsprechend gefährliches Ritual, um seine „Orkheit" unter Beweis zu stellen. Ein aufgeflogener Orkposer könnte von anderen Menschen oder Elfen als „Rassenverräter" stigmatisiert werden, falls diese Vorurteile gegenüber Orks hegen.

Das Handicap Elfenposer kann nur von Menschen und Elfen erworben werden.

Pazifist

Bonus: 5 GP oder 10 GP

Ein Charakter mit dieser Gabe ist ungewöhnlich prinzipientreu und menschlich für die schattigen Straßen im Jahr 2072. Wenn dieses Handicap für 5 GP gewählt wird, vermeidet der Charakter ganz bewusst unnötige Gewalt und wird außer in Notwehr nicht töten (und selbst dann nur so human wie möglich). Solche Charakter können sich nicht an geplanten Morden oder gar Wetwork beteiligen und versuchen zudem, ihre Mit-Runner von solchen Vorhaben abzubringen.

Bei 10 GP hat der Charakter schwerwiegende moralische Bedenken gegen alle Arten von Gewalt und weigert sich ungeachtet jeglicher Pro-

vokation, irgendein Lebewesen mit mehr Intelligenz als der einer Mücke zu verletzen. Tut er es dennoch, verfällt er in eine schwere Depression, während der er sich weigert, mehr zu tun als zu essen, zu schlafen und alltägliche Dinge zu erledigen. Normalerweise verharrt er in diesem Zustand mehrere Wochen, aber der Spielleiter kann diese Zeit nach eigenem Ermessen anpassen.

Einige Personen respektieren die Selbstbeschränkung pazifistischer Shadowrunner, während andere sie für nutzlose Schlappschwänze halten.

Programmier-Niete

Bonus: 5 GP

Eine Programmier-Niete hat besondere Probleme mit einer bestimmten Matrix-Handlung. Der Charakter erleidet einen Würfelpoolmodifikator von –2, wenn er diese Matrix-Handlung ausführen möchte. Dieses Handicap kann nur für Matrix-Handlungen erworben werden, die mit einer Probe verbunden sind; es gilt nicht für Handlungen, die keine Probe erfordern (zum Beispiel Ausstöpseln). Der Spielleiter sollte dieses Handicap nicht für Handlungen zulassen, die von einem Charakter praktisch nie ausgeführt werden.

Schwaches Immunsystem

Bonus: 5 GP

Ein Charakter mit diesem Handicap ist anfälliger für die Infektion mit Krankheiten als normale Charaktere. Für Widerstandsproben gegen Krankheiten erhält der Charakter einen Würfelpoolmodifikator von –2. Ein Schwaches Immunsystem entsteht oft durch die Behandlung mit Immunsuppressiva, die bei Cyberchirurgie und biogenetischen Verfahren angewandt werden, deshalb ist dieses Handicap besonders typisch für Charaktere, die sich umfangreichen Körpermodifikationen unterzogen haben.

Simsinn-Desorientierung

Bonus: 10 GP (15 GP für Hacker/Technomancer)

Charaktere, die unter SimSinn-Desorientierung leiden, sind verwirrt, wenn sie mit Augmented und Virtual Reality sowie SimSinn arbeiten (einschließlich Smartlinks, Simrigs und Bildverbindungen). Sie erhalten einen zusätzlichen Würfelpoolmodifikator von –2 auf alle Proben, wenn sie mit AR, VR oder mit einem SimSinn-Gerät arbeiten.

SIN-Mensch

Bonus: 5 oder 10 GP

Der Charakter wurde mit einer legalen System-Identifikationsnummer (SIN) geboren oder hat sich irgendwie eine beschafft (siehe *Identifizieren Sie sich bitte*, S. 309). Das bedeutet, dass seine wahre Identität mitsamt persönlicher Vergangenheit, biometrischen und medizinischen Daten, Kreditdaten, Reisedaten etc. in zahlreichen Datenbanken gespeichert ist und auf sie zugegriffen werden kann. Der Charakter ist nicht gezwungen, in seinem weiteren Runnerleben auf diese SIN zurückzugreifen, aber es existieren offizielle Aufzeichnungen über ihn (die sich eines Tages zu seinem Nachteil auswirken könnten).

Für 5 GP hat der Charakter eine normale SIN und ist ein redlicher Bürger eines Staates oder extraterritorialen Megakons seiner Wahl. Für 10 GP hat der Charakter eine kriminelle SIN, was bedeutet, dass er sich auch in Strafregistern befindet und in der Vergangenheit bereits hinter schwedischen Gardinen saß. Da viele Gesetzeshüter untereinander Daten austauschen, besteht eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass der Charakter identifiziert wird, wenn er in kriminelle Aktivitäten verwickelt ist.

Ungebildet

Bonus: 20 GP

Ein Ungebildeter Charakter ist fernab eines modernen Sprawls aufgewachsen und deshalb nicht mit der modernen Gesellschaft vertraut. Aus diesem Grund besitzt er nur rudimentäre Kenntnisse in Lesen, Schreiben und Mathematik. Dieses Handicap eignet sich besonders für Charaktere, die in einer primitiven, hinterwäldlerischen oder technologiefeindlichen Gesellschaft aufgewachsen sind (beispielsweise bei Eingeborenen aus Amazonien, Ludditenkommunen oder NAN-Pinkskins). Dieses Handicap gilt ebenfalls für bestimmte denkende Parakreaturen, die eigene primitive Gesellschaften entwickelt haben (zum Beispiel Gestaltwandler, Nagas und Merrows).



Charaktere mit diesem Handicap gelten in Technischen Fertigkeiten sowie Akademischen und Berufs-Wissensfertigkeiten, die sie nicht wenigstens auf Wert 1 beherrschen, als „Ahnungslos" (siehe *Fertigkeitswerte*, S. 144) und können auf diese keine Probe ohne Fertigkeitswert ablegen. Der Spielleiter kann für gewöhnliche Aufgaben, die für normale Sprawl-Bewohner alltäglich sind, eine Erfolgsprobe verlangen. Zudem werden die Karmakosten für das Erlernen oder Steigern von Fertigkeiten aus diesen Kategorien verdoppelt (auch bei der Charaktererschaffung), und sie können niemals Fertigkeitsgruppen in diesen Bereichen erlernen.

Ungehobelt

Bonus: 20 GP

Ungehobelte Charaktere sind antisozial oder soziopathisch und haben Probleme im Umgang mit Menschen. Die Kosten für das Erlernen oder Steigern von Sozialen Fertigkeiten sind für Ungehobelte Charaktere doppelt so hoch (auch bei der Charaktererschaffung), außerdem können sie niemals Soziale Fertigkeitsgruppen erlernen. Darüber hinaus gelten sie in allen Sozialen Fertigkeiten, die sie nicht wenigstens auf Wert 1 beherrschen, als „Ahnungslos" (siehe *Fertigkeitswerte*, S. 144. In bestimmten gesellschaftlichen Situationen, die von anderen Charakteren wie selbstverständlich gemeistert werden, kann der Spielleiter von diesem Charakter eine Erfolgsprobe verlangen.

Unglück

Bonus: 20 GP

Der Charakter ist verflucht – sein eigenes Glück wendet sich oft gegen ihn. Jedes Mal, wenn der Charakter Edge einsetzt, würfeln Sie 1W6. Bei einer 1 wendet der Charakter das Edge auf, doch der Effekt verkehrt sich ins Gegenteil. Wenn der Charakter beispielsweise hofft, zusätzliche Würfel zu erhalten, verliert er stattdessen diese Anzahl von Würfeln. Wenn der Charakter Edge einsetzt, um in einem Initiativedurchgang als erster an der Reihe zu sein, ist er stattdessen als letzter dran. Will er mit Edge einen Patzer ausgleichen, verwandelt Unglück den einfachen in einen Kritischen Patzer.



ZUSAMMENFASSUNG CHARAKTERERSCHAFFUNG

WALKTHROUGH

Das Generierungspunkte-System von *Shadowrun* soll die Charaktererschaffung möglichst flexibel gestalten. Erfahrene Spieler mögen damit zurechtkommen, auf eine bestimmte Reihenfolge zu verzichten und ihre GP passend zu verteilen, aber Neueinsteigern empfehlen wir, die folgenden Schritte einzuhalten, bis sie mit der Charaktererschaffung vertraut sind.

1. EINEN METATYP AUSWÄHLEN

Die fünf grundlegenden Metatypen sind auf Seite 94 und den Seiten 105f. beschrieben.

MENSCH: 0 GP
ORK: 20 GP
ZWERG: 25 GP
ELF: 30 GP
TROLL: 40 GP

2. GABEN UND HANDICAPS AUSWÄHLEN

Die Gaben und Handicaps der Grundregeln sind auf S. 115 – 122 aufgeführt.

3. DEN ATTRIBUTEN GP ZUWEISEN [MAX. 200 GP]

Attribute werden ab der Seite 105f. aufgelistet und beschrieben, die minimalen und maximalen Attributsstufen nach Metatyp finden sie auf S. 105.

Körperliche/Geistige Attribute: 10 GP pro Attributsstufe [ausgenommen Maximierung]
Edge: 10 GP pro Attributsstufe [ausgenommen Maximierung]
Magie: 10 GP pro Attributsstufe [ausgenommen Maximierung; erforder die Gabe Adept, Zauberer oder Magieradept]
Resonanz: 10 GP pro Attributsstufe [ausgenommen Maximierung; erfordert die Gabe Technomancer]
Maximierung: 25 GP für den letzten Attributspunkt

4. DEN FERTIGKEITEN GP ZUWEISEN

Fertigkeiten und Fertigkeitsgruppen finden Sie auf S. 144

Aktionsfertigkeiten: 4 GP pro Fertigkeitsstufe
Wissensfertigkeiten: 2 GP pro Fertigkeitsstufe, dabei (Intuition + Logik) x 3 freie Punkte
Fertigkeitsgruppen: 10 GP pro Stufe
Spezialisierungen: 2 GP bei Aktionsfertigkeiten; 2 GP bei Wissensfertigkeiten

5. RESSOURCEN ERWERBEN

Die verschiedenen Arten von Ressourcen sind auf S. 110 aufgelistet.

Ausrüstung: 1 GP je 5.000 ¥ [max. 50 GP]
Nahkampfwaffen S. 359
Projektil- und Wurfwaffen S. 361
Feuerwaffen S. 362
Feuerwaffen-Zubehör S. 367
Munition und Sprengstoffe S. 368 – 371

Diverse Ausrüstung
Kleidung und Panzerung S. 371 – 373
Kommlinks und Elektronik S. 373 – 375
Datenchips und Software S. 375 – 377
IDs & Credsticks S. 377 – 378
Werkzeug S. 378
Sensoren & Sensorenpakete S. 380 – 381
Verkleidung S. 385
Biotech S. 384

Bodytech
Cyberware S. 385
Bioware S. 392

Fahrzeuge und Drohnen
Bodenfahrzeuge, Autos & Motorräder S. 395 – 396
Wasserfahrzeuge S. 396 – 397
Flugzeuge S. 397
Senkrechtstarter S. 397
Drohnen S. 397

Magische Ressourcen

Zaubersprüche: 3 GP pro Zauberspruch (max. = 2 x Hexerei/Ritualzauberei)
Straßengrimoire S. 238

Geister: 1 GP pro geschuldetem Dienst (max. Dienste = Beschwören, max. Geister = Charisma)
Geister S. 220

Foki binden: 1 GP pro Kraftstufe (max. = Magie x 5)
Foki S. 233

Technomancer-Ressourcen

Komplexe Formen: 1 GP pro Stufenpunkt (max. Formen = Logik x 2)
Komplexe Formen S. 280

Sprites: 1 GP pro geschuldetem Dienst (max. Dienste = Kompilieren, max. Sprites = Charisma)
Sprites S. 281

Connections: (Connectionstufe + Loyalitätsstufe) GP
Connections und Beispielconnections S. 329, S. 333

Lebensstil S. 310

6. FEINSCHLIFF

Berechnen Sie die abschließenden Werte für Essenz, Magie/Resonanz und Initiative

CHAMÄLEON

METATYP: ZWERG (25 GP)

ATTRIBUTE (220 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG
3	3	3	3	5	5	4	5	4

Essenz:	5,7
Initiative:	8
Initiative-Durchgänge:	1
Körperliche Schadensleiste:	10
Geistige Schadensleiste:	11

AKTIONSFERTIGKEITEN (130 GP)

Ausweichen:	2
Bodenfahrzeuge (Pkw):	2 (+2)
Einschüchtern:	3
Elektronik-Fertigkeitsgruppe:	2
Gebräuche:	5
Pistolen:	2
Überreden:	4
Verhandlung:	5
Wahrnehmung:	4

WISSENSFERTIGKEITEN
(27 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Combat Biking-Spielpläne:	3
Gehobene Küche:	3
Gute Restaurants:	3
Stadtkrieg-Spielpläne:	3

SPRACHFERTIGKEITEN

Englisch:	M
Arabisch:	3
Deutsch:	3
Japanisch:	3
Kantonesisch:	3
Spanisch:	3

GABEN UND HANDICAPS (+5 GP)

Außergewöhnliches Attribut (Charisma)	(20 GP)
Soziales Chamäleon	(5 GP)
Gremlins 2	(+10 GP)
Kampflähmung	(+20 GP)

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (50.000 ¥) (10 GP)
Panzerkleidung, Mercury Comet, Störsender (Bereich, Stufe 4), 4 beglaubigte Credsticks (leer), DocWagon-Vertrag (Standard, 1 Jahr), 2 gefälschte SINs (Stufe 4), Oberschicht-Lebensstil (1 Monat)

BODYTECH
Datenbuchse, Implantiertes Kommlink [Transys Avalon mit Iris Orb Betriebssystem]

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Programme [Analyse 2, Editieren 2, Schmöker 3], Monokel [Stufe 1 mit Sichtverbindung], AR-Handschuhe

WAFFEN
Fichetti Security 600 [mit Tarnholster und 10 Streifen Standardmunition]

CONNECTIONS (20 GP)
Barkeeper (Connection 2, Loyalität 1)
Mr. Johnson (Connection 2, Loyalität 2)
Schieber (Connection 4, Loyalität 2)
Triaden-Soldat (Connection 2, Loyalität 1)
Waffenhändler (Connection 2, Loyalität 2)



ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **4W6 x 500 ¥**
+2 Würfel auf Widerstandsproben gegen Krankheiten und Toxine
Natürliche Infrarotsicht

Das Leben in den Schatten dreht sich nicht nur um dicke Kanonen, fetten Mumbojumbo und den Ritt auf der Elektronenwelle. Manchmal ist eine etwas persönlichere Herangehensweise erforderlich, und da kommt das Chamäleon ins Spiel. Als öffentliches Aushängeschild des Shadowrunnerteams benutzt er seinen Charme und sein Charisma, um mit Mr. Johnson zu verhandeln, Informationsquellen aufzutun und sich aus heiklen Situationen herauszureden, in denen blitzendes Mündungsfeuer nicht die schlaueste Alternative wäre. Die Stärken des Chamäleons liegen in seinem weitverzweigten Netzwerk aus Connections und Geschäftsfreunden, seiner einnehmenden Persönlichkeit und dem untrüglichen Gespür dafür, was die Leute wollen und wie man es ihnen geben kann – während er für sich selbst und sein Team letztlich den höheren Profit herausschlägt. Er hat Stil und Gespür, ist immer über die neuesten Modetrends informiert und fühlt sich bei einem Drink mit dem Konzernboss ebenso wohl wie bei einer Diskussion mit einer Gruppe von Gangern über die neuen Urban Brawl-Spieler der Saison. Er kann sich an jede soziale Gegebenheit anpassen und in immer neue Charaktermasken schlüpfen, um das Beste aus jeder Situation zu machen.

DROHNENRIGGER



METATYP: ZWERG (25 GP)

ATTRIBUTE (180 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG
3	4	4 (6)	3	2	5	4	3	3

Essenz:	4,5
Initiative (Vercybert) [Matrix]:	9 (11) [11]
Initiative-Durchgänge (Matrix):	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	10
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (152 GP)

Bodenfahrzeuge:	4
Elektronik-Fertigkeitsgruppe:	4
Elektronische Kriegsführung:	2
Fahrzeugmechanik:	2
Flugzeuge:	6
Geschütze:	3
Läufer:	3
Luftfahrtmechanik:	2
Schnellfeuerwaffen:	2
Schlosser:	2
Wahrnehmung:	2

WISSENSFERTIGKEITEN
(27 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Computertheorie:	3
Geheime Unterschlupfe:	3
Krankenhausrouten:	4
Örtliche Schrotplätze:	5
Piratensender:	4
SciFi-SimSinn:	3

SPRACHFERTIGKEITEN

Japanisch:	M
Kantonesisch:	2
Englisch (Stadtsprache):	2 (+2)

GABEN UND HANDICAPS (+15 GP)

Talentiert (Flugzeuge)	(10 GP)
Allergie (Gold, mittel)	(+10 GP)
Niedrige Schmerztoleranz	(+10 GP)
Schwaches Immunsystem	(+5 GP)

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (250.000 ¥) (50 GP)
Panzerjacke, Fahrzeugmechanik-Werkzeugkiste, Fahrzeugmechanik-Laden, Automatischer Dietrich (Stufe 1), Magschlossknacker (Stufe 4), Gefälschte SIN (Stufe 3), Unterschicht-Lebensstil (1 Monat)

BODYTECH
Datenbuchse, Cyberaugen [Stufe 2 mit Blitzkompensation, Infrarotsicht und Restlichtverstärkung], Riggerkontrolle, Reaktionsverbesserung (Stufe 2)

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Transys Avalon Kommlink [mit Prozessor 5, Signal 5, Firewall 5, System 5 und Sim-Modul, modifiziert für BTL/heißes Sim], Programme [Aufspüren 5, Befehl 5, ECCM 5, Schleicher 5, Verschlüsselung 5], Autosofts [Clearsight 4, Elektronische Kriegsführung 4, Steuerung (Bodenfahrzeuge) 4, Steuerung (Flugzeuge) 4, Verteidigung 4, Zielerfassung (Schnellfeuerwaffen) 4, Zielerfassung (Schwere Waffen) 4]

CONNECTIONS (8 GP)
Schieber (Connection 2, Loyalität 2)
Mechaniker (Connection 2, Loyalität 2)

WAFFEN
HK MP-5 TX [mit 10 Streifen Explosivmunition]

FAHRZEUGE UND DROHNEN
GMC Bulldog Step-Van [mit Pilot 4, Signal 4, Firewall 4, Prozessor 4 und Riggeradaption],
Lockheed Optic-X Drohne,
2 GM-Nissan Doberman Drohnen [mit Pilot 4, Signal 4, Firewall 4, Prozessor 4 und jeweils Ingram White Knight Maschinengewehr mit 2 Gurten à 100 Schuss Explosivmunition],
2 MCT-Nissan Rotordrohnen [mit Pilot 4, Signal 4, Firewall 4, Prozessor 4 und jeweils HK-227x mit 10 Streifen Explosivmunition],
Shiawase Kanmushi Mikrodrohne,
Offensive Lone Star iBall

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **3W6 x 50 ¥**
+2 Würfel auf Widerstandsproben gegen Krankheiten und Toxine
Natürliche Infrarotsicht durch Cyberimplantat verloren

Der Drohnenrigger steckt am liebsten ellenbogentief in seinem neuesten Projekt – er schraubt so lange daran herum und bessert nach, bis es zehnmal besser läuft als je zuvor. Ansonsten hält er sich lieber „in" einer seiner Drohnen auf – verbindet seinen Geist mit ihrer Elektronik und bewegt sie, als wäre sie sein eigener Körper. Seine Dienste stehen hoch im Kurs, denn Drohnen werden für Überwachungs-, Schutz- und Angriffsaufgaben geschätzt. Bei Shadowruns kann er mit seinem Kader mechanischer Diener Aufgaben zu übernehmen, die für lebende Teammitglieder zu schwierig (oder zu gefährlich) sind. Die große Bandbreite der Drohnen – von solchen, die klein genug sind, um in eine Tasche zu passen, bis zu solchen, die groß genug sind, um ein ganzes Team zu befördern – bedeutet, dass er für jede Eventualitäten mit einer Option aufwarten kann.

GEHEIMAGENT

METATYP: MENSCH (0 GP)

ATTRIBUTE (220 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG
2	5	5 (7)	2	3	4	4	3	4

Essenz:	4,7
Initiative:	9 (11)
Initiative-Durchgänge:	1
Körperliche Schadensleiste:	9
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (144 GP)

Athletik-Fertigkeitsgruppe:	3
Beschatten	3
Elektronik-Fertigkeitsgruppe:	2
Gebräuche:	2
Infiltration (Stadt):	4 (+2)
Nahkampf-Fertigkeitsgruppe:	3
Schnellfeuerwaffen (Maschinenpistolen):	2 (+2)
Verkleiden:	2
Wahrnehmung:	2

WISSENSFERTIGKEITEN
(24 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Finanzen:	2
Gehobene Küche:	3
Geheime Unterschlupfe:	2
Konzernpolitik:	3
Moderne Literatur:	2
Sicherheitssysteme:	3

SPRACHFERTIGKEITEN

Japanisch:	M
Deutsch:	2
Englisch:	3
Französisch:	2
Spanisch:	2

GABEN UND HANDICAPS (10 GP)

Gummigelenke	(5 GP)
Schlechte Verbindung	(10 GP)
Unauffälligkeit	(10 GP)
Allergie (Gold, leicht)	(+5 GP)
Inkompetenz (Erste Hilfe)	(+5 GP)
Schwaches Immunsystem	(+5 GP)

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (80.000 ¥) (16 GP)

5 Flash-Packs, 5 Rauchgranaten, Panzerjacke, Chamäleonanzug, Störsender (Bereich, Stufe 4), White-Noise-Generator (Stufe 4), 2 kleine Behälter mit Nanitencreme-Verkleidung, Enterhakenkanone mit Kletterausrüstung, 200 m Camouflage-Seil, Katalysatorstab, Kletterhandschuhe, Gecko-Tape-Handschuhe, Gasmaske, Drahtzange, Monofilament-Kettensäge, Automatischer Dietrich (Stufe 4), Magschlossknacker (Stufe 4), Magschlosskarten-Kopierer (Stufe 4), Medkit (Stufe 6), 2 gefälschte SINs (Stufe 4), Oberschicht-Lebensstil (1 Monat)

BODYTECH

Cyberaugen [Stufe 3 mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung und Smartlink], Reaktionsverbesserung (Stufe 2), Sporn

MATRIX-AUSRÜSTUNG

Hermes Icon Kommlink [mit Novatech Navi Betriebssystem und Sim-Modul], Programme [Analyse 3, Befehl 1, Editieren 3, Schmöker 3], Elektroden, AR-Handschuhe, Linguasoft (Kantonesisch, Stufe 2)



WAFFEN

Monofilamentschwert, Schockhandschuh, Ingram Smartgun X [mit 10 Streifen Standardmunition]

CONNECTIONS (10 GP)

Schieber (Connection 3, Loyalität 2)
Mr. Johnson (Connection 3, Loyalität 2)

ANMERKUNGEN

Anfangs-Nuyen: **4W6 x 500 ¥**

Wenn der Geheimagent seine Arbeit gut macht hat, werden Sie ihn niemals zu Gesicht bekommen. Als Meister der Infiltration und Spionage ist er darauf trainiert, unbemerkt einzudringen, das Gesuchte in seinen Besitz zu bringen (gleich, ob es Informationen, der neue heiße Prototyp oder die Sicherheitscodes für das geheime Konzernforschungslabor sind) und ungesehen wieder zu verschwinden. Er bewegt sich wie ein Geist, schnell und leise, und seine spezielle Ausrüstung hilft ihm dabei, ungesehen zu agieren und die Informationen zu sammeln, die er braucht. Aber glauben Sie nicht, er wisse sich unter weniger geheimen Umständen nicht zu helfen – wenn es darauf ankommt, kann er sich aus den meisten Situationen problemlos herausreden oder -kämpfen.

HACKER



METATYP: ORK (20 GP)

ATTRIBUTE (200 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG
4	3	5	3	3	5	4	3	4

Essenz:	4,42
Initiative (Matrix):	10 (11)
Initiative-Durchgänge (Matrix):	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	10
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (138 GP)

Ausweichen:	2
Elektronik-Fertigkeitsgruppe:	4
Elektronische Kriegsführung:	5
Fälschen:	2
Hacking (Ausnutzen):	5 (+2)
Matrixkampf:	4
Pistolen:	2
Wahrnehmung:	4

WISSENSFERTIGKEITEN
(27 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Betriebssysteme:	5
Geheime Unterschlupfe:	3
Konzern-Matrix- Sicherheitsprozeduren:	5
Matrix-Treffpunkte:	3
Unterwelt-Politik:	3
Verschwörungstheorien:	3

SPRACHFERTIGKEITEN

Englisch:	M
Chinesisch:	3
Japanisch:	2

GABEN UND HANDICAPS (0 GP)

Fotografisches Gedächtnis	(10 GP)
Programmier-Genie (Eiliges Hacken)	(10 GP)
Ungehobelt	(+20 GP)

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (150.000 ¥) (30 GP)
Panzerweste, Biometrischer Scanner, 4 gefälschte SINs (Stufe 4), Unterschicht-Lebensstil (2 Monate)

BODYTECH
Datenbuchse, Datenschloss (Verschlüsselung 5), Implantiertes Kommlink [Erika Elite mit Prozessor 5, Signal 5, Firewall 5, System 5 und Sim-Modul, modifiziert für BTL/heißes Sim], Riggerkontrolle; Hochleistungsgelenke, Hauttasche, Schlafregulator

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Programme [Analyse 5, Angriff 5, Aufspüren 4, Ausnutzen 5, Befehl 5, Biofeedback-Filter 4, Datenbombe 2, Editieren 5, Entschlüsseln 3, Panzerung 4, Scannen 5, Schleicher 5, Schmöker 5, Schwarzer Hammer 4, Täuschung 4], Subvokales Mikrofon, 15 verschiedene VR-Spiele

WAFFEN
Hämmerli 620S [mit 10 Streifen Standardmunition]

CONNECTIONS (12 GP)
Blogger (Connection 3, Loyalität 1)
Schieber (Connection 3, Loyalität 2)
Spinne (Connection 2, Loyalität 1)

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **3W6 x 50 ¥**
Natürliche Restlichtverstärker-Augen durch Cyberimplantat verloren

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 hin zu Cyberware und den Waffen seiner Feinde, hat sich seinem Willen zu unterwerfen, solange es mit der Matrix verbunden ist – und was ist das heutzutage nicht? Der Hacker benutzt seine persönlich gestaltete State-of-the-Art-Hardware und -Software, um die elektronische Welt und die Augmented Reality zu manipulieren, und wenn es zu heiß wird, kann er vollständig in die Virtual Reality eintauchen und mit Gedankenschnelle durch die Matrix jagen, um seinen Teamkollegen in der realen Welt den Weg zu ebnen.

KAMPFMAGIER

METATYP: ELF (30 GP)

ATTRIBUTE (230 GP)

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

Essenz:	6
Initiative (Astral):	7 (6)
Initiative-Durchgänge (Astral):	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	10
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (124 GP)

Antimagie:	3
Astralkampf:	3
Ausweichen:	3
Beschwören-Fertigkeitsgruppe:	3
Gebräuche (Straße):	2 (+2)
Klingenwaffen:	2
Pistolen:	3
Spruchzauberei:	5
Wahrnehmung:	2

WISSENSFERTIGKEITEN
(21 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Konzern-Sicherheitstaktiken:	2
Lone-Star-Vorgehensweisen:	2
Magietheorie:	3
Magische Phänomene:	3
Söldner-Treffpunkte:	2
Stadtkrieg-Wetten:	2

SPRACHFERTIGKEITEN

Englisch:	M
Latein:	3
Sperethiel:	4

GABEN UND HANDICAPS (+20 GP)

Zauberer	(15 GP)
Abhängigkeit (SimSinn, leicht)	(+5 GP)
Abhängigkeit (Stimulanzmittel, leicht)	(+5 GP)
Allergie (Sonnenlicht, leicht)	(+10 GP)
Immunabstoßung	(+15 GP)

ZAUBERSPRÜCHE (24 GP)

Blitzstrahl
Levitieren
Manaball
Manablitz
Panzerung
Physische Barriere
Reflexe Steigern
Stoß

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (20.000 ¥) (4 GP)
Gefütterter Mantel, Magisches Refugium (Kraft 5), Mage-Sight-Brille (10 m), 4 Stimulanz-Patches (Stufe 3), gefälschte SIN (Stufe 3), Unterschicht-Lebensstil (2 Monate)

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Novatech Airware Kommlink [mit Mangadyne Deva Betriebssystem und Sim-Modul, modifiziert für BTL/heißes Sim], Programme [Analyse 3, Befehl 1, Editieren 3, Schmöker 3], Simrig



WAFFEN
Katana, Yamaha Sakura Fubuki [mit Schnellzieh-Holster und 200 Schuss Standardmunition]

CONNECTIONS (8 GP)
Schieber (Connection 2, Loyalität 2)
Taliskrämer (Connection 2, Loyalität 2)

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **3W6+1 x 50 ¥**
Natürliche Restlichtverstärker-Augen

Ganz gleich, ob Sie weltlichen oder magischen Schaden 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 inmitten dessen ist es, wo er am liebsten ist. Mit einem großen Repertoire an Kampfzaubern, das zu seinem beeindruckenden Waffenarsenal und seinen ausgezeichneten Kampffertigkeiten passt, hat er mit Sicherheit das richtige Werkzeug für jeden Job. Unterstützungsaufgaben sind nicht das Richtige für den Kampfmagier – er bleibt nicht im Hintergrund, um seine Kameraden zu heilen oder die Heimlichkeits- und Schutzzauber aufrechtzuerhalten, sondern kämpft an der Front, Seite an Seite mit dem Straßensamurai und dem Adepten.

KOPFGELDJÄGER



METATYP: TROLL (40 GP)

ATTRIBUTE (200 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG
8	3	3 (5)	8	2	3	3	4	3

Essenz:	4,65
Initiative:	6 (8)
Initiative-Durchgänge:	1
Körperliche Schadensleiste:	12
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (126 GP)

Athletik-Fertigkeitsgruppe:	2 (+1)*
Erste Hilfe:	3
Gewehre (Schrotflinten):	3 (+2)
Klingenwaffen (Messer):	1 (+2)
Knüppel (Schlagstöcke):	2 (+2)
Projektilwaffen:	3
Spurenlesen:	3
Survival:	2
Waffenloser Kampf:	5
Wahrnehmung:	3

WISSENSFERTIGKEITEN
(18 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Gauner-Treffpunkte:	3
Gegengifte:	2
Lone-Star-Vorgehensweisen:	4
Parazoologie:	2
Polizei-Tridserien:	3

SPRACHFERTIGKEITEN

Sioux:	M
Englisch (Stadtsprache):	3 (+2)

GABEN UND HANDICAPS (0 GP)

Pathogen-/Toxinresistenz	(10 GP)
Schnellheilung	(10 GP)
Tierempathie	(10 GP)
Gremlins 1	(+5 GP)
SIN-Mensch	(+5 GP)
Ungehobelt	(+20 GP)

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (100.000 ¥) (20 GP)
5 IR-Rauchgranaten, 3 Flash-Packs, Gefütterter Mantel, 4 Stahlplastik-Handschellen, 2 Cyberware-Blocker, 20 Sicherheits-RFIDs, gefälschte SIN (Stufe 3), DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), Mittelschicht-Lebensstil (3 Monate)

BODYTECH
Cyberaugen [Stufe 3 mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung und Smartlink], Cyberohren [Stufe 2 mit Audioverbesserung (3), Dämpfer und Selektivem Geräuschfilter (3)], Reaktionsverbesserung (Stufe 2); Synthacardium (Stufe 1)*

MATRIX AUSRÜSTUNG
Erika Elite Kommlink [mit Isis Orb Betriebssystem], Programme [Analyse 3, Befehl 1, Editieren 3, Schmöker 3]

WAFFEN
Ausfahrbarer Schlagstock, Betäubungsschlagstock, 2 Überlebensmesser, 2 Schockhandschuhe, Bogen [Stufe 8, mit 20 Pfeilen], Mossberg AM CMDT [mit internem Smartgunsystem und 10 Streifen Flechette-Munition], Ruger 100 [mit Zweibein und 10 Streifen Standardmunition]

CONNECTIONS (14 GP)
Schieber (Connection 2, Loyalität 2)
Straßendoc (Connection 2, Loyalität 2)
Streifenpolizist (Connection 2, Loyalität 4)

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **4W6 x 100 ¥**
+1 Reichweite im Nahkampf
+1 Natürliche Panzerung
Natürliche Infrarotsicht durch Cyberimplantat verloren

Ein bösartiger Paracritter ist entlaufen? Ein entflohener Mörder auf der Flucht? Die rebellische Tochter ist mal wieder mit einem Ganger durchgebrannt? Dann ist der Kopfgeldjäger Ihr Mann. Er ist der ultimative Jäger und lebt für den Kick der Jagd – der Gedanke daran, seine Fähigkeiten und maßgeschneiderten Spielzeuge mit den Instinkten eines gefährlichen Tieres oder Verbrechers zu messen, lässt ihn jeden Tag mit frohem Mut 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.

MAGISCHER ERMITTLER

METATYP: MENSCH (0 GP)

ATTRIBUTE (230 GP)

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

Essenz:	6
Initiative (Astral):	7 (8)
Initiative-Durchgänge (Astral):	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	10
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (146 GP)

Askennen:	3
Ausweichen:	2
Beschatten:	2
Beschwören-Fertigkeitsgruppe:	3
Datensuche:	3
Einfluss-Fertigkeitsgruppe:	2
Hexerei-Fertigkeitsgruppe:	3
Pistolen:	1
Schlosser:	1
Wahrnehmung (Sehen):	4 (+2)

WISSENSFERTIGKEITEN
(24 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Chemie:	3
Magietheorie	4
Örtliche Umgebung:	4
Unterwelt-Politik:	4

SPRACHFERTIGKEITEN

Arabisch:	M
Englisch (Stadtsprache):	3 (+2)
Japanisch:	2
Latein:	3

GABEN UND HANDICAPS (+10 GP)

Zauberer	(15 GP)
Abhängigkeit (Alkohol, leicht)	(+5 GP)
Unglück	(+20 GP)

ZAUBERSPRÜCHE (15 GP)

Betäubungsblitz
Einfluss
Entzünden
Geistessonde
Verbesserte Unsichtbarkeit

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (25.000 ¥) (5 GP)

Gefütterter Mantel, Magisches Refugium (Stufe 3), Mage-Sight-Brille, Radiosignalscanner (Stufe 3), 20 Sicherheits-RFIDs, Mikro-Richtmikrofon, 3 Mikro-Mikrofone, 4 Mikrokameras, Dietrich-Set, Automatischer Dietrich (Stufe 3), Magschlossknacker (Stufe 4), gefälschte Presse-Ausweis (Stufe 4), gefälschte SIN (Stufe 3), Unterschicht-Lebensstil (2 Monate), Brille [Stufe 4 mit Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht und Restlichtverstärker), Ohrstöpsel [Stufe 3 mit Audioverbindung (Stufe 2) und Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1)]

MATRIX-AUSRÜSTUNG

Sony Emperor Kommlink [mit Renraku Ichi Betriebssystem], Programme [Analyse 3, Befehl 1, Editieren 3, Schmöker 3], AR-Handschuhe

WAFFEN

Colt Manhunter [mit Tarnholster und 10 Streifen Standardmunition]



CONNECTIONS (14 GP)

Barkeeper (Connection 2, Loyalität 1)
Schieber (Connection 2, Loyalität 1)
Lone Star Cop (Connection 2, Loyalität 1)
Informant (Connection 1, Loyalität 1)
Taliskrämer (Connection 2, Loyalität 1)

ANMERKUNGEN

Anfangs-Nuyen: **3W6 x 50 ¥**

Wenn Sie etwas zu verbergen haben, dann können Sie nur hoffen, dass sich der Magische Ermittler nicht an Ihre Fersen heftet – denn dann wird es nicht lange verborgen bleiben. Als Erwachte Version des traditionellen Westentaschendetektivs benutzt er eine spezielle Auswahl an Zaubern, um seine beeindruckenden Ermittlerfähigkeiten, seine verbissene Hartnäckigkeit und sein breit gefächertes Netzwerk von Straßeninformanten zu unterstützen. Ebenso Bluthund wie Kreuzritter, folgt er einer Spur so lange, bis er am Ziel ist und die gesuchten Informationen (oder den Verdächtigen) gefunden hat. Früher war er auf dem besten Wege, ein Spitzendetektiv bei der staatlichen Verbrechensbekämpfung zu werden, aber gewisse Unstimmigkeiten über die behördlichen Vorgehensweisen haben ihn dazu veranlasst, seinen Hut zu nehmen und fortan freischaffend zu arbeiten, womit seine Talente nun auch denen zur Verfügung stehen, die einen kleinen, zusätzlichen Vorteil auf den Straßen brauchen.

PISTOLERO-ADEPTIN



METATYP: ORK (20 GP)

ATTRIBUTE (250 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG
5	5	5 (7)	4	2	3	4	3	5	4

Essenz:	6
Initiative:	8 (10)
Initiative-Durchgänge:	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	11
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (112 GP)

Athletik-Fertigkeitsgruppe:	3
Bodenfahrzeuge (PKW):	1 (+2)
Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe (Verbesserte Fertigkeit Pistolen):	4 (6)
Gebräuche (Straße):	2 (+2)
Waffenloser Kampf:	3
Wahrnehmung (Sehen):	3 (+2)

WISSENSFERTIGKEITEN
(21 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Feuerwaffenentwurf:	4
Feuerwaffengeschichte:	2
Hongkong-Actionfilme:	3
Hongkong-Triaden:	3
Lone-Star-Vorgehensweisen:	3

SPRACHFERTIGKEITEN

Kantonesisch:	M
Englisch (Stadtsprache):	2 (+2)
Japanisch:	1
Mandarin:	2

GABEN UND HANDICAPS (+5 GP)

Adept	(5 GP)
Beidhändigkeit	(5 GP)
Allergie (Schadstoffe, leicht)	(+10 GP)
SIN-Mensch	(+5 GP)

ADEPTENKRÄFTE
(5 KRAFTPUNKTE AUS MAGIE)

Adrenalinkick (Geschicklichkeit)	2
Gesteigerte Reflexe:	2
Kampfsinn:	2
Verbesserte Fertigkeit (Pistolen):	2

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (45.000 ¥) (9 GP)
Gefütterter Mantel, Automatischer Dietrich (Stufe 5), Medkit (Stufe 6), Chrysler-Nissan Patrol-1, gefälschte Detektiv-Lizenz (Stufe 4), gefälschter Führerschein (Stufe 4), gefälschte Waffen-Lizenz (Colt Manhunter, Stufe 4), gefälschte SIN (Stufe 4), Unterschicht-Lebensstil (3 Monate)

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Hermes Ikon Kommlink [mit Mangadyne Deva Betriebssystem], Programme [Analyse 3, Befehl 1, Editieren 2, Schmöker 3],
Kontaktlinsen [Stufe 2 mit Smartlink und Bildverbindung], AR-Handschuhe

WAFFEN
2 Colt Manhunter [mit internem Smartgunsystem, Schnellzieh-Holstern und 20 Streifen Explosivmunition], Raecor Sting [mit Tarnholster und 2 Streifen Flechette-Munition]

CONNECTIONS (14 GP)
Lone-Star-Detective (Connection 2, Loyalität 2)
Schieber (Connection 3, Loyalität 3)
Waffenhändler (Connection 2, Loyalität 2)

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **3W6 x 50 ¥**
Natürliche Restlichtverstärker-Augen

Viele Adepten kanalisieren ihre magischen Fähigkeiten, um ihren Körper in tödliche waffenlose Kampfmaschinen zu verwandeln, doch die Pistolero-Adeptin geht anders an die Sache heran. Mit ihrer übernatürlichen Begabung für Feuerwaffen aller Art liegt ihr Schwerpunkt auf dem Gun Fu anstelle des Kung Fu, und sie schießt ihre Kontrahenten nieder, bevor diese auch nur die Chance hatten, ihre Waffen zu ziehen. Die Pistolero-Adeptin beherrscht Tricks mit Feuerwaffen, von denen die meisten Leute nur träumen, und selbst wenn es einmal haarig wird, kann sie auf ihr phänomenales Glück zählen, um der Opposition lange genug widerstehen zu können, bis ihre Kanonen einmal mehr zum Einsatz kommen können. „Ein Schuss, ein Toter", ist ihr Motto, das auf den unbarmherzigen Straßen der Sechsten Welt schwer zu erfüllen ist, aber nichtsdestotrotz verfehlt sie nur selten ihr Ziel. Als buchstäbliche Kanone zum Anheuern ist für die Pistolero-Adeptin kein Job zu klein und keine Herausforderung zu groß.

RADIKALE ÖKO-SCHAMANIN

METATYP: ZWERG (25 GP)

ATTRIBUTE (230 GP)

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

Essenz:	6
Initiative (Astral):	7 (8)
Initiative-Durchgänge (Astral):	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	10
Geistige Schadensleiste:	11

AKTIONSFERTIGKEITEN (130 GP)



Binden:	5
Erste Hilfe:	2
Gebräuche:	2
Herbeirufen:	5
Hexerei-Fertigkeitsgruppe:	3
Pistolen:	2
Sprengstoffe:	4
Verbannen:	3
Wahrnehmung:	2

WISSENSFERTIGKEITEN
(21 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Astralforschung:	3
Ingenieurswissenschaften:	2
Magietheorie	3
Megakonzern-Recht:	3
Parazoologie:	3
Radikale Gruppierungen:	4

SPRACHFERTIGKEITEN

Englisch:	M
Spanisch:	3

GABEN UND HANDICAPS (+15 GP)

Schutzpatron (Wolf)	(5 GP)
Zauberer	(15 GP)
Allergie (Schadstoffe, mittel)	(+15 GP)
Feindliche Geister (Feuergeister)	(+10 GP)
Niedrige Schmerztoleranz	(+10 GP)

ZAUBERSPRÜCHE (18 GP)

Chaotische Welt
Flammenwerfer
Heilen
Manablitz
Mob-Laune
Verwandlung in Wolf

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (15.000 ¥) (3 GP)
Panzerweste, Tarnanzug, 10 kg Schaumsprengstoff [Stufe 4; mit 10 Sprengkapseln], Magisches Refugium (Stufe 5), Medkit (Stufe 6), 3 Tranq-Patches (Stufe 5), 2 Trauma-Patches, Unterschicht-Lebensstil (1 Monat)

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Sony Emperor Kommlink [mit Renraku Ichi Betriebssystem]

WAFFEN
Überlebensmesser, Colt Manhunter [mit 10 Streifen Standardmunition]

CONNECTIONS (9 GP)
Schieber (Connection 2, Loyalität 2)
Taliskrämer (Connection 2, Loyalität 3)



ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **3W6 x 50 ¥**
+2 Würfel für Manipulationszauber und Luftgeister
Die Radikale Ökoschamanin folgt Wolf und erhält +2 Würfel für Kampfzauber und Tiergeister.
Sie muss eine Willenskraft + Charisma (3)-Probe bestehen um sich aus einem Kampf zurückzuziehen.
+2 Würfel auf Widerstandsproben gegen Krankheiten und Toxine
Natürliche Infrarotsicht

Die Metamenschheit hat die Erde schon viel zu lange zum Zweck des „Fortschritts" ausgebeutet, und die radikale Öko-Schamanin ist bereit dazu, ein wenig Rache im Namen Gaias zu üben. Obwohl ihre Ideale friedlich sind, ist sie keine Pazifistin – sie wird tun, was auch immer nötig ist, um gegen die Menschen und Konzerne zurückzuschlagen, die sie für die Zerstörung des Planeten verantwortlich macht, vom Sprengen von Bulldozern bis zur Organisation von Kundgebungen und Medienevents für ihre Sache. Die Tatsache, dass sie Erwacht und daher enger mit der Erde verbunden ist, verleiht ihr nicht nur mehr Hingabe an ihren Kreuzzug, sondern auch eine magische Feuerkraft, die nicht schaden kann, wenn sie einen Job zu erledigen hat. Sie versucht es zu vermeiden, Leben zu riskieren – es ist ohnehin die Zerstörung von Eigentum, unter dem die Megakons am meisten leiden –, und dank ihrer Heilerfähigkeiten kann sie Schaden nicht nur austeilen, sondern auch wieder heilen. Sie ist eine machtvolle Verbündete, besonders dann, wenn es gegen die Konzerne geht, die sie so hasst.

SCHMUGGLERIN



METATYP: MENSCH (0 GP)

ATTRIBUTE (210 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG
3	5	5 (7)	2	2	5	3	3	3

Essenz:	3,4
Initiative:	10 (12)
Initiative (Vercybert) [Matrix]:	10 (12) [11]
Initiative-Durchgänge (Matrix):	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	10
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (156 GP)

Ausweichen:	3
Bodenfahrzeuge:	5
Elektronische Kriegsführung:	4
Flugzeuge:	4
Gebräuche (Schmuggler):	2 (+2)
Geschütze:	4
Infiltration:	3
Mechanik-Fertigkeitsgruppe:	2
Navigation:	2
Pistolen:	1
Verhandlung (Handeln):	2 (+2)
Wahrnehmung:	3

WISSENSFERTIGKEITEN
(24 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Auto-Mechanik:	5
Grenzschutz-Taktiken:	4
Ingenieurswissenschaften:	3
Schmuggel-Routen:	5
Schmuggler-Verstecke:	4

SPRACHFERTIGKEITEN

Englisch:	M
Spanisch:	3

GABEN UND HANDICAPS (+30 GP)

Allergie (Sonnenlicht, mittel)	(+15 GP)
Elfenposer	(+5 GP)
Niedrige Schmerztoleranz	(+10 GP)

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (250.000 ¥) (50 GP)
Helm, Gefütterter Mantel, Fahrzeugmechanik-Werkzeugkiste, Fahrzeugmechanik-Laden, Unterschicht-Lebensstil (1 Monat)

BODYTECH
Datenbuchse, Cyberaugen [Stufe 3 mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung und Smartlink], Plastik-Kompositknochen, Reaktionsverbesserung (Stufe 2), Riggerkontrolle, 2 Schmuggelbehälter, Tastverbindung

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Fairlight Caliban Kommlink [mit Prozessor 5, Signal 5, Firewall 5, System 5 und Sim-Modul, modifiziert für BTL/heißes Sim], Programme [Aufspüren 5, Befehl 5, ECCM 5, Schleicher 5, Verschlüsselung 4], Autosofts [Clearsight 3, Elektronische Kriegsführung 3, Steuerung (Bodenfahrzeuge) 3, Verteidigung 3, Zielerfassung (Schwere Waffen) 3]

FAHRZEUGE UND DROHNEN
Eurocar Westwind 3K [mit Pilot 4, Signal 4, Firewall 4, Prozessor 4], GMC Bulldog Step-Van [mit Pilot 4, Signal 4, Firewall 4, Prozessor 4; Riggeradaption und Waffenhalterung mit Ingram White Knight Maschinengewehr und 2 Gurten à 100 Schuss Explosivmunition]

WAFFEN
Ares Predator IV [mit Tarnholster und 10 Streifen Explosivmunition]

CONNECTIONS (14 GP)
Mechaniker (Connection 2, Loyalität 3)
Mr. Johnson (Connection 4, Loyalität 1)
Schieber (Connection 2, Loyalität 2)

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **3W6+4 x 50 ¥**

Teils Schrauberin, teils Spitzenfahrerin – für die Schmugglerin gab es noch nie ein Fahrzeug, das sie nicht mochte – oder nicht fahren konnte. Nicht nur das, sie kann es auch reparieren, wenn es den Geist aufgibt oder zusammengeschossen wird, und die Chancen stehen ziemlich gut, dass sie es verbessern kann, sodass es Dinge vollbringen kann, die der ursprüngliche Konstrukteur niemals vorgesehen hatte. Ob sie nun in einem frisierten T-Bird im Tiefflug über die Grenze donnert oder sich mit einem speziell modifizierten Frachtflugzeug Luftgefechte liefert, die Schmugglerin hat die Nerven und das Know-how, um Ihre Ware in einem Stück dorthin zu schaffen, wohin Sie sie haben wollen. Sie kennt alle Kontrollpunkte, alle Schwachpunkte der Grenzpatrouillen und jede Schmuggelroute von Seattle bis Denver und darüber hinaus. Wenn Sie ganz eilig irgendwohin müssen, ohne dass jemand von Ihrem Verschwinden erfährt, ist die Schmugglerin Ihre beste Wahl – und selbst wenn die Dinge heikel werden und Ihnen jemand an den Fersen klebt, ist sie mehr als fähig, ihn im Kampf Fahrzeug gegen Fahrzeug wegzublasen.

SPRAWL-GANGER

METATYP: ORK (20 GP)

ATTRIBUTE (220 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG
7	4 (5)	3	6 (7)	2	3	3	4	4

Essenz:	4,9
Initiative:	6
Initiative-Durchgänge:	1
Körperliche Schadensleiste:	12
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (144 GP)

Beschatten:	4
Bodenfahrzeuge (Motorrad):	2 (+2)
Einschüchtern:	3
Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe:	3
Gebräuche (Straße):	3 (+2)
Laufen:	3
Nahkampf-Fertigkeitsgruppe:	4
Survival (Stadt):	2 (+2)

WISSENSFERTIGKEITEN
(18 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

BTL-Dealer:	2
Gang-Identifizierung:	4
Ganggebiete:	5
Örtliche Umgebung:	2
Stadtkrieg-Statistiken:	3

SPRACHFERTIGKEITEN

Englisch:	M
Spanisch:	2

GABEN UND HANDICAPS (0 GP)

Mut	(5 GP)
Vertrautes Terrain	(10 GP)
Zähigkeit	(10 GP)
Gezeichnet	(+5 GP)
Ungebildet	(+20 GP)

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (30.000 ¥) (6 GP)
Panzerjacke, Harley Davidson Scorpion, gefälschter Führerschein (Stufe 4), gefälschte SIN (Stufe 3), Unterschicht-Lebensstil (2 Monate), Brille [Stufe 1 mit Bildverbindung]

BODYTECH
Datenbuchse, Kunstmuskeln (Stufe 1)

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Sony Emperor Kommlink [mit Redcap Nix Betriebssystem und Sim-Modul, modifiziert für BTL/heißes Sim], Programme [Analyse 2, Befehl 1, Editieren 1, Schmöker 1], AR-Handschuhe, Miracle Shooter (1 Jahr) und 2 weitere VR-Spiele, Virtuelles Haustier

WAFFEN
Ausfahrbarer Schlagstock, Überlebensmesser, Kampfaxt, Remington Roomsweeper [mit 10 Streifen Flechette-Munition]

CONNECTIONS (10 GP)
BTL-Dealer (Connection 1, Loyalität 1)
Ganganführer (Connection 2, Loyalität 1)
Gangmitglied (Connection 2, Loyalität 3)

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **3W6 x 50 ¥**



Der Sprawl-Ganger ist ein urbanes Raubtier, geboren und aufgewachsen auf der Straße und erfahren darin, in einer Welt zu überleben, in der jeder, der einem begegnet, einen töten könnte, nur weil ihm dein Aussehen (oder deine Gangfarben) nicht gefallen. Er ist zäh, stark und von Kindesbeinen an in Kampf, Einschüchterung und Gerissenheit trainiert. Er braucht keine Waffen oder Magie, um zu überleben – seine Fäuste, eine stabile Eisenstange, eine Kette und ein Messer sind seine bevorzugten Waffen, und er versteht sich ausgezeichnet auf ihren Einsatz. Er weiß, dass man zum Überleben in den Barrens entweder der zäheste Hombre auf der Straße sein oder unter dem Schutz dieses Hombres stehen muss – und da er sich vor niemandem verneigt, bleibt ihm nur eine Wahl. Dennoch weiß er, wie die Dinge laufen, dass immer jemand nachrücken wird, der jünger und härter ist. Aus diesem Grund sucht er nach seiner Fahrkarte auf die nächste Sprosse der Nahrungskette – vielleicht verschaffen ihm ein wenig Einschüchterungsarbeit für das örtliche Syndikat oder Kurierjobs für den lokalen Drogenbaron deren Aufmerksamkeit, sodass er beweisen kann, wie gut dieser große Fisch im kleinen Teich mit den Haien schwimmen kann.

STRASSENSAMURAI



METATYP: MENSCH (0 GP)

ATTRIBUTE (200 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG
4	5 (8)	4 (6)	5 (7)	2	3	2	3	2

Essenz:	1,28
Initiative:	7 (9)
Initiative-Durchgänge:	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	10 (12)
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (150 GP)

Athletik-Fertigkeitsgruppe:	3
Bodenfahrzeuge (Motorrad):	1 (+2)
Infiltration:	4
Klingenwaffen:	4
Pistolen:	4
Schnellfeuerwaffen:	5
Schwere Waffen:	3
Verhandlung:	2
Waffenloser Kampf:	5
Wahrnehmung (Sehen):	1 (+2)

WISSENSFERTIGKEITEN
(15 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Feuerwaffenentwurf:	3
Geheime Unterschlupfe:	4
Zen-Meditation:	3

SPRACHFERTIGKEITEN

Spanisch:	M
Englisch (Stadtsprache):	2 (+2)
Japanisch:	2

GABEN UND HANDICAPS (0 GP)

Hohe Schmerztoleranz	(10 GP)
Mut	(5 GP)
Abhängigkeit (Stimulanzmittel, leicht)	(+5 GP)
Allergie (Gold, leicht)	(+5 GP)
Inkompetenz (Hacking)	(+5 GP)

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (195.000 ¥) (39 GP)
Panzerweste [mit Panzerungsmodifikation Elektrische Isolierung (Stufe 2)], Feuerwaffen-Werkzeugkiste, Suzuki Mirage, DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), 5 gefälschte Lizenzen [2 Ares Predator IV, Katana, Ingram Smartgun X, Reflexbooster (alle Stufe 4)], gefälschte SIN (Stufe 4), Unterschicht-Lebensstil (3 Monate)

BODYTECH
Cyberaugen [Alpha, Stufe 3 mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink und Schutzgläsern]; maßgefertigter, offensichtlicher Cyberarm (rechts) [mit Panzerung (Stufe 2), verbesserter Geschicklichkeit (Stufe 3), verbesserter Stärke (Stufe 2), Sporn und Schockhand]; maßgefertigter, offensichtlicher Cyberarm (links) [mit Panzerung (Stufe 2), verbesserter Geschicklichkeit (Stufe 3), verbesserter Stärke (Stufe 2), kleiner Schmuggelbehälter], Reflexbooster [Alpha, Stufe 2]

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Hermes Ikon Kommlink [mit Redcap Nix Betriebssystem und Sim-Modul], Programme [Analyse 2, Befehl 1, Editieren 2, Schmöker 2], AR-Handschuhe

CONNECTIONS (11 GP)
Schieber (Connection 3, Loyalität 3)
Straßendoc (Connection 2, Loyalität 3)

WAFFEN
Überlebensmesser, 2 Ares Predator IV [mit Tarnholstern und jeweils 10 Streifen Explosivmunition], Ingram Smartgun X [mit Schallunterdrücker, Gasventilsystem 3 und 10 Streifen Standardmunition], Stoner-Ares M202 [mit internem Smartgunsystem und 2 Gurten à 100 Schuss Standardmunition]

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **3W6+8 x 50 ¥**

Halb Mensch, halb Maschine, aber voll und ganz gefährlich – manchmal ist es schwer zu sagen, wo der natürliche Körper der Straßensamurai aufhört und ihre kybernetischen Verstärkungen anfangen. Hart, stark, erschreckend schnell und ausgebildet in den Künsten des Kampfes und der Taktik, ist sie eine hypereffiziente Tötungsmaschine, die mit jeder Situation zurechtkommt, in die sie hineingerät. Ob sie nun ehemals Soldatin, Konzernfrau oder Sie-will-nicht-drüber-reden war, heute ist sie eine freiberufliche Agentin der Straße und stolz auf ihren strikten Ehrenkodex. Sie kennt sich ebenso sehr mit dem Weg der Samurai aus, wie mit Sicherheitsprozeduren, und kann sich rühmen, dem ehrlosen Straßenabschaum, der ihr nach dem Leben trachtet, immer einen Schritt voraus zu sein.

STRASSENSCHAMANIN



METATYP: TROLL (40 GP)

ATTRIBUTE (225 GP)

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

Essenz:	6
Initiative (Astral):	7 (8)
Initiative-Durchgänge (Astral):	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	11
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (120 GP)



Askennen:	2
Ausweichen:	2
Binden:	3
Fingerfertigkeit:	2
Herbeirufen:	5
Hexerei-Fertigkeitsgruppe:	3
Infiltration:	3
Survival (Stadt):	1 (+2)
Verbannen:	2
Wahrnehmung:	2

WISSENSFERTIGKEITEN
(24 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Geheime Unterschlupfe:	2
Geisterkunde:	5
Goblin-Rock:	2
Magietheorie	4
ÖPNV-Routen:	3
Örtliche Suppenküchen:	4
Örtliche Umgebung:	4

SPRACHFERTIGKEITEN

Englisch:	M

GABEN UND HANDICAPS (+5 GP)

Schutzpatron (Ratte)	(5 GP)
Zauberer	(15 GP)
Gremlins 1	(+5 GP)
Kampflähmung	(+20 GP)

ZAUBERSPRÜCHE (12 GP)

Heilen
Manablitz
Verbesserte Unsichtbarkeit
Verwirrung

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (5.000 ¥) (1 GP)
Lederjacke, Gasmaske, Magisches Refugium (Stufe 5), Medkit (Stufe 4), Squatter-Lebensstil (2 Monate)

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Meta Link Kommlink [mit Vector Xim Betriebssystem], Programme [Analyse 1, Befehl 1, Editieren 1, Schmöker 1], Sichtgerät [Stufe 1 mit Sichtverbindung]

WAFFEN
Überlebensmesser

CONNECTIONS (7 GP)
Schieber (Connection 2, Loyalität 2)
Squatter (Connection 1, Loyalität 2)

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **2W6 x 20 ¥**
Natürliche Infrarotsicht
+1 Reichweite im Nahkampf
+1 Natürliche Panzerung
+2 Würfel auf Infiltrations-Proben, +2 Würfel beim Widerstand gegen Krankheiten und Toxine
Der Straßenschamanin muss eine Willenskraft + Charisma (3)-Probe gelingen, um bei einem Kampf nicht sofort die Flucht zu ergreifen. Gibt es keine Fluchtmöglichkeit, so kämpft sie.

Die Stimme der Magie spricht in vielen unterschiedlichen Sprachen zu ihren Kindern und führt sie auf verschiedene Pfade der Erleuchtung. Für die Straßenschamanin spricht die Stimme im Flüstern der Obdachlosen, dem Getrappel der Teufelsratten in dunklen Gassen und dem Summen und dem Tumult der geschäftigen Stadt, die ihr hektisches Dasein fristet. Sie fühlt sich in den Plastbeton-Schluchten des Sprawls viel wohler als in der Wildnis – sie kennt jede Gasse, jede Bar, jedes Geheimnis in ihrer Nachbarschaft und ist fasziniert von den Menschen, die dort leben. Obwohl sie sowohl der Spruchzauberei als auch der Geisterbeschwörung mächtig ist, gibt sie dem letzteren den Vorzug. Ihre Interaktionen mit den Bewohnern der Astralebene helfen ihr, buchstäblich mit dem Geist der Stadt zu kommunizieren, in der sie lebt. Ob sie nun Ratte, Wolf, Rabe oder einem anderen urbanen Totem folgt – ihre magische Schlagkraft und Heimlichkeit machen die Straßenschamanin zu einem wertvollen Mitglied jedes Shadowrunnerteams.

TECHNOMANCER



METATYP: MENSCH (0 GP)

ATTRIBUTE (230 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	RES	EDG
2	3	4	2	3	5	5	3	5	2

Essenz:	6
Initiative (Matrix):	9 (11)
Initiative-Durchgänge (Matrix):	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	9
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (134 GP)

Ausweichen:	2
Cracken-Fertigkeitsgruppe:	3
Elektronik-Fertigkeitsgruppe:	3
Pistolen (Leichte Pistolen):	1 (+2)
Tasken-Fertigkeitsgruppe:	4
Verhandlung:	2
Wahrnehmung:	3

WISSENSFERTIGKEITEN
(30 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Betriebssysteme:	5
Comicbücher:	3
Data Havens:	3
IC-Identifikation:	3
Konzern-Matrix- Sicherheitsprozeduren:	4
Matrixtheorie:	2

SPRACHFERTIGKEITEN

Spanisch:	M
Englisch (Stadtsprache):	4 (+2)
Japanisch:	3
Kantonesisch:	2

GABEN UND HANDICAPS (+10 GP)

Resistenz gegen Signalspitzen	(10 GP)
Technomancer	(5 GP)
Kampflähmung	(+20 GP)
Schwaches Immunsystem	(+5 GP)

LEBENDE PERSONA

Firewall:	3
Prozessor:	5 (6)
Signal:	3
System:	5
Biofeedback-Filter (Resistenz gegen Signalspitzen):	3 (4)

KOMPLEXE FORMEN (35 GP)
Analyse 2, Angriff 4, Aufspüren 4, Ausnutzen 5, Editieren 3, Entschlüsseln 3, Panzerung 3, Schmöker 3, Scannen 3, Schleicher 5

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (15.000 ¥) (3 GP)
Gefütterter Mantel, Dodge Scoot, gefälschte SIN (Stufe 4), Unterschicht-Lebensstil (3 Monate)

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Meta Link Kommlink [mit Vector Xim Betriebssystem]

WAFFEN
Colt America L36 [mit internem Smartgunsystem, versteckter Armhalterung und 5 Streifen Standardmunition]

CONNECTIONS (8 GP)
Blogger (Connection 2, Loyalität 2)
Schieber (Connection 2, Loyalität 2)

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **3W6+2 x 50 ¥**

Der Technomancer arbeitet nicht nur einfach in der Matrix – er bewohnt sie und bewegt sich mit der Vertrautheit eines Fisches in heimischen Gewässern darin. Er braucht weder ein lästiges Kommlink, um Zugang zu erhalten, noch muss er seine Zeit mit dem Schreiben langweiliger Programme verbringen, um über die Runden zu kommen – sein Geist und seine Reflexe sind alles, was er braucht, um auf den Elektronenwellen zu reiten und die virtuelle Welt zu formen. Berührt von der Resonanz, kommuniziert er mit der Seele der Maschine und fühlt sich in Datenspuren und Netzwerkverkehr viel eher zu Hause, als er es in den Straßen und Gebäuden des Sprawls je tat.

VOLLSTRECKER

METATYP: TROLL (40 GP)

ATTRIBUTE (190 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG
9	3	3 (5)	9	2	3	2	3	2

Essenz:	2,9
Initiative:	6 (8)
Initiative-Durchgänge:	1 (3)
Körperliche Schadensleiste:	13
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (160 GP)



Ausweichen:	3
Beschatten:	3
Bodenfahrzeuge (Pkw):	1 (+2)
Einschüchtern:	3
Fälschen:	3
Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe:	4
Fingerfertigkeit:	3
Gebräuche (Mafia):	1 (+2)
Nahkampf-Fertigkeitsgruppe:	4
Überreden:	2

WISSENSFERTIGKEITEN
(15 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Ganggebiete:	4
Geldeintreiben:	5
Mafia-Unterschlupfe:	2
Mafiapolitik:	2
Rennsport-Wetten:	2

SPRACHFERTIGKEITEN

Englisch:	M

GABEN UND HANDICAPS (+10 GP)

Abhängigkeit (BTL, leicht)	(+5 GP)
Gezeichnet	(+5 GP)

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (55.000 ¥) (11 GP)
Gefütterter Mantel, Gefälschte SIN (Stufe 4), Gefälschte Waffenlizenz (Ares Predator IV, Stufe 4), Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat), Brille [Stufe 2 mit Bildverbindung und Smartlink]

BODYTECH
Datenbuchse, Reflexbooster (Stufe 2)

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Transys Avalon Kommlink [mit Renraku Ichi Betriebssystem und Sim-Modul, modifiziert für BTL/heißes Sim], Programme [Analyse 2, Editieren 2, Schmöker 2], AR-Handschuhe, Linguasoft (Italienisch, Stufe 2), 3 verschiedene BTL-Chips

WAFFEN
Monofilamentschwert, Schockhandschuh, Ares Predator IV [mit Tarnholster und 10 Streifen Explosivmunition], Remington 990 [mit internem Smartgunsystem und 5 Magazinen Flechette-Munition]

CONNECTIONS (9 GP)
BTL-Dealer (Connection 1, Loyalität 1)
Mafia-Consiglieri (Connection 3, Loyalität 1)
Mafia-Soldat (Connection 1, Loyalität 2)

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **4W6 x 100 ¥**
Natürliche Infrarotsicht: +1 Reichweite im Nahkampf, +1 Natürliche Panzerung



Wollen Sie, dass jemandem die Beine gebrochen oder die Kauleiste verbogen wird, oder einfach nur eine Machtdemonstration, um ihn zu überzeugen, dass Sie es ernst meinen? Dann rufen Sie den Vollstrecker an. Er ist groß, er ist stark, er ist zäh und oftmals reicht es, ihn auftreten und furchteinflößend aussehen zu lassen, damit die Zielperson sich ihren Wünschen beugt. Falls nicht, kann er die Situation auf jede denkbare Weise regeln: von bloßen Fäusten und Baseballschlägern bis hin zu fiesen Klingen und schwerer Artillerie. Der Vollstrecker hat bei seiner Muskelarbeit für die Konzern- und Syndikatsbosse schon fast alles gesehen, was es auf der Straße zu sehen gibt, und er ist schlau genug, ein gutes Geschäft zu erkennen, wenn er eines sieht. Heutzutage hat er größere Ziele, als seine Talente in den Dienst anderer zu stellen – klar, die Bezahlung ist gut, aber wenn er den Mittelsmann umgehen und die Jobs selbst in die Hand nehmen kann, tja – dann ist die Bezahlung vielleicht sogar noch besser.

WAFFENEXPERTIN



METATYP: ELF (30 GP)

ATTRIBUTE (180 GP)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG
3	4	4	3	4	3	3	3	3

Essenz:	6
Initiative:	7
Initiative-Durchgänge:	1
Körperliche Schadensleiste:	10
Geistige Schadensleiste:	10

AKTIONSFERTIGKEITEN (142 GP)

Ausweichen:	2
Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe:	4
Nahkampf-Fertigkeitsgruppe:	3
Projektilwaffen:	2
Schwere Waffen:	2
Sprengstoffe:	3
Verhandlung:	2
Waffenbau:	5
Wurfwaffen:	2

WISSENSFERTIGKEITEN
(18 FREIE WISSENSFERTIGKEITSPUNKTE)

Chemie:	2
Feuerwaffenentwurf:	4
Ingenieurswissenschaften:	4
Klingenwaffenentwurf:	3
Waffengeschichten:	2

SPRACHFERTIGKEITEN

Arabisch:	M
Englisch:	3

GABEN UND HANDICAPS (10 GP)

Glück	(20 GP)
Mut	(5 GP)
Abhängigkeit (Stimulanzmittel, leicht)	(+5 GP)
Allergie (Salzwasser, leicht)	(+10 GP)

AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTIL (130.000 ¥) (26 GP)
5 Flash-Packs, Panzerjacke, Waffenbau-Kiste, Waffenbau-Werkstatt, 2 gefälschte Lizenzen [Ares Predator IV, Yamaha Sakura Fubuki (beide Stufe 3)], gefälschte SIN (Stufe 3), Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat), Kontaktlinsen [Stufe 2 mit Bildverbindung und Smartlink]

MATRIX-AUSRÜSTUNG
Novatech Airware Kommlink [mit Renraku Ichi Betriebssystem und Sim-Modul], Programme [Analyse 2, Befehl 1, Editieren 2, Schmöker 2]

WAFFEN
Betäubungsschlagstock, Überlebensmesser, 2 Katana, Kampfaxt, Mittlere Armbrust [mit 20 Bolzen], 10 Wurfmesser, 10 Shuriken, 10 Splittergranaten, Ares Predator IV [mit Schnellzieh-Holster und 10 Streifen Explosivmunition], Yamaha Sakura Fubuki [mit Smartgunsystem, Tarnholster und 80 Schuss Standardmunition], Walter MA-2100 [mit 4 Streifen Standardmunition], Aztechnology Striker



CONNECTIONS (12 GP)
Schieber (Connection 2, Loyalität 2)
Söldner (Connection 2, Loyalität 2)
Waffenhändler (Connection 2, Loyalität 2)

ANMERKUNGEN
Anfangs-Nuyen: **4W6 x 100 ¥**
Natürliche Restlichtverstärker-Augen

Die Waffenexpertin ist eine Kampfkünstlerin im wahrsten Sinne des Wortes. Sie ist Meisterin des waffenlosen Kampfes und ebenso begabt darin, Waffen und Panzerung aller Art zu bauen und zu reparieren. Wenn es Schaden anrichtet oder davor schützt, kann sie es reparieren, verbessern oder neu bauen. Sie weiß über die neuesten Entwicklungen in der Waffenindustrie Bescheid und kennt wahrscheinlich auch jemanden, der an diese neuen heißen Spielzeuge herankommt, die noch nicht auf dem Markt erhältlich sind. Sie ist ein wahrhaftiges wandelndes Arsenal, strotzend vor Feuerwaffen, Messern und einigen exotischeren Dingen, die sich in ihren vielen Taschen verbergen, aber selbst dann, wenn es jemand schafft, sie unbewaffnet zu erwischen, ist sie sehr gut darin, aus allem eine Waffe zu machen, das zufällig um sie herum steht – einschließlich ihrer Gegner.

EXTRAKTION

von Daffyd Porter

LOS ANGELES, PCC

Die Nacht bestand aus Dunkelheit, Nebel und schnellen Schritten. Leute kamen aus den Gassen. Ein Müllcontainer, zehn Meter voraus in den Schatten versteckt, bot perfekte Deckung. Monica rannte; ihre Stiefel mit den Kreppsohlen machten kein Geräusch auf dem Kopfsteinpflaster.

Auf dem Weg zu einem Treffen überfallen zu werden, war kein glücklicher Anfang eines Auftrags. Der Ort war in der Nähe. Sie konnte riskieren, die Gang, die sie verfolgte, dorthin zu führen, oder sich verspäten. Und Monica war stolz auf ihre Pünktlichkeit.

Am Rand der Schatten, einen Schritt vor der Deckung des Containers, warf sie sich nach links. Eine schmale Nische, eine Sackgasse mit metallbeschlagener Tür und eine Schließe, die unter ihrem Tritt brach. Monica schlüpfte leichtfüßig durch und schloss die Tür leise, bevor die Verfolger die Nische erreichten.

Sie drehte sich um und blickte in einen Halbkreis von Schusswaffen.

Monica ließ die Schläger ihre Steyr sehen, während sie mit Augen und Warhawk den einsamen, unbewaffneten Anzugträger an der gegenüberliegenden Wand fixierte. Die Szene fror für drei angehaltene Atemzüge ein. Dann setzte sich der Anzugträger in seinem gemütlichen Sofa auf und applaudierte leise.

„Bravo", sagte er. Sein sanfter Tenor passte perfekt zu seiner schlanken Gestalt. „Du bist alles, was mir versprochen wurde."

Der Raum bestand aus nacktem Beton, sechs mal zwölf Meter, bevölkert von sechs Menschen mit Waffen und einem weibischen, gut gekleideten Elf. Dunkle Ausgänge ohne Türen waren in den langen Wänden. Am anderen Ende, links neben dem elfischen Boss, führte eine Treppe ins Unbekannte.

„Du hast zugesehen?", fragte sie heiser.

„Natürlich. Hier ist das Iron-Cross-Jagdgebiet. Hier lebend anzukommen reicht als Test."

Monica trat langsam nach links und machte die Tür frei. Nur für den Fall, dass die Ärsche vom Iron Cross durchbrechen wollten. Ihr Blick erfasste den Raum, auf der Hut vor der kleinsten Bedrohung, und ihr Warhawk blieb auf den Nasenrücken des Anzugträgers gerichtet.

„Es heißt, dass diese Kanone über drei Kilo wiegt", sagte der Elf im Plauderton. „Sogar für Orks ist das viel. Du kannst nicht ewig so stehen bleiben, Muchacha."

„Wenn mein Arm nachgibt, puste ich dir das Hirn raus", antwortete Monica.

„Fußgänger."

Ein weiterer Elf trat aus dem Durchgang zu Monicas Linken. Flexible Körperpanzerung schmiegte sich an ihn, und sein Kampfgeschirr war



voller Wurfmesser, kurzer Klingen und einem wirklich schönen Katana. Eine schwere Armbrust hing über seinen Rücken. Seine Hände waren leer, aber ihre Steyr richtete sich auf den Kopf des Neuankömmlings. Immer noch waren sechs Waffen auf sie gerichtet, aber der Elf mit den Klingen stellte die größte Bedrohung im Raum dar.

„Sie hat übernatürliche Reflexe. Und sie zielt sehr präzise", sagte der Krieger-Elf. „Was man von einer Adeptin erwarten sollte. Aber ihr Kampfsinn ist schlecht ausgeprägt. Sie hat die offensichtlichste Falle vermieden, nur um in die nächste zu tappen."

„Deshalb wirst du den Run anführen, Gershwin", sagte der Elf im Anzug. „Sie geht nur mit, um dafür zu sorgen, dass das Paket sicher ankommt."

„Dann solltest du dich beeilen, sie anzuheuern, bevor sie müde wird und dich tötet."

„Natürlich", lächelte der Elf mit einem Ausdruck gespielter Vergesslichkeit. „Gentlemen? Wollen sie uns bitte entschuldigen?"

Wortlos gingen die Schläger aus der Hocke, sicherten die Waffen und strömten durch die Tür. Offenbar hatten sie keine Sorgen wegen der Rassisten-Gang draußen. Oder vielleicht war die schon abgezogen.

Monica sah kein Augenrollen, keine verzogenen Mundwinkel, hörte keine schlauen Kommentare. Das war unüblich, wenn Straßenschläger mit einer Tunte zu tun hatten. Der emotionslose Gehorsam zeigte ihr, dass der Elf im Anzug trotz seiner Manieriertheit ernst zu nehmen war.

Monica verstaute die Steyr wieder auf dem Rücken und steckte den Warhawk wieder ins Holster an der Seite. Sie überlegte, ob sie die zwei Geschosse, die sie zuvor abgefeuert hatte, nachladen sollte, aber dann hätte sie in Gegenwart der Feinde die Hände voll gehabt. Stattdessen hakte sie den rechten Daumen in den Gürtel und legte die Finger sacht auf den Kolben der Ares Viper. Vielleicht würde der Straßensamurai diese Hand im Auge behalten, und die Linke, mit der sie tief in der Manteltasche die Colt Manhunter ergriffen hatte, übersehen. Auch wenn sie bezweifelte, dass der Elf viel übersah.

„Also", sagte sie, möglichst emotionslos. „Worum geht es?"

Fat Tony war nicht fett. Er war untersetzt und schien immer vor Schweiß zu glänzen, aber wirklich fett war er nicht. Er verdiente sein Geld mit einer Bar. Sie lag direkt an der falschen Seite der Mauer von Fun City und war weder schick noch heruntergekommen. Die Stripperinnen waren ehrlich und der Schnaps größtenteils echt. Aber Fat Tonys Bar war besonders, weil sie fast völlig abhörsicher war. Gedämpftes Licht, White-Noise-Generatoren und teures ECM und IC machten die gemütliche Bar von nebenan zu einem perfekten Ort für Geschäftstreffen.

Und Monica war sehr geschäftlich unterwegs.

Tony quollen bei ihrem Anblick die Augen hervor, aber sie war schon hinter die Bar geeilt, bevor er sich bewegen konnte. Sie stieß ihn mit der Hand auf die Brust und nach hinten durch die Tür zum Lager. Wenn das halbe Dutzend Gäste bemerkt hatten, dass ihr Barmann weg war, zeigten sie es nicht.

Monica schob ihn weiter, bis Tony auf einem niedrigen Kistenstapel saß. Ihre Hand glitt an seine Kehle, und sie schmetterte ihn gegen die Wand.

„Was zum Teufel soll das?"

„Ich habe einen Traum von dir, der genau so anfängt", versuchte Tony zu lächeln. „Du hast wirklich mein Herz gestohlen, Chica."



„Ich nehme dir gleich die Leber, wenn du mir nicht erzählst, warum du mich in die Falle gelockt hast. Das Iron-Cross-Revier!"

„Das war keine Falle. War ein Vorstellungsgespräch", protestierte Tony. „Und du hast bestanden."

„Woher weißt du das?"

„Du stehst hier ganz heiß zwischen meinen Schenkeln, statt ganz kalt in einer Gasse zu liegen", sagte Tony und versuchte wieder zu lächeln. Monica packte fester zu. „Bei Heterodyne ist es immer schwer, einen Job zu kriegen."

„Heterodyne?"

„Der Name ist ein Witz. Ich glaube kaum, dass einer von den Elfen Erfahrung mit Mädchen hat."

„Was machen die?"

„Die machen in Informationsquellen. Vor allem lebendigen."

„Rede deutlich."

„Könntest du dich ein bisschen vorbeugen?", fragte Tony. „Vielleicht deine Lippen lecken dabei? Dann wird das noch eine echt heiße Szene."

Monica schnaubte angewidert und ließ den untersetzten Menschen los.

„Verdammt", sagte Tony und setzte sich gerade hin. Er rieb sich über die Kehle. „Habe ich einen Knutschfleck?"

„Sei froh, dass du noch einen Puls hast", schnappte Monica. „Was heißt ‚Informationsquellen, vor allem lebendige'?"

„Die meisten Abschöpfer stehlen Daten", sagte Tony. „Heterodyne stiehlt die Leute, aus deren Ideen noch Daten werden müssen."

„Sklaverei?"

„Eher Kidnapping ohne Lösegeld."

„Du redest Blödsinn."

„Was soll ich sagen? So allein im Dunkeln mit einer orkischen Latina – da wird mein Hirn zu Mus."

„Deine Knie werden gleich zu Mus, wenn du nicht endlich redest. Und ...", sagte sie und hoch warnend einen Finger. „Wenn du daraus noch eine Anspielung machst, reiße ich dir die Arme aus."

Tony grinste, wurde dann aber ernst.

„Sie haben eine einfache Masche. Heterodyne holt sich die Leute mit Ideen. Nicht von ganz oben; die kann niemand kriegen. Sie holen die Leute mit den kleinen Ideen, die Sachen besser funktionieren lassen, entienda?"

Monica würdigte ihn keiner Antwort.

„Jedenfalls holen sie sich diese Leute, nehmen Drogen und die richtigen Reize, leeren ihnen das Hirn aus. Alles, was die wissen, was sie gesehen haben, was sie denken, was sie arbeiten. Dann kommen noch ein paar Drogen, ein oder zwei falsche Erinnerungen, und die Kerle sind so gut wie neu."

Tony breitete die Arme aus, als wollte er sie einladen, die Eleganz dieses Vorgehens zu bewundern.

„Das dauert nur ein oder zwei Tage. So schnell, dass der Kon das Leck nicht bemerkt. Und so wird auch nichts verändert, und das Wissen bleibt wertvoll."

„Das ist doch Unsinn", sagte Monica. „Was ist mit den Kommlinks? Wenn jemand es wert ist, dass man ihn schnappt, kann es bei dem nicht finster im Kopf werden, ohne dass dutzendweise Wachhunde alarmiert werden."

„Tja. Heterodyne hat so ein Gerät, das irgendwie Signal gibt", sagte Tony mit einer vagen Handbewegung. „Kein Jammer. Irgendwie schwingt es mit der Welle in der Matrix und macht eine neue Welle, die unverdächtig aussieht."

Monicas Mundwinkel zuckten.

„Heterodyne heißt nicht, was du meinst, Tony."

„Häh?"

„Warum brauchen die mich jetzt auf einmal?"

„Sie brauchen dich sofort?" Tony sah verwundert drein. „Ich dachte, sie würden nur ihre Operationsbasis vergrößern. Vielleicht ein zweites Team. Bist du eine Vertretung?"

„Heute Nacht geht es los", sagte Monica, ohne zu zögern. Informationen konnten in beide Richtungen fließen.

„Aber sie ...", Tonys Augen wurden schmal. „Das heißt ..."

Monica ließ ihn nachdenken.

„Bevor sie nach neuen Leuten gefragt haben, waren sie an einem Job", sagte er schließlich. „Sie hatten einen Haufen Geld erwartet, und sie brauchten ... Egal. Der Job sollte ein paar Tage dauern bis zur vollständigen Extraktion. Wenn sie jetzt anfangen – und einen neuen Schützen brauchen – muss wohl etwas schiefgegangen sein.

Wenn die Konzernsicherheit sie erwischt hätte, wären sie einfach in Deckung gegangen. Auf die Suche nach einem neuen Ziel. Nein." Tonys Augen blitzten. „Jemand anders hat sie erwischt. Jemand ist auf ihre Masche gekommen, hat sie den schwierigen Teil übernehmen lassen und ihnen den Kerl abgejagt, als sie ihn hatten. Und zumindest einen Schützen dabei getötet.

Und jetzt jagt Heterodyne diese Leute. Und will denen zeigen, mit wem sie sich angelegt haben. Und das soll schnell über die Bühne gehen. Damit sie den eigentlichen Job noch erledigen können."

„Okay", sagte Monica gedehnt. „Letzte Frage: Um welchen Kon geht es?"

IRVINE, PCC

Gershwin war fesch.

Das waren sie alle. Außer den drei Neuen (Monica, der Hacker, der sich Buzz nannte, und die Infiltrationskünstlerin mit den Gummigelenken namens Freak) passte das Team zusammen, als wären sie schon jahrelang gemeinsam unterwegs. Sechs Männer, Elfen und Menschen, jeder ein bisschen eleganter, ein bisschen stilvoller als nötig. Das Team von Heterodyne sah gut aus, was man selten von Runnern sagen konnte.

Monica fragte sich, ob sie aus einer kantigen, orkischen Afro-Latina auch so etwas machen wollten, oder ob das eine einmalige Sache war. Letzteres war wahrscheinlicher.

Die anderen beiden passten noch weniger zu Heterodynes Stil. Buzz war ein zwergischer Albino, der offenbar angeheuert wurde, als sie Tony ausquetschte und alles mit Sydney abklärte. Der Hacker schien gleich Hals über Kopf in die Sache reingestürzt zu sein. Er schien schlau genug, um zu begreifen, dass er keine Langzeitanstellung erwarten konnte. Sie fragte sich, ob er schon überlegt hatte, wie er aus der Sache rauskam.

Von Freak glaubte sie das nicht. Die war wirklich ein Freak, selbst nach den Maßstäben von L.A. Ihre Haut schillerte irgendwie schlangenartig, die Augen hatten rote Ränder und ... sie schien überhaupt keine Gelenke zu haben. Monica dachte, dieses Mädchen wäre noch mit hundertmal mehr Vorurteilen konfrontiert als sie selbst. Sie beschloss, auf den Wechselbalg aufzupassen.

Sie hatte keine Ahnung, wie Gershwin & Co. das Team gefunden hatten, das ihnen die Beute abgejagt hatte. Sicher waren ihre Quellen so gut wie Monicas; eigentlich war eine davon auch eine von ihren. In jedem Fall hatten die Informationen sie nicht in eine dunkle Gasse oder ein automatisiertes Lagerhaus geführt, sondern in eine Wohngegend im Norden von Irvine. Mietskasernen, keine Privathäuser – aber die Gebäude waren gut gewartet, es gab ein wenig gestaltete Landschaft und es war genug Platz zwischen den Häusern, dass Monica die Lichter vom John Wayne Airport etwa drei Kilometer westlich sehen konnte. Gute, aber nicht zu gute Gegend. Die Hiesigen hielten sich sicher für „gehobenen Mittelstand".

Monica und fünf vom Team gingen ganz offen, wen auch nicht offenbar gemeinsam, durch eine Mall, die sich gerade vom abendlichen Ansturm erholte. Buzz hatte es sich hinten in einem Lieferwagen gemütlich gemacht und war von wirklich hübschem Spielzeug, wie es Hacker glücklich machte, umgeben. Geschützt wurde er von einem Elfen, der einigermaßen glaubwürdig einen Ausfahrer spielte, der sich kurz ausruhte. Freak war schon im Einsatz und kroch durch das verzweigte Netz aus Tunneln und Lüftungsschächten, um die Relais auszulegen, die Buzz erlauben würden, die WiFi-Abschirmung zu umgehen. Gershwin versuchte nicht zu verbergen, was er war. Aber er verhielt sich so betont freizeitmäßig, dass alles an ihm „bin im Urlaub" zu rufen schien. Diese Nicht-Verkleidung war erstaunlich effektiv.

Monicas Herz setzte kurz aus, als Gershwin lächelnd vor zwei Wachen von Horizon in ihren antiken Polizeiuniformen salutierte. Einer

von ihnen erwiderte die schlampige Geste mit einem kurzen Nicken.

Beide sahen aber Monica misstrauisch an. Sie war nicht vom Schönen Volk. Sie machte sich Gershwins Masche zu eigen und nickte den beiden kurz zu. Sie versuchte nicht, zu lächeln. Menschen empfanden das bei Orks nicht als vertrauensbildend.

Auf ein unbemerktes Signal hin sah Monica, wie ein Mensch mit Scharfschützengewehr in der Schultertasche sich zu einem der Türme auf den Weg machte. Auf dem geisterhaften Taktik-Display in ihrem oberen Sichtfeld bewegte sich ein grüner Punkt von den anderen weg. Als sie sich fragte, wohin er ging, schaltete Buzz sogleich das Bild eines Gebäudes nahe ihrem Ziel auf. Ein malvenfarbenes Dreieck deutete den Feuerbereich an.

Ein zweiter Punkt löste sich, und ein zweites Gebäude mit Dreieck tauchte auf, bevor Monica ihre Frage gedacht hatte. Entweder war Buzz gut oder sie war vorhersagbar. Vielleicht etwas von beidem.

Einer von Heterodyne bewachte Buzz, zwei ihrer Scharfschützen waren fort; also war Monica verantwortlich für drei bewaffnete Elfen. Und die Beute, wie immer die auch aussah.

Die vier schlenderten ohne jede Formation an dem Zielgebäude vorbei.

Monica scherte als Erste aus und ging in eine aufgeputzte Geschenkboutique im nächsten Turm. Sie war überrascht, dass sie, als erste orkische Angehörige einer Minderheit hier, nicht sofort Alarm auslöste. Aber alle Angestellten und Kunden gafften sie an, als sie ganz offensichtlich die Regale entlang zu der Tür ging, auf der stand „Nur für Personal".

Buzz hatte die Hintertür schon geöffnet, bevor sie durch den Lagerraum war. Monica befand sich in dem saubersten Zugangstunnel, den sie je gesehen hatte. Sogar die Ratten sahen gepflegt aus.

Monica hatte keine Ahnung, welchen Weg die drei anderen nahmen. Freak sollte hier irgendwo sein und sich zu den richtigen Türen schleichen, die im richtigen Moment aufgehen mussten. Die Zugangstunnel waren breit, aber die geheimen Wege hinter den verschlossenen Türen waren so schmal, dass nicht einmal ein Kind durchpasste – außer es hatte keine Gelenke. Buzz sorgte mit seinen grünen Punkten dafür, dass Monica sah, dass die Elfen nicht weit weg waren. Nur ohne Ortsangabe. Und sie wusste nicht, wo der Wechselbalg war. Sie fragte sich, ob Buzz auch das Mädchen schützte, oder ob er nicht wusste, wo sie war.

Ihr eigener Weg zum Ziel war einfach. Tunnel, Gänge und Treppen, wo die Kameras blind in Ecken starrten und sich kein intelligentes Leben regte. Gesicherte Türen öffneten sich wie von Zauberhand. Sie wusste nicht, wie viel von der Leichtigkeit ihres Eindringens sie Buzz und Freak verdankte, und wie viel andere Ursachen hatte.

Monica dachte, das würde sie bald herausfinden.

Sie lehnte sich an die letzte Tür und sah nach oben, wartete auf ihren Einsatz im taktischen Display. Diese Tür konnte nur manuell, und nur von der anderen Seite, geöffnet werden. Noch eine Verwendung für den Wechselbalg.

Drei grüne Punkte bewegten sich auf ein Ziel zu. Plötzlich kam ein halbes Dutzend rote Punkte in Sicht. Jemand hatte eine Tür aufgetreten, und Buzz hatte einen Überblick über die Gegner. Einer der roten Punkte wurde purpurn; das Ziel war identifiziert.

Zwei der roten Punkte verschwanden. Der Purpurne war von Grün umgeben und bewegte sich weg vom Rot. Noch ein Roter. Grün und Purpur bewegten sich auf sie zu, aber ihre Richtung wurde nicht angegeben. Vier neue Rote schlossen schnell auf.

Das Schloss der Tür klickte. Freak kam durch, mit ihrer seltsamen Grazie, genau zur rechten Zeit. Monica schätzte Pünktlichkeit.

„Geh", sagte sie zu dem Wechselbalg und machte eine Kopfbewegung in Richtung des Ventilatorschachtes, der den Tunnel durchschnitt.

„Aber, Gershwin sagte –"

Monica hob eine Braue. Das Mädchen schluckte. Dann hangelte sie sich eine Wand hoch und verschwand durch eine Öffnung, wo keine Katze durchpasste. Wirklich ein Freak. Aber ein nettes Mädchen. Die Punkte waren fast da. Eine Sekunde ...

Monica blendete das Taktik-Display aus und machte die Waffen bereit. Zwei Colt Manhunter. Genau richtig für beengten Raum.

„Jetzt."

Herz-

Monica drückte die Stahltür auf, die fliehenden Elfen wurden dadurch gedeckt, und die verfolgenden Menschen kamen ins Schussfeld.

Beide Colts röhrten auf, und die nächsten Verfolger badeten ihre Kollegen in Blut und Hirnmasse. Ein Magier verschwendete seine letzte Chance mit dem Versuch, sie zu blenden. Er hatte zum Teil Erfolg, denn die Kugeln aus Monicas Pistolen schlugen durch Hals und Schlüsselbein statt durch sein Gesicht.

Noch zwei Schüsse zwangen die Verfolger in Deckung. Allzu menschlich.

Monica drehte sich um, tauchte um die Kante der sich schließenden Tür –

-schlag.

– und rannte.

Sie spürte die Geschosse, duckte sich und schlug Haken, ohne den Schritt zu verlangsamen. Kugeln stanzten Löcher in ihren Mantel und die Wand vor ihr. Dann prallte Monica auf die Wand, stieß sich ab, hechtete um die Ecke und durch den Notausgang die Feuertreppe hinab.

Gershwin & Co. waren ein Stockwerk unter ihr und schleiften einen völlig unauffälligen Kerl mit einem seltsam dicken Stirnband mit. Sie schob eine Manhunter ins Halfter und ließ die freie Hand am Geländer entlangrutschen, als sie, drei Stufen auf einmal nehmend, hinuntereilte.

Die Tür über ihr sprang auf, und drei rote Punkte tauchten auf dem wieder aktivierten Display auf. Sie verschwanden schnell, als die Scharfschützen sich ihr Geld verdienten.

Die Straßen jenseits der Wohnhäuser waren unbelebt. Keine Massen, kein Lärm, außer von der fernen Stadt.

Monica holte die anderen ein. Einer der Elfen war verwundet; sein rechter Arm baumelte nutzlos herab und ein Blutfleck ruinierte seine teure Jacke. Der Unscheinbare redete, scheinbar ohne zu merken, dass er die Treppen hinabgezerrt wurde, vor sich hin. Monica schnappte ein paar Brocken über asymmetrische Synchronizität des Interfaces auf.

Sie war sich genau bewusst, dass ihr Wissen über den Plan von Heterodyne zugleich mit der Treppe endete. Das konnte bedeuten, dass Gershwin von dort weg die Verantwortung hatte. Oder dass Heterodyne sie nicht mehr brauchte und zwischen den Müllcontainern entsorgen wollte.

Gershwin ging in Kampfposition, als sein Fuß den Boden berührte; sein Katana ging hoch, und sein Blick streifte über die Schatten.

Das Taktik-Display ging aus.

Monica trat zu und traf den Verwundeten mitten auf den Blutfleck. Er ging schreiend zu Boden, stürzte in die Beine des Unscheinbaren und des Elfen, der ihn die letzten Stufen hinabführte.

Monica schoss Deckungsfeuer und hoffte, Gershwin würde sich ducken, statt ein Messer zu werfen. Dann sprang sie über das Geländer. Sie schnappte sich den Unscheinbaren und stieß ihn unter die Feuertreppe. Sie zog ihm das Stirnband ab und stopfte es tief in eine Tasche, bevor sie sich Gershwin zuwandte.

Sie wusste, dass der Samurai sie jetzt, in Nahkampfreichweite und mit gezogener Klinge, leicht töten konnte.

Oder könnte, wenn er nicht von vierzehn Waffen in den Händen der Sicherheitsleute von Horizon bedroht würde.

„Buenas noches, Monica", grinste deren Anführer.

„Buenas noches, Sydney", antwortete sie. „Das war ganz schön knapp."

„Der Professor musste erst aus der Schusslinie", sagte Sydney achselzuckend. „UC-Irvine hat viel in ihn investiert."

Womit Horizon gemeint war, aber Monica ging nicht näher darauf ein.

Sie fragte auch nicht nach Buzz oder Freak. Der Zwerg musste selbst sehen, wo er blieb, und Freak hatte sie so viel Hilfe gegeben wie möglich.

Sie konnte jetzt abziehen, mit seltsamer, heißer Hardware in der Tasche und der Dankbarkeit einer mächtigen Connection. Damit, und mit dem fetten Finderlohn von Horizon, wurde es zu einem der besten Enden seit Wochen.

Wenn Ihr Charakter an der Action teilhaben und mehr machen soll, als zu atmen, zu reden und zu stehen, dann kommen Fertigkeiten ins Spiel. Fertigkeiten stellen die Fähigkeiten und das Wissen dar, das ein Charakter sich angeeignet hat. Bei *Shadowrun* sind Fertigkeiten allerdings nicht als eng gefasste, eingeschränkte Handlungen zu betrachten, sondern mehr als allgemeine Techniken und Grundlagenwissen. So können zwei Charaktere mit denselben Fertigkeitswerten einen voneinander völlig verschiedenen Stil aufweisen. Diese Verallgemeinerung erlaubt es, einem Charakter mithilfe weniger Werte ein umfangreiches Profil zu verleihen. Besondere Schwerpunkte können mit Hilfe von Spezialisierungen (S. 146) hinzugefügt werden.

SPRACHFERTIGKEITEN

Sprachfertigkeiten repräsentieren die Sprachen, die ein Charakter kennt, und seine Fähigkeit, sie zu sprechen, zu lesen und zu schreiben. Weitere Informationen zu Sprachfertigkeiten finden Sie unter *Sprachfertigkeiten*, S. 156.

FERTIGKEITEN EINSETZEN

Während eines Abenteuers können die Spieler die Fertigkeiten und Attribute ihrer Charaktere anwenden, um verschiedene Dinge zu erledigen: sich an der Wache vorbeibluffen, einen kaputten Zünder reparieren, bevor die Trolle ihren Unterschlupf finden, oder verstehen, was der

FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN

Während die Attribute die einem Charakter angeborenen Möglichkeiten darstellen, sind die Fertigkeiten seine mit der Zeit erlernten Fähigkeiten. Jede Fertigkeit steht für die Erfahrung und Methodik, mit der ein Charakter die Möglichkeiten seiner natürlichen Attribute auf eine bestimmte Art zu nutzen gelernt hat. Um diesen Zusammenhang darzustellen, ist jede Fertigkeit mit einem Attribut verbunden. Eine Liste der Fertigkeiten und der zugehörigen Attribute finden Sie in der Tabelle *Fertigkeiten und damit verbundene Attribute* auf Seite 146.

Fertigkeiten werden in drei Kategorien eingeteilt: Aktions-, Wissens- und Sprachfertigkeiten. Ein Charakter beginnt das Spiel mit einer Reihe vom Spieler ausgewählter Fertigkeiten (siehe *Charaktererschaffung*, S. 104. Während des Spiels können die Fertigkeiten eines Charakters verbessert oder spezialisiert werden oder er kann neue Fertigkeiten erlernen, indem er neue Erfahrungen macht. Siehe *Steigerung von Fertigkeiten*, S. 313.

AKTIONSFERTIGKEITEN

Aktionsfertigkeiten sind Fertigkeiten, die Charaktere verwenden, wenn sie in Aktion treten, etwas beeinflussen oder verändern wollen. Diese Fertigkeiten sind für Shadowrunner in der Regel die wichtigsten – eine Waffe abfeuern, einen neuen Vertrag aushandeln, ein Hovercraft steuern und so weiter. Eine vollständige Beschreibung der Aktionsfertigkeiten und ihrer Spezialisierungen finden Sie ab S. 147.

WISSENSFERTIGKEITEN

Wissensfertigkeiten repräsentieren das Wissen des Charakters zu bestimmten Themen. Die anfänglichen Wissensfertigkeiten basieren auf dem Logik- und Intuitions-Attribut des Charakters und können mit Generierungspunkten weiter ausgebaut werden. Wissensfertigkeiten eignen sich gut dazu, den Charakter durch die Ausarbeitung seines Hintergrundes und seiner Interessengebiete lebendiger zu machen, und werden im Spiel oft dafür benutzt, um Beinarbeit oder die Charakter-Entwicklung darzustellen oder um dem Charakter zu erlauben, ungewöhnliche Informationen praktisch aus dem Nichts zur Hand zu haben. Sie können von Wissensgebieten, die für das Spieluniversum wichtig sind – wie Konzernfinanzen, politische Geschichte, kybernetische Forschung oder Magie – bis hin zu esoterischen, bizarren oder mundanen Interessen wie Sim-Sternchen, Seattle-Troll-Trash-Metal-Bands oder elfische Weine reichen.

Wissensfertigkeiten werden in vier Kategorien unterteilt: Akademisches, Hobbys, Beruf und Straße. Eine Beschreibung der Wissensfertigkeiten finden Sie unter *Wissensfertigkeiten*, S. 154.

Konzerntyp meint, wenn er sie auf Japanisch anspricht. Ebenso könnte der Spielleiter wissen wollen, ob die Charaktere den wichtigen Hinweis gesehen oder ihn versehentlich unter den Müll geschoben haben.

In den meisten Fällen entscheidet der Spielleiter, welche Fertigkeiten benutzt werden, welche Modifikatoren zur Situation passen und wie das Ergebnis zu interpretieren ist. Die folgenden Richtlinien und Regeln helfen Ihnen dabei weiter.

FERTIGKEITSGRUPPEN

Fertigkeitsgruppen sind Zusammenstellungen von jeweils drei oder vier verwandten Fertigkeiten, die gemeinsam erlernt bzw. gesteigert werden können und dabei weniger Generierungs- bzw. Karmapunkten kosten. Immer wenn ein Charakter eine Fertigkeit aus einer Fertigkeitsgruppe benötigt, die er besitzt, wird stattdessen der Wert der Fertigkeitsgruppe benutzt. Fertigkeitsgruppen sind in ihrer Funktion identisch mit Fertigkeiten, die einzeln erkauft wurden, und ein Charakter, der eine Fertigkeitsgruppe auf einem Wert von 3 beherrscht, ist damit genauso gut wie ein anderer Charakter, der diese Fertigkeit einzeln auf einem Wert von 3 besitzt. Man kann sich bei Fertigkeitsgruppen nicht spezialisieren.

Fertigkeitsgruppen haben ihre eigenen Steigerungsregeln, denn sie kosten weniger Punkte, als wenn man die gleichen Fertigkeiten einzeln steigert. Weitere Informationen finden Sie unter *Steigerung von Fertigkeiten*, S. 313.

BEISPIEL

Ashley hat sich dafür entschieden, einen heimlichen Charakter zu erschaffen, und kauft sich bei der Charaktererschaffung die Fertigkeitsgruppe Heimlichkeit auf Wert 4. Nachdem sie einen Monat lang gespielt hat, bemerkt sie, dass sie eigentlich nur Infiltration benutzt, und entscheidet sich dafür, die Fertigkeit um 1 Punkt zu verbessern, ohne den Rest der Gruppe mitzusteigern. Dadurch verfügt sie dann nicht mehr über die Fertigkeitsgruppe Heimlichkeit, sondern über Beschatten 4, Fingerfertigkeit 4, Infiltration 5 und Verkleiden 4. Ashley kann die Gruppe wiedererlangen, indem sie die anderen drei Fertigkeiten ebenfalls auf 5 steigert, in welchem Fall sie dann über Fertigkeitsgruppe Heimlichkeit 5 verfügt, dafür aber mehr bezahlt haben wird, als wenn sie die Fertigkeitsgruppe von vornherein geschlossen gesteigert hätte.

FERTIGKEITSWERTE

Fertigkeitswerte sind numerische Werte, die einer Fertigkeit oder Fertigkeitsgruppe zugewiesen werden, entweder bei der Charaktererschaffung oder wenn die Fertigkeit im Spiel erlernt wird. Sie geben an, wie gut ein Charakter in einer Aufgabe ist, für die diese Fertigkeit gebraucht wird. Bei Fertigkeitswerten wird zuerst der Name der Fertigkeit oder der Gruppe und dahinter der Wert angegeben. Beispielsweise bedeutet Infiltration 3, dass der Charakter die Fertigkeit Infiltration mit einem

FERTIGKEITSWERTE

KEIN WERT — **AHNUNGSLOS**

Absolut kein Wissen oder gänzlich ungeübt. Normalerweise kann so eine Stufe der Unfähigkeit nur mit dem Handicap Inkompetenz (S. 120 erreicht werden. Ein Charakter mit dem Wert „Ahnungslos" darf für diese Fertigkeit niemals eine Probe ablegen, auch nicht, indem er dafür nur auf sein Attribut zurückgreift.

Athletikbeispiel: Couchkartoffel

Feuerwaffenbeispiel: Noch nie eine Waffe gesehen.

Technikbeispiel: Gestaltwandler, Technophobiker oder vor dem Computerzeitalter geboren.

Soziales Beispiel: Einsiedler.

Fahrzeugbeispiel: Hat noch nie ein Auto gesehen.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Akademisch): Auf irgendeine Art geistig behindert.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Straße): Lebt allein in einer Höhle.

WERT 0 — **UNGEÜBT**

Das in der Gesellschaft verbreitete Allgemeinwissen. Dies bedeutet nicht Unfähigkeit, sondern stellt den normalen Stand des ungeübten Durchschnittsmenschen dar.

Athletikbeispiel: Hat mit seinen Freunden im Hinterhof Fangen gespielt.

Feuerwaffenbeispiel: Draufhalten und abdrücken.

Technikbeispiel: Kann eine E-Mail schicken, eine Matrixseite besuchen und Daten auf einem Kommlink speichern.

Soziales Beispiel: Der typische Mann auf der Straße.

Fahrzeugbeispiel: Basis-Führerschein. Kann hierhin und dorthin fahren, kommt aber mit heiklen Situationen nicht zurecht.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Akademisch): Hat sein Wissen aus Zeichentrick-Sims.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Straße): War noch nie in der Großstadt, kann sie aber auf einer Karte finden.

WERT 1 — **ANFÄNGER**

Hat das schon ein paar Mal gemacht. Wird mit einfachen Aufgaben fertig.

Athletikbeispiel: Hinterhof-Kicker, Jugendfußball.

Feuerwaffenbeispiel: Hat mit einem Luftgewehr schon ein paar Mal Dosen vom Zaun geschossen.

Technikbeispiel: Laie.

Soziales Beispiel: Telemarketing-Vertreter.

Fahrzeugbeispiel: Erfahrener Fahrer mit niedrigem Versicherungsbeitrag.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Akademisch): Highschool-Abschluss.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Straße): War paar Mal in der Großstadt.

WERT 2 — **NOVIZE**

Hat die Grundlagen verinnerlicht, ist aber bei komplexeren Standardprozeduren immer noch unsicher.

Athletikbeispiel: Ehrenurkunde bei den Bundesjugendspielen.

Feuerwaffenbeispiel: Rekrut an der Polizeischule oder in einem Militärausbildungslager.

Technikbeispiel: Auszubildender im Einzelhandel oder Studienanfänger an einer Technischen Hochschule.

Soziales Beispiel: Vorarbeiter, Vertreter.

Fahrzeugbeispiel: Flugschüler bei der Luftwaffe, Anwärter einer Go-Gang.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Akademisch): Studienanfänger an einem College oder einer Universität.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Straße): Vor ein oder zwei Jahren in die Großstadt gezogen.

WERT 3 — **PROFI**

Bei alltäglichen Aufgaben kompetent. Durchschnitt für Anfängercharaktere und NSC.

Athletikbeispiel: Regionalliga.

Feuerwaffenbeispiel: Normaler Straßencop oder Infanteriesoldat.

Technikbeispiel: Handelsreisender oder Berufseinsteiger frisch von der Uni.

Soziales Beispiel: Erfolgreicher Verkäufer, der Charmeur der Gruppe, Chamäleon, Mr. Johnson.

Fahrzeugbeispiel: Lkw-Fahrer, Taxifahrer, Pilot bei einer Fluglinie, normaler Go-Ganger.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Akademisch): Student im Grundstudium.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Straße): Lebt seit fünf oder mehr Jahren in der Großstadt.

WERT 4 — **VETERAN**

Sehr gut bei dem, was er tut. Kann schwierige Aufgaben mit Leichtigkeit lösen.

Athletikbeispiel: Zweite Bundesliga.

Feuerwaffenbeispiel: Kriegsveteran, Feldjäger, UCAS Marine.

Technikbeispiel: Profi im Berufsalltag (4 oder mehr Jahre Erfahrung).

Soziales Beispiel: Politiker, Diplomat, Prominenter, erfahrener Manager.

Fahrzeugbeispiel: Formel-Eins-Fahrer, Militärpilot im regelmäßigen Einsatz, Go-Gang-Boss.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Akademisch): Vordiplom oder Bachelor-Abschluss.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Straße): In der Großstadt aufgewachsen oder seit mindestens einem Jahr in den Schatten.

WERT 5 — **EXPERTE**

Herausragende Fachkenntnis, die für einen gewissen Ruf sorgt.

Athletikbeispiel: Profisportler in der Bundesliga, Teilnehmer der Olympischen Spiele.

Feuerwaffenbeispiel: SWAT-Team, militärische Eliteeinheit (Rangers, Special Forces, KSK).

Technikbeispiel: Spitzen-Wissenschaftler, Veröffentlichungen in Fachmagazinen.

Soziales Beispiel: Amtierender Politiker, Wahlkampf-Leiter, Vizepräsident eines Konzerns.

Fahrzeugbeispiel: Ancients Go-Ganger, Kampfpilot mit Einsatzerfahrung.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Akademisch): Diplom- oder Master-Abschluss.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Straße): Seit mehr als 5 Jahren in den Schatten unterwegs.

WERT 6 — **MEISTER**

Die „Klassenbesten". Maximaler Fertigkeitswert für NSC in Alltagspositionen und Anfängercharaktere.

Athletikbeispiel: Olympiasieger, David Beckham, Boris Becker.

Feuerwaffenbeispiel: Scharfschütze einer Eliteeinheit. Ghost-Who-Walks-Inside, Hatchetman, Matador.

Technikbeispiel: Wunderkind, bereits mehrere Patente angemeldet. Die Gebrüder Wright.

Soziales Beispiel: Staatspräsident, Diktator, CEO.

Fahrzeugbeispiel: Blue-Angel-Stunt-Pilot.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Akademisch): Doktor-Titel.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Straße): SPD, Smiley, Findler-Man und andere Runner der alten Schule.

WERT 7 — **LEGENDE**

Die „Besten der Besten". Jemand, dessen Fachkenntnis alle anderen in der bekannten Geschichte aussticht. Kann nur durch die Gabe Talentiert (S. 117) erreicht werden.

Athletikbeispiel: Wayne Gretzky, Michael Jordan, Joe Montana, Pele, Babe Ruth.

Feuerwaffenbeispiel: „Wild Bill" Hickock, James Bond, Thunder Tyee.

Technikbeispiel: Thomas Edison, Nicholai Tesla, FastJack

Soziales Beispiel: Bill Clinton, Ronald Reagan, Damien Knight.

Fahrzeugbeispiel: Der Rote Baron, Evil Knievel.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Akademisch): Stephen Hawking, Albert Einstein.

Wissensfertigkeitsbeispiel (Straße): Captain Chaos, Sandmann.

Wert von 3 beherrscht. Der Fertigkeitswert wird zum Wert des damit verbundenen Attributs addiert, woraus sich die Gesamtzahl der für die Probe zur Verfügung stehenden Würfel ergibt. Wenn also zum Beispiel der Charakter mit Infiltration 3 eine Geschicklichkeit von 4 hat, würfelt er bei einer Infiltrationsprobe 7 Würfel.

FERTIGKEITEN UND DAMIT VERBUNDENE ATTRIBUTE

Körperliche Attribute

GESCHICKLICHKEIT
- Akrobatik
- Entfesseln
- Exotische Fernkampfwaffe (bestimmte Waffe)
- Exotische Nahkampfwaffe (bestimmte Waffe)
- Fälschen
- Fingerfertigkeit
- Geschütze
- Gewehre
- Infiltration
- Klingenwaffen
- Knüppel
- Pistolen
- Projektilwaffen
- Schlosser
- Schnellfeuerwaffen
- Schwere Waffen
- Waffenloser Kampf
- Wurfwaffen

KONSTITUTION
- Fallschirmspringen
- Tauchen

REAKTION
- Ausweichen
- Bodenfahrzeuge
- *Exotisches Fahrzeug (bestimmtes Fahrzeug)*
- *Flugzeuge*
- *Läufer*
- *Raumfahrzeuge*
- Schiffe

STÄRKE
- Klettern
- Laufen
- Schwimmen

Geistige Attribute

CHARISMA
- Einschüchtern
- Führung
- Gebräuche
- Überreden
- Unterricht
- Verhandlung

INTUITION
- *Askennen*
- Beschatten
- Handwerk
- Hobbywissen
- Navigation
- *Sprache*
- Spurenlesen
- Straßenwissen
- Verkleiden
- Wahrnehmung

LOGIK
- Akademisches Wissen
- *Arcana*
- Berufswissen
- *Chemie*
- Computer
- Datensuche
- *Elektronische Kriegsführung*
- Erste Hilfe
- *Fahrzeugmechanik*
- Hacking
- *Hardware*
- *Industriemechanik*
- *Kybernetik*
- *Luftfahrtmechanik*
- Matrixkampf
- *Medizin*
- *Seefahrtmechanik*
- *Software*
- Sprengstoffe
- Waffenbau

WILLENSKRAFT
- *Astralkampf*
- Survival

BESONDERE ATTRIBUTE
- MAGIE
- *Antimagie*
- *Binden*
- *Herbeirufen*
- *Ritualzauberei*
- *Spruchzauberei*
- *Verbannen*
- *Verzaubern*

RESONANZ
- *Dekompilieren*
- *Kompilieren*
- *Registrieren*

Anmerkung 1: Auf *kursive Fertigkeiten* kann keine Probe ohne Fertigkeitswert abgelegt werden.

Anmerkung 2: Die genannten sind die üblichen Attribute für eine Fertigkeit. Dennoch mag es Proben geben, die nach anderen Attributen oder anderen Werten bei der Berechnung des Würfelpools verlangen. Und manchmal kann keine Probe ohne einen Fertigkeitswert abgelegt werden.

Wenn Charaktere eine Fertigkeit nicht auf einem höheren Wert gekauft haben, geht man von einem Fertigkeitswert von 0 aus. Fertigkeitswerte können nicht über einem Wert von 6 gekauft werden (beziehungsweise 7 mit der Gabe Talentiert, S. 117.

Den unmodifizierten Fertigkeitswert, den ein Charakter bei seiner Erschaffung zugewiesen bekommt oder den er später im Spiel erwirbt, nennt man den Grundfertigkeitswert. Einige Fähigkeiten und Implantate (wenn in ihrer Beschreibung aufgeführt) können den Wert erhöhen, wodurch ein modifizierter Fertigkeitswert entsteht. Ein modifizierter Fertigkeitswert darf nicht über den Grundfertigkeitswert x 1,5 steigen (womit 9 zum höchstmöglichen Wert wird, 10 mit der Gabe Talentiert). Spezialisierungen, Zaubersprüche sowie andere Implantate können Bonuswürfel für eine Fertigkeit liefern, die aber nicht den Grundfertigkeitswert verändern. Diese zusätzlichen Würfel schreibt man im Allgemeinen in Klammern hinter den Grundfertigkeitswert, beispielsweise so: Spruchzauberei 4 (+2).

Die Tabelle *Fertigkeitswerte* auf Seite 145) beschreibt den Umfang des Wissens und der Fähigkeiten, die mit dem jeweiligen Wert einhergehen.

SPEZIALISIERUNGEN

Spieler können für ihre Charaktere Spezialisierungen auf eine bestimmte Form, einen einzelnen Stil oder einen Unterbereich einer Fertigkeit wählen. Wenn sich ein Charakter spezialisiert, dann bedeutet das, dass er einen großen Teil seiner Studien und Übungen auf einen bestimmten Aspekt der Fertigkeit konzentriert hat, statt die Fertigkeit in der Gesamt-

FERTIGKEITSGRUPPEN

ATHLETIK (MEIST STÄRKE)
- Akrobatik
- Klettern
- Laufen
- Schwimmen

BESCHWÖREN (MAGIE)
- Binden
- Herbeirufen
- Verbannen

BIOTECH (LOGIK)
- Erste Hilfe
- Kybernetik
- Medizin

CRACKEN (LOGIK)
- Elektronische Kriegsführung
- Hacking
- Matrixkampf

EINFLUSS (CHARISMA)
- Führung
- Gebräuche
- Überreden
- Verhandlung

ELEKTRONIK (LOGIK)
- Computer
- Datensuche
- Hardware
- Software

FEUERWAFFEN (GESCHICKLICHKEIT)
- Gewehre
- Pistolen
- Schnellfeuerwaffen

HEIMLICHKEIT (MEIST INTUITION)
- Beschatten
- Fingerfertigkeit
- Infiltration
- Verkleiden

HEXEREI (MAGIE)
- Antimagie
- Ritualzauberei
- Spruchzauberei

MECHANIK (LOGIK)
- Fahrzeugmechanik
- Industriemechanik
- Luftfahrtmechanik
- Seefahrtmechanik

NAHKAMPF (GESCHICKLICHKEIT)
- Klingenwaffen
- Knüppel
- Waffenloser Kampf

NATUR (MEIST INTUITION)
- Navigation
- Spurenlesen
- Survival

TASKEN (RESONANZ)
- Dekompilieren
- Kompilieren
- Registrieren

heit zu meistern. Indem der Fokus auf diese Weise verengt wird, wird der Charakter in dem Bereich der Fertigkeit, auf den er sich spezialisiert hat, viel bewanderter.

Spezialisierungen verleihen einen Bonus von 2 Würfeln auf eine Fertigkeitsprobe, wenn die Probe unter die entsprechende Spezialisierung fällt. Jeder Charakter kann eine bestimmte Spezialisierung nur einmal wählen. Der Charakter muss mindestens einen Wert von 1 in einer Fertigkeit besitzen, um eine Spezialisierung dafür wählen zu können.

Spezialisierungen werden normalerweise in Klammern hinter den Namen der Fertigkeit geschrieben. Wenn sich beispielsweise ein Charakter mit der Fertigkeit Pistolen 3 auf die Verwendung von Revolvern spezialisiert, schreibt man die Fertigkeit und Spezialisierung wie folgt: Pistolen 3 (Revolver +2).

Es darf nur eine Spezialisierung pro Fertigkeit gewählt werden, und Spezialisierungen können nicht für Fertigkeitsgruppen erworben werden. Weiterführende Informationen dazu, wie man das Spiel mit Spezialisierungen beginnt, finden Sie unter *Charaktererstellung*, S. 104. Die Charaktere können während des Spiels weitere Spezialisierungen erlernen.

BEISPIEL

Neko möchte einen heimlichen Charakter spielen, dessen Spezialität städtische Gebiete sind. Sie wählt die Stadt-Spezialisierung für ihre Fertigkeit Infiltration und notiert dies als Infiltration 5 (Stadt +2) auf dem Charakterbogen. Das heißt, sie würfelt 5 Würfel (plus Attribut) bei Infiltrationsproben und 7 Würfel (plus Attribut), wenn sie in einer Stadt irgendwo eindringt.

PROBE OHNE FERTIGKEITSWERT ABLEGEN

Manchmal möchte ein Charakter eine Aktion durchführen, ohne die entsprechende Fertigkeit zu beherrschen. In diesem Fall kann er trotzdem handeln; es wird ihm jedoch schwerer fallen als einem Charakter, der die benötigte Fertigkeit beherrscht. Wenn ein Charakter die nötige Fertigkeit nicht beherrscht und improvisieren muss, nennt man das eine Probe ohne Fertigkeitswert ablegen. Dies erlaubt es einem Charakter, trotzdem eine Probe abzulegen, bei der er allerdings nur die Würfel des verbundenen Attributs benutzen darf, auf die zudem noch ein Würfelpool-Modifikator von –1 angerechnet wird. Spieler können Edge einsetzen, um die Probe zu verbessern. Beachten Sie, dass eine Probe ohne Fertigkeitswert nur auf das mit der Fertigkeit verbundene Attribut abgelegt werden darf.

Einige Aufgaben sind allerdings zu schwierig für jemanden, der nicht über die entsprechende Fertigkeit verfügt. Bei diesen Fertigkeiten darf, wie in den Beschreibungen der Fertigkeiten auf den folgenden Seiten beschrieben, keine Probe ohne Fertigkeitswert abgelegt werden.

BEISPIEL

Ashley ist vielleicht heimlich, aber ein Houdini ist sie trotzdem nicht. Ein Fehltritt hat dafür gesorgt, dass sie gefangen und mit Handschellen gefesselt wurde. Jetzt, als die Wache gerade nicht herschaut, hat sie die Möglichkeit, sich zu befreien. Zu dumm, dass sie die Fertigkeit Entfesseln nicht besitzt. Ohne die Fertigkeit versucht Ashley eine Probe nur auf das damit verbundene Attribut – in diesem Fall ihre Geschicklichkeit von 4 –, wodurch sie nur 3 Würfel für die Probe in ihrem Würfelpool hat (4 plus den Modifikator für eine Probe ohne Fertigkeitswert: –1). Viel Glück, Ashley ...

KAMPF-AKTIONSFERTIGKEITEN

Diese Aktionsfertigkeiten umfassen eine Reihe von kämpferischen Fähigkeiten. Informationen dazu, wie man sie im Kampf einsetzt, finden Sie im Kapitel *Kampf* ab S. 172.

Ausweichen (Reaktion)

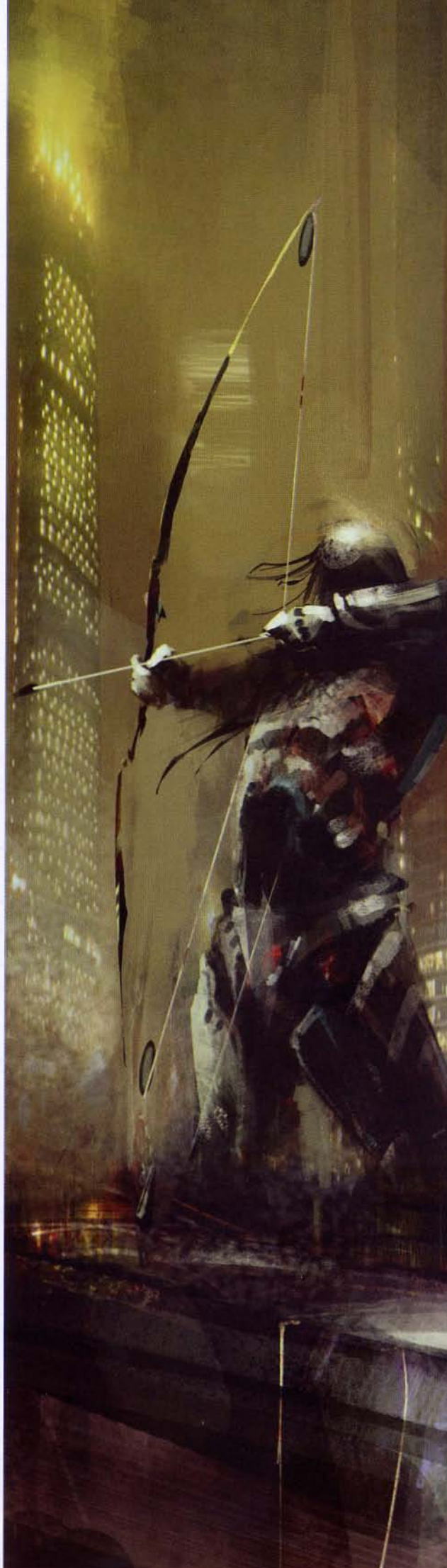
Ausweichen umfasst die Fähigkeit, sich aus dem Weg eines wahrgenommenen Angriffs oder einer anderweitigen Gefahr zu bewegen.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Fernkampf, Nahkampf

Exotische Fernkampfwaffe (Geschicklichkeit)

Die Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe muss für jede Waffe einzeln erlernt werden, die man benutzen können möchte. Einige Beispiele: Laser, Gyrojetwaffen, Flammenwerfer, Cyberguns.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Keine



Exotische Nahkampfwaffe (Geschicklichkeit)

Die Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe muss für jede Waffe einzeln erlernt werden, die man benutzen können möchte. Einige Beispiele: Sais, Stangenwaffen, Kettensägen, Cyber-Nahkampfwaffen an ungewöhnlichen Stellen (z.B. Ellenbogensporne, Fußmesser).

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Keine

Gewehre (Geschicklichkeit)

Diese Fertigkeit umfasst den Gebrauch aller tragbaren Feuerwaffen mit langem Lauf, vor allem solche, die man für gewöhnlich an der Schulter abstützt.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Feuerwaffen
Spezialisierungen: Scharfschützengewehre, Schrotflinten, Sportgewehre

Klingenwaffen (Geschicklichkeit)

Klingenwaffen umfasst den Gebrauch von mit der Hand geführten Nahkampfwaffen mit Schneiden oder Spitzen. Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter verschiedene Messer, Schwerter und Äxte effektiv einsetzen. Die Fertigkeit wird auch für Cyberklingen verwendet, die in der Hand oder dem Unterarm untergebracht sind, aber nicht in anderen Bereichen des Körpers (siehe *Exotische Nahkampfwaffen* weiter oben).

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Nahkampf
Spezialisierungen: Äxte, Cyber-Nahkampfwaffen, Messer, Parieren, Schwerter

Knüppel (Geschicklichkeit)

Knüppel umfasst den Gebrauch von mit der Hand geführten Waffen, die keine Schneiden oder Klingen besitzen. Diese Fertigkeit erlaubt es dem Charakter, alle stumpfen, beschwerten Gegenstände als Waffe einzusetzen, vom Baseballschläger über einen Wagenheber bis hin zum Stuhlbein.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Nahkampf
Spezialisierungen: Hämmer, Parieren, Schlagstöcke, Stäbe (zweihändig geführt), Totschläger

Pistolen (Geschicklichkeit)

Pistolen umfasst den Gebrauch aller Arten von Handfeuerwaffen einschließlich Holdouts, leichten und schweren Pistolen und Tasern.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Feuerwaffen
Spezialisierungen: Halbautomatik, Holdouts, Revolver, Taser

Projektilwaffen (Geschicklichkeit)

Projektilwaffen umfasst den Gebrauch von muskelbetriebenen Projektilwaffen.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Armbrüste, Bögen, Schleudern

Schnellfeuerwaffen (Geschicklichkeit)

Die Fertigkeit Schnellfeuerwaffen umfasst den Gebrauch von handgehaltenen Feuerwaffen, die größer als eine Pistole, automatikfeuerfähig und normalerweise mit einem kürzeren Lauf als ein Gewehr ausgestattet sind.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Feuerwaffen
Spezialisierungen: Automatikpistolen, Karabiner, Maschinenpistolen, Sturmgewehre

Schwere Waffen (Geschicklichkeit)

Mit der Fertigkeit Schwere Waffen kann der Besitzer Raketen- und Granatwerfer sowie Feuerwaffen abfeuern, die größer als Sturmgewehre sind, einschließlich großer Waffen, die auf ein Dreibein, einen Gyrostabilisator oder in einer befestigten Stellung montiert sind (aber nicht in/auf Fahrzeugen).

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Granatwerfer, Lenkraketen, Maschinengewehre, Raketenwerfer, Sturmkanonen

Waffenloser Kampf (Geschicklichkeit)

Waffenloser Kampf (auch Faustkampf genannt) umfasst den Gebrauch von Kampftechniken, die ausschließlich auf dem Einsatz der eigenen Körperteile basieren. Neben Boxen deckt diese Fertigkeit auch Kampfstile wie die orientalischen Kampfkünste oder das brasilianische Capoeira ab. Mit ihr werden auch bestimmte Cyber-Nahkampfwaffen wie die Schockhand eingesetzt.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Nahkampf
Spezialisierungen: Blocken, Cyber-Nahkampfwaffen, Gegner festhalten, Martial Arts

Wurfwaffen (Geschicklichkeit)

Wurfwaffen umfasst den Gebrauch aller Waffen, die vom Benutzer geworfen werden.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Gelupft (Granatenstil), geschleudert (Baseballstil), Shuriken, Wurfmesser

MAGISCHE AKTIONSFERTIGKEITEN

Wenn nicht anders angegeben, können nur Charaktere mit einer der Gaben Zauberer oder Magieradept und einem Magieattribut von mindestens 1 magische Fertigkeiten erwerben oder anwenden. Wie magische Fertigkeiten eingesetzt werden, wird im Kapitel *Die Erwachte Welt* (S. 208) ausführlich beschrieben.

Antimagie (Magie)

Wenn ein Magier einen bestehenden, aufrechterhaltenen Zauberspruch von Leuten oder Gegenständen entfernen oder sich oder andere vor einem Zauberspruch schützen will, der auf sie gewirkt wird, dann nutzt er dazu Antimagie (siehe *Antimagie*, S. 218).

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein
Fertigkeitsgruppe: Hexerei
Spezialisierungen: auf den Spruchtyp (Kampfzauber, Wahrnehmungszauber etc.)

Arcana (Logik)

Die Arcana-Fertigkeit umfasst die praktischen Aspekte der magischen Theorie einer Tradition und die Nutzbarmachung der arkanen Kraft, die verschiedenen Materialien innewohnt. Charaktere greifen auf sie zurück, um neue Zauber- und Fokusformeln zu entwerfen (anstatt sich die Tricks von anderen beibringen zu lassen) und alle Arten von Geisterformeln zu erstellen. Die Fertigkeit kann nicht nur von Erwachten, sondern auch von Mundanen erlernt werden, denn obwohl sie ihre Formulierungen nicht in die Praxis umsetzen können, können nichtmagische Charaktere die theoretische Entwicklung von Formeln genauso gut beherrschen wie Zauberer (siehe *Arcana*, S. 210 und *Die Fokusformel*, S. 224.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Fokusdesign (nach Fokustyp), Formeln für Freie Geister, Formeln für Verbündete, Spruchdesign (nach Zauberkategorie)

Askennen (Intuition)

Askennen ist die Fertigkeit, mit der man Informationen aus Auren, astralen Gestalten und astralen Signaturen lesen kann (siehe *Astrale Wahrnehmung*, S. 225). Nur Charaktere, die der astralen Wahrnehmung mächtig sind (die also entweder die Gabe Zauberer oder die Gabe Magieradept in Verbindung mit der Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung besitzen), können diese Fertigkeit erwerben oder einsetzen.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Astrale Signaturen, Auren Lesen, auf den Aurentyp (Metamenschen, Geister, Foki, Hüter etc.), Psychometrie

Astralkampf (Willenskraft)

Die Fertigkeit Astralkampf wird für den Kampf im Astralraum genutzt, wo normale Kampfmethoden praktisch nutzlos sind (siehe *Astralkampf*, S. 227). Nur Charaktere, die der astralen Wahrnehmung mächtig sind (die also entweder die Gabe Zauberer oder die Gabe Magieradept in Verbindung mit der Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung besitzen), können diese Fertigkeit erwerben oder einsetzen.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: auf einen speziellen Fokus-Typ oder Gegner (Waffenfoki, Zauberer, Geister, Hüter etc.)

Binden (Magie)

Mit der Fertigkeit Binden erbittet/verlangt man von einem bereits durch den Zauberer herbeigerufenen Geist langfristige Dienste (siehe *Binden*, S. 222).

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Beschwören

Spezialisierungen: auf die Geisterart (Luftgeister, Erdgeister etc.)

Herbeirufen (Magie)

Mit dieser Fertigkeit beschwört man Geister und ermittelt, wie viele Dienste sie einem schulden (siehe *Herbeirufen*, S. 221).

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Beschwören

Spezialisierungen: auf die Geisterart (Feuergeister, Wassergeister etc.)

Ritualzauberei (Magie)

Wenn Zauber in einem Ritual gewirkt werden (siehe *Ritualzauberei*, S. 217), verwendet man Ritualzauberei statt Spruchzauberei, um die Ergebnisse zu ermitteln.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Hexerei

Spezialisierungen: auf den Spruchtyp (Kampfzauber, Wahrnehmungszauber etc.)

Spruchzauberei (Magie)

Die Fertigkeit Spruchzauberei regelt die Kontrolle magischer Energie in Form von Zaubersprüchen (siehe *Spruchzauberei*, S. 215).

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Hexerei

Spezialisierungen: auf den Spruchtyp (Kampfzauber, Wahrnehmungszauber etc.)

Verbannen (Magie)

Zauberer verwenden die Fertigkeit Verbannen zum Verdrängen von Geistern und entfernen sie auf diese Weise von der physischen und der astralen Ebene (siehe *Verbannen*, S. 222).

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Beschwören

Spezialisierungen: auf die Geisterart (Luftgeister, Feuergeister etc.)



Verzaubern (Magie)

Die Fertigkeit Verzaubern beinhaltet die nötigen Techniken, um das verborgene magische Potenzial in natürlichen Materialien nutzbar zu machen und Foki herzustellen, die magische Fähigkeiten unterstützen. Außerdem beinhaltet sie die Erschaffung und Vorbereitung von Geistergefäßen sowie die Beurteilung magischer Güter. Für weitere Informationen siehe *Verzaubern*, S. 224.

Nur Charaktere mit einer der Gaben Adept, Zauberer oder Magieradept und einem Magieattribut von mindestens 1 können diese Fertigkeit einsetzen.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Alchemie, Fokusherstellung, Gefäßvorbereitung

KÖRPERLICHE AKTIONSFERTIGKEITEN

Spezielle Regeln für den Einsatz dieser Fertigkeiten finden sie ab S. 156.

Akrobatik (Geschicklichkeit)

Akrobatik umfasst alle akrobatischen Aktionen und das Balancieren ebenso wie Sprünge, Beweglichkeit und Abrollen. Siehe *Einsatz von Springen*, S. 162.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Athletik
Spezialisierungen: Abrollen, Balance, Parkour, Stürze mildern, Springen, Tanzen

Beschatten (Intuition)

Mit Beschatten kann man jemanden diskret verfolgen, ohne bemerkt zu werden, und gleichzeitig hilft es, jemanden zu bemerken, der das Gleiche bei einem selbst versucht (siehe *Einsatz von Heimlichkeitsfertigkeiten*, S. 160).

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Heimlichkeit
Spezialisierungen: Abschütteln, Hinterhalte, Verfolgen

Entfesseln (Geschicklichkeit)

Entfesseln kommt immer dann ins Spiel, wenn der Charakter versucht, sich aus Fesseln oder Handschellen zu befreien, ohne brutale Gewalt anzuwenden. Siehe *Einsatz von Entfesseln*, S. 150.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: auf die Art der Fesseln (Seile, Handschellen, Kabelbinder etc.)

Fallschirmspringen (Konstitution)

Wenn der Charakter aus einem Flugzeug oder von einer anderen hochgelegenen Stelle mit einem Fallschirm abspringt und seinen schnellen Sturz abbremsen will, setzt er die Fertigkeit Fallschirmspringen ein.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Automatische Auslösung, Base-Jumping, geringe Sprunghöhe, HALO, normales Fallschirmspringen

Fingerfertigkeit (Geschicklichkeit)

Wer Hände hat, die schneller sind als das Auge, benutzt Fingerfertigkeit, die sich zu gleichen Teilen aus geschickten Bewegungen und Ablenkungen zusammensetzt. Mit dieser Fertigkeit können kleine Gegenstände am Charakter versteckt oder von anderen entwendet werden, ohne dass jemand etwas merkt.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Heimlichkeit
Spezialisierungen: Ladendiebstahl, Taschendiebstahl, Zaubertricks

Infiltration (Geschicklichkeit)

Infiltration wird verwendet, wenn der Charakter unentdeckt von anderen Charakteren oder Sicherheitssensoren herumschleichen will.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Heimlichkeit
Spezialisierungen: Fahrzeug, Stadt, Wildnis, auf die Entdeckungsmethode (Bewegungssensoren, Druckplatten, Wärmesensoren etc.)

Klettern (Stärke)

Klettern benutzt man, um vertikale Hindernisse oder Mauern mit oder ohne Hilfsmittel zu übersteigen. Siehe *Einsatz von Klettern*, S. 160.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Athletik
Spezialisierungen: Abseilen, Freihändig, mit Hilfsmitteln, auf bestimmte Umstände (Felsenklettern, Eisklettern, Gebäude ersteigen etc.)

Laufen (Stärke)

Mit der Fertigkeit Laufen kann die Bewegungsweite eines laufenden Charakters erhöht werden. Außerdem bestimmt sie seine Lauftechnik und wie gut er beim Laufen Energie sparen kann. Siehe *Einsatz von Laufen*, S. 161

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Athletik
Spezialisierungen: Langstrecken, Sprinten, Stadt, Wildnis

Navigation (Intuition)

Diese Fertigkeit umfasst die Fähigkeit des Charakters, die Richtung zu bestimmen, Karten zu lesen oder einen Kurs einzuschlagen und ihm zu folgen, ohne sich zu verirren. Siehe *Einsatz von Navigation*, S. 161

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Natur
Spezialisierungen: Dschungel, Gebirge, Polar, Stadt, Wald, Wüste, anderes passendes Gebiet

Schwimmen (Stärke)

Mithilfe der Fertigkeit Schwimmen kann die Bewegungsrate eines schwimmenden Charakters erhöht werden. Außerdem bestimmt sie, wie viel Erfahrung er im Wasser hat. Siehe *Einsatz von Schwimmen*, S. 161.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Athletik
Spezialisierungen: Langstrecken, Sprinten

Spurenlesen (Intuition)

Diese Fertigkeit beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, der Spur von Metamenschen oder Crittern in der Wildnis zu folgen. Darunter fallen auch Zeichen, die darauf hinweisen, dass jemand vorbeigekommen ist, das Verfolgen einer Spur und das Aufspüren von Wildfährten. Siehe *Einsatz von Spurenlesen*, S. 163.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Natur
Spezialisierungen: Dschungel, Gebirge, Polar, Stadt, Wald, Wüste, anderes passendes Gebiet

Survival (Willenskraft)

Diese Fertigkeit stellt das Können des Charakters dar, für eine längere Zeit im Freien zu überleben; wie gut er mit Camping- und Survival-Ausrüstung umgehen kann und wie geschickt er dabei ist, etwas zu essen und Wasser aufzutreiben, einen Unterschlupf zu errichten und sich an raue Witterungsbedingungen anzupassen. Siehe *Einsatz von Survival*, S. 163.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja
Fertigkeitsgruppe: Natur
Spezialisierungen: Dschungel, Gebirge, Polar, Stadt, Wald, Wüste, anderes passendes Gebiet

Tauchen (Konstitution)

Diese Fertigkeit deckt alle Arten des Tauchens ab, einschließlich besonderer Techniken, um unter Wasser zu schwimmen, und die Verwendung einer Taucherausrüstung und anderer Unterwasser-Ausrüstung.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Flaschentauchen, Flüssigatemgerät, Gasgemisch, Sauerstoffextraktion, auf spezielle Umstände (arktisch, Höhlen, kommerziell, militärisch etc.)

Verkleiden (Intuition)

Wenn ein Charakter versucht, sein Aussehen zu verändern, dann benutzt er dazu Verkleiden, egal ob er wie jemand anders aussehen oder mit dem Hintergrund verschmelzen möchte. Siehe *Einsatz von Verkleiden*, S. 165.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Heimlichkeit

Spezialisierungen: Kosmetik, Tarnung, Theater, Trideo

Wahrnehmung (Intuition)

Mit Wahrnehmung wird festgestellt, ob ein Charakter etwas Seltsames oder Ungewöhnliches in seiner Umgebung bemerkt. Siehe *Einsatz von Wahrnehmung*, S. 165

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Hören, Riechen, Schmecken, Sehen, Tasten

RESONANZ-AKTIONSFERTIGKEITEN

Diese Kategorie beinhaltet Fertigkeiten, die nur von Charakteren mit der Gabe Technomancer (S. 117) gewählt werden können.

Dekompilieren (Resonanz)

Mit dieser Fertigkeit werden Sprites dekompiliert. Siehe *Sprites*, S. 281.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Tasken

Spezialisierungen: auf die Spriteart (Daten, Maschinen etc.)

Kompilieren (Resonanz)

Mit dieser Fertigkeit werden Sprites erschaffen und es wird festgelegt, wie viele Dienste sie dem Charakter schulden. Siehe *Sprites*, S. 281.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Tasken

Spezialisierungen: auf die Spriteart (Daten, Maschinen etc.)

Registrieren (Resonanz)

Mit dieser Fertigkeit werden Sprites für langfristige Dienste registriert. Siehe *Sprites*, S. 281.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Tasken

Spezialisierungen: auf die Spriteart (Daten, Maschinen etc.)

SOZIALE AKTIONSFERTIGKEITEN

Einschüchtern (Charisma)

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter anderen Leuten durch sein Verhalten und/oder seine Erscheinung Angst einjagen und sie damit dazu bringen, Dinge zu tun, die sie normalerweise nicht tun würden. Es wird eine Vergleichende Probe gegen Einschüchtern + Willenskraft des Opfers abgelegt. Siehe *Einsatz von mit Charisma verbundenen Fertigkeiten*, S. 156, für Probenmodifikatoren.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Folter, geistig, körperlich, Verhör

Führung (Charisma)

Mit der Fertigkeit Führung bringt der Charakter andere durch Autorität und sein gutes Vorbild dazu, seine Befehle zu befolgen. Die Fertigkeit kann darüber hinaus bei taktischen Überlegungen von Nutzen sein, sollte aber nicht als Ersatz für eine gute Planung durch die Spieler herhalten. Es wird eine Vergleichende Probe gegen Führung + Charisma des Opfers abgelegt. Siehe *Einsatz von mit Charisma verbundenen Fertigkeiten*, S. 156, für Probenmodifikatoren.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Einfluss

Spezialisierungen: Moral, Selbstbeherrschung, Strategie, Taktik, Überzeugen

Gebräuche (Charisma)

Die Fertigkeit Gebräuche erlaubt es einem Charakter, das zu einer (Sub-) Kultur passende Verhalten an den Tag zu legen. Er kann in der Menge untertauchen, misstrauische oder verärgerte Leute besänftigen und brenzlige soziale Situationen entschärfen. Der Spieler darf die Fertigkeit auch einsetzen, um nachträglich einen von ihm begangenen Fauxpas zu negieren, den sein Charakter nicht begangen hätte. Siehe *Einsatz von Gebräuche*, S. 160.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Einfluss

Spezialisierungen: auf eine Kultur oder Subkultur (High Society, Straßengang, Mafia, katholische Kirche, Konzern, Medien, Goblin Rock etc.)



Überreden (Charisma)

Mit der Fertigkeit Überreden kann sich ein Charakter das Vertrauen eines anderen erschleichen, indem er die Wahrheit verdreht. Das kann eine glatte Lüge sein, das Umgehen eines bestimmten Themas oder die Erfindung von Ausflüchten, aber letzten Endes geht es immer darum, dass das Opfer etwas Erlogenes glaubt. Es wird eine Vergleichende Probe gegen Überreden (oder Verhandlung) + Intuition des Opfers abgelegt. Siehe *Einsatz von mit Charisma verbundenen Fertigkeiten*, S. 156, für Probenmodifikatoren.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Einfluss

Spezialisierungen: Betrügen, Schnellreden, Verführung

Unterricht (Charisma)

Mit der Fertigkeit Unterricht kann ein Charakter einem anderen erfolgreich etwas beibringen. Siehe *Einsatz von Unterricht*, S. 164.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: auf eine Aktions- oder Wissensfertigkeitskategorie (Kampf, Sprache, Magie, akademisches Wissen, Straßenwissen etc.)

Verhandlung (Charisma)

Die Fertigkeit Verhandlung umfasst die psychologischen Kniffe und Verhandlungstaktiken, die ein Charakter bei Geschäften mit anderen anwendet, wenn er einen Vorteil für sich herausschlagen will. Das kann durch vorsichtiges und geschicktes Handeln oder durch „Zutexten" geschehen. Es wird eine Vergleichende Probe gegen Verhandlung + Charisma des Opfers abgelegt. Verhandlung hilft außerdem dabei, die Lüge eines Gegenübers zu durchschauen. Siehe *Einsatz von mit Charisma verbundenen Fertigkeiten*, S. 156, für Probenmodifikatoren.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Einfluss

Spezialisierungen: Absichten erspüren, Diplomatie, Handeln

TECHNISCHE AKTIONSFERTIGKEITEN

Chemie (Logik)

Die technische Aktionsfertigkeit Chemie umfasst die Benutzung von und das Wissen um die Eigenschaften von Materie. Es beinhaltet die richtigen Laborabläufe und die Fähigkeit, chemische Formeln lesen zu können. Siehe *Einsatz von Chemie*, S. 158.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierung: Drogen, Toxine, Verbindungen

Computer (Logik)

Die Fertigkeit Computer umfasst die Benutzung und das Verständnis von Computern und elektronischen Geräten, was in den 2070ern so ziemlich alles umfasst, was mit Strom betrieben wird. Es beinhaltet nicht das Wissen darum, wie man solche Systeme ausnutzt oder unterwandert – das wird durch die Fertigkeiten Hacking (Software) und Hardware abgedeckt.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Elektronik

Spezialisierungen: auf das Programm (Analyse, Editieren etc.), auf die Geräteart (Kommlink, Überwachung, Medien etc.)

Datensuche (Logik)

Datensuche beschreibt die Fähigkeit des Charakters, Suchmaschinen, Datenbanken und andere Werkzeuge für die Informationssuche zu verwenden. Datensuche schließt auch die Fähigkeit ein, die Parameter einer Suche zu verfeinern, sowie das Wissen um weniger bekannte Archive und Quellen. Siehe *Einsatz von Datensuche*, S. 266.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Elektronik

Spezialisierungen: auf die Quelle (Data Havens, öffentliche Archive, Nachrichtenindizes, Finanzberichte etc.), auf die Datenart (Konzern, Prominentenklatsch, Straßengerüchte, Trideo-Berichte etc.)

Elektronische Kriegsführung (Logik)

Mit Elektronischer Kriegsführung unterbricht man Kommunikationswege auf unterschiedliche Arten, wie z.B. Stören, Signalverschlechterung oder die komplette Übernahme der Kommunikationsanlagen des Gegners. Diese Fertigkeit wird auch für das Ver- und Entschlüsseln von Kommunikation benutzt. Man braucht passende Ausrüstung, um diese Fertigkeit einsetzen zu können.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Cracken

Spezialisierungen: Datenübertragung, Sensorsteuerung, Stören, Verschlüsseln

Erste Hilfe (Logik)

Erste Hilfe umfasst praktische Grundlagen der Medizin, die eher dem Wissensstand eines Sanitäters als dem eines Arztes entsprechen. Diese Fertigkeit vermittelt so gut wie kein Wissen über Cyberware und wie sie funktioniert und kann nicht benutzt werden, um sie zu reparieren.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Biotech

Spezialisierungen: auf die Verletzungsart (Chemische Verbrennungen, Elektroschocks, Kampfverletzungen, Sportverletzungen etc.)



Fahrzeugmechanik (Logik)

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Bodenfahrzeuge aller Art reparieren und warten. Dafür braucht er passendes Werkzeug und Zeit – siehe *Einsatz von Technischen Fertigkeiten zum Bauen oder Reparieren*, S. 164.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Mechanik

Spezialisierungen: Hovercraft, Kettenantrieb, Läufer, Reifenantrieb

Fälschen (Geschicklichkeit)

Mit Fälschung kann man Kopien von Dokumenten oder anderen Gegenständen anfertigen. Die meisten kopierten Dinge sind Kunstgegenstände oder offizielle Papierdokumente. Siehe *Einsatz von Fälschen*, S. 159.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Amtliche Dokumente, Bildbearbeitung, Credsticks, Falschgeld, IDs

Hacking (Logik)

Mit der Fertigkeit Hacking unterwandert und nutzt man die Programme von Computern und computergesteuerten Elektrogeräten aus, vor allem Matrixprogramme und Interaktionsprotokolle. Einzelheiten zur Verwendung der Fertigkeit Hacking finden Sie unter *Hacken*, S. 266.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Cracken

Spezialisierungen: auf das Programm (Ausnutzen, Schnüffler etc.), auf die Geräteart (Kommlink, Überwachungsgerät etc.)

Handwerk (Intuition)

Die Fertigkeit Handwerk repräsentiert eine Vielzahl verschiedener Tätigkeiten des klassischen Handwerks und der Kunst, vom Teppichknüpfen und Schneidern bis zum Singen, Malen und Tanzen. Künstlerisch tätige Charaktere greifen auf diese Fertigkeit zurück.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Bildhauerei, Gitarre spielen, Malen, Schreinern, andere Handwerke

Hardware (Logik)

Diese Fertigkeit umfasst den Bau, die Reparatur und die technische Manipulation von Computern und Elektrogeräten. Um etwas zu bauen, werden ein Plan, das passende Material und Zeit benötigt – siehe *Einsatz von Technischen Fertigkeiten zum Bauen oder Reparieren*, S. 164.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Elektronik

Spezialisierungen: auf eine Geräteart (Kommlinks, Magschlösser, Sensoren etc.)

Industriemechanik (Logik)

Mit der Fertigkeit Industriemechanik werden mechanische Geräte aus verschiedenen Industriesparten repariert und gewartet. Der Charakter beherrscht zudem grundlegende mechanische Fähigkeiten. Er braucht passendes Werkzeug und Zeit – siehe *Einsatz von Technischen Fertigkeiten zum Bauen oder Reparieren*, S. 164.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Mechanik

Spezialisierungen: Bauteile, Hydraulik, Robotik, Schweißen, Stromversorgung etc.

Kybernetik (Logik)

Mit der Fertigkeit Kybernetik werden Cyberware und Bioware entwickelt und gewartet. Sie wird hauptsächlich von Wissenschaftlern, medizinischen Profis und Cyberdocs verwendet und umfasst ebenso das Wissen über den momentanen Entwicklungsstand der Kybernetik als auch die Fähigkeit, beschädigte Cyberware zu reparieren. Um Cyberware herzustellen, bedarf es dagegen eines passenden Labors mitsamt einem großen Mitarbeiterstab sowie der richtigen Materialien und jeder Menge Zeit – *Einsatz von Technischen Fertigkeiten zum Bauen oder Reparieren*, S. 164.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Biotech

Spezialisierungen: Bioware, Bodyware, Cybergliedmaßen, Headware, Nanoware

Luftfahrtmechanik (Logik)

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Flugzeuge reparieren und warten. Dafür braucht er passendes Werkzeug und Zeit – siehe *Einsatz von Technischen Fertigkeiten zum Bauen oder Reparieren*, S. 164

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Mechanik

Spezialisierungen: Festflügelmaschinen, Luftschiffe, Raumfahrzeuge, Rotormaschinen, Schwenkflügelmaschinen, Vektorschubmaschinen

Matrixkampf (Logik)

Matrixkampf wird benutzt, um andere Icons in der Matrix mit Angriffsprogrammen oder Systemtricks anzugreifen (siehe *Matrixkampf*, S. 276.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Cracken

Spezialisierungen: auf eine Art Gegner (Personas, Agenten, IC, Lebende Personas, Sprites etc.)

Medizin (Logik)

Medizin ermöglicht eine medizinische Behandlung, die über das Maß einfacher Erster Hilfe hinausgeht. Die Fertigkeit umfasst vor allem die richtige Behandlung von Krankheiten und Wunden. Medizin befasst sich nur dann mit Cyberware, wenn es um die Implantation in den bzw. Entfernung aus dem Körper geht. Weitere Informationen finden Sie unter *Heilung*, S. 294.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Biotech

Spezialisierungen: Chirurgie, Implantatchirurgie, Langzeitbehandlung, Notfallchirurgie, Organkulturen, Schönheitschirurgie

Schlosser (Geschicklichkeit)

Die Kunst, mechanische Schlösser zu manipulieren, zu öffnen oder zu reparieren. Siehe *Einsatz der Schlosser-Fertigkeit*, S. 161

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: auf den Schlosstyp (Kombination, Zylinder, Sperrbolzen, Safe etc.)

Seefahrtmechanik (Logik)

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Seefahrzeuge aller Art reparieren und warten. Dafür braucht er passendes Werkzeug und Zeit – siehe *Einsatz von Technischen Fertigkeiten zum Bauen oder Reparieren*, S. 164.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Mechanik

Spezialisierungen: Motorboot, Schiff, Segelboot, U-Boot

Software (Logik)

Die Fertigkeit Software kommt ins Spiel, wenn der Charakter Programme für die Matrix schreibt (siehe *Einsatz von Software*, S. 266.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Elektronik

Spezialisierungen: Betriebssysteme, defensive Programme, Masken-Programme, offensive Programme, auf ein Spezialprogramm

Sprengstoffe (Logik)

Die Fertigkeit Sprengstoffe umfasst die Vorbereitung, das Abmessen und das Anbringen von Sprengstoffen. Siehe *Sprengstoffe*, S. 370.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Entschärfen, Kommerzielle Sprengstoffe, Improvisierte Sprengstoffe, Plastiksprengstoffe

Waffenbau (Logik)

Mit dieser Fertigkeit können Waffen und Panzerungen aller Art mithilfe eines vorliegenden Plans gebaut oder repariert werden. Dafür braucht der Charakter Zugang zu den benötigten Werkzeugen und/oder der entsprechenden Ausrüstung.

Um etwas von Grund auf bauen, braucht er außerdem eine gut ausgestattete Werkstatt, viel Zeit und die notwendigen Materialien/Einzelteile. Auch mit einem legendären Fertigkeitswert lässt sich ohne die richtige Ausrüstung nicht viel bewerkstelligen. Wenn der Charakter etwas völlig Neues bauen will, braucht er das nötige theoretische Wissen, um einen Konstruktionsplan zu entwickeln, wenn ihm nicht jemand anderes die Pläne für den Bau liefert. Für die Bestimmung von Mindestwürfen siehe *Einsatz von Technischen Fertigkeiten zum Bauen oder Reparieren*, S. 164.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Artillerie, Feuerwaffen, Panzerung, Schwere Waffen, Sprengstoffe, Waffenzubehör

FAHRZEUG-AKTIONSFERTIGKEITEN

Fahrzeugfertigkeiten werde für das Fahren und den Fahrzeugkampf verwendet (S. 197).

Bodenfahrzeuge (Reaktion)

Mit dieser Fertigkeit können alle Bodenfahrzeuge ohne Beine gesteuert werden. Sie umfasst auch ferngesteuerte Fahrzeuge.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Fernsteuerung, Hovercraft, Kettenfahrzeuge, Lkw, Motorrad, Pkw

Exotisches Fahrzeug (Reaktion)

Diese Fertigkeit wird für exotische Fahrzeuge wie Unterwasserschlitten, Jetpacks, Heißluftballone usw. verwendet. Jedes Mal, wenn diese Fertigkeit gewählt wird, muss sie auf ein exotisches Fahrzeug festgelegt werden und kann dann auch für dessen Fernsteuerung benutzt werden.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Keine

Flugzeuge (Reaktion)

Mit Flugzeuge kann der Charakter alle Arten von Flugzeugen steuern, die in der Atmosphäre fliegen, auch ferngesteuert.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Fernsteuerung, Festflügelmaschinen, Luftschiffe, Rotormaschinen, Schwenkflügelmaschinen, Vektorschubmaschinen

Geschütze (Geschicklichkeit)

Die Fertigkeit Geschütze umfasst den Gebrauch aller auf Fahrzeugen montierten Waffen, egal ob sie in Halterungen, Drehbolzenaufsätzen oder Türmen stecken. Diese Fertigkeit beinhaltet das manuelle und sensorgestützte Feuern.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Artillerie, ballistische Waffen, Energiewaffen, Lenkraketen, Raketen

Läufer (Reaktion)

Mit dieser Fertigkeit werden alle Fahrzeuge gesteuert, die auf Beinen laufen, einschließlich ferngesteuerter Varianten.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Fernsteuerung, Vierbeiner, Zweibeiner

Raumfahrzeuge (Reaktion)

Mit dieser Fertigkeit steuert man raketenbetriebene Parabelflugzeuge, Suborbital-Flugzeuge und alles, was außerhalb der Atmosphäre unterwegs ist, auch ferngesteuert.

Probe ohne Fertigkeitswert: Nein

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Fernsteuerung, Semiballistisch, Suborbital, Startprozeduren, Weltraum

Schiffe (Reaktion)

Mit dieser Fertigkeit lenkt man Schiffe direkt oder über Fernsteuerung.

Probe ohne Fertigkeitswert: Ja

Fertigkeitsgruppe: Keine

Spezialisierungen: Fernsteuerung, Motorboot, Schiff, Segelboot, U-Boot

SPEZIELLE AKTIONSFERTIGKEITEN

Das *Shadowrun*-Fertigkeitssystem deckt den Großteil aller Aktionsfertigkeiten ab, die ein Shadowrunnerteam jemals brauchen wird – dennoch ist es nicht allumfassend. Wenn der Spielleiter also der Meinung ist, dass eine neue Fertigkeit gebraucht wird, die von keiner der bestehenden Fertigkeiten abgedeckt wird, so kann er diese in sein Spiel einführen. Wir empfehlen jedoch, von dieser Möglichkeit nur sehr vorsichtig und so selten wie möglich Gebrauch zu machen.

Jede neue Fertigkeit muss mit einem Attribut verbunden werden und der Spielleiter legt fest, ob sie zusammen mit bestehenden Fertigkeiten Teil einer Fertigkeitsgruppe werden soll. Der Spielleiter sollte außerdem darauf achten, nicht für einen einzelnen Charakter oder einen einzelnen Effekt eine neue Fertigkeit einzuführen. Eine gute Fertigkeit muss mindestens zwei Spezialisierungen besitzen und allen Charakteren offenstehen, wenn sie diese nutzen wollen.

WISSENSFERTIGKEITEN

Spieler können Wissensfertigkeiten aus vier Kategorien wählen: Straße, Akademisches, Beruf und Hobby. Sie werden vorrangig für Recherchen und die Charakterentwicklung genutzt und bringen gelegentlich Informationen ins Spiel, aber sie haben bei weitem nicht denselben Einfluss auf das Spiel wie die Aktionsfertigkeiten.

Bei der Charaktererschaffung erhält der Spieler eine Anzahl von Gratispunkten, mit denen er Wissensfertigkeiten erwerben kann; darüber hinausgehende Wissensfertigkeiten müssen wie jede andere Fertigkeit erworben werden.

WISSENSFERTIGKEITEN AUSWÄHLEN

Wissensfertigkeiten sind bei *Shadowrun* die Joker in der Hinterhand eines Charakters. Nachfolgend werden diverse Beispiele für Wissensfertigkeiten aufgelistet, aber die Spieler und der Spielleiter sollten nicht davor zurückschrecken, beliebige andere zu erfinden, die passend, nützlich oder amüsant sind und zu ihrer Kampagne passen. Wissensfertigkeiten tragen dazu bei, das Rollenspiel lebendiger und detailreicher zu gestalten, vor allem wenn Spielleiter und Spieler zusammenarbeiten.

Der Spielleiter sollte keine Wissensfertigkeiten zulassen, die zu weitgreifend oder zu begrenzt sind. Einige Fertigkeiten können so umfassend sein, dass sie das Spielgleichgewicht stören, oder so eingeschränkt, dass sie nicht sehr nützlich sind. „Politik" als Straßen-Wissensfertigkeit wäre beispielsweise zu weitgreifend. Politische Situationen unterscheiden sich erheblich von Stadt zu Stadt und Gruppierung zu Gruppierung, ganz zu schweigen von unterschiedlichen Ländern. Diese Fertigkeit würde dem Charakter erlauben, alles über politische Bereiche zu wissen, die wenig miteinander zu tun haben, beispielsweise Mafiapolitik, UCAS-Politik und Tir-Tairngire-Ratspolitik. Viel besser geeignet als Wissensfertigkeiten wären stattdessen diese Untergruppen – Mafiapolitik wäre beispielsweise eine ganz hervorragende Straßen-Wissensfertigkeit, denn sie würde den Charakter mit Informationen über das Who-is-Who der örtlichen Mafiastruktur versorgen und ihn wissen lassen, was gerade in der Hierarchie passiert. Politik als akademische Wissensfertigkeit – das Wissen um politische Theorien und Systeme – ließe sich dagegen hervorragend einsetzen, um die nächsten Wahlen zu analysieren, würde aber nicht unbedingt dabei helfen, die Hintermänner eines örtlichen politischen Skandals aufzudecken.

Die Spieler sollten die Wissensfertigkeiten ihrer Charaktere mit Bedacht aussuchen und entscheiden, warum der Charakter sie besitzt. Wissensfertigkeiten können Spielern auch einen Einblick in ihren Charakter geben und dabei helfen, den Hintergrund und die Vorgeschichte des Charakters lebendig zu gestalten. Weitergehende Informationen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Einsatz von Wissensfertigkeiten*, S. 165.

Spezialisierungen von Wissensfertigkeiten

Die Warnung, keine zu breit gefächerten Wissensfertigkeiten zu wählen, gilt auch für die Spezialisierungen von Wissensfertigkeiten. Jede Spezialisierung sollte eine klar umrissene Unterkategorie der zugehörigen Fertigkeit darstellen.

STRASSENWISSEN

Straßenfertigkeiten decken die Gerüchteküche, das Who-is-who und andere nützliche Fakten ab, die daraus erwachsen, dass man „Leute kennt, die Leute kennen". Sie befassen sich meist eher mit den Fragen „Wer?" und „Warum?" als mit „Was?" und „Wie?". In Bezug auf das Schattenlaufen sind Straßen-Wissensfertigkeiten normalerweise am nützlichsten, denn die Informationen sind aktueller und in der Regel wichtig für die Schatten. Es sind jedoch trotzdem nur Informationen; wie man sie nutzt, ist eine ganz andere Geschichte. Alle Straßen-Wissensfertigkeiten sind mit Intuition verbunden.

AKADEMISCHES WISSEN

Akademische Fertigkeiten beschäftigen sind im Allgemeinen mit Themen der höheren Bildung, wie sie an Hochschulen und Universitäten unterrichtet werden. Sie umfassen die Geisteswissenschaften (Literatur, Geschichte, Kunst) und Naturwissenschaften (Biologie, Chemie, Ökonomie). Alle akademischen Wissensfertigkeiten sind mit Logik verbunden.

BERUFSWISSEN

Berufs-Wissensfertigkeiten umfassen Themen, die mit normalen Geschäftszweigen, Berufen und Beschäftigungen zusammenhängen. Darunter fallen auch Dinge wie Journalismus, Maschinenbau, Handel und so weiter. Innerhalb des Hintergrundes von *Shadowrun* können sie indirekt hilfreich sein, wenn man Recherche betreibt, mit Connections in Kontakt tritt oder sich in der gehobenen Gesellschaft bewegt. Alle Berufs-Wissensfertigkeiten sind mit Logik verbunden.

HOBBYS

Hier wählt man Fertigkeiten, die den Charakter mit einem originellen Hintergrund und spannenden Zeitvertreib ausstatten – die Möglichkeiten werden nur vom eigenen Vorstellungsvermögen und dem Hinter-

STRASSENWISSEN-FERTIGKEITEN

Beispielfertigkeiten	Beispiele für Spezialisierungen
Seattler Straßengangs	Halloweeners, Ancients, Brain Eaters, 405 Hellhounds
UCAS-Politiker	Kongress, Präsidenten, ein bestimmter Staat, eine Lobbyistengruppe, eine politische Partei
Ares Macrotechnology	Damien Knight, AresSpace, Ares Arms, Unternehmungen in Seattle
Hongkong-Triaden	Gelber Lotus, Rote Drachen, Schwarze Chrysanthemen
Sicherheitsfirmen	Lone Star, Knight Errant, Hard Corps, Seattle Sec Corps

AKADEMISCHE WISSENSFERTIGKEITEN

Beispiel-Fertigkeiten	Beispiele für Spezialisierungen
Geschichte	eine Region (Amerika, Europa, Asien etc.), ein Zeitalter (Antike, Mittelalter, Moderne)
Literatur	eine Region, eine Epoche, ein Genre (Sci-Fi, Poesie, Belletristik, Liebesromane)
Ökonomie	Mikroökonomie, Makroökonomie
Biologie	Anatomie, Mikrobiologie, Parazoologie, Physiologie
Chemie	anorganische Chemie, Industriechemie, organische Chemie, Pharmazeutik

BERUFS-WISSENSFERTIGKEITEN

Beispiel-Fertigkeiten	Beispiele für Spezialisierungen
Architektur	Kommerziell, Wohnhäuser, ein Stil (Barock, Bauhaus, deutsche Gotik)
Betriebswirtschaft	Finanzen, Distribution, Herstellung, Megakonzern, Vertrieb, Kleinbetrieb
Maschinenbau	Chemisch, elektrisch, mechanisch, Atomenergie
Militär	Armee, Marine, Luftwaffe, UCAS-Marines, Küstenwache, Spezialeinheiten Sicherheitsprozeduren ein Konzern (Ares, Aztechnology, Wuxing, etc.), Regierung, Militär
Sicherheitsdesign	Konzern, magisch, Matrix, Militär, physisch, Privathäuser

HOBBY-WISSENSFERTIGKEITEN

Beispiel-Fertigkeiten	Beispiele für Spezialisierungen
Club-Musik	Goblin Rock, Powernoize, Rockabilly, Sinthcore, WizPunk
Matrixspiele	Dawn of Atlantis, Dark Eye, Grand Larceny, Killing Floor, Paranormal Crisis
Sport	Combat Biking, Football, Fußball, Hockey, Tennis, Urban Brawl, Wrestling
Straßendrogen	BTLs, Cram, Deepweed, Novacoke, Spike
Weine	Elfenweine, französische Weine, kalifornische Weine, Weingüter

grund des Charakters begrenzt. Hobbys können zwar manchmal nützlich werden, aber hauptsächlich dienen sie der Abrundung des Charakters. Alle Hobby-Wissensfertigkeiten sind mit Intuition verbunden.

SPRACHFERTIGKEITEN

Sprachen sind weder Aktions- noch Wissensfertigkeiten, sondern von beidem ein bisschen. Auf Sprachen sollte nur gewürfelt werden, wenn ein Sprachproblem auftauchen könnte, beispielsweise wenn eine Übersetzung oder eine Nachricht in einer Fremdsprache besonders wichtig ist.

Bei der täglichen Kommunikation braucht man keine Probe auf Sprachen abzulegen. Die Charaktere müssen nicht jedes Mal würfeln, um sich zu verstehen, wenn sie den Mund aufmachen. Wenn ein Charakter über längere Zeit mit jemandem in einer anderen Sprache sprechen muss, dann gibt eine einzelne Probe darüber Auskunft, wie gut sie sich in dieser Zeit verstehen, oder man schätzt einfach anhand der Fertigkeitswerte ab, wie gut die Kommunikation klappt.

Weitere Informationen finden Sie unter *Einsatz von Sprachfertigkeiten*, S. 162.

SPRACHEN IN DEN 2070ERN

In der zweiten Hälfte des 21. Jahrhunderts hat das Lesen und Schreiben an Bedeutung verloren, denn die Gesellschaft hat sich an Icons und Bilder gewöhnt. Wer muss schon im Zeitalter der Stimmerkennung und automatischen Rechtschreibprüfung noch ordentlich schreiben können? Hochauflösende Bildschirme haben die geschriebene Sprache sehr grafikorientiert werden lassen, mit in die Standardsprache eingebetteten Logos, Symbolen und Emoticons.

Die Globalisierung und die Matrix haben die Welt kleiner werden lassen, sodass Sprachen nicht mehr an den Grenzen enden. Wandernde Gemeinschaften haben verschiedene Kulturen (traditionelle und neue) über die ganze Welt verbreitet. Die Verbreitung von Linguasofts und Übersetzungsprogrammen hat die Überbrückung der Sprachbarriere noch einfacher gemacht.

Englisch ist zwar immer noch, vor allem im Geschäftsbereich, eine vorherrschende Sprache, aber der Einfluss der japanischen Kultur und Wirtschaft ist weltweit zu spüren, und so ist auch Japanisch weitverbreitet. Ferner hat die Größe und Verbreitung einiger ethnischer Gruppen zu einer verbreiteten Nutzung von Kantonesisch, Hindi, Arabisch, Spanisch, Russisch und einigen anderen Sprachen geführt. Daraus resultiert, dass ein normale Sprawlbewohner ein kleines Repertoire an Kauderwelschbegriffen beherrscht, um mit Fremdsprachlern klarzukommen.

Zwei neue Sprachen sind in der Welt von *Shadowrun* aufgetaucht: Sperethiel (die komplexe und musische Sprache der Elfen) und Or'zet (die gutturale Sprache der Orks). Auch wenn beide Gruppen behaupten, dass sie aus den Sprachen antiker Ork- und Elfen-Zivilisationen rekonstruiert wurden, ist dies doch sehr umstritten. Dennoch wurden sie vor allem in den Elfennationen und den Ork-Gemeinden in den allgemeinen Sprachgebrauch integriert.

Sprache (Intuition)

Diese Fertigkeit muss für jede Sprache einzeln gewählt werden.
Probe ohne Fertigkeitswert: Nein
Fertigkeitsgruppe: Keine
Spezialisierungen: Lesen/Schreiben, Sprechen, ein Dialekt, eine Lingo

LINGOS

Lingos sind Ableitungen bestehender Sprachen. Es gibt sie, weil eine Untergruppe aus ihren speziellen Begriffen, Formulierungen und ihrem Jargon eine eigene Sprache entwickelt hat. Verbreitete Beispiele für Lingos sind Stadtsprache (der Straßenslang der Gangs und anderer Leute, die auf der Straße aufgewachsen sind), Juristensprech (die Sprache der Anwälte und damit der Geschäftswelt und Politik), '133t-Sprache (die Codesprache der Hacker), Wiz (der Jargon der magisch Aktiven), Trog (der Slang des Seattler Orkuntergrunds), Militärjargon (wer militärisch ausgebildet wurde, spricht eine ganz eigene Sprache), Techie (die Lingo der forschenden Wissenschaftler und der Leute, die ihr Labor niemals verlassen), Orbital (der Dialekt, den man auf den nichtirdischen Kolonien spricht) und so weiter. Lingos werden meist nur gesprochen oder über Gesten transportiert.

Lingos werden als Spezialisierung bestehender Sprachen gehandhabt.

Mit Charisma verbundene Fertigkeiten und Sprachen

Wenn ein Charakter jemanden in einer Fremdsprache beeinflussen will, wird sein Überzeugungstalent von seiner Fähigkeit eingeschränkt, die Ideen und Konzepte verständlich auszudrücken. Um dies darzustellen, darf der Charakter bei der Verwendung einer mit Charisma verbundenen Fertigkeit in einer Fremdsprache niemals mehr Würfel aus dieser Fertigkeit benutzen, als sein Wert in der Sprachfertigkeit beträgt.

BEISPIEL ...

Leon versucht mit einem japanischen Angestellten zu verhandeln, allerdings ist sein Japanisch etwas eingerostet (Fertigkeitswert 2). Obwohl Leon Verhandlung 5 hat, darf er bei der Probe auf Verhandlung nur 2 Würfel davon benutzen. Sein Charisma, eventuelle Spezialisierungen auf Verhandlung sowie passende soziale Modifikationen werden voll angerechnet.

EINSATZ VON BESONDEREN FERTIGKEITEN

EINSATZ VON ARCANA

Siehe *Arcana*, S. 210, und *Die Fokusformel*, S. 224.

EINSATZ VON ASKENNEN

Siehe *Astrale Wahrnehmung*, S. 225

EINSATZ VON ASTRALKAMPF

Siehe *Astralkampf*, S. 227.

EINSATZ VON BAUEN UND REPARIEREN

Siehe *Einsatz von Technischen Fertigkeiten zum Bauen und Reparieren*, S. 164.

EINSATZ VON BESCHATTEN

Siehe *Einsatz von Heimlichkeit-Fertigkeiten*, S. 160

EINSATZ VON BESCHWÖREN-FERTIGKEITEN

Siehe *Binden*, S. 222, *Herbeirufen*, S. 221, *Verbannen*, S. 222.

EINSATZ VON BIOTECH-FERTIGKEITEN

Siehe *Einsatz von Erste Hilfe* und *Einsatz von Medizin*, S. 152 und S. 294.

EINSATZ VON MIT CHARISMA VERBUNDENEN FERTIGKEITEN

Charisma ist das Attribut für das Bauchgefühl. Es beeinflusst die Reaktion der NSC auf einen Charakter, bevor ein einziges Wort gesprochen oder irgendwie gehandelt wurde. Es beschreibt, wie jemand nach dem ersten Blick quer durch einen überfüllten Raum, auf der Straße oder in einer dunklen Gasse reagiert. Es kann von verschiedenen Faktoren wie Rassismus oder großen Mengen Cyberware beeinflusst werden. Diese und andere Faktoren wirken sich auch auf die Fertigkeiten aus, die mit Charisma verbunden sind, wie z.B. Gebräuche, Einschüchtern und so weiter.

In den meisten Fällen werden mit Charisma verbundene Fertigkeiten in Vergleichenden Proben eingesetzt, da eine Person eine andere zu beeinflussen versucht.

Soziale Modifikatoren

Bei Proben auf Soziale Fertigkeiten können viele Modifikatoren ins Spiel kommen, abhängig von der jeweiligen Situation und dem jeweiligen Charakter. Wenn man beispielsweise jemanden in einem Club beeinflussen möchte, in dem die Musik ohrenbetäubend laut ist, man mit Blut besudelt ist oder das T-Shirt des gegnerischen Teams in der falschen Sport-Kneipe trägt, wirkt sich das nicht unerheblich auf die Probe aus. Die Tabelle *Soziale Modifikatoren* (S. 157) liefert einige Beispiele.

Bei der Vergabe von Modifikatoren sollte der Spielleiter auch die Besonderheiten der *Shadowrun*-Welt im Hinterkopf behalten. Rassismus und Vorurteile gibt es immer noch. Sie richten sich zwar vor allem gegen Metamenschen, können sich aber auch auf Charaktere mit einem besonderen ethnischen, kulturellen, subkulturellen oder ökonomischen Hintergrund richten. Auf der anderen Seite muss man nicht unbedingt ein Rassist sein, um sich von einem riesigen, lauten Troll eingeschüchtert zu fühlen. Große Mengen offensichtlicher Cyberware oder schwere Panzerung können dafür sorgen, das man in gewissen Kreisen schief angeguckt wird, während sie unten an der Ecke bei den brennenden Mülltonnen total angesagt sind. Daneben weiß jeder, dass Magie existiert, und hat sie auch schon mal im Trid gesehen (real oder simuliert), aber nur wenige sind ihren Anblick in der wirklichen Welt gewöhnt und reagieren deshalb auf Zauberer nervös, eingeschüchtert oder auch feindlich.

Wenn nicht anders angegeben, beeinflussen Modifikatoren für Vergleichende Proben nur den einen oder den anderen Charakter – meist den Handelnden –, aber nicht beide. Kumulierte positive soziale Modifikatoren können nur bis zur Höhe des natürlichen Fertigkeitswerts + Attribut angerechnet werden.

MIT CHARISMA VERBUNDENE VERGLEICHENDE PROBEN

Fertigkeit	Handelnder Charakter verwendet	Zielcharakter verwendet
Einschüchtern	Einschüchtern + Charisma	Einschüchtern + Willenskraft
Führung	Führung + Charisma	Führung + Willenskraft
Gebräuche	Gebräuche + Charisma	Wahrnehmung + Charisma
Überreden	Überreden + Charisma	(Überreden oder Verhandlung) + Charisma
Verhandlung	Verhandlung + Charisma	Verhandlung + Charisma

Einsatz von Einschüchtern, Führung, Überreden und Verhandlung

Wenn ein Charakter jemanden mit den Fertigkeiten Einschüchtern, Führung, Überreden oder Verhandlung beeinflussen will, ist eine Vergleichende Probe erforderlich. Auf der Tabelle *Mit Charisma verbundene Vergleichende Proben* (siehe unten) können Sie nachschauen, welche Attribute und Fertigkeiten jeweils eingesetzt werden.

Wenn ein Charakter eine Gruppe von NSC beeinflussen will, die keinen erkennbaren Anführer besitzt, wird die Probe gegen die ganze Gruppe abgelegt – verwenden Sie hierfür den höchsten Würfelpool der Gruppenmitglieder +1 für jede weitere Person (max. +5). Gruppen reagieren meist als Einheit, und zögerliche Mitglieder werden von enthusiastischen mitgerissen. Alternativ kann der Spielleiter auch einen Anführer als „Platzhirsch" auswählen und das Gelingen oder Scheitern des Vorhabens von seiner Reaktion auf den Spielercharakter abhängig machen.

BEISPIEL

Ashley will in einer örtlichen Tochterfirma von Mitsuhama ein bisschen herumschnüffeln und versucht deshalb, mit etwas Überredungskunst und einer zerknitterten ID-Karte aus einer Mülltonne durch das Eingangstor zu spazieren. Sie besitzt Überreden 4 und Charisma 5. Der kontrollierende Wachmann hat Charisma 3 und keinen Wert in Überreden oder Verhandlung. Er ist misstrauisch (–1 für Ashley, denn es ist die Aufgabe einer Wache, misstrauisch zu sein), und er wird Ärger bekommen, wenn er einer unautorisierten Person Zugang zum Gelände erlaubt (gefährlich für ihn, was für Ashley –3 bedeutet). Ashley besitzt jedoch eine ID-Karte (+1 für unterstützende Beweise).

Außerdem beschließt Ashley, dick aufzutragen, indem sie die Namen einiger in dieser Anlage arbeitender Mitsuhama-Manager erwähnt und sich als Beraterin ausgibt, die Personal für einen gut bezahlten privaten Wachauftrag vorschlagen soll; selbstredend wird sie bei den Chefs ein gutes Wort für ihn einlegen, weil er so pflichtbewusst und sorgfältig ist – sie fragt ihn sogar nach seinem Namen und seiner Dienstnummer und gibt beides in ihr Kommlink ein. Dafür gewährt ihr der Spielleiter einen weiteren Modifikator von +2. Alle Modifikatoren zusammen (–1, –3, +1, +2) ergeben einen negativen Modifikator von –1 auf Ashleys Würfelpool. Also wirft sie 8 Würfel (4 + 5 –1) gegen die 2 Würfel der Wache (3 – 1 für eine Probe ohne Fertigkeitswert).

Ashley erzielt 3 Erfolge und die Wache 1. Das genügt, um an dem Wachmann vorbeizukommen, der zeitweilig davon überzeugt ist, es wirklich mit einer Mitsuhama- Angestellten zu tun zu haben. Weil es aber nur 2 Nettoerfolge sind, beschließt der Spielleiter, dass die Löcher in ihrer Geschichte im Nachhinein offensichtlich werden und die Wache sie in Kürze noch mal überprüfen wird.

Crazy Mary ist hingegen keine Freundin von Subtilität. Sie wartet vor der Ares-Macrotechnology-Niederlassung, bis ein Angestellter des mittleren Managements herauskommt. Mit einem Bild seiner Familie in der Hand hat sie vor, ihn so einzuschüchtern, dass er sie in den Komplex hinein und zu den wertvollen Daten bringt. Mary hat Einschüchtern 5 und Charisma 6, der Manager hat Einschüchtern 2 und Willenskraft 4. Der Spielleiter wendet die folgenden Modifikatoren an: +2 für die Pistole in ihrer Hand und +2 für das Foto der Familie des Angestellten. Mary würfelt insgesamt 15 Würfel (5 + 6 + 4) und der Angestellte kommt nur auf magere 6 (2 + 4). Crazy Mary erzielt 5 Erfolge, der Manager 2. Bei 3 Nettoerfolgen (5 – 2) beschließt der Spielleiter, dass der Typ so viel Angst vor Mary hat, dass er sie nicht nur in sein Büro bringt, sondern sie sogar durch den Hintereingang führt, damit sie nicht vom Wachpersonal gesehen wird.

BEISPIEL



SOZIALE MODIFIKATOREN

Soziale Situation	Würfelpool-Modifikator*
NSC steht dem Charakter wie folgt gegenüber:	
Freundlich	+2
Neutral	0
Misstrauisch	–1
Vorurteilsbehaftet	–2
Feindselig	–3
Feindlich	–5+
Das vom Charakter angestrebte Ergebnis ist:	
Von Vorteil für den NSC	+1
Ohne Wert für den NSC	0
Ärgerlich für den NSC	–1
Gefährlich für den NSC	–3
Katastrophal für den NSC	–5+
Gedanken-/Gefühle-Beherrschen-Zauber auf das Opfer gewirkt	–1 pro Erfolg†
Der Charakter hat einen (bekannten) Ruf auf der Straße	+Straßenruf, S. 308
Das Opfer hat einen (bekannten) Ruf auf der Straße	–Straßenruf, S. 308
Das Opfer hat noch ein „Ass im Ärmel"	+2‡
Opfer fühlt sich zum Charakter hingezogen	+2
Charakter ist berauscht	–1‡
Modifikatoren Einschüchtern	
Der Charakter ist auf irgendeine Weise körperlich beeindruckend	+1 bis +3
Das Opfer ist auf irgendeine Weise körperlich beeindruckend	–1 bis –3
Die Charaktere sind in der Überzahl	+2
Die Opfer sind in der Überzahl	–2
Der Charakter besitzt eine Waffe oder benutzt offensichtlich Magie	+2
Das Opfer besitzt eine Waffe oder benutzt offensichtlich Magie	–2
Der Charakter fügt dem Opfer körperliche Schmerzen zu (Folter) oder hat dies vor Kurzem getan	+2
Dem Opfer ist Gefahr gleichgültig oder es glaubt nicht, dass der Charakter etwas „so Dummes" tun würde	+2†

Soziale Situation	Würfelpool-Modifikator*
Modifikatoren Führung	
Der Charakter hat einen höheren Rang	+1 bis +3
Das Opfer hat einen höheren Rang	–1 bis –3
Charakter ist eine offensichtliche Autoritätsperson	+1
Der Charakter stammt aus einen anderen sozialen Umfeld als das Opfer	–1 bis –3
Das Opfer ist ein Fan des Charakters oder ihm treu ergeben	+2
Modifikatoren Gebräuche	
Der Charakter trägt die falsche Kleidung oder wirkt unpassend	–2
Der Charakter ist offensichtlich nervös, aufgeregt oder wütend	–2
Das Opfer ist abgelenkt	–1†
Modifikatoren Überreden	
Der Charakter besitzt unterstützende Beweise, die plausibel klingen	+1 oder +2
Das Opfer ist abgelenkt	+1
Das Opfer hat viel Zeit, um die Situation zu bewerten	–1
Modifikatoren Verhandlung	
Dem Charakter fehlen Hintergrundinformationen zur Situation	–2‡
Der Charakter besitzt belastendes Material oder eine solide Verhandlungsgrundlage	+2‡

* Wenn nicht anders angegeben, werden alle Würfelpool-Modifikatoren auf den Würfelpool des handelnden Charakters angerechnet.
† Diese Modifikatoren werden auf den Würfelpool des Opfers angerechnet.
‡ Diese Modifikatoren können auf die Würfelpools beider Beteiligten angerechnet werden.



EINSATZ VON CHEMIE

Diese Regeln gehen davon aus, dass der Charakter Chemie in der heimischen Küche betreibt und keinen Zugang zu industriellen Fertigungsanlagen hat. Unter diesen Umständen kann ein Charakter mit einem Rezept für die richtigen chemischen Verhältnisse und Vorgänge (Wissensfertigkeit Chemie oder Datensuche + Schmöker) sowie allen korrekten Zutaten eine Verbindung herstellen, indem er eine Ausgedehnte Probe auf Chemie + Logik mit einem Intervall von 1 Stunde und dem auf der Tabelle *Eigenbau* angegeben Mindestwurf ablegt. Charaktere erhalten auf diese Probe die Würfelpoolmodifikatoren, die in der Tabelle *Bauen/Reparieren* auf S. 164) angegeben sind. Die Anzahl an hergestellten Dosen (für Drogen/Toxine) oder Kilogramme (für Sprengstoffe) hängt von der genutzten Ausrüstung ab, wie in der Tabelle *Chemie-Werkzeuge* angegeben. Das Grundintervall für diese Probe ist 1 Stunde. Um mehr Dosen herzustellen, muss nur für jede Verdopplung der Dosenanzahl auch das Intervall verdoppelt werden.

Einfach: Natürliche Produkte. Darunter fällt auch die Extraktion leicht zugänglicher Stoffe. Beispiele: Farbe aus einer Pflanze, Meersalz aus dem Ozean, natürliche Drogen oder Gift aus einem Critter. Für diese Art Aufbereitungen sind keine speziellen Werkzeuge notwendig, also würde eine Chemie-Kiste oder etwas Hochwertigeres als hervorragendes Werkzeug gelten, siehe S. 164.

Komplex: Einfache Verbindungen und Isolate. Vorgänge, bei denen man nur etwas mischen oder ein natürliches Produkt läutern muss. Beispiele: Alkohol destillieren, Salpeter, Schwefel und Kohle zu Schwarzpulver vermischen oder die Flüchtigkeit normaler Basen und Säuren erhöhen. Eine Chemie-Kiste gilt als angemessenes Werkzeug für diese Vorgänge.

Kompliziert: Das hier ist Chemie am Herd. Hierunter fällt, Reagenzien zu vermischen und die meisten synthetischen Straßendrogen oder fortschrittliche Sprengstoffe herzustellen. Beispiele: Cram, Kunststoffe, TNT, Plastiksprengstoffe. Ein Chemie-Laden ist das angemessene Werkzeug für diese Synthesen. Wenn man unpassendes Werkzeug verwendet, kann es gefährlich werden (was der Spielleiter für Patzer im Auge behalten sollte).

Exotisch: Komplexe, synthetische Verbindungen und die Extraktion flüchtiger Stoffe. Die meisten dieser Vorgänge erfordern genaue Druck- und Temperaturkontrolle und zeitliche Abstimmungen. Beispiele: komplexe Kunststoffe, radioaktive Stoffe, fortschrittliche, synthetische Drogen etc. Eine private chemische Werkstatt ist das angemessene Werkzeug für diese Art chemischer Vorgänge.

EIGENBAU

Chemikalienart	Mindestwurf
Einfache Chemikalien. Beispiel: Opium.	4
Komplexe Chemikalien. Beispiel: Morphium.	8
Komplizierte Chemikalien. Beispiel: Heroin.	12
Exotische Chemikalien. Beispiel: Methadon.	16+

CHEMIE-WERKZEUGE

Dosen/Kilogramm	Werkzeug
1	Chemiekiste
10	Chemieladen
50	Chemiewerkstatt

EINSATZ VON EINSCHÜCHTERN

Siehe *Einsatz von mit Charisma verbundenen Fertigkeiten*, S. 156.

EINSATZ VON ENTFESSELN

Diese Fertigkeit erlaubt es dem Anwender, sich aus Fesseln wie Seilen, Handschellen und ähnlichem durch Verdrehungen und manuelle Geschicklichkeit zu befreien. Entfesseln wird als Ausgedehnte Probe mit einem Mindestwurf abgelegt, der auf der Komplexität der Fesseln basiert, wie in der Tabelle *Entfesseln* angegeben. Der Spielleiter kann entscheiden, dass eine Fessel einfach zu schwierig zu öffnen ist, um ohne Hilfe zu entkommen.

ENTFESSELN

Fessel	Mindestwurf	Intervall
Seile	4	1 Minute
Handschellen	4	1 Minute
Zwangsjacke	6	1 Minute
Cyberwareblocker	8	1 Minute

Situation	Würfelpool-Modifikator
Charakter wird bewacht	–2
Charakter wurde sorgfältig gefesselt	–Geschicklichkeit des Fesselnden
Charakter hat die Schlüssel oder etwas zum Schneiden	+2
Charakter besitzt Hohe Schmerztoleranz / Schmerzresistenz	+1 pro Stufe

BEISPIEL

Toshi wurde gefangen genommen. Einige Konzernschläger haben ihn sich vorgenommen und ihn dann mit Handschellen gefesselt und eingesperrt. Toshi hat Entfesseln 5, Geschicklichkeit 5 und 4 Stufen der Adeptenfähigkeit Schmerzresistenz. Sein Mindestwurf, um aus den Handschellen zu entkommen, ist 4. Nachdem er eine Minute lang versucht hat, seine Hand aus den Handschellen zu ziehen, würfelt er 14 Würfel (5 + 5 + 4) und erzielt 5 Erfolge – damit hat er den Mindestwurf übertroffen und hat sogar noch 1 Nettoerfolg übrig. Er kann sich befreien und plant nun, wie er aus der Zelle kommt, um es den Konzernschlägern heimzuzahlen.

EINSATZ VON FÄLSCHEN

Fälschen kann für eine Reihe illegaler Aktivitäten benutzt werden:

- Unterschriften oder offizielle Siegel fälschen.
- Ausweise, Genehmigungen oder offizielle Papiere in ausgedruckter Form fälschen oder verändern.
- Geldscheine oder Münzen fälschen.
- Eine gefälschte Kopie eines bestehenden registrierten Credsticks anfertigen.
- Eine glaubhafte Replik eines bestehenden Kunstwerks oder Gegenstands anfertigen.

Um zu bestimmen, wie gut die Fälschung einer Überprüfung standhält, wird Fälschen als Vergleichende Probe gehandhabt. Der Charakter legt eine Probe auf Fälschen + Geschicklichkeit mit passenden Modifikatoren ab (siehe Tabelle *Bauen/Reparieren* für Anregungen). Die Erfolge stellen für jeden, der die Fälschung später untersucht, den Mindestwurf für eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition dar.

Beachten Sie, dass bei einigen Fälschungen Proben auf zusätzliche Fertigkeiten notwendig werden, wobei die Qualität der Fälschung durch die Erfolge in diesen Proben begrenzt wird. Um ein Bild zu fälschen, braucht man beispielsweise die Fähigkeit, es zu malen – es können beim Fälschen nicht mehr Erfolge erzielt werden als bei der Handwerk-Probe, mit der das Bild gemalt wurde. Ein anderes Beispiel: Um ein Foto zu bearbeiten, muss man zusätzlich zur Fälschen-Probe auch eine Probe auf Computer + Editieren-Programm ablegen.

Nach Spielleiterentscheid kann die Anwendung bestimmter Untersuchungstechniken die Probe zur Entdeckung der Fälschung mit Bonuswürfeln erleichtern oder sogar zu einer automatischen Entdeckung der Fälschung führen, vor allem bei einigen wissenschaftlichen Analyseformen. Wenn beispielsweise ein gefälschtes altes Dokument einer Radiokohlenstoffdatierung (C14-Datierung) unterzogen wird, kommt schnell heraus, dass es nicht einige tausend Jahre alt ist.

Gefälschte Credsticks sind für eine Enttarnung besonders anfällig – sobald das Original oder die Kopie einmal benutzt wurde und anschließend das Gegenstück zum Einsatz kommt, bemerkt das System die Anomalie, kennzeichnet alle Transaktionen mit beiden Sticks und unterbindet den weiteren Einsatz beider Sticks, bis die Situation geklärt ist.

Beachten Sie, dass das bloße Fälschen eines Ausweises wenig Nutzen hat, wenn nicht zusätzlich eine große Menge bestätigender Daten in eine Vielzahl von gesicherten Datenbanken in der ganzen Matrix eingeschleust wird (siehe *Gefälschte Identität*, S. 310).

EINSATZ VON FAHRZEUGFERTIGKEITEN

Siehe *Fahrzeugproben*, S. 198.

EINSATZ VON FINGERFERTIGKEIT

Siehe *Einsatz von Heimlichkeit-Fertigkeiten*, S. 160.

EINSATZ VON FÜHRUNG

Siehe *Einsatz von mit Charisma verbundenen Fertigkeiten*, S. 156

EINSATZ VON GEBRÄUCHE

Mit der Fertigkeit Gebräuche kann sich ein Charakter in ein bestimmtes soziales Umfeld einfügen. Neben dem Wissen um Bräuche, Rituale und dem passenden Benehmen stellt sie vor allem die Fähigkeit des Charakters dar, das Richtige zu sagen und das richtige Verhalten an den Tag zu legen, um niemandem auf die Füße zu treten. Wegen der großen Bandbreite der Subkulturen, sozialen Bräuche und Sitten in der Mitte des 21. Jahrhunderts verleiht die Fertigkeit einem Charakter zudem die Möglichkeit, eine Situation instinktiv zu bewerten und zu wissen, was angemessen ist oder wie er bekommen kann, was er will.

Mit Gebräuche kann man Leute beruhigen, jemanden davon überzeugen, dass man dazugehört, die Einstellungen der Leute einschätzen und ihr Misstrauen zerstreuen. Im Gegensatz zur Fertigkeit Verhandlung, bei der es um Geben und Nehmen geht, um einen Deal oder Austausch oder darum, Leute dazu zu bringen, etwas zu erlauben oder zu tun, geht es bei Gebräuche darum, durchzukommen, weil man „echt" aussieht, sich richtig verhält und sich richtig „anfühlt".

Wenn Misstrauen zerstreut werden soll, wird eine Vergleichende Probe zwischen Gebräuche + Charisma des Charakters und Wahrnehmung + Charisma des Ziels abgelegt. Wenn der Charakter gewinnt, reduziert jeder Nettoerfolg die Stufe der Feindseligkeit/des Misstrauens um eine Stufe (von Feindlich auf Feindselig, von Feindselig auf Vorurteilsbehaftet und so weiter). Wenn das Ziel gewinnt, bleibt es auf der vorherigen Stufe.

Gebräuche kann auch dann verwendet werden, wenn dem Spieler ein Schnitzer unterlaufen ist, den der Charakter wahrscheinlich nicht begangen hätte. In diesem Fall legt der Spieler eine Gebräuche-Probe gegen einen Mindestwurf ab, der von der Schwere des Fehlers abhängt (1 gering, 2 mittel, 3 schwer, 4 katastrophal). Ist die Probe erfolgreich, dann wird einfach so getan, als wäre der Fehler niemals passiert bzw. als wäre der Charakter schlau genug vorgegangen, um den Fehler auszugleichen, bevor ihn jemand bemerkt.

Wenn Gebräuche auf eine Gruppe angewendet werden soll, nutzen Sie den Würfelpool des Anführers oder des mitteilsamsten Gruppenmitglieds oder einfach den größten vertretenen Würfelpool +1 pro weiterer Person (max. +5).

Gebräuche und Patzer

Wenn ein Charakter bei einer Gebräuche-Probe einen Patzer erzielt, hat er einen Fauxpas begangen, der ihn wie einen Deppen dastehen lässt – der NSC könnte dadurch weniger misstrauisch werden, aber nur, weil er denkt, dass der Charakter ein Idiot und darum harmlos ist. Bei einem Kritischen Patzer macht der Charakter etwas, das deutlich zeigt, dass er hier nicht hingehört, wodurch sich die Feindseligkeit/das Misstrauen um eine Stufe erhöht (Neutral auf Misstrauisch, Misstrauisch auf Vorurteilsbehaftet und so weiter).

EINSATZ VON HEIMLICHKEIT-FERTIGKEITEN

Bei den meisten Fertigkeiten der Gruppe Heimlichkeit – Infiltration, Fingerfertigkeit und Beschatten – legt der Charakter eine Vergleichende Probe gegen die Wahrnehmung + Intuition (einschließlich Modifikatoren für Wahrnehmungsproben, S. 165) des Ziels ab.

Der Spielleiter kann entscheiden, dass das Ziel statt Wahrnehmung eine passende Fertigkeit aus der Heimlichkeits-Fertigkeitsgruppe verwendet – besitzt es zum Beispiel die Fertigkeit Beschatten, so könnte es Beschatten + Intuition verwenden, um zu bemerken, dass ihm jemand folgt.

BEISPIEL

Lance verwendet seine Fertigkeit Infiltration, um an einer Wache vorbeizuschleichen. Er würfelt dafür Infiltration 4 + Geschicklichkeit 3 und erzielt mit diesen 7 Würfeln 3 Erfolge. Der Spielleiter würfelt für die Wache mit Wahrnehmung 3 + Intuition 3 und wendet einen Modifikator von –2 an, weil die Wache gelangweilt und müde ist. Die Wache erzielt mit 4 Würfeln nur 1 Erfolg, also kann sich Lance ungesehen vorbeischleichen.

EINSATZ VON HEXEREI



Siehe *Die Erwachte Welt*, S. 208.

EINSATZ VON INFILTRATION

Siehe *Einsatz von Heimlichkeit-Fertigkeiten*, S. 160

EINSATZ VON KLETTERN

Charaktere können mit Ausrüstung oder ohne Ausrüstung klettern. Klettern ohne Ausrüstung ist genau das, wonach es sich anhört: Der Charakter verlässt sich beim Klettern nur auf seine eigenen Fähigkeiten. Beim Klettern mit Ausrüstung wird spezielle Kletterausrüstung wie Seile



oder Geschirre verwendet. Klettern mit Ausrüstung ist leichter und sicherer, bedarf aber mehr Vorbereitung.

Klettern wird als Ausgedehnte Probe mit einem Intervall von 1 Kampfrunde gehandhabt, bei der sich der Mindestwurf aus der Entfernung errechnet, die überwunden werden soll. Die Schwierigkeit des zu überkletternden Hindernisses und andere Faktoren (wie in der Tabelle *Klettern* angegeben) werden durch die Würfelpoolmodifikatoren dargestellt.

Abseilen

Herunterklettern mit Ausrüstung – auch Abseilen genannt – geht deutlich schneller als hinaufklettern. Mit der richtigen Ausrüstung kann sich ein Charakter kontrolliert fast im freien Fall abseilen und dann rechzeitig abbremsen und sicher landen. Um sich erfolgreich abzuseilen, muss ihm eine Klettern + Stärke (2)-Probe gelingen.

Ein sich abseilender Charakter fällt pro Einfacher Handlung 20 Meter tief. Pro Kampfphase darf für diese Art der Bewegung nur eine der beiden Einfachen Handlungen genutzt werden. Ja, das bedeutet, dass ein Charakter sich in der gleichen Kampfphase abseilen und schießen kann; allerdings muss er dann einen Würfelpool-Modifikator von –2 sowohl auf die Klettern- als auch auf die Schussprobe(n) einrechnen.

Sich abseilende Charaktere können den Abstieg in der gleichen Kampfrunde um 1 Meter pro Nettoerfolg über den Mindestwurf der Kletternprobe erhöhen. Wenn der Charakter den Boden (oder sein Ziel) erreicht, muss er eine weitere Klettern + Stärke (2)-Probe ablegen. Misslingt diese Probe, fällt der Charakter 4 Meter weit und erleidet entsprechend Schaden (siehe *Fallschaden*, S. 194).

Misserfolge und Patzer beim Klettern

Wenn einem Charakter die Kletternprobe misslingt, stürzt er nicht unbedingt direkt ab – er kommt in dieser Kampfphase einfach nur nicht weiter. Wenn der Charakter jedoch patzt, rutscht er ab und fällt. Wohlmeinende Spielleiter können dem Charakter noch eine Probe auf Reaktion + Stärke erlauben, um sich irgendwo festzuhalten, oder einen anderen Charakter die gleiche Probe ablegen lassen, um ihn zu ergreifen. Selbst wenn diese Probe gelingt, rutscht oder fällt der Charakter 1W3 Meter.

Erzielt der Charakter einen Kritischen Patzer, steckt er dagegen in erheblichen Schwierigkeiten. Er stürzt ohne Chance, sich festzuhalten, ab und kann nur durch einen anderen Charakter, Sicherheitsausrüstung oder die Gnade des Spielleiters gerettet werden.

Angeseilte Charaktere können eventuell durch ihre Sicherheitsausrüstung gerettet werden, wenn sie abstürzen. Legen Sie für die Person, die Sicherheitsleine und Geschirr vorbereitet hat, eine Probe auf Klettern + Logik gegen einen Mindestwurf in Höhe der Hälfte der Konstitution (abgerundet) des Fallenden ab. Der Fallende darf bei dieser Probe Edge einsetzen. Gelingt die Probe, fängt die Sicherheitsleine den Charakter (obwohl er dann herumbaumeln könnte). Misslingt sie, fällt der Charakter (siehe *Fallschaden*, S. 194).

KLETTERN

Situation	Mindestwurf
Abwärts klettern mit Ausrüstung (Abseilen)	2
Abwärts klettern ohne Ausrüstung	Distanz in Metern
Aufwärts klettern mit Ausrüstung	Distanz in Metern
Aufwärts klettern ohne Ausrüstung	Distanz in Metern x 1,5
Seitwärts klettern	Distanz in Metern x 1,5
Überhängend Klettern (an einer Decke oder einem Überhang)	Distanz in Metern x 2

Situation	Würfelpool-Modifikator
Klettern mit Ausrüstung	+2
Die Oberfläche ist:	
Leicht zu erklimmen (Gitterzaun)	+1
Griffig (Schutt, Baum, Natursteinwand)	0
Eben (Ziegelwand, Seite eines alten Gebäudes)	–2
Glatt (Metallwand, fugenloser Stein)	–4
Glitschig oder nass	–2
Eingeschmiert oder mit Gel behandelt	–3

EINSATZ VON LAUFEN

Charaktere mit der Fertigkeit Laufen können versuchen, die Strecke zu vergrößern, die sie in einer Runde zurücklegen, indem sie eine Einfache Handlung aufwenden und eine Laufen-Probe ablegen. Die Spezialisierung Sprinten kann hier verwendet werden. Jeder Erfolg vergrößert die in dieser Kampfrunde zurückgelegte Strecke um 2 Meter (siehe *Bewegung*, S. 177). Der Spielleiter kann Modifikatoren für bestimmte Geländearten (rutschig, steinig usw.) und andere Umstände verhängen.

Langes Laufen kann die Charaktere erschöpfen (siehe *Erschöpfungsschaden*, S. 193).

EINSATZ VON NAVIGATION

Dank modernem GPS und Kartensofts ist es meistens nicht schwer, sich zurechtzufinden, und man braucht selten eine Probe dafür. Wenn ein Charakter sich jedoch im Dschungel verlaufen hat, in der Kanalisation eingesperrt ist oder zu Fuß einen Weg finden muss, der ihn ungesehen durch das Territorium einer feindlichen Gang bringt, dann ist die Fertigkeit Navigation immer noch hilfreich.

Navigation wird als Erfolgsprobe mit einem Mindestwurf gehandhabt, der darauf basiert, wie verwirrend das Gelände ist. Wenden Sie Modifikatoren für schlechte Umstände (Sicht, Wetter), hilfreiche Landmarken oder Hinweise von Einheimischen an. Kartensofts und GPS fügen der Probe Würfel gleich ihrer Stufe hinzu.

EINSATZ VON RESONANZ

Siehe *Technomancer-Fertigkeiten*, S. 279.

EINSATZ VON SCHLOSSER

Magschlösser haben zwar mechanischen Schlössern als Sicherheitssystem den Rang abgelaufen, aber trotzdem gibt es in vielen alten Einrichtungen noch die traditionellen Schlösser; andere verwenden sie als zusätzliche Sicherung, eben weil sie ungewöhnlich sind. Schlösser werden mit einer Ausgedehnten Probe auf Schlosser + Geschicklichkeit (Stufe des Schlosses, 1 Kampfrunde) geknackt. Siehe *Standardschlösser*, S. 305.

EINSATZ VON SCHWIMMEN

Schwimmen erfordert eine Komplexe Handlung. Die Bewegungsrate für das Schwimmen wird in der Tabelle *Bewegungsraten beim Schwimmen* in Metern pro Kampfrunde angegeben. Mit einer Schwimmenprobe kann ein Charakter pro Nettoerfolg 1 Meter zu dieser Strecke hinzufügen.

Schwimmende Charaktere erleiden die gleiche Erschöpfung wie laufende Charaktere (siehe *Erschöpfungsschaden*, S. 193).

Die Luft anhalten

Ein typischer Charakter kann unter Wasser 48 Sekunden (16 Kampfrunden) lang die Luft anhalten. Will ein Charakter die Luft länger anhalten, legt er eine Probe auf Schwimmen + Willenskraft ab. Jeder Nettoerfolg verlängert die Zeit, die der Charakter die Luft anhalten kann, um 1 Kampfrunde. Danach erleidet der Charakter am Ende jeder Kampfrunde 1 Kästchen Geistigen Schaden. Diesem Schaden kann nicht widerstanden werden. Sobald alle Kästchen der Geistigen Schadensleiste gefüllt sind, wird der Charakter ohnmächtig und die Lunge versucht,

sich wieder mit Luft zu füllen. Der Charakter erleidet nun ebenso schnell Körperlichen Schaden (1 Kästchen pro Kampfrunde), bis er stirbt oder gerettet wird.

Über Wasser halten

Um sich über Wasser halten zu können, muss ein Charakter regelmäßig Schwimmenproben ablegen, die durch die Umstände in der Tabelle *Modifikatoren für das über Wasser Halten* beeinflusst werden. Ein Charakter kann sich so viele Minuten über Wasser halten, wie er Stärke besitzt, multipliziert mit den Erfolgen in einer Probe auf Schwimmen. Danach erleidet er 1 Kästchen Geistigen Schaden, dem nicht widerstanden werden kann, und es muss eine weitere Probe abgelegt werden.

Ein Charakter, der sich als „Toter Mann" treibend über Wasser hält, muss alle 15 Minuten eine Schwimmen + Stärke (2)-Probe ablegen. Schlägt die Probe fehl, erleidet der Charakter 1 Kästchen Geistigen Schaden, dem nicht widerstanden werden kann. Sobald alle Kästchen der Geistigen Schadensleiste gefüllt sind, beginnt er zu ertrinken.

Treiben lassen

Sich treiben zu lassen gelingt zum Teil wegen des Auftriebs des Körpers. Wenn man von Cyberware oder Bioware absieht, besitzen vor allem Elfen einen gewissen Auftrieb und können sich ohne Hilfsmittel (wie Rettungswesten) treiben lassen. Orks und Trolle haben dagegen wenig Auftrieb und versinken ohne externe Hilfe. Zwerge und Menschen können Auftrieb haben, doch das hängt von ihrem körperlichen Zustand ab (sehr muskulöse Leute versinken; fette Leute schwimmen oben).

Um sich treiben zu lassen, legt der Charakter eine Probe auf Konstitution mit passenden Modifikatoren aus der Tabelle *Modifikatoren für das über Wasser Halten* ab. Gelingt diese Probe, kann sich der Charakter für (Konstitution x Nettoerfolge) Kampfrunden treiben lassen. Misslingt die Probe, muss er sich über Wasser halten oder schwimmen, sonst beginnt er zu ertrinken.

MODIFIKATOREN FÜR DAS ÜBER WASSER HALTEN

Situation	Würfelpool-Modifikator
Charakter besitzt:	
Cybergliedmaßen oder -torso	–1 pro Gliedmaße oder Torso
Aluminium-/Titan-Kompositknochen	–2
Vollgesaugte Kleidung	–1
Überflüssiges Gewicht (Kleidung und Panzerung)	–1 pro 2 Kilo
Metatyp:	
Elf	+1
Zwerg oder Mensch	0
Ork oder Troll	–1
Körperlicher Zustand:	
Fett	+2
Körperlich fit	0
Außer Form	–1
Extrem entwickelte Muskeln oder sehr wenig Körperfett	–2
Von einem Gegenstand mit leichtem Auftrieb unterstützt (Holzplanke)	+1
Von Gegenstand mit sehr starkem Auftrieb unterstützt (Schwimmweste)	+2
Verletzt	–Verwundungs-modifikator
Raue See (brechende Wellen)	–2 bis –4

BEWEGUNGSRATEN BEIM SCHWIMMEN

Metatyp	Bewegungsrate Schwimmen (m/Runde)
Elf	6
Mensch	5
Ork	5
Troll	7
Zwerg	4

EINSATZ VON SPRACHFERTIGKEITEN

Wann immer ein Charakter etwas in einer Sprache vermitteln will, die nicht seine Muttersprache ist, oder verstehen möchte, was jemand in so einer Sprache zu ihm sagt, sollte der Spielleiter ihn eine Sprachprobe ablegen lassen. Die Tabelle *Sprachfertigkeiten* liefert Vorschläge für Mindestwürfe entsprechend der Komplexität des Themas. Werden zu wenige Erfolge erzielt, kommt normalerweise keine Kommunikation zustande. Bei einem Patzer werden Detailinformationen falsch verstanden, auch wenn der Rest richtig rüberkommt. Der Spielleiter kann diese Proben selbst durchführen, damit der Spieler nicht weiß, ob die gewünschte Aussage richtig verstanden wurde.

BEISPIEL

Eine wunderschöne Elfenfrau kommt zu Ashley gelaufen und brabbelt etwas auf Sperethiel. Ashleys Kenntnisse dieser Sprache sind minimal (Sperethiel 2). Sie würfelt und erzielt 2 Erfolge. Sie versteht, dass die Frau um Hilfe bittet, weil ihr jemand folgt (Allgemeines Thema, Mindestwurf 1). Als die Elfenfrau erklärt, wer sie verfolgt und warum (Komplexes Thema, Mindestwurf 2) wird es für Ashley (die noch einmal würfelt und nun nur 1 Erfolg erzielt) zu kompliziert. Ashley versteht nicht mehr, was die Frau sagt, aber vielleicht gibt es ja eine Belohnung ...

SPRACHFERTIGKEITEN

Situation	Mindestwurf
Allgemeine Konzepte (Hunger, Angst, Körperfunktionen)	1
Grundlegende Konversation (Angelegenheiten des täglichen Lebens)	1
Vielschichtiges Thema (spezielles/Spartenwissen)	2
Verwickeltes Thema (praktisch alle technischen Themen)	3
Geheimes Thema (hochtechnisches/seltenes Wissen)	4

Situation	Würfelpool-Modifikator
Spricht Lingo oder einen Dialekt	–2
Augmented-Reality-Unterstützung	+1 bis +4

EINSATZ VON SPRINGEN

Charaktere können auf zwei Arten springen: mit Anlauf (als Freie Aktion) oder aus dem Stand (als Einfache Aktion). Hochsprünge werden dabei behandelt, als kämen sie aus dem Stand.

Für Sprünge aus dem Lauf wird die angestrebte Weite (in Metern) durch 2 geteilt (aufgerundet), um den Mindestwurf für eine Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit zu erhalten. Alle passenden Modifikato-

ren werden eingerechnet. Wenn der Charakter einfach nur so weit wie möglich springen will, schafft er so viele Meter, wie die doppelte Anzahl seiner Erfolge bei einer Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit beträgt. Ein Charakter kann maximal Geschicklichkeit x 1,5 Meter (aufgerundet) weit springen.

Für Weitsprünge aus dem Stand wird die angestrebte Weite in Metern als Mindestwurf für den Wurf auf Akrobatik + Geschicklichkeit angenommen. Wenn der Charakter einfach nur so weit wie möglich springen will, schafft er so viele Meter, wie er Erfolge bei einer Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit erzielt. Der Charakter kann maximal so weit springen, wie sein Wert in Geschicklichkeit beträgt.

Für Hochsprünge entspricht der Mindestwurf der Höhe in Metern x 2. Wenn der Charakter einfach nur so hoch wie möglich springen will, schafft er so viele Meter, wie er Erfolge durch 2 (aufrunden) bei einer Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit erzielt. Der Charakter kann maximal Geschicklichkeit ÷ 3 Meter (aufgerundet) hoch springen.

Ein misslungener Sprung oder ein Sprung von etwas herunter kann zu einem Sturz führen (siehe *Fallschaden*, S. 194).

BEISPIEL

Ma'fan läuft von drei Yakuza-Schlägern verfolgt über ein Dach. Zwischen diesem Dach und dem nächsten ist ein 3 Meter breiter Abgrund und sie entscheidet sich zu springen. Ma'fan will weit springen und würfelt ihre Akrobatik 6 + Geschicklichkeit 4, womit sie 3 Erfolge erzielt. Damit schafft sie aus dem Laufen bis zu 6 Meter (3 x 2), was für die Lücke locker ausreicht. Der erste Yakuza-Schläger erzielt dagegen nur 1 Erfolg und stürzt zwischen die Gebäude. Die restlichen Yakuza entscheiden sich schlauerweise, Ma'fan laufen zu lassen.

SPRINGEN

Sprungart	Mindestwurf (Zielsprung)	Weite (Offener Sprung)	Max. Distanz
Weit (mit Anlauf)	Meter ÷ 2 (aufgerundet)	Erfolge bei (Akrobatik + Geschicklichkeit) x 2	Geschicklichkeit x 1,5
Weit (aus dem Stand)	Meter	Erfolge bei Akrobatik + Geschicklichkeit	Geschicklichkeit
Hoch	Meter x 2	Erfolge bei (Akrobatik + Geschicklichkeit) ÷ 2	Geschicklichkeit ÷ 3 (aufgerundet)

EINSATZ VON SPURENLESEN

Um die Spur eines Critters oder einer Person zu finden, ist eine Erfolgsprobe auf Spurenlesen gegen einen Mindestwurf fällig, der vom Gelände abhängt (siehe Tabelle *Schwierigkeitsgrade*, S. 84). Nach Maßgabe des Spielleiters können Modifikatoren ins Spiel kommen, wenn die Spur schon älter ist, das Wetter sie schwerer zu lesen macht und so weiter. Mit Nettoerfolgen erfährt der Charakter weitere Details, beispielsweise wie viele Leute da gegangen sind, wie alt die Spur ist, wie schwer derjenige beladen war und so weiter.

Versucht das Ziel, seine Spur aktiv zu verbergen, wird Spurenlesen wie Infiltration als Vergleichende Probe gehandhabt. Der Spurenleser würfelt Spurenlesen + Intuition gegen Infiltration + Geschicklichkeit des Ziels.

EINSATZ VON SURVIVAL

Der Spielleiter kann eine Probe auf Survival verlangen, um zu sehen, wie gut ein Charakter in der Wildnis zurechtkommt, Essbares und Wasser sowie Schutz vor den Elementen findet und gefährlichen Crittern aus dem Weg geht. Survival kann auch in der Stadt eingesetzt werden, um auf der Straße zurechtzukommen, Unterschlupf in abgelegenen Gegenden zu finden, den Müll nach Nahrung zu durchsuchen und so weiter. Mindestwürfe und Modifikatoren für diese Proben finden Sie in der Tabelle *Survival-Proben*.

Charaktere, die sich lange draußen aufhalten, sind zahlreichen Gefahren ausgesetzt, angefangen beim Austrocknen, Verhungern oder Schaden durch Ungezieferbisse bis hin zum Wetter – Sonnenstrahlung, Luftfeuchtigkeit, eisige Winde und Schlimmeres. Jeden Tag wird eine Survivalprobe fällig, deren Mindestwurf davon abhängt, wie rau die Umgebung ist (siehe Tabelle *Survival-Proben*). Misslingt die Probe, erleidet der Charakter Geistigen Schaden, wiederum abhängig von der Umgebung (der Schadenscode entspricht dem Mindestwurf x 2). Diesem Schaden kann nicht widerstanden werden und er kann nicht geheilt werden, bis



der Charakter wieder zurück in die Zivilisation gelangt (oder zumindest in eine Situation kommt, in der er sich nicht mehr auf seine Fertigkeit Survival verlassen muss) und sich mindestens 8 Stunden lang ausruhen konnte.

Wenn die Geistige Schadensleiste des Charakters komplett ausgefüllt ist, bricht er vor Erschöpfung zusammen und kann keine weiteren Survivalproben ablegen. Wenn ihm niemand hilft, sammelt er weiterhin Schaden an, weil er den Elementen ausgesetzt ist, der von Geistigem zu Körperlichem Schaden wird, bis er stirbt.

SURVIVAL-PROBEN

Umgebung	Mindestwurf	Schaden
Harmlos (Wald, Ebene, Stadt)	1	2
Schwierig (Dschungel, Vorgebirge, Sumpf)	2	4
Herausfordernd (Wüste, Hochgebirge)	3	6
Extrem (Arktis, Antarktis)	5+	10+

Situation	Würfelpool-Modifikator
Camping-/Survivalausrüstung vorhanden	+2
Kein Essen oder Wasser	–2
Temperatur-/Klimakontrolle vorhanden	+1
Unpassende Kleidung/Panzerung	–1 bis –4
Seit Langem unterwegs oder erschöpft	–1 bis –4
Verseuchte Umgebung	–2 bis –4
Wetter:	
Schlecht	–1
Schrecklich	–2
Extrem	–4
Charakter verletzt	– Verwundungsmodifikator

EINSATZ VON TECHNISCHEN FERTIGKEITEN ZUM BAUEN UND REPARIEREN

Um etwas zu bauen oder zu reparieren, wird eine Ausgedehnte Probe mit einem Mindestwurf und einem Intervall abgelegt, die auf der Art des zu produzierenden oder zu reparierenden Gegenstands basieren, wie in der Tabelle *Bauen/Reparieren* angegeben.

Bauen meint das Zusammensetzen eines Geräts nach einem vorhandenen Bauplan und mit vorhandenen Teilen. Es erlaubt dem Charakter nicht, ein völlig neues Gerät aus einer Idee heraus zu entwickeln – dafür braucht man ein Team aus Ingenieuren und viel gemeinsame Arbeit.

BEISPIEL

Auf Carters Kopf ist ein beeindruckendes Kopfgeld ausgesetzt, deshalb versteckt er sich auf der Flucht in einer unbewohnten Wohnung in den Barrens. Leider muss er feststellen, dass sich im Keller Ghule herumtreiben und er keine Waffe dabei hat, mit der er sich verteidigen könnte. Er traut sich nicht erneut auf die Straße, also muss er etwas aus dem Material machen, das er zur Verfügung hat. Er treibt ein Stück Aluminiumverkleidung und etwas Klebeband auf, um sich daraus ein Messer zu basteln. Außerdem findet er eine Batterie und eine alte Lampe, aus der er sich eine improvisierte Taschenlampe zusammenbasteln will.

Der Spielleiter beschließt, dass das Messer sehr einfach ist (Mindestwurf 2), und legt dafür ein Intervall von 30 Minuten fest. Die Taschenlampe ist auch nicht viel komplizierter, also legt der Spielleiter dafür einen Mindestwurf von 4 und ebenfalls 30 Minuten als Intervall fest. Es sind nur noch 2 Stunden bis zum Sonnenuntergang – und dann kommen die Ghule raus –, also muss Carter schnell arbeiten.

Carter besitzt die Fertigkeit Waffenbau nicht, also kann er nur sein Logik-Attribut von 5 verwenden. Außerdem muss er die Modifikatoren für eine Probe ohne Fertigkeit (–1), ungenügendes Werkzeug (–2) und ablenkende Bedingungen (–1) einrechnen, wirft im Endeffekt also nur 1 Würfel. Er hat Glück und würfelt zweimal hintereinander einen Erfolg, also hat er das improvisierte Messer nach 1 Stunde fertig.

Mit nur noch einer Stunde bis Sonnenuntergang macht er sich an die Taschenlampe. Carter besitzt die Fertigkeit Industriemechanik auf einem Wert von 2, zusammen mit seiner Logik 5 wirft er also 7 Würfel. Da auch hier wieder alle Modifikatoren zur Anwendung kommen (abgesehen von dem für die Probe ohne Fertigkeit), bleiben ihm nur 4 Würfel. In der ersten halben Stunde hat er nur 1 Erfolg, er ist also nicht mal halb fertig und hat nur noch eine halbe Stunde Zeit. Aber dann bringt der zweite Wurf 3 Erfolge, also hat er die Taschenlampe genau in dem Moment zusammengebaut, in dem die Sonne untergeht und er kratzende Geräusche von der Kellertreppe hört ...

BEISPIEL

BAUEN/REPARIEREN

Art des Gegenstandes/der Reparatur	Mindestwurf
Sehr einfacher Gegenstand/Fehlfunktion	2
Einfacher Gegenstand/Einfache Reparatur	4
Komplexer Gegenstand/Normale Reparatur	8
Komplizierter Gegenstand/Schwer beschädigt	12
Exotischer Gegenstand/Eigentlich nicht mehr zu reparieren	16+

Situation	Würfelpool-Modifikator
Arbeitsbedingungen:	
Hervorragend	+1
Ablenkend	–1
Schlecht	–2
Miserabel	–3
Schrecklich	–4
Werkzeuge und/oder Einzelteile:	
Hervorragend	+1 oder mehr
Ungenügend	–2
Nicht vorhanden	–4 oder nicht möglich
Konstruktionspläne oder Bauanleitung:	
Vorhanden	+1
Augmented-Reality-gestützt	+2
Aus dem Gedächtnis arbeiten:	
Logik des Charakters ist 5+	+0
Logik des Charakters ist 1–4	–(5–Logik)

EINSATZ VON ÜBERREDEN

Siehe *Einsatz von mit Charisma verbundenen Fertigkeiten*, S. 156.

EINSATZ VON UNTERRICHT

Ein guter Lehrer erhöht die Chancen seines Schülers, etwas zu lernen, wenn er ihm eine Fertigkeit, einen Zauberspruch oder ein anderes Fach vermittelt, und kann außerdem die erforderliche Lernzeit verkürzen. Um jemandem etwas beibringen zu können, muss der Lehrer in der entsprechenden Fertigkeit mindestens einen Wert von 3 besitzen. Außerdem muss er die Fertigkeit mit mindestens dem Wert beherrschen, den der Schüler erreichen will.

Um jemanden zu unterrichten, wird eine Probe auf Unterricht + Charisma abgelegt. Für jeweils 2 Erfolge bei dieser Probe erhält der Schüler 1 zusätzlichen Würfel für die Probe, die er zum Lernen der Fertigkeit ablegt. Beachten Sie, dass mittlerweile zahlreiche „virtuelle Lehrer" – besonders durch die Matrix – erhältlich sind.

EINSATZ VON VERHANDLUNG

Siehe *Einsatz von mit Charisma verbundenen Fertigkeiten*, S. 156.

EINSATZ VON VERHÖREN

Siehe *Einsatz von mit Charisma verbundenen Fertigkeiten*, S. 156.

EINSATZ VON VERKLEIDEN

Bei der Fertigkeit Verkleiden werden Vergleichende Proben verwendet, doch hier legt der Charakter, der die Verkleidung anfertigt, nur einmal eine Verkleiden + Intuition-Probe ab. Der Spielleiter notiert sich das Ergebnis als Mindestwurf für spätere Proben auf Wahrnehmung + Intuition, mit denen die Verkleidung durchschaut werden soll.

BEISPIEL

Gwyn möchte sich als die weibliche Sicherheitswache verkleiden, die sie gefesselt und geknebelt in einen Schrank gesteckt hat, und sich mit dieser Verkleidung in eine Konzernanlage einschleichen. Nachdem sie sich verkleidet hat, würfelt sie auf Verkleiden + Intuition und erzielt 3 Erfolge. Das bedeutet, dass alle, denen sie später begegnet und die sie genauer mustern, eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3) schaffen müssen, um ihre Verkleidung zu durchschauen.

EINSATZ VON VERZAUBERN

Siehe *Verzaubern*, S. 224.

EINSATZ VON WAHRNEHMUNG

Um festzustellen, wie aufmerksam ein Charakter seine Umgebung wahrnimmt, kann der Spielleiter eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition verlangen. Solange ein Charakter nicht explizit eine Einfache Handlung ansagt, um Genau zu Beobachten, wird davon ausgegangen, dass er von seiner gegenwärtigen Tätigkeit abgelenkt wird (und darum einen Würfelpool-Modifikator von –2 erleidet).

Aus taktischen Gründen sollte der Spielleiter diese Probe verdeckt für den Charakter ablegen, damit der Spieler nicht weiß, ob und wie gut die Probe gelungen ist. Manchmal ist es sogar das Beste, den Spieler nicht wissen zu lassen, dass seine Wahrnehmung auf die Probe gestellt wird, um ihn nicht misstrauisch zu machen.

Wenn eine ganze Gruppe von Charakteren die Möglichkeit hat, etwas zu bemerken, kann der Spielleiter die Sache vereinfachen, indem er eine einzelne Wahrnehmungsprobe für die ganze Gruppe ablegt, wofür er den höchsten verfügbaren Würfelpool +1 für jeden zusätzlichen Charakter (maximal +5) verwendet. Solche Wahrnehmungsproben für die Gruppe sollten nicht abgelegt werden, wenn Überraschung möglich ist (siehe *Überraschung*, S. 195).

Spielleiter können in allen Situationen eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition ablegen lassen, in denen es auf Sicht, Gehör, Geruch, Berührung oder Geschmack ankommt. Eine Liste möglicher Modifikatoren finden Sie in den Tabellen *Wahrnehmungsproben* und *Sichtmodifikatoren*. Ein einzelner Nettoerfolg bedeutet, dass der Charakter etwas bemerkt hat; zusätzliche Nettoerfolge verschaffen dem Charakter Informationen über zusätzliche Details.

Der Spielleiter sollte Wahrnehmungsproben wohldosiert einsetzen und nur dann eine verlangen, wenn etwas nicht sofort auffällt oder die Situation so hektisch ist, dass bestimmte Dinge übersehen werden könnten.

WAHRNEHMUNGSPROBEN

Gegenstand/Ereignis ist:	Mindestwurf	Beispiele
Offensichtlich/groß/laut	1	Neonschilder, laufende Menschenmenge, Geschrei, Schüsse
Normal	2	Straßenschild, durchschnittlicher Fußgänger, Unterhaltung, schallgedämpfte Schüsse
Verdeckt/klein/gedämpft	3	Gegenstand liegt unter dem Tisch, Kontaktlinse, Flüstern
Versteckt/winzig/leise	5+	Geheime Tür, Nadel im Heuhaufen, subvokales Gespräch

Situation	Würfelpool-Modifikator
Beobachter ist abgelenkt	–2
Beobachter sucht/lauscht gezielt nach einem Hinweis	+3
Objekt/Geräusch nicht in unmittelbarer Nähe	–2
Objekt/Geräusch weit entfernt	–3
Objekt/Geräusch irgendwie auffällig	+2
Störender Einfluss (Sicht/Geruch/Geräusch)	–2
Beobachter besitzt aktive Verbesserungen	+Stufe
Beobachter befindet sich im VR-Modus	–6

EINSATZ VON WISSENSFERTIGKEITEN

Kennt der Charakter die Hauptstadt von Tir Tairngire? Oder den Produktionsweg eines Simchips? Was sind die üblichen Werkseinstellungen eines Smartlinks und warum hat das des vercyberten Orks, den der Charakter gerade kaltgemacht hat, eine andere Einstellung? Die Spieler wissen solche Sachen vermutlich nicht, aber ihre Charaktere könnten sie wissen. Die

SICHTMODIFIKATOREN

Sichtverhältnisse	Normal	Restlicht	Infrarot	Ultraschall
Völlige Dunkelheit	–6	–6	–3	–3
Schwache Beleuchtung	–2	0	–2	–1
Blendendes Licht	–1	–1	–1	0
Leichter Nebel/Dampf/Regen/Rauch	–2	–1	0	–1
Dichter Nebel/Dampf/Regen/Rauch	–4	–2	–2	–2
IR-Rauch	–4	–2	–6	–2



Tabelle *Wissensfertigkeiten* liefert eine Reihe von Vorschlägen für Mindestwürfe und Ergebnisse für den Einsatz verschiedener Wissensfertigkeiten.

Da Wissensfertigkeiten von allgemein (Straßengangs) bis konkret (Troll-Straßengangs der Redmond Barrens) reichen können, muss der Spielleiter die Menge an Details mit dem Grad der Spezialisierung einer Wissensfertigkeit in Einklang bringen. Der Name der Freundin eines Mafiachefs in Tacoma wäre beispielsweise mit der Fertigkeit Mafiapolitik Obskures Wissen, mit der Fertigkeit Seattle-Mafiapolitik Tiefgreifendes Wissen und mit der Fertigkeit Tacoma-Mafiapolitik Detailwissen.

BEISPIEL

Screaming Eagle konnte mit Magie noch nie viel anfangen, aber er kennt sich mit Wissenschaft aus (Geologie 6). Er hat vor Kurzem einen seltsamen weißen Stein in die Finger gekriegt und möchte wissen, worum es sich dabei handelt. Der Spielleiter, der weiß, dass es ein Stück verwandelten Fleisches ist, legt im Geheimen einen Mindestwurf von 4 fest, weil der Stein nicht natürlich ist und magische Effekte kein Allgemeinwissen sind, vor allem nicht für Screaming Eagle. Eagle würfelt und erzielt 2 Erfolge, was nicht ausreicht. Der Spielleiter teilt Eagle als Ergebnis seiner Analyse mit, dass der Fels aus umgewandeltem Kohlenstoff in einer ungewöhnlichen Struktur besteht, wahrscheinlich ein Fossil, denn es tauchen einige anscheinend biologische Strukturen auf.

WISSENSFERTIGKEITEN

Der Charakter sucht:	Mindestwurf
Allgemeines Wissen	1
Detailwissen	2
Tiefgreifendes Wissen	3
Obskures Wissen	5+

EINSATZ VON ATTRIBUTEN

In einigen Fällen passt einfach keine Fertigkeit zu der anstehenden Probe. Das kommt dann vor, wenn der Charakter sich eher auf seine angeborenen Talente als auf sein erlerntes Können verlässt.

Proben auf Attribute

Der Spielleiter entscheidet, wann eine Probe auf Attribute ohne Fertigkeit angemessen ist, und legt die zu verwendenden Attribute fest. Dabei sollte – soweit möglich – auf zwei verschiedene Attribute zurückgegriffen werden, es sei denn, dass in einer Situation wirklich nur ein einzelnes Attribut passt.

Erinnerungsvermögen (LOG + WIL)

Wenn sich der Charakter an eine wichtige Tatsache oder ein Detail erinnern will, kann der Spielleiter ihn eine Probe auf Logik + Willenskraft ablegen lassen. Die Schwierigkeit sollte darauf basieren, wie einprägsam oder auffällig die Sache war: Das Gesicht des Mannes, der ihn aus nächster Nähe angeschossen hat, sollte eine leichte Aufgabe sein (Mindestwurf 1), sich dagegen an die Krawattenfarbe eines Fremden zu erinnern, den man nur für einen Moment gesehen hat, wäre ungleich schwieriger (Mindestwurf 3 oder sogar 4). Die Würfelpool-Modifikatoren hängen davon ab, wie lange das Ereignis zurückliegt oder ob etwas verhindert hat, dass der Charakter alle Einzelheiten mitbekommen konnte (schlechte Sicht, Ablenkungen etc.).

Ein Charakter kann sich auch etwas im Vorfeld einprägen. In diesem Fall legt er eine Probe auf Logik + Willenskraft ab, um festzustellen, wie gut er sich die Informationen merken kann. Umfangreichere Informationen erfordern einen höheren Mindestwurf. Jeder Nettoerfolg bei dieser Probe verleiht dem Charakter für spätere Erinnerungsproben in dieser Sache einen Würfelpoolmodifikator von +1.

Ein Patzer beim Erinnerungsvermögen bedeutet, dass der Charakter etwas vergisst oder sich teilweise falsch erinnert, während ein Kritischer Patzer dazu führt, dass sich der Charakter ganz anders an die Sache erinnert.

Heben und Tragen (STR + KON)

Ein Charakter kann ohne Probe pro Punkt Stärke 15 Kilogramm vom Boden anheben. Wenn er mehr als das anheben will, legt er eine Probe auf Stärke + Konstitution ab. Jeder Nettoerfolg erhöht das Gewicht, das er heben kann, um weitere 15 Kilogramm.

Ohne Probe kann ein Charakter 5 Kilogramm über den Kopf heben. Wenn er mehr als das heben will, legt er eine Probe auf Stärke + Konstitution ab. Jeder Nettoerfolg erhöht das Gewicht, das er über den Kopf heben kann, um weitere 5 Kilogramm.

Charaktere können ihre Stärke x 10 Kilogramm ohne Probe tragen. Um mehr als das anzuheben und zu tragen, muss eine Probe auf Stärke + Konstitution abgelegt werden. Jeder Nettoerfolg erhöht das Gewicht, das ein Charakter tragen kann, um weitere 10 Kilogramm.

Weitere Details über das Tragen von Ausrüstung finden Sie unter *Ausrüstung tragen*, S. 356.

Menschenkenntnis (INT + CHA)

Ein Charakter, der sich auf sein natürliches Einfühlungsvermögen verlassen will, um den Gefühlszustand, die Absichten oder die Ehrlichkeit seines Gegenübers zu bewerten, legt eine Vergleichende Probe auf Intuition + Charisma gegen Willenskraft + Charisma des Ziels ab. Diese Art von „psychologischer" Einordnung ist niemals exakt – sie erlaubt dem Spieler nur die Feststellung, was für ein „Gefühl" sein Charakter bei seinem Gegenüber hat. Auf diese Weise kann der Spielleiter ermessen, welches Bauchgefühl die Charaktere haben, wenn sie mit anderen NSC agieren.

Selbstbeherrschung (WIL + CHA)

Es gibt viele Ereignisse im Leben eines Shadowrunners – grausame Gewalt, Tod, metamenschliches Leid, schreckliche Monster und Magie –, bei denen ein einfacher Bürger weinend und wimmernd zusammenbrechen würde. Wenn ein Charakter in eine Situation kommt, an die er sich noch nicht gewöhnt hat, kann der Spielleiter eine Probe auf Selbstbeherrschung verlangen, um zu sehen, ob er die Situation cool übersteht, vor Schreck kurzzeitig erstarrt oder sich zitternd einnässt.

Selbstbeherrschung wird mit Willenskraft + Charisma gegen einen Mindestwurf abgelegt, der davon abhängt, wie schlimm die Situation ist (dabei wird eingerechnet, wie oft der Charakter schon in so einer Situation war). Bestimmte Situationen werden für einen Shadowrunner irgendwann zur Routine (angeschossen zu werden, Ziel eines wütenden Geist zu sein oder die Überreste einer Ghulmahlzeit zu entdecken). In solchen Fällen sollte der Spielleiter dann keine Selbstbeherrschungsproben mehr verlangen.



KALT GENOSSEN

von Peter Taylor

GRENZE SALISH-TSIMSHIAN, 2062

Deckung.

Das Heulen kündigte den Einschlag an, und ihre Instinkte rissen sie nach links unten. Mit einer Hand zog sie den Neuling mit. Vor ihr warf sich Juan in Deckung.

Matsch rann ihr unter den Kragen, als sie sich in ein Loch warf, das eine riesige Tanne hinterlassen hatte, als sie umgefallen war. Die Wurzeln ragten anderthalb Meter über ihr in die Luft. Kugeln durchpflügten vor ihr den Boden. Das Loch war voll erdigem Geruch und geknickten Zweigen – ein scharfer Kontrast zu den panischen Schreien der Verwundeten und über das Kommlink gebellten Befehlen der Unteroffiziere. Die FN HAR lag beruhigend in ihren Händen.

Es sah schlecht aus. Sie waren einen ganzen Tag lang durch den nassen Wald marschiert, hatten aber keine Tsimshianer gefunden, wo sie sein sollten. Die Aufklärung hatte versagt.

Und jetzt saßen sie in der Falle.

Aus dem Hinterhalt überfallen.

Sie hörte mehr Schreie, versuchte in dem Durcheinander einen Sinn zu erfassen. Rael ausgeschaltet. Oscar getroffen! Oh Gott, Captain Tomasso! Captain Tomasso? Scheiße. Das war keine einfache Miliz, die einen kurzen Stoß über die Grenze führte. Wer auch immer endlose Salven auf sie abfeuerte, sie niedermähte, war gut bewaffnet und zu gut organisiert. Die Schreie, die Einschläge, das Heulen der schweren Waffen ...

Dann hörte sie seine Stimme aus dem Lärm. Juan. Kurze, abgehackte Kommandos mit seinem mexikanischen Akzent. So ganz anders als ihr kastilisches Spanisch. Die Ruhe im Herzen des Sturms. Brachte gnädige Stille auf den Kanälen. Sie waren seit fünf Jahren zusammen. Als Freunde. Kurz auch als Liebende. Das machte der Krieg. Er warf Leute zusammen und riss sie auseinander. Er war der Mann, der sie gekriegt hatte. Hatte nie Fragen gestellt, warum sie dieses Leben gleich nach der Uni gewählt hatte. Heute war er ihr Kommandant; und sie würde für ihn, wie alle seine Leute, durch die Hölle gehen.

Sie hörte das Böllern der Mörser und schloss die Augen, wartete auf das verräterische Kreischen. Jetzt. Sie packte Phillips und zog ihn mit auf den Grund des Lochs. Der Boden über ihnen explodierte in einer Fontäne aus Matsch und Wurzeln.

Sie erhob sich sofort, schaltete ihr Sichtgerät ein und belegte, mit immer noch klingelnden Ohren, ein dichtes Waldstück vor ihnen mit einer langen Salve. Sie hielt den Abzug durchgezogen und verfolgte eine Silhouette mit Leuchtspur. Sie ging zu Boden. Kurz trat Stille ein, und dann blitzte der Waldrand vor Mündungsfeuer.

Sie warf sich zurück in das Loch, als die Kugeln den Wurzelballen hinter ihr zerfetzten.

Die Munitionsanzeige der HAR war rot. Das Smartgunsystem warf das Magazin aus, und sie schob ein neues hinein: abwechselnd Leuchtspur und Vollmantel. Sie sah kaum, wie Phillips sie bewundernd anstarrte. Sie achtete auf Juans Worte und überdachte die Umgruppierung der Gruppen Bravo und Charlie. Sie lächelte. Sie erkannte, was er vorhatte.

Sie erhob sich und schoss eine IR-Rauch-Granate in den Waldrand. Sollte Charlie ein wenig Deckung verschaffen.

Zu ihrer Rechten sah sie Leuchtspurgeschosse zischen. Bravo war auf Widerstand gestoßen. Es dauerte nicht lange. Martinez war gut; der würde damit fertig.

Phillips versuchte immer noch aufzustehen. Sie dachte kurz, er wäre getroffen. Er zuckte und blitzte feuerrot auf ihrem Display. Sie fluchte. Sie hätte mehr von dem Neuling erwartet. Sie riss ihn an seinem Kampfgeschirr auf die Knie und stieß ihn gegen die Wand der Grube. „Du kleiner Scheißer! Wenn ich dich noch einmal mit Kamikaze im Feld erwische, dann brauchst du nicht auf den Feind zu warten. Ich schneide dir selber die Kehle durch."

Sie merkte, dass sie schrie, dass sie etwas sagen wollte. Kurz spürte sie Verwirrung. Dann sah sie, wie das Fadenkreuz in seinem Sichtgerät sich bewegte. Sie spürte mehr, als das sie sah, wie er die Waffe hob. Die Instinkte übernahmen das Steuer. Sie drehte sich in einer fließenden Bewegung, zog das Mono-Messer aus der Unterarmscheide. Die Silhouette kam schnell näher. Größer als sie, was ein Vorteil sein konnte. Der Angreifer hatte kein Schussfeld. Er sprang. Ein Fehler. Sie schlüpfte unter ihm durch, das Messer in beiden Händen. Seine Bewegung erledigte den Rest. Die Monoklinge schnitt tief durch die Panzerung des Mannes, vom Bauch bis zum Unterleib. Blut und Gedärme sprudelten über ihre Arme, als die Leiche am Rand der Grube zu Boden fiel.

Schüsse aus nächster Nähe übertönten Juans Befehle.

Ein zweiter Söldner fiel nach hinten, durchgeschüttelt von der Wucht der Einschläge.

Picador sah zu Phillips. Die Mündung seiner Alpha glühte weiß in ihrem Infrarotdisplay. Sie nickte einen Dank. Ihr Blick fuhr über den zerfleischten Ork. Er war ein massiger Schwarzer, vielleicht aus Zentralafrika, sicher kein Tsimshianer. Söldner. Keine Abzeichen. Er hielt immer noch eine Machete umklammert. Sie sah Juan, einen

Meter entfernt, in der Deckung des Buschwerks. Ihre Augen trafen sich über der Leiche des schwarzen Orks. Sie erblickte etwas Dunkles in seinen Augen: Wissen, Reue.

Die Stimmen kamen wieder aus dem Kommlink. Charlie hatte Feindkontakt. Juan bellte Befehle.

Es gab ein Krachen; schweres Kaliber durchschnitt die Luft.

Sie spürte einen Nebel aus Blut im Gesicht, als Juans Kopf sich auflöste.

„Der Colonel ist gefallen! Wiederhole. Matador gefallen!"

Sie erkannte die Stimme nicht, die im Kommlink schrie. Phillips zog sie zurück in Deckung.

Panische Stimmen füllten den Äther.

„Wer übernimmt?" Sergeant Martinez übertönte alle. „Wer übernimmt, verdammt?"

Alles brach zusammen. Sie waren tot. Wie Tomasso. Wie Juan.

„Ich!", schrie Picador. Sie stand auf, die Tränen brannten in ihren Augen, sie bleckte die Zähne. „Und verdammt will ich sein, wenn wir heute sterben! Martinez, nimm Caramelo und Blake. Umgeht das SMG. Sofort! Der Scharfschütze muss weg!"

ISTANBUL, NOVEMBER 2068

Picador schaffte es nicht, Mamba zu mögen. Sie ging davon aus, dass es umgekehrt genauso war, konnte aber nicht recht sagen, warum. Sie hatte das Gefühl, es läge nicht nur daran, dass sie eine Idealistin war – geboren mit einem silbernen Löffel im Mund und von einer Stiftung begünstigt –, während Mamba eine Realistin war, die sich aus einem der schlimmsten Höllenlöcher Afrikas empor gekämpft hatte. Es musste mehr dran sein.

Sie waren nie Freunde gewesen, aber einigermaßen miteinander ausgekommen. Und sie hatten mehr als einmal auf derselben Seite gekämpft. Und waren natürlich in Kontakt geblieben und hatten sich über FastJacks entstehendes VPN ausgetauscht.

Sie warteten in einer kleine Kneipe beim Seraglio mit Blick auf den blauen Bosporus darauf, dass der Kellner den würzigen Chai brachte.

Picador sagte: „Ich wollte dich schon länger etwas fragen. Ich hoffe, du kannst mir helfen."

Mamba streckte sich; ihre straffen Muskeln bewegten sich mit katzenhafter Geschmeidigkeit unter ihrem T-Shirt auf dem „Dead Yet?" stand. Sie blinzelte einem Gast am Nebentisch zu, und der junge Mann wurde unter den finsteren Blicken seiner Gefährten zornesrot. Sie wandte sich Picador zu und lachte. „Ich liebe Muslime. Sie machen's mir so leicht ... Womit kann ich helfen?"

„Damit", sagte Picador und zog ein tarnfarbenes Paket aus ihrem Tornister. Sie legte es auf den Tisch und faltete vorsichtig den Stoff auf. Eine lange, blitzende Machete mit geschnitztem Holzgriff kam zum Vorschein. Er war übersät von farbenprächtigen, geometrischen Stammesinsignien.

„Fanti", sagte Mamba sofort. „Wo hast du das Ding her?"

„Tsimshian."

„Weit weg von zu Hause", sagte Mamba vorsichtig.

„Ja. Gehörte einem Söldner. Einem Ork. Afrikaner. Keine Rangabzeichen."

„Geht es um Matador, Chica?"

Picador nickte bloß. Mamba forderte sie mit einer Handbewegung auf, weiterzusprechen.

Picador sagte: „ Ich muss wissen, wer einen ... Fanti anheuert."

„Ziemlich viele Gruppen", sagte Mamba achselzuckend. „Aber ich erkenne die Muster auf dem Griff. Ich kenne den Clan. Schmuggler, keine Soldaten. Aber sie vermieten ihr Schiff oft zum Transport von Söldnern entlang der Westküste. Bis rauf nach Algier und Lissabon. Es gibt nicht so viele Gruppen, die verzweifelt genug sind, ihnen zu vertrauen. Aber sie haben gute Geschäftsbeziehungen mit ein paar Kleineren: den 22nd Spartans, Falkenberg, und Navarre's Jackals. Vielleicht war der Kerl vom Boot weg rekrutiert ...", sie ließ den Satz ausklingen. Picador sah konzentriert aus, was Mamba dazu brachte, zu fragen: „Sagt dir das etwas?"

„Ich habe von denen allen gehört. Hatte sogar letztes Jahr im Sudan mit den Spartans zu tun. Wenn ich mich recht erinnere, mieten die viel Kanonenfutter aus Lagos. Auch viele Fanti. Mit Falkenberg hatte ich noch nichts zu tun."

„Sei froh", sagte Mamba und fuhr mit einer vielsagenden Grimasse über eine Narbe auf ihrem rechten Arm. „Und die Jackals?"

„Bin nicht sicher. Ich kann mich erinnern, dass ich Navarre ,58 mal getroffen habe. Er ist die meiste Zeit in Lissabon, und wir haben uns außerhalb der Stadt getroffen. Die Gruppe machte gerade Pause, und ich war noch ganz grün. Eigentlich ein netter Kerl. Irgendwie ein süßer, böser Junge. Schalk im Nacken. Juan ist ausgerastet, als er davon hörte. Hat mich gewarnt und gesagt, dass Navarre ein Mistkerl ist. Wie alle Jackals."

„Eifersüchtig?"

„Nicht Juan. Es ging um etwas anderes. Sie waren gemeinsam bei einer friedenserhaltenden Maßnahme in Sarajevo. In den frühen Fünfzigern, bei besonders blutigen Unruhen. Die Jackals haben die Gegend befriedet, indem sie Zivilisten erschossen, wenn sie einen ihrer Leute verloren hatten. Matador hatte Navarre darauf angesprochen, und der hatte ihn ignoriert. So hat er das erzählt. Aber Navarre hatte den Beobachter der NEEC in der Hand. Matador verlor seinen Vertrag. Sie trafen sich dann ein paar Jahre später in Afghanistan, und Matador hat es den Jackals tüchtig heimgezahlt. Hat sie fast ausgelöscht."

„Klingt nach bösem Blut."

„Ja. Das tut es wohl."

Dann wurde der Chai gebracht, und sie sprachen über etwas anderes.

JACKPOINT, MÄRZ 2070

Picador war früh dran. Sie kam gerne in VR zum JackPoint, um zu sehen, was Jack seit ihrem letzten Besuch daraus gemacht hatte.

Eine kühle Brise zeigte, dass er hier war. Sie drehte sich um, und da stand er – näher als ihr jemals in der wirklichen Welt jemand hätte kommen können. Er benutzte eine psychedelische Variante des glänzenden, vorbeizischenden Humanoiden, den sie kannte. Jede Bewegung zog vielfache, regenbogenfarbene Spuren hinter seinem Icon her.

Als sie ihn ansah, dachte sie, wie so oft, dass er jede Wahl mit einem Hintergedanken traf. Für einen Mann seines Alters war das nicht unüblich. Vor ein paar Jahren hatte er ein Icon für sie programmiert – eine animierte Skizze Dorés von Cervantes' unsterblichem Ritter – und ihr geschenkt.

Sie nickte grüßend, was ihr Persona-Interface zu einer Verbeugung machte. „Jack."

Sein Icon lächelte. „Morgen, Picador."

Sie lächelte, wie immer beeindruckt. Sie hatte die Verbindung durch sieben verschiedene Knoten in vier Ländern umgeleitet, doppelt anonymisiert, und dennoch wusste er, wie spät es bei ihr war. In Seattle war es kurz nach Mitternacht. Es war ein kleines Spiel zwischen den beiden.

„Ich glaube, ich habe etwas für dich", sagte der verschwommene Mann. Er führte die Hände zusammen und zog sie langsam auseinander. Zwischen ihnen formte sich ein kleiner Würfel. Eine Datei. Auf einer Seite war die Fahne von Salish-Shidhe, auf der anderen das Stammeszeichen der Rangers. Auf der Oberseite waren ein paar Timestamps.

„Ist es das, was ich glaube?"

„Möglich. Eine Analyse des Geheimdienstes von dem ‚Vorfall'. Die hast du schon gesehen. Das ist nicht das Interessante. Schau mal auf den letzten Timestamp."

Sie tat es. Die Datei war im März 2069 verändert worden. Das ergab keinen Sinn; sie hätte längst inaktiv sein sollen. Picador sah FastJack fragend an; ihr Icon überzeichnete das Stirnrunzeln.

„Die Salish haben die Dateien der Tsimshianer seit Beginn der Besetzung durchforstet. MCT hatte ein paar Datenbomben in die Archive gelegt, also hat das ein wenig gedauert. Ich sollte ein paar Dinge dabei machen. Und habe wieder diese Datei entdeckt. Ich habe sie zu den Archiven der Tsimshianer zurückverfolgt und das gefunden ..." Er zog die Hände weiter auseinander, und zwei weitere Dateien tauchten auf. Die eine hatte das charakteristische Schwarz und Blau von MCT, das Logo auf der anderen erkannte sie nicht.

FastJack faltete die Datenwürfel auf, und heraus kamen etwa ein Dutzend Dokumente: Militärkarten, Geheimdienstmemos, Aktionsberichte, Gehaltslisten ...

„Es war von Anfang an eine Falle. Die Informationen, die Salish fand, waren absichtlich platziert. Die Überfälle waren echt, aber dieser hatte nichts mit einem Grenzkonflikt zu tun. Jemand hat absichtlich die Informationen über das nächste Ziel platziert. Man hat bei MCT ein paar Fäden gezogen. MCT hat ein paar Fäden bei den Tsimshianern gezogen und den Job bekommen. Jemand wusste, dass ihr dort wart. Das hat ziemlich viel Planung erfordert. Scheint, als wäre es eine persönliche Angelegenheit gewesen."

„Wer?"

„Die Daten führen in eine Sackgasse. Man müsste einen Agenten der Tsimshianer finden, der redet. Es war eine Geheimaktion, und alle benutzten Codenamen. Die Spur des Geldes endet in einer Schweizer Bank. Dort konnte ich noch nicht eindringen. Aber ich habe noch dies hier. Vielleicht kannst du etwas damit anfangen." FastJack hielt ihr eine Tabelle hin.

Eine Versorgungsliste für Söldnereinheiten an Tsimshians Südgrenze für das Jahr 2063.

Picador erkannte einen Namen.

LISSABON, JUNI 2071

Navarre führte den Botschafter aus dem künstlichen Licht des Lagerhauses seiner Gesellschaft in die Dämmerung des Hafens. Seine Cyberaugen brauchten eine volle Sekunde, um sich anzupassen; genauso lange, wie zwei Jackals brauchten, um neben ihnen aufzutauchen und sie zu begleiten. Navarre verkniff sich ein Lächeln. Dr. Jordão hatte keine Ahnung, dass die Söldner genau zum richtigen Zeitpunkt hierher gerufen worden waren.

Ein Bodyguard, ein schwarz gekleideter Troll, mit so dunkler Haut, dass sie obsidianfarben glänzte, wartete an der geöffneten Tür einer Nightsky-Limousine. Der afrikanische Diplomat schüttelte Navarre zum Abschied die Hand, schwang sich elegant in das Fahrzeug und rauschte davon.

Navarre sah zu, wie die Ladekräne einen weiteren gepanzerten Transporter der Jackals auf einen Frachter luden. Die Tinte auf den Verträgen war noch kaum getrocknet, aber das war nur eine Formalität gewesen. Der Deal hatte lange festgestanden. Navarre hatte ein paar Fäden gezogen. Seine Männer sollten in zwei Wochen im Feld stehen, um den, gemäß angolanischen Quellen drohenden, Schlag der Azanian- und UniOmni-Truppen zu vereiteln. Navarre wusste, dass dieser Schlag nie geführt würde. Aber das würde er seinen neuen Auftraggebern nicht sagen; schließlich hatte er selbst das Gerücht in die Welt gesetzt und über Mittelsmänner in Kapstadt verbreiten lassen.

In der Ferne überragte Lusiadas Wolkenkratzer den Cristo-Rei und den Riesenfrachter, der in den Hafen lief.

Es gab ein hohles, flüssiges Geräusch, und Blut spritzte auf seine Uniform. Instinkt und verstärkte Reflexe ließen ihn zwischen zwei Versorgungskisten in Deckung hechten, noch bevor sein toter Bodyguard zu Boden ging. Der zweite stand nur da



und suchte mit erhobener Waffe nach dem Schützen. Idiot. Eine weitere Hohlspitzkugel traf ihn am Hals, warf ihn herum, und eine Spirale aus Blut sprudelte hervor.

Navarre zog seine Pistole. Sie nützte wenig gegen den Scharfschützen. Er alarmierte drahtlos die Jackals und schickte seine Position mit der Scharfschützenwarnung. Die Hälfte seiner Leute konnte nicht lesen, aber die Icons kannten sie.

Zehn Sekunden vergingen. Er lebte noch; also hatte der Schütze ihn nicht im Visier. Aber er konnte den Standort wechseln. Navarre konnte nicht darauf warten. Er hatte Angst, war aber am Leben. Und er hatte gelernt, mit Angst zu leben.

Im Lagerhaus gab es Bewegung, und vom Schiff erschallten Rufe. Seine Leute kamen.

Er wagte einen Blick hinter den Kisten hervor. Auch auf den Docks bewegte sich etwas. Wo sich nichts bewegen sollte. Zwei, vielleicht drei Gestalten hasteten durch die Containerstraßen. Er zoomte heran. Zwei Männer und eine Frau, alle in Stadtkampftarnung. Die Frau kam ihm vage bekannt vor.

Er blendete eine Karte der Docks ein, übertrug die Standorte und schickte sie zusammen mit seinen Befehlen über das VPN.

Einige seiner Leute kamen an die Reling des Schiffes und schossen auf den Feind. Andere kamen aus dem Lagerhaus. Der Feind zog sich schießend zurück und ging bei den Containern in Deckung. Ein zweiter Trupp der Jackals kam und gab Deckungsfeuer. Sie hatten die Angreifer anscheinend festgenagelt, doch dann explodierte einem von ihnen der Kopf wie eine Melone. Der Scharfschütze.

Das war der Einsatz. Der Scharfschütze war abgelenkt. Er rannte aus der Deckung, in gebückter Haltung, und hastete zum Lagerhaus. Drinnen konnte seine Freude über das Überleben nicht seinen kalten Zorn dämpfen. Er stampfte in sein Büro und bemühte sich, ruhig zu wirken. Die taktische Karte ließ er in der Bildverbindung und bellte Befehle. Die Angreifer waren außer Sicht. Sie mussten ihre Flucht vorbereitet haben. Sie hatten ihn leben lassen, und sie würden bezahlen. Wie konnten sie es wagen! Es mochte Jahre dauern, aber er würde sie erwischen. Er ließ sich nichts gefallen, schon gar nicht so etwas. Er zahlte es jedem heim, egal, wie lange es dauern und was es ihn kosten mochte. „Niemals vergeben, niemals vergessen", war das Motto der Jackals.

Aber etwas nagte an ihm. Sie hatten ihn nicht zuerst erledigt. Warum?

Navarre warf die Tür hinter sich zu, ging zu seiner Bar und öffnete den zwanzigjährigen Whiskey, den er für den Botschafter mitgebracht hatte. Er füllte ein Glas und kippte es hinunter. Als er das Glas abstellte, entdeckte er eine Karte, die unter der Flasche gesteckt hatte. Darauf war das Logo des Campo Pequeno, mit Matador und Bullen. Es gab keine Erklärung, warum sie hier war. Er drehte sie um.

Plötzlich spürte er etwas Eisiges im Magen. Er wand sich vor Schmerzen, seine Augen wurden feucht, und sein Mund füllte sich mit Galle. Blasen erschienen auf seinen Händen. Er brach in die Knie. Er konnte vor Schmerzen kaum lesen, was auf der Karte stand. Am besten kalt genossen. – Matador

Einhundert Meter weiter und drei Meter unter der Erde hielt Martinez an einer Kreuzung in der Kanalisation des Hafens. Er lauschte in den Gang, der unter dem Lagerhaus verlief. Anscheinend wurde er nicht verfolgt, aber man wusste nie. Er aktivierte die Lasermelder an den Minen, die er ausgelegt hatte. Nur zur Sicherheit. Dann schickte er Picador die Meldung, dass er fertig war.



Die Welt von *Shadowrun* ist feindselig und voller Gewalt, und so werden die Spielercharaktere unausweichlich in Kämpfe verwickelt. Egal, ob sie dabei Kugeln verschießen oder Tritte austeilen, in diesem Kapitel finden Sie alle Regeln, die bei solchen Aktionen zum Einsatz kommen.

DIE KAMPFRUNDENSEQUENZ

Kämpfe werden bei *Shadowrun* in einer festen Sequenz geregelt, die man Kampfrunde nennt. Jede Kampfrunde dauert 3 Sekunden (es gibt also 20 Kampfrunden pro Minute). Die Kampfrunde simuliert das tatsächliche Kampfgeschehen und klärt Fragen wie: Wer handelt zuerst? Wer zieht schneller? Was passiert, wenn ein Charakter einen anderen schlägt?

Während einer Kampfrunde beschreibt jeder Spieler – beginnend mit dem Schnellsten – die Handlungen seines Charakters und würfelt, um zu sehen, wie gut sie ihm gelingen. Der Spielleiter beschreibt die Handlungen und Reaktionen der Nichtspielercharaktere und das endgültige Ergebnis aller Handlungen.

Kampfrunden können in eine Folge von **Initiativedurchgängen** (INI-Durchgängen) aufgespalten werden, sobald mindestens einer der Beteiligten die Möglichkeit hat, in einer Kampfrunde zusätzliche Handlungen durchzuführen. Der Moment in einer Kampfrunde, in dem ein bestimmter Beteiligter handeln kann, wird als dessen **Kampfphase** bezeichnet.

B. Handlungen ausführen

Wickeln Sie nun die Handlungen des aktiven Charakters ab.

4. HANDLUNGEN DER VERBLIEBENEN BETEILIGTEN ANSAGEN UND AUSFÜHREN

Gehen Sie zum Beteiligten mit der nächsthöheren Initiative über und wiederholen Sie Schritt 3. Fahren Sie so fort, bis die Handlungen aller Beteiligten in diesem INI-Durchgang abgewickelt wurden.

5. NÄCHSTEN INITIATIVEDURCHGANG BEGINNEN

Nachdem alle Beteiligten gehandelt haben und alle Handlungen des ersten INI-Durchgangs abgewickelt wurden, werden die Schritte 2 bis 4 für alle Beteiligten wiederholt, die aufgrund von Implantaten, Magie oder Adeptenfähigkeiten einen zweiten INI-Durchgang besitzen. Wiederholen Sie diesen Zyklus für Charaktere, die einen dritten Durchgang haben, dann für die mit einem vierten Durchgang (falls vorhanden). Nur sehr wenige Charaktere können in mehr als vier INI-Durchgängen einer Kampfrunde handeln, und keiner mit den Regeln aus diesem Grundregelwerk.

Wenn der Charakter in einem vorhergehenden INI-Durchgang verletzt wurde, können die Verletzungsmodifikatoren die Initiative in diesem und allen weiteren Durchgängen beeinflussen.

KAMPF

1. INITIATIVE ERMITTELN

Ermitteln Sie die Initiative für alle Charaktere, Critter, Geister, Intrusion Countermeasures und alles, was sonst noch am Kampf beteiligt ist (siehe *Initiative*). Die Reihenfolge der Initiativeergebnisse, vom höchsten zum niedrigsten, bestimmt die Reihenfolge, in der gehandelt wird.

Verletzungsmodifikatoren beeinflussen das Initiativeergebnis (siehe *Initiative und Verletzungen* weiter unten).

2. BEGINN DES ERSTEN INITIATIVEDURCHGANGS

Die Charaktere agieren nun im ersten Initiativedurchgang in der Reihenfolge ihrer Initiativeergebnisse, beginnend mit dem Charakter mit dem höchsten Initiativeergebnis – dieser wird als handelnder Charakter bezeichnet.

Haben mehrere Charaktere dasselbe Initiativeergebnis, so agieren sie gleichzeitig.

3. BEGINN DER KAMPFPHASE

Der handelnde Charakter sagt gemäß der unten aufgeführten Schritte seine Handlungen an und führt sie durch.

Wenn ein anderer Charakter eine Handlung verzögert hat (siehe *Handlungen verzögern*, S. 173) und in dieser Kampfphase handeln will, muss er es jetzt ansagen. Dieser Charakter entscheidet sich, ob er vor, nach oder gleichzeitig mit dem aktiven Charakter handeln will.

A. Handlungen ansagen

Der aktive Charakter sagt seine Handlungen für diese Kampfphase an. Er kann zwei Einfache oder eine Komplexe Handlung durchführen. Alternativ kann er auch beschließen, seine Handlung bis zu einer späteren Kampfphase in dieser Kampfrunde zu verzögern (siehe *Handlungen verzögern*, S. 173.

Zusätzlich kann der Charakter in dieser oder einer späteren Kampfphase der laufenden Kampfrunde eine Freie Handlung ansagen. Ein anderer Charakter, der in der laufenden Kampfrunde bereits gehandelt, aber seine Freie Handlung noch nicht durchgeführt hat, kann diese nun ebenfalls ansagen und durchführen, wenn er möchte.

6. BEGINN DER NÄCHSTEN KAMPFRUNDE

Eine neue Kampfrunde beginnt. Beginnen Sie mit Schritt 1. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 6, bis der Kampf beendet ist.

INITIATIVE

Die Initiative bestimmt, wie oft und in welcher Reihenfolge die Charaktere während einer Kampfrunde handeln können. Sie basiert auf zwei Faktoren: dem Initiativeergebnis und den einem Charakter zur Verfügung stehenden Initiativedurchgängen.

INITIATIVEERGEBNIS

Um die Initiative eines Charakters zu ermitteln, legt er eine Probe mit seinem Initiativeattribut (Summe von Reaktion und Intuition) ab. Bei dieser Probe darf Edge eingesetzt werden. Die Erfolge werden zum Initiativeattribut addiert und ergeben das Initiativeergebnis. Der Spielleiter notiert sich die Werte aller Beteiligten, in der Reihenfolge vom höchsten zum niedrigsten. Der Beteiligte mit dem höchsten Wert beginnt und die anderen folgen in absteigender Reihenfolge.

Wenn zwei Beteiligte denselben Wert erzielen, handeln sie gleichzeitig. Wenn es aus irgendeinem Grund nötig ist, festzustellen, wer zuerst handelt, wird überprüft, wer den höchsten Wert in Edge, Initiative oder Reaktion besitzt (bei Gleichstand jeweils in dieser Reihenfolge).

BEISPIEL ....

Cottonmouth hat ein Initiativeattribut von 8 (Reaktion 4 + Intuition 4), also würfelt er bei seiner Initiativeprobe mit 8 Würfeln. Er würfelt 1, 2, 2, 3, 5, 5, 6, 6 – insgesamt 4 Erfolge. Damit hat er ein Initiativeergebnis von 12 (8 + 4). Der Ganger, der mit einem Baseballschläger auf ihn zuläuft, hat aber ein Ergebnis von 13, weshalb Cottonmouth nicht zuerst handeln wird.



Initiative und Verletzungen

Verletzungsmodifikatoren beeinflussen das Initiativeergebnis bei einer Initiativeprobe. Außerdem bedeutet das, dass ein Charakter, der in einer Kampfrunde Schaden erleidet, der zu einem Verletzungsmodifikator führt, diesen (zusätzlichen) Modifikator sofort auf das Initiativeergebnis anrechnen muss. Das heißt, dass das Initiativeergebnis eines Beteiligten sich mitten in einem INI-Durchgang ändern kann (wenn er allerdings in diesem Durchgang bereits gehandelt hat, spielt es bis zum nächsten Durchgang keine Rolle).

Wenn der Verletzungsmodifikator das Initiativeergebnis des Beteiligten auf 0 oder darunter senkt, kann er in dieser Kampfrunde keine Handlungen durchführen.

BEISPIEL

Zum Glück für Cottonmouth schießt einer seiner schnelleren Freunde mit einem Taser auf den Ganger, bevor dieser handeln kann. Der Ganger erleidet 6 Kästchen Geistigen Schaden und somit einen Verletzungsmodifikator von –2. Das senkt seine Initiative augenblicklich von 13 auf 11, sodass Cottonmouth nun doch vor ihm an der Reihe ist.

INITIATIVEDURCHGÄNGE

Einige Charaktere verfügen über Magie oder Implantate, die es ihnen erlauben, mehr als einmal pro Kampfrunde zu handeln. In diesem Fall wird die Kampfrunde in Initiativedurchgänge unterteilt. Jeder kann im ersten Initiativedurchgang handeln (in der Reihenfolge der Initiativeergebnisse), Charaktere mit 2 Initiativedurchgängen sind dann erneut in einem zweiten INI-Durchgang an der Reihe, Charaktere mit 3 Initiativedurchgängen können in einem dritten INI-Durchgang handeln und so weiter. Die meisten Charaktere können höchstens in 4 Initiativedurchgängen pro Kampfrunde handeln (sogar wenn sie Edge ausgeben).

Wenn ein Charakter in einem INI-Durchgang nicht handeln darf, kann er nichts tun, sondern muss auf die nächste Runde warten. Der Charakter erhält in einem solchen INI-Durchgang auch keine Freie Handlung, er kann aber trotzdem ausweichen oder sich gegen Angriffe verteidigen.

Die ganze Kampfrunde über wird das gleiche Initiativeergebnis verwendet – es wird nicht für jeden INI-Durchgang neu gewürfelt. Nur Verletzungsmodifikatoren verändern das Initiativeergebnis während einer Kampfrunde.

Die Anzahl der Initiativedurchgänge, in denen ein Charakter handeln kann, sollte auf seinem Charakterbogen vermerkt werden.

INITIATIVEVERÄNDERUNG

In machen Fällen können sich das Initiativeergebnis oder die Anzahl der Initiativedurchgänge eines Charakters während einer Kampfrunde durch die Verwendung von Ausrüstung, Zaubern oder Fähigkeiten verändern (wenn beispielsweise die Reflexbooster eingeschaltet werden oder sich ein Magier aus dem Astralraum wieder in seinen Körper begibt).

Wenn sich das Initiativeattribut eines Charakters verändert, werden alle positiven oder negativen Modifikatoren sofort auf das Initiativeergebnis des Charakters angerechnet. Das neue Initiativeergebnis gilt für alle weiteren Handlungen in dieser Kampfrunde. Ein Charakter mit Initiative 8 und einem Initiative-Ergebnis von 11, der ein Implantat aktiviert, das seine Initiative auf 10 (+2) anhebt, darf auch sofort sein Initiativeergebnis auf 13 (11 + 2) erhöhen.

Wenn die zur Verfügung stehende Anzahl an Initiativedurchgängen eines Charakters *steigt*, erhält der Charakter die zusätzlichen Initiativedurchgänge nicht in der laufenden Kampfrunde. Ein Magier mit einem INI-Durchgang, der in seiner ersten Handlung astral projiziert (+2 INI-Durchgänge), darf die zusätzlichen INI-Durchgänge in der laufenden Kampfrunde nicht mehr nutzen, wird aber in der nächsten Runde 3 INI-Durchgänge haben.

Wenn die zur Verfügung stehende Anzahl an Initiativedurchgängen eines Charakters *sinkt*, verliert der Charakter alle zusätzlichen Initiativedurchgänge, die er eventuell gehabt hätte. Wenn der obige Magier also im ersten INI-Durchgang in seinen Körper zurückkehrt, verliert er in der laufenden Runde sofort seine zwei zusätzlichen INI-Durchgänge.

INITIATIVE UND EDGE

Ein Charakter kann seine Initiative in einer Kampfrunde durch den Einsatz von Edge auf folgende Weise beeinflussen:

- Edge kann gemäß der normalen Edge-Regeln (siehe Edge, S. 98) auf die Initiativeprobe angewendet werden.
- Edge kann benutzt werden, um in einem Initiativedurchgang *als Erster* zu handeln. Der Charakter muss dies am Anfang des INI-Durchgangs ansagen. Er handelt dann als erster, unabhängig von seinem Initiativeergebnis. Wenn mehr als ein Charakter Edge verwendet, um als erster zu handeln, werden die Initiativeergebnisse der Charaktere verglichen, die Edge ausgegeben haben, um zu sehen, in welcher Reihenfolge diese handeln; wer kein Edge ausgegeben hat, handelt normal gemäß der Initiativeergebnisse.
- Edge kann eingesetzt werden, um einen zusätzlichen Initiativedurchgang zu erhalten. Ein Charakter, der nur einmal in der Runde handeln kann, könnte zum Beispiel 1 Punkt Edge ausgeben, um auch während eines zweiten INI-Durchgangs zu handeln. Der Charakter muss dies am Anfang des INI-Durchgangs ansagen. Es ist nicht möglich, sich während eines laufenden INI-Durchgangs noch in diesen „hineinzukaufen". Ein Charakter kann pro Kampfrunde nur einen zusätzlichen Initiativedurchgang erkaufen.

INITIATIVE-PATZER

Würfelt der Charakter bei seiner Initiativeprobe einen Patzer, handelt er automatisch erst nach allen Charakteren, die das gleiche Initiativeergebnis haben (statt gleichzeitig mit ihnen zu handeln). Der Spielleiter kann wegen des schlechten Starts auch einen kleinen Würfelpool-Modifikator von –1 für die erste Handlung des Charakters verhängen.

Würfelt der Charakter einen Kritischen Patzer, handelt er nicht nur in jedem Initiativedurchgang als Letzter, er verliert zudem auch noch einen seiner zusätzlichen INI-Durchgänge (sofern er welche hat); Charaktere mit nur einem INI-Durchgang sind von dieser Auswirkung nicht betroffen.

HANDLUNGEN VERZÖGERN

Manchmal wollen Spieler nicht in dem Moment handeln, in dem sie eigentlich an der Reihe wären, sondern lieber abwarten, was die anderen tun, bevor sie selbst etwas unternehmen. Dies nennt man eine *Handlung verzögern*. Das Verzögern einer Handlung muss während Schritt 3A der Kampfrunde angesagt werden (siehe *Handlungen ansagen*, S. 172). Ein Spieler kann jede beliebige Handlung in jedem INI-Durchgang verzögern.

Ein Charakter kann seine Handlung in eine spätere Kampfphase verzögern. Beim Schritt *Handlungen Ansagen* der Kampfphase muss der Charakter dann erklären, dass er jetzt seine verzögerte Handlung durchführen will. Charaktere, die auf diese Weise eine Handlung aufgespart und angekündigt haben, handeln vor allen anderen, die in dieser Kampfphase handeln können. Haben mehrere Charaktere ihre Handlung verzögert und wollen nun alle in Aktion treten, so handeln sie gleichzeitig. Beachten Sie, dass sich ein Charakter dafür entscheiden kann, in einer Kampfphase absichtlich nach einem anderen Charakter zu handeln, wenn er eigentlich vor ihm dran wäre.

Ein Charakter, der eine Handlung verzögert, verliert sein ursprüngliches Initiativeergebnis nicht. Nachdem der laufende INI-Durchgang beendet ist, wird in allen zusätzlichen Durchgängen wieder das ursprüngliche Initiativeergebnis des Charakters verwendet.

Spieler können auch beschließen, nach der Kampfphase des letzten Spielers in einem Durchgang zu handeln. Solange der Charakter handelt, bevor der laufende Durchgang endet und der nächste beginnt, ist das problemlos möglich. Wenn mehr als ein Charakter als Letzter in einem Durchgang handeln will, wird dies gehandhabt, als hätten sie einen Initiative-Gleichstand.

Ein Charakter kann seine Handlung auch bis zum nächsten INI-Durchgang verzögern. Wenn er in diesem INI-Durchgang eine Handlung gehabt hätte, so verliert er diese automatisch zugunsten der verzögerten Handlung – man ist in jedem Durchgang nur einmal an der Reihe.

BEISPIEL

Trig hat seine Waffe gezogen und ist bereit, den Ghul zu erschießen, der versucht, seinem Kumpel Ripper das Gesicht zu zerfetzen. Trig will aber nicht riskieren, Ripper zu treffen, also verzögert er seine Handlung in der Hoffnung, dass die beiden sich weit genug trennen, damit er schießen kann. Trigs Initiativeergebnis ist 12. Am Ende des laufenden INI-Durchgangs hat Trig immer noch keine Gelegenheit zum Schuss erhalten, also verzögert er bis in den nächsten Durchgang. Trig könnte in diesem Durchgang normalerweise nicht handeln, aber da er verzögert hat, kann er trotzdem etwas tun. Als Ripper den Ghul in seiner Kampfphase endlich von sich stößt, greift Trig sofort ein und schießt. Zwei Kugeln zerschmettern den Kopf des Ghuls.

ZEITGESTEUERTE GEGENSTÄNDE UND INITIATIVE

Einige Gegenstände, wie Granaten, Bomben, Fallen mit Zeitzünder usw., explodieren zu einer festgelegten Zeit. In den meisten Fällen explodieren diese Gegenstände im folgenden INI-Durchgang zum Zeitpunkt des (momentanen) Initiativeergebnisses des Charakters, der sie eingesetzt hat. Wenn der Kampf vorher endet, entscheidet der Spielleiter, wann der Gegenstand explodiert.

Ist ein Gegenstand mit einem Timer ausgestattet, so kann der Charakter einstellen, wann die Explosion erfolgen soll. Der Zeitpunkt muss in dem Moment festgelegt werden, in dem der Gegenstand eingesetzt wird. Als Faustregel explodieren solche Gegenstände zum Zeitpunkt des Initiativeergebnisses des Charakters in einem vorher festgelegten Initiativedurchgang oder am Beginn oder Ende einer vorher bestimmten Kampfrunde.

Zeitgesteuerte Gegenstände handeln im Falle eines Initiative-Gleichstands immer zuletzt.

BEISPIEL

Natasha wirft im ersten INI-Durchgang der Kampfrunde eine Granate auf das sie verfolgende Polizeiauto. Ihr Initiativeergebnis ist 4. Die Granate wird im zweiten INI-Durchgang beim Initiativeergebnis 4 explodieren.

DIE KAMPFPHASE

Wenn die Kampfphase eines Charakters beginnt, muss er sich entscheiden, was er tun will. Er hat zahlreiche Möglichkeiten: eine Waffe abfeuern, einen Spruch wirken, ein Computerprogramm aktivieren und so weiter. All diese Handlungen gehören einer von drei Handlungskategorien an: Frei, Einfach oder Komplex. Ein Charakter kann in seiner Kampfphase entweder zwei Einfache oder eine Komplexe Handlung durchführen. Zusätzlich kann ein Charakter zu einem beliebigen Zeitpunkt des INI-Durchgangs eine Freie Handlung durchführen (entweder während seiner Kampfphase oder danach).

Die verschiedenen Handlungen, die in der Matrix oder beim Riggen durchgeführt werden können, sind im Kapitel *Die WiFi-Welt* beschrieben (siehe S. 254). Magische Handlungen werden im Kapitel *Die Erwachte Welt* auf S. 208) beschrieben.

Wenn der Spieler an der Reihe ist, muss er die Handlungen ansagen, die er während seiner Kampfphase durchführen wird. Freie, Einfache und Komplexe Handlungen können innerhalb der Kampfphase in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.

Die folgenden Beschreibungen stellen viele der Freien, Einfachen und Komplexen Handlungen dar, die ein Charakter während eines Kampfes bei *Shadowrun* durchführen kann. Der Spielleiter muss bei anderen Handlungen spontan entscheiden, ob sie als Frei, Einfach oder Komplex gelten, gemessen an den beschriebenen Handlungen und daran, wie aufwendig sie sind.

FREIE HANDLUNGEN

Freie Handlungen sind vergleichsweise einfache, beinahe automatische Aktionen, die wenig oder keinen Aufwand erfordern. Beispiele sind: einen Satz sprechen, einen Gegenstand fallen lassen, sich auf den Boden werfen oder laufen.

Ein Charakter kann eine Freie Handlung während seiner Kampfphase oder zu jedem späteren Zeitpunkt des INI-Durchgangs durchführen. Er darf keine Freie Handlung vor seiner ersten Kampfphase im laufenden INI-Durchgang durchführen.

Für Freie Handlungen muss im Allgemeinen keine Probe abgelegt werden, es sei denn, die besonderen Umstände rechtfertigen eine solche.

Abfangen

Ein Charakter kann eine verfügbare Freie Handlung darauf verwenden, einen Gegner abzufangen, der sich an ihm vorbei bewegen oder aus einem Nahkampf lösen will (siehe *Abfangen*, S. 191).

Gegenstand fallen lassen

Einen in der Hand gehaltenen Gegenstand fallen zu lassen zählt als Freie Aktion. Wenn der Charakter in beiden Händen Gegenstände hält, kann er sie mit einer einzigen Freien Handlung fallen lassen.

Gestikulieren

Ein Charakter kann mit einer Freien Handlung eine Geste vollführen. (Das mag lächerlich klingen, bezieht sich aber vorrangig auf die Verwendung von Handzeichen zur stummen Kommunikation in Kampfsituationen.)

Ladestreifen per Smartgun auswerfen

Ein Charakter, der eine mit ihm verlinkte und bereitgemachte Smartgun hält, kann den Ladestreifen mit einem einfachen geistigen Befehl auswerfen. Das Einlegen eines neuen Ladestreifens bedarf dennoch einer Einfachen Handlung. Siehe *Smartgunsystem*, Seite 368.

Laufen

Laufen erfordert eine Freie Handlung und führt dazu, dass die Laufen-Modifikatoren eingerechnet werden. Als Laufen gilt jede Art von Bewegung, die über die Gehen-Bewegungsweite des Charakters hinausgeht (siehe *Bewegung*, S. 177).

Modus eines verlinkten Geräts verändern

Ein Charakter kann mit einer Freien Handlung ein Gerät, mit dem er über WiFi oder ein DNI (Direktes Neurales Interface) verbunden ist, ein- oder ausschalten bzw. dessen Modus verändern. Dies beinhaltet: Cyberware aktivieren, den Feuermodus einer Smartgun verändern, Infrarotsicht abschalten, ein Kommlink in den versteckten Modus schalten, die Wireless-Funktion eines Geräts abschalten und so weiter. Bei einigen Geräten kann die Interaktion – wie in den Ausrüstungsbeschreibungen vermerkt – länger dauern.

Satz sprechen/tippen

Einen Satz zu sprechen, stellt eine Freie Handlung dar. Wenn der Charakter mehr sagen will, benötigt er für jeden zusätzlichen Satz eine wei-

tere Freie Handlung. Der Spielleiter sollte darauf achten, zu umfangreiche, unrealistische Unterhaltungen in einer einzelnen Kampfrunde (die ja nur etwa 3 Sekunden dauert) zu unterbinden, es sei denn, die ganze Spielrunde einigt sich von vornherein darauf, ausführliche Kommunikation zuzulassen.

Ein Charakter, der über die Möglichkeit verfügt, mit seinem Kommlink über eine neurale Verbindung Textnachrichten zu verschicken, kann dies ebenfalls mit einer Freien Handlung tun.

Sich flach hinwerfen

Ein Charakter kann sich jederzeit hinknien oder flach hinwerfen, solange er nicht überrascht wird (siehe *Überraschung*, S. 195). Wird er überrascht, kann er sich nicht hinknien oder flach hinwerfen.

Ziel ansagen

Ein Charakter kann mit einer Freien Handlung auf eine verletzliche Stelle seines Gegners zielen, siehe *Angesagtes Ziel*, S. 190. Auf diese Handlung muss unmittelbar ein Zielen, Waffe Abfeuern, Waffe Werfen oder Nahkampfangriff folgen.

EINFACHE HANDLUNGEN

Eine Einfache Handlung ist etwas komplexer als eine Freie Handlung und erfordert etwas mehr Konzentration. Trotzdem ist nur bei wenigen Einfachen Handlungen eine Erfolgsprobe erforderlich. Einfache Handlungen können nur in der Kampfphase eines Charakters durchgeführt werden.

In seiner Kampfphase kann der Charakter bis zu zwei Einfache Handlungen *oder* eine Komplexe Handlung durchführen. Eine zusätzliche Freie Handlung kann anstelle einer Einfachen Handlung durchgeführt werden (der Charakter hätte dann anstelle einer Freien und zwei Einfacher Handlungen zwei Freie und eine Einfache Handlung oder drei Freie Handlungen).

Aufstehen

Mit einer Einfachen Handlung kann ein Charakter aus dem Liegen aufstehen. Ist der Charakter verletzt, muss er eine erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (2) ablegen, um erfolgreich aufzustehen (Verletzungsmodifikatoren gelten bei dieser Probe).

Einfachen Gegenstand benutzen

Der Charakter kann mit einer Einfachen Handlung einen einfachen Gegenstand benutzen. In diesem Fall beschreibt „einfach" ein Gerät oder einen Mechanismus, der durch eine simple Handlung wie das Drücken eines Knopfes, das Drehen eines Knaufs (Türen müssen unverschlossen sein, damit sie mit einer Einfachen Handlung geöffnet werden können), das Ziehen eines Hebels usw. benutzt werden kann. Der Spielleiter muss von Fall zu Fall entscheiden, ob ein Gerät oder ein Mechanismus einfach oder komplex ist. Mit einer Einfachen Handlung kann ein Charakter z.B. auch Pillen einwerfen, Talentsofts aktivieren oder Slap-Patches benutzen.

Feuermodus verändern

Ein Charakter, der eine bereit gemachte Feuerwaffe in der Hand hält, kann mit einer Einfachen Handlung ihren Feuermodus ändern. Wenn die Waffe mit einem Smartgunsystem verlinkt ist, braucht er dafür nur eine Freie Handlung. Siehe *Feuerwaffen*, S. 362 und *Smartgunsysteme*, S. 368. Darunter fällt auch das Ändern eines Schrotflinten-Choke, wenn die Waffe kein Smartgunsystem besitzt. Siehe *Schrotflinten*, S. 183.

Gegenstand aufnehmen/ablegen

Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung einen Gegenstand aufnehmen, der sich in seiner Reichweite befindet, oder einen Gegenstand aus der Hand ablegen (einen Gegenstand einfach fallen zu lassen ist eine Freie Handlung).

Genau beobachten

Mit einer Einfachen Handlung kann der Charakter etwas genau beobachten und dafür eine Wahrnehmungsprobe ablegen (siehe *Einsatz von Wahrnehmung*, S. 165).

Charaktere sollten immer erkennen können, was sofort offensichtlich ist (Spielleiterentscheid, bei dem alle eventuellen Wahrnehmungsverbesserungen des Charakters beachtet werden sollten), ohne dafür eine Einfache Handlung durchführen oder eine Wahrnehmungsprobe ablegen zu müssen. Wenn beispielsweise jemand mit einer Waffe in der Hand auf den Charakter zuläuft, könnte er das automatisch bemerken; der Spielleiter könnte aber beschließen, dass der Charakter nicht erkennen kann, ob es sich um einen Freund oder einen Feind handelt, wenn er nicht eine Einfache Handlung aufwendet, um genau zu beobachten.



Ladestreifen auswerfen

Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung einen Ladestreifen aus einer bereit gemachten Waffe auswerfen. Siehe *Ladestreifen Einschieben*, S. 176 und *Feuerwaffe Nachladen*, S. 177). Einen neuen Ladestreifen zu ergreifen und in die Waffe zu schieben, erfordert eine weitere Einfache Handlung.

Besitzer einer verlinkten Smartgun können den Ladestreifen durch einen einfachen geistigen Befehl mit einer Freien Handlung auswerfen. Siehe *Smartgunsysteme*, Seite 368.

Ladestreifen einschieben

Mit einer Einfachen Handlung kann ein Charakter einen neuen Ladestreifen in eine schussbereite Feuerwaffe einschieben, aber nur, wenn er den alten Ladestreifen vorher entfernt hat. Siehe die Einfache Handlung *Ladestreifen Auswerfen*, oben, und auch *Feuerwaffen Nachladen*, S. 177.

Schnellziehen

Ein Charakter kann versuchen, eine Pistole oder pistolengroße Waffe schnell zu ziehen und sofort abzufeuern, indem er eine Schnellziehen-Handlung durchführt. Um die Waffe zu ziehen, muss er eine erfolgreiche Probe auf Pistolen + Reaktion (3) ablegen. Steckt die Pistole in einem Schnellziehholster (siehe S. 367), sinkt der Mindestwurf auf 2. Ist die Probe erfolgreich, kann der Charakter die Pistole in einer einzelnen Einfachen Handlung ziehen und abfeuern. Misslingt die Probe, kann er die Waffe ziehen, aber in der gleichen Einfachen Handlung nicht mehr feuern. Bei einem Patzer bleibt die Waffe im Holster stecken oder fällt zu Boden. Bei einem Kritischen Patzer fliegt sie durch den Raum oder wird noch im Holster abgefeuert.

Nur Waffen, die mit einer Einfachen Handlung abgefeuert werden können, können schnell gezogen werden. Will man zwei Waffen gleichzeitig ziehen und abfeuern, erhöht das den Mindestwurf der Probe auf Pistolen + Reaktion auf 4 (siehe *Angreifer benutzt zweite Feuerwaffe*, S. 180). Für jede der beiden Pistolen muss eine eigene Probe auf Pistolen + Reaktion (4) abgelegt werden (Mindestwurf 3, wenn sie in Schnellziehholstern stecken).

Sprinten

Mit Sprinten kann ein Charakter seine Laufen-Bewegungsweite mit einer Einfachen Handlung und einer Laufenprobe erweitern (siehe *Bewegung*, S. 177).

Waffe abfeuern

Der Charakter kann mit einer Einfachen Handlung eine Feuerwaffe im Einzelschuss-, halbautomatischen oder Salvenmodus abfeuern (siehe *Feuerwaffen*, S. 182). Wenn der Charakter in jeder Hand eine Waffe hält, kann er beide mit einer einzigen Einfachen Handlung auf einmal abfeuern (siehe *Angreifer benutzt zweite Feuerwaffe*, S. 180). Einzelschusswaffen können nur einmal pro Kampfphase abgefeuert werden. Gleichermaßen kann auch nur eine lange Salve pro Kampfphase abgefeuert werden.

Waffe bereit machen

Ein Charakter kann eine Waffe mit einer Einfachen Handlung bereit machen. Diese Waffe kann eine Feuerwaffe, Nahkampfwaffe, Wurfwaffe, Fernkampfwaffe oder montierte beziehungsweise Fahrzeugwaffe sein. Bereit machen umfasst das Ziehen einer Feuerwaffe aus dem Holster, das Ziehen einer Wurf- oder Nahkampfwaffe aus der Scheide, das Aufheben jede Art von Waffe, einen Pfeil auf die Bogensehne zu legen oder im Allgemeinen jede Art von Waffe für den Gebrauch vorzubereiten. Eine Waffe muss bereit gemacht werden, bevor sie eingesetzt werden kann.

Ein Charakter kann pro Handlung Waffe Bereit Machen eine Anzahl kleiner Wurfwaffen, wie Wurfmesser oder Shuriken, gleich der Hälfte seiner Geschicklichkeit (abgerundet) bereit machen.

Waffe werfen

Mit einer Einfachen Handlung kann ein Charakter eine bereit gemachte Wurfwaffe (siehe *Waffe Bereit Machen*, links unten) werfen.

Zielen

Der Charakter kann eine Einfache Handlung dazu nutzen, mit einer bereit gemachten Fernkampfwaffe (Feuerwaffe, Projektilwaffe oder Wurfwaffe) zu zielen. Zielen-Handlungen sind kumulativ, aber die Vorteile gehen verloren, wenn der Charakter zu irgendeinem Zeitpunkt eine andere Handlung – einschließlich Freier Handlungen – durchführt. Zielen-Handlungen können über mehrere Kampfphasen und Initiativedurchgänge und sogar über mehrere Kampfrunden hinweg angesammelt werden. Der Charakter kann maximal so viele Zielen-Handlungen nacheinander durchführen, wie die Hälfte seiner Fertigkeit mit der entsprechenden Waffe beträgt (abgerundet).

Jede Zielen-Handlung ergibt einen Würfelpool-Modifikator von +1 für die Angriffsprobe.

Zielen kann auch dazu benutzt werden, einen Schuss mithilfe eines Sichtvergrößerungssystems (s. Seite 180) auf das Ziel auszurichten; in diesem Fall wird der Bonus von +1 für das Zielen nicht eingerechnet, dafür aber alle Entfernungsmodifikatoren neutralisiert.

FREIE HANDLUNGEN

Abfangen
Gegenstand fallen lassen
Gestikulieren
Ladestreifen per Smartgun auswerfen
Laufen
Modus eines verlinkten Geräts verändern
Satz sprechen/tippen
Sich flach hinwerfen
Ziel ansagen

EINFACHE HANDLUNGEN

Aufstehen
Einfachen Gegenstand benutzen
Feuermodus verändern
Gegenstand aufnehmen/ablegen
Genau beobachten
Ladestreifen auswerfen
Ladestreifen einschieben
Schnellziehen
Sprinten
Waffe abfeuern (EM, HM, SM)
Waffe bereit machen
Waffe werfen
Zielen

KOMPLEXE HANDLUNGEN

Fertigkeit einsetzen
Feuerwaffe nachladen
Komplexen Gegenstand benutzen
Montierte Waffe oder Fahrzeugwaffe abfeuern
Nahkampfangriff
Schnellfeuerwaffe abfeuern
Volle Abwehr

KOMPLEXE HANDLUNGEN

Eine Komplexe Handlung erfordert Konzentration und/oder Geschick. Pro Kampfphase ist nur eine Komplexe Handlung möglich. Ein Charakter, der eine Komplexe Handlung durchführen möchte, kann in der laufenden Kampfphase auch eine Freie Handlung, aber keine Einfache Handlung durchführen.

Fertigkeit einsetzen

Ein Charakter kann mit einer Komplexen Handlung eine passende Fertigkeit einsetzen (siehe *Fertigkeiten einsetzen*, S. 144).

Feuerwaffe nachladen

Waffen, die keine Ladestreifen verwenden, müssen mit einer Komplexen Handlung nachgeladen werden (siehe *Feuerwaffen nachladen*, S. 369).

Komplexen Gegenstand benutzen

Ein Charakter kann mit einer Komplexen Handlung komplexe Gegenstände benutzen, beispielsweise Computer, Fahrzeuge, mechanisches Werkzeug und so weiter. „Benutzen" umfasst hier das Aktivieren eines Programms, das Erteilen detaillierter Anweisungen, das Ausführen einer Systemoperation (wie Dateien kopieren), ein Fahrzeug steuern und so weiter.

Montierte Waffe oder Fahrzeugwaffe abfeuern

Ein Charakter kann mit einer Komplexen Handlung eine montierte Waffe oder Fahrzeugwaffe abfeuern. Siehe *Fahrzeugkampf*, S. 197.

Nahkampf- oder waffenloser Angriff

Ein Charakter kann mit einer Komplexen Handlung einen unbewaffneten oder einen Nahkampfangriff durchführen (siehe *Nahkampf*, S. 186). Er kann auch mehrere Ziele in Nahkampfreichweite mit einer einzelnen Komplexen Handlung angreifen (siehe *Mehrere Ziele*, S. 181).

Schnellfeuerwaffe abfeuern

Ein Charakter kann mit einer Komplexen Handlung eine bereit gemachte Feuerwaffe im vollautomatischen Modus abfeuern. Siehe *Feuerwaffen*, S. 182.

Volle Abwehr

Ein Charakter kann als Komplexe Handlung seine volle Aufmerksamkeit darauf verwenden, Angriffen zu entgehen (siehe *Volle Abwehr*, S. 189). Volle Abwehr kann jederzeit angesagt werden, sogar vor der Kampfphase des Charakters, solange der Charakter nicht überrascht ist – aber sie verbraucht dann automatisch die nächste verfügbare Komplexe Handlung des Charakters. Ein Charakter darf sogar dann Volle Abwehr ankündigen, wenn er in der laufenden Kampfrunde gar keine Komplexe Handlung mehr zur Verfügung hat – er verliert dann automatisch seine erste (und nur die erste) Komplexe Handlung in der nächsten Kampfrunde.

UNTERBRECHENDE HANDLUNGEN

Manchmal kommt es vor, dass Charaktere eine Aktion schon vor ihrer zugewiesenen Kampfphase ausführen können. Solche seltenen Momente werden Unterbrechende Handlung genannt und sind explizit in den Regeln aufgeführt. Wenn ein Charakter eine solche Unterbrechende Handlung, wie Volle Abwehr (siehe oben), ansagt, braucht er seine nächste verfügbare Handlung damit auf. Charaktere können sogar dann Unterbrechende Handlungen ausführen, wenn sie eigentlich in diesem Durchgang oder dieser Kampfrunde keine Handlung mehr haben. Sie „kaufen" sich dann sozusagen die erste (und nur die erste) Handlung ihrer nächsten Kampfrunde.

BEWEGUNG

Es gibt zwei Arten der Bewegung: Gehen und Laufen. Charaktere können sich in jedem Initiativedurchgang auf eine dieser Arten bewegen oder still stehen bleiben. Will ein Charakter gehen oder laufen, muss er dies in seiner Kampfphase ansagen. Zum Gehen benötigt man keine Handlung, Laufen verbraucht eine Freie Handlung.

Nachdem eine Fortbewegungsart gewählt wurde, bewegt sich der Charakter bis zu seiner nächsten Kampfphase auf diese Weise. Die von ihm gewählte Fortbewegungsart gilt auch in den INI-Durchgängen, in denen er nicht handeln kann. Das bedeutet, dass beispielsweise Charaktere, die nur einen Initiativedurchgang haben und sich im ersten Durchgang fürs Gehen oder Laufen entscheiden, auch in den folgenden Initiativedurchgängen als gehend oder laufend zählen. Der Bewegungsmodus kann erst geändert werden, wenn der Charakter erneut an der Reihe ist.

BEWEGUNGSWEITE

Die Tabelle *Bewegungsweiten* zeigt die Bewegungsweiten für jeden Metatyp. Diese Bewegungsweite gibt die Distanz an, die ein Charakter *pro Kampfrunde* (nicht pro INI-Durchgang) im jeweiligen Modus zurücklegen kann.

Ändert ein Charakter innerhalb einer Kampfrunde seine Bewegungsart und es wird wichtig, genau zu ermitteln, wie weit er sich pro INI-Durchgang bewegen darf, dann wird dafür seine Gesamt-Bewegungsweite durch die Anzahl seiner Initiativedurchgänge geteilt.

Sprinten

Ein Charakter kann versuchen, seine Laufen-Bewegungsweite mit einer Einfachen Handlung zu erhöhen (statt nur eine Freie Handlung für das Laufen zu verwenden). Dazu legt er eine Probe auf Laufen + Stärke ab. Jeder Erfolg addiert 2 Meter zu seiner Laufen-Bewegungsweite.

Laufen-Modifikatoren

Laufende Charaktere erleiden einen Würfelpool-Modifikator von –2 auf alle Proben, die sie während des Laufens ablegen. Ausgenommen davon sind Sturmangriffe (S. 186) und das Verteidigen gegen Angriffe.

BEISPIEL

Twitch, der Elfensamurai, verfolgt einen Gegner. Er ist ein Elf, besitzt also eine Laufen-Bewegungsweite von 25 Metern pro Kampfrunde. Er hat in der laufenden Kampfrunde 3 Initiativedurchgänge, also läuft er pro Durchgang (25 ÷ 3) 8 Meter. Wenn Twitch in einem Durchgang anhält, um jemandem auf die Beine zu helfen, der von seinem Gegner umgerannt wurde, dann legt er in dieser Kampfrunde nur 16 Meter zurück.

BEWEGUNGSWEITEN

Metatyp	Gehen-Bewegungsweite (m/Runde)	Laufen-Bewegungsweite (m/Runde)
Elfen, Menschen, Orks	10	25
Trolle	15	35
Zwerge	8	20



KÄMPFE ABWICKELN

Shadowrun beinhaltet vier Arten von Kämpfen: Fernkampf (S. 179), Nahkampf (S. 186), Astralkampf (S. 227) und Matrixkampf (S. 276). Jeder Kampf, egal ob er mit Feuerwaffen, Messern, astralen Angriffen oder Angriffsprogrammen bestritten wird, wird auf die gleiche Weise abgewickelt.

VERGLEICHENDE KAMPFPROBE

Jeder Kampf wird als Vergleichende Probe zwischen Angreifer und Verteidiger gehandhabt. Die jeweils verwendeten Attribute und Fertigkeiten hängen von der Art des Kampfes, der Angriffsmethode und der Art der Verteidigung ab, die in den folgenden Abschnitten näher erläutert werden. Zusätzlich werden noch diverse Modifikatoren eingerechnet.

Wenn der Angreifer *mehr* Erfolge erzielt als der Verteidiger, dann trifft er das Ziel. In jedem anderen Fall, also wenn der Verteidiger mehr Erfolge erzielt oder es zu einem Gleichstand kommt, misslingt der Angriff.

DIE KAMPFSEQUENZ

Um einen Kampf abzuwickeln, verwenden Sie den unten beschriebenen Ablauf.

Schritt 1. Angriff ansagen

Der Angreifer sagt seinen Angriff im Abschnitt *Handlungen Ansagen* (S. 172) seiner Kampfphase an und führt ihn mit einer zur Angriffsart passenden Handlung durch.

Der Verteidiger sagt an, welche Verteidigungsart er verwenden will. Er kann sich auch für *Volle Abwehr* entscheiden, siehe S. 189.

Schritt 2. Situationsmodifikatoren einrechnen

Je nach Situation und gewählter Angriffs- bzw. Verteidigungsart kommen nun noch Modifikatoren auf die Würfelpools von Angreifer und Verteidiger zur Anwendung.

Schritt 3. Die Vergleichende Probe ablegen

Der Angreifer würfelt Angriffsfertigkeit + Attribut +/– Modifikatoren. Der Verteidiger würfelt Verteidigungsfertigkeit + Attribut +/– Modifikatoren. Wenn der Angreifer *mehr* Erfolge erzielt als der Verteidiger (bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger), trifft der Angriff das Ziel, ansonsten geht der Angriff daneben. Notieren Sie sich die Netto-Erfolge (die Anzahl der Erfolge, die der Angreifer mehr als der Verteidiger hatte).

Wenn das Ergebnis der Vergleichenden Probe einen Gleichstand ergibt, kann der Spielleiter entscheiden, dass es sich um einen *Streiftreffer* handelt. Ein Streiftreffer verursacht keinen Schaden, aber der Charakter hat trotzdem getroffen. So können spezielle Angriffe, bei denen der Gegner berührt werden muss (Gifte, Schockhandschuhe, Kampfzauber mit Berührungskomponente etc.), trotzdem Schaden verursachen.

Schritt 4. Panzerung einrechnen

Die Netto-Erfolge werden zum Grundschaden des Angriffs addiert; dies ergibt den *modifizierten Schadenscode*.

Nun wird die Art der Panzerung ermittelt, die zur Abwehr dieses Angriffs benutzt wird (siehe *Panzerung*, S. 190), und der Panzerbrech-Wert des Angriffs auf diese angerechnet (siehe S. 192). Das Ergebnis ist die *modifizierte Panzerungsstufe*.

Handelt es sich um einen Angriff, der Körperlichen Schaden verursacht, so wird nun der modifizierte Schadenscode mit der modifizierten Panzerungsstufe verglichen. Ist der Schadenscode kleiner oder gleich der Panzerung, dann konnte die Panzerung das Ziel vor dem Schlimmsten bewahren und der Angriff verursacht Geistigen anstelle von Körperlichem Schaden.

Schritt 5. Schadenswiderstandsprobe

Der Verteidiger würfelt auf modifizierte Panzerungsstufe + Attribut, um dem Schaden zu widerstehen. Jeder Erfolg verringert den modifizierten Schadenscode um 1. Wenn der Schadenscode auf 0 oder weniger reduziert wird, wird kein Schaden verursacht.

Schritt 6. Schaden anwenden

Tragen Sie den verbleibenden Schaden auf dem Zustandsmonitor (siehe *Schaden*, S. 191) ein. Jeder Punkt Schadenscode entspricht 1 Kästchen Schaden. Aus dem Schaden können sich Verletzungsmodifikatoren (siehe S. 193) ergeben. Eventuell muss der Charakter außerdem eine Probe ablegen, um zu verhindern, dass er niedergeschlagen wird (siehe S. 191).

SICHTMODIFIKATOREN

Sichtverhältnisse	Normal	Restlicht	Infrarot	Ultraschall
Völlige Dunkelheit	–6	–6	–3	–3
Schwache Beleuchtung	–2	0	–2	–1
Blendendes Licht	–1	–1	–1	0
Leichter Nebel/Dampf/Regen/Rauch	–2	–1	0	–1
Dichter Nebel/Dampf/Regen/Rauch	–4	–2	–2	–2
Heißer Rauch	–4	–2	–6	–2



FERNKAMPF

Jede Art von Fernkampf, egal ob mit Feuerwaffen, Projektilwaffen oder Wurfwaffen, wird bei *Shadowrun* immer auf die gleiche Weise abgewickelt.

MODIFIKATOREN FÜR FERNKAMPFANGRIFFE

Eine Waffe einzusetzen ist nicht immer so einfach, wie es aussieht. Waffenzubehör, Reichweite, störendes Gelände, Wetterverhältnisse und die Bewegung von Angreifer und Ziel können Würfelpoolmodifikatoren mit sich bringen.

Um den endgültigen Würfelpool eines Angreifers zu berechnen, werden alle passenden Modifikatoren addiert und dann auf den aus Kampffertigkeit + Geschicklichkeit des Charakters bestehenden Würfelpool angerechnet. Das Ergebnis stellt den modifizierten Würfelpool dar. Wird der Würfelpool auf 0 oder darunter gesenkt, schlägt der Angriff automatisch fehl, es sei denn, der Charakter versucht eine Gewagte Probe (s. Seite 84).

Die verschiedenen Modifikatoren finden Sie in den Tabellen *Fernkampf-Modifikatoren* (S. 180), *Sichtmodifikatoren* (S. 178) und *Waffenreichweiten* (sieh unten).

Reichweite

Jeder Waffentyp besitzt eine bestimmte Reichweite, die in der Tabelle *Waffenreichweiten* aufgelistet wird. Sie ist unterteilt in Kurz, Mittel, Weit und Extrem Weit, wobei die Entfernung jeweils in Metern angegeben ist. Der Reichweiten-Modifikator steht über der jeweiligen Reichweitenspalte.

WAFFENREICHWEITEN

WÜRFELPOOL-MODIFIKATOR:	+/–0	–1	–3	–6
	REICHWEITE IN METERN			
	KURZ	MITTEL	WEIT	EXTREM WEIT
Pistolen				
Hold-out-Pistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Leichte Pistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Schwere Pistole	0–5	6–20	21–40	41–60
Taser	0–5	6–10	11–15	16–20
Schnellfeuerwaffen				
Automatikpistole	0–5	6–15	16–30	31–50
Maschinenpistole	0–10	11–40	41–80	81–150
Sturmgewehr	0–50	51–150	151–350	351–550
Gewehre				
Scharfschützengewehr	0–150	151–350	351–800	801–1.500
Schrotflinte (Flechette)	0–10	11–25	26–40	41–60
Schrotflinte(Massivgeschosse)	0–10	11–40	41–80	81–150
Sportgewehr	0–100	101–250	251–500	501–750
Schwere Waffen				
Granatwerfer	*5–50	51–100	101–150	151–500
Leichtes Maschinengewehr	0–75	76–200	201–400	401–800
Mittleres/Schweres Maschinengewehr	0–80	81–250	251–750	751–1.200
Raketenwerfer	20–70	71–150	151–450	451–1.500
Sturmkanone	0–100	101–300	301–750	751–1.500
Projektilwaffen				
Bogen	0–STR	bis STR x 10	bis STR x 30	bis STR x 60
Leichte Armbrust	0–6	7–24	25–60	61–120
Mittlere Armbrust	0–9	10–36	37–90	91–150
Schwere Armbrust	0–15	16–45	46–120	121–180
Wurfwaffen				
Shuriken	0–STR	bis STR x 2	bis STR x 5	bis STR x 7
Geworfene Messer	0–STR	bis STR x 2	bis STR x 3	bis STR x 5
Geworfene Granaten				
Aerodynamisch	0–STR x 2	bis STR x 4	bis STR x 8	bis STR x 15
Standard	0–STR x 2	bis STR x 4	bis STR x 6	bis STR x 10

* Siehe Minimalreichweite bei Granatwerfern, S. 184

Bei einigen Projektil- und Wurfwaffen basiert die Reichweite auf der Stärke des Angreifers (bzw. bei Bögen auf seiner Mindeststärke, siehe *Bögen*, S. 361).

Minimalreichweiten: Waffen, die bei ihrer kurzen Reichweite mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, besitzen eine Minimalreichweite. Angriffe auf eine kürzere Entfernung als der Minimalreichweite schlagen automatisch fehl. Siehe *Granaten* (S. 184) und *Raketen und Lenkraketen* (S. 185).

Angreifer im Nahkampf

Wenn der Angreifer einen Fernkampfangriff versucht, während er sich im Nahkampf befindet (unabhängig davon, ob der Fernkampfangriff gegen seinen Nahkampfgegner oder gegen ein anderes Ziel gerichtet ist), erleidet er einen Modifikator von –3.

Angreifer in einem sich bewegenden Fahrzeug

Eine nicht montierte Waffe aus einem sich bewegenden Fahrzeug abzufeuern, bewirkt einen Modifikator von –3. Siehe auch *Geschütze*, auf Seite S. 202.

Angreifer läuft

Wenn der Angreifer zum Zeitpunkt des Angriffs oder während seiner vorhergehenden Aktion als laufend gilt, erleidet er einen Modifikator von –2.

Angreifer schiesst aus der Deckung

Sich in Deckung aufzuhalten, schränkt die Fähigkeit des Charakters ein, einen Überblick über das Kampfgeschehen zu behalten, auch wenn er immer wieder schnell aus der Deckung kommt, um zu schießen. Profitiert der Angreifer mindestens von Guter Deckung oder behindert die Deckung seine Sicht, wird auf seine Angriffe ein Modifikator von –2 angewendet.

Angreifer verletzt

Wenn der Angreifer Schaden erlitten hat, werden die Verletzungsmodifikatoren eingerechnet. Siehe *Verletzungsmodifikatoren*, S. 193.

Angreifer benutzt Lasermarkierer

Der Angriff mit einer Waffe, die mit einem Lasermarkierer ausgerüstet ist, erhält einen Würfelpool-Modifikator von +1. Lasermarkierer sind nur auf eine Entfernung von bis zu 50 Meter wirksam und sind in Dunst, leichtem und dichtem Rauch, Nebel oder Regen unwirksam. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus durch Smartgunsysteme.

Angreifer benutzt Smartgunsystem

Charaktere mit einem Smartlink, die eine entsprechend ausgerüstete Smartgun-Waffe verwenden (siehe S. 368), erhalten einen Würfelpool-Modifikator von +2. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus für die Verwendung eines Lasermarkierers oder dem Bonus durch Einsatz von Leuchtspurgeschossen.

Angreifer benutzt Sichtvergrößerung

Ausrüstung zur Sichtvergrößerung erlaubt es einem Charakter, das Ziel „heranzuzoomen", sodass die Reichweitenkategorie auf Kurz sinkt und damit alle Reichweitenmodifikatoren aufgehoben werden. Der Charakter muss eine Zielen-Handlung (S. 176) durchführen, um das Ziel „ins Visier" zu nehmen (die Zielen-Handlung gibt in diesem Fall nicht den üblichen Bonus von +1, aber es können weitere Zielen-Handlungen durchgeführt werden, um den Bonus zu bekommen). Solange sich Angreifer oder Ziel nicht bewegen, behält der Angreifer das Ziel im Blick und bekommt den Vergrößerungsbonus auch in nachfolgenden Handlungen, ohne eine weitere Zielen-Handlung durchführen zu müssen. Sichtvergrößerung kann zusammen mit einem Lasermarkierer oder einem Smartgunsystem benutzt werden (aber nicht mit beidem gleichzeitig).

Angreifer benutzt zweite Feuerwaffe

Ein Charakter kann zwei Pistolen oder Maschinenpistolen benutzen, eine in jeder Hand, und beide mit einer einzigen Einfachen Handlung abfeuern. Dazu muss der Charakter allerdings seinen Würfelpool auf die beiden Angriffe aufteilen. Wenn zwei unterschiedliche Fertigkeiten verwendet werden (Pistolen und Schnellfeuerwaffen), wird der kleinere Würfelpool benutzt. Der Pool wird aufgeteilt, *bevor* die Modifikatoren eingerechnet werden. Ein Angriff mit zwei Waffen negiert außerdem alle Würfelpool-Boni

FERNKAMPF-MODIFIKATOREN

Situation	Würfelpool-Modifikator
Angreifer im Nahkampf	–3
Angreifer in einem sich bewegenden Fahrzeug	–3
Angreifer läuft	–2
Angreifer schießt aus der Deckung	–2
Angreifer verletzt	–Verletzungsmodifikator (siehe S. 193)
Angreifer benutzt Lasermarkierer	+1*
Angreifer benutzt Smartgunsystem	+2*
Angreifer benutzt Bildvergrößerung	negiert Reichweitenmodifikatoren (s. Seite 179)
Angreifer benutzt zweite Feuerwaffe	Würfelpool wird aufgeteilt
Angreifer benutzt falsche Hand	–2
Ziel in nächster Nähe	+2
Ziel verborgen (blindes Feuern)	–6
Zielen	+1 pro Einfache Handlung
Angesagtes Ziel	–variabel (siehe *Angesagtes Ziel*, S. 190)
Mehrere Ziele	–2 pro zusätzlichem Ziel in der laufenden Kampfphase
Leuchtspurgeschosse (kurze Salve)	+1*
Leuchtspurgeschosse (lange Salve)	+2*
Leuchtspurgeschosse (vollautomatisch)	+3*
Rückstoß, Halbautomatik	–1 für den zweiten Schuss in der laufenden Kampfphase
Rückstoß, Salve	–2 (erste Salve), –3 (zweite)
Rückstoß, lange Salve	–5 (erste Salve), –6 (zweite)
Rückstoß, Vollautomatik	–9
Rückstoß, schwere Waffen	2x unkompensierter Rückstoß
Rückstoßkompensator	reduziert Rückstoßmodifikator
Gyrostabilisator	reduziert Rückstoß- oder Bewegungsmodifikatoren
Sichtbehinderung	siehe Tabelle *Sichtmodifikatoren*, Seite 165

* Der Bonus für Smartgunsysteme ist mit denen für Lasermarkierer und Leuchtspurgeschosse nicht kumulativ.

durch Smartgunsysteme oder Lasermarkierer. Zudem werden alle Modifikatoren für unkompensierten Rückstoß für eine der Waffen auch auf die andere Waffe angewendet.

Angreifer benutzt falsche Hand

Ein Charakter, der eine Waffe nicht mit seiner Haupthand abfeuert (beispielsweise ein Linkshänder, der mit der rechten Hand schießt), erleidet einen Modifikator von –2 auf den Angriff. Alle Charaktere, die nicht über die Gabe Beidhändigkeit (siehe S. 115) verfügen, haben eine Haupthand (wahlweise rechts oder links).

Ziel verborgen (Blindes Feuern)

Wenn die genaue Position des Ziels nur vermutet oder geschätzt werden kann, weil es entweder in voller Deckung ist, völlige Finsternis herrscht oder es für den Charakter anderweitig nicht sichtbar ist, wird ein Modifikator von –6 eingerechnet. So wird dargestellt, dass der Angreifer nur in eine grobe Richtung anstatt auf eine gezielte Stelle feuert. Dieser Modifikator gilt normalerweise bei Angriffen durch blickdichte Barrieren oder indirektes Feuern mit Granaten oder Raketenwerfern auf nicht zu sehende Ziele. Angriffe gegen normalerweise sichtbare Ziele, die jedoch zum Zeitpunkt des Angriffs unsichtbar sind – beispielsweise ein Charakter, der von einem Unsichtbarkeitszauber geschützt wird –, erleiden diesen Modifikator ebenfalls.

Beim Blinden Feuern gegen verborgene oder nicht zu sehende Ziele wird die Angriffsprobe auf die Feuerwaffenfertigkeit + Intuition (statt Geschicklichkeit) abgelegt.

Bedenken Sie auch, dass bei einem Ziel, das vollständig in Deckung verborgen ist, nicht nur der Angreifer Modifikatoren für Blindes Feuern erleidet, sondern der Verteidiger bei seiner Verteidigungsprobe auch die Modifikatoren für Gute Deckung nutzen kann.

Ist das Ziel aufgrund von Umwelteinflüssen (wie Rauch oder Dunkelheit) verborgen, benutzen Sie die Sichtmodifikatoren in der Tabelle *Sichtmodifikatoren* auf Seite 178.

Zielen

Zielende Charaktere erhalten einen Modifikator von +1 pro Einfacher Handlung, die sie fürs Zielen aufwenden. Siehe *Zielen*, S. 176.

Angesagtes Ziel

Will der Charakter eine bestimmte Stelle am Ziel treffen (das Loch in der Panzerung des Gegners, einen in der Hand getragenen Gegenstand, ein lebenswichtiges Körperteil etc.), so kann er je nach Größe des angesagten Ziels und der Schwierigkeit des Schusses verschiedene Modifikatoren erleiden. Siehe *Angesagtes Ziel*, S. 190.

Mehrere Ziele

Wenn ein Charakter in einer Kampfphase nacheinander mehrere Ziele angreift, erleidet er einen Modifikator von –2 pro zusätzlichem Ziel. Wenn er zum Beispiel eine Salve auf ein Ziel abfeuert, die zweite Salve aber auf ein anderes, dann erleidet die zweite Salve (zusätzlich zu anderen Modifikatoren) einen Modifikator von –2.

Rückstoß

Waffen, die mehr als eine Kugel pro Kampfphase abfeuern, erleiden einen ansteigenden Rückstoß-Modifikator. Werden in einer Kampfphase zwei Schüsse aus einer halbautomatischen Waffe abgefeuert, so gilt ein Rückstoß-Modifikator von –1 für den zweiten Schuss.

Waffen im Salvenmodus erleiden für die erste Salve in einer Kampfphase einen Rückstoß-Modifikator von –2 und für die zweite einen Modifikator von –3. Lange Salven bewirken einen Modifikator von –5 (erste Salve in der Phase) bzw. –6 (zweite Salve in der Phase). Vollautomatische Salven erleiden einen Rückstoß-Modifikator von –9.

ZUSAMMENFASSUNG FERNKAMPF

Angreifer würfelt Angriffsprobe:	Kampffertigkeit + Geschicklichkeit +/– Modifikatoren
Verteidiger würfelt Verteidigungsprobe:	Reaktion +/– Modifikatoren
Verteidiger setzt Volle Abwehr ein:	Ausweichen + Reaktion +/– Modifikatoren
Schadenscode-Modifikatoren:	Netto-Erfolge, Munitionsart, vollautomatisches Feuern*
Verwendete Panzerung:	Ballistisch oder Stoß
Verwendeter Zustandsmonitor:	Körperlich oder Geistig

*Automatisches Feuern wird beim Vergleich des modifizierten Schadenscodes mit der modifizierten Panzerung nicht mit eingerechnet.



Beachten Sie, dass die Rückstoß-Modifikatoren kumulativ gelten, d.h. sie werden innerhalb der laufenden Kampfphase addiert – eine kurze Salve gefolgt von einer langen Salve (eine der am häufigsten gewählten Optionen bei vollautomatischen Waffen) würde beispielsweise einen Rückstoß-Modifikator von –2 auf die erste Salve und einen Rückstoß-Modifikator von –8 auf die zweite Salve bedeuten. Eine lange Salve gefolgt von einer kurzen hätte dagegen einen Rückstoß-Modifikator von –5 auf die erste und einen Rückstoß-Modifikator von –8 auf die zweite Salve zur Folge.

Charaktere können den Rückstoß nur mit Rückstoßkompensation oder Gyrostabilisatoren senken (siehe *Feuerwaffenzubehör,* S. 367).

Schwere Waffen: Bei jeder als schwer klassifizierten Waffe (leichte, mittlere und schwere Maschinengewehre sowie alle Sturmkanonen) wird jeder unkompensierte Rückstoß verdoppelt. Wird beispielsweise eine Lange Salve aus einem mittleren Maschinengewehr mit nur 3 Punkten Rückstoßkompensation abgefeuert (wodurch der Rückstoß-Modifikator von –5 auf –2 gesenkt wird), wäre der endgültige Rückstoß-Modifikator –4 (–2 x 2).

Schrotflinten, die im Salvenmodus abgefeuert werden, unterliegen ebenfalls dem verdoppelten Rückstoß-Modifikator für nicht kompensierten Rückstoß.

Rückstoßkompensation

Rückstoßkompensationssysteme wirken dem Rückstoß einer Waffe entgegen. Der Rückstoß-Modifikator wird für jeden Punkt Rückstoßkompensation des Systems um 1 Punkt gesenkt. Siehe *Feuerwaffenzubehör,* S. 367, für das genaue Ausmaß der Rückstoßkompensation. Rückstoßkompensation reduziert keine anderen Situationsmodifikatoren.

Gyrostabilisation

Gyrostabilisation liefert tragbare, stabilisierte Feuerplattformen, die Modifikatoren aufgrund von Rückstoß und Bewegung (wie die fürs Laufen) senken. Jeder Punkt Gyrostabilisation des Systems senkt die Summe der Rückstoß- und Bewegungsmodifikatoren um jeweils 1 Punkt (siehe *Feuerwaffenzubehör,* S. 367). Gyrostabilisation ist kumulativ mit Rückstoßkompensation.

Ziel in nächster Nähe

Ein weniger als einen Meter entferntes Ziel kann man nur schwer verfehlen. Der Angreifer erhält in einer solchen Situation einen Würfelpool-Modifikator von +2 auf seinen Angriff. Dieser Vorteil kann aber durch die Modifikatoren für *Angreifer im Nahkampf* wieder außer Kraft gesetzt werden.

Sichtbehinderung

Umgebungsbedingungen wie Dunkelheit oder Rauch können einen Kampf beeinflussen. Wie sehr sie das tun, hängt von der Sichtart ab, die der Angreifer verwendet. Die Tabelle *Sichtmodifikatoren* (S. 178) gibt Aufschluss über passende Modifikatoren. Diese Modifikatoren gelten sowohl für natürliche als auch kybernetische Sicht.

GEGEN FERNKAMPFANGRIFFE VERTEIDIGEN

Es gibt normalerweise keine Fertigkeit, mit der man sich gegen Fernkampfangriffe verteidigen kann. Der ausweichende Charakter würfelt einfach auf Reaktion (wobei der Modifikator für Proben, die nur auf ein Attribut abgelegt werden, hier nicht zur Anwendung kommt). Als Alternative hierzu kann sich ein Charakter entscheiden, auf Volle Abwehr zu gehen (S. 189) und kann dann seinen Wert in Ausweichen (oder Akrobatik) zur Probe addieren.

Zusätzliche Modifikatoren gelten für beide Möglichkeiten, darunter Modifikatoren aufgrund von Deckung, Verletzungen und so weiter. Sie finden diese Modifikatoren im Abschnitt *Verteidigung im Kampf* (siehe S. 188)

FEUERWAFFEN

Bei den meisten Fernkämpfen werden Feuerwaffen verwendet, die in einem der folgenden Modi eingesetzt werden: Einzelschussmodus (EM), halbautomatischer Modus (HM), Salvenmodus (SM) oder vollautomatischer Modus (AM). Feuerwaffen werden im Kapitel *Straßenausrüstung* (S. 356) beschrieben.

EINZELSCHUSSMODUS

Die meisten Waffen, die im Einzelschussmodus feuern, können in keinem anderen Modus feuern. Eine Einzelschuss-Waffe kann mit einer Einfachen Aktion eingesetzt werden, aber diese Waffe kann dann in derselben Kampfphase kein weiteres Mal abgefeuert werden.

HALBAUTOMATISCHER MODUS

Waffen, die im halbautomatischen Modus schießen, können zweimal in derselben Kampfphase abgefeuert werden. Jeder Schuss erfordert eine Einfache Handlung und eine eigene Angriffsprobe. Der erste Schuss ist unmodifiziert; der zweite, sofern er in derselben Kampfphase abgegeben wird, erhält einen Rückstoß-Modifikator von –1. Rückstoßkompensation kann diesen Modifikator aufheben.

Mehrere Ziele

Wenn ein Charakter mit einer halbautomatischen Waffe in einer Kampfphase zwei verschiedene Ziele angreift, erleidet er beim zweiten Ziel einen Würfelpool-Modifikator von –2.

SALVENMODUS

Im Salvenmodus stoßen Feuerwaffen Kugeln in schneller Folge aus, sobald der Abzug betätigt wird. Das Abfeuern einer Waffe im Salvenmodus erfordert eine Einfache Handlung, ein Charakter kann also pro Kampfphase bis zu zwei Salven abfeuern. Für jede Salve wird eine eigene Angriffsprobe abgelegt. Der feuernde Charakter kann zwischen einer Engen Salve und einer Weiten Salve wählen (siehe unten). Jede Salve verbraucht 3 Kugeln. Die erste Salve in einer Kampfphase bewirkt einen Rückstoß-Modifikator von –2, die zweite einen zusätzlichen Rückstoß-Modifikator von –3. Rückstoß-Modifikatoren gelten innerhalb der laufenden Kampfphase kumulativ und können durch Rückstoßkompensation, falls vorhanden, gesenkt werden.

Enge Salven

Eine Enge Salve dient dazu, beim Ziel höheren Schaden anzurichten – sie erhöht den Schadenscode für diesen Angriff um +2. Beim Ermitteln, ob die Panzerung des Ziels Körperlichen in Geistigen Schaden umwandelt, wird dieser Schadensmodifikator aber nicht eingerechnet.

Weite Salven

Bei Weiten Salven werden die Kugeln verteilt, um die Chance zu erhöhen, das Opfer zu treffen. Eine Weite Salve resultiert in einem Modifikator von –2 für den Würfelpool des Verteidigers.

BEISPIEL

Slinger hält eine Uzi in der Hand und ist im Begriff, eine Salve auf den Killer abzugeben, der gerade seinen Freund ausgeschaltet hat. Slinger würfelt Schnellfeuerwaffen 4 + Geschicklichkeit 5 (9 Würfel) gegen die Reaktion von 5 des Ziels. Seine Rückstoßkompensation von 2 gleicht den Rückstoß von –2 aus, aber er muss auch noch mit ein paar anderen Modifikatoren fertig werden (insgesamt –3, was einen Würfelpool von 6 ergibt). Slinger entschließt sich für eine Enge Salve, wodurch der Schadenscode der Uzi um +2 erhöht wird. Er erzielt 3 Erfolge, das Ziel erzielt 2, also trifft er. Sein Netto-Erfolg erhöht den Schadenscode der Uzi von 5K auf 6K, was aber leider die Panzerungsstufe von 6 des Assassinen nicht überschreitet.

BEISPIEL

Das Ziel muss also einem Schaden von 8G widerstehen (Grund-Schadenscode 5 + 1 Netto-Erfolg + 2 Enge Salve, Körperlicher Schaden von der Panzerung in Geistigen umgewandelt).

Bei seiner nächsten Einfachen Handlung muss Slinger mit einer Menge Rückstoß fertig werden, darum wählt er eine Weite Salve. Der zusätzliche Rückstoß von –3 senkt seinen Würfelpool auf 3 und er erzielt nur 1 Erfolg. Der Würfelpool des Verteidigers wird durch die Weite Salve um 2 verringert und er muss noch einen Würfel abziehen, weil er sich gegen einen zweiten Angriff verteidigt. Er würfelt also nur mit 2 Würfeln, erzielt aber ebenfalls einen Erfolg. Das ist ein Gleichstand, also verfehlt Slinger den Kerl mit seiner zweiten Salve.

Mehrere Ziele

Salven können nur auf ein Ziel pro Salve abgegeben werden. Wenn ein Salven schießender Charaktere zwei unterschiedliche Ziele in der gleichen Kampfphase angreift (entweder mit je einer Kurzen Salve oder einer Kurzen Salve und einer Langen Salve), erleidet er beim zweiten Ziel einen zusätzlichen Würfelpool-Modifikator von –2.

Nicht genug Kugeln

Wenn ein Charakter knapp an Munition ist (nur 2 Kugeln statt 3), wird jeder Modifikator um 1 verringert (eine Enge Salve verursacht also nur Schadenscode +1 und Rückstoß –1 beim ersten Schuss). Eine Salve mit nur 1 Kugel wird als Einzelschussangriff gewertet.

VOLLAUTOMATISCHER MODUS

Waffen, die im vollautomatischen Modus feuern können, spucken so lange Blei, wie der Angreifer den Abzug durchzieht. Charaktere können mit einer Waffe im vollautomatischen Modus Salven abfeuern, wie oben beschrieben, wobei jede Salve eine Einfache Handlung benötigt. Vollautomatische Waffen können außerdem mit einer Einfachen Handlung eine *Lange Salve* oder mit einer Komplexen Handlung eine *Vollautomatische Salve* abgeben.

Lange Salven

Lange Salven verbrauchen je 6 Kugeln. Eine Lange Salve ergibt einen Würfelpool-Modifikator von –5, wenn sie die erste Salve in der laufenden Kampfphase ist, und –6, wenn sie die zweite ist (Rückstoßkompensation kann diesen Modifikator senken). Auch Lange Salven können als Enge oder als Weite Salve abgefeuert werden.

Lange Salven erfordern nur eine Einfache Handlung, allerdings darf nur eine Lange Salve pro Kampfphase abgefeuert werden. Ein Angreifer darf sich entscheiden, in der gleichen Kampfphase eine Kurze und eine Lange Salve abzugeben (oder umgekehrt).

Eng: Eine Enge Lange Salve erhöht den Schadenscode für diesen Angriff um +5.

Weit: Eine Weite Lange Salve resultiert in einem Modifikator von –5 für den Würfelpool des Verteidigers.

Nicht genug Kugeln: Wenn dem Angreifer eine oder zwei Kugeln fehlen, werden die Modifikatoren um 1 (eine fehlende Kugel) oder 2 (zwei fehlende Kugeln) gesenkt. Sind nur 3 oder weniger Kugeln verfügbar, wird die Salve stattdessen wie eine Kurze Salve behandelt.

Vollautomatische Salven

Vollautomatische Salven verbrauchen 10 Kugeln und erfordern eine Komplexe Handlung. Bei einer vollautomatischen Salve wird ein Rückstoß-Modifikator von –9 eingerechnet (Rückstoßkompensation kann diesen Modifikator senken).

Eng: Eine Enge Vollautomatische Salve erhöht den Schadenscode für diesen Angriff um +9.

Weit: Eine Weite Vollautomatische Salve resultiert in einem Modifikator von –9 für den Würfelpool des Verteidigers.

Mehrere Ziele: Vollautomatische Salven können gegen mehr als einen Gegner gerichtet werden, wenn diese höchstens einen Meter voneinander entfernt sind. Sie werden dann als einzelne Salven gegen jedes Ziel gewertet (eine Kurze und eine Lange Salve gegen zwei Ziele oder drei Kurze Salven gegen drei Ziele) und nacheinander abgehandelt.

Sperrfeuer

Manchmal möchte ein Charakter mit vollautomatischem Feuer einfach erreichen, dass seine Gegner in Deckung bleiben. Diese Art des Schießens – bei dem der Charakter einen Bereich mit Kugeln füllt, ohne speziell auf jemanden zu zielen – nennt man Sperrfeuer. Ein Charakter, der mit einer Vollautomatischen Salve Sperrfeuer legt, kann damit einen pyramidenförmigen Bereich treffen, der sich von ihm aus bis zu einer Entfernung seiner Wahl mit einer Breite von 10 Metern und einer Höhe von 2 Metern an seinem Ende erstreckt. Sperrfeuer benötigt eine Komplexe Handlung und verbraucht 20 Kugeln. Der Bereich bleibt bis zur nächsten Kampfphase des Charakters „unter Feuer".

Sperrfeuer wird wie eine Weite Salve behandelt, aber aus Gründen der Einfachheit nehmen wir an, dass die Weite Salve und die Rückstoßmodifikatoren sich gegenseitig aufheben. Der Charakter, der das Sperrfeuer erzeugt, legt eine Erfolgsprobe mit Feuerwaffenfertigkeit + Geschicklichkeit ab. Vermerken Sie die Erfolge.

Jeder Charakter, der sich momentan in dem unter Sperrfeuer liegenden Gebiet aufhält (ohne hinter Deckung zu sein oder flach auf dem Boden zu liegen) oder sich vor der nächsten Kampfphase des Schützen hinein- oder herausbewegt, läuft Gefahr, sich Kugeln einzufangen. Er muss eine Probe auf Reaktion + Edge (+ Ausweichen, wenn er in Voller Abwehr ist) mit einem Mindestwurf gleich den Erfolgen des Sperrfeuer-Schützen ablegen. Misslingt diese Probe, wird der Charakter getroffen und erleidet Schaden in Höhe des Grund-Schadenscodes der Waffe. Charaktere in der Sperrfeuer-Zone, die sich nur bewegen, um in Deckung zu gehen oder sich flach hinzuwerfen, laufen keine Gefahr, getroffen zu werden.

MUNITION

Die meisten Waffen können eine Reihe unterschiedlicher Munitionstypen abfeuern. Um die Buchhaltung der Munition und die Berechnung des Schadenscodes einfach zu gestalten, raten wir allerdings davon ab, die Munition in einem Ladestreifen zu mischen; jeder Ladestreifen sollte nur eine Sorte Munition enthalten. Während des Kampfes können unterschiedlich aufmunitionierte Ladestreifen ausgetauscht werden (siehe *Die Kampfphase*, S. 174).

Der bei einer Waffe aufgeführte Schadenscode basiert auf normaler Munition. Wenn eine spezielle Form von Munition verwendet wird, wirkt sich das zumeist auf den Schadenscode und den Panzerbrechwert der Waffe aus, wie bei der Munitionsbeschreibung aufgelistet (siehe *Munition*, S. 368). Einige Waffen, z.B. Sturmkanonen und Taser, verwenden besondere Munition, die bereits in den Schadenscode der Waffe eingerechnet ist (siehe *Straßenausrüstung* Seite 356).

SCHROTFLINTEN

Die im Kapitel *Straßenausrüstung* (ab S. 356) beschriebenen Schrotflinten verschießen Massivgeschosse. Sie können stattdessen auch mit Schrotpatronen geladen werden, aber Schrotpatronen richten gegen die Körperpanzerungen des 21. Jahrhunderts wenig aus. Um den Schaden durch Schrotpatronen zu errechnen, werden die Regeln für Flechette-Munition auf den Schadenscode der Waffe angewendet.

Schrot breitet sich aus, wenn es abgefeuert wurde, und bildet ausgehend der Mündung der Schrotflinte einen Kegel. Dadurch können mehrere Ziele getroffen werden, aber dafür weniger effektiv (die gleiche

Anzahl Schrotkugeln verteilt sich auf einen größeren Bereich). Der Mechanismus, mit dem man diese Ausbreitung kontrolliert, wird Choke genannt.

Der Schütze kann den Choke seiner Waffe auf enge, mittlere oder weite Streuung einstellen. Den Choke zu verändern erfordert eine Einfache Handlung (oder eine Freie Handlung, wenn die Schrotflinte mit einem Smartgunsystem ausgestattet ist). Das Feuern erfordert unabhängig von der Chokeeinstellung eine Einfache Handlung.

Enge Streuung

Bei enger Streuung kann der Schrotflintenschütze nur auf ein Ziel schießen. Es wird der durch Flechette-Regeln (Schadenscode +2, Panzerbrechwert +5) modifizierte Standard-Schadenscode der Schrotflinte benutzt.

Mittlere Streuung

Mit der mittleren Streuung kann der Schütze bis zu zwei Ziele treffen, die maximal einen Meter voneinander entfernt sind. Der Schütze legt eine einzelne Angriffsprobe ab, die für beide Ziele gilt. Beide Ziele erleiden einen Würfelpool-Modifikator von –2 auf ihre Verteidigungsprobe. Bei mittlerer Streuung sind die Kugeln weiter verteilt, verursachen weniger Schaden und haben eine geringere Durchschlagskraft. Der Modifikator für Flechette-Munition verändert sich für diesen Angriff in Schadenscode +0 und Panzerbrechwert +7.

Weite Streuung

Mit der weiten Streuung kann der Schütze bis zu drei Ziele treffen, die maximal einen Meter voneinander entfernt sind. Der Schütze legt eine einzelne Angriffsprobe ab, die für alle Ziele gilt. Alle Ziele erleiden einen Würfelpool-Modifikator von –4 auf ihre Verteidigungsprobe. Schüsse mit weiter Streuung sind sogar noch weniger effektiv als bei mittlerer Streuung. Der Modifikator für Flechette-Munition verändert sich für diesen Angriff in Schadenscode –2 und Panzerbrechwert +9.

PROJEKTILWAFFEN

Die Fernkampfregeln gelten auch für Projektil- und Wurfwaffen. Wegen ihrer besonderen Natur kommen dabei einige Sonderregeln zur Anwendung. Projektil- und Wurfwaffen werden im Kapitel *Straßenausrüstung* beschrieben.

ARTEN VON PROJEKTILWAFFEN

Die Tabelle *Projektilwaffen* (siehe unten) listet einige der im *Shadowrun*-Universum verfügbaren Projektilwaffen auf. Bögen werden dabei mit einer bestimmten Mindeststärke gekauft, die sich auf den Einsatz des Bogens durch den Charakter auswirken kann (siehe Bögen, S. 361).

PROJEKTILWAFFEN

Waffe	Schadenscode	PB
Bogen	(STR Min + 2)K	–
Leichte Armbrust	3K	–
Mittlere Armbrust	5K	–
Schwere Armbrust	7K	–1
Shuriken	(STR÷2)K	–
Wurfmesser	(STR÷2 + 1)K	–

GRANATEN

Mit der Hand geworfene Granaten sind eher ungenau, aber wenn sie richtig eingesetzt werden, können sie sehr effektiv sein. Ein Charakter kann eine Granate werfen oder aus einem Granatwerfer abfeuern. In beiden Fällen ist die Hauptsache für den Angreifer, dass die Granate so nah wie möglich beim Ziel landet. Wegen ihrer Form und der Art, wie sie zum Ziel befördert werden, weichen Granaten ab und hüpfen oder rutschen über den Boden. Je besser die Granate geworfen oder abgefeuert wird, desto weniger Abweichung ergibt sich.

Granatenangriffe werden in zwei Schritten abgewickelt. Im ersten Schritt wird festgestellt, wo die Granate in Relation zum Ziel liegen bleibt (siehe *Abweichung bestimmen*, S. 184). Im zweiten Schritt wird der Effekt der Granatenexplosion ermittelt (siehe *Sprengwirkung*).

Minimalreichweite bei Granatwerfern

Die Minimalreichweite eines Granatwerfers beträgt 5 Meter, da sich die Minigranaten aus einem Standard-Granatwerfer erst nach ungefähr dieser Strecke scharf machen. Sie explodieren nicht, wenn sie etwas treffen, bevor sie diese Strecke zurückgelegt haben – eine Sicherheitsmaßnahme für den Fall, dass sich ein Schuss versehentlich löst. Sie kann mit einer einfachen Änderung an der Granate durch eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik (4, 10 Minuten) ausgeschaltet werden.

Zeitgesteuerte Granaten

Wie unter *Zeitgesteuerte Gegenstände und Initiative* (S. 174) angemerkt, explodiert eine Granate im nächsten INI-Durchgang und verwendet dabei den Initiativewert des Charakters, der sie geworfen/abgefeuert hat (sofern der Angreifer keine Airburst-Verbindung verwendet, siehe S. 367, in welchem Fall sie bereits in der laufenden Kampfphase explodiert).

Abweichung bestimmen

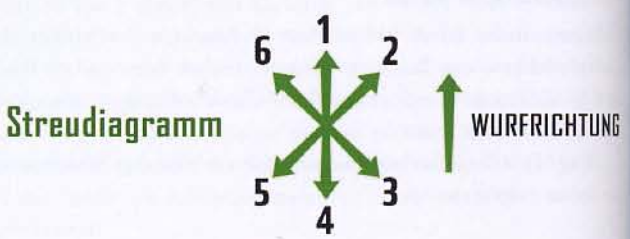
Um die endgültige Position der Granate zu ermitteln, wird zuerst das Ziel festgelegt. Anschließend wird eine normale Vergleichende Fernkampfprobe mit Kampffertigkeit (Wurfwaffen oder Schwere Waffen) + Geschicklichkeit des Angreifers gegen das Ziel abgelegt. Wenn auf einen Bereich gezielt wird, wird stattdessen eine einfache Erfolgsprobe abgelegt. Es gelten die normalen Würfelpool-Modifikatoren für Fernkampf.

Nun ermittelt der Spielleiter die Basisabweichung der Granate. Alle Granaten weichen bis zu einem bestimmten Grad ab, aber ein Angreifer mit einer guten Angriffsprobe kann das Ausmaß der Abweichung reduzieren.

Der Spielleiter bestimmt mit einem Wurf mit 1W6 auf dem Streudiagramm die Abweichungsrichtung der Granate. Der große Pfeil zeigt die Wurfrichtung an, ein Ergebnis von 1 bedeutet also, dass die Granate über das Ziel hinausgeht, und eine 4, dass die Granate wieder in Richtung des Angreifers zurückprallt.

Nachdem die Richtung festgelegt wurde, berechnet der Spielleiter die Basisentfernung. Die Tabelle *Abweichung* gibt die Zahl der Würfel an, die für die Abweichung gewürfelt werden. Bei Airburst-Granaten wird bei der Abweichung nur mit 2W6 gewürfelt (siehe *Airburst-Verbindung*, S. 367).

Der Angreifer kann die Abweichung um 1 Meter pro Netto-Erfolg bei Standardgranaten oder 2 Meter pro Netto-Erfolg bei aerodynamischen Granaten und Granatwerfern verringern. Wenn die Abweichung auf 0 oder weniger gesenkt wird, trifft die Granate das Ziel genau. Beachten Sie, dass weitere Netto-Erfolge nicht auf den Schadenscode der Granate addiert werden. Ansonsten landet die Granate die ermittelte Entfernung in der angegebenen Richtung entfernt.



ABWEICHUNG

Art	Abweichung
Aerodynamische Granate	2W6 Meter – 2 pro Netto-Erfolg
Standardgranate	1W6 Meter – 1 pro Netto-Erfolg
Granatwerfer	3W6 Meter – 2 pro Netto-Erfolg
Airburst	2W6 Meter – 1 pro Netto-Erfolg (–Sensorwert)
Rakete	4W6 Meter – 1 pro Netto-Erfolg
Lenkrakete	4W6 Meter – 1 pro Netto-Erfolg (–Sensorwert)

Sprengwirkung

Granaten sind Waffen mit Flächenwirkung, was bedeutet, dass ihre Explosion einen bestimmten Bereich und alle Ziele in diesem Bereich beeinflusst. Je weiter das Ziel von der endgültigen Position der Granate – dem Punkt der Explosion – entfernt ist, desto weniger Schaden erleidet es, weil mit größerer Distanz die Sprengwirkung der Granate nachlässt.

Die Sprengwirkung verschiedener Granaten sinkt unterschiedlich schnell. In der Tabelle *Granatenschaden* (s. Seite 185) finden Sie die Schadenscodes und die Senkung des Schadenscodes der verschiedenen Granaten.

Um die Effekte einer Granatenexplosion zu ermitteln, wird eine Schadenswiderstandprobe mit der Stoßpanzerung + Konstitution des Opfers abgelegt. Der Panzerbrechwert der Granate wird auf die Stoßpanzerung angewendet. Jeder Erfolg bei dieser Probe verringert den Schadenscode um 1.

BEISPIEL

Slim, Rex und Teak haben das Pech, neben einer explodierenden Granate zu stehen. Es ist eine Splittergranate mit einem Grund-Schadenscode von 12K(f). Slim steht 3 Meter weg, als sie explodiert, also wird er von 9K(f) getroffen (Schadenscode 12 minus 1 pro Meter Entfernung). Rex steht 6 Meter entfernt und erleidet deshalb nur 6K(f) Schaden. Teak ist 12 Meter vom Explosionspunkt entfernt und damit gerade außerhalb des Sprengradius der Granate.

GRANATENSCHADEN

Art	Schadenscode	PB	Sprengwirkung
Betäubung	6G	–3	10 m Radius
Flash-Pack	Speziell	–	Speziell
Gas	Chemikalie	–	10 m Radius
IR-Rauch	–	–	10 m Radius
Rauch	–	–	10 m Radius
Splitter	12K(f)	+5	–1/m
Spreng	10K	–2	–2/m

Sprengwirkung gegen Barrieren

Wenn die Sprengwirkung einer Granate auf eine Barriere wie eine Wand, Tür oder eine ähnliche Struktur trifft, wird überprüft, ob die Barriere beschädigt oder zerstört wird (siehe *Barrieren*, S. 196). Wenn die Barriere nachgibt, pflanzt sich die Sprengwirkung weiter fort, aber alle Ziele hinter der Barriere erhalten die Panzerungsstufe der Barriere als Bonus auf ihre eigene Panzerungsstufe. Wenn die Barriere nicht zusammenbricht, wird die Sprengwirkung möglicherweise reflektiert (siehe rechts oben: *Sprengwirkung in engen Räumen*).

Sprengwirkung in engen Räumen

Wenn eine Granate in einer engen Räumlichkeit wie einem Flur oder Zimmer explodiert, muss der Spielleiter zuerst bestimmen, ob irgendwelche Barrieren (normalerweise Wände) der Sprengwirkung widerstehen. Dazu verwendet er die Regeln zur *Sprengwirkung gegen Barrieren*, siehe oben. Wenn die Wände und Türen zerstört werden, wird die Sprengwirkung normal berechnet. Halten sie dagegen stand, so wird die Sprengwirkung kanalisiert.

Eine kanalisierte Sprengwirkung bedeutet, dass die Schockwelle von einem Hindernis zurückgeworfen wird und sich in die Richtung zurückbewegt, aus der sie kam. Hat die zurückgeworfene Schockwelle noch genug Schadenscode übrig, um einen Charakter zu erreichen, wird er Opfer der entsprechenden Sprengwirkung. Wird ein Charakter zum zweiten Mal von einer Schockwelle getroffen (einmal auf dem Hinweg und ein weiteres Mal, nachdem sie zurückgeworfen wurde), werden die Schadenscodes der beiden Wellen addiert.

Theoretisch kann eine explodierende Granate wiederholt von den vier Wänden, der Decke und dem Boden eines kleinen, stabilen Raumes reflektiert werden und so den endgültigen Schadenscode weit über den Originalschaden der Granate anheben. Diesen Effekt bezeichnet man als „Chunky Salsa".

BEISPIEL

Ortega ist in einem Gang gefangen, als eine Sprenggranate explodiert. Die erste Welle trifft ihn mit einem Schadenscode von 8K. Die Welle erreicht dann die Wand (1 Meter entfernt), wird reflektiert und trifft ihn erneut. Da sie 2 Meter bis zur Wand und zurück zurückgelegt hat, besitzt die zweite Welle einen Schadenscode von 4K (Schadenscode –2 pro Meter). Der Schadenscode beider Wellen wird zu 12K kombiniert.

RAKETEN UND LENKRAKETEN

In seltenen Situationen gelingt es Charakteren, militärische Ausrüstung wie Raketen oder Lenkraketen in die Finger zu bekommen. Beide werden mit derselben Werfer abgefeuert, aber diese beiden Angriffsformen haben grundlegende Unterschiede. Details finden Sie unter *Raketen und Lenkraketen* auf Seite 370.

ABWICKLUNG DES FEUERNS VON RAKETEN UND LENKRAKETEN

Das Feuern mit Raketen wird genauso behandelt wie das Feuern mit Granatwerfern. Siehe Granaten, S. 370.

Lenkraketen funktionieren etwas anders. Sie besitzen eine Sensorstufe, die angibt, wie hoch ihre Zielsuchelektronik entwickelt ist. Wenn der Charakter die Sensor- und Ziel-Schaltkreise der Lenkrakete benutzt, würfelt er eine Anzahl von Würfeln gleich seiner Fertigkeit Schwere Waffen + Sensorstufe der Lenkrakete.

Wenn die Lenkrakete von einem Fahrzeug abgefeuert wird, wird stattdessen Geschütze + Sensorstufe der Lenkrakete (oder des Fahrzeugs) verwendet (s. *Passive Zielerfassung*, S. 203). Lenkraketen können auch unter Verwendung aktiver Zielerfassung (siehe S. 203) abgefeuert werden. Wenn eine Lenkrakete auf ein Fahrzeug abgefeuert wird, zählt dessen Signatur als Würfelpool-Modifikator für den Angriff (siehe Geschütze, S. 202).

Gegen Raketen- und Lenkraketen-Angriffe schützt Stoßpanzerung.

ABWEICHUNG VON RAKETEN UND LENKRAKETEN

Auch Raketen und Lenkraketen weichen ab (siehe Tabelle *Abweichung*, S. 185). Bei beiden wird die Abweichung um 1 Meter pro Netto-Erfolg bei der Angriffsprobe verringert. Bei Lenkraketen sinkt die Abweichung zusätzlich noch um 1 Meter pro Punkt Sensorstufe der Lenkrakete.

RAKETEN/LENKRAKETEN

Art	Schadenscode	PB	Senkung des Schadenscodes
Anti-Fahrzeug	16K	–2/–6*	–4/m
Splitter	16K(f)	+5	–1/m
Spreng	14K	–2	–2/m

*AF-Raketen/-Lenkraketen haben gegen Personen einen PB von –2, gegen Fahrzeuge –6.

NAHKAMPF

Wann immer ein Charakter in eine direkte Auseinandersetzung mit Nahkampfwaffen oder bloßen Fäusten gerät, werden die folgenden Nahkampfregeln benutzt. Regeltechnisch behandeln wir dies als eine abstrakte Abfolge von Angriffs- und Verteidigungsproben, gehen aber davon aus, dass es sich in Wirklichkeit um eine ganze Reihe von Kampfmanövern handelt, bei denen sich die Gegner lauernd umkreisen, um immer wieder Finten, Stöße, Schläge, Tritte und Bisse auszuteilen. Um die Sache zu vereinfachen, wird der Charakter, der einen Angriff einleitet, als Angreifer bezeichnet, während sein Gegner als Verteidiger angesehen wird.

Alle passenden Modifikatoren aus der Tabelle *Nahkampf-Modifikatoren*, S. 186, werden eingerechnet.

GEGEN NAHKAMPFANGRIFFE VERTEIDIGEN

Verteidiger können sich auf drei Arten gegen einen unbewaffneten Angriff zur Wehr setzen. Wenn sie eine Nahkampfwaffe in der Hand halten, können sie den Angriff *parieren*, indem sie auf Waffenfertigkeit + Reaktion würfeln. Besitzen sie die Fertigkeit Waffenloser Kampf, können sie mit Waffenloser Kampf + Reaktion *blocken*. Oder sie können dem Angriff mit Ausweichen + Reaktion *ausweichen*.

Auch Nahkampf-Verteidiger können in Volle Abwehr gehen (S. 189) und ihre Ausweichen-Würfel zu ihrer Abwehr addieren.

Verteidiger rechnen Würfelpool-Modifikatoren gemäß der Tabelle *Verteidigungs-Modifikatoren* (S. 189) ein. Einige der Modifikatoren aus der Tabelle *Nahkampf-Modifikatoren* (S. 187) gelten auch für den Verteidiger.

ZUSAMMENFASSUNG NAHKAMPF

Angreifer würfelt Angriffsprobe:	Kampffertigkeit + Geschicklichkeit
Verteidiger würfelt Verteidigungsprobe:	Waffenfertigkeit + Reaktion (Parade) Waffenloser Kampf + Reaktion(Block) Ausweichen + Reaktion (Ausweichen)
Verteidiger setzt Volle Abwehr ein:	Waffenfertigkeit/Ausweichen + Ausweichen + Reaktion
Schadenscode-Modifikator:	Netto-Erfolge
Verwendete Panzerung:	Stoß
Verwendeter Zustandsmonitor:	Körperlich oder Geistig

BEISPIEL

Ein wütender Troll namens Stu hat Lucien in einer Seitengasse in die Enge getrieben. Stu schlägt mit einer wuchtigen Geraden nach Lucien und würfelt Waffenloser Kampf 4 + Geschicklichkeit 2 (6 Würfel). Stu besitzt die größere Reichweite (+1), aber es ist auch dunkel (Schwache Beleuchtung mit Infrarot –2), also wirft er 5 Würfel und erzielt 2 Erfolge.

Lucien versucht zu blocken und würfelt Waffenloser Kampf 2 + Reaktion 3 (er besitzt Lichtverstärker-Augen, also muss er keine weiteren Modifikatoren einrechnen). Er erzielt allerdings nur 1 Erfolg, deshalb trifft Stu ihn mit 1 Netto-Erfolg. Stu hat eine Stärke von 10, also verursacht er waffenlos 5G Schaden, der durch den Netto-Erfolg auf 6G ansteigt. Lucien würfelt seine Konstitution 3 + Stoßpanzerung 4 (7 Würfel) und erzielt 2 Erfolge. Stus gewaltige Faust verursacht immer noch 4 Kästchen Geistigen Schaden.

BEISPIEL

NAHKAMPF-MODIFIKATOREN

Die Fähigkeit eines Charakters, anzugreifen, abzuwehren oder auszuweichen, kann im Nahkampf von verschiedenen Faktoren beeinflusst werden. Die Modifikatoren in der Tabelle *Nahkampf-Modifikatoren* (S. 187) gelten, wenn nicht anders angegeben, sowohl für den Angreifer als auch den Verteidiger.

Angesagte Ziele

Charaktere können auch im Nahkampf Ziele ansagen; siehe *Angesagtes Ziel*, S. 190.

Angreifer führt Sturmangriff durch

Ein Charakter, der in der gleichen Kampfphase läuft und angreift, führt einen Sturmangriff durch. Der heranstürmende Charakter muss sich mindestens 2 Meter weit auf seinen Gegner zubewegt haben, um den Würfelpool-Modifikator von +2 für seinen Sturmangriff zu erhalten; außerdem erleidet er dann nicht den Bewegungsmodifikator für das Laufen.

Angriff mit der falschen Hand

Wenn ein angreifender oder abwehrender Charakter seine Nahkampfwaffe nicht mit seiner Haupthand führt, erleidet er einen Modifikator von –2 auf die Probe. Alle Charaktere besitzen eine Haupthand (wahlweise rechts oder links), wenn sie nicht die Gabe *Beidhändigkeit* (siehe S. 115) besitzen.

Berührungsangriff

Wenn der Angreifer einen Gegner lediglich berühren will, statt Schaden zu verursachen (beispielsweise um einen Zauber mit Berührungsbedingung gegen den Gegner zu wirken), erhält er einen Würfelpool-Modifikator von +2.

Bessere Position

Ein Charakter befindet sich in einer besseren Position, wenn er (mindestens einen halben Meter) höher als sein Gegner steht, festen Boden unter den Füßen hat und der Gegner nicht, wenn er einen Gegner von hinten angreift oder wenn der Gegner in seiner Bewegung eingeschränkt ist und der Charakter nicht.

Wenn ein Ziel sich eines Angriffs nicht bewusst ist (siehe *Überraschung*, S. 195), kann es sich nicht dagegen wehren (kein Ausweichen, Blocken oder Parieren). Es wird im Allgemeinen davon ausgegangen, dass Charaktere, die sich bereits im Kampf befinden, die Situation gut genug überblicken, um Angriffe von hinten zu bemerken und Ausweich- bzw. Paradeversuche zur Verfügung zu haben – es sei denn, der Angreifer setzt seine Fertigkeit Infiltration ein, um sich an den Charakter heranzuschleichen.

Gegenangriff gegen einen Sturmangriff

Ein Charakter, der seine Handlung verzögert hat und von einem anderen Charakter mit einem Sturmangriff attackiert wird, darf seine verzögerte Handlung augenblicklich einsetzen, um seinerseits den heranstürmenden Charakter anzugreifen, bevor dieser seinen Angriff durchführen darf. Ein Charakter, der einen Sturmangriff auf diese Weise erwartet, erhält aufgrund seiner Vorbereitung einen Würfelpool-Modifikator von +1 auf seine Angriffsprobe. Nachdem er seinen Gegenangriff abgewickelt hat, ist der heranstürmende Angreifer mit seinem eigenen Angriff an der Reihe.

Mehrere Gegner und Freunde im Nahkampf

In einem Kampf stehen Charaktere oft zahlenmäßig überlegenen Feinden gegenüber. Wenn das passiert, ist die Zahl der eigenen Freunde sehr wichtig. In so einem Fall wird die Anzahl der an einem Kampf beteiligten Charaktere im Umkreis von ein paar Metern addiert. Sie zählen nur, wenn sie in der Nähe des kämpfenden Charakters sind und gegen den/die gleichen Gegner kämpfen. Wenn sechs Freunde in der Nähe sind, aber alle ihren eigenen Kampf führen, können sie dem Charakter nicht gegen seinen Feind bzw. seine Feinde helfen. Addieren Sie die Zahl der „Freunde" auf jeder Seite. Der Charakter mit der größeren Anzahl an Freunden erhält einen Würfelpool-Modifikator von +1 pro Freund, den er mehr als der Gegner hat, bis zu einem Maximum von +4.

Wenn Charakter sich entfernen oder ausgeschaltet werden, zählen sie nicht mehr als „Freunde".

Mehrere Ziele

Charaktere können im Nahkampf mit einer Komplexen Handlung mehr als einen Gegner angreifen, solange diese Gegner nicht mehr als einen Meter voneinander entfernt sind. Der Würfelpool des Angreifers wird auf die Angriffe aufgeteilt und jeder Angriff einzeln abgewickelt.

Reichweite

Einige Waffen (bzw. die Arme eines Trolls) sind länger und erlauben einem Angreifer so, sein Ziel aus größerer Entfernung zu treffen, was ihm im Nahkampf einen leichten Vorteil gibt. Waffen dieser Art haben eine Reichweite von 1 bis 4. Wenn ein Kämpfer seinem Gegner gegenüber einen Reichweitenvorteil besitzt, kann er diese Reichweite offensiv (aus größerer Entfernung angreifen) oder defensiv (den Gegner auf Abstand halten) einsetzen. Jeder Punkt Reichweite gibt einen Würfelpoolmodifikator von +/– 1.

Bei einem Nahkampfangriff wird die Reichweite beider Kämpfer verglichen und die Differenz berechnet. Der Charakter mit der größeren Reichweite kann dann entscheiden, ob er seinen Netto-Reichweitenbonus als positiven Würfelpool-Modifikator auf seine Probe oder als negativen Würfelpool-Modifikator auf die Probe seines Gegners anwenden will.

Trolle besitzen eine natürliche Reichweite von 1, die kumulativ zur Waffen-Reichweite ist.

BEISPIEL

Mukesh greift einen Gegner mit seinem Schwert (Reichweite 1) an. Sein Gegner verteidigt sich mit einem Messer (Reichweite 0). Mukesh besitzt also eine Netto-Reichweite von 1. Er kann diese als Modifikator von +1 auf seine Angriffsprobe oder als Modifikator von –1 auf die Verteidigungsprobe seines Gegners anwenden.

NAHKAMPF-MODIFIKATOREN

Situation	Würfelpool-Modifikator
Angesagtes Ziel	variabel (siehe *Angesagtes Ziel*, S. 190)
Angreifer führt Sturmangriff durch	+2
Berührungsangriff	+2
Charakter benutzt falsche Hand	–2
Charakter greift mehrere Gegner an	Würfelpool wird geteilt
Charakter hat die bessere Position	+2
Charakter hat größere Reichweite	+1 pro Netto-Punkt Reichweite*
Charakter verwundet	–Verletzungsmodifikator (siehe S. 193)
Freunde im Nahkampf	+1 pro Freund (max. +4)
Gegenangriff gegen einen Sturmangriff	+1
Gegner am Boden	+3
Schlechte Sicht	Siehe Tabelle *Sichtmodifikatoren* (S. 178)

*Reichweite kann alternativ als Würfelpool-Modifikator von –1 pro Nettopunkt an den Gegner weitergegeben werden.



NAHKAMPFWAFFEN

Als Nahkampfwaffe gilt alles, mit dem man einen Gegner im Umkreis von wenigen Metern angreift. Einige dieser Waffen können auch geworfen werden – in diesem Fall gelten die Fernkampfregeln –, aber solange die Waffe in der Hand verbleibt, gelten die Nahkampf-Regeln. Geworfene Nahkampfwaffen (zum Beispiel ein geworfener Knüppel) werden wie ein Wurfwaffen-Angriff gewertet (siehe *Projektilwaffen*, S. 361), und *Fernkampf*, S. 179). Die Tabelle *Nahkampfwaffen* listet die in *Shadowrun* verfügbaren Nahkampfwaffen und ihre Werte auf. Eine genaue Beschreibung findet sich in den Ausrüstungslisten ab S. 359.

Nahkampfwaffenschaden

Der Schaden der meisten Nahkampfwaffen beträgt Stärke ÷ 2 (aufgerundet), modifiziert durch die Waffe. Ein normaler waffenloser Angriff verursacht (Stärke ÷ 2)G Schaden.

Stoßpanzerung schützt gegen Nahkampfwaffen.

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Reichweite	Schadenscode	PB
Klingenwaffen			
Katana	1	(STR÷2+3)K	–1
Messer	–	(STR÷2+1)K	–
Monofilamentschwert	1	(STR÷2+3)K	–1
Schwert	1	(STR÷2+3)K	–
Streitaxt	2	(STR÷2+4)K	–1
Überlebensmesser	–	(STR÷2+1)K	–1
Unterarm-Schnappklingen	–	(STR÷2+2)K	–
Knüppel			
Betäubungsschlagstock	1	6G(e)*	–Hälfte
Kampfstab	2	(STR÷2+2)K	–
Knüppel	1	(STR÷2+1)K	–
Teleskop-Schlagstock	1	(STR÷2+1)K	–
Totschläger	–	(STR÷2+1)G	–
Cyberware (Klingenwaffen oder Exotische Nahkampfwaffen)			
Handklingen	–	(STR÷2+2)K	–
Nagelmesser	–	(STR÷2+1)K	–
Sporn	–	(STR÷2+3)K	–
Cyberware (Waffenloser Kampf)			
Kompositknochen Aluminium	–	(STR÷2+2)K	–
Kompositknochen Plastik	–	(STR÷2+1)K	–
Kompositknochen Titan	–	(STR÷2+3)K	–
Schockhand	–	6G(e)*	–Hälfte
Exotische Nahkampfwaffen			
Antiterrorschild	–	(STR÷2)G	+2
Monofilament-Kettensäge	1	5K	–2
Monofilamentpeitsche	2	8K	–4
Hellebarde	2	(STR÷2+2)K	–2
Taser-Panzerung/-Schild	–	6G(e)*	–Hälfte
Waffenloser Kampf			
Schockhandschuh	–	5G(e)*	–Hälfte
Waffenlos	–	(STR÷2)G	–
Beispiele für improvisierte Waffen			
Billardqueue (Knüppel, zerbricht beim ersten Treffer)	1	(STR÷2)G	–
Flasche (intakt: Knüppel, abgebrochen: Klingenwaffen)	–	(STR÷2)K	+1
Kette/Peitsche (Exotische Nahkampfwaffe)	1	(STR÷2+1)K	+1
Metamenschlicher Körper (Waffenloser Kampf)	1	(KON÷2)G	+2
Pfanne (Knüppel)	–	(STR÷2+1)G	+1
Pistolen-/Gewehrgriff (Knüppel)	–	(STR÷2+1)K	–
Stuhl (Knüppel)	1	(STR÷2+1)G	–

*(e) bedeutet, dass diese Waffe Elektrizitätsschaden verursacht (siehe S. 193).

VERTEIDIGUNG IM KAMPF

Egal ob auf Charaktere geschossen wird oder sie in einen Messerkampf verwickelt werden, normalerweise haben sie eine Chance, sich gegen Angriffe zur Wehr zu setzen – außer sie werden überrascht (siehe *Überraschung*, S. 195). Im folgenden Abschnitt finden Sie Modifikatoren, die in solchen Situationen angewandt werden.

Beachten Sie, dass auch unbewegliche oder unbelebte Ziele einen Würfelpool zur Verteidigung haben können, wenn sie ganz oder teilweise in Deckung sind.

MODIFIKATOREN BEI DER VERTEIDIGUNG

Sich gegen einen Angriff zu verteidigen ist keine leichte Sache – Kugeln sind schneller als Menschen. Verschiedene Situationsmodifikatoren beeinflussen die Fähigkeit des Charakters, Fern- und Nahkampfangriffen zu entgehen. Diese Modifikatoren sind in der Tabelle *Verteidigungs-Modifikatoren*, S. 189, aufgelistet.

Angreifer schiesst eine Salve oder mit einer Schrotflinte

Je mehr Geschosse auf einen Charakter zufliegen, um so schwerer wird es, nicht getroffen zu werden. Verteidigende Charaktere erleiden einen Würfelpool-Modifikator von –2 bei weiten Salven, –5 bei langen weiten Salven und –9 bei vollautomatischen weiten Salven. Auch bei einer Schrotflinte erleidet der Angreifer einen Modifikator von –2, wenn sie auf mittlere Streuung eingestellt ist, und –4 bei weiter Streuung.

Angreifer verwendet flächenwirksame Waffe

Explosionen auszuweichen ist nicht so leicht, wie es in Filmen aussieht. Wenn der Charakter sich gegen Waffen mit Sprengwirkung wie Granaten, Raketen oder Lenkraketen verteidigt, erleidet er einen Modifikator von –2.

Verteidiger am Boden

Auf dem Boden liegende Charaktere tun sich schwerer mit der Verteidigung und erleiden deshalb einen Würfelpool-Modifikator von –2. Dieser Modifikator zählt nicht bei Fernkampfangriffen, es sei denn, der Angreifer greift aus einer Entfernung von 5 Meter oder näher an.

Verteidiger bemerkt den Angriff nicht

Wenn der Verteidiger den Angriff nicht kommen sieht (weil sich der Angreifer versteckt hat oder überraschend aus dem Hinterhalt angreift), dann kann er sich nicht verteidigen und der Angriff wird als Erfolgsprobe gehandhabt. Dies gilt nicht Verteidiger, die sich bereits in einem Kampf befinden – stattdessen kommt hier der Modifikator für Bessere Position (S. 186) zur Anwendung.





Verteidiger hat sich bereits gegen andere Angriffe gewehrt

Wenn der Charakter sich seit seiner letzten Handlung gegen mindestens einen anderen Angriff (Fern- oder Nahkampf) verteidigt hat, erleidet er einen kumulativen Modifikator von –1 für jede weitere Verteidigungsprobe.

Verteidiger ist in Teildeckung

Wenn bis zu 50 Prozent des Verteidigers durch die Umgebung oder andere Formen von Deckung, wie Unterholz, Laub oder andere Hindernisse (Kisten, Fenster, Vorhänge, Vorhänge oder Ähnliches), verdeckt sind, erhält er einen Modifikator von +2 auf seine Verteidigungsprobe. Dieser Modifikator gilt für alle Fernkampfproben und auch für Zauber mit Reichweite Blickfeld.

Verteidiger ist in guter Deckung

Wenn mehr als 50 Prozent des Verteidigers durch die Umgebung oder Deckung verborgen werden, erhält er für seine Verteidigungsprobe gegen jede Art von Angriff einen Würfelpoolmodifikator von +4. Dieser Modifikator gilt auch für liegende Ziele, die mindestens 20 Meter von ihrem Angreifer entfernt sind. Er gilt für Fernkampf und Spruchzauberei.

Beachten Sie, dass dieser Modifikator den für Blindes Feuern des Angreifers nicht negiert. Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger rechnen die entsprechenden Modifikatoren ein, wenn auf ein Ziel geschossen wird, das völlig verborgen ist (100 Prozent in Deckung).

BEISPIEL

Hot Shot sieht, wie Slick sich hinter einem Tisch in Deckung wirft. Obwohl er Slick nicht mehr sieht, weiß Hot Shot ziemlich genau, wo sein Ziel sich befindet. Hot Shot entscheidet sich, zu versuchen, Slick durch den Tisch hindurch zu treffen. Beide Männer befinden sich in kurzer Entfernung zueinander in einem gut beleuchteten Büro und es kommen keine weiteren Modifikatoren zum Tragen. Weil Hot Shot nur raten kann, wo sein Ziel sich ungefähr befindet, würfelt er Pistolen 5 + Intuition 4 und erleidet dann einen Modifikator von – 6 für Blindes Feuern. Um dem heißen Blei auszuweichen, würfelt Slick Reaktion 5 und addiert den Modifikator +4 für seine Gute Deckung.

Verteidiger im Nahkampf

Einem Charakter, der in einen Nahkampf verwickelt ist, fällt es schwerer, einem Angriff aus der Ferne auszuweichen. Der Verteidiger erleidet einen Würfelpool-Modifikator von –3 bei Fernkampfangriffen, wenn er sich mit einem oder mehreren Gegnern im Nahkampf befindet.

Verteidiger läuft

Sich bewegende Ziele sind mit Fernkampfangriffen schwerer zu treffen und das Laufen verschafft dem Charakter mehr Beweglichkeit beim Ausweichen. Laufende Verteidiger erhalten einen Würfelpool-Bonus von +2.

Verteidiger verwundet

Wenn der Verteidiger Schaden erlitten hat, werden die Verletzungsmodifikatoren eingerechnet. Siehe *Verletzungsmodifikatoren*, S. 193).

VOLLE ABWEHR

Ein Charakter, der einen Angriff erwartet, kann eine Komplexe Handlung aufwenden, um bis zu seiner nächsten Kampfphase auf Volle Abwehr zu gehen. In diesem Fall setzt er alles daran, Angriffen auszuweichen, unter ihnen hinwegzutauchen oder sie abzuwehren. Ein Charakter in Voller Abwehr kann immer noch gehen oder laufen, und vermutlich ist es für ihn auch das Beste, sich auf die nächstmögliche Deckung zuzubewegen.

Volle Abwehr kann in den folgenden Formen gewählt werden: Volles Ausweichen, Volles Parieren oder Akrobatisches Ausweichen.

VERTEIDIGUNGS-MODIFIKATOREN

Situation	Würfelpool-Modifikator
Verteidiger bemerkt den Angriff nicht	Keine Verteidigung
Verteidiger verwundet	–Verletzungs-modifikatoren (S. 193)
Verteidiger in einem sich bewegenden Fahrzeug	+3
Verteidiger hat sich seit seiner letzten Handlung bereits gegen andere Angriffe gewehrt	–1 / weitere Verteidigung
Verteidiger am Boden	–2
Nur Fernkampfangriffe:	
Verteidiger läuft	+2
Verteidiger im Nahkampf wird Ziel einer Fernkampfattacke	–3
Verteidiger/Ziel in Teildeckung	+2
Verteidiger/Ziel in guter Deckung	+4
Angreifer feuert eine weite Salve	–2
Angreifer feuert eine lange weite Salve	–5
Angreifer feuert eine vollautomatische weite Salve	–9
Angreifer feuert mit einer Schrotflinte bei mittlerer Streuung	–2
Angreifer feuert mit einer Schrotflinte bei weiter Streuung	–4
Angreifer verwendet flächenwirksame Waffe (Granate, Lenkrakete)	–2

Volles Ausweichen: Charaktere können beim vollen Ausweichen ihren Ausweichen-Wert zu ihrem Würfelpool addieren, wenn sie sich gegen Angriffe wehren. Ein Charakter, der voll ausweicht, kann also gegen Fernkampfangriffe Ausweichen + Reaktion und gegen Nahkampfangriffe Ausweichen + Ausweichen + Reaktion oder Nahkampffertigkeit + Ausweichen + Reaktion würfeln. Volles Ausweichen kann gegen Fern- und Nahkampfangriffe gleichermaßen verwendet werden.

Volles Parieren: Charaktere, die voll parieren, würfeln (Nahkampffertigkeit x 2) + Reaktion gegen jeden Nahkampfangriff. Volles Parieren kann nicht gegen Fernkampfangriffe benutzt werden.

Akrobatisches Ausweichen: Charaktere, die in Akrobatik geschult sind, können während ihrer Aktion Salti und Räder schlagen, sich abrollen etc., um aus der Gefahrenzone zu gelangen, und addieren Ihre Stufe in Akrobatik zu ihrem Würfelpool gegen Nah- oder Fernkampfangriffe.

Volle Abwehr als unterbrechende Handlung

Ein Charakter darf, sofern er nicht überrascht ist (siehe S. 195), jederzeit auf Volle Abwehr gehen, selbst wenn er im laufenden INI-Durchgang noch nicht an der Reihe war oder bereits gehandelt hat. Im Gegenzug verliert er aber automatisch seine nächste Komplexe Handlung. Ein Charakter darf sogar dann Volle Abwehr ankündigen, wenn er in der laufenden Kampfrunde gar keine Komplexe Handlung mehr zur Verfügung hat – er verliert dann automatisch seine erste komplexe Handlung in der nächsten Kampfrunde.

BEISPIEL

Eine Verhandlung mit dem Mob läuft schief und die Luft wird bleihaltig. Klaus' Initiative-Ergebnis beträgt 10, während einer der Mafia-Bleischleuderer bereits bei 12 an der Reihe ist und auf ihn schießt.

BEISPIEL

Klaus steht fernab jeder Deckung und es gibt auch noch andere Angreifer, über die er sich Sorgen machen muss, also beschließt er, Volle Abwehr anzusagen und nach einer Deckungsmöglichkeit zu suchen. Er würfelt Ausweichen + Reaktion gegen den Angriff des Schergen und kann verhindern, dass er getroffen wird. Bei 10 ist Klaus an der Reihe, büßt allerdings automatisch seine Komplexe Handlung ein, also nutzt er seine Freie Handlung, um in Deckung zu laufen.

ANDERE KAMPFFAKTOREN

Soweit nicht anders angegeben, gelten alle folgenden Regeln für Fernkampf und Nahkampf gleichermaßen.

PANZERUNG

Es gibt bei *Shadowrun* zwei Arten von Panzerung: Ballistische und Stoßpanzerung. Panzerung wird zusammen mit Konstitution für Schadenswiderstandsproben benutzt (siehe *Schadenswiderstandsprobe*, S. 192). Die Panzerungsstufe wird dabei um den Panzerbrech-Wert (PB) des Angriffs reduziert (siehe *Panzerbrechwert*, S. 192).

Gute Panzerung kann einen Charakter vor schwerem Körperlichen Schaden schützen. Wenn der modifizierte Schadenswert eines Angriffs mit Körperlichem Schaden die PB-modifizierte Panzerungsstufe nicht übersteigt, verursacht der Angriff stattdessen Geistigen Schaden.

Ballistik- und Stoßpanzerungsstufen werden meist als (B/S) aufgelistet, wobei die Ballistische Panzerung links vom Querstrich steht und die Stoßpanzerung rechts.

BEISPIEL

Crazy kommt mit einem Messer zu einer Schießerei und kriegt eine Kugel in die Brust. Ihr Angreifer erzielt mit einer leichten Pistole (Schadenscode 4K) 1 Netto-Erfolg. Crazy trägt 5 Punkte Ballistische Panzerung, also übertrifft der Modifizierte Schadenscode von 5 nicht die Panzerung. Sie muss demnach gegen 5G und nicht 5K würfeln. Wenn ihr Angreifer auch nur einen weiteren Netto-Erfolg gehabt hätte, wäre die Kugel durch die Panzerung gekommen und hätte Körperlichen Schaden verursacht.

Ballistische Panzerung

Ballistische Panzerung schützt gegen Geschosse, die große Mengen kinetischer Energie in einer kurzen Zeitspanne in einem kleinen Bereich bündeln, wie Kugeln, Bolzen und Pfeile.

Stoßpanzerung

Stoßpanzerung schützt gegen Projektile mit weniger kinetischer Wucht: stumpfe Projektilwaffen, Sprengstoffe, Nahkampfwaffen und Betäubungsmunition.

In geringerem Maße schützt Stoßpanzerung auch gegen Stürze, Feuer, Laserwaffen, Elektro-Angriffe und indirekte Kampfzauber – hier wird, wenn nicht anders angegeben, die Hälfte der Stoßpanzerung (aufgerundet) angerechnet.

Panzerungsbehinderung

Wenn ein Charakter mehr als ein Panzerungsstück gleichzeitig trägt, wird nur der höchste Wert (für jeweils Ballistik oder Stoß) beachtet. Einige Panzerungsgegenstände, wie Helme und Schilde, liefern einen Bonus auf die Panzerungsstufe und gelten nicht als übereinander getragene Panzerung.

Zu viel Panzerung kann einen Charakter aber auch behindern. Wenn eine der beiden Panzerungsstufen seine Konstitution x 2 überschreitet, erleidet er pro angefangenen 2 Punkten darüber einen Modifikator von –1 auf Geschicklichkeit und Reaktion. Dies kann sich auch auf die Initiative auswirken. Wenn ein Charakter mehrere Panzerungen übereinander trägt, werden deren Werte addiert, bevor sie mit der Konstitution x 2 verglichen werden.

BEISPIEL

HudsonTNG (Konstitution 3) trägt eine Actioneer-Geschäftskleidung (Ballistik 5, Stoß 3) und darüber einen gefütterten Mantel (Ballistik 6, Stoß 4). Für die Ermittlung der Panzerungsbehinderung addieren sich diese zu Ballistik 11, Stoß 7. Die Ballistik-Panzerung liegt 5 Punkte über seiner doppelten Konstitution und bewirkt damit einen Modifikator von –3. Die Stoßpanzerung liegt 1 Punkt über seiner doppelten Konstitution und bewirkt damit einen Modifikator von –1. Insgesamt erleidet Hudson einen Modifikator von –4 durch Panzerungsbehinderung.

ANGESAGTES ZIEL

Charaktere können ein Ziel ansagen, um den Schaden ihrer Waffe zu erhöhen. Sie zielen auf einen besonders verletzlichen Teil des Gegners, beispielsweise den Kopf einer Person, die Reifen oder das Fenster eines Fahrzeuges und so weiter. Ob eine solche Stelle gefunden und getroffen werden kann, hängt von der Entscheidung des Spielleiters ab.

Ein Charakter kann nur mit Waffen im Einzelschussmodus, halbautomatischen Modus, Salvenmodus oder mit Nahkampfwaffen Ziele ansagen. Er kann zielen (siehe *Zielen*, S. 181) und dann zum Zeitpunkt des Angriffs ein Ziel ansagen. Das Ansagen eines Ziels ist eine Freie Handlung.

Wenn ein Ziel angesagt wird, kann der Spielercharakter eine der folgenden Auswirkungen wählen (der Spielleiter kann je nach Situation entscheiden, dass eine Auswirkungen nicht gewählt werden darf):

- Auf eine Stelle zielen, die nicht durch Panzerung geschützt wird. Der Angreifer erhält einen negativen Würfelpool-Modifikator gleich der Panzerung des Ziels (je besser die Panzerung, desto schwieriger ist sie zu umgehen). Es wird die Panzerungsstufe verwendet, die der Schadensart seines Angriffs entspricht. Wenn der Angreifer trifft, wird die Panzerung des Ziels bei der Schadenwiderstandsprobe ignoriert; das Ziel würfelt nur mit Konstitution.



- Auf eine verletzliche Stelle zielen, um mehr Schaden zu verursachen. Der angreifende Charakter kann beschließen, den Schadenscode seiner Waffe um +1 bis +4 zu erhöhen, erhält diese Erhöhung aber als negativen Würfelpool-Modifikator auf seinen Angriff. Wenn ein Charakter also die maximalen +4 auf den Schadenscode nutzen will, muss er einen Modifikator von –4 auf den Angriff anwenden.
- Dem Ziel etwas aus der Hand schlagen/schießen. Der Angreifer erhält einen Würfelpool-Modifikator von –4 auf seinen Angriff. Wenn der modifizierte Schadenscode des Angriffs die Stärke des Ziels übertrifft, entgleitet der Gegenstand dem Opfer. Der Spielleiter entscheidet, ob der Gegenstand beschädigt wird und wie weit er geschleudert wird.
- Der Spielleiter kann auch andere besondere Auswirkungen zulassen. Man könnte zum Beispiel jemanden über eine Kante schleudern, einen Reifen zerschießen, einen Gegner zeitweise blenden etc.

ABFANGEN

Wenn ein Charakter bei einer Bewegung näher als einen Meter an einem Gegner vorbeiläuft, ohne ihn anzugreifen, kann dieser Gegner ihn mit einer Freien Handlung abfangen und einen Nahkampfangriff durchführen. Diese Regel gilt auch für Charaktere, die sich aus einem Nahkampf lösen wollen. Wenn der Gegner eine Waffe bereit gemacht hat, kann er diese mit seiner Nahkampfwaffen-Fertigkeit einsetzen; ansonsten führt er einen waffenlosen Nahkampfangriff durch. Der Angriff verwendet alle normalen Regeln für den Nahkampf (S. 186).

Erleidet der Charakter, der vorbeilaufen wollte, durch den Angriff Schaden, so wurde er erfolgreich abgefangen und kann seine Bewegung nicht fortsetzen.

NIEDERSCHLAG

Charaktere, die Schaden erleiden, können durch den Angriff umgeworfen werden. Wenn ein Charakter bei einem einzelnen Angriff Schadenskästchen in Höhe seiner Konstitution oder mehr erleidet (unabhängig von der Schadensart), wird er automatisch umgeworfen. Charaktere, die durch einen einzelnen Angriff 10 oder mehr Schadenskästchen erleiden, werden immer umgeworfen.

Einige nicht-letale Waffen sind speziell dafür entwickelt worden, das Ziel umzuwerfen, beispielsweise Gelgeschosse und Schockwaffen wie Taser und Betäubungsschlagstöcke. Gelgeschosse senken die Konstitution eines Charakters bei der Berechnung des Niederschlags um 2. Schockwaffen haben ihren eigenen Effekt, wie unter *Elektrizitätsschaden* auf S. 193 beschrieben.

Zum Niederschlag angreifen (nur Nahkampf)

Ein angreifender Charakter kann versuchen, seinen Gegner absichtlich umzuwerfen, indem er ihn umrennt, ihm die Füße wegzieht, ihn aushebelt oder vergleichbare Manöver durchführt. Der Angreifer muss seine Absicht im Abschnitt *Handlungen Ansagen* der Kampfphase verkünden. Anschließend führt er einen normalen Nahkampfangriff durch. Gelingt der Angriff (er erzielt mehr Erfolge als der Verteidiger), wird die Stärke des Angreifers + Netto-Erfolge mit der Konstitution des Gegners verglichen. Liegt die Gesamtsumme des Angreifers über der Konstitution des Verteidigers, hat er ihn umgeworfen. Der Angriff zum Niederschlag verursacht keinen Schaden.

Der Angreifer entscheidet, ob er mit dem Gegner zu Boden gehen oder stehen bleiben will – es sei denn, er patzt, dann fällt er automatisch mit um. Bei einem Kritischen Patzer fällt nur der Angreifer um, während der Verteidiger stehen bleibt.

FESTHALTEN (NUR NAHKAMPF)

Manchmal ist es nützlich, einen Gegner festzuhalten, ohne ihn bewusstlos zu schlagen. Dazu muss der Angreifer einen Festhalten-Kampf starten.

Um einen Charakter festzuhalten, wird der Nahkampf wie gewohnt abgewickelt. Wenn der Angreifer erfolgreich ist, werden seine Stärke + Netto-Erfolge mit der Konstitution des Verteidigers verglichen. Ist die Gesamtsumme des Angreifers größer als die Konstitution des Verteidigers, so hat der Angreifer den Verteidiger gepackt und hält ihn bewegungsunfähig. Dieser Angriff zum Festhalten verursacht keinen Schaden.

Um sich aus dem Griff zu befreien, muss der Verteidiger eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Probe auf Waffenloser Kampf + Stärke mit einem Mindestwurf gleich den Netto-Erfolgen bei der Festhalten-Probe bestehen. Ansonsten bleibt der Verteidiger im Griff gefangen und kann keine Handlungen durchführen, die körperlicher Bewegung bedürfen. Der Charakter gilt für alle Angriffe gegen ihn als auf dem Boden liegend.

Der festhaltende Charakter muss keine Proben ablegen, um den Griff aufrechtzuhalten, aber er muss in jeder Kampfphase eine Komplexe Handlung dafür aufwenden. Der Festhaltende kann bei jeder Komplexen Handlung, die er für den Griff aufwendet, zudem eine der folgenden Optionen wählen:

- Eine weitere Angriffsprobe auf Waffenloser Kampf ablegen, um den Griff zu verstärken. Der Verteidiger wehrt sich wie gewohnt, wobei der Angreifer den Bonus für bessere Position bekommt. Wenn der Angreifer mehr Erfolge erzielt, werden die Netto-Erfolge zu den vorher erzielten addiert, wodurch es für den Verteidiger schwieriger wird, sich aus dem Griff zu befreien. Wenn der Verteidiger dagegen mehr Erfolge erzielt, werden die Netto-Erfolge des Angreifers verringert, weil sein Griff geschwächt wird.
- Dem Verteidiger Geistigen Schaden mit einem Schadenscode in Höhe seiner Stärke zufügen. Dafür ist keine Angriffsprobe erforderlich, aber der Verteidiger kann den Schaden mit Konstitution + Stoßpanzerung reduzieren.
- Den Verteidiger umwerfen, wie bei *Zum Niederschlag angreifen* (S. 191) beschrieben. Der Verteidiger wehrt sich wie gewohnt, wobei der Angreifer den Bonus für bessere Position bekommt.

SCHADEN

Shadowrun-Charaktere erleiden bei ihrer illegalen und oft gefährlichen Arbeit ebenso oft Schaden, wie sie ihn austeilen. Um welche Art von Schaden es sich handelt, wie schlimm die Verletzungen sind und wie sie sich auf den Charakter auswirken, hängt dabei stark von der jeweiligen Situation ab.

VERLETZUNGSARTEN

Schaden wird bei *Shadowrun* in Körperlich und Geistig eingeteilt. Beide Schadensarten werden getrennt verwaltet.

Körperlicher Schaden

Körperlicher Schaden, die gefährlichere Art, wird von Feuerwaffen, Explosionen, Klingenwaffen und den meisten Zaubersprüchen verursacht. Bei Waffen, die Körperlichen Schaden verursachen, steht hinter dem Schadenscode ein „K". Erwartungsgemäß heilt Körperlicher Schaden nur sehr langsam.

Geistiger Schaden

Geistiger Schaden – Prellungen, Muskelerschöpfung und so weiter – wird von Fäusten, Tritten, stumpfen Waffen, Betäubungsgeschossen, Schockwaffen, Betäubungsgranaten, bestimmten Zaubersprüchen und magischem Entzug hervorgerufen. Bei Dingen, die Geistigen Schaden verursachen, steht hinter dem Schadenscode ein „G". Geistiger Schaden heilt schnell, aber die unmittelbaren Auswirkungen können genauso tödlich sein wie beim Körperlichen Schaden.

SCHADENSWERTE

Alle Waffen weisen Schadenswerte auf, die anzeigen, wie schwer es ist, ihrem Schaden zu widerstehen, und wie schwer die Wunden sind, die diese Waffen zufügen können. Der Schadenswert einer Waffe besteht aus zwei Zahlen, dem Schadenscode und dem Panzerbrechwert (PB). Sie werden durch einen Querstrich getrennt, mit dem Schadenscode links und dem Panzerbrechwert rechts davon. Eine Waffe mit dem Schadenswert 7/–1 hat einen Schadenscode von 7 und einen Panzerbrechwert von –1.

Schadenscode

Der Schadenscode stellt die Schwere des Schadens dar, den die Waffe hervorruft – die Fähigkeit, dem Ziel Schaden zuzufügen. Regeltechnisch steht jeder Punkt Schadenscode für ein Kästchen Schaden auf dem Zustandsmonitor des Ziels. Zum Grund-Schadenscode einer Waffe kommen weitere Modifikatoren durch die Netto-Erfolge des Angreifers, den Munitionstyp und andere Faktoren hinzu.

Panzerbrechwert (PB)

Der Panzerbrechwert (PB) einer Waffe steht für ihre Panzerbrech-Fähigkeit – die Fähigkeit, Panzerung zu durchdringen. Der PB modifiziert die Panzerungsstufe eines Ziels, wenn es die Schadenswiderstandsprobe ablegt. Einige Waffen sind gegen Panzerung wenig effektiv und erhöhen darum sogar die Panzerungsstufe – sollte das Ziel keine Panzerung tragen, so wird dieser Bonus allerdings nicht angerechnet. Andere Waffen wurden dagegen speziell entwickelt, um Panzerung zu durchdringen, und verringern deshalb deren Effektivität. Wenn der PB einer Waffe die Panzerungsstufe auf 0 oder darunter senkt, darf der Charakter keine Panzerungswürfel bei seiner Schadenswiderstandsprobe einrechnen.

BEISPIEL

Jack trägt 5 Punkte Ballistischer Panzerung, als jemand mit einer Waffe mit PB –1 auf ihn schießt. Das verringert seine effektive Panzerung auf 4, also würfelt er bei seiner Schadenswiderstandsprobe nur 4 Würfel für seine Panzerung.

SCHADENSWIDERSTANDSPROBEN

Wenn nicht anders angegeben, würfelt ein Charakter auf Konstitution + Panzerung, um Schaden zu widerstehen. In einigen Fällen können andere Attribute zum Einsatz kommen – Willenskraft wird beispielsweise bei einigen Angriffen, die Geistigen Schaden verursachen, anstelle von Konstitution benutzt.

Welche Art von Panzerung zum Einsatz kommt, wird durch die Art des Angriffs bestimmt (siehe *Panzerung*, S. 190). Die Panzerungsstufe wird durch den PB-Modifikator des Angriffs modifiziert. Auch andere Boni können anfallen, zum Beispiel der natürliche Panzerungsbonus eines Trolls (der kumulativ zu anderen Panzerungsarten ist).

Beachten Sie, dass Verletzungsmodifikatoren (siehe S. 193) bei Schadenswiderstandsproben nicht eingerechnet werden.

Jeder Erfolg bei der Schadenswiderstandsprobe verringert den Schadenscode des Angriffs um 1. Wird der Schadenscode auf 0 oder darunter gesenkt, wird kein Schaden verursacht.

BEISPIEL

Austin wurde von einem vernichtenden Angriff mit einem Schadenscode von 10 und PB –2 getroffen. Er hat Konstitution 3 und trägt 6 Punkte Panzerung (die vom PB auf 4 reduziert werden). Mit seinen 7 Würfeln (3 + 4) bei der Schadenswiderstandsprobe erzielt er 3 Erfolge, wodurch der Schaden auf 7 Kästchen gesenkt wird (10 – 3). Austin hat bereits 2 Kästchen Schaden erlitten, die 7 zusätzlichen bringen ihn also auf 9 – noch ein Kästchen, und er wird ohnmächtig.

Patzer bei Schadenswiderstandsproben

Patzer bei Schadenswiderstandsproben können auf viele verschiedene Arten gedeutet werden. Vielleicht senkt der Angriff die Effektivität der Panzerung des Charakters und damit ihren Wert um 1. Alternativ kann der erlittene Schaden besonders unangenehme Auswirkungen haben – ein Implantat wird funktionsunfähig, bis es repariert wird; eine Ader wurde aufgerissen und sorgt für starke Blutungen; ein Knochen ist gebrochen oder ein Schnitt über dem Auge sorgt für negative Wahrnehmungsmodifikatoren. Der Spielleiter sollte etwas auswählen, das zur Situation passt und die Spannung der Geschichte erhöht.

SCHADEN ANWENDEN

Sobald der endgültige Schadenscode berechnet wurde, wird er auf dem Zustandsmonitor des Charakters eingetragen. Wie unter *Zustandsmonitor* auf S. 94 beschrieben, besitzt der Zustandsmonitor zwei Spalten: Körperlich und Geistig. Körperlicher Schaden wird in der Körperlichen Spalte eingetragen, Geistiger Schaden in der Geistigen Spalte. Jeder Punkt des Schadenscodes entspricht 1 Kästchen im Zustandsmonitor.

Schaden ist kumulativ. Ein Charakter, der bereits 3 Kästchen angekreuzt hat und weitere 3 Kästchen Schaden erleidet, hat damit insgesamt 6 ausgefüllte Schadenskästchen.

Ein Charakter, der Schaden erleidet, muss auch eventuellen Niederschlag beachten (S. 191).

Spalten des Zustandsmonitors

Wie unter *Zustandsmonitor*, S. 94, erwähnt, enthält die Spalte für Körperlichen Schaden 8 Kästchen plus die Hälfte des Konstitutionsattributs des Charakters (aufgerundet). Die Spalte für Geistigen Schaden umfasst 8 Kästchen + die Hälfte des Willenskraftattributs (aufgerundet).

Bewusstlosigkeit

Wenn alle verfügbaren Kästchen einer Spalte ausgefüllt sind, wird der Charakter sofort ohnmächtig und bricht zusammen. Wenn die Geistige Spalte gefüllt ist, stellt dies eine „normale" Bewusstlosigkeit dar. Sollte dagegen die Körperliche Spalte gefüllt sein, steht der Charakter auf der Schwelle des Todes und wird sterben, wenn sein Zustand nicht stabilisiert wird (siehe *Stabilisierung*, S. 296).

Überschüssiger Schaden

Wenn alle Kästchen in einer Spalte (Körperlich oder Geistig) gefüllt sind und noch weiterer Schaden anfällt, passiert Folgendes:

- Handelt es sich um überschüssigen Geistigen Schaden, so wird dieser in die Körperliche Spalte übertragen. Wenn beispielsweise ein Charakter mit einem Geistigen Zustandsmonitor von 11 Kästchen bereits 6 Kästchen Schaden erlitten hat und nun weitere 8 Kästchen Geistigen Schaden erleidet, würden die restlichen 5 Kästchen der Geistigen Spalte und anschließend 3 Kästchen der Körperlichen Spalte ausgefüllt. Hat ein Charakter bereits Körperlichen Schaden erlitten, so wird der überschüssige Geistige Schaden als zusätzlicher Körperlicher Schaden behandelt und zum bestehenden Schaden addiert. Fließt der Geistige Schaden auf diese Weise über, so wird der Charakter ebenfalls ohnmächtig und wacht erst auf, wenn mindestens 1 Kästchen Geistiger Schaden geheilt und aus der Geistigen Spalte entfernt wird. Siehe *Heilung*, S. 294.
- Wenn ein Charakter mehr Körperlichen Schaden erleidet, als er Kästchen in der Körperlichen Spalte besitzt, hat er ernsthafte Probleme. Überschüssiger Schaden in der Körperlichen Spalte bedeutet, dass der Charakter dem Tode nah ist. Ein sofortiger Tod tritt nur dann ein, wenn der Überschuss die Körperliche Spalte um mehr als das Konstitutionsattribut des Charakters übertrifft. Geht es allerdings auch nur einen Punkt über diese Höchstgrenze hinaus, so wird man in seiner Lieblingsbar eine Runde auf seinen Namen schmeißen.

Ein Charakter, bei dem der Schadens-Überschuss in der Körperlichen Spalte niedriger als sein Konstitutionsattribut ist, kann überleben, wenn er sofortige medizinische Hilfe erhält. Wird er nicht behandelt, so erleidet der Charakter durch Blutverlust, Schock und all die anderen Dinge, die einen Körper an der Schwelle zum Tode beschäftigen, alle [Konstitution] Kampfrunden 1 zusätzliches Kästchen Schaden. Steigt der überschüssige Schaden dadurch über das Konstitutionsattribut des Charakters, bevor medizinische Hilfe eintrifft, stirbt er. Auf S. 294) finden Sie die Regeln zur medizinischen Versorgung eines Charakters in diesem Zustand.

BEISPIEL

Skuzz (Konstitution 3) wurde übel getroffen: 12 Kästchen Körperlicher Schaden. Sein Körperlicher Zustandsmonitor umfasst 10 Kästchen, also erleidet er zwei Punkte überschüssigen Schaden. Seine Teamkollegen sitzen fest und können nicht zu ihm kommen, also verliert Skuzz in der dritten Kampfrunde, nachdem er den Schaden erlitten hat, ein weiteres Kästchen – mehr kann er nicht ertragen. Seine Freunde haben nun noch drei Kampfrunden Zeit, um ihn zu erreichen, bevor es zu spät ist und sie ihn nur noch an die Ratten verfüttern können.

VERLETZUNGSMODIFIKATOREN

Während ein Charakter immer mehr Kästchen auf seinem Zustandsmonitor mit Schaden füllt, leidet er an verschiedenen Auswirkungen, die die Verletzungen simulieren. Für jeweils 3 volle Schadenskästchen in seinem Zustandsmonitor erleidet er einen Verletzungsmodifikator von –1. Diese Verletzungsmodifikatoren sind kumulativ, ein Charakter mit 6 Kästchen Körperlichem und 3 Kästchen Geistigem Schaden würde also einen Verletzungsmodifikator von –3 erleiden (–2 für die 6 Körperlichen Schadenskästchen und –1 für die 3 geistigen Schadenskästchen).



Verletzungsmodifikatoren sind Würfelpool-Modifikatoren, die auf alle Proben des verletzten Charakters – mit Ausnahme von Schadenswiderstandsproben – angewendet werden. Verletzungsmodifikatoren werden außerdem augenblicklich auf die Initiative angerechnet und können auf diese Weise beeinflussen, ob der Charakter in einem INI-Durchgang vor oder nach jemand anderem handelt. Wenn der Initiativewert durch einen Verletzungsmodifikator auf 0 oder darunter gesenkt wird, kann der Charakter in dieser Kampfrunde nicht handeln.

SPÄTE RACHE

Ein Charakter kann eine Späte Rache ansagen, bevor er stirbt oder ohnmächtig wird. Dafür müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Der Charakter muss immer noch eine Handlung frei haben (entweder eine Verzögerte Handlung oder eine, die noch nicht genutzt wurde, weil der Charakter in einem Durchgang außer Gefecht gesetzt wurde, bevor er handeln konnte). Wenn ein Charakter bereits alle verfügbaren Handlungen für diese Kampfrunde aufgebraucht hat, hat er Pech gehabt.
- Der Charakter muss 1 Edgepunkt ausgeben. Dadurch wird nur die Späte Rache ausgelöst, er verleiht keinen Extrawürfel für irgendwelche Proben (der Charakter kann aber weitere Edgepunkte ausgeben, um die Probe wie gewohnt zu verbessern). Wenn der Charakter keine Edgepunkte übrig hat, hat er Pech gehabt.
- Dem Charakter muss eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) gelingen. Diese wird abgelegt, *nachdem* der Edgepunkt ausgegeben wurde.

Wenn der Charakter alle drei Bedingungen erfüllen kann, kann er eine letzte Einfache Handlung (keine Bewegung) durchführen, die normal abgewickelt wird.

BESONDERE SCHADENSARTEN

Bestimmte Umwelteffekte – Säure, Feuer, extreme Kälte, Elektrizität – haben die unten beschriebenen besonderen Auswirkungen, die sich von normalem Schaden unterscheiden.

Elektrizitätsschaden

Eine Vielzahl nichtletaler Waffen, wie Betäubungsschlagstöcke, Taser, Cyberware-Schockhände und andere elektrisch geladene Waffen, wurden dafür entwickelt, das Ziel durch Schockangriffe außer Gefecht zu setzen. Diese Waffen verlassen sich anstelle kinetischer Energie auf eine elektrische Kontaktentladung. Zaubersprüche und Critterkräfte wie Blitzstrahl oder Energieaura verursachen ähnliche Effekte.

Elektrizitätsschaden wird wie Geistiger Schaden gehandhabt und es schützt nur die halbe Stoßpanzerung (aufgerundet) gegen ihn – die Panzerungsmodifikation Elektrische Isolierung (S. 372) addiert ihre volle Stufe zur Panzerung. Andere Faktoren können die Schadenswiderstandsprobe des Charakters nach Spielleiterentscheid beeinflussen, beispielsweise mangelnde Erdung (ein mit einem Levitationszauber fliegender Charakter) oder erhöhte Leitfähigkeit (ein im Wasser stehender Charakter).

Ein erfolgreicher Elektrizitäts-Angriff kann ein Ziel neben dem normalen Geistigen Schaden bewegungsunfähig machen. Nachdem der Angriff normal abgehandelt wurde, muss das Opfer eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) ablegen, wobei die halbe Stoßpanzerung (abgerundet) und alle anderen oben erwähnten Würfelpool-Modifikatoren eingerechnet werden. Misslingt die Probe, so stürzt er zu Boden und ist für eine Anzahl von Kampfrunden bewegungsunfähig, die 2 + Netto-Erfolge der Angriffsprobe entspricht. Selbst wenn die Probe gelingt, erleidet das Opfer wegen der Orientierungslosigkeit durch den Schock einen Würfelpool-Modifikator von –2 für den gleichen Zeitraum. Bewegungsunfähige Charaktere liegen auf dem Boden und können keine Handlungen durchführen.

Auch elektronische Ausrüstung, Fahrzeuge und Drohnen können durch Elektrizitätsschaden beeinflusst werden. Sie erleiden keinen Geistigen Schaden, sondern würfeln mit Konstitution + Panzerung (Drohnen und Fahrzeuge) oder Panzerung x 2 (andere Gegenstände), um den Sekundäreffekten zu widerstehen. Erzielen sie mindestens so viele Erfolge wie der Angriff, bleiben sie unbeeinflusst, ansonsten sind sie für eine Anzahl Kampfrunden funktionsunfähig, die 2 + Netto-Erfolge der Angriffsprobe entspricht (und müssen danach möglicherweise neu gestartet werden).

Erschöpfungsschaden

Niemand kann ewig laufen. Nach einer gewissen Zeit des Sprintens werden auch die durchtrainiertesten Sportler langsamer. Die Erschöpfungsregeln simulieren diesen Zustand.

Ein Charakter kann eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Konstitution + Erfolge einer Probe auf Laufen (Langstrecken) + Stärke sprinten, bevor ihn allmählich die Kräfte verlassen. Sprintet er weiter, so erleidet er durch die Erschöpfung in jeder Kampfrunde ein Kästchen Geistigen Schaden; diesem Schaden kann nicht widerstanden werden.



Wenn der Charakter nur normal läuft und nicht sprintet, sollte der Spielleiter diesen Zeitraum auf (Konstitution + Erfolge) x 2 *Minuten* erhöhen, und verhängt jeweils dann 1 Kästchen Geistigen Schaden durch Erschöpfung, wenn dieser Zeitraum erneut verstrichen ist (nicht jede Kampfrunde).

Es können auf diese Weise maximal 6 Kästchen Erschöpfungsschaden erlitten werden. Danach muss der Charakter in jeder Kampfrunde (beim Sprinten) bzw. alle [Konstitution + Erfolge]-Minuten (beim Laufen) eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (2) ablegen. Misslingt die Probe, bricht der Charakter vor Erschöpfung zusammen und kann einfach keine anstrengende Handlung mehr durchführen, bis er sich ausgeruht hat.

Fallschaden

Wenn ein Charakter fällt, wird der Schaden anhand der Tabelle *Fallschaden* ermittelt. Für die Schadenswiderstandsprobe werden Konstitution + die halbe Stoßpanzerung (abgerundet) verwendet. Charaktere können außerdem ihre Akrobatik-Fertigkeit zu dieser Schadenswiderstandsprobe addieren. Der Spielleiter sollte den Schaden an die Umstände der Landung (z.B. auf Sand oder durch Äste, die den Sturz bremsen) anpassen.

Charaktere fallen in der ersten Kampfrunde 50 Meter, 150 Meter in der zweiten Kampfrunde und 200 Meter in jeder folgenden Kampfrunde. Höchstgeschwindigkeit für einen fallenden Charakter sind 200 Meter pro Kampfrunde.

FALLSCHADEN

Gefallene Strecke (in Metern)	Schaden
1–2	2
3–4	4
5–6	6
7–8	8
über 8	+1 pro Meter

Feuerschaden

Bestimmte flammen- und hitzebasierte Angriffe verursachen Feuerschaden, einschließlich (aber nicht beschränkt auf): Thermit, Leuchtspurgeschosse, Flammenwerfer- und Feuerball-Zauber sowie die Critterkräfte Energieaura und Verschlingen. Feuerschaden wird als Körperlicher Schaden gehandhabt und es schützt nur die halbe Stoßpanzerung (aufgerundet) gegen ihn – die Panzerungsmodifikation Feuerresistenz (S. 372) addiert ihre volle Stufe zur Panzerung.

Gegenstände, die von Feuerschaden getroffen werden, können in Brand geraten. Es wird eine Schadenswiderstandsprobe mit der Panzerung x 2 des Gegenstandes abgelegt (siehe *Barrieren*, S. 196) oder nur Panzerung, wenn es sich um leicht entzündliche Materialien handelt. Der Spielleiter setzt am besten seinen gesunden Menschenverstand ein, um zu entscheiden, welche Gegenstände betroffen sind – die meisten Effekte können improvisiert werden. Der Spielleiter legt außerdem fest, welche Gegenstände Feuer gefangen haben und weiterbrennen – als Faustregel gilt dabei, dass jeder Gegenstand mit einer (modifizierten) Panzerungsstufe unterhalb des Feuerschadenscodes in Brand gerät.

Wenn ein Gegenstand brennt, wird der ursprüngliche Feuerschadenscode vermerkt. Am Ende jeder folgenden Kampfrunde entscheidet der Spielleiter anhand der Brennbarkeit des Gegenstandes, der Löscharbeiten, Umweltbedingungen usw., ob das Feuer sich ausbreitet, zurückgeht oder gleichbleibt, und passt den Feuerschadenscode entsprechend an. Sinkt der Code auf 0, geht das Feuer aus. Ansonsten wird eine weitere Schadenswiderstandsprobe gegen den angepassten Feuerschadenscode abgelegt. Auf diese Weise wird fortgefahren, bis das Feuer erlischt (nichts brennt ewig – allerdings könnte das Feuer auf Gegenstände in der Nähe übergreifen).

Die genauen Sekundäreffekte von Feuerschaden auf Gegenstände werden vom Spielleiter festgelegt. Holz und Papier werden wahrscheinlich verzehrt; normales Plastik und Stoffe schmelzen, während feuerfeste Stoffe und Metalle angesengt, ansonsten aber von normalen Flammen unbeschädigt bleiben. Beschädigte Elektronik kann einen Kurzschluss erleiden und aufhören zu funktionieren und Waffen können beschädigt werden oder zerbrechen. Munition und Sprengstoffe können explodieren.

Kälteschaden

Extreme Umweltbedingungen und bestimmte Zauber oder Critterkräfte verursachen Kälteschaden. Kälteschaden wird als Körperlicher Schaden gehandhabt und es schützt nur die halbe Stoßpanzerung (aufgerundet) gegen ihn – die Panzerungsmodifikation Thermische Isolierung (S. 372) addiert ihre volle Stufe zur Panzerung.

Elektronische Ausrüstung kommt mit Kälte in der Regel gut klar, aber andere Ausrüstungsgegenstände können beschädigt werden, wenn flüssige Komponenten gefrieren, Schmiermittel verklumpen und gummierte Teile brüchig werden.

Säureschaden

Säuren und bestimmte Zauber oder Critterkräfte können Säureschaden hervorrufen. Säureschaden wird als Körperlicher Schaden gehandhabt und es schützt nur die halbe Stoßpanzerung (aufgerundet) gegen sie – die Panzerungsmodifikation Chemische Isolierung (S. 372) addiert ihre volle Stufe zur Panzerung.

Säureschaden frisst sich durch die meisten Materialien und verwandelt sie dabei in dampfenden Schleim. Säure, die auf etwas gespritzt wurde, wirkt dort für eine Anzahl von Kampfrunden gleich ihrem Schadenscode, sofern sie vorher nicht abgewaschen oder durch eine Base neutralisiert wird. Kampfzauber mit Säureschaden verursachen den Schaden nur einmal und verpuffen danach. Säure ruft oft dicke Wolken giftiger Dämpfe hervor, die in dem entsprechenden Bereich für einen negativen Sichtmodifikator (S. 165) sorgen können.

ÜBERRASCHUNG

Verfeindete Parteien treffen manchmal unerwartet aufeinander. Das kann Absicht sein (wenn eine Seite der anderen auflauert) oder unbeabsichtigt passieren (zwei Sicherheitswachen stolpern über eine Shadowrunnergruppe, die gerade in ein geheimes Forschungslabor einbricht). Überraschung simuliert diese und ähnliche Situationen. Die folgenden Regeln gelten sowohl für Critter als auch Charaktere. Nicht vernunftbegabte Gegenstände (astrale Barrieren, Foki, Programme, IC etc.) können nicht überrascht werden.

Ein überraschter Charakter wird unvorbereitet erwischt und kann wenig mehr tun als zuzusehen, wie sich die Ereignisse entwickeln. Überraschung wird für jeden Charakter einzeln geregelt. Ein Charakter, der von zwei Gegnern überfallen wird, könnte vom einen überrascht werden und vom anderen nicht.

Zu Überraschung kommt es im Allgemeinen am Anfang eines Kampfes, sie ist aber auch während eines laufenden Kampfes möglich.

ÜBERRASCHUNG UND WAHRNEHMUNG

Ein überraschter Charaktere zeichnet sich dadurch aus, dass er eine Gefahr nicht bemerkt hat, bevor sie ihn trifft, entweder weil er unaufmerksam war (nicht genug Erfolge bei einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition, um den versteckten Scharfschützen zu entdecken) oder weil der Spielleiter festgelegt hat, dass er überhaupt keine Chance hatte, die Gefahr wahrzunehmen (er läuft unbesorgt in einen Raum, von dem er erwartet, dass er leer ist, aber es befinden sich Wachen in der Mittagspause darin).

Manchmal ist es sinnvoll, den Charakteren eine Gelegenheit zu geben, die Gefahr zu bemerken, indem der Spielleiter für sie eine verdeckte Probe auf Wahrnehmung + Intuition ablegt. Mit etwas Glück hören sie näherkommende Schritte, bemerken den Geruch einer Zigarette oder sie haben einfach dieses Kribbeln im Nacken, das auf einen Verfolger hindeutet. Gelingt die Wahrnehmungsprobe, wird die Aufmerksamkeit des Charakters erregt und er bekommt einen Bonus auf seine Überraschungsprobe (siehe rechts).

Die Regeln für Überraschung werden für alle Situationen eines überraschenden Aufeinandertreffens benutzt, egal ob alle beteiligten Parteien unvorbereitet sind oder eine Partei die andere überfällt.

ÜBERRASCHUNGSPROBEN

In einer Überraschungssituation legen alle Beteiligten eine Überraschungsprobe auf ihre Initiative (Reaktion + Intuition). Die Erfolge jedes Beteiligten werden vermerkt. Sie stellen den Mindestwurf dar, den andere Charaktere erreichen müssen, um im ersten Initiativedurchgang etwas gegen diesen Charakter unternehmen zu können. Charaktere, deren Aufmerksamkeit zuvor erregt wurde, erhalten einen Würfelpool-Modifikator von +3 auf diese Probe.

An diesem Punkt beginnt die Kampfrunde und die Charaktere würfeln ihre Initiative normal aus. Während des ersten INI-Durchgangs zählt ein Charakter gegen jeden Kampfbeteiligten, der bei der Überraschungsprobe eine größere Anzahl Erfolge erzielt hat, als überrascht und kann keine direkten Aktionen gegen diesen Kampfbeteiligten durchführen oder auf dessen Handlungen reagieren – das umfasst Freunde und Feinde gleichermaßen.

Überraschung gilt nur im ersten INI-Durchgang. Sobald der zweite INI-Durchgang beginnt, ist der Überraschungseffekt vorbei.

Hinterhalt

Charaktere, die einen Hinterhalt legen und ihre Aktionen verzögert haben, während sie auf das Auftauchen ihrer Opfer warten, erhalten einen Würfelpool-Modifikator von +6 auf ihre Überraschungsprobe. Charaktere, die einen Hinterhalt legen, gelten gegenüber ihren Opfern niemals als überrascht – vorausgesetzt, sie sind sich der Bewegungen und Handlungen ihrer Opfer bewusst. Ist sich der Überfallende der Handlungen seiner Opfer nicht bewusst (wenn er beispielsweise darauf wartet, dass jemand einen Raum betritt, damit er hinter der Tür hervorspringen kann, aber nicht weiß, wann das passieren wird), bekommt er immer noch einen Modifikator von +6, muss aber ebenfalls eine Überraschungsprobe ablegen (er ist vielleicht gerade nicht bereit, wenn das Opfer durch die Tür hereinkommt).

Es kann passieren, dass die den Hinterhalt legenden Charaktere einen geringeren Initiativewert erreichen als ihre Opfer. Das ist nicht weiter tragisch, solange die Opfer überrascht sind. Wenn ein Opfer hingegen nicht überrascht ist, sollte es eine freie Probe auf Wahrnehmung + Intuition ablegen dürfen, um den Hinterhalt zu bemerken. Gelingt die Probe, so darf es bereits in dem Moment handeln, in dem es an der Reihe ist. Misslingt die Probe, sollte der Spielleiter die Handlungen des Opfers so weit hinauszögern, bis die Falle komplett zugeschnappt ist.

Überraschung während eines Kampfes

Überraschung kann sich auch während eines laufenden Kampfes einstellen, z.B. bei einer Sicherheitswache, die in einen Raum kommt und dort auf die Shadowrunner trifft, die gerade ihren Kollegen erwürgen wollen. Sobald ein neuer Charakter unerwartet in eine Kampfsituation gerät, werden Überraschungsproben zwischen den bereits beteiligten und den neu hinzugekommenen Charakteren abgelegt und der Überraschungseffekt entsprechend angewandt. Die bereits im Kampf befindlichen Charaktere müssen untereinander keine Überraschung beachten.

ÜBERRASCHUNGSEFFEKTE

Überraschte Charaktere können keine Handlungen durchführen, die den Charakter, der sie überrascht hat, betreffen, stören oder von etwas abhalten. Überraschte Charaktere können also keine Charaktere angreifen, von denen sie überrascht wurden, noch können sie Angriffen dieser Charaktere ausweichen oder sie anderweitig abwehren. Ein überraschter Charakter kann in keiner Weise auf die Handlungen dieser Charaktere reagieren. Er kann jedoch andere Handlungen durchführen, die nicht gegen einen der ihn überraschenden Charaktere gerichtet ist, beispielsweise sich flach hinwerfen oder eine Waffe bereit machen (aber sie nicht abfeuern).

Freunde können einen ebenso überraschen wie Feinde. Ein Charakter, der in einen Hinterhalt gerät, kann nicht auf den Zuruf eines Freundes reagieren, sich zu ducken, wenn er gegenüber diesem Freund als überrascht gilt.

Überraschung und Patzer

Charaktere, die bei der Überraschungsprobe patzen, können immer noch wie oben beschrieben reagieren, aber sie erschrecken sich und handeln entsprechend tölpelhaft, indem sie zum Beispiel jemanden anstoßen oder etwas fallen lassen, das sie in den Händen halten. Der Spielleiter legt die genauen Effekte eines Patzers fest.

Ein Charakter mit einem kritischen Patzer bei der Überraschungsprobe kriegt entweder gar nichts mit oder reagiert im Schneckentempo. Er gilt als völlig überrascht und kann überhaupt keine Handlungen durchführen, noch nicht einmal Freie Handlungen. Der Charakter büßt den INI-Durchgang vollständig ein und kann erst im nächsten INI-Durchgang normal handeln.

BEISPIEL

Tess, Caitlin und Mitch warten in einem Hinterhalt auf drei Mitsuhama-Sicherheitsleute. Als die Wachen herankommen, legt der Spielleiter für die Sicherheitsleute eine verdeckte Probe auf Wahrnehmung + Intuition ab, aber diese sind abgelenkt und bemerken die Falle nicht, bevor sie zuschnappt. Alle sechs am Kampf beteiligten Charaktere legen eine Überraschungsprobe ab. Da die Shadowrunner einen Hinterhalt gelegt hatten und ihre Ziele sie nicht bemerkt haben, erhalten sie einen Würfelpool-Modifikator von +6 und sind automatisch nicht überrascht. Tess erzielt 3 Erfolge, Caitlin 4 und Mitch 5. Wache A hat 4 Erfolge, Wache B 2 und Wache C würfelt einen kritischen Patzer. Anschließend ermittelt jeder seine Initiative. Tess hat ein Initiativeergebnis von 6, Caitlin 5 und Mitch 10. Die Wächter haben 8, 5 und 5 vorzuweisen.

Die Wächter stecken wirklich in der Patsche. Wache A kann nur Handlungen gegen Tess und Caitlin durchführen. Wache B kann im ersten INI-Durchgang nur auf Wache C reagieren. Wache C steht mit offenem Mund dumm herum und kann gar nicht handeln.

Mitch handelt bei 10 zuerst und erledigt Wache B mit einem Überraschungsangriff. Wache A handelt bei 8 als nächstes, aber weil sie gegenüber Mitch als überrascht gilt, kann sie keine Handlungen gegen ihn unternehmen. Der Spielleiter legt eine Wahrnehmungsprobe für Wache A ab, um zu sehen, wie gut diese die Lage überblickt. Sie erzielt 2 Erfolge – genug, um zu erkennen, dass sie in einen Hinterhalt geraten ist und ihre Handlung darauf verwenden kann, in Deckung zu gehen. Damit wird es für Tess und Caitlin, die als nächste an der Reihe sind, schwieriger, Wache A auszuschalten, aber weil Wache C im Moment gar nichts mitkriegt, wenden sie sich trotzdem lieber erst mal Wache A zu.

BARRIEREN

Manchmal möchte ein Charakter durch eine Barriere hindurch angreifen, um ein Ziel auf der anderen Seite zu treffen oder um einen Durchgang zu schaffen. Beides wird im Folgenden beschrieben.

BARRIERENSTUFEN

Barrieren besitzen zwei Stufen: Panzerungsstufe und Strukturstufe. Die Tabelle *Barrierenstufen* listet beide Werte für eine Reihe von Materialien auf.

Panzerungsstufe

Die Panzerungsstufe fungiert als normale Panzerung und wird benutzt, um Schaden zu widerstehen.

Strukturstufe

Die Strukturstufe gibt die Anzahl der „Schadenskästchen" an, die erzeugt werden müssen, um ein 1 x 1 Meter großes Quadrat von etwa 10 Zentimeter Dicke (durchschnittliche Wanddicke in Wohn- oder Bürohäusern) zu zerstören.

DURCH BARRIEREN SCHIESSEN

Wenn ein Charakter durch eine Barriere schießen möchte, um ein Ziel dahinter zu treffen, wird die Panzerungsstufe der Barriere zur Panzerung des Ziels addiert. Der Angreifer erleidet zudem einen Würfelpool-Modifikator von –6 für Blindes Feuern, weil er das Ziel nicht sehen kann (sofern die Barriere nicht durchsichtig ist).

Wenn der modifizierte Schadenscode kleiner oder gleich der Panzerungsstufe der Barriere (durch den PB der Waffe modifiziert) ist, prallt das Geschoss an der Barriere ab und der Angriff schlägt automatisch fehl.

BEISPIEL

Rambler betätigt sich als Headhunter – im wahrsten Sinne des Wortes. Sein Ziel hat hinter der Hartholztür eines Managerbüros Deckung gesucht. Rambler beschließt, den Pinkel durch die Tür zu erschießen, die eine Panzerungsstufe von 6 besitzt. Er hat eine schwere Pistole (Schaden 5, PB –1), die mit APDS-Munition (PB –4) geladen ist, also schützt die Tür effektiv nur noch mit 1 Punkt Panzerung (6 – 5). Sogar mit dem Würfelpool-Modifikator von –6 für Blindes Feuern erzielt Rambler 2 Erfolge. Der leitende Angestellte muss gegen einen Schadenscode von 7 (5 + 2) Widerstand leisten, bekommt dabei aber 1 Würfel für die modifizierte Panzerung der Barriere hinzu.

Eine Barriere kann auch mit Nahkampfangriffen zu durchdringen versucht werden. Bei stumpfen Waffen wie Fäusten, Knüppeln und dergleichen wird dafür die normale Panzerungsstufe der Barriere eingerechnet, bei Klingenwaffen, wie Schwerter und dergleichen, wird die Panzerungsstufe verdoppelt.

BARRIEREN ZERSTÖREN

Wenn ein Charakter eine Barriere mit dem Ziel angreift, sie zu zerstören, führt er wie üblich eine Angriffsprobe durch, die jedoch – weil Barrieren nicht ausweichen können – nicht als Vergleichende, sondern als Erfolgsprobe behandelt wird. Jeder Erfolg dieser Probe erhöht wie üblich den Schadenscode. Erzielt der Charakter keinen Erfolg, so wird der Grund-Schadenscode verwendet. Nur bei einem kritischen Patzer verfehlt der Charakter die Barriere gänzlich. Ein Charakter kann seine Sprengstoffe-Fertigkeit für die Angriffsprobe verwenden, wenn er das entsprechende Material und die Zeit zur Verfügung hat, um die Ladungen anzubringen.

Bevor die Barriere ihre Schadenswiderstandsprobe ablegt, wird der Schadenscode noch je nach Art des Angriffs modifiziert, wie in der Tabelle *Barrieren beschädigen* angegeben.

Für ihre Schadenswiderstandsprobe würfelt die Barriere Panzerung x 2. Gegen indirekte Kampfzauber und zuvor angebrachte Sprengstoffe wird nur mit einfacher Panzerung gewürfelt. Der PB der eingesetzten Waffe wird ignoriert. Jeder Erfolg senkt den modifizierten Schadenscode um 1.

Den verbleibenden Schadenscode erleidet die Barriere als Schadenskästchen. Ist der auf diese Weise insgesamt gegen eine Barriere erzielte Schaden mindestens so hoch wie ihre Strukturstufe, hat der Angriff ein Loch verursacht. Jedes Loch ist 1 Quadratmeter pro Vielfachem der Strukturstufe groß. Ein Angriff beispielsweise, der bei einer Barriere mit Strukturstufe 15 30 Schadenskästchen verursacht hat, würde ein Loch von 2 Quadratmetern Größe verursachen.

BEISPIEL

Rambler hat die Nase voll davon, durch die Tür zu schießen, und will ein Loch hineinreißen. Er tauscht den Ladestreifen gegen normale Munition und legt eine Angriffsprobe mit 6 Erfolgen ab. Eine einzelne Kugel hat gegen eine Barriere nur einen Grund-Schadenscode von 2, also beträgt der modifizierte Schadenscode 8 (2 + 6). Der PB von –1 wird ignoriert. Anstatt Panzerung x 2 (12 Würfel) zu würfeln, tauscht der Spielleiter die Würfel gegen 3 Erfolge aus. Die Tür erleidet also 5 (8 – 3) Kästchen Schaden, und weil sie eine Strukturstufe von 7 besitzt, genügt das noch nicht, um ein großes Loch hineinzuschießen, also wird Rambler noch mal schießen müssen.

BARRIERENSTUFEN

Material	Panzerungsstufe	Strukturstufe
Zerbrechlich	1	1
Beispiel: normales Glas		
Billiges Material	2	3
Beispiele: Gipswand, Gipskarton, Tür, normaler Reifen		
Durchschnittliches Material	4	5
Beispiele: Baum, Möbel, Plastwand, Sicherheitsglas		
Schweres Material	6	7
Beispiele: Hartholz, Datenterminal, Laternenpfosten, Kette		
Verstärktes Material	8	9
Beispiele: Densiplast, Sicherheitstür, schusssicheres Glas, Kevlar-Wandplatte		
Tragendes Material	12	11
Beispiele: Ziegel, Plastbeton		
Schweres tragendes Material	16	13
Beispiele: Beton, Metallträger		
Gepanzertes/Verstärktes Material	24	15
Beispiel: verstärkter Beton		
Gehärtetes Material	32+	17+
Beispiel: Bombenbunker		

BARRIEREN BESCHÄDIGEN

Waffe	Schadenscode-Modifikator
Nahkampf oder Waffenlos	Keine Veränderung
Peitsche/Monofilamentpeitsche	Schadenscode 1
Projektil (Pfeil, Bolzen, Wurfwaffe)	Schadenscode 1 pro Projektil
Kugel	Schadenscode 2 pro Kugel
Sprengstoff	Grund-Schadenscode x 2
AF-Rakete/-Lenkrakete	Grund-Schadenscode x 3
Kampfzauber	Keine Veränderung

FAHRZEUGKAMPF

Irgendwann werden die Charaktere unausweichlich in eine Auto-Verfolgungsjagd oder den Kampf mit einer gut bewaffneten Drohne geraten. Fahrzeugkampf fällt in eine der folgenden beiden Kategorien: Taktischer Fahrzeugkampf oder Verfolgungsjagd.

Taktischer Fahrzeugkampf findet hauptsächlich statt, wenn Fahrzeuge (normalerweise Drohnen) Charaktere unterstützen (oder angreifen), oder in Situationen, in die Charaktere aus Fleisch und Blut genauso wie Fahrzeuge verwickelt sind (beispielsweise, wenn die Gruppe einen Bösewicht daran hindern will, einen Hubschrauber zu besteigen und zu fliehen).

Verfolgungsjagden finden in der Regel mit Fahrzeugen statt (obwohl das nicht immer der Fall sein muss) und sind normalerweise viel rasanter. Hier kommt es eher auf die Beweglichkeit als auf die richtige Position an. Verfolgungsjagden finden zudem in einem viel größeren räumlichen und zeitlichen Maßstab statt als der taktische Kampf.

FAHRZEUGATTRIBUTE

Fahrzeuge besitzen eine Reihe von Attributen, die im Fahrzeugkampf wichtig sind.

Fahrzeuginitiative

Jedes Fahrzeug, das von einem Charakter gesteuert oder ferngesteuert wird, handelt bei der Initiative des Charakters, der es steuert. Wenn der steuernde Charakter vollständig in die Virtual Reality eingetaucht ist (das wird „riggen" genannt), handelt das Fahrzeug bei seiner Matrixinitiative (siehe S. 276).

Drohnen, die sich selbst steuern, besitzen eine Initiative gleich ihrer Attribute Pilot + Prozessor sowie 3 Initiativedurchgänge pro Kampfrunde.

Rumpf

Rumpf funktioniert genauso wie die Konstitution eines Charakters und wird hauptsächlich benutzt, um Schaden zu widerstehen.

Zustandsmonitor

Fahrzeuge besitzen einen Zustandsmonitor, auf dem ihr Schaden und ihre Funktionsfähigkeit vermerkt werden, genau wie bei Charakteren. Fahrzeuge erleiden keinen Geistigen Schaden, deshalb verfügen sie nur über einen Körperlichen Zustandsmonitor. Die Schadenskästchen eines Fahrzeugs hängen von seinem Rumpf ab, genau wie bei Charakteren. Der Zustandsmonitor eines Fahrzeugs besteht aus einer Anzahl von Kästchen gleich 8 + Hälfte (aufgerundet) seines Rumpfattributs. Ein Fahrzeug mit Rumpf 3 hat beispielsweise einen Zustandsmonitor mit 10 Kästchen.

Fahrzeug-Panzerung

Fahrzeug-Panzerung funktioniert genauso wie Charakter-Panzerung und wird für Schadenswiderstandsproben bei Fahrzeugen verwendet. Fahrzeug-Panzerung hat den gleichen Wert gegen ballistische und Stoßangriffe.

Da die Fahrzeug-Panzerung oft sehr viel höhere Werte erreicht als die normale Charakter-Panzerung, kann der Spielleiter hier auf die Tausch-Regel für große Würfelpools zurückgreifen (4 Würfel für 1 Erfolg, siehe *Erfolge kaufen*, S. 84).

Wenn der modifizierte Schadenscode eines Angriffs kleiner oder gleich der modifizierten Panzerungsstufe eines Fahrzeugs ausfällt, ist der Angriff automatisch gescheitert.

Pilot

Pilot gibt an, wie hoch entwickelt das Computerhirn eines Fahrzeuges ist. Im Allgemeinen wird Pilot bei jeder Erfolgsprobe des Fahrzeugs als Ersatz für Charakter-Attribute eingesetzt (üblicherweise Geschicklichkeit, Reaktion, Intuition oder Logik). Die Fertigkeiten eines Fahrzeugs werden dagegen mit Hilfe von Autosoft-Programmen geregelt, die in den Speicher des Fahrzeugs geladen werden – siehe *Pilotprogramme*, S. 285.

Handlingstufe

Jedes Fahrzeug besitzt eine Handlingstufe, die angibt, wie leicht es zu steuern und zu manövrieren ist. Konkrete Beispiele finden sich in der Tabelle *Handlingstufen*.

HANDLINGSTUFEN

Fahrzeug	Handling
Motorrad	+2
Auto	0
Sportwagen	+3
LKW	–1
Neunachser	–3
Autogyro	+2
Nutzhubschrauber	0
Kampfhubschrauber	+3
Einmotoriges Flugzeug	0
Jumbojet	–3
Kampfjet	+3
T-Bird	0

Sensoren

Sensoren sind das Fahrzeug-Äquivalent zum Attribut Intuition. Fast alle Fahrzeuge bei *Shadowrun* haben irgendeine Art von Sensoreinrichtung, und sei es nur, um mit ALI, GridGuide oder anderen Verkehrsnetzwerken zu interagieren. Nur einige Oldtimer haben manchmal keine Sensoren und werden dann meist mit Sensoraufsätzen nachgerüstet.

Während der Fahrt kann der Fahrer für alle Wahrnehmungsproben und andere mit Intuition verbundene Erfolgsproben das Sensorattribut anstelle seiner Intuition benutzen. Drohnen verwenden für Wahrnehmungsproben *immer* das Sensorattribut.

Beschleunigung

Fahrzeuge besitzen eine Beschleunigungsstufe, die ihre Bewegungsweite bestimmt. Die Zahl links vom Querstrich stellt die „Gehen"-Bewegungsweite in Metern pro Runde dar, rechts davon steht die „Laufen"-Bewegungsweite.

Ein Fahrer oder eine Drohne kann versuchen, die Bewegungsweite mit einer Fahrzeugprobe (siehe unten) zu vergrößern. Jeder Erfolg erhöht die Bewegungsweite des Fahrzeugs um 5 Meter.

Geschwindigkeit

Geschwindigkeit stellt die vernünftige Maximalgeschwindigkeit des Fahrzeugs dar. Der Fahrer kann schneller fahren, aber dann wird er Schwierigkeiten bekommen, die Kontrolle zu behalten. Als Spielleiter sollten Sie dem Spieler dann entsprechende negative Modifikatoren auferlegen.

Die Geschwindigkeit ist in Metern pro Kampfrunde angegeben.

FAHRZEUGPROBEN

Der Charakter muss nicht jedes Mal, wenn er sein Fahrzeug benutzen will, eine Fahrzeugprobe ablegen. Alltägliche Aufgaben, beispielsweise zum Stuffer-Shack zu fahren, gelingen dem Charakter automatisch. Eine Fahrzeugprobe wird erst dann nötig, wenn negative Auswirkungen (wie Unfälle) möglich sind oder die Zeit zu einem wichtigen Faktor wird (ein schneller Start, während das Auto beschossen wird).

Bei einer Fahrzeugprobe würfelt der Charakter Fahrzeugfertigkeit + Reaktion +/– Handling des Fahrzeugs. Der Mindestwurf hängt von der Schwierigkeit der versuchten Aktion ab – siehe die Tabelle *Mindestwürfe für Fahrzeugproben*. Eine einfache Aktion (einem großen Felsen auf offenem Gelände ausweichen) hat nur einen Mindestwurf von 1, während schwierigere Aufgaben (eine enge Kurve fahren, um in eine schmale Seitengasse zu brettern) 3 oder 4 Erfolge erfordern können.

Abhängig von den Umständen bedeuten fehlende Erfolge nicht automatisch, dass das Fahrzeug einen Unfall erleidet – es heißt nur, dass der Fahrer das geplante Manöver nicht durchführen konnte. Solange die Fahrzeugprobe nicht abgelegt wurde, um einen Crash zu vermeiden, kann der Fahrer immer noch rechtzeitig abschwenken und es ein weiteres Mal versuchen.

Mit Augmented oder Virtual Reality fahren

Charaktere, die ein Fahrzeug direkt steuern und dabei über Augmented Reality mit dem Fahrzeug verbunden sind, es also als Verbindung subskribiert haben, erhalten einen Würfelpool-Modifikator von +1 auf alle Fahrzeugproben. Steuern sie das Fahrzeug fern, erhalten sie keinen Bonus.

Charakter, die ein Fahrzeug über Virtual Reality steuern (egal, ob sie im Fahrzeug sitzen oder es fernsteuern), erhalten einen Mindestwurf-Modifikator von –1 auf alle Fahrzeugproben.

Patzer bei Fahrzeugproben

Ein Patzer bei der Fahrzeugprobe sorgt dafür, dass mit dem Fahrzeug irgendwas schief läuft. Das kann vom versehentlichen Einschalten der Scheibenwischer bis zu einem Platten führen – der Spielleiter entscheidet. Im schlimmsten Fall sorgt ein Patzer für einen kurzzeitigen Kontrollverlust, sodass ein Würfelpool-Modifikator von –2 auf alle Handlungen angerechnet wird, die im Innern des Fahrzeugs ausgeführt werden. Dem Fahrer muss innerhalb einer Kampfrunde eine Fahrzeugprobe gelingen, oder das Fahrzeug erleidet einen Unfall.

Wenn der Fahrer bei einer Fahrzeugprobe einen kritischen Patzer erzielt, so erleidet das Fahrzeug einen Unfall.

Gelände

Das Gelände, in dem sich ein Fahrzeug bewegt, führt zu einem Mindestwurf-Modifikator auf die Fahrzeugprobe, wie in der Tabelle *Gelände* angegeben. Die Geländeart ändert sich durch die Anzahl der Hindernisse, denen man ausweichen muss oder die die Sicht behindern. Wetter und Sichtverhältnisse sind beim Gelände nicht mit eingerechnet, sondern werden als zusätzliche Würfelpool-Modifikatoren behandelt.



MINDESTWÜRFE FÜR FAHRZEUGPROBEN

Situation	Mindestwurf
Leicht	1
Bodenbeispiel: in gleicher Spur fahren, Überholen, plötzliches Bremsen *Luftbeispiel:* unter normalen Bedingungen landen	
Durchschnittlich	2
Bodenbeispiel: Hindernis oder Fußgänger ausweichen, durch eine Engstelle steuern, Wheelie (Motorrad) *Luftbeispiel:* von kurzer Landebahn starten	
Schwer	3
Bodenbeispiel: 180°-Wende, Fahren auf dem Vorderrad (Motorrad), scharfe Kurve mit einem Lastwagen *Luftbeispiel:* auf einer kurzen Landebahn landen	
Extrem	5+
Bodenbeispiel: 180°-Wende ohne zu bremsen, mit dem Motorrad ein Hindernis überspringen *Luftbeispiel:* auf einem Feld landen	

GELÄNDE

Geländeart	Mindestwurf-Modifikator
Offen	0
Bodenbeispiel: Autobahn, flache Grasebene *Wasserbeispiel:* offenes Meer, langsam fließende Flüsse *Luftbeispiel:* offener Himmel in großer Höhe	
Normal	+1
Bodenbeispiel: Hauptstraße, Hügel *Wasserbeispiel:* Hafenbereich *Luftbeispiel:* innerstädtischer Luftverkehr	
Schwierig	+2
Bodenbeispiel: Seitenstraßen, lichter Wald, felsige Berghänge, leicht befahrene Straßen *Wasserbeispiel:* Gebiete mit niedrigem Wasserstand, leichte Stromschnellen *Luftbeispiel:* dichter Luftverkehr, Tiefflug über normalem Verkehr	
Unwegsam	+4
Bodenbeispiel: verwinkelte Gassen, dichter Wald, sehr steile Abhänge, dicht befahrene Straßen, Schlamm, Sumpf, Sand *Wasserbeispiel:* begrenztes Gebiet (z.B. in einer Röhre), starke Stromschnellen *Luftbeispiel:* Flug durch einen Canyon, auf Straßenhöhe fliegen	

TAKTISCHER FAHRZEUGKAMPF

Im Taktischen Fahrzeugkampf wird ein Fahrzeug als Erweiterung des Fahrers behandelt. Die Initiative wird normal abgewickelt.

Handlungen

In jeder Kampfrunde muss der Fahrer mindestens eine Komplexe Handlung für die Steuerung des Fahrzeugs aufwenden, oder er verliert am Ende der Kampfrunde die Kontrolle über das Fahrzeug. In diesem Fall gilt in der nächsten Kampfrunde ein Würfelpool-Modifikator von –2 für alle Handlungen von Charakteren im Innern des Fahrzeugs, und wenn dem Charakter keine Fahrzeugprobe gelingt, um die Kontrolle zurückzuerhalten, erleidet das Fahrzeug einen Unfall.

In den meisten Fällen wird Fahrzeugzubehör (Sensoren, Fahrzeugwaffen etc.) mit einer Komplexen Handlung eingesetzt. (In manchen Fällen genügt auch eine Freie oder Einfache Handlung, wenn beispielsweise Sensoren oder ECM ein-/ausgeschaltet, Lenkraketen scharfgemacht werden sollen und so weiter.)

Im Folgenden sind einige typische Fahrzeughandlungen aufgelistet.

Freie Handlungen

Modus eines verbundenen Geräts ändern: Ein Fahrer, der ein Fahrzeug riggt oder eine direkte neurale Verbindung zu ihm hat, kann verschiedene Systeme wie Sensoren, ECM, Waffen und so weiter mit einer Freien Handlung aktivieren oder deaktivieren. Der Fahrer kann außerdem einen Statusbericht aufrufen, der die Position, Richtung und Geschwindigkeit, einen Schadensbericht und/oder die momentanen Befehle des Fahrzeugs enthält.

Aktivierte Sensoren, ECM- und ECCM-Systeme gelten ab dem Beginn der nächsten Kampfrunde als aktiv.

Einfache Handlungen

Einfachen Gegenstand benutzen: Mit dieser Handlung können Sensoren, ECM/ECCM, Waffensysteme und andere Systeme eines Fahrzeugs manuell aktiviert oder deaktiviert werden.

Sensoren benutzen: Ein Fahrer oder Passagier kann die Sensoren benutzen, um Ziele zu entdecken oder sie zu erfassen.

Komplexe Handlungen

Fahrzeugprobe ablegen: Ein Fahrer muss eine Komplexe Handlung aufwenden, wenn er ein Manöver durchführt, das eine Fahrzeugprobe nötig macht. (Es kostet ihn keine Handlung, wenn er die Fahrzeugprobe ablegt, um einen Unfall zu vermeiden.)

Fahrzeugwaffe abfeuern: Ein Fahrer oder Insasse kann eine Fahrzeugwaffe abfeuern.

Rammen: Der Fahrer kann versuchen, ein anderes Fahrzeug zu rammen (siehe *Rammen,* unten).

Rammen

Wenn ein Fahrer etwas (oder jemanden) mit dem Fahrzeug rammen will, wird das als Nahkampfangriff gehandhabt. Das Ziel muss sich innerhalb der Gehen- oder Laufen-Reichweite des Fahrzeugs befinden (ein Modifikator von –3 wird angewendet, wenn der Fahrer erst auf Laufen-Geschwindigkeit wechseln muss). Der Fahrer würfelt für den Angriff auf Fahrzeugfertigkeit + Reaktion +/– Handling. Ist das Ziel eine Person, würfelt es Ausweichen + Reaktion, ist das Ziel ein Fahrzeug, so würfelt dessen Fahrer Fahrzeugfertigkeit + Reaktion +/– Handling.

RAMMSCHADEN

Fahrzeuggeschwindigkeit (Meter/Runde)	Schadenscode
1–20	Rumpf ÷ 2
21–60	Rumpf
61–200	Rumpf x 2
201+	Rumpf x 3

Wenn der Angreifer mehr Erfolge erzielt, trifft er das Ziel. Es wird eine normale Schadenswiderstandsprobe abgelegt. Der Grund-Schadenscode hängt vom Rumpf und der Geschwindigkeit des rammenden Fahrzeugs ab (siehe Tabelle *Rammschaden*). Das rammende Fahrzeug muss nur dem halben Schaden (abgerundet) widerstehen. Wird ein Charakter gerammt (angefahren), so widersteht er dem Rammschaden mit seiner halben Stoßpanzerung (aufgerundet).


BODYSHOP
O ZELEZNIK

Nach einem erfolgreichen Rammangriff müssen beide Fahrer eine weitere Fahrzeugprobe ablegen, um einen Unfall zu vermeiden. Der Mindestwurf beträgt für den rammenden Fahrer 2 und für den gerammten Fahrer 3.

VERFOLGUNGSJAGDEN

Eine Verfolgungsjagd ist eine besondere Art des Fahrzeugkampfes, bei der sich mehrere Fahrzeuge über einen längeren Zeitraum mit hoher Geschwindigkeit und über weitere Strecken als beim taktischen Fahrzeugkampf fortbewegen. Das umfasst alles von Auto- und Motorrad-Verfolgungsjagden über Luftkämpfe bis hin zum Kampf gepanzerter Fahrzeuge. Deshalb beziehen sich die hier dargestellten Regeln auf einen reinen Fahrzeug-Kampf.

Verfolgungsjagden unterscheiden sich drastisch vom normalen taktischen Fahrzeugkampf. Da sich alle Beteiligten schnell bewegen, ist es praktisch unmöglich und auch unsinnig, die Positionen aller Beteiligten nachzuhalten. Stattdessen werden Verfolgungsjagden in abstrakten Begriffen abgewickelt, bei denen jeder Fahrer versucht, den/die Gegner auszumanövrieren und sich so einen Vorteil zu erarbeiten.

Obwohl bei Verfolgungsjagden der Kampf zwischen mehreren Fahrzeugen dargestellt werden soll, wird hier angenommen, dass nur zwei Parteien involviert sind. Sollten bei einer Verfolgungsjagd mehr als zwei verschiedenen Parteien teilnehmen, folgen Sie den Regeln für *Mehrere Gegner*, S. 202).

Rundenablauf bei Verfolgungsjagden

Verfolgungsjagden ähneln dem normalen Kampf. Der folgende Ablauf kommt zum Einsatz:

Schritt 1. Vergleichende Fahrzeugprobe.

Schritt 2. Initiative ermitteln. Die Initiative wird wie üblich ausgewürfelt. Alle normalen Initiativeregeln gelten.

Schritt 3. Beginn der Verfolgungsjagd-Runde.

Schritt 4. Handlungen/Stunts ansagen. Statt Handlungen führen Fahrzeuge Stunts durch. Wie beim normalen Kampf können Stunts Frei, Einfach oder Komplex sein. Siehe *Komplexe Handlungen des Fahrers und Stunts*, S. 199.

Schritt 5. Handlungen/Stunts in der Initiativereihenfolge abwickeln. Es wird wie gewohnt vom höchsten zum niedrigsten Initiative-Ergebnis vorgegangen.

Schritt 6. Handlungen/Stunts in weiteren Durchgängen abwickeln.

Schritt 7. Ende der Verfolgungsjagd-Runde. Die Verfolgungsjagd-Runde endet und die nächste Runde beginnt mit Schritt 1. Das geht so lange so weiter, bis alle beteiligten Fahrzeuge einen Unfall hingelegt haben, aufgegeben haben oder zerstört sind.

Verfolgungsjagd-Runden

Die Zeit wird während eines Verfolgungsjagd-Kampfes in Verfolgungsjagd-Runden gemessen. Eine Verfolgungsjagd-Runde ist eine Minute lang (20 Kampfrunden). Wie beim normalen Kampf werden auch Verfolgungsjagd-Runden in Initiativedurchgänge unterteilt.

Aufstellung

Zu Beginn der ersten Verfolgungsjagd-Runde legt der Spielleiter für die beteiligten Parteien die Gefechtsentfernung fest. Der Einfachheit halber wird allen Fahrzeugen einer Partei dieselbe Gefechtsentfernung zugewiesen. Falls der Spielleiter dieses Vorgehen in der Szene, die er beschreibt, als nicht angemessen betrachtet, kann er weitere Fahrzeuge nach den Regeln für *Mehrere Gegner*, siehe unten, behandeln.

Vergleichende Fahrzeugprobe

Zu Beginn jeder Verfolgungsjagd-Runde legt jeder Fahrer eine Fahrzeugprobe ab. Jedes Fahrzeug, das noch an der Verfolgungsjagd beteiligt ist und auf der Seite des Fahrers steht, verleiht ihm einen Modifikator von +2 für die Probe, jedes Fahrzeug der feindlichen Seite einen Modifikator von –2. Anschließend werden die Geschwindigkeitswerte aller Fahrzeuge jeder Seite verglichen. Die Seite, die den höheren Geschwindigkeitswert vorweisen kann, erhält einen Modifikator von +1 für alle 10 Punkte (abgerundet), die ihre Geschwindigkeit die der Gegner übersteigt. Die Fahrer mit den meisten Erfolgen legen eine Vergleichende Fahrzeugprobe ab. Bei einem Gleichstand werden erst Edge, dann Reaktion und schließlich Handling verglichen.

Die Regeln für Patzer und kritische Patzer bei Fahrzeugproben gelten hier.

Der Fahrer, der gewonnen hat, kann die Gefechtsentfernung aller Fahrzeuge seiner Seite um eine Stufe gegenüber den gegnerischen Fahrzeugen verändern.

Zu Beginn jeder folgenden Verfolgungsjagd-Runde legt jeder Fahrer erneut eine Fahrzeugprobe ab, solange er die anderen nicht Abhängen konnte (siehe unten).

Gefechtsentfernung

Es gibt im Verfolgungsjagd-Kampf vier Gefechtsentfernungen: Nah, Mittel, Weit und Extrem.

Nah ist sehr nah – die Fahrzeuge fahren Seite an Seite oder auf andere Weise sehr nah beieinander und können versuchen, sich zu rammen oder den Weg abzuschneiden. Die Entfernung ist gering genug, dass ein Charakter versuchen kann, von einem Fahrzeug auf das andere hinüberzuspringen. Für die meisten Fernkampfangriffe gilt diese Entfernung als kurze Reichweite.

Mittel ist relativ nah beieinander, aber nicht nah genug, um das andere Fahrzeug direkt anzugreifen. Für die meisten Fernkampfangriffe gilt diese Entfernung als mittlere Reichweite.

Weit ist in Sichtreichweite, aber weit entfernt. Dies ist für die meisten Fernkampfangriffe weite Reichweite.

Extrem ist so weit entfernt, dass man den Gegner gerade noch wahrnehmen kann. Dies ist für die meisten Fernkampfangriffe die Reichweite extrem weit.

Komplexe Handlungen des Fahrers und Stunts

Ein Fahrer muss in jeder Verfolgungsjagd-Runde eine Komplexe Handlung aufwenden, um sein Fahrzeug zu steuern. Tut er es nicht, so verliert er die Kontrolle über das Fahrzeug. Es gilt dann in der nächsten Runde ein Würfelpool-Modifikator von –2 für alle Handlungen von Charakteren im Innern des Fahrzeugs, und wenn dem Fahrer keine Fahrzeugprobe gelingt, um die Kontrolle zurückzugewinnen, erleidet das Fahrzeug einen Crash. Auf Wunsch kann ein Fahrer die Komplexe Handlung außerdem nutzen, um einen der folgenden Stunts durchzuführen. Ein Fahrer darf nur einen Stunt pro Kampfrunde durchführen.

Abdrängen (nur bei naher Entfernung): Der Fahrer versucht, ein anderes Fahrzeug in naher Entfernung vom Weg abzudrängen und es so zu einem Unfall zu zwingen. Es wird eine Vergleichende Fahrzeugprobe abgelegt. Der Verlierer muss dann eine Fahrzeugprobe ablegen, um einen Unfall zu vermeiden, und rechnet dabei die Netto-Erfolge des Angreifers bei der Vergleichenden Probe als negativen Modifikator an.

Abhängen (nur bei weiter oder extremer Entfernung): Der Fahrer versucht, die Entfernung zu allen anderen Gegnern zu vergrößern und dem Kampf zu entkommen. Dazu muss ihm eine Fahrzeugprobe mit einem Mindestwurf-Modifikator von +1 pro zusätzlichem verfolgendem Fahrzeug nach dem ersten gelingen. Diese Probe muss dem Fahrer 3 Runden in Folge gelingen – erst dann ist er entkommen. Wenn ihm zwischendurch eine Probe misslingt oder er es nicht schafft, auf weiter Entfernung zu bleiben, muss er mit dem Abhängen von vorne anfangen.

Manövrieren (alle Entfernungen): Der Fahrer versucht, sich in eine bessere Position zu bringen. Er legt eine Fahrzeugprobe ab und bekommt für jeden Netto-Erfolg +1 Würfel für die Vergleichende Fahrzeugprobe am Anfang der nächsten Verfolgungsjagd-Runde.

Rammen (nur bei naher Entfernung): Der Fahrer versucht, ein anderes Fahrzeug in naher Entfernung zu rammen. Dies wird wie unter *Rammen*, S. 199 / S. 201), beschrieben abgewickelt.

Handlungen der Insassen

Die Insassen der Fahrzeuge handeln normal in ihrer Initiativereihenfolge.

Mehrere Gegner

Manchmal sind in eine Verfolgungsjagd mehr als zwei Parteien verwickelt (A verfolgt B, der wiederum hinter C herjagt). In einem solchen Fall wenden Sie auf jeden Stunt einen Würfelpool-Modifikator von –2 für jede zusätzliche Partei nach der ersten an, die an der Aktion beteiligt ist. Verfolgt beispielsweise ein Lone-Star-Helikopter ein Team von Shadowrunnern, das gerade einer Konzernsicherheitstruppe entkommen will, macht das insgesamt 3 Parteien und ergibt damit einen Modifikator von –2 für die Proben aller Beteiligten.

Haben in einer bestimmten Situation die Fahrzeuge einer Seite deutliche Geschwindigkeitsvorteile gegenüber einer anderen Seite, kommen noch weitere negative Modifikatoren hinzu. Summieren Sie die Geschwindigkeiten aller Fahrzeuge jeder Seite und vergleichen Sie das Ergebnis. Für je 20 Punkte, die das höchste Geschwindigkeitsergebnis das zweithöchste übersteigt, erhält die langsamere Seite einen Modifikator von –1 auf alle Stuntproben.

ANGRIFFE GEGEN FAHRZEUGE

Wenn ein Fahrzeug im Fernkampf angegriffen wird, verwendet der Fahrer in der dazugehörigen Vergleichenden Probe seine Reaktion +/– Handling zur Verteidigung. Drohnen verwenden ihre Pilotstufe +/–Handling. Siehe auch *Riggen*, S. 284, für Proben, während man „eingeriggt" ist.

Ausweichmanöver

Der Fahrer eines angegriffenen Fahrzeugs kann mit einer Komplexen Handlung ein Ausweichmanöver durchführen – die Fahrzeugvariante von Voller Abwehr. Der Fahrer addiert dann seine Fahrzeugfertigkeit zum Verteidigungs-Würfelpool bei der Verteidigung gegen Fernkampfangriffe (Drohnen addieren stattdessen die Stufe ihrer Abwehr-Autosoft, siehe S. 287). Ausweichmanöver können nicht gegen Rammangriffe eingesetzt werden.

FAHRZEUGSCHADEN

Wenn ein Fahrzeug von einem Angriff getroffen wird, widersteht es dem Schaden wie gewohnt mit einer Probe auf Rumpf + Panzerung. Ist der modifizierte Schadenscode kleiner oder gleich der modifizierten Panzerung des Fahrzeugs, wird kein Schaden verursacht. Da viele Fahrzeuge eine sehr hohe Rumpfstufe besitzen, kann der Spielleiter außerdem auf die Regel für den Tausch von Würfeln in Erfolge (4 Würfel = 1 Erfolg) zurückgreifen. Ein durchschnittlicher Panzer hat beispielsweise 4 automatische Erfolge bei einer Widerstandsprobe gegen Schaden, wenn er seine Würfel eintauscht. Es gibt also keinen Grund, die Probe zu würfeln, solange nicht mehr als 4 Erfolge gebraucht werden.

Unfall

Wenn ein Fahrzeug durch einen einzelnen Angriff mehr Schaden erleidet, als sein Rumpf beträgt, muss der Fahrer ähnlich wie beim Niederschlag sofort eine Probe auf Fahrzeugfertigkeit + Reaktion (3) ablegen, um einen Unfall zu vermeiden.

Ein Fahrzeug, das einen Unfall erleidet, nimmt nicht mehr am Verfolgungsjagd-Kampf teil.

Fahrzeuge erleiden bei einem Unfall Schaden durch das Objekt, mit dem sie kollidieren. Es wird der Schaden verwendet, den das Fahrzeug verursacht hätte, wenn es sich selbst gerammt hätte (siehe Tabelle *Rammschaden*, S. 199).

Angesagte Ziele bei Fahrzeugen

Angesagte Ziele bei Fahrzeugen folgen den Regeln für *Angesagte Ziele*, S. 190. Bei einem erfolgreichen Angriff kann der Angreifer auch eine bestimmte Fahrzeug-Komponente anvisieren: Fenster, Sensoren, Reifen usw. Der Spielleiter legt die genauen Auswirkungen des Treffers anhand des verursachten Schadens fest – in den meisten Fällen wird die Komponente einfach zerstört. Platte Reifen verursachen pro plattem Reifen einen Würfelpool-Modifikator von –2 auf Fahrzeugproben. Beachten Sie, dass der Angreifer dabei einen Teil des Fahrzeugs als Ziel ansagen muss und nicht einen Passagier des Fahrzeugs wählen kann.

Schaden und Insassen

Ein Angriff muss explizit gegen die Insassen (in diesem Fall ist das Fahrzeug nicht betroffen) oder das Fahrzeug (in diesem Fall sind die Insassen nicht betroffen) gerichtet werden. Eine Ausnahme stellen Rammangriffe, vollautomatische Salven und flächenwirksame Angriffe wie Granaten oder Raketen dar – diese Angriffe betreffen Insassen und Fahrzeug gleichermaßen.

Wenn ein Angriff auf die Insassen abzielt, wird eine normale Angriffsprobe abgelegt, aber die Insassen gelten immer als in Guter Deckung (je nach Situation kann auch der Modifikator für Blindes Feuern angebracht sein). Insassen, die sich im Innern eines Fahrzeugs gegen einen Angriff wehren wollen, erleiden einen Würfelpool-Modifikator von –2 auf Ausweichen, weil sie in ihrer Beweglichkeit eingeschränkt sind. Das Chassis des Fahrzeugs schützt die Insassen, sodass die Panzerung des Fahrzeugs zur persönlichen Panzerung eines Charakters addiert wird. Angesagte Ziele können verwendet werden, um entweder die Fahrzeugpanzerung oder die des Insassen zu umgehen, aber nicht beide gleichzeitig.

Bei Rammangriffen, vollautomatischen Salven oder flächenwirksamen Angriffen gilt der verursachte Schaden sowohl für das Fahrzeug als auch die Insassen.

GESCHÜTZE

Fahrzeugmontierte Waffen verwenden die Fernkampf-Regeln. Die Art der für das Abfeuern benötigten Handlung hängt wie bei normalen Feuerwaffen vom Feuermodus ab, aber in fast allen Fällen werden Fahrzeugwaffen mit einer Komplexen Handlung abgefeuert. Fahrzeugmontierte Waffen werden mit der Fertigkeit Geschütze eingesetzt.

Insassen, die eine in der Hand gehaltene Waffe abfeuern (beispielsweise der Sammie, der sich aus dem Fenster lehnt und seine Faustfeuerwaffe zum Einsatz bringt), benutzen die normalen Regeln für Fernkampf, erleiden jedoch einen Würfelpool-Modifikator von –3 durch die Bewegung des Fahrzeugs. Für Feuerwaffen, die auf einer Waffenhalterung sitzen (einem Drehbolzen- oder Ringaufsatz), gilt dieser Modifikator nicht.

Drohnen und Geschütze

Drohnen greifen mit Pilot + Zielerfassungs-Autosoft (siehe S. 287) an. Drohnen müssen eine der Waffe entsprechende Autosoft besitzen, um angreifen zu können.

SENSORPROBEN

Um eine Person, einen Critter oder ein Fahrzeug mithilfe von Sensoren zu entdecken, muss ein Charakter/Fahrzeug eine erfolgreiche Probe auf Sensor + Wahrnehmung (bei Drohnen Sensor + Clearsight) ablegen. Versucht das Ziel, der Entdeckung zu entgehen, wird daraus eine Vergleichende Probe gegen Infiltration + Geschicklichkeit (Metamenschen, Critter) oder Infiltration + Reaktion +/– Handling (Fahrzeuge). Da die Heimlichkeit eines Fahrzeugs von den Fähigkeiten des Fahrers abhängt, sollten nicht mehr Würfel für die Fertigkeit Infiltration addiert werden, als der Fahrer in der entsprechenden Fahrzeugfertigkeit besitzt.

Sensoren sind darauf ausgelegt, die „Signaturen" (Strahlungen, Zusammensetzung, Geräusche etc.) anderer Fahrzeuge aufzuspüren, darum werden die Modifikatoren aus der Tabelle *Signatur* auf den Würfelpool für das Aufspüren angerechnet.

SENSORGESTÜTZTE ZIELERFASSUNG

Charaktere können bei Proben auf die Fertigkeit Geschütze das Sensorattribut ihres Fahrzeugs zur Hilfe nehmen. Es wird dabei zwischen passiver und aktiver Zielerfassung unterschieden.

Passive Zielerfassung

Bei der passiven Zielerfassung ersetzt der Sensor des Fahrzeugs das Attribut Geschicklichkeit (oder Pilot). Es wird also auf Sensor + Geschütze gewürfelt (Drohnen würfeln auf Sensor + Zielerfassungs-Autosoft). Der Signaturmodifikator des Ziels kommt dabei als Würfelpool-Modifikator zur Anwendung.

Aktive Zielerfassung

Bei der aktiven Zielerfassung helfen die Sensoren des Fahrzeugs dabei, das Ziel zu erfassen. Dies erfordert vom Charakter/Fahrzeug eine Einfache Handlung und eine Sensorprobe (siehe oben). Gelingt die Probe, so werden die Netto-Erfolge als positiver Würfelpool-Modifikator auf die folgende Geschützprobe angewandt. Werden keine Erfolge erzielt, können die Sensoren das Ziel nicht erfassen und es kann keine aktive Zielerfassung stattfinden.

Wurde ein Ziel einmal erfasst, kann der Bonus aus der aktiven Zielerfassung ohne zusätzliche Sensor-Proben weiter verwendet werden. Wird der Sensorkontakt irgendwie unterbrochen, muss das Ziel erneut erfasst werden.

SIGNATUR

Zielfahrzeug	Modifikator
Große und sehr große Fahrzeuge (Züge, Baufahrzeuge, Zeppeline, Sattelzugmaschinen, Linienflugzeuge)	+3
Fahrzeuge mit Elektroantrieb	–3
Metamenschen, Critter	–3
Drohnen	–3
Mikrodrohnen	–6



La Quinzième Section,

Im Astralraum geht die Sonne nicht auf, dachte Desiree Demijour, als sie die Hitze der Dämmerung auf der Haut spürte. Sie fuhr mit der Fähre von Algier zum French Quarter. Ein Beobachter hätte eine hochgewachsene Frau mit klassisch-mediterranen Zügen gesehen, die in helle Baumwolle gekleidet war. Man hätte meinen können, sie döse einfach an der Plasstahl-Reling, mit ihrem Panamahut und dem dunklen Kneifer als Schutz vor dem Licht. Ein verständlicher Irrtum. Nur der Stab, den sie im Holster an der Hüfte trug, deutete auf ihre Begabung hin.

Der Mississippi glühte in der Sicht der Magier-Detektivin vor Leben. Die Auren fetter, fauler Fische schwammen in den durchscheinenden Schatten des Wassers, Flusskrebse und Tang hielten sich an den Ufern fest. Ein Schauer ging durch die Fähre, als sie andockte, und Desiree trat auf die bekannten Straßen, der dunkle Kneifer war hochgeschoben. New Orleans war vielleicht einer der wenigen Orte in den CAS, wo eine Frau, die mit geschlossenen Augen durch die Straßen ging, kein Aufsehen erregte. Aber es gab überall Touristen, und Desiree wollte die Mundanen nicht erschrecken.

Zum Frühstück gab es ein Beignet und Mokka. Es gab nichts Besseres in der Sechsten Welt. Desiree trank den letzten Schluck Kaffee, als das Kommlink zu zirpen begann. *Fairytale of New York*, der Code ihres Schiebers. Im Gegensatz zu vielen anderen trug sie das Kommlink gerne hinten am Steiß, wo es vom Mantel verborgen war und direkt an die Datenbuchse im Rückgrat andocken konnte. Manchmal saß sie dadurch unbequem, aber deshalb bevorzugte sie auch dieses Cafe: Die alten Eisenstühle auf dem Bürgersteig waren hinten offen, und sie konnte sich gemütlich zurücklehnen. Desiree aktivierte die Blitzkompensation ihres Kneifers, bevor sie die Augen öffnete. Sie wollte nicht von der Morgensonne geblendet werden, wenn sie die Mitteilungen las.

Im Voodoo-Museum war heute Morgen etwas gestohlen worden. Die Kuratoren wollten nicht die Polizei einschalten. Vermutlich war der Dieb ein Magier. Sie bekam den Standardtarif plus Spesen, 150.000 CAS-Dollar (ein schneller Blick auf Brokerage X ergab zum gegenwärtigen Kurs etwa 56.000 Nuyen), wenn sie den Gegenstand zurückholte. Keine Fragen wur-



von Robert Derie

le Sixième Monde

den gestellt. Also ein ... halblegaler Job, ordentliche Bezahlung, zumindest zwei mögliche magische Ansatzpunkte und ein Rätsel. Desiree willigte ein und stand auf. Das Café zog die Kosten für das Frühstück automatisch von ihrem Konto ein. Sie schätzte Rätsel.

Das Voodoo-Museum war eine Sehenswürdigkeit des French Quarter; eine uralte Touristenfalle, die mit dem Erwachen über Nacht zu einer respektablen Institution geworden war. Nur ein paar Blocks vom Café entfernt, gleich um die Ecke von einem Buchladen, in dem, wie Desiree wusste, ein Schwarzmarkt für Zauberbücher florierte. Sie ging online zu einem Wissenshändler, sah sich die Wissenssofts an, wählte das Teuerste, was sie über Voodoo finden konnte, und sah zu, wie das Geld von ihrem Konto verschwand. Es zahlte sich aus, gut informiert zu sein, und notfalls konnte sie das als Spesen abrechnen. Desiree lud das Programm und ein paar der Bücher und Gegenstände in der Auslage des Geschäfts bekamen eine neue Bedeutung. Sie erkannte das Große Buch von St. Cyprian, bei dem manche schon die Berührung als Sünde sahen. Desiree hörte auf, sich auf das Buch zu konzentrieren, und das Wissen darüber hörte auf, einzuströmen. Sie ging um die Ecke und kam zum Museum. Die Luftfeuchtigkeit kletterte schon auf die 90 % zu, und ein kleines Rinnsal aus Schweiß floss an ihr herab.

Ihre professionellen Instinkte sagten ihr, dass es besser war, zum Lieferanteneingang zu gehen. Das Museum würde erst in einer Stunde öffnen, und ihr Auftraggeber wollte Diskretion wahren.

▼

„Es war ein Eisendolch aus Benin. Fünfzehntes Jahrhundert. Wurde auf einem Sklavenschiff nach Amerika geschmuggelt und vor dem Erwachen in der Karibik bei Voodoo-Ritualen benutzt", erklärte Cora Rushmore, die Kuratorin. „Die Waffe stimmt in Aussehen und Metallurgie mit anderen Exemplaren aus der Zeit überein. Der genaue Ursprung ist unbekannt, und wir sollten die Authentizität feststellen und möglichst



viel über ihre Geschichte herausfinden. Der Dolch ist nicht nur von beträchtlichem historischem Wert, wenn er echt ist. Er ist auch verzaubert. Ein Waffenfokus."

„Vor dem Erwachen?" Es gab kaum magische Artefakte von vor 2011.

„Vielleicht. Aber das können wir noch nicht sagen. Wir haben den Dolch erst gestern bekommen und eine erste Einschätzung vorgenommen. Dann wurde er in meinem Privatsafe aufbewahrt. Um 05:27 ging der stille Alarm des Safes los. Als ich ankam, waren der Dieb, oder die Diebe, bereits weg."

▼

Der Privatsafe der Kuratorin war als unbenutzte Abstellkammer im Keller getarnt. Der Einbrecher war offenbar direkt dorthin gegangen und hatte die Tür aus den Angeln gehoben. Die Wände schienen aus Stahlbeton mit Plasstahl-Verstärkung zu bestehen. Symbole und Zeichen eines Hüters waren mit Kreide darauf gemalt. Der Hüter war zerstört, aber ein Blick auf die Zeichen sagte Desiree mit der künstlichen Sicherheit der Wissenssoft, dass ein Houngan oder anderer Voodoo-Magier sie angebracht hatte. Der Safe selbst war aus Plasstahl und mit einer Kette am Boden befestigt. Eine gewaltige Macht hatte ihn förmlich zerknüllt, die Tür hing deformiert in den Angeln. Desiree zog die Handschuhe an und pinselte ein wenig Fingerabdruckpuder darauf, aber es waren nur die Abdrücke der Kuratorin zu finden.

Sie konzentrierte ihre Sicht auf den Safe. Es könnte eine astrale Signatur zurückgeblieben sein. Die Magier-Detektivin konzentrierte sich und spürte Hinweise auf etwas wie den Geschmack bitterer Tränen und das Gefühl von trockener Schlangenhaut auf der Stirn. Sie verschloss sich dem Gefühl nicht, sondern nutzte Disziplin und Erfahrung, um sich zu öffnen, nahm die astrale Signatur in sich auf, bevor sie verging. Sie würde sie wiedererkennen können. Sie wandte ihre Aufmerksamkeit nun dem zerstörten Hüter zu und war nicht überrascht, dort dieselbe Signatur zu finden. Aber sie spürte noch etwas: Die Fragmente des Hüters fühlten sich irgendwie feucht an.

„Es war ein Wassergeist", vermutete sie laut. „Sie hatten Recht. Ihr Dieb ist sicher ein Magier. Ein Geist hat den Hüter zerstört, die Tür ausgehoben und den Safe geknackt."

Desiree schaltete ihr Kommlink auf Diktat, konzentrierte sich auf den Boden, wo ihre Füße ihn berührten, und zog den Elfenbeinstab aus dem Holster. Der Spruch war ziemlich einfach, und vielleicht brauchte sie die zusätzliche Macht des Fokus nicht, aber sie wollte nicht riskieren, dass ihr etwas Kleines, Hochtechnisiertes entging. Sie begann mit dem Mantra des Spruchs. Sie stellte sich den Raum vor, sich selbst als Teil davon, als Element davon. Alles wurde in seine Elemente zerlegt. Das Gesetz der Synekdoche: Der Teil bezieht sich auf das Ganze, das Ganze auf den Teil, groß auf klein, klein auf groß, oben auf unten, alles im Himmel ist in der Hölle ...

Rushmore sah gebührend beunruhigt drein, als Desiree die Augen in leichter Trance verdrehte. Die Stimme der Magierdetektivin war eine halbe Oktave tiefer als üblich, und sie spulte eine Liste der Inhalte des Raums ab. Ihre Ohrenimplantate nahmen den Katalog getreulich auf, und das Kommlink machte eine Textdatei daraus. Nach wenigen Augenblicken war Desiree fertig und kam aus der Trance. Das Wissen verschwand aus ihrem Geist, aber die Textdatei blieb. Sie überflog sie, suchte nach etwas, was nicht hingehörte – und fand es. Sie ging auf Hände und Knie, tastete unter den Safe, ihre Hand schloss sich um etwas Schuppiges, und sie brachte es ans Licht. Der dreizehige Fuß eines Huhns hielt ein marmornes Auge umklammert. Der Dieb hatte vor lauter Eile einen Fetisch verloren. Desiree ließ den Gegenstand in einen Plastikbeutel gleiten und zog die Handschuhe aus.

„Das genügt fürs Erste. Ich halte sie auf dem Laufenden."

▼

Die Nachmittagssonne schien in ihre Bibliothek, als Desiree Platz für einen Kreis freiräumte. Sie zog ihn mit alchemistischer Farbe und malte dann sorgfältig ein Quadrat, dessen Ecken den Kreis berührten. Dann stellte sie vier Kerzen an die Kreuzungspunkte. Die alten, vertrauten Worte und Zeichen kamen ganz von selbst: Worte und Buchstaben aus Griechisch, Latein und Hebräisch, Siegel, die kleinere Geister binden sollten.

Die mundanen Methoden waren ausgeschöpft; nun war die Zeit der Magie.

Mit der Linken zupfte Desiree sich ein Haar aus und hielt es über eine Kerzenflamme. Die hermetische Überlieferung kannte vier Elemente, die in gegensätzlichen Paaren auftraten: Erde und Luft, Feuer und Wasser. Die Flamme erfasste das Haar, und Desiree spürte die Hitze in ihrem Finger, konzentrierte sich, zog sie in sich, bis ihr Geist davon erfüllt war. Eine Welle schlug über sie, und Desiree fühlte, wie die Hitze sich in ihr ausbreitete, bis sie von Gesicht und Händen abstrahlte. Sie lächelte, als sie eine neue Hitze spürte, die ihrer eigenen antwortete – noch ferne, aber schnell näherkommend. Das Fieber verging und hinterließ nur einen dünnen Schweißfilm. Vor ihr stand eine Gestalt aus Flammen im Astralraum. Sie war ungefähr menschlich geformt, bewegte sich aber nicht wie ein Mensch. Die alchemistische Farbe glühte im Dunkeln wie Phosphor. Die Sonne war schon vor Stunden untergegangen, während Desiree beschworen und gebunden hatte.

Er mag Wassergeister? dachte sie. *Mal sehen, ob er mit dem Feuer spielen kann.*

Mit der Rechten zog Desiree den Fetisch aus dem Beutel. Um jemanden mit Hexerei zu treffen, brauchte sie eine Verbindung zum Ziel. Im Normalfall musste sie es berühren oder sehen, aber es gab auch andere Möglichkeiten. Sie hatte monatelang das Gesetz der Übertragung studiert und alle Übungen dazu absolviert. Wenn eine Person ein Objekt lange benutzte, ergab sich dadurch eine Verbindung. Der Fetisch war zwar nicht mehr auf den Zauberer eingestimmt, aber er war ihm nahe gewesen, hatte seine Haut berührt, war von seiner Aura umgeben gewesen. Diese Verbindung konnte sie nutzen.

Sie war schwach, unsichtbar für das astrale Auge, aber vorhanden. Desiree wiegte den Fetisch in der Rechten, spürte die Oberflächen, die er gespürt haben musste, den Eindruck, der zurückgeblieben war. Sie begann den Spruch und wandte sich an den Geist.

„Folge der Verbindung. Finde heraus, wohin sie führt. Und berichte mir davon."

Der Geist machte keine Bewegung, aber Desiree fühlte seinen Gehorsam.

Sie atmete tief ein und wirkte die Magie.

▼

Dem Geist schien der Fetisch kaum wärmer als Asche. Die Magierin aber war wie eine Esse, ihre Hitze staute und kanalisierte sich in dem Refugium. Eine Corona flammte um ihre Hände, die Asche wurde zur kalten Iris eines feurigen Auges, als der Spruch sich aufbaute. Dann schoss ein Blitz daraus hervor und brannte sich in die kalte Welt jenseits des Refugiums. Der Geist folgte der Spur. Er wurde ein brennender Komet in einer dämmrigen Welt.

Die Spur führte über schattiges Wasser, dumpf erwärmt von Leben. Metamenschen gingen im French Quarter ihren Geschäften nach – eine bewegte Wand von warmen Körpern – und der Geist schoss auf seiner Suche durch sie hindurch. Einige schauderten, als die feurige Substanz des Geistes durch ihre Auren zischte, aber die meisten bemerkten nichts. Die Spur führte zu einem fernen Gebäude, weit weg vom Fluss, dessen hölzernes Fundament vom Funkeln der Termiten erstrahlte. Der Geist schoss ohne Zögern durch die kalten Wände in die Dunkelheit dahinter.

Nun war er unter lebender Erde, deren willkommene Wärme ihn wie eine Decke umhüllte. Hier war auch ein Zauberer. Eine schadhafte Maschine mit gelöschtem Feuer, umgeben von einer Gruppe Mundaner. Ein Dolch in der Hand des Versehrten glühte wie Kohle, und auf seiner Brust waren ein paar Stücke Glut, wie jenes, das den Geist hierher geführt hatte. Die Verbindung ging genau hierher.

Der Geist meldete seinen Erfolg, und sein erster Dienst war erfüllt.

▼

Desiree setzte das Ritual fort. Die Beschreibung, die der Geist lieferte, passte genau zur astralen Signatur. Sie fuhr mit der Befragung des Geistes fort, bis sie sicher war, den versehrten Magier finden, oder sich zumindest vom Geist hinführen lassen, zu können

„Warte dort. Ich werde dich wieder rufen."

Zufrieden beendete Desiree das Ritual. Sie hatte keine Verwendung mehr dafür und keine Zeit zu verschwenden. Die letzte Fähre würde bald ablegen. Wenn sie die verpasste, musste sie über die Brücke fahren und versäumte vielleicht die Zeremonie, die gerade vonstatten ging. Schnell nahm die Magier-Detektivin ihre mächtigsten Talismane mit: einen Ring mit einem großen, rauchigen Stein, ein Amulett mit dem Auge des Horus in Lapislazuli, das sie aus einem ägyptischen Grab hatte, und ihr Schulterholster mit der Ruger. Mit etwas Glück konnte sie heute Nacht den Dolch bekommen.

▼

Desiree nahm zum dritten Mal die Fähre über den Fluss. Sie war von der Magie etwas erschöpft und stellte den Kneifer auf Restlichtverstärkung, als sie sich vom Ufer hin zum übelsten Teil des French Quarter aufmachte. Hier konnte es sich die Stadt nicht leisten, die Gebäude zu reparieren. Die Grundsteuer war aber so hoch, dass niemand sie kaufen wollte. Die verlassenen Gebäude blickten finster und schlaff auf die neuen, sturmsicheren Türme der fernen Skyline. Desiree widerstand der Versuchung, die historische Stadtführung in der AR zu betrachten, und hielt Ausschau nach dem Haus, das sie suchte. Sie fand es, mit einem roten Auge auf den Türsturz gemalt und mit durchschnittener Sicherheitskette.

Desiree ging vorsichtig in das Haus und zog mit der Rechten den Stab. Jede einzelne Diele schien zu knarren, als sie belastet wurde, und einige gaben beunruhigend weit nach, aber sie ging weiter. Auf der Kellertür prangte wieder ein rotes Auge. Die Magier-Detektivin kauerte am oberen Treppenabsatz und hörte ein Dutzend gedämpfter Stimmen, die auf Kreolisch sangen. Ihre Wissenssoft sagte Desiree, dass es eine Anrufung von Erzulie war: Gebete um erwiderte Liebe, Männer, die ihre Frauen verließen, Frauen, die Kinder bekommen sollten. Desiree wartete, bis sie den Namen des Magiers hörte, der die Zeremonie anführte, und rief dann den Feuergeist.

Die Magier-Detektivin ging lautstark die Treppe hinab, stolz aufgerichtet, und der manifestierte Geist war ein brennender Heiligenschein, den sogar die Mundanen sehen konnten. Die Kultisten unten waren von diesem Auftritt völlig überrascht. Die meisten sahen aus wie einfache Leute, aber in ihrer Mitte stand ein großer, schrecklich magerer Ork in einem abgewetzten Smoking mit Zylinder, das Gesicht bemalt, dem ein Dutzend Fetische vor der Brust baumelte.

„Pauvre Diable! Du hast etwas genommen, was nicht dein ist", rief Desiree möglichst dramatisch. „Gib es zurück, oder dein Leben und das der Deinen ist verwirkt."

Hartes, raues Gelächter schien von überall zugleich zu ertönen. Der Gangan richtete sich zu voller Größe auf, seine dürre Hand hielt den eisernen Dolch umklammert. Seine Lippen bewegten sich, und Desiree konnte sein heiseres Flüstern vernehmen, als stünde er direkt neben ihr.

„Ich schneide deine Augen heraus und bringe sie Erzulie Ge Rouge zum Opfer."

Eine regenbogenfarbene Schlange mit Schuppen, die zwischen Pink und öligem Schwarz changierten, wand sich auf eine Geste hin um den orkischen Zauberer, dann stürzte sie sich auf Desiree. Sie befahl dem Elementar, die Schlange abzufangen. Die entgegengesetzten Energien prallten aufeinander. Der Feuerelementar verschlang die Wasserschlange, und eine flammende, schlangenhafte Säule walzte durch den Raum, mitten durch die erschreckten Kultisten. Viele begannen zu fliehen. Wären die Geister auf der physischen Ebene materialisiert gewesen, wären die meisten Kultisten schon verbrannt oder ertrunken.

Die Geister stürmten wieder aufeinander los, und die Magier-Detektivin wandte ihre Aufmerksamkeit dem Wassergeist zu. Ihre Lippen, die von stundenlanger Arbeit ermüdet waren, stimmten die Litanei der Verbannung an.

„Bei Feuer und Wasser befehle ich dir: Verschwinde und komm nie wieder."

Die Bindung des Wassergeistes wurde unsichtbar, unhörbar gebrochen, und der unkontrollierte Geist, der solche Schmerzen durch seinen feurigen Gegner erlitten hatte, stürzte sich auf den Gangan. Der Ork kreischte und versuchte, sich die verschlungenen Geister vom Leib zu halten, stach nach ihnen mit dem Dolch, doch die Klinge fiel schnell aus seinen tauben Fingern. Der Wassergeist hielt kaum länger durch, seine Essenz wurde von Desirees Feuerelementar verkocht.

Die Magier-Detektivin hob den Dolch auf und machte sich bereit zum Aufbruch. Der Feuerelementar stand bereit. Die grässlichen Wunden, die er durch den Wassergeist empfangen hatte, waren nur in Desirees Astralsicht zu erkennen.

„Diener des Feuers, du hast mir gut gedient. Ich entlasse dich. Geh zurück auf deine Heimatebene und erhole dich."

Die einzige Antwort war das plötzliche Brechen der mentalen Verbindung, die zwischen ihr und dem Geist während der letzten Stunden bestanden hatte.

▼

In der kühlen Dunkelheit unter der Erde kam der Feuergeist zu sich selbst, frei von den mystischen Banden an seine Beschwörerin.

FREI.

DIE GRUNDLAGEN

Die Erwachte Welt ist von *Mana* durchdrungen, der Energie der Magie. Mana ist unsichtbar und auch mit den anderen normalen Sinnen nicht wahrnehmbar. Es kann durch Maschinen weder gemessen, geortet noch beeinflusst werden – nur durch Lebewesen. Mana reagiert auf Emotionen und gehorcht dem Willen der Erwachten. Es ermöglicht Zauberern, Zaubersprüche zu wirken und Geister herbeizurufen (die Kunst der Hexerei bzw. des Beschwörens), und ist außerdem die Quelle der Kräfte von Adepten und zahlreichen Erwachten Kreaturen (weitere Informationen über diese Kreaturen finden Sie auf Seite 337.

MAGIEANWENDUNG

Der Einsatz von Magie erfolgt größtenteils mit den mit dem Magieattribut verbundenen Fertigkeiten aus den Fertigkeitsgruppen Hexerei und Beschwören, obwohl auch Arcana und Verzaubern wichtig sind, um den vielseitigen Zauberer abzurunden.

HEXEREI

Hexerei bezeichnet in *Shadowrun* die Manipulation von Zaubersprüchen. Sie ist eine Fertigkeitsgruppe, die aus den Fertigkeiten Antimagie, Ritualzauberei und Spruchzauberei besteht.

DIE ERWACHTE WELT

Magie kann als die Manipulation des Manas definiert werden. Hexerei ist die Manipulation des Manas, um Effekte zu erzeugen oder zu beeinflussen, die Zaubersprüche genannt werden, während beim Beschwören das Mana manipuliert wird, um Geister herbeizurufen und zu kontrollieren.

ERWACHTE ATTRIBUTE

Die magische Stärke von Erwachten Kreaturen und magischen Effekten lässt sich entweder mit dem Magieattribut oder der Kraft messen. Magie ist das Attribut, das alle Erwachten Kreaturen – einschließlich Metamenschen – besitzen, während die Kraft das grundlegende Attribut für magische Gegenstände und Entitäten aus purem Mana – Geister und Zaubersprüche – ist.

Magie

Magie ist ein Attribut, über das ausschließlich Charaktere mit der Gabe Zauberer, Adept oder Magieradept (siehe S. 118, 115, 116) verfügen. Es ist ein Spezialattribut, das die magische Kraft eines Charakters angibt. Genau wie andere Attribute hat Magie einen Anfangswert von 1. Das Magieattribut kann auf dieselbe Weise wie andere Attribute gesteigert werden, bis zu einem Maximalwert von 6. Magische Studien und eine tiefere Einsicht können das Magieattribut eines Zauberers durch einen Vorgang, der als *Initiation* bekannt ist, über das normale Maximum hinaus steigern (nähere Informationen hierzu finden Sie auf S. 232).

Alles, was die Essenz eines Charakters reduziert, senkt auch seine Magie. Für jeden angefangenen Punkt Essenzverlust werden das Magieattribut des Charakters und sein maximaler Magiewert um jeweils 1 Punkt reduziert. Bei einem Charakter mit Magie 4, dessen Essenz auf 5,8 reduziert wird, wird zum Beispiel sofort das Magieattribut auf 3 und sein Magiemaximum auf 5 gesenkt. Weitere Essenzreduktionen senken die Magie des Charakters erst dann weiter, wenn seine Essenz unter 5 sinkt.

Wenn das Magieattribut eines Charakters jemals auf 0 fallen sollte, verliert er seine Fähigkeit, Magie zu wirken. Der Charakter ist „ausgebrannt", verliert alle magischen Fähigkeiten und wird für immer mundan. Er behält seine magischen Fertigkeiten und sein Wissen, kann sie aber nicht mehr einsetzen. Aktive Fertigkeiten werden dann zu Wissensfertigkeiten.

Kraft

Zaubersprüche, Geister und magische Gegenstände (Foki) besitzen ein Attribut, das Kraft genannt wird. Es ist ein Maß für die magische Macht des Gegenstandes, Zaubers oder Wesens. Die Kraft wird mit derselben Skala wie metamenschliche Attribute gemessen (normalerweise von 1 bis 6). Bei Zaubersprüchen und Foki ist die Kraft meistens das einzige Attribut.

Antimagie

Antimagie wird eingesetzt, um andere Zauber zu unterbrechen, entweder wenn sie gewirkt werden oder während sie aufrechterhalten werden. Für die Spruchabwehr werden die Antimagiewürfel dem Würfelpool jedes geschützten Ziels hinzugefügt. Für das Bannen von Zaubern ist eine Vergleichende Probe zwischen Antimagie + Magie und der Kraft des Zaubers + Magie des Wirkenden erforderlich. Die erzielten Nettoerfolge reduzieren die bei der ursprünglichen Spruchzaubereiprobe erzielten Erfolge. Weitere Informationen über Antimagie finden Sie auf S. 218.

Ritualzauberei

Ritualzauberei ist ein Vorgang, bei dem ein Zauberspruch über einen längeren Zeitraum gewirkt wird, was normalerweise durch eine Gruppe von Magiern geschieht. Ritualzauberei ermöglicht es den beteiligten Zauberern, einen Zauber auf ein Ziel zu wirken, das sie nicht sehen können.

Der Erfolg eines Ritualzaubers bemisst sich nach der Anzahl der bei einer Probe auf Ritualzauberei + Magie erzielten Erfolge. Zusätzliche Magier des Ritualteams gewähren Bonuswürfel für die Probe auf Ritualzauberei.

Ritualzauberei ist eine Komplexe Handlung, die einen langen Zeitraum (bis zu 11 Stunden) bis zur Beendigung benötigt. Weitere Informationen über Ritualzauberei finden Sie auf S. 217.

Spruchzauberei

Wenn ein Zauberer einen Zauber wirkt, wählt der Spieler zunächst die Kraft des Zauberspruchs und legt dann eine Probe auf Spruchzauberei + Magie ab. Andere Quellen der Macht (Foki, Hilfshexerei von Geistern) und Modifikatoren für Sichtverhältnisse (S. 165) können den Würfelpool weiter beeinflussen. Der Erfolg eines Zauberspruchs wird anhand der Anzahl von Erfolgen gemessen, die bei der Probe erzielt werden. Einige Zaubersprüche erfordern eine Mindestzahl an Erfolgen, um überhaupt zu wirken.

Der Einsatz von Spruchzauberei erfordert eine Komplexe Handlung. Weitere Informationen über Spruchzauberei finden Sie auf S. 215.

BESCHWÖREN

Beschwören ist die Fertigkeitsgruppe, die für den Umgang mit Geistern eingesetzt wird. Sie besteht aus den Fertigkeiten Binden, Herbeirufen und Verbannen.

Binden

Die Fertigkeit Binden dient dem Zweck, Geister dazu zu zwingen, ihre Dienste für eine längeren Zeitraum zur Verfügung zu stellen. Gebundene Geister können eine größere Vielfalt an Diensten für Zauberer ausführen. Um einen Geist zu binden, ist eine Vergleichende Probe zwischen

THEORIEN ÜBER DAS WESEN DER MAGIE

– AUS DEM HANDBUCH DER PRAKTISCHEN THAUMATURGIE, 32. AUFLAGE

ÜBER DIE DREI EBENEN

Zauberer unterscheiden drei verschiedene „Ebenen" der Existenz. Die erste ist die physische Ebene, unsere natürliche physische Welt mit all ihren physikalischen Gesetzen.

Direkt „nebenan" befindet sich die astrale Ebene. Sie nimmt denselben „Raum" ein wie die physische Ebene, gehorcht jedoch anderen „physischen" („astralen?") Gesetzen. Sie ist immer da, nur einen kleinen Schritt entfernt, überall um uns herum. Sie erwächst aus dem Leben selbst, deshalb werden Gefühle, Gedanken und Geister im Astralen besonders sichtbar. Ohne Leben gibt es keine Astralebene; und so reicht die Astralebene ohne die sie unterstützende, Leben spendende Gaiasphäre nicht in den Weltraum hinaus.

Auf der anderen Seite (und weit entfernt an die astrale Ebene grenzend) liegen die Metaebenen. Die Metaebenen sind nicht nur ein einzelner Ort, sondern viele verschiedene, und ihre wahre Natur und Bedeutung liegen jenseits des Verstehens gewöhnlicher Zauberer.

Jede Ebene wird von einer Barriere begrenzt, einer Art Mauer, die verhindert, dass wir zufällig von einer Ebene in die andere stolpern. Zauberer haben gelernt, die Astralebene mit ihren Sinnen zu erfassen und astral wahrzunehmen, was dort geschieht. Vollzauberer können sogar ihren Körper verlassen und ihren Geist in die Astralebene projizieren. Astralreisen in die Metaebenen sind ebenfalls möglich, wenn auch weitaus komplizierter.

ÜBER DAS MANA

Mana, die Essenz der Magie, durchdringt alle drei Ebenen. Es ist überall und erzeugt ein großes Manafeld, das alles Leben miteinander verbindet.

Einige vergleichen Mana mit einem dahinfließenden Fluss – eine Analogie, die dabei hilft, magische Phänomene wie Ley-, Drachen- und Chi-Linien zu beschreiben. Zutreffender ist jedoch der Vergleich mit den Wellen eines Ozeans, die in Strömungen durch alle drei Ebenen zirkulieren. Von der physischen Ebene wissen wir, dass Mana hier in Zyklen fließt – manchmal gibt es ein erhöhtes Mananiveau und Magie ist möglich (so wie heute), zu anderen Zeiten ist das Mananiveau niedrig und Magie kann nur schwer oder sogar überhaupt nicht gewirkt werden (wie etwa vor dem Erwachen). Forschungen, Mythen und den Berichten einiger Großer Drachen zufolge befinden wir uns gegenwärtig im sechsten Zyklus der Magie – der Sechsten Welt.

Auf der physischen Ebene kann man Mana weder sehen noch schmecken oder berühren, doch die Erwachten können es wahrnehmen und manipulieren. Das diesseitige Mana scheint mit dem Mana der Astralebene untrennbar verbunden zu sein und in denselben Wirbeln und Strömungen zu fließen.

Während es durch die physische Ebene fließt, wirft Mana ein Spiegelbild aller lebenden Wesen, Aura genannt, auf die Astralebene. Auren sind auf der Astralebene nicht greifbar und astrale Wesen gleiten einfach durch sie hindurch, doch wer in der Lage ist, sie zu askennen, kann Informationen aus ihnen herauslesen. Alles, was von magischer Natur ist, wirft ebenfalls eine Reflektion auf die Astralebene; Zaubersprüche – manipuliertes Mana – in der physischen Ebene haben eine sichtbare Aura in der Astralebene. Leblose Dinge besitzen keine Aura.

Bestimmte Wesen und Gegenstände (insbesondere aktive Foki), die von Magie erfüllt sind, verleihen dem Fluss des Manas eine gewisse Resonanz, die es ihnen ermöglicht, gleichzeitig auf der physischen und der astralen Ebene zu existieren. Sie werden Dualwesen genannt. So wie Mana Auren in die Astralebene reflektiert, ist die Reflektion dualer Wesen in die Astralebene stark genug, um eine astrale Gestalt für diese Wesen zu erschaffen. Dualwesen existieren simultan auf beiden Seiten der Barriere, und ihre astralen und physischen Gestalten sind miteinander verbunden. Erwachte Wesen, die ihre astrale Wahrnehmung aktiviert haben, verändern den Manafluss in gleicher Weise und erzeugen eine astrale Gestalt; auch sie sind dann Dualwesen. Zaubersprüche sind nie dual aktiv, da sie aus Mana geschaffen werden und Mana beide Ebenen durchdringt.

Da die Astralebene durch Lebenskraft gespeist wird, ist sie von einem Leuchten erfüllt, das der Gaiasphäre selbst entstammt. Dinge, die auf der physischen Welt existieren, können von der Astralebene aus zwar prinzipiell gesehen und gehört werden, doch leblose Objekte erscheinen nur als graue, blasse Schatten ihrer selbst. Die Auren lebender Wesen hingegen pulsieren in hellen Farben.

Alles, was auf der Astralebene existiert, hat eine astrale Gestalt – Vollzauberer, die astral projizieren, Geister, Dualwesen und so weiter. Astrale Gestalten sind im Astralraum fest und berührbar und leuchten bunter und heller als Auren. Eine astrale Gestalt kann nicht durch eine andere hindurchdringen. Als die Quelle allen Lebens hat auch die Erde selbst eine astrale Gestalt.

ÜBER DIE MANIPULATION VON MANA

Der Einsatz magischer Fertigkeiten lässt sich als die Manipulation von Mana beschreiben. Mittels Hexerei wird Mana so manipuliert, dass direkte Effekte entstehen, die Zauber oder Zaubersprüche genannt werden; Beschwörungen beeinflussen das Mana so, dass Geister herbeigerufen, erschaffen oder beeinflusst werden.

Hexerei umfasst die intuitive Manipulation des Manafeldes durch einen Zauberer, der es auf bestimmte Weise formt, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Eine gute Metapher dafür ist der Vergleich des alles berührenden Manafeldes mit dem Äther, wobei der Gebrauch von Hexerei bestimmte Funkwellen sendet, die wiederum bestimmte Effekte auslösen können. Um einen Zauber zu wirken, lenkt der Zauberer das Mana durch seinen eigenen Körper und strahlt es auf einer bestimmten Frequenz ab. Dieser Akt erschöpft ihn und erzeugt Entzug. Das Signal, das der Zauberer erzeugt, basiert auf einer von ihm erlernten Zauberformel, von der die Gestalt und die Wirkung des Zaubers abhängen. Das Ziel des Zaubers ist gleichsam der Funkempfänger, und das Signal muss auf der speziellen Frequenz dieses Empfängers gesendet werden. Wenn das Signal empfangen wird, wird es durch das Ziel gelenkt, um eine bestimmte Wirkung auszulösen (deshalb schützt Panzerung nicht gegen direkte Kampfzauber, da sie das Ziel von innen beeinflussen). All dies geschieht grundsätzlich auf derselben Ebene – der physischen oder der astralen –, auf der sich der Zauberer und das Ziel befinden.

Flächenwirksame Zauber funktionieren ähnlich, mit der Ausnahme, dass der Zauberer sein Signal nicht nur an ein Ziel sendet, sondern auf mehreren Frequenzen gleichzeitig, die auf die Ziele innerhalb des Flächeneffekts abgestimmt sind. Wenn sich innerhalb des Wirkungsbereichs Ziele befinden, die der Zauberer nicht sehen kann, sind diese von der Wirkung des Zaubers nicht betroffen, da er sich nicht mit ihnen synchronisieren kann, um das Signal auf einer Frequenz zu senden, die sie empfangen können.

Diese Metapher veranschaulicht auch die Antimagie, die einem „Stören" des Manafeldes gleicht, das alle Frequenzen innerhalb eines bestimmten Bereichs unterbricht, sodass der Zauber blockiert wird und verschwindet.

Binden + Magie des Zauberers und doppelter Kraft (Kraft x 2) des Geistes erforderlich. Diese Probe erfordert eine Anzahl von Stunden gleich der Kraft des Geistes.

Wenn der Zauberer 1 Nettoerfolg schafft, ist der Geist magisch an ihn gebunden. Die Dienste, die der Geist dem Zauberer aufgrund seines ursprünglichen Herbeirufens schuldet, bleiben bestehen, bis sie aufgebraucht sind, statt bei Sonnenauf- oder -untergang zu verfallen. Jeder zusätzliche Nettoerfolg nach dem ersten steigert die Anzahl der Dienste, die der Geist dem Zauberer schuldet, um 1 weiteren Dienst.

Weitere Informationen über das Binden von Geistern finden Sie auf S. 222.

Herbeirufen

Die Fertigkeit Herbeirufen umfasst das Herbeirufen und Befehligen von Geistern. Wenn ein Zauberer einen Geist herbeiruft, wählt er zunächst die Kraft des Geistes, den er herbeirufen möchte, und legt dann eine Vergleichende Probe zwischen Herbeirufen + Magie und der Kraft des Geistes ab. Andere Quellen der Macht (wie Herbeirufungs- oder Kraftfoki) können den Würfelpool des Beschwörers ergänzen. Die erzielten Nettoerfolge bestimmen die Zahl der Dienste, die der Geist dem Zauberer schuldet. Die Dienste eines gerufenen Geistes sind nur bis Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang verfügbar, je nachdem, welcher Zeitpunkt zuerst eintritt. Eine Ausnahme hierzu gilt, wenn der Geist an den Zauberer gebunden wird (siehe *Binden*, S. 222).

Herbeirufen ist eine Komplexe Handlung. Weitere Informationen zum Herbeirufen von Geistern finden Sie auf S. 221).

Verbannen

Die Fertigkeit Verbannen wird eingesetzt, um die magische Verbindung zwischen einem Geist und seinem Beschwörer zu lösen und den Geist zu befreien, damit dieser in seine Heimatebene zurückkehren kann. Um einen Geist zu verbannen, legt der Zauberer eine Vergleichende Probe zwischen Verbannen + Magie und der Kraft des Geistes (oder der Kraft + Magie seines Beschwörers bei gebundenen Geistern) ab. Jeder Erfolg reduziert die vom Geist geschuldeten Dienste um 1. Wenn die Dienste auf 0 reduziert werden, kehrt der Geist auf seine Heimatebene zurück, wenn nicht ein Zauberer auf der Stelle damit beginnt, ihn noch einmal herbeizurufen.

Verbannen erfordert eine Komplexe Handlung. Weitere Informationen zum Verbannen von Geistern finden Sie auf S. 222.

ARCANA

Mit der Fertigkeit Arcana übersetzt ein Zauberer die arkanen Formulierungen und magischen Theorien seiner magischen Tradition in praktische magische Formeln. Diese Formeln können, je nach magischer Tradition, eine Vielzahl von Formen und Materialien annehmen. Ob sie nun Pergamentrollen oder Statuetten aus Walbein sind, destillieren diese Formeln arkanes Wissen und arkanen Symbolismus in eine materielle Repräsentation, die verwendet werden kann, um einen Fokus zu entwerfen (oder einen neuen Zauber zu entwickeln). Arcana kann unter den Grundregeln nur begrenzt Anwendung finden, aber ihre Einsatzmöglichkeiten werden im Regelwerk zur Magie, *Straßenmagie*, stark erweitert.

VERZAUBERN

Verzaubern ist die Fertigkeit, die Zauberer verwenden, um die latente magische Macht in natürlichen Elementen anzuzapfen und sie in magische Güter zu verwandeln. Sie wird am häufigsten für die Herstellung von Foki und anderen magischen Gegenständen verwendet. Verzaubern ist eine komplexe Tätigkeit und erfordert Zeit, Konzentration und die geeigneten Werkzeuge. Details über den Einsatz von Verzaubern finden Sie im Abschnitt *Verzaubern* (S. 224).

Straßenmagie enthält vollständige Regeln für die Erschaffung einer Vielzahl zusätzlicher magischer Güter und führt in andere nützliche Anwendungen des Verzauberns ein.

ENTZUG

Die Anstrengung, die ein Zauberer bei der Manipulation des Manas aufbringen muss, kann ihn erschöpfen oder sogar verletzen. Da Mana eine Form von Energie ist, kann das Kanalisieren größerer Mengen davon Körper und Geist beanspruchen. Der Effekt dieser Belastung wird *Entzug* genannt. Magische Handlungen, die Entzug verursachen, haben einen *Entzugscode,* ähnlich dem Schadenscode einer Waffe.

Alle Zauberer benutzen Willenskraft plus ein anderes geistiges, von ihrer Tradition abhängiges Attribut, um dem Entzug zu widerstehen. Die meisten Hermetiker benutzen beispielsweise Willenskraft + Logik, um dem Entzug zu widerstehen, während Schamanen Willenskraft + Charisma einsetzen.

BEISPIEL

Salamander hat gerade einen Manablitz mit 2 Nettoerfolgen geworfen und muss nun dem Entzug (Entzugscode 3 + 2) widerstehen. Er ist ein hermetischer Magier, also benutzt er hierzu seine Logik mit dem Wert 5 und seine Willenskraft mit einem Wert von 3. Er wirft 8 Würfel und erzielt nur 3 Erfolge, also erleidet er durch den Entzug 2 Kästchen Geistigen Schaden.

Der Basisentzugscode für die Spruchzauberei kann der Beschreibung des jeweiligen Zauberspruchs entnommen werden (S. 238). Für das Herbeirufen und Binden von Geistern entspricht der Entzugscode der doppelten Anzahl der Erfolge (nicht der Nettoerfolge), die der Geist bei der Vergleichenden Probe erzielt hat.

Jeder Erfolg bei der Entzugswiderstandsprobe reduziert den Entzugscode um 1. Jeder übrig bleibende Entzug wird vom Zauberer erlitten. Entzug ist normalerweise Geistiger Schaden, obwohl es auch zu Situationen kommen kann, in denen er sich in Körperlichen Schaden verwandelt (siehe die Abschnitte *Hexerei* und *Beschwören*). Weder Geistiger noch Körperlicher Schaden, der durch Entzug verursacht wurde, kann durch magische Mittel wie etwa Hexerei oder Geisterkräfte geheilt werden.

MAGISCHES REFUGIUM

Um in seinen Studien voranzukommen, benötigt ein Zauberer eine Sammlung von Symbolen, Schriften, Instrumenten und anderen Materialien, die es ihm ermöglichen, seine Fortschritte aufzuzeichnen, ihm Raum für die Ausdehnung seines Wissens geben und ihm bei seinen magischen Bestrebungen helfen. Eine solche Sammlung von Gegenständen und Informationen wird als magisches Refugium bezeichnet. Zauberer derselben Tradition können sich ein magisches Refugium teilen.

Ein magisches Refugium ist erforderlich, um mit Magie verbundene Fertigkeiten zu verbessern, neue Zaubersprüche zu erlernen und Ritualzauberei zu wirken. Ein Refugium hat eine Kraftstufe, die ihre Macht angibt. Die Kraft eines Refugiums muss mindestens der zu erlernenden Fertigkeitsstufe oder der Stufe des zu wirkenden Zaubers (bei der Ritualzauberei) entsprechen oder sie übersteigen.

Ein Refugium kostet 500 ¥ je Kraftpunkt, und die Stufe des Refugiums kann später noch angehoben werden. Das Geld wird für den Erwerb von Materialien für das Refugium verwendet. Wenn die Materialien einmal gesammelt sind, muss der Zauberer ein Aktivierungsritual durchführen, das das Refugium „erwachen" lässt und ihm eine astrale Präsenz verleiht. Dieser Vorgang nimmt einen Tag pro gewünschtem Kraftpunkt in Anspruch. Ein aktiviertes Refugium funktioniert als astrale Barriere (S. 228). Alle Zauberer, die an der Aktivierung teilgenommen haben, werden von dieser Barriere nicht beeinflusst und können anderen astralen Gestalten gestatten, sie zu durchschreiten. Ein Refugium enthält die astralen Signaturen aller Zauberer, die sie aktiviert haben (siehe *Astrale Signaturen*, S. 228), und ist magisch mit ihnen verbunden. Diese Verbindung kann durch astrale Projektion aufgespürt werden (siehe *Astrales Spurenlesen*, S. 228).

Für die Erhöhung der Stufe eines existierenden Refugiums müssen zusätzliche Materialien erworben werden. Außerdem muss ein

Aktivierungsritual durchgeführt werden, das eine Anzahl von Tagen gleich der Differenz zwischen der bestehenden und der gewünschten Kraftstufe dauert. Die Kosten für das Suchen und Sammeln der Materialien können durch 500 ¥ je Kraftpunkt vereinfacht werden. Ein Refugium beispielsweise von Kraft 4 auf Kraft 6 anzuheben würde 1.000 ¥ kosten und ein zweitägiges Ritual benötigen.

Der genaue Inhalt eines magischen Refugiums variiert in Abhängigkeit von der Tradition des Zauberers. Hermetische Refugien enthalten rituelle Werkzeuge wie Dolche, Schriftrollen, Runen und – vor allem – Bücher (obwohl virtuelle Bibliotheken immer häufiger werden). Schamanen sind dafür bekannt, Kristalle, Steine, Häute, gefärbten Sand, Farben, Kräuter und ähnliches zu verwenden.

Magische Refugien können beinahe überall errichtet werden. Während ihr Inhalt bewegt werden kann, ist das Refugium an sich nicht beweglich. Es ist ein Erwachter Ort und mehr als die bloße Summe der Gegenstände, aus denen es besteht. Wenn ein Refugium bewegt wird, muss es erneut errichtet werden, und ein neues Aktivierungsritual muss durchgeführt werden.

MAGIE BEMERKEN

Wie auffällig genau sind magische Fertigkeiten? Nicht sehr, da die meisten Zaubersprüche und Geister in der physischen Welt – wenn überhaupt – nur geringe sichtbare Effekte haben (es sei denn, der Magier zieht es vor, auffällige Effekte zu erzielen, oder seine Tradition verlangt dies). Ein Beobachter müsste schon den Ausdruck höchster Konzentration im Gesicht des Zauberers sehen, die geflüsterten arkanen Formeln hören und die kleinen Gesten erkennen. Die Zauberer mancher Traditionen zeigen eine offensichtlichere Verwandlung, wenn sie Magie praktizieren. Dieser Effekt wird als Maske des Schamanen bezeichnet. Die Maske des Schamanen verändert gewöhnlich vorübergehend die Gesichtszüge des Zauberers und zeigt seine Verwandtschaft zu seinem Schutzpatron oder seiner Tradition – ein Adlerschamane, der einen Zauber wirkt oder einen Geist ruft, könnte dadurch beispielsweise so erscheinen, als hätte er Federn oder einen Schnabel.

Zu bemerken, ob jemand eine magische Fertigkeit einsetzt, erfordert eine Wahrnehmungsprobe (S. 165) mit einem Mindestwurf von 6 minus der Kraft der Magie. Mächtigere Magie ist leichter zu bemerken, weil sich das gesammelte Mana gewöhnlich als Störung oder leuchtende Aura in der Luft rund um den Zauberer zeigt. Der Spielleiter sollte zusätzliche Modifikatoren verhängen, wie es ihm gerechtfertigt erscheint, bzw. wenn der Wahrnehmende selbst Erwacht ist (+2 Würfel), astral wahrnimmt (+2 Würfel) oder eine Maske des Schamanen sichtbar ist (+2 Würfel).

MAGISCHE HANDLUNGEN

Im folgenden Abschnitt werden die magischen Freien, Einfachen und Komplexen Handlungen beschrieben, die ein magischer Charakter ausführen kann (siehe auch *Die Kampfphase*, S. 174).

Freie Handlungen

Aufrechterhaltenen Zauberspruch fallen lassen: Ein Zauberer kann mittels einer Freien Handlung einen aufrechterhaltenen Zauberspruch fallen lassen.

Fokus deaktivieren: Ein Erwachter Charakter kann mit einer Freien Handlung einen Fokus deaktivieren, der an ihn gebunden ist, und ihn so ausschalten. Siehe *Foki*, S. 233.

Spruchabwehr zuweisen: Ein Zauberer, der andere mit Spruchabwehr (S. 218) schützen möchte, muss eine Freie Handlung aufwenden, um dies im Voraus anzukündigen (ein Zauberer muss niemals ankündigen, dass er Spruchabwehr auf sich selbst anwendet).

Zentrieren: Ein Initiat kann eine Zentrieren-Handlung ausführen, um sich zu sammeln und von störenden Einflüssen abzuschotten und so dem Entzug besser widerstehen zu können. Siehe *Zentrieren*, S. 233.

Einfache Handlungen

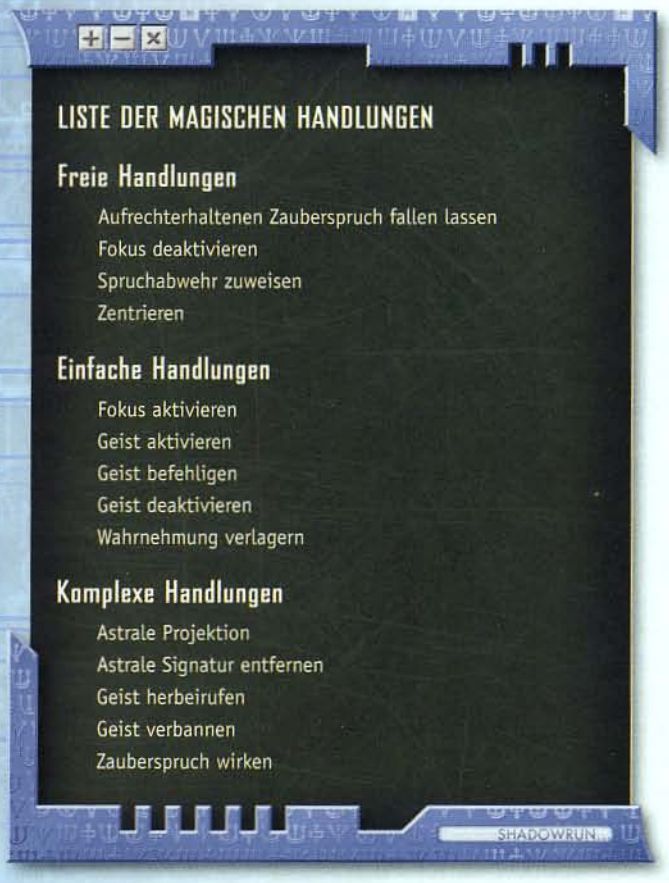
Fokus aktivieren: Ein Erwachter Charakter kann eine Einfache Handlung aufwenden, um einen Fokus zu aktivieren, der an ihn gebunden ist. Beachten Sie, dass die Aktivierung eines Zauberspeichers vom Zauberer erfordert, einen Zauber zu wirken, und deshalb eine Komplexe Handlung ist. Siehe *Aktivierung*, S. 234.

Geist aktivieren: Ein Zauberer kann eine Einfache Handlung aufwenden, um einen Geist zu aktivieren, den er zuvor herbeigerufen hat. Siehe *Beschwören*, S. 219. Es können mit einer einzigen Einfachen Handlung mehrere gebundene Geister aktiviert werden, wenn diese derselben Kategorie angehören (zum Beispiel Feuergeister). Siehe *Binden*, S. 222.

Geist befehligen: Mit einer Einfachen Handlung kann ein Zauberer einem Geist, den er kontrolliert, einen Befehl erteilen. Er kann mit einer einzigen Einfachen Handlung mehreren Geister gleichzeitig einen Befehl erteilen, wenn es sich um denselben Befehl handelt. Siehe *Beschwören*, S. 219.

Geist deaktivieren: Ein Zauberer kann eine Einfache Handlung aufwenden, um einen Geist zu deaktivieren. Siehe *Beschwören*, S. 219.





Wahrnehmung verlagern: Mit einer Einfachen Handlung kann ein Zauberer seine Wahrnehmung in den Astralraum verlagern und umgekehrt. Um astral zu projizieren, muss dagegen eine Komplexe Handlung aufgewendet werden. Siehe *Astrale Wahrnehmung*, S. 225.

Komplexe Handlungen

Astrale Projektion: Ein Zauberer kann seinen Geist in den Astralraum projizieren, indem er eine Komplexe Handlung aufwendet. Um in seinen Körper zurückzukehren, ist ebenfalls eine Komplexe Handlung erforderlich. Beachten Sie, dass, wenn der Zauberer astral projiziert, das Aufrechterhalten astraler Wahrnehmung keine Handlung erfordert. Siehe *Astrale Projektion*, S. 226.

Astrale Signatur entfernen: Ein Zauberer, der astrale Wahrnehmung einsetzt, kann eine Anzahl von Komplexen Handlungen gleich der Kraft einer astralen Signatur aufwenden, um diese vollständig zu entfernen. Siehe *Astrale Signaturen*, S. 226.

Geist herbeirufen: Ein Zauberer kann mit einer Komplexen Handlung einen Geist herbeirufen. Siehe *Herbeirufen*, S. 221.

Geist verbannen: Ein Zauberer kann mittels einer Komplexen Handlung versuchen, einen Geist zu verbannen. Siehe *Verbannen*, S. 222.

Zauberspruch wirken: Mit einer Komplexen Handlung kann ein Zauberer einen Zauberspruch wirken. Siehe *Spruchzauberei*, S. 215.

TRADITIONEN

Magie ist eine sehr persönliche und viel diskutierte Angelegenheit. Überall auf der Welt wird sie in einer Vielzahl von Glaubenssystemen und Methoden praktiziert. Diese unterschiedlichen Sichtweisen und Paradigmen werden *Traditionen* genannt. Obwohl es einige vorherrschende Schulen des magischen Denkens gibt, findet jeder Zauberer seinen eigenen Weg, um Magie zu praktizieren, und folgt normalerweise dem Pfad, der ihn gelehrt wurde, als er zum ersten Mal Erwachte. Dieser Pfad kann von einem metamenschlichen Lehrer stammen, von einem Schutzpatron, einer Schriftensammlung, wie sie an Universitäten zu finden sind, oder auch autodidaktisch erlernt worden sein (wobei sich gerade solche Individuen eher durch Glück als Talent auszeichnen).

Während die Entdeckung und Erforschung einer Tradition das gesamte Leben des Charakters andauern kann, ist die regeltechnische Erschaffung einer Tradition wesentlich einfacher. Zwei Traditionen, die besonders viele Anhänger haben, werden im Folgenden exemplarisch aufgeführt – die hermetische und die schamanistische. Sie können von Spielern genutzt werden, die keine eigene Tradition erschaffen möchten.

DAS ERSCHAFFEN EINER TRADITION

Um eine Tradition zu erschaffen, muss der Spieler folgende Fragen beantworten:

1. Was ist das Konzept der Tradition?
2. Welche Arten von Geistern können Anhänger dieser Tradition herbeirufen?
3. Welche magischen Assoziationen haben diese Geisterarten?
4. Mit welchen Mitteln widerstehen die Anhänger dieser Tradition dem Entzug?

Obwohl nur einige dieser Entscheidungen eine handfeste Regel nach sich ziehen, ist das Paradigma für den Zauberer so lebenswichtig wie die Luft, die er atmet. Vereinfacht ausgedrückt ist eine Tradition nicht mehr als eine Glaubensrichtung, die von Personen konkret gemacht wurde, die den Willen und die Fähigkeit haben, ihr Form zu geben. Der Spielleiter und der Spieler sollten sich zusammensetzen, um eine Tradition auszuarbeiten, die innerhalb ihrer Spielgruppe und des *Shadowrun*-Universums Sinn ergibt.

KONZEPT

Der Kern einer jeden Tradition ist ein System von Glaubenssätzen. Wie funktioniert Magie? *Warum* funktioniert Magie? Diese viel diskutierten Theorien und Konzepte erklären, woher die magische Kraft kommt und wie metamenschliche Zauberer lernen können, sie zu manipulieren. Die grundlegenden Überzeugungen jeder Tradition haben keinen Einfluss auf das Spiel, prägen jedoch die Weltsicht des Zauberers, das Rollenspiel und seine Beziehungen zu anderen Charakteren.

Es ist wichtig, die Kernphilosophie einer Tradition zum umreißen, bevor man detailliert darauf eingeht, wie sie regeltechnisch funktioniert. Glaubt der Charakter, dass Magie einfach eine arkane Wissenschaft ist und Geister halbintelligente Wesenheiten sind, die vom metamenschlichen Willen geformt werden? Ist seine Gabe ein Nebeneffekt seiner besonderen Beziehung zum Totem Hund und abhängig von dieser engen empathischen Verbindung? Betrachtet er das Talent als spirituelle Kunst, die nur auf dem Pfad der wahrhaft Erleuchteten ausgeübt werden kann? Oder glaubt er, dass Hund seine Macht durch ihn lenkt und er mit Hund um jeden Gefallen verhandeln muss? Jedes dieser Konzepte ist ein Schritt dahin, auszuschmücken, wie der Charakter sich selbst in Bezug auf den Kosmos wahrnimmt.

Die hermetische Tradition lehrt zum Beispiel, dass Mana eine Energie ist, die die gesamte bekannte Welt durchdringt. Sie folgt Naturgesetzen, die zwar anders sind als die physikalischen Gesetze, aber parallel zu ihnen funktionieren. Die Manipulation dieser Energie kann nur durch den Willen geschehen, und das Verständnis für die Magie ermöglicht es dem Magier, sich selbst und das Mana besser zu kontrollieren. Hermetiker tendieren zu einem wissenschaftlichen, rationalen und strukturierten Ansatz und konzentrieren sich auf die Ausarbeitung und Weiterentwicklung von Formeln und Methoden.

MAGIE UND GEISTER

Jede Tradition kann fünf Arten von Geistern beherrschen. Verschiedene Traditionen geben den Geistern verschiedene Namen, doch was eine Geisterart von der anderen wirklich unterscheidet, ist ihr Wesen. Ganz

gleich, ob ein bestimmter Geist nun Windgeist oder Luftelementar genannt wird, sein Wesen bleibt unverändert, und beide Geisterarten unterscheiden sich grundlegend von den Wassersylphen oder Geistern der Wellen. Das innere Wesen und die Kräfte eines Geistes sind unabhängig von der Tradition des Magiers, der ihn herbeiruft, obwohl die Art und Weise, wie der Geist erscheint, von der Weltsicht des Magiers abhängt. Ein Feuergeist kann für einen Magier zum Beispiel die Form eines lebenden Feuerballs annehmen, für einen Vulkananbeter die Gestalt einer Feuerechse und für einen christlichen Theurgen die Gestalt eines Engels mit einem Flammenschwert.

Eine Tradition verbindet jede ihrer Geisterarten mit einer Kategorie der Magie. Diese Verbindungen helfen zu beschreiben, wie diese Tradition eine bestimmte Geisterart betrachtet. Sie legen auch fest, wie ein gebundener Geist dieser Art einem Anhänger dieser Tradition dienen kann (siehe *Geisterdienste*, S. 220). Beispiele für solche Geisterassoziationen mit Magie finden Sie im Abschnitt *Geister*, S. 347).

Ein wichtiger Bestandteil des Konzeptes der Tradition ist auch die Beziehung zwischen Zauberern und Schutzpatronen und das Verständnis vom Wesen des Schutzpatrons. Schutzpatrone können beispielsweise Ahnengeister, Loas oder Totems, aber auch abstrakte Konzepte oder persönliche Dämonen sein, die einem die Geheimnisse des Universums zuflüstern.

ENTZUGSATTRIBUT

Anhänger aller Traditionen widerstehen dem Entzug mit ihrer Willenskraft. Zusätzlich verwendet jede Tradition ein anderes Geistiges Attribut (Intuition, Logik oder Charisma), um dem Entzug zu widerstehen. Das jeweilige Attribut ist für alle Mitglieder dieser Tradition gleich und kann später nicht mehr geändert werden.

BEISPIELTRADITIONEN

Zwei Traditionen mit einer großen Bedeutung in der Welt von *Shadowrun* sind die hermetische und die schamanistische Tradition. Hermetische Magie ist intellektuell. Diese Zauberer betrachten das Universum als komplexes Muster der Macht, das mit den richtigen Formeln und Ritualen beherrscht und kontrolliert werden kann. Magisches Wissen entsteht aus Forschung und intensivem Studium. Hermetiker nennen sich selbst oft *Magier*.

Schamanistische Zauberer steuern ihre Magie durch ihre Beziehung mit der Natur und der Macht der Gefühle und der Inspiration. Für sie ist die Welt ein Wirbel von natürlichen Energien, von denen die meisten eine eigene Persönlichkeit besitzen. Schamanistische Zauberer werden *Schamanen* genannt.

Die Hermetische Tradition

Konzept: Das wissenschaftliche Studium der Magie als komplexes Muster elementarer Kräfte, das mit den richtigen Formeln und Ritualen kontrolliert werden kann.

Heilung: Mensch
Illusion: Wasser
Kampf: Feuer
Manipulation: Erde
Wahrnehmung: Luft
Entzug: Willenskraft + Logik

Die magische Fähigkeit des hermetischen Zauberers ergibt sich aus dem Studium komplexer Theorien, die das Mana sowie die Dimensionen des Astralraums und ihre Interaktion mit der physischen Welt beschreiben. Die Wissenschaft der Thaumaturgie, wie diese Disziplin auch genannt wird, zieht all jene an, deren Verständnis der Welt von Logik und Vernunft geprägt ist. Wie bei allen lebendigen Wissenschaften besteht zwar Einigkeit über die Grundlagen, doch es existieren zahllose Theorien darüber, wie dies alles funktioniert und was man mit Magie alles bewirken kann. Indem sie versuchen, ihr Verständnis zu erweitern, können Magier ihre Magie durch Rituale sowie Konzentration und Willenskraft wirken.

Die hermetische Magie wurde schon lange vor dem Erwachen erforscht. Die logische und intellektuelle Herangehensweise der Thaumaturgie übte eine große Anziehungskraft auf Konzerne und Regierungen aus, die sich mit der hermetischen Magie bereits zu einem Zeitpunkt befassten und sie förderten, als die Gesellschaft größtenteils noch skeptisch war. Als dann Schamanen wie die Geistertänzer der Öffentlichkeit die Macht der Magie bewiesen, begannen die Leute, sich ernsthaft für die Künste der Magie zu interessieren. Während beide Traditionen von der Öffentlichkeit schließlich anerkannt wurden, arbeiten selbst heute noch weitaus mehr Magier als Schamanen für die Konzerne. (Es ist eben verdammt schwer, einem Kojoteschamanen zu erklären, dass er nur eine Stunde Mittagspause hat.)

Magier sind Gelehrte, die Magie studieren und praktizieren, indem sie erprobte und etablierte Formeln und Methoden einsetzen. Magier erforschen die Theorien und Gesetze der Magie und versuchen so, ein tieferes Verständnis der Struktur des Universums zu erlangen. Ihre Macht wächst mit ihrem Wissen.

Magier beschwören Geister, die gleichsam die Grundelemente des Universums repräsentieren: Luft, Erde, Feuer und Wasser. Diese Geister werden in der hermetischen Theorie Elementargeister genannt. Zusätzlich können sie ein „Fünftes Element" des Bewusstseins beschwören: Geister des Menschen. Die Erkenntnis, dass diese Elementargeister des Verstandes existieren, ist eine neue Entwicklung auf dem Gebiet der Thaumaturgie, und die Magier sind sich noch immer nicht darüber einig, was diese Geister genau sind. Einige bezeichnen die Geister des Menschen als Gespenster, während andere sie als Elementare des Verstandes oder Bewusstseins betrachten. Einige wenige glauben sogar, dass diese Wesen Ahnengeister sind.

Die schamanistische Tradition

Konzept: Magie stammt aus der Verbindung des Schamanen mit der Kraft der Natur und den Geistern. Letztere sind Manifestationen der lebendigen Erde. Schamanen werden von ihren Kindern, den Geistern, geführt und unterstützt, häufig durch die Aufsicht eines Schutzpatrons, den sie Totem nennen.



Heilung: Erde
Illusion: Luft
Kampf: Tier
Manipulation: Mensch
Wahrnehmung: Wasser
Entzug: Willenskraft + Charisma

Als das Erwachen die Magie in die Welt zurückbrachte, waren die Stammesschamanen unter den ersten, die sie beherrschten. Infolge des Esoterik- und Okkultismusbooms des ausgehenden 20. Jahrhunderts konnte der Schamanismus auch in vielen urbanen Gegenden Fuß fassen. Als das Erwachen kam, entdeckten diese „urbanen Schamanen", dass die alten Rituale in ihren Städten genauso gut funktionierten wie in der Wildnis. Schamanen stehen im Einklang mit dem natürlichen Fluss der Energien des Lebens und der Magie.

Für einen Schamanen ist die Welt voller lebendiger Geister – Mächte, die ein Schamane um magische Hilfe ersuchen kann. Schamanistische Zauberer rufen Geister herbei, die mit der Natur verbunden sind: Luft, Erde, Wasser, Tier und Mensch. Für einen Schamanen sind dies die Geister der Natur. Es sind Geister des Himmels und des Sturms, der Berge und der Täler, der Seen und der Flüsse, der Vögel und der Ratten und schließlich Geister der Menschheit als Ganzes, denn selbst der Mensch ist ein Teil der Natur. Die Zwiesprache mit solchen Geistern ist eine ehrwürdige und angesehene Tradition unter den Schamanen.

Die meisten Schamanen haben einen Schutzpatron, der Totem genannt wird und dem Schamanen magische Macht und Wissen verleiht. Der Schamane folgt dafür den Idealen, die das Totem repräsentiert, und arbeitet auf dessen Ziele hin, wo er nur kann. Viele Schamanen glauben, dass sich das Totem selbst durch sie ausdrückt, wenn sie Magie wirken,

ZAUBERKATEGORIEN

Heilzauber beeinflussen den Zustand und die Leistungsfähigkeit eines lebenden Körpers. Sie können verwendet werden, um Verletzungen zu behandeln oder zu heilen, Gifte oder Toxine zu entfernen und Attribute zu steigern oder zu senken.

Illusionszauber täuschen die Sinne. Sie können eingesetzt werden, um zu täuschen, Dinge unsichtbar zu machen, die Sinne zu verwirren und einfache oder komplexe Unterhaltung zu erzeugen.

Kampfzauber sind schnell, schmutzig und brutal. Die Energie des Zaubers wird verwendet, um das Ziel zu beschädigen. Die Zauberenergie wird entweder direkt in das Ziel geleitet und fügt diesem von innen heraus Schaden zu, oder sie erzeugt externe Energie , um das Ziel von außen zu beschädigen.

Manipulationszauber verwandeln und kontrollieren Materie und Energie. Sie sind mächtige und komplexe Zauber, die für den Zaubernden oft mit großer Anstrengung verbunden sind. Manipulationszauber können die Emotionen oder Handlungen einer Person beeinflussen und kontrollieren, Gegenstände bewegen, Energie formen, erzeugen oder lenken oder die Gestalt oder das Aussehen eines Ziels ändern, indem sie seine Struktur verändern.

Wahrnehmungszauber verbessern und ergänzen die Sinne. Sie ermöglichen es ihrem Ziel, über große Distanzen zu sehen oder zu hören, oder verleihen ihm neue Sinne. Es gibt auch Wahrnehmungszauber, die die Gegenwart von anderen Wesen, Magie, Leben oder Feinden aufspüren.

indem es ihr Aussehen leicht verändert und dem Totemtier anpasst. Dieses Phänomen wird Maske des Schamanen genannt (siehe *Magie bemerken*, S. 211). Der Spieler kann entscheiden, ob dieser Effekt bei seinem Charakter auftritt oder nicht.

HEXEREI

Hexerei ist die Kunst, das Mana zu formen, um bestimmte magische Effekte herbeizuführen. Sie kann eingesetzt werden, um Zaubersprüche zu wirken (Spruchzauberei und Ritualzauberei) oder sich gegen sie zu schützen oder sie zu beseitigen (Antimagie). Die verschiedenen Traditionen lehren höchst unterschiedliche Philosophien und Methoden der Manipulation magischer Kräfte. Ungeachtet dieser Unterschiede muss ein Zauberer nicht mehr machen, als sich zu konzentrieren, um einen Zauberspruch zu wirken. Die Tanzerei, die Gesten und das Singen sind nur Beiwerk. Alle Traditionen wirken Zauber nach denselben Regeln.

ZAUBERSPRÜCHE

Wie bereits erwähnt, ist ein Zauberspruch eine Manifestation des Willens des Zaubernden, hervorgerufen durch Formeln oder Inspiration. Obwohl die Wirkung von Zaubersprüchen zahllose Formen annehmen kann, gibt es eine Reihe von Effekten, die so typisch sind, dass sie als Standardzaubersprüche betrachtet werden können. Diese Zaubersprüche werden im Abschnitt *Straßengrimoire* (S. 238) beschrieben.

Zaubersprüche haben eine Reihe von Merkmalen, die sie vergleichbar machen. Diese Merkmale sind Art, Kategorie, Reichweite, Mindestwurf, Dauer, Kraft, Entzug und Wirkung. Die Merkmale werden im Abschnitt *Straßengrimoire* (S. 238) ausführlich beschrieben.

1 x 1 Der Spruchzauberei

Zunächst lassen sich Zaubersprüche nach ihrer Wechselwirkung mit dem Ziel unterscheiden. Genau wie es eine physische und eine astrale Ebene gibt, gleichsam zwei Seiten derselben Münze, kann der Zaubernde entweder die physische Gestalt des Ziels beeinflussen oder einen Zauberspruch direkt in die Aura einer Kreatur lenken – von der die meisten Traditionen glauben, dass sie die Essenz des Lebens selbst sei.

Ein Zauberspruch, der sein Ziel physisch beeinflusst, wird *physischer* Zauber genannt, während ein Zauberspruch, der sein Ziel über Mana beeinflusst, als *Manazauber* bezeichnet wird. Ein physischer Zauberspruch kann ausschließlich Ziele beeinflussen, die eine physische Gestalt haben, und hat keine Wirkung auf eine astrale Gestalt (siehe *Astrale Welt*, S. 225). Manazauber können ausschließlich lebendige Wesen oder Dinge beeinflussen, die aus Mana bestehen – beispielsweise Geister oder Foki.

Neben der grundlegenden Unterscheidung zwischen physischen und Manazaubern werden Zaubersprüche je nach ihrer Wirkung in Kategorien unterteilt. Es gibt fünf Kategorien: Heilung, Illusion, Kampf, Manipulation und Wahrnehmung.

ZAUBERFORMELKOSTEN

Zauberkategorie	Formelkosten	Lehrerkosten
Heilung	500 ¥	Unterrichtsstufe x 250 ¥
Illusion	1.000 ¥	Unterrichtsstufe x 500 ¥
Kampf	2.000 ¥	Unterrichtsstufe x 1.500 ¥
Manipulation	1.500 ¥	Unterrichtsstufe x 1.000 ¥
Wahrnehmung	500 ¥	Unterrichtsstufe x 250 ¥

Kraft

Das einzige Attribut eines Zauberspruchs ist seine Kraft – das Maß für seine Macht. Die Kraft eines Zaubers hilft bei der Bestimmung seiner Wirksamkeit und seines Entzugs. Sie wird vom Zaubernden während des Spruchzauberns ausgewählt, typischerweise mit einem Wert von bis zu seinem Magieattribut. Die maximale Kraft, mit der ein Zauberspruch gewirkt werden kann, entspricht dem doppelten Magieattribut des Zaubernden.

Der Einfachheit halber kann sich die Spielgruppe einigen, dass, wenn nichts anderes gesagt wird, ein Zauberspruch immer mit einer Kraft in Höhe des Magieattributs des Charakters gewirkt wird. Auf diese Weise lassen sich die Wirkung und der Entzug eines Zauberspruchs schneller berechnen (siehe *Vereinfachung des Entzugs*, S. 238).

Die Kraft eines Zaubers begrenzt die Zahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge), die bei der Spruchzaubereiprobe erzielt werden können. Wenn ein Charakter also einen Zauber mit Kraft 3 wirkt und 5 Erfolge erzielt, zählen nur 3 dieser Erfolge. Mit anderen Worten: Die Kraft dient als Obergrenze für die Wirkung eines Zauberspruchs – je mehr Saft man einem Zauber gibt, desto größer ist seine maximale Wirkung. Diese Einschränkung wirkt sich nicht auf Edgewürfel aus, die zur Verstärkung eines Zauberspruchs eingesetzt werden.

Extremzaubern: Zauberer können einen Zauberspruch auch mit einer Kraft wirken, die höher ist als ihr Magieattribut (was als *Extremzaubern* bezeichnet wird), aber dies führt dazu, dass der Entzug Körperlichen statt Geistigen Schaden verursacht.

Erlernen von Zaubersprüchen

Bevor ein Zauberer einen Zauberspruch wirken kann, muss er ihn erlernen. Ein Zauberer kann einen Zauberspruch entweder anhand einer Zauberformel oder von einem anderen Zauberer erlernen, doch die Quelle muss (nach Maßgabe des Spielleiters) mit der Tradition des Zaubernden kompatibel sein. Ein Zauberer muss ein Magisches Refugium besitzen, um mit Zaubern zu experimentieren, sie erlernen und an seinen persönlichen Stil und sein Verständnis der magischen Welt anpassen zu können.

Für die meisten Zauberer (besonders Magier) gehört das archaische Modell einer Meister-Schüler-Beziehung beim Erlernen von Zauber-

sprüchen der Vergangenheit an. Dank der Verbreitung von magischen Informationen in der Matrix ist das Studieren von Formeln die übliche Herangehensweise beim Erlernen neuer Zaubersprüche. Das Finden einer Zauberformel ist genauso einfach, wie in die Matrix zu gehen.

Die Matrix ist auch eine ausgezeichnete Quelle für Lehrer. Dabei muss man noch nicht einmal an abgelegene Orte reisen, um einen bestimmten Zauberspruch zu lernen. Immer mehr Zauberer aller Traditionen suchen sich Online-Lehrer, um ihre Kunst zu verbessern, ohne dem Lehrer jemals in der Realität begegnet zu sein. Die besondere Natur der Zauberei macht rein virtuelle Zauberlehrer jedoch nutzlos.

Um eine Formel oder einen Lehrer zu finden, muss der Charakter die Kosten bezahlen, die der Tabelle Zauberformelkosten (S. 213) entnommen werden können. Einzelne NSC und Quellen passen die Preise abhängig von den Umständen des Einzelfalls an, doch die Tabelle gibt Auskunft über die durchschnittlichen Kosten. Bestimmte Zaubersprüche (besonders Kampfzauber und mentale Manipulationen) sind in einigen Staaten illegal oder werden zumindest kontrolliert, weshalb Charaktere, die sie erlernen wollen, vorsichtig vorgehen oder auf dem Schwarzmarkt nach Anbietern/Lehrern suchen müssen. Außerdem muss ein Charakter 5 permanente Karmapunkte für jeden Zauberspruch aufwenden, den er erlernt. Diese Karmakosten sind immer gleich, unabhängig davon, ob die Anleitung persönlich oder über die Matrix erfolgt.

Sobald ein Zauberer Zugang zu einer Zauberformel oder einem Lehrer hat, legt er eine Ausgedehnte Probe auf Spruchzauberei + Intuition (5, 1 Tag) ab. Lehrer können eine Unterricht-Probe (S. 164) ablegen, um zusätzliche Würfel für die Lernprobe zur Verfügung zu stellen. Totemmodifikatoren und die Hilfe von gebundenen Geistern können ebenfalls zusätzliche Würfel gewähren. Verletzungsmodifikatoren gelten ebenso wie die Ablenkung durch das Aufrechterhalten von Zaubersprüchen, schlechte Bedingungen und so weiter.

Ein Charakter, der einen Zauberspruch erlernt, muss dies in einem Rutsch tun. Das Erlernen eines Zauberspruchs erfordert zwar nicht die ganze Aufmerksamkeit eines Charakters, doch der Zauberer muss täglich mindestens 8 Stunden mit Lernen verbringen, bis er den Zauberspruch schließlich beherrscht. Sollte der Lernzeitraum für einen Tag unterbrochen werden, bevor die Ausgedehnte Probe abgeschlossen ist, scheitert die Probe automatisch und der Zauber wird nicht erlernt. In diesem Fall muss der Charakter keine Karmapunkte aufwenden, doch das in den Unterricht investierte Geld ist verloren.

Eingeschränkte Zaubersprüche

Beim Erlernen eines Zauberspruchs kann ein Charakter Einschränkungen beim Wirken des Zaubers auf sich nehmen. Im Gegenzug fällt es ihm leichter, beim Wirken des eingeschränkten Zauberspruchs dem Entzug zu widerstehen. Diese Einschränkung bei der Spruchzauberei geschieht mittels *Fetischen* – wiederverwendbaren Gegenständen mit kleineren Verzauberungen, die zur magischen Tradition des Charakters passen.

Fetische können bei Taliskrämern oder anderen Zauberern erworben werden und werden für bestimmte Zauberkategorien hergestellt (Kampf, Wahrnehmung und so weiter) – der jeweilige Fetisch kann nur für die Zaubersprüche seiner Kategorie benutzt werden. Wenn der Zauber erlernt wird, wird er auf diesen speziellen Fetisch eingestimmt.

Ein Zauberer kann einen eingeschränkten Zauberspruch nur dann wirken, wenn der Fetisch seinen Körper berührt. Verliert er den Fetisch, muss er ihn durch einen neuen ersetzen und diesen wieder auf sich selbst und den Zauberspruch einstimmen, was eine Ausgedehnte Probe auf Intuition + Magie (5, 1 Stunde) erfordert. Beispiele für Gegenstände, die als Fetisch dienen können, finden Sie im Abschnitt *Foki*, S. 233.

Beim Wirken von Zaubersprüchen, die auf einen Fetisch eingestimmt sind, erhält der Zaubernde +2 Würfel für die Entzugswiderstandsprobe.

SPRUCHZAUBEREI

Spruchzauberei ist der Kern der Zauberei. Obwohl es unterschiedliche Wege gibt, sich der Magie zu nähern, kommt es am Ende immer auf den Zauberspruch an, den der Zaubernde wirkt, und darauf, was er mit ihm erreichen kann. Die Fertigkeit Spruchzauberei ermöglicht es einem Zauberer, einen Zauberspruch zu wirken, d.h. Mana mit der Macht seines Willens zu lenken, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Schritt 1: Einen Zauberspruch auswählen

Um einen Zauber zu wirken, muss sich der Zaubernde zunächst darauf vorbereiten. Als Erstes muss er den Zauberspruch auswählen, den er wirken möchte. Er kann einen beliebigen Zauber wirken, den er beherrscht. Wenn der Zaubernde gerade weitere Zaubersprüche, sogenannte *aufrechterhaltene Zauber* (siehe *Schritt 7: Andauernde Effekte*, S. 217), aktiv hat, muss er sich entscheiden, ob er sie weiter aufrechterhalten oder fallen lassen möchte, während er den neuen Zauber wirkt. Aufrechterhaltene Zauber lenken ab und bewirken einen Würfelpoolmodifikator von –2 pro aufrechterhaltenem Zauberspruch. Das Fallenlassen eines aufrechterhaltenen Zauberspruchs ist eine Freie Handlung.

Schritt 2: Kraft festlegen

Als Nächstes muss der Charakter die Kraft des Zaubers festlegen. Die maximale Kraft, mit der ein Zauber gewirkt werden kann, entspricht dem doppelten Magieattribut des Zaubernden. Das Wirken eines Zauberspruchs mit einer Kraft, die höher ist als das Magieattribut, wird allerdings als – gefährliches – *Extremzaubern* bezeichnet (siehe S. 214), da es Körperlichen statt Geistigen Entzugsschaden verursacht.

Schritt 3: Ziel(e) auswählen

Nun muss der Zaubernde das oder die Ziele auswählen. Ein metamenschlicher Zauberer kann alles bzw. jeden als Ziel erfassen, den er mit seiner natürlichen Sicht direkt sehen kann. Cyber- oder Bioware, für die Essenz aufgewendet wurde, kann zum Erfassen von Zielen eingesetzt werden, während auf technische Sichthilfen, die die eigenen Sinne des Charakters ersetzen – Kameras, elektronische Ferngläser, Matrix-Input etc. – nicht zurückgegriffen werden kann. Einige Zaubersprüche können nur auf Ziele gewirkt werden, die der Zaubernde berührt – diese Ziele muss der Zaubernde nicht sehen können, doch das Berühren eines unwilligen Ziels erfordert einen erfolgreichen waffenlosen Angriff gegen dieses Ziel.

Der Akt der Auswahl eines Ziels etabliert eine mystische Verbindung zwischen Zauberndem und Ziel. Durch diese „Zielverbindung" wird das Mana eines Zaubers geleitet, um eine Zauberwirkung hervorzurufen. Gemäß der grundlegenden *Shadowrun*-Regeln erfordert eine solche Verbindung eine freie Sichtlinie oder eine Berührung. Eine Sichtlinie

SPRUCHZAUBEREI SCHRITT FÜR SCHRITT

Schritt 1: *Einen Zauberspruch auswählen.*
Schritt 2: *Kraft festlegen* (bis zum Magieattribut des Wirkenden – außer beim Extremzaubern, siehe oben).
Schritt 3: *Ziel(e) auswählen* (innerhalb des Blickfelds des Zaubernden).
Schritt 4: *Spruchzaubereiprobe* (Spruchzauberei + Magie).
Schritt 5: *Zauberwirkung bestimmen* (siehe Beschreibung des Zaubers).
Schritt 6: *Entzugswiderstandsprobe* mit Willenskraft + dem Entzugsattribut der Tradition.
Schritt 7: *Andauernde Effekte bestimmen* (Aufrechterhalten-Modifikator von –2)

kann sogar mittels reflektierender Oberflächen oder durch durchsichtige Gegenstände hergestellt werden und unterliegt den normalen Modifikatoren für Sicht und Lichtverhältnisse. Wie oben erwähnt kann die Sicht durch ein elektronisches Sichtverstärkungsgerät oder eine anderen technologische Abbildung des Ziels die notwendige Verbindung nicht herstellen.

Ein Zauberer auf der physischen Ebene kann ausschließlich Zaubersprüche auf Ziele wirken, die sich ebenfalls in der physischen Ebene aufhalten. Genauso kann ein Zauberer, der sich im Astralraum aufhält, nur Zauber auf Ziele wirken, die eine astrale Gestalt haben (obwohl die Auren von Lebewesen im Astralraum zu sehen sind, kann eine Aura allein nicht als Ziel erfasst werden). Ein astral wahrnehmender (oder auf andere Weise mit einer dualen Natur ausgestatteter) Zauberer kann Zaubersprüche auf Ziele in der physischen und der astralen Ebene wirken. Ein astrales Ziel kann nur mit Manazaubern beeinflusst werden, da es keine physische Gestalt hat; dies gilt selbst dann, wenn der Zaubernde in der physischen Welt astral wahrnimmt.

Flächenzauber: Einige Zaubersprüche haben bestimmte Bereiche oder Punkte im Raum zum Ziel; in diesem Fall muss der Charakter das Zentrum des beeinflussten Bereichs sehen können. Alle sichtbaren Ziele innerhalb des Bereichs werden beeinflusst. Flächenzauber können also mehrere Ziele gleichzeitig beeinflussen. Der Grundradius eines Flächenzaubers entspricht seiner Kraft in Metern. Innerhalb dieses Radius sind alle gültigen Ziele, Freund wie Feind, von der Wirkung des Zaubers betroffen (einschließlich des Zaubernden). Aus diesem Grund variieren Zauberer häufig den Grundradius von Flächenzaubern. Dies geschieht, indem die Würfel für die Spruchzaubereiprobe reduziert werden. Der Zaubernde kann den Radius pro zurückgehaltenem Würfel um 1 Meter reduzieren oder erhöhen. Zurückgehaltene Würfel können nicht für andere Proben, wie zum Beispiel die Entzugswiderstandsprobe, verwendet werden.

Mehrfache Zauber: Unter bestimmten Umständen möchte ein Zauberer vielleicht mehrere Zaubersprüche gleichzeitig wirken (vielleicht sogar denselben Zauberspruch mehrmals, zum Beispiel wenn er zwei verschiedene Gegner in derselben Handlung mit einem Manablitz aufhalten möchte). Mehrere Zauber können gleichzeitig in derselben Komplexen Handlung gewirkt werden, allerdings muss der Zaubernde dafür die Würfel für die Spruchzauberei + Magie-Probe zwischen den verschiedenen Zaubern aufteilen. Außerdem steigt der Entzug für jeden zusätzlichen Zauber um +1 (Entzugswiderstandsproben werden ebenfalls separat abgewickelt). Die Reihenfolge, in der mehrfache Zauber abgewickelt werden, bestimmt der Zaubernde. Die maximale Anzahl von Zaubern, die ein Charakter mit einer einzelnen Komplexen Handlung wirken kann, entspricht seiner Fertigkeitsstufe in Spruchzauberei. Für jede Probe muss er mindestens einen Würfel bereitstellen.

BEISPIEL

Zoe und Atom stehen auf einer Brücke, die kurz vor dem Einsturz steht. Zoe wirkt zwei Levitationszauber, um sich und Atom von der Brücke in Sicherheit zu bringen. Sie hat einen Würfelpool von 8 (Spruchzauberei 4 + Magie 4), also weist sie sich selbst und Atom jeweils 4 Würfel zu. Ganz gleich, ob sie erfolgreich ist oder nicht, muss sie dem Entzug beider Zaubersprüche (jeweils um +1 erhöht) widerstehen.

Schritt 4: Spruchzaubereiprobe

Das Wirken eines Zauberspruchs erfordert eine Komplexe Handlung. Der Zaubernde wirft einen Würfelpool aus Spruchzauberei + Magie, modifiziert durch Foki, Totemmodifikatoren, gebundene Geister und/oder Modifikatoren für Sichtverhältnisse.

OBJEKTWIDERSTANDSTABELLE

Kategorie	Mindestwurf
Natürliche Objekte (Bäume, Boden, natürliches Wasser)	1
Einfache hergestellte Objekte (Ziegelsteine, Leder, einfache Kunststoffe)	2
Hightech-Objekte und –Materialien (fortschrittliche Kunststoffe, Legierungen, elektronische Ausrüstung, Sensoren)	3
Hochgradig verarbeitete Objekte (Computer, Giftmüll, Drohnen, Fahrzeuge)	5+

Schritt 5: Zauberwirkung bestimmen

Einige Zaubersprüche erfordern eine Erfolgsprobe, bei der die Anzahl der Erfolge direkt die Wirksamkeit des Zaubers bestimmt (entsprechend der Beschreibung des jeweiligen Zaubers). Bei der Probe auf Spruchzauberei + Magie muss dem Zaubernden mindestens 1 Nettoerfolg gelingen, damit der Zauber funktioniert. Weitere Erfolge sind erforderlich, wenn für den Zauberspruch ein bestimmter Mindestwurf angegeben ist. Dem Zaubernden steht es immer frei, die Anzahl der Erfolge, die er bei der Spruchzaubereiprobe erzielt hat, zu reduzieren.

Zaubersprüche, die auf lebende Ziele gewirkt werden, müssen häufig den Widerstand des Ziels überwinden und erfordern eine Vergleichende Probe. Bei Flächenzaubern legt der Zaubernde nur eine Probe ab, gegen die sich jedes Ziel einzeln zur Wehr setzt. Gegen physische Zauber setzt sich ein Ziel mit Konstitution zur Wehr, gegen Manazauber mit Willenskraft. Wenn das Ziel durch Spruchabwehr (S. 218) geschützt wird, kann es seine Widerstandsprobe um die Spruchabwehrwürfel ergänzen. Der Würfelpool für den Widerstand gegen den Zauber wird außerdem durch Deckungsmodifikatoren modifiziert, von denen das Ziel eventuell profitiert (siehe *Verteidiger/Ziel befindet sich in Teildeckung* oder *guter Deckung*, S. 180). Befindet sich das Ziel auf der anderen Seite einer Manabarriere (siehe S. 228), erhält es eine Anzahl von Zusatzwürfeln in Höhe der Kraft der Barriere zu seiner Widerstandsprobe dazu. Der Zaubernde muss bei der Vergleichenden Probe mindestens 1 Nettoerfolg erzielen, damit der Zauber wirkt.

Zaubersprüche, die gegen nichtlebende oder nichtmagische Ziele gewirkt werden, erfordern keine Widerstandsprobe, da das Objekt keine Lebenskraft und damit keine Verbindung zum Mana hat, mit der es sich gegen den Zauber zur Wehr setzen könnte (beachten Sie, dass gegen nichtlebende Ziele nur physische Zauber eingesetzt werden können; Manazauber haben keine Wirkung gegen sie). Je größer der Grad der Verarbeitung eines Objektes ist und je mehr Hightech in ihm steckt, desto schwieriger ist es für den Zaubernden, mit seiner Magie darauf einzuwirken. Der Mindestwurf für Zaubersprüche gegen leblose Objekte ist abhängig von der Art des Objektes (siehe *Objektwiderstandstabelle*). Objekte, gegen die ein indirekter Kampfzauber gewirkt wird, widerstehen dem Schaden auf dieselbe Weise wie im Fernkampf; verwenden Sie ihre doppelte Panzerungsstufe (bzw. ihre einfache Panzerungsstufe gegen Zauber mit elementaren Effekten), um dem Schaden zu widerstehen (siehe *Barrieren*, S. 196).

Astrale Objekte wie Manabarrieren oder aktive Foki widerstehen Zaubersprüchen mit ihrer Kraft.

Die maximale Anzahl an Erfolgen, die bei der Spruchzaubereiprobe erzielt werden kann, entspricht der Kraft des Zauberspruchs (siehe *Kraft*, S. 208).

Gescheiterte Zaubersprüche zeigen keine Wirkung. Unabhängig davon, ob der Zauber wirkt oder nicht, muss der Zauberer dem Entzug widerstehen.

Beachten Sie, dass der Zaubernde je nach der Wirkung normalerweise weiß, ob der Zauber erfolgreich war oder nicht. In bestimmten Fällen kann der Spielleiter jedoch entscheiden, dass der Zaubernde nicht weiß, ob der Zauberspruch erfolgreich war. In diesem Fall kann der Spielleiter für den Charakter eine verdeckte Probe auf Spruchzauberei + Intuition gegen einen angemessenen Mindestwurf ablegen, um zu ermitteln, wie gut der Charakter die Wirkung des Zauberspruchs einschätzen kann.

Patzer: Ein Patzer bei der Spruchzaubereiprobe kann höchst interessante Effekte nach sich ziehen, abhängig von der Art des Zaubers und der Vorstellungskraft des Spielleiters. Die meisten Patzer haben unerwünschte Nebeneffekte zur Folge – ein Feuerball, der eine extrem dichte Rauchwolke produziert, die die Sicht behindert, ein Levitationszauber, bei dem sich das Ziel nur im Kreis bewegen kann, oder ein Illusionszauber, der um ein unerwartetes sensorisches Element ergänzt wird. Bei einem kritischen Patzer könnte der Zauber das falsche Ziel erwischen, den Zauberer selbst treffen oder ähnlich katastrophale Konsequenzen mit sich bringen. Wenn der Spielleiter möchte, kann ein Patzer auch den Entzug erhöhen – bei einem kritischen Patzer könnte der Entzug sogar automatisch zu Körperlichem Schaden führen!

BEISPIEL

Ein Go-Gangmitglied will Raze mit seinem Motorrad umnieten, weshalb Raze beschließt, den Störenfried mit einem Energieblitz zu bedenken. Er entscheidet sich für Kraft 5, wirft seine Spruchzauberei 4 + Magie 5 (9 Würfel) und erzielt 5 Erfolge. Das Gangmitglied wirft seine Konstitution 3 als Spruchwiderstandsprobe und erzielt nur 2 Erfolge. Der Grundschaden des Energieblitzes von 5 wird wegen der 3 Nettoerfolge auf 8 erhöht – autsch! Der Entzugscode des Energieblitzes ist (K/2)+1, (optional: plus 3 durch die Netto-Erfolge), daher muss Raze einem Schadenscode von 3 (optional: 6) mit Willenskraft + Logik widerstehen (er ist ein Magier). Wenn Raze nicht das Gangmitglied, sondern das Motorrad ins Visier genommen hätte, hätten seine 5 Erfolge genügt, um den Mindestwurf von 5 (das Motorrad ist ein industriell hochgradig verarbeitetes Objekt) zu schaffen. Da sich leblose Gegenstände gegen direkte Kampfzauber nicht zur Wehr setzen können, hätte das Motorrad 5 Kästchen Schaden erlitten (Raze hat über den Mindestwurf hinaus keine Nettoerfolge erzielt, die den Schaden anheben würden).

Schritt 6: Entzugswiderstandsprobe

Der Zaubernde wirft Willenskraft + ein Attribut, das von seiner Tradition abhängt (Charisma für Schamanen und Logik für Magier), um dem Entzug zu widerstehen. Jeder Erfolg bei der Entzugswiderstandsprobe senkt den Entzug des Zaubers um 1. Beachten Sie, dass aufrechterhaltene Zaubersprüche und Verletzungsmodifikatoren keinen Einfluss auf den Würfelpool für die Entzugswiderstandsprobe haben. Der Entzugsschaden von Zaubern ist Geistiger Schaden (außer beim Extremzaubern, S. 214).

Schritt 7: Andauernde Effekte

Viele Zaubersprüche können vom Zaubernden *aufrechterhalten* werden, solange sich dieser auf den Zauber konzentriert. Einzelheiten sind den Beschreibungen des jeweiligen Zauberspruchs zu entnehmen. Aufrechterhaltene Zaubersprüche geben dem Charakter zwar die Möglichkeit, einen andauernden magischen Effekt zu erzielen, beanspruchen jedoch auch seine magischen Fähigkeiten. Für jeden aufrechterhaltenen Zauberspruch erleidet der Zaubernde einen Würfelpoolmodifikator von –2 auf alle Proben.

Wenn ein Flächenzauber aufrechterhalten wird, kann sein Wirkungsradius mit einer Komplexen Handlung bewegt werden, solange er weiterhin im Sichtfeld des Zaubernden bleibt. Charaktere, die sich nicht mehr im Wirkungsradius aufhalten, sind der Wirkung des Zaubers nicht mehr ausgesetzt; Charaktere, die in den Wirkungsradius eines Flächenzaubers hineingeraten, widerstehen der Wirkung des Zaubers wie in der Zauberbeschreibung angegeben.

Nach Maßgabe des Spielleiters können bestimmte Umstände dazu führen, dass die Konzentration des Zauberers, der einen Zauberspruch aufrechterhält, gestört wird, beispielsweise wenn er Schaden erleidet, Volle Abwehr einsetzt, sich auf den Boden wirft und so weiter. Wenn die Konzentration eines Zauberers gestört wird, während er einen Zauberspruch aufrechterhält, muss er eine Spruchzauberei + Willenskraft (2)-Probe schaffen, um den Zauber nicht fallen zu lassen (der Modifikator für das Aufrechterhalten des Zauberspruchs wird hierbei nicht angewendet).

RITUALZAUBEREI

Ritualzauberei funktioniert fast wie gewöhnliche Spruchzauberei, abgesehen davon, dass sie über einen längeren Zeitraum hinweg gewirkt wird und auch Ziele beeinflussen kann, die sich nicht innerhalb des Sichtfelds des Zauberers befinden. Außerdem kann eine Gruppe von mehreren Zaubernden zusammenarbeiten und ihre Fähigkeiten kombinieren, um einen Zauberspruch mächtiger zu machen.

Voraussetzungen

Alle Mitglieder, die an dem Ritual teilnehmen, müssen derselben Tradition angehören und den Zauber beherrschen. Um Ritualzauberei zu wirken, benötigt man ein magisches Refugium der entsprechenden Tradition. Die Kraft des Refugiums begrenzt sowohl die Anzahl der Spruchzauberer, die erfolgreich zu dem Ritual beitragen können, als auch die Kraft des Zaubers, der gewirkt wird. Eine Gruppe kann einen Zauber rituell nicht mit einer Kraft wirken, die höher ist als die Kraft des verwendeten Magischen Refugiums.

Die maximale Anzahl Teilnehmer, die ein Ritual gemeinsam durchführen können, entspricht der Kraft des Refugiums oder der niedrigsten Fertigkeitsstufe der Teilnehmer in Ritualzauberei, je



nachdem, welcher Wert niedriger ist. Harry, Al und Rowan haben beispielsweise Fertigkeitsstufen in Ritualzauberei von 3, 5 und 4. Sie versuchen, einen Zauber in dem Magischen Refugium von Harry zu wirken, dessen Kraft 4 beträgt. Mit diesem Refugium könnte maximal noch ein weiterer Zauberer an dem Ritual teilnehmen, doch Harrys Fertigkeitsstufe 3 in Ritualzauberei beschränkt die maximale Teilnehmerzahl auf 3 Personen.

Rituelle Zielerfassung

Ritualzauber können auf ein beliebiges Ziel gewirkt werden, egal ob es sich im Sichtfeld befindet oder nicht. Falls sich das Ziel außerhalb des Sichtfelds befindet, braucht der Spruchzauberer oder das Team jemanden, der es sehen kann. Diese Person wird gemeinhin *Späher* genannt. Der Späher muss der Gruppe angehören, die das Ritual durchführt (oder ein Geist sein, der an eines der Teammitglieder gebunden ist), und das Ziel astral wahrnehmen können. Der Späher muss sich bei dem Magischen Refugium aufhalten, wenn das Ritual beginnt, und sich dann in der physischen Ebene oder im Astralraum zum Ziel des Rituals begeben, sodass er es askennen kann. Das Ziel selbst muss dafür nicht astral aktiv sein (so ist es für den Späher oft auch sicherer). Während des Rituals besteht zwischen der astralen Gestalt des Spähers und der Ritualgruppe eine Verbindung. Wenn der Späher vom Ziel bemerkt wird, ist es möglich, seine Verbindung zum physischen Aufenthaltsort des Ritualteams zurückzuverfolgen. Siehe *Astrales Spurenlesen*, S. 228.

Beachten Sie, dass Zauberer nur für einen begrenzten Zeitraum astral projizieren können (siehe S. 226). Jedes Ritual, das nicht vollendet werden kann, bevor ein astral projizierender Späher in seinen Körper zurückkehren muss, muss zu diesem Zeitpunkt abgebrochen werden. Wenn der Versuch einer Ritualzauberei abgebrochen werden muss, scheitert der Ritualzauber, und alle Ritualteilnehmer müssen sofort dem Entzug widerstehen. Aus diesem Grund werden häufig gebundene Geister als Späher für Ritualteams eingesetzt. Geister, die nicht an eines der Teammitglieder gebunden sind, können nicht als Späher dienen.

Ritualleiter

Jedes Ritualteam muss einen Ritualleiter haben. Dabei handelt es sich meist um den mächtigsten oder talentiertesten Zauberer, doch dies ist nicht zwingend nötig. Ritualzauberei + Magie des Ritualleiters bilden den Grundwürfelpool zur Ermittlung der Spruchwirkung. Die Kraft des Ritualzaubers wird durch das Magieattribut des Ritualleiters begrenzt – ist die Kraft des Zaubers höher als das Magieattribut des Ritualleiters, gilt das Ritual als Extremzaubern (S. 214), und alle Teammitglieder müssen Körperlichem Entzug widerstehen.

Wirken von Ritualzaubern

Ritualzauberei funktioniert genau wie herkömmliche Spruchzauberei, außer dass das Ritual einen Zeitraum von 12 Stunden abzüglich dem Magieattribut des Ritualleiters in Anspruch nimmt (mindestens aber 1 Stunde). Je nachdem, welchen Zauber das Ritualteam wirkt und ob das Ziel dem Spruch widerstehen kann, kann Ritualzauberei entweder eine einfache Erfolgsprobe oder eine Vergleichende Probe sein (siehe *Zaubersprüche*, S. 112).

Wenn das Wirken des Zaubers beginnt, ist der Würfelpool gleich der Ritualzauberei + Magie des Ritualleiters. Jedes zusätzliche Teammitglied legt eine Ritualzauberei + Magie-Probe ab, als ob es den Zauberspruch wirken würde; die Nettoerfolge der Teammitglieder werden als Würfelpoolbonus zum Würfelpool des Ritualleiters für die Ritualzauberei addiert (siehe *Teamwork-Proben*, S. 87). Die Teammitglieder können Foki einsetzen, um ihre eigenen Proben zu verstärken.

Ritualzauberei entdecken

Es besteht die Möglichkeit, dass das Ziel eines Ritualzaubers spürt, das sich in seiner Nähe Mana aufbaut. Der Spielleiter legt ab der erste Stunde nach Beginn des Rituals eine Ausgedehnte Probe auf Askennen + Intuition (20 – Kraft des Zaubers, 1 Stunde) für das Ziel ab, um zu bestimmen, ob es irgendetwas Ungewöhnliches bemerkt.

Ritueller Entzug

Am Ende des Rituals muss jedes Teammitglied – einschließlich des Spähers – dem Entzug des Zaubers widerstehen. Die einzelnen Zauberer können sich der Hilfe von Foki und gebundenen Geistern (sofern sie nicht anderweitig beschäftigt sind) bedienen, um dem Entzug zu widerstehen.

ANTIMAGIE

Antimagie wird eingesetzt, um andere Zaubersprüche zu unterbrechen, entweder während sie gewirkt werden (Spruchabwehr) oder während sie aufrechterhalten werden (Bannen).

Spruchabwehr

Ein Zauberer kann Spruchabwehr einsetzen, um sich und andere gegen einen Zauber zu schützen, der gerade gewirkt wird. Zu diesem Zweck muss er eine Freie Handlung aufwenden und erklären, wen er schützen möchte. Wenn die Spruchabwehr nicht vorher erklärt wird, kann sie nicht zum Schutz anderer eingesetzt werden, es sei denn, der Zauberer hat seine Handlung verzögert (siehe *Handlungen verzögern*, S. 173). Ein geschützter Charakter muss außerdem innerhalb des Sichtfelds des Zauberers bleiben, um in den Genuss der Spruchabwehr zu gelangen. Für sich selbst kann ein Zauberer immer Spruchabwehr einsetzen, es sei denn, er wird überrascht.

Wird ein Zauberspruch gegen einen geschützten Charakter gewirkt, stehen diesem neben seinem jeweiligen Attribut (Konstitution oder Willenskraft) auch die Spruchabwehrwürfel für die Spruchwiderstandsprobe zur Verfügung. Erfolge, die bei dieser Probe erzielt werden, reduzieren die Nettoerfolge des Zaubernden genau wie bei einer Vergleichenden Probe. Falls mehrere geschützte Ziele vom selben Zauber getroffen werden, werden die Spruchabwehrwürfel nur einmal geworfen, und jedes wird Ziel im gleichen Maße geschützt.

Wird ein Ziel von mehreren Zauberern mit Spruchabwehr geschützt, gelten die Regeln für Teamwork-Proben (siehe S. 87).

Beachten Sie, dass Spruchabwehr nicht „verbraucht" wird, wenn sie gegen einen Zauberspruch eingesetzt worden ist; sie schützt die jeweiligen Charaktere vor weiteren Zaubersprüchen, bis der Zauberer beschließt, die Spruchabwehr zu beenden.

Ein Zauberer, der aktiv Spruchabwehr einsetzt, kann sich damit sogar gegen Zaubersprüche schützen, von denen er nichts weiß – besonders gegen Wahrnehmungs- und Illusionszauber –, da er das Mana in seiner Umgebung aktiv „stört". Das bedeutet jedoch nicht, dass der Zauberer bemerkt, dass solche Zauber eingesetzt werden. Der Spielleiter sollte eine verdeckte Intuition + Magie (3)-Probe ablegen, um zu ermitteln, ob und in welchem Ausmaß der Zauberer bemerkt, dass seine Spruchabwehr gerade etwas abwehrt.

Der Einsatz von Spruchabwehr gegen einen Zauber, der gerade gewirkt wird, verursacht keinen Entzug.

Patzer: Ein Patzer bei einer Spruchabwehrprobe könnte den Zauber auf ein anderes (befreundetes) Ziel „ablenken" oder den Zauberer, der Spruchabwehr einsetzt, dem Entzug des Zaubers aussetzen, den er gerade abwehren will (wenn die Kraft des Zaubers größer ist als sein Magieattribut, kann der Entzug sogar Körperlichen Schaden verursachen). Ein Kritischer Patzer könnte beispielsweise dazu führen, dass sowohl das ursprüngliche Ziel als auch der schützende Zauberer der vollen Wirkung des Zaubers ausgesetzt sind.

BEISPIEL

Amul schützt drei seiner Freunde mit Spruchabwehr, als sie plötzlich mit einem Manaball angegriffen werden. Jeder seiner drei Freunde wirft seine eigene Willenskraft, um dem Zauber zu widerstehen, und erzielt jeweils 1 Erfolg. Amul wirft seine Spruchabwehr einmal und erzielt 2 Erfolge. Die Spruchabwehr-Erfolge werden zu den Erfolgen jedes Ziels addiert, sodass jedes 3 (1 + 2) Erfolge hat, um sich gegen den Manaball zu wehren.

Aufrechterhaltene Zaubersprüche bannen

Antimagie ermöglicht es einem Charakter auch, einen aufrechterhaltenen oder intensivierten Zauberspruch zu bannen und seine Wirkung aufzuheben. Der Charakter muss sich auf derselben Ebene aufhalten, den Zauberspruch, den er bannen möchte, sehen können und eine Komplexe Handlung aufwenden.

Der bannende Zauberer legt eine Vergleichende Probe zwischen Antimagie + Magie und der Kraft des Zaubers + Magie des Zauberers (+ Karma, das bei der Intensivierung aufgewendet worden ist) ab. Jeder Nettoerfolg bei dieser Probe reduziert die Erfolge, die bei der ursprünglichen Spruchzaubereiprobe zum Wirken des Zaubers erzielt wurden, um 1. Mit den Erfolgen wird auch die Wirkung des Zaubers reduziert. Werden die Erfolge der ursprünglichen Spruchzaubereiprobe auf 0 reduziert, endet die Wirkung des Zaubers auf der Stelle.

Nach jedem Versuch, einen Zauber zu bannen, muss der bannende Zauberer einem Entzug widerstehen, als hätte er den Zauberspruch selbst gewirkt, egal ob das Bannen des Zaubers gelingt oder nicht. Ist die Kraft des Zaubers höher als das Magieattribut des Zauberers, verursacht der Entzug Körperlichen Schaden.

Der Zauberer, der den Zauber gewirkt hat, merkt auf der Stelle, ob ein aufrechterhaltener oder intensivierter Zauberspruch dem Versuch der Bannung ausgesetzt ist.

BESCHWÖREN

Beschwören ist die Kunst, selbstständige astrale Gestalten, *Geister* genannt, zu rufen, zu kontrollieren und zu verbannen. Beschwören kann eingesetzt werden, um Geister zu rufen und dazu zu bringen, dass sie dem Beschwörer Dienste leisten (Herbeirufen), bereits herbeigerufene Geister in einen längeren Dienst zu zwingen (Binden) oder einen Geist aus dem Dienst seines Beschwörers zu vertreiben oder zu zerstören (Verbannen).

Geister

Geister sind Wesen, die ihre Heimat im Astralraum und den Metaebenen haben. Sie existieren primär als rein astrale Gestalten. Obwohl sich diese Wesen manchmal materialisieren und in der physischen Ebene berührt werden können, mögen sie dies nicht sonderlich, denn ihre wahre Heimat ist das Reich des Astralen. Geister führen eine Existenz tief im Astralraum, außerhalb des Bereichs der metamenschlichen Erfahrung, und es existieren zahlreiche Theorien, die zu erklären versuchen, warum sie von metamenschlichen Zauberern gebunden werden können.

Sechs Arten

An dieser Stelle werden sechs grundlegende Arten von Geistern vorgestellt. Dies sind zwar nicht alle Arten von Geistern, die in der Sechsten Welt existieren, aber die häufigsten Vertreter ihrer Art. Es sind die Geister, die von Anhängern der hermetischen und schamanistischen Tradition beschworen werden können: Feuer, Wasser, Luft, Erde, Tier und Mensch.

Hermetische Zauberer beschwören die Grundelemente der Welt – Luft, Erde, Feuer und Wasser – und Geister des Menschen. Schamanen beschwören Wesen, die sie Naturgeister nennen: Geister der Luft, der Erde, des Tieres, des Menschen und des Wassers. Ein Geist der Wolken und Stürme, der von einem Schamanen herbeigerufen wird, hat dieselben Spielwerte wie ein Luftelementar, der von einem Magier beschworen wird. Es sind unterschiedliche Geister, so wie sie der Vorstellung des jeweiligen Zauberers entsprechen, doch ihre Kräfte und Fähigkeiten sind dieselben.

Die Attribute und Kräfte der Geister werden auf S. 347 erläutert.

GEISTERATTRIBUTE

Geister sind Kreaturen, die aus reinem Mana bestehen. Ihre Macht wird in erster Linie an ihrem Kraftattribut gemessen, das die Intensität des Manas beschreibt, das in dem Geist ruht. Die Kraft eines Geistes bestimmt außerdem, wie schwer es für einen Zauberer ist, den Geist herbeizurufen oder zu kontrollieren.

Als Erwachte Kreaturen setzen Geister jedoch auch Magie ein, um das Mana zu manipulieren und ihre Geisterkräfte einzusetzen. Das Magieattribut eines Geistes entspricht seiner Kraft, es sei denn, der Geist hat Schaden oder magischen Entzug erlitten. Die Kraft eines Geistes verändert sich normalerweise nicht, kann aber in Folge eines Dienstes für einen Zauberer sinken (siehe *Dienste gebundener Geister*, S. 220).

Gestalten von Geistern

Die natürliche Gestalt eines Geistes ist seine astrale Gestalt. Die meisten Geister verfügen über die Geisterkraft Materialisierung (S. 340), die es ihnen ermöglicht, eine physische Gestalt anzunehmen. Der Wechsel zwischen den beiden Gestalten ist für den Geist eine Komplexe Handlung.

In astraler Gestalt existiert ein Geist ausschließlich auf der Astralebene. Alle astralen Attribute entsprechen seiner Kraft. Für diese Geister gelten alle normalen Regeln für astrale Gestalten (siehe *Auren und astrale Gestalten*, S. 225). In astraler Gestalt können Geister nur Dienste ausführen, die den Astralraum oder direkt den Beschwörer (über die magische Verbindung zwischen den beiden) beeinflussen. Astrale Geister können sich außerdem auf dieselbe Weise manifestieren wie astral projizierende Zauberer (siehe S. 226), und viele Geister ziehen dies der Materialisierung vor, wenn sie mit Personen in der physischen Ebene interagieren müssen.

Geister setzen ihre Kraft der Materialisierung ein, um eine körperliche Gestalt anzunehmen, wenn sie eine Geisterkraft gegen ein Ziel einsetzen müssen, das nicht im Astralraum präsent ist. Materialisierte Geister haben Körperliche Attribute, die sich aus ihrer jeweiligen Beschreibung ergeben (nähere Informationen finden Sie im Abschnitt *Critter*, S. 337). Geister in physischer Gestalt gelten als Dualwesen und können gleichzeitig mit der physischen und der astralen Ebene interagieren. Sie nehmen nur ungern körperliche Gestalt an, weil sie das verwundbar gegen physische Angriffe macht.

In astraler Gestalt haben Geister 3 Initiativedurchgänge, in materialisierter Gestalt nur 2 Durchgänge.

In der Regel ist die Gestalt eines Geistes ungefähr so groß wie die eines Metamenschen oder kleiner und hat eine erkennbar ätherische bzw. jenseitige Natur (man kann Geister nicht mit normalen Personen verwechseln). Materialisierte Geister unterliegen nicht dem Gesetz der Schwerkraft, obwohl die meisten Geister (außer Luftgeistern) auf der Erde oder in ihrer Nähe bleiben (beispielsweise dicht über dem Erdboden schweben).

Geisterkampf

Für den Kampf gegen Geister gelten die normalen Regeln für physischen (S. 172) beziehungsweise astralen (S. 227) Kampf. Astrale Geister verwenden ihre Kraftstufe für alle Attribute im Astralkampf; materialisierte Geister verwenden ihre Körperlichen Attribute. Für nichtmagische Charaktere ist es sehr schwer, einen Geist in seiner physischen Gestalt anzugreifen und ihm Schaden zuzufügen. Nur die wahrhaft Mutigen, Entschlossenen oder Verrückten haben eine so starke Persönlichkeit, dass ihre Angriffe in der Lage sind, einen materialisierten Geist zu beeinflussen. Materialisierte Geister besitzen die Kraft Immunität gegen normale Waffen (siehe S. 339), die ihnen eine Panzerung in Höhe ihrer doppelten Kraftstufe gegen alle Angriffe verleiht. Dies macht mächtige Geister praktisch immun gegen die meisten physischen Attacken. In materialisierter Gestalt kann ein Geist seine Kräfte gegen alle Ziele einsetzen, die sich in seinem Sichtfeld befinden.

Wenn alle Kästchen auf dem Zustandsmonitor eines Geistes ausgefüllt sind, wird er verdrängt und auf seine Heimat-Metaebene zurückgezwungen. Alle Dienste, die der Geist seinem Beschwörer noch schuldet, gehen dabei verloren.

Verbindung zwischen Beschwörer und Geist

Zwischen dem Geist und seinem Beschwörer besteht zu jeder Zeit eine telepathische Verbindung. Über diese Verbindung kann der Geist mit seinem Beschwörer aus der Astralebene kommunizieren, ohne sich auf der physischen Ebene zeigen zu müssen Die Verbindung ermöglicht auch eine Kommunikation über große Distanzen, reicht jedoch nicht bis in die Metaebenen. Die mentale Verbindung sorgt dafür, dass ein Beschwörer bemerkt, wenn ein von ihm herbeigerufener Geist verdrängt wird, weil diese Verbindung dann abbricht.

Dienste von Geistern

Geister helfen Zauberern mit *Diensten*. Ein Dienst ist eine einzelne, ununterbrochene Aufgabe, die der Beschwörer (je nach seiner Tradition) vom Geist fordert oder um deren Erfüllung er bittet; die Anzahl der Dienste eines Geistes ist abhängig von der Anzahl der Erfolge, die der Zauberer beim Herbeirufen des Geistes erzielt. Ein Geist führt die Dienste, die er schuldet, bis zum nächsten Sonnenauf- bzw. -untergang aus. Danach kehrt er in seine Heimat in den Tiefen des Astralraums zurück, und zwar ganz gleich, wie viele Dienste noch übrig sind oder was er gerade tut.

Der anhaltende Einsatz einer einzelnen Kraft gilt als ein Dienst. Abhängig von der jeweiligen Kraft kann ein Geist seine Kräfte auf ein einzelnes Ziel oder auf eine Gruppe wirken. Falls die Parameter eines Dienstes geändert werden – der Geist beispielsweise seine Verschleierungskraft auf eine größere Gruppe ausdehnen soll –, wird ein weiterer Dienst verbraucht. Der Einsatz von Kampfkräften oder -fähigkeiten durch einen Geist im Auftrag seines Beschwörers gilt nur als ein Dienst, egal wie viele Feinde in den Kampf verwickelt sind.

Materialisierte Geister können, natürlich in Abhängigkeit von ihrer Gestalt, jede physische Aufgabe als Dienst ausführen. Ein Feuerelementar könnte sich beispielsweise durch eine Tür brennen, ein Berggeist eine große Last heben und jeder Geist seine Kräfte gegen die Feinde des Beschwörers richten. Einen Flussgeist zu bitten, ein Feuer zu löschen; könnte den Zauberer allerdings in Teufels Küche bringen.

Geisterreichweite: Geister müssen stets innerhalb von (Magie ihres Beschwörers x 100) Metern von ihrem Beschwörer bleiben (gerät ein Geist außerhalb dieses Radius, so kehrt er so schnell wie möglich in diesen zurück). Schickt der Beschwörer den Geist an einen weiter entfernten Ort, so gilt dies als Ferndienst.

Ferndienste: Ein Beschwörer kann einen Geist auch einen *Ferndienst* verrichten lassen, zu dessen Erfüllung der Geist die Reichweite des Beschwörers verlassen darf. Ein Ferndienst verbraucht alle verbleibenden Dienste des Geistes. Der Beschwörer entsendet den Geist, um einen bestimmten Dienst (oder eine Reihe von Diensten, falls der Geist mehr als nur einen Dienst schuldet) auszuführen. Diesen Ferndienst wird der Geist zielstrebig verfolgen, bis er ihn ausgeführt hat, dabei vernichtet wird oder die Zeit seines Dienstes abläuft (bei Sonnenauf- bzw. -untergang). Ein Geist kann einen Ferndienst sowohl in astraler als auch in physischer Gestalt ausführen und zwischen den beiden nach Bedarf wechseln. Sobald ein Geist einen Ferndienst erfüllt hat, ist er aus seinen Diensten am Beschwörer entlassen (es sei denn, er ist ein gebundener Geist). Geister, die einen Ferndienst ausführen, zählen – bis sie ihren Ferndienst erfüllt haben – weiterhin gegen die Obergrenze von Geistern, die ein Beschwörer gleichzeitig herbeirufen kann.

Dienste gebundener Geister

Bindung bezeichnet die Methode, mit der ein Beschwörer einen Geist in einen längerfristigen Dienst nimmt (siehe S. 220). Ein gebundener Geist verschwindet nicht bei Sonnenauf- oder -untergang – seine Dienste bleiben erhalten, bis sie aufgebraucht sind, ganz gleich, wie lange dies dauert. Ein gebundener Geist kann jeden der Dienste ausführen, die oben unter *Dienste von Geistern* aufgeführt sind. Darüber hinaus kann er an einen anderen Charakter „weitergegeben" werden. Schließlich kann er den Zauberer auch bei magischen Aufgaben unterstützen.

Ferndienste: Ein gebundener Geist kann genau wie ein ungebundener Geist einen Ferndienst ausführen. Er wird diesen Dienst verrichten, bis die Aufgabe beendet ist. Der Dienst eines gebundenen Geistes läuft allerdings nicht bei Sonnenauf- bzw. –untergang ab, sodass er sich über einen deutlich größeren Zeitraum erstrecken kann. Ein gebundener Geist, der noch weitere Dienste schuldet, wird sich nach Beendigung des Ferndienstes wieder in Bereitschaft begeben, wenn ihm nichts anderes befohlen wird.

Magische Dienste: Die magischen Dienste, die ein gebundener Geist ausführen kann, sind Hilfshexerei, Lernhilfe, Zauberspruch aufrechterhalten und Zauberspruch binden. Ein Geist, der einen Zauberer magisch unterstützen soll, muss zu der jeweiligen Magiekategorie passen, was wiederum von der Tradition des Zauberers abhängt. Das bedeutet, dass ein hermetischer Magier einen Feuergeist einsetzen muss, um Hilfshexerei für Kampfzauber in Anspruch zu nehmen, während ein Schamane einen Geist des Himmels benötigt, um sich bei einem Illusionszauber wie Unsichtbarkeit helfen zu lassen. Ein gebundener Geist kann in seiner astralen Gestalt bleiben, wenn er magische Dienste ausführt. Ein Geist kann nur einen seiner magischen Dienste gleichzeitig ausführen, wenn er seinem Beschwörer hilft. Um einen magischen Dienst zu erfüllen, der den Einsatz einer Zauberfertigkeit erfordert, muss die Kraft des Geistes mindestens so groß wie oder größer sein als die Kraft des Zaubers, der durch den Dienst beeinflusst werden soll.

Wenn ein Geist den Dienst *Hilfshexerei* ausführt, addiert er seine Kraft zum Würfelpool seines Beschwörers für eine Probe auf Spruchzauberei, Ritualzauberei oder Antimagie, ganz gleich, wie viel Zeit die Probe in Anspruch nimmt. Im Fall von Spruchzauberei und Ritualzauberei muss der Zauberspruch zu dem Geist und der magischen Tradition des Zauberers passen. Beim Einsatz von Antimagie muss der Zauber, gegen den die Antimagie eingesetzt wird, zur Kategorie des Geistes in Verbindung mit der magischen Tradition des Charakters passen.

Geister können Zauberern Zusatzwürfel beim Erlernen von neuen Zaubern zur Verfügung stellen. Diese *Lernhilfe* kostet einen Dienst. Die Kraftstufe des Geistes wird zu der Ausgedehnten Lernprobe addiert (siehe *Erlernen von Zaubersprüchen*, S. 214). Ein Geist kann nur beim Erlernen von Zaubern seiner Kategorie helfen (je nach magischer Tradition des Zauberers). Ein Charakter kann sich beim Erlernen eines bestimmten Zauberspruchs stets nur von einem einzelnen Geist helfen lassen.

Ein Zauberer kann einem Geist befehlen, einen Zauberspruch seiner Kategorie aufrechtzuerhalten (*Zauberspruch aufrechterhalten*). Während der Geist den Zauber aufrechterhält, erleidet der Zauberer für diesen Spruch keinen Modifikator für das Aufrechterhalten. Für jeden

Dienst, den der Zauberer aufwendet, kann der Geist den Zauber für eine Anzahl von Kampfrunden gleich seiner Kraftstufe aufrechterhalten. Ein Geist mit Kraft 3, der einem Charakter 2 Dienste schuldet, könnte einen Zauber also 6 Kampfrunden lang aufrechterhalten. Der Zauberer kann den Zauber wieder übernehmen, wenn der Geist seinen Dienst beendet (oder zu jeder anderen Zeit), um zu verhindern, dass die Wirkung des Zaubers endet. Wenn der Geist verdrängt oder verbannt wird, während er einen Zauber aufrechterhält, endet die Wirkung des Zaubers.

Ähnlich wie beim Aufrechterhalten von Zaubern kann der Zauberer einen Geist auch an einen Zauber binden, um den Zauberspruch noch länger aufrechtzuerhalten (*Zauberspruch binden*). Dies braucht allerdings die Kraft des Geistes komplett auf. Ein Geist kann einen Zauber für eine Anzahl von Tagen gleich seiner Kraft aufrechterhalten. Jeder angebrochene Tag reduziert die Kraft des Geistes permanent um 1. Wenn seine Kraft auf 0 sinkt, sind seine Energien restlos aufgebraucht und er verschwindet. Dies ist auch der Grund dafür, warum Geister diese Art von Diensten nicht mögen und einem Zauberer, der sie auf diese Weise missbraucht, nur widerstrebend helfen. Der Zauberer kann den Geist entlassen, bevor dessen Kraft aufgebraucht ist, um den Zauber vorzeitig zu beenden, doch damit ist der Geist auch nicht länger gebunden. Das Binden von Zaubern verbraucht alle Dienste eines gebundenen Geistes.

GEBUNDENE GEISTER

Geister sind mächtige Wesen, und die Fähigkeit, sich ihrer großen Fähigkeiten zu bedienen, ist äußerst beachtlich. Während ungebundene Geister dem Beschwörer nur eine bestimmte Anzahl von Diensten bieten, werden gebundene Geister bis auf das Äußerste in die magische Pflicht genommen, bis hin zur Selbstaufopferung für ihren Beschwörer. Geister mögen es nicht, gebunden zu werden, weil es sie in eine Knechtschaft zwingt, die sie als widerlich empfinden, und so kämpfen sie manchmal erfolglos gegen das Band an.

Aus diesem Grund kann es schwer sein, mit gebundenen Geistern umzugehen, besonders wenn man es mit mehr als nur einem Geist zu tun hat. Wenn der Spielleiter dies wünscht, führt die Belastung, die ein Beschwörer aufwenden muss, um einen gebundenen Geist zu beherrschen, der aktiv einen Dienst für ihn verrichtet (sich also nicht nur in Bereitschaft befindet), zu einem Würfelpoolmodifikator von –2 auf alle Proben, ganz ähnlich wie beim Aufrechterhalten eines Zauberspruchs. Dies spiegelt die Konzentration und die magische Energie wider, die der Zauberer in die Bindung fließen lassen muss, um den andauernden Dienst des Geistes zu erzwingen. Der Spielleiter entscheidet, ob dieser Modifikator für jeden gebundenen Geist berechnet wird oder ob es einem Charakter möglich ist, den ersten gebundenen Geist in Diensten zu halten, ohne sich hierzu besonders anstrengen zu müssen.

Dieser Modifikator sollte nur angewandt werden, wenn das Rollenspiel es verlangt, zum Beispiel wenn ein Zauberer beleidigend zu seinen gebundenen Geistern ist, sie wiederholt einem Risiko aussetzt oder sie zu anstrengenden Diensten wie dem Binden von Zaubersprüchen zwingt. Außerdem kann der Modifikator ein Mittel sein, um einen Spieler davon abzuhalten, gar zu viele Geister gleichzeitig ins Spiel zu bringen und damit das Spielgleichgewicht zu kippen.

Dieser magische Energieverlust ist auch der Hauptgrund dafür, warum die meisten Zauberer ihre gebundenen Geister die meiste Zeit über nur in Bereitschaft haben: Der Zauberer kann einen gebundenen Geist mit einer Einfachen Handlung „deaktivieren" und ihm so erlauben, in seine Heimat im Astralraum zurückzukehren, wo er darauf wartet, dass er wieder von seinem Meister „aktiviert" wird. Den Geist zu aktivieren, erfordert eine weitere Einfache Handlung und keine weitere Probe. Während der Geist im Astralraum in Bereitschaft ist, hat die Bindung zwischen Zauberer und Geist keine negativen Auswirkungen auf den Zauberer.

Verliehener Dienst: Indem ein Zauberer einem gebundenen Geist befiehlt, einem anderen (magisch begabten oder mundanen) Charakter zu gehorchen, kann er diesem Charakter effektiv einen oder mehrere Dienste des Geistes gewähren. Natürlich kann ein Weltlicher einen Geist nicht darum bitten, ihm beim Erlernen, Wirken oder Aufrechterhalten von Zaubersprüchen zu helfen, doch er kann von dem „geliehenen" Geist jeden anderen Dienst verlangen. Ein Geist, der auf diese Weise „verliehen" wird, bleibt weiterhin an den Beschwörer gebunden, nicht an den Charakter (und der Beschwörer kann seine Dienste ohne Probleme jederzeit wieder zurückfordern, wenn er dies möchte). Da der Charakter, an den der Geist verliehen wurde, den Geist nicht rufen kann, muss der Geist in seiner Nähe bleiben, um Befehle entgegennehmen zu können. Dies bedeutet für gewöhnlich, dass der Geist dem Charakter im Astralraum folgt, bis er gebraucht wird.

Das Rollenspiel von Geistern und Diensten

Spielleiter und Spieler sollten Geister wie echte NSC und nicht nur wie Werkzeuge ohne jede Persönlichkeit behandeln. Die jeweilige Beziehung zwischen einem Geist und einem Zauberer ist vor allem von der jeweiligen Tradition abhängig. Hermetische Magier betrachten ihre Elementare als Diener, die sie herumkommandieren können, während Schamanen Geister üblicherweise als Gleichgestellte betrachten (wenn nicht sogar als Götter oder hoch geachtete Ältere) und sie deshalb um Hilfe bitten oder mit ihnen verhandeln, was schon einmal dazu führen kann, dass ein Schamane einen Dienst erkauft, indem er verspricht, etwas für die Umwelt zu tun, Gartenarbeit zu verrichten, Tieren zu helfen, eine Messe abzuhalten und so weiter. Die Persönlichkeit eines Geistes sollte zu der Tradition seines Beschwörers passen und kann vom Verhalten eines halbintelligenten Tieres über erkennbar nichtmenschliche Charakterzüge bis hin zu einer sehr menschlichen Persönlichkeit reichen (möglicherweise der eines Bekannten des Schamanen oder einer Reflexion seiner eigenen Persönlichkeit).

HERBEIRUFEN

Ein Zauberer kann nur die Geister seiner Tradition herbeirufen (siehe *Traditionen*, S. 212). Das Herbeirufen eines Geistes erfordert eine Komplexe Handlung, und ein Zauberer kann nicht mehrere Geister gleichzeitig herbeirufen. Der Zauberer entscheidet, wie mächtig der herbeigerufene Geist sein soll, indem er dessen Kraft festlegt. Dann legt er eine Vergleichende Probe auf Herbeirufen + Magie gegen die Kraft des Geistes ab. Eventuelle Modifikatoren durch Schutzpatron und Herbeirufungsfoki modifizieren den Würfelpool.

Jeder Nettoerfolg bei der Herbeirufungsprobe stellt 1 Dienst dar, den der Zauberer beim Geist guthat. Wenn der Zauberer keinen Nettoerfolg erzielt, erscheint auch kein Geist. Unabhängig davon, ob ein Geist erscheint oder nicht, muss der Zauberer auf jeden Fall dem Entzug widerstehen.

Die Kraft des herbeigerufenen Geistes wird durch das Magieattribut des Zauberers begrenzt. Wenn der Zauberer einen Geist mit einer höheren Kraft herbeirufen möchte, gelten dieselben Regeln wie beim Extremzaubern (siehe S. 214), und der Zauberer erleidet Körperlichen Entzug. Die maximale Kraft eines Geistes, den der Zauberer herbeirufen kann, entspricht seinem doppelten Magieattribut.

Wenn ein Geist herbeigerufen wird, erscheint er auf der Astralebene und manifestiert sich in der physischen Welt als geisterhafte Erscheinung. Er kann gleich darauf seine ersten Befehle erhalten oder vom Zauberer „deaktiviert" werden, woraufhin er sich tiefer in den Astralraum zurückzieht und wartet, bis der Zauberer ihn wieder „aktiviert" – solange er aktiviert wird, bevor seine Dienste abgelaufen sind. Das „Aktivieren" eines wartenden Geistes erfordert nur eine Einfache Handlung.

Ein Zauberer kann immer nur einen ungebundenen Geist gleichzeitig in seinen Diensten haben, und maximal so viele gebundene Geister, wie sein Charismaattribut beträgt. Geister im Ferndienst und „deaktivierte" Geister zählen gegen dieses Maximum.

Patzer: Genau wie bei der Spruchzauberei sollte der Spielleiter kreativ sein, wenn ein Zauberer bei einer Herbeirufenprobe einen Patzer erzielt. Möglicherweise ist der herbeigerufene Geist streitsüchtig, sucht dauernd nach Schlupflöchern in den Anweisungen des Zauberers oder befolgt sie absolut buchstabengetreu. Vielleicht fehlt dem Geist eine für seine Art ansonsten typische Kraft. Ebenso könnte eine Kraft nicht richtig funktionieren oder wird durch etwas völlig Unerwartetes ersetzt. Bei einem Kritischen Patzer kann der Spielleiter den Entzug anheben (z.B. um +2) und/oder bestimmen, dass der Zauberer vorübergehend keine Geister beschwören kann, zumindest nicht bis zum nächsten Sonnenaufgang oder -untergang.

Wenn ein Geist einen Patzer erzielt, könnte er dem Zauberer einen Extradienst schulden, leichter zu binden oder mit einem Handicap geplagt sein.

Entzug beim Herbeirufen

Der Entzugscode für das Herbeirufen eines Geistes entspricht der doppelten Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge), die der Geist bei der Vergleichenden Herbeirufenprobe erzielt hat (mindestens aber 2). Dieser Entzug entsteht unabhängig davon, ob der Zauberer irgendwelche Nettoerfolge bei seiner Herbeirufenprobe erzielt hat – das heißt, egal ob er einen Geist erfolgreich herbeigerufen hat oder nicht. Auch beim Entzug durch Herbeirufen handelt es sich normalerweise um Geistigen Schaden. Wenn die Kraft des herbeigerufenen Geistes jedoch größer als das Magieattribut des Beschwörers ist, verursacht der Entzug Körperlichen Schaden.

Jeder Erfolg bei der Entzugswiderstandsprobe reduziert den Entzug um 1. Die Probe wird mit Willenskraft und einem weiteren Attribut abgelegt, das von der Tradition abhängig ist. Der Zauberer erleidet jeglichen übrig bleibenden Entzugsschaden. Wenn der Entzug den Zauberer tötet oder außer Gefecht setzt, verschwindet der Geist.

BEISPIEL

Mika beschwört einen Luftgeist. Sie hat eine Magie von 5 und entscheidet sich deshalb für einen Geist der Stufe 5. Sie wirft Herbeirufen 4 + Magie 5 und erzielt 3 Erfolge. Der Luftgeist wirft seine Kraft 5 und schafft nur 2 Erfolge. Mika hat 1 Nettoerfolg erzielt, also schuldet der Geist ihr 1 Dienst. Mika muss nun einem Entzug von 4 (die 2 Erfolge des Geistes x 2) widerstehen.

VERBANNEN

Durch Verbannung wird die Verbindung zwischen dem Geist und seinem Beschwörer zerstört – in gewisser Hinsicht ist dieser Vorgang das Gegenteil des Herbeirufens und Bindens. Verbannen erfordert eine Komplexe Handlung und wird als Vergleichende Probe abgewickelt. Der verbannende Charakter wirft Verbannen + Magie gegen die Kraft des Geistes (bei einem ungebundenen Geist) beziehungsweise gegen die Kraft des Geistes + die Magie seines Beschwörers (bei einem gebundenen Geist). Der verbannende Charakter kann einen Verbannungsfokus (siehe S. 395) einsetzen, um seinen Würfelpool zu erhöhen.

Jeder Nettoerfolg des Zauberers bei der Verbannen-Probe reduziert die Dienste, die der Geist schuldet, um 1 (einschließlich der Dienste, die er gerade ausführt). Sinkt die Zahl seiner Dienste auf 0, so wird der Geist versuchen, mit seiner nächsten Handlung zu verschwinden. Der verbannende Zauberer (oder jeder Zauberer, der eine Sichtlinie zu dem Geist hat) kann eine Herbeirufenprobe gegen den Geist ablegen, bevor dieser verschwindet, und so versuchen, den Geist selbst unter Kontrolle zu bekommen. Ein Geist, der auf diese Weise verbannt und wieder unter Kontrolle gebracht wird, kann später auch erneut gebunden werden.

Verbannen verursacht Entzug in Höhe der doppelten Zahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge), die der Geist bei der Vergleichenden Probe erzielt hat (mindestens aber 2). Wenn der Geist nach der Verbannung sofort wieder herbeigerufen wird, muss der neue Beschwörer abermals eine Entzugswiderstandsprobe (für das Herbeirufen) ablegen.



BINDEN

Binden wird eingesetzt, um einen Geist, den der Zauberer bereits herbeigerufen hat, in einen langfristigen Dienst zu zwingen. Dieser Vorgang erfordert ein Ritual, das eine Anzahl von Stunden gleich der Kraft des Geistes dauert. Die Ritualmaterialien, die bei einem Taliskrämer erworben werden können, kosten (Kraft des Geistes x 500) ¥. Ein Magisches Refugium ist für dieses Ritual nicht notwendig, wird aber aus Gewohnheit oft verwendet.

Am Ende des Rituals legt der Beschwörer eine Vergleichende Probe auf Binden + Magie gegen die doppelte Kraft des Geistes ab. Der Beschwörer kann zusätzliche Würfel aus einem Bindungsfokus oder Schutzpatron erhalten, wenn er einen hat. Um den Geist zu binden, benötigt der Beschwörer mindestens 1 Nettoerfolg. Zusätzliche Nettoerfolge werden zu den Diensten addiert, die der Geist dem Beschwörer schuldet.

Die Dienste eines gebundenen Geistes erlöschen nicht, solange der Zauberer lebt, und der Geist wird ebenso lange warten, um diese Dienste auszuführen. Ein gebundener Geist ist an die Magie des Beschwörers gebunden und beeinflusst seine Fähigkeit, andere magische Fähigkeiten einzusetzen (siehe *Gebundene Geister*, S. 220). Gebundene Geister eröffnen dem Beschwörer ein größeres Spektrum an Diensten (siehe *Dienste von Geistern*, S. 220).

Nach der Bindenprobe muss der Beschwörer dem Entzug widerstehen. Der Entzugscode für das Binden eines Geistes entspricht der doppelten Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge), die der Geist bei der Vergleichenden Bindungsprobe erzielt hat (mindestens aber 2). Falls der Beschwörer durch den Entzug bewusstlos wird, wird der Geist fessellos (siehe *Fessellose Geister*). Überschreitet die Kraft des Geistes das Magieattribut des Beschwörers, erleidet dieser Körperlichen statt Geistigen Entzug.

Ein Zauberer kann maximal eine Anzahl von Geistern gleich seinem Charismaattribut gebunden haben. Jeder Versuch, darüber hinaus einen weiteren Geist zu binden, scheitert automatisch.

Patzer: Patzer bei der Bindenprobe sollten ähnlich gehandhabt werden wie Patzer bei einer Herbeirufenprobe, vielleicht mit etwas schlimmeren Konsequenzen. Ein Patzer könnte zum Beispiel bedeuten, dass der Zauberer selbst gebunden wird und dem Geist einen Dienst schuldet (einige Geister sind schließlich ausgesprochen gut im Verhandeln). Bei einem Kritischen Patzer könnte der Geist fessellos werden und den Zauberer angreifen.

Neuerliches Binden

Ein Zauberer mit einem gebundenen Geist kann das Bindungsritual erneuern, um von dem Geist zusätzliche Dienste zu erhalten. Für die Probe ist ein neuerliches Ritual notwendig, das eine Anzahl von Stunden gleich

der Kraft des Geistes in Anspruch nimmt und außerdem dieselben Materialien wie das ursprüngliche Bindungsritual erfordert (Kraft des Geistes x 500 ¥). Am Ende des Rituals legt der Beschwörer eine erneute Vergleichende Probe ab, als würde er einen neuen Geist binden. Anders als beim Binden wird allerdings jeder Nettoerfolg zu den geschuldeten Diensten addiert, weil der erste Erfolg nicht benötigt wird, um die Verbindung herzustellen, die ja bereits besteht. Die Entzugswiderstandsprobe wird genauso gehandhabt wie bei der ursprünglichen Bindenprobe, mit der Ausnahme, dass der Geist nicht fessellos wird, wenn der Zauberer bewusstlos wird oder durch den Entzug stirbt.

FESSELLOSE GEISTER

Die meisten Geister nehmen es übel, wenn ein Zauberer versucht, sie an sich zu binden, weil sich hierdurch die Beziehung zwischen Zauberer und Geist von einem kurzfristigen Vertrag zwischen Gleichgestellten (oder fast Gleichgestellten) in eine erzwungene Knechtschaft für einen längeren Zeitraum verwandelt. (Einige Pro-Geister-Gruppen behaupten sogar, dass es keinen Unterschied zwischen dem Binden eines Geistes und der Versklavung eines intelligenten Wesens gibt.) Ein gebundener Geist kann gezwungen werden, sich selbst zu schaden, um die Ziele des Zauberers zu fördern – etwas, dass kein lebendiges Wesen freiwillig auf sich nehmen würde. Das Binden von Geistern ist deshalb gefährlicher als das normale Herbeirufen – vor allem, wenn der Geist fessellos wird.

Geister werden unter zwei Umständen fessellos: wenn der Zauberer durch die Bindenprobe das Bewusstsein verliert oder er bei dieser Probe einen Kritischen Patzer erzielt. Ein fesselloser Geist schuldet dem Zauberer keinen Dienst (die Verbindung zwischen ihnen ist beschädigt) und kann innerhalb seiner Macht frei agieren.

Die meisten fessellosen Geister greifen den Zauberer an, der versucht hat, sie zu binden, um ihn zu töten. Das gilt besonders für mächtigere Geister, die den Versuch, sie zu binden, als persönliche Beleidigung betrachten. Ein Geist, dessen Kraft kleiner ist als das halbe Magieattribut des Zauberers, ergreift die Flucht, sofern er nicht durch andere daran gehindert wird. Alle anderen Geister greifen den Zauberer an, um ihn im Moment der Schwäche zu töten, damit er nicht noch einmal versucht, sie zu binden. Wenn der Zauberer bereits tot ist (oder aufgrund körperlicher Verletzungen im Sterben liegt), könnte ein zorniger Geist sogar Amok laufen und Lebewesen angreifen, die sich in der Nähe befinden – besonders, wenn sie Freunde oder Verbündete des Zauberers zu sein scheinen.

Ein fesselloser Geist kann mit einer Herbeirufenprobe wieder unter Kontrolle gebracht (aber nicht gebunden) werden.

WATCHER

Watcher sind einfache kleine Dienergeister. Einige Experten betrachten sie als Manifestationen des Bewusstseins des Zauberers, die aus dem Gefüge des Astralraums selbst geformt werden. Andere sehen in Watchern die niedersten Formen von Geistern. Watcher existieren ausschließlich im Astralraum. Sie können den Astralraum nicht verlassen und weder in der physischen Welt materialisieren noch zu den Metaebenen reisen. Sie können sich jedoch in der physischen Welt manifestieren (siehe *Manifestation*, S. 227). Die Kraft von Watchern beträgt immer 1. Die Attribute eines Watchers entsprechen seiner Kraft (Watcher besitzen allerdings kein Edge).

Watcher sind, was ihren Auftrag angeht, zielstrebig und vielleicht sogar clever, aber alles andere übersteigt ihr eher bescheidenes astrales Auffassungsvermögen. Ihr generelles Intelligenzniveau ist mit dem eines gut ausgebildeten und treuen Hundes vergleichbar. Außerdem erfüllen sie ihre Befehle ziemlich wortgetreu (man sollte einem Watcher niemals befehlen, jede Ecke eines Gebäudes abzusuchen ...). Watcher kommen nicht gut mit unvorhergesehenen Schwierigkeiten klar. Wird ein Watcher zum Beispiel irgendwohin geschickt und stellt fest, dass der Zugang durch eine astrale Barriere versperrt ist, wird er wahrscheinlich verwirrt vor der Barriere hocken bleiben, bis seine Zeit um ist und er sich auflöst.

Die Attribute und Kräfte von Watchern werden auf S. 348 näher beschrieben.

Beschwören von Watchern

Jeder Zauberer mit der Fertigkeit Herbeirufen kann Watcher beschwören. Das Beschwörungsritual erfordert keine Materialien und kann jederzeit durchgeführt werden. Um einen Watcher zu beschwören, legt der Zauberer eine Herbeirufen + Magie-Probe ab. Jeder Erfolg verleiht dem Watcher 1 Stunde Lebensspanne. Der Beschwörer muss anschließend einem Entzug gleich der Anzahl der Stunden widerstehen; der Entzug verursacht immer Geistigen Schaden. Der Beschwörer kann die Lebensspanne eines Watchers auch reduzieren, um den Entzug zu senken. Am Ende seiner Lebensspanne löst sich der Watcher einfach wieder in die formlosen Energien des Astralraums auf.

Ein Charakter kann sich so viele Watcher gleichzeitig halten, wie sein Charismaattribut beträgt. Watcher zählen nicht gegen die Höchstzahl an (gebundenen oder ungebundenen) Geistern, die ein Zauberer gleichzeitig unter Kontrolle haben kann. Beschwörer können Watcher auch jederzeit aus ihren Diensten entlassen, auch vor Ablauf ihrer Lebensspanne und selbst dann, wenn der Geist nicht in der Nähe ist.

Watcher können verbannt werden; jeder bei der Verbannenprobe erzielte Nettoerfolg reduziert die Lebensspanne des Watchers um 1 Stunde. Watcher können auch in den Astralkampf verwickelt werden. Sie können keinen Körperlichen Schaden verursachen und deshalb auch keine astralen Gestalten beeinflussen, die nur mit Körperlichem Schaden zerstört werden können, beispielsweise Barrieren und Foki.

Genau wie normale Geister haben Watcher eine mentale Verbindung zu ihrem Beschwörer.

Aufgaben für Watcher

Watcher gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers so gut, wie es ihnen mit ihren begrenzten Mitteln möglich ist und solange es ihnen möglich ist. Watcher müssen nicht in der Nähe des Beschwörers bleiben, können aber verloren gehen, wenn sie eine Aufgabe in der Ferne erledigen. Watcher werden typischerweise für die folgenden Aufgaben eingesetzt.

Ärgernis: Ein Watcher kann angewiesen werden, jemanden ausfindig zu machen, sich an seine Fersen zu heften und dabei fortwährend irgendeinen Spruch zu grölen, der das Opfer beleidigt, oder sich sogar auf einen Streit mit diesem einlassen. Zu diesem Zweck manifestiert der Watcher sicht- und hörbar auf der materiellen Ebene. Ebenso ist es möglich, den Watcher an einer bestimmten Stelle zu positionieren, damit er dort herumhängt und die ihm mitgegebene Botschaft erschallen lässt: „Heya! Willkommen in Hannibals Grill! Wie ich hörte, sind die Rattenburger heute echt delikat! Heya! Willkommen in Hannibals Grill! Haben Sie auch die letzte Rate für ihren DocWagon-Vertrag bezahlt?" Und so weiter.

Astraler Alarm: Ein Watcher kann angewiesen werden, ein bestimmtes Gebiet des Astralraums zu patrouillieren oder zu beobachten und eine bestimmte Person zu alarmieren, wenn er einen Eindringling bemerkt.

Aufspüren: Watcher sind außerordentlich gut im astralen Suchen – dank der einzigen Kraft, die sie besitzen: Suche (siehe S. 341).

Beschatten: Watcher können jemandem astral oder auf der physischen Ebene folgen oder ihn sogar belauschen und anschließend zu ihrem Beschwörer zurückkehren und Bericht erstatten. Wenn die Zielperson eine astrale Manabarriere durchdringt oder auf eine Metaebene projiziert, verliert der Geist ihre Spur.

Kurier: Ein Watcher kann einen bestimmten Ort oder eine bestimmte Person aufsuchen, der oder die dem Beschwörer bekannt ist, und sich manifestieren, um eine gesprochene Nachricht zu übermitteln. Er kann

auch einfache Bilder vorführen, die ihm vorher vom Beschwörer gezeigt wurden und höchstens die Komplexität einer zweidimensionalen, unbeweglichen Fotografie haben dürfen. Falls nötig, nimmt der Watcher eine Antwort entgegen und kehrt damit zu seinem Meister zurück.

Wachhund: Obwohl Watcher ziemlich schwache Gegner sind, können sie eingesetzt werden, um Gegner zu belästigen und abzulenken.

VERZAUBERN

Verzaubern ist die Technik, um die in natürlichen Elementen latent vorhandene Macht anzuzapfen und Gegenstände mit Magie zu versehen, die die Fähigkeiten eines Zauberers unterstützt und verstärkt. **Fokusherstellung** bezeichnet das Erschaffen eines magischen Fokus. Anders als andere magische Güter ist ein Fokus ein mächtiger, wiederverwendbarer und eng an seinen Besitzer gebundener Gegenstand. Ein Fokus stellt eine permanente und komplexe Verzauberung dar, die langsam mithilfe einer arkanen Formel aufgebaut und unter Einsatz von Karma abgeschlossen wird. Alle Foki werden mit demselben grundlegenden Herstellungsprozess erschaffen: Zuerst wird eine Formel benötigt, dann wird ein geeignetes Telesma (der materielle Gegenstand, der verzaubert werden soll) ausgewählt, dann die Verzauberung an sich erschaffen und zuletzt der Fokus gebunden. In vielerlei Hinsicht ist die Kunst der Fokusherstellung der Höhepunkt allen Verzauberns.

Die Fokusformel

Das Entwerfen eines Fokus erfordert ein komplexes arkanes Rezept, das Fokusformel genannt wird. Fokusformeln werden wie alle magischen Formeln mit der Fertigkeit Arcana erstellt. Sie sind zu komplex, als dass metamenschliche Zauberer sie auswendig lernen könnten, und müssen in einer zu der Tradition des Zauberers passenden Weise aufgezeichnet werden.

Charaktere können Formeln bei Taliskrämern erwerben, aber viele bevorzugen es, ihre eigene Formel zu entwickeln, um einen bestimmten Gegenstand in die Gestalt des Fokus einzubringen.

Alle Fokusformeln spezifizieren die Fokusart (Zauber-, Geister-, Kraft- oder Waffenfokus), die Kraft, die Form (hölzerner Stab, Goldring, Vibromesser etc.) und die Tradition des Fokus (hermetisch, schamanistisch etc.). Wenn die Formel von einem Charakter entwickelt wird, entspricht sie immer seiner Tradition. Eine Fokusformel legt nicht die Art des zu verwendenden Telesmas (mundan, selbstgefertigt, unberührt, exotisch) fest. Die von Taliskrämern verkauften Formeln verwenden gewöhnlich „traditionelle Formen" der jeweiligen magischen Tradition (Stäbe, magische Amulette, runenverzierte Schwerter etc.) – ein weiterer Grund, warum Spielercharaktere häufig ihre eigenen Formeln entwickeln.

Das Forschen nach einer Fokusformel erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Arcana + Magie (Kraft x Kraft, 1 Tag). Sobald sie vollständig ist, kann die Fokusformel von jedem Zauberer dieser Tradition verwendet werden, um den entsprechenden Fokus herzustellen. Ein Charakter kann eine Fokusformel mit einer Ausgedehnten Probe auf Arcana + Magie (Kraft, 1 Tag) von einer Tradition in eine andere übertragen. Der Spielleiter kann das optionale Begrenzen der maximalen Anzahl an Würfelwürfen anwenden, um das Spielgleichgewicht zu wahren.

Telesma

Bevor ein Charakter einen Fokus herstellen kann, muss er sich einen Gegenstand beschaffen, der zu der in der Fokusformel definierten Form des Fokus passt. Ein Gegenstand, der auf diese Weise für die Verzauberung vorbereitet wird, wird **Telesma** genannt. Ein Telesma zu beschaffen kann so einfach oder kompliziert sein, wie der Charakter es wünscht – wenn die Formel ein Messer erfordert, reicht es wahrscheinlich schon, in der nächsten WeaponsWorld™-Niederlassung um die Ecke eins zu kaufen. Jeder unbelebte Gegenstand kann als Telesma dienen: ein Holzstab, ein juwelenbesetztes Amulett, eine Waffe, ein Fahrzeug, ein seltsam geformter Stein und so weiter. Je unbearbeiteter und natürlicher das Objekt ist bzw. je mehr Arbeit der Charakter hineingesteckt hat, um es zu formen, desto einfacher ist das Telesma zu verzaubern. Deshalb erschaffen Charaktere mit technischen oder handwerklichen Fertigkeiten ihre Telesma für gewöhnlich selbst. Es gibt vier Arten von Telesma:

- **Mundane Telesma** sind Gegenstände, die man von der Stange kauft, für gewöhnlich ein in komplexen Prozessen hergestellter Gegenstand wie zum Beispiel eine Monofilament-Kettensäge oder ein Kommlink.
- **Selbstgefertigte Telesma** werden von einem Zauberer höchstpersönlich zusammengebaut oder hergestellt, zum Beispiel selbstgefertigter Schmuck oder ein Amulett, in das Symbole eingraviert werden. Feuerwaffen und andere komplexe Gegenstände sind normalerweise schwer selbst herzustellen und daher meistens weniger effektiv als ihre massenproduzierten Gegenstücke.
- **Unberührte Telesma** müssen vom Zauberer aus natürlichen Rohmaterialien hergestellt und geformt werden. Ein Zauberer kann ein Messer aus einem Feuerstein anfertigen oder einen Vogelschädel in ein Netz aus Pferdehaar einflechten, um ihn als Amulett zu verwenden. Waffen, die auf diese Weise hergestellt werden, sind für gewöhnlich primitiv und zerbrechlich.
- **Exotische Telesma** werden aus ungewöhnlichen und seltenen Materialien hergestellt, vor allem aus Körperteilen magischer Paracritter. Ein exotisches Telesma kann ein Amulett sein, das aus dem Horn eines Einhorns geschnitzt wurde, eine Jacke aus der ledernen Haut eines Drachen oder ein Obsidianspiegel, der aus Material aus dem Herzen eines uralten Vulkans angefertigt wurde.

Die Herstellung von Foki

Sobald der Verzauberer die Fokusformel, das Telesma und alle Radikale und Orichalkumeinheiten beisammen hat, die er in den Fokus einbauen will, kann er versuchen, den Gegenstand zu einem Fokus zu verzaubern.

Die Herstellung eines Fokus erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Verzaubern + Magie (16 + Objektwiderstand, 1 Tag). Die Verzauberung muss in einem Magischen Refugium der entsprechenden Tradition stattfinden, deren Kraftstufe mindestens so hoch ist wie die Kraftstufe des zu verzaubernden Fokus. Der Verzauberer kann einen Würfelpoolmodifikator von +1 für die Verzauberungsprobe erhalten, indem er so viele Radikale einer Sorte (animalisch, metallisch, mineralisch oder pflanzlich) in den Fokus einbindet, wie dessen Kraftstufe entspricht. Dieser Modifikator kann mehrmals hinzukommen, allerdings jedes Mal mit einer anderen Sorte von Radikalen, bis hin zu einem Maximum von +4. Im Falle von Telesma, auf die mehrere Beschreibungen zutreffen, kommt nur der höchste Modifikator zum Tragen.

Eine Liste der Würfelpoolmodifikatoren für diese Probe findet sich in der Tabelle *Verzauberung*.

Nach einer erfolgreichen Verzaubernprobe muss der Verzauberer 1 Karmapunkt ausgeben, um die Verzauberung zu vollenden. Der Fokus ist nun bereit für die Bindung. Die Regeln für das Binden eines Fokus finden Sie auf S. 222.

VERZAUBERUNG

Fokusattribut	Würfelpoolmodifikator
Kraftstufe des Fokus	–Kraftstufe
Mundanes Telesma	–4
Selbstgefertigtes Telesma	+0
Unberührtes Telesma	+2
Exotisches Telesma	+4

**Straßenmagie* enthält zusätzliche Optionen und eine erweiterte Version dieser Tabelle.

DIE ASTRALE WELT

Neben der physischen Ebene, die den Charakteren bekannt ist, weil sie sich Tag für Tag in ihr bewegen, existiert eine weitere Ebene, unsichtbar und unbemerkt von den meisten Leuten dieser Erde. Dieser Ort wird Astralebene genannt, manchmal auch Astralraum, eine Art Spiegelbild unserer physischen Ebene, in der nur Lebewesen – Dinge, die von Mana durchdrungen sind – real sind.

Mana, die Essenz der Magie, fließt von den Metaebenen in unsere physische Ebene und durch sie in die Astralebene, wo es sich sammelt und die Astralebene mit seinem Wesen durchdringt.

Die Astralebene wird von der Lebenskraft genährt, die in und auf unserer Erde existiert und deren allgemeine Aura die astrale Welt mit einem endlosen Leuchten erfüllt. Dinge, die ausschließlich auf der physischen Ebene existieren, können in der Astralebene gesehen und gehört werden, doch sie sind verschwommen und undeutlich – ihr emotionaler Gehalt ist weitaus deutlicher zu erkennen als ihre genauen Konturen.

AUREN UND ASTRALE GESTALTEN

Lebende Dinge, die im Astralraum nicht aktiv sind, übertragen dennoch ein Spiegelbild in die astrale Ebene, das Aura genannt wird. Leblose Objekte erscheinen dagegen als blasse Abbilder ihres physischen Selbsts, grau und leblos, während die Aura von Lebewesen lebhaft und farbenfroh ist.

Alles, was in der Astralebene aktiv ist, hat eine solide astrale Gestalt – projizierende Zauberer, Geister, Dualwesen und so weiter. Diese astralen Gestalten erscheinen noch farbiger und heller als die Auren, da sie im Astralraum „real" sind. Auch die Erde selbst hat eine astrale Gestalt, und viele betrachten dies als Beweis dafür, dass der Planet eine lebendige Entität ist, und nicht nur die Kreaturen, die auf seiner Oberfläche leben.

ASTRALE WAHRNEHMUNG

Viele magisch aktive Charaktere können die Astralebene von der physischen Welt aus wahrnehmen. Diese Fähigkeit wird *astrale Wahrnehmung* genannt und ist in der Astralebene der wichtigste Sinn – mit ihr kann man die Auren der Lebewesen in der physischen Welt ebenso wie die im Astralraum lebenden Wesen wahrnehmen und untersuchen. Zur astralen Wahrnehmung sind Charaktere in der Lage, für die bei der Charaktererschaffung die Zauberer-Gabe ausgewählt wurde (siehe S. 115), sowie Adepten und Magieradepten, die die Kraft Astrale Wahrnehmung (siehe S. 225) erworben haben. Mittels einer Einfachen Handlung kann ein solcher Charakter seine Wahrnehmung von der physischen Ebene in die Astralebene verlagern; um die astrale Wahrnehmung zu beenden, muss ebenfalls eine Einfache Handlung aufgewendet werden (es ist nicht möglich, gleichzeitig astral und normal wahrzunehmen, obwohl fast alle Bestandteile der materiellen Ebene auch in der Astralebene zu erkennen sind, wenn auch ohne Details). Ein Charakter, der astrale Wahrnehmung einsetzt, gilt als Dualwesen, d.h. er ist gleichzeitig auf der physischen und der Astralebene aktiv.

Obwohl die astrale Wahrnehmung einem Charakter ermöglicht, die Astralebene wahrzunehmen, ist eine gewisse Übung erforderlich, um das zu interpretieren, was er da wahrnimmt. Die Untersuchung einer Aura, um Informationen über die Person oder Sache zu gewinnen, wird *Askennen* genannt. Ein Zauberer, der mehr über eine Aura erfahren möchte, muss dazu eine Askennen + Intuition-Probe ablegen, bei der die Anzahl der Erfolge das Ausmaß der Informationen bestimmt, die er in Erfahrung bringt (siehe nebenstehende Tabelle. Auch ohne eine Aura zu lesen, kann ein Zauberer auf den ersten Blick erkennen, mit welcher Art von Aura er es zu tun hat (Zauberspruch, Geist, Lebewesen und so weiter).

Genau wie bei der normalen Wahrnehmung sollte ein Charakter, der astrale Wahrnehmung einsetzt, keine Probe ablegen müssen, um Dinge zu sehen, die offensichtlich sind (und da astrale Gestalten hell leuchten, können sie meistens leicht bemerkt werden). Eine Probe sollte nur dann verlangt werden, wenn ein astrales Wesen versucht, sich zu verstecken, oder wenn der Charakter versucht, etwas im Detail zu beobachten bzw. zu untersuchen; in beiden Situationen legt er eine Askennenprobe ab.

Durch das Askennen einer Aura kann ein Zauberer eine Menge Informationen gewinnen. Die Auren von Lebewesen zeigen ihren generellen Gesundheitszustand, ihre Gefühle und ihre magische Natur (sofern vorhanden). Verzauberte Objekte zeigen ihre magische Natur. Nichtmagische Objekte besitzen keine Aura und haben deshalb in der Astralebene nur einen grauen und trüben Schatten, auf dem lebende Auren jedoch einen „Abdruck" hinterlassen können. Ein Charakter kann diese Abdrücke lesen, wenn er einen solchen Gegenstand askennt.

Zauber, die auf eine Person wirken, zeigen sich als eigene Aura um ihre Zielperson, solange ihre Wirkung andauert. Ist ein Zauberspruch dagegen erst einmal permanent geworden, verfliegt auch seine Aura. Es ist gelegentlich möglich, die Spuren zu sehen, die Zauber in einer Aura hinterlassen; siehe *Astrale Signaturen* für weitere Informationen hierzu.

Jedes Mal, wenn ein Charakter eine nichtmagische Handlung ausübt (eine Waffe abfeuern, Auto fahren etc.), während seine astrale Wahrnehmung aktiv ist, erleidet er auf die dazugehörigen Proben einen Würfelpoolmodifikator von –2. Während er astral wahrnimmt, kann ein Zauberer Manazauber auf astrale Gestalten wirken. Andere astrale Gestalten können einen astral wahrnehmenden Zauberer aber ebenfalls in den Astralkampf (S. 227) verwickeln oder Manazauber auf ihn wirken.

ASKENNEN

Erfolge	Erlangte Informationen
0	• Keine
1	• Der generelle Gesundheitszustand des Ziels (gesund, verletzt, krank etc.). • Die generelle emotionale Befindlichkeit des Ziels (glücklich, traurig, wütend). • Ob das Ziel Erwacht oder mundan ist.
2	• Die Existenz und Lage von Cyberimplantaten. • Die Klasse eines magischen Ziels (Feuerelementar, Manipulationszauber, Kraftfokus etc.). • Wenn der Askennende die Aura schon einmal gesehen hat, erkennt er sie wieder, unabhängig von physischen Verkleidungen oder Veränderungen.
3	• Die Existenz und Lage von Alphaware-Cyberimplantaten. • Ob die Essenz und Magie des Ziels höher, niedriger oder genauso hoch wie die des Askennenden ist. • Ob die Kraft des Ziels höher, niedriger oder genauso hoch wie die des Askennenden ist. • Eine allgemeine Diagnose von Krankheitsbildern (Krankheiten oder Toxine), an denen das Ziel leidet. • Alle astralen Signaturen, die auf dem Ziel liegen.
4	• Die Existenz und Lage von Bioware-Implantaten und Betaware-Cyberimplantaten. • Die genaue Höhe der Essenz, Magie und Kraft des Ziels. • Der allgemeine Grund jeder astralen Signatur (Kampfzauber, Herdgeist usw.)
5+	• Die Existenz und Lage von Deltaware-Cyberimplantaten, Gentechbehandlungen und Nanotech. • Eine genaue Diagnose aller Krankheiten und Toxine, an denen das Ziel leidet. • Ob das Ziel ein Technomancer ist.

Astrale Wahrnehmung ist ein psychischer Sinn, der nicht mit der physischen Wahrnehmung des Charakters verbunden ist. Ein blinder Zauberer kann trotzdem die Wesen und Auren im Astralraum wahrnehmen. Ebenso können taube Zauberer im Astralraum „hören".

ASTRALE SIGNATUREN

Der Einsatz magischer Fähigkeiten hinterlässt auf allem, worauf sie einwirken, eine *astrale Signatur*, die durch Askennen entdeckt werden kann. Sie ist der magische „Fingerabdruck" der Erwachten Kreatur, die sie erzeugt hat. Nach Ende der Wirkung eines magischen Effektes bleibt seine Signatur für eine Anzahl von Stunden gleich seiner Kraft lesbar. Foki und andere magische Objekte (wie Magische Refugien) zeigen *permanent* die astrale Signatur ihres Besitzers (oder ihrer Besitzer).

Ein Charakter kann versuchen, eine astrale Signatur mittels einer Askennenprobe zu lesen. Zum Entdecken der Signatur sind 3 oder mehr Erfolge notwendig. Sobald er sie einmal gesehen hat, kann der Charakter sie wiedererkennen, wenn er sie wiedersieht (möglicherweise muss ihm dazu eine Erinnerungsprobe gelingen, siehe S. 166). Bei 5 oder mehr Erfolgen erhält der Charakter außerdem einen Eindruck davon, welcher magische Effekt die Signatur geschaffen hat (d.h. er erfährt, welche magische Fertigkeit angewendet wurde und die generelle Kraft des Zaubers oder Geistes, der hier gewirkt hat).

Experten für magische Spurensicherung benutzen astrale Signaturen, um Informationen über kriminelle Zauberer zu sammeln, weshalb Zauberer darauf achten sollten, dass sie keine astralen Signaturen an Orten hinterlassen, wo sie von jemanden entdeckt werden könnten, der diese Signatur kennt.

Ein Zauberer, der astrale Wahrnehmung einsetzt, kann eine Anzahl von Komplexen Handlungen gleich der Kraft einer astralen Signatur aufwenden, um diese vollständig zu entfernen.

ASTRALE PROJEKTION

Einige Erwachte können mehr, als die Astralebene nur wahrzunehmen – sie können völlig in sie eintauchen, während sie die materielle Welt und ihren physischen Körper zurücklassen. Dieser Vorgang wird *astrale Projektion* genannt. Zauberer, die astral projizieren, sind nicht mehr an ihren materiellen Körper gebunden. Der projizierende Zauberer wird zu einer astralen Gestalt. Er kann diesen Zustand eine Anzahl von Stunden gleich seinem Magieattribut beibehalten. Wenn er bis dahin nicht in seinen materiellen Körper zurückgekehrt ist, stirbt sein Astralkörper, und sein materieller Körper bleibt in einem permanenten Koma (siehe *Während du schliefst ...*, siehe rechte Seite). Nur Charaktere mit der Zauberer-Gabe können astral projizieren.

Astrale Bewegung

Astrale Bewegung ist weitaus schneller als die Bewegung in der materiellen Welt. Von den Fesseln des Körpers befreit, bewegt sich der Zauberer gedankenschnell. Er stellt sich einfach einen Ort vor, und sein astraler Körper bewegt sich dorthin. Nahe gelegene Orte erreicht er innerhal von Sekunden. Größere Entfernungen überwindet er in Minuten, un in wenigen Stunden kann er die Erde umrunden. Bei derartigen Ge schwindigkeiten hat der Zauberer natürlich nicht genug Zeit, um sein Umgebung wahrzunehmen, was unter normalen Umständen auch kei Problem darstellt. Will er dagegen einen bestimmten Ort finden, so mus er sich langsamer bewegen, damit er ihn nicht übersieht. Astrale Barrie ren halten die astrale Bewegung auf, und ein Zauberer, der sich zu schnel bewegt, kann gegen eine solche Barriere prallen, bevor er überhaupt eine Chance hat, sie zu bemerken.

Ein Zauberer kann sich in der Astralebene mit einer Geschwindigkeit von bis zu 100 Metern pro Kampfrunde bewegen, ohne bei seinen Handlungen irgendwelche Nachteile zu erleiden. Dies gilt im Astralraum als „Gehen". Zauberer können sich auch schneller bewegen, bis hin zu einer Geschwindigkeit von 5 Kilometern pro Kampfrunde (ungefähr 100 km pro Minute bzw. 6.000 km pro Stunde), was im Astralraum als „Rennen" gilt. Bei diesen hohen Geschwindigkeiten kann der Zauberer keine Einzelheiten erkennen, weshalb „rennende" Zauberer einen Modifikator von –2 oder mehr auf ihre Handlungen erleiden sollten.

Astrale Gestalten können sich in alle Richtungen bewegen – anders als in der materiellen Welt unterliegen sie nicht den Einschränkungen der Schwerkraft. Trotzdem bevorzugen es die meisten Zauberer, in der Nähe der Erdoberfläche zu bleiben, und sei es nur aus Gewohnheit. Die Grenze der Atmosphäre (in ungefähr 80 km Höhe) setzt dieser Bewegungsfreiheit ein Ende – Astralreisende, die diese Grenze überschreiten, sterben in der Mehrzahl der Fälle oder werden wahnsinnig.

Astrale Gestalten

Während er astral projiziert, sind die Körperlichen Attribute des Zauberers irrelevant. Sein Astralkörper ist ein Konstrukt seines Geistes und seines Willens. In dieser Gestalt werden seine Körperlichen Attribute durch seine Geistigen Attribute ersetzt (siehe Tabelle *Astrale Attribute*, S. 227). Jede Aktivität, die normalerweise auf Körperlichen Attributen basiert, beispielsweise Kampf, wird über die entsprechenden Geistigen Attribute abgewickelt. Die Sinne eines astral projizierenden Zauberers entsprechen denen bei der astralen Wahrnehmung. Wenn der materielle Körper des Zauberers verletzt wird, während er astral projiziert, manifestieren sich in seinem Astralkörper dieselben Verletzungen. Nähere Informationen über die Effekte von Schaden auf den physischen bzw. Astralkörper finden Sie im Kasten *Während du schliefst ...*, siehe rechte Seite.

Die Initiative basiert in der Astralebene völlig auf Intuition (astrale Initiative = Intuition x 2). Da Astralkörper zu extrem schnellen Bewegungen imstande sind, erhalten sie 3 Initiativedurchgänge pro Kampfrunde.

Astrale Gestalten werden von der materiellen Welt nicht in ihrer Bewegung gehindert. Das heißt, dass leblose Objekte, die in der materiellen Welt fest sind, astralen Gestalten keinen Widerstand entgegensetzen und



ein astral projizierender Zauberer frei durch sie hindurchfliegen kann. Nur astrale Gestalten können eine andere astrale Gestalt verlangsamen oder beeinflussen. Die Erde ist zum Beispiel auf der Astralebene genauso fest wie in der physischen Ebene, deshalb können astrale Gestalten nicht durch sie hindurchgleiten. Hochsicherheitsanlagen werden deshalb häufig unterirdisch gebaut, um astrale Störenfriede am Eindringen zu hindern. Aktive Waffenfoki haben eine Präsenz in der Astralebene und können astrale Gestalten verletzen (siehe *Foki*, S. 233), allerdings muss ihr Träger in der Astralebene anwesend sein, um den Fokus im Astralkampf einzusetzen. Astrale Gestalten können nur durch Manazauber beeinflusst werden.

ASTRALE ATTRIBUTE

Körperliches Attribut	Astrales Attribut
Geschicklichkeit	Logik
Konstitution	Willenskraft
Reaktion	Intuition
Stärke	Charisma
Astrale Initiative	Intuition x 2
Astrale Initiativedurchgänge	3

Astrale Entdeckung

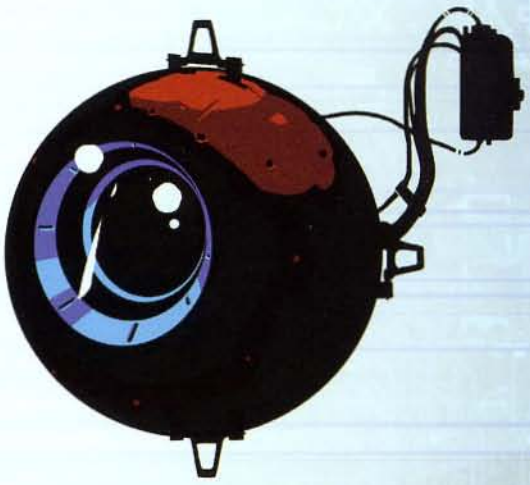
Physische Wesen können spüren, wenn astrale Gestalten durch ihre Aura hindurchgleiten. Dies erfordert eine Wahrnehmung + Intuition (4)-Probe; magiebegabte Charaktere erhalten bei dieser Probe einen Würfelpoolmodifikator von +2. Wenn die Probe erfolgreich ist, spürt der Charakter einen leichten Schauer oder ein Kitzeln, wenn die astrale Gestalt durch ihn hindurchfliegt. Sicherheitsleute werden oft speziell ausgebildet, damit sie dieses Gefühl als Hinweis auf einen astralen Eindringling erkennen.

Manifestation

Wenn eine ausschließlich astral existierende Gestalt wie etwa ein Geist oder ein astral projizierender Zauberer mit der materiellen Ebene interagieren will, muss sie sich *manifestieren*. Manifestation ist ein psychischer Effekt, der es einer astralen Gestalt erlaubt, sich durch reine Willenskraft auf der physischen Ebene hör- und sichtbar zu machen. Um die Manifestation zu bewirken oder zu beenden, ist jeweils eine Einfache Handlung erforderlich. Manifestierende Charaktere und Geister erscheinen den Betrachtern in der physischen Welt als geisterhaftes Abbild und können mit diesen kommunizieren. Anders als die Geisterkraft Materialisierung (S. 340) erzeugt die Manifestation keine physische Gestalt, und der manifestierende Charakter kann weder physische Objekte berühren noch durch physische Angriffe verletzt werden. Da Manifestation ein rein psychischer Effekt ist, können manifestierte astrale Gestalten von technologischen Geräten weder wahrgenommen noch aufgezeichnet oder beeinflusst werden. Genauso können manifestierende Gestalten weiterhin astral angegriffen werden.

ASTRALKAMPF

Astralkampf wird genauso wie physischer Kampf abgewickelt. Astral wahrnehmende Charaktere und andere Dualwesen setzen ihre Körperlichen Attribute und Fertigkeiten ein, um Gegner mit einem physischen Körper zu bekämpfen, und Astralkampf + Willenskraft, um vollständig astrale Gegner zu bekämpfen. Astral projizierende Charaktere nutzen ihre Geistigen anstelle der Körperlichen Attribute (siehe Tabelle *Astrale Attribute*) und ihre Fertigkeit Astralkampf. Es sind keine Fernkampfwaffen bekannt, die im Astralraum funktionieren, weshalb im Astralkampf ausschließlich waffenloser Kampf, aktive Waffenfoki (siehe S. 234) und Manazauber eingesetzt werden können.



Der Schaden im Astralkampf basiert meist auf dem astralen Stärkeattribut (Charisma) des Charakters, wie in der Tabelle *Astralkampf* aufgeführt. Astraler Schaden kann nach Wahl des Angreifers Körperlicher oder Geistiger Schaden sein. Astrale Objekte wie Barrieren können nur durch Körperlichem Schaden beeinflusst werden.

ASTRALKAMPF

Angriff	Schaden
Zauberer	Charisma ÷ 2 (aufgerundet)
Zauberer mit Waffenfokus	je nach Waffenart
Geist	Kraft ÷ 2 (aufgerundet)
Watchergeist	1

WÄHREND DU SCHLIEFST ...

Während ein Zauberer astral projiziert, sind sein physischer und sein astraler Körper immer noch ein Teil von ihm. Schaden, den sein astraler Körper erleidet, wird auf den physischen Körper übertragen und umgekehrt. Wenn der astrale Körper verletzt wird, zuckt der physische Körper oder wird von Krämpfen geschüttelt, und wenn der physische Körper verletzt wird, spürt der astrale Körper einen entfernten Schmerz. Jeder Schaden, der einem der beiden Körper zugefügt wird, beeinflusst auf der Stelle auch den anderen Körper.

Obwohl beide Aspekte des Zauberers miteinander verbunden sind, existieren sie doch unabhängig voneinander, wenn er astral projiziert. Wenn der physische Körper des Zauberers stirbt, existiert der astrale Körper auf der Astralebene eine Anzahl von Stunden gleich seinem doppelten Magieattribut weiter, bevor er sich in nichts auflöst. Stirbt der astrale Körper, fällt der physische Körper unwiederbringlich in ein tiefes Koma, weil er weder Geist noch Verstand hat. Wird der physische Körper versorgt, so kann er seine volle Lebensspanne überleben; falls nicht, stirbt er innerhalb einer Woche an Flüssigkeitsmangel (oder schneller, wenn er in die Hände von Organhändlern oder Feinden gerät).

Wird der physische Körper des Zauberers bewegt, während er in der Astralebene ist, so spürt er davon nichts. Versucht er später, zu seinem Körper zurückzukehren, so wird er allerdings feststellen, dass dieser verschwunden ist, und muss ihn finden, bevor seine Zeit im Astralraum abläuft, sonst stirbt er. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Astrales Spurenlesen*.

ASTRALES SPURENLESEN

Fast alle magischen Dinge (Geister, Zaubersprüche, Foki und magische Refugien) weisen eine astrale Verbindung zu ihrem Ursprung auf. Aktive Zaubersprüche sind mit ihrem Zauberer verbunden, Geister mit ihrem Beschwörer, astral projizierende Zauberer mit ihrem physischen Körper und Foki und Magische Refugien mit dem Zauberer, der sie aktiviert hat. Erwachte Wesen, die eine solche Verbindung entdecken, können sie über die Astralebene zu ihrer Quelle zurückverfolgen.

Um eine astrale Verbindung auf diese Weise zurückzuverfolgen, ist eine Ausgedehnte Probe auf Askennen + Intuition (5, 1 Stunde) erforderlich, die durch die Tabelle *Modifikatoren für Astrales Spurenlesen* (S. 228) modifiziert wird.

MODIFIKATOREN FÜR ASTRALES SPURENLESEN

Situation	Mindestwurf-Modifikator
Jede verstrichene Stunde, seit die astrale Verbindung aktiv war	+1
Ziel befindet sich hinter einer Manabarriere	+Kraft der Barriere
Geist, der seinen Meister sucht:	
Gebundener Geist	±0
Ungebundener Geist	+2

DIE METAEBENEN

Es existieren Welten jenseits der astralen Ebene, die nur Initiaten (S. 232) bekannt sind, weil unter allen Metamenschen sie allein die Macht haben, sie zu betreten. Dies sind die Metaebenen, die je nachdem, wen man fragt, oft auch „höhere", „innere" oder „äußere" Ebenen des Astralraums genannt werden. In Wirklichkeit wird eine dreidimensionale Beschreibung der Natur der Metaebenen aber nicht gerecht, denn sie alle existieren irgendwo außerhalb der physischen Ebene.

Wissenschaftler, Okkultisten und Magietheoretiker befinden sich in einem endlosen Disput über die „wahre" Natur der Metaebenen und darüber, ob es sich um real existierende Orte oder äußerst real wirkende Halluzinationen handelt. Wie auch immer die Antwort lauten mag, die meisten Initiaten bereisen diese Ebenen des Astralraums, ohne sich über solche Kontroversen allzu sehr den Kopf zu zerbrechen. Unter diesen Auserwählten herrscht Einigkeit darüber, dass die Metaebenen in jeder Hinsicht reale Orte sind, die von überaus realen Wesen bewohnt werden. Ein Astralreisender kann auf den Metaebenen sterben – wie viel realer kann ein Ort noch werden?

Es existieren unendlich viele Metaebenen, oder vielleicht auch nur eine – es kommt ganz auf den Standpunkt des Betrachters an. Man weiß, dass sechs Metaebenen entsprechend der sechs Arten von Geistern existieren: Luft, Erde, Feuer, Wasser, Mensch und Tier. Initiaten sind auch zu anderen Metaebenen gereist, die bestimmten mythischen und magischen Orten entsprechen, wie etwa Avalon, dem sagenhaften Reich von König Artus, oder Guinee, der Heimat der Loa, die auch als Insel unter der See bekannt ist. Manche Metaebenen können unter normalen Umständen nicht bereist werden; die „Metaebene des Todes" kann beispielsweise nur unter Führung eines Ahnengeistes betreten werden.

Zauberer können zu jeder Metaebene reisen, ganz gleich, welcher Tradition sie folgen. Schamanen können also durchaus die Ebene des Feuers besuchen, genauso wie hermetische Magier die Metaebene des Tieres bereisen können, wenn sie dies wollen. Regeltechnisch betrachtet unterscheiden sich die Metaebenen nicht sonderlich voneinander, wenn man einmal von ihren Bewohnern und ihrer Landschaft absieht.

MANABARRIEREN

Mit Magie können Manabarrieren auf der physischen oder der astralen Ebene erschaffen werden, und manchmal auch duale Barrieren, die auf beiden Ebenen existieren. Diese Barrieren können durch Zaubersprüche (physische oder astrale Ebene), magische Refugien (dual) und Hüter (dual) entstehen.

Manabarrieren auf der physischen Ebene sind unsichtbar (außer für astrale Wahrnehmung), funktionieren aber gegen Zaubersprüche, manifestierende Wesen, Geister und aktive Foki als feste Barrieren. Wenn ein Zauberer versucht, durch eine solche Barriere einen Zauber zu wirken, erhält das Ziel des Zaubers für die Spruchwiderstandsprobe eine Anzahl von Extrawürfeln gleich der Barrierenstufe.

Manabarrieren auf der astralen Ebene erscheinen als feste, verschwommen durchsichtige Wände. Solche Barrieren blockieren die freie astrale Bewegung und stellen eine Sichtbarriere dar, deren Kraftstufe als negativer Modifikator für astrale Wahrnehmungsproben gilt. Astrale Manabarrieren stellen für Zaubersprüche und andere astrale Gestalten in gleicher Weise ein Hindernis dar wie physiche Manabarrieren auf der physischen Ebene (siehe oben).

Duale Manabarrieren sind gleichzeitig in der physischen und astralen Ebene aktiv und wirken auf beiden Ebenen wie oben beschrieben.

Adeptenkräfte und viele ständig aktive Critterkräfte (mit einer Dauer von „immer") sind angeboren und werden deshalb von einer Barriere nicht beeinflusst, während nach Maßgabe des Spielleiters Critterkräfte, die über eine Reichweite hinweg wirken oder aufrechterhalten werden müssen (beispielsweise Verschleierung oder Bewegung), dasselbe Schicksal erleiden wie Zaubersprüche oder Foki (wobei statt der Kraftstufe das Magieattribut des Critters verwendet wird).

Der Erschaffer einer Manabarriere ist nicht von ihrer Wirkung betroffen und kann nach Belieben durch sie hindurchdringen und auch anderen gestatten, die Barriere zu passieren. Er spürt auf der Stelle jeden Angriff auf seine Manabarriere und jeden Versuch, sie zu durchbrechen.

MAGISCHE REFUGIEN

Nach ihrer Aktivierung stellt ein Magisches Refugium eine duale Manabarriere dar, deren Kraft ihrer Stufe entspricht. Die Gestalt der Manabarriere entspricht in etwa der physischen Gestalt des Refugiums; die genauen Konturen werden bei der Aktivierung festgelegt und sollten ungefähr einem Radius gleich ihrer Kraft in Metern entsprechen.

HÜTER

Hüter sind vorübergehende duale Manabarrieren, die von jedem Erwachten Wesen erschaffen werden können, das die Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung besitzt (einschließlich Geistern und Adepten mit der Kraft Astrale Wahrnehmung). Hüter werden als Sicherheitsmaßnahme genutzt, um bestimmte Orte vor astralen Eindringlingen zu schützen. Der maximale Bereich, der mit einem Hüter geschützt werden kann, entspricht 50 Kubikmeter mal dem Magieattribut des Erschaffers. Eine Gruppe von Zauberern kann einen Bereich mit einem Hüter umgeben, der 50 Kubikmeter mal die Summe ihrer Magieattribute umfasst. Eine Reihe von Sicherheitsunternehmen und freischaffenden Zauberern verdient ihr Geld mit der Erschaffung von Hütern für Leute, die Wert auf ihre astrale Privatsphäre legen. Sie berechnen im Schnitt etwa 100 ¥ pro Arbeitsstunde (und pro Zauberer).

Ein Hüter muss auf einem leblosen Objekt errichtet werden (Wände, Felsen und so weiter) und einen physischen Anker besitzen (ein Objekt oder Symbol von mystischer Signifikanz, das einen „Brennpunkt" für den Hüter bildet). Der Anker kann in Relation zum Hüter nicht bewegt werden. Das Hüterritual dauert eine Anzahl von Stunden, die der Kraft des Hüters entspricht, und erfordert keine besonderen Materialien. Am Ende des Rituals legt der Erschaffer eine Magie + Willenskraft-Probe ab (wenn mehrere Charaktere einen Hüter erschaffen, gelten die Regeln für

Teamwork, S. 87). Die Anzahl der Erfolge gibt die Wochen an, die der Hüter Bestand haben wird, bevor er sich auflöst. Ein Hüter kann permanent gemacht werden, indem Karma in Höhe seiner Kraft aufgewandt wird. Ein Hüterritual kann auch die Lebensspanne eines bereits existierenden Hüters verlängern.

Die Erschaffung eines Hüters ist ein anstrengendes Ritual. Jeder Teilnehmer erleidet Entzug in Höhe der Kraft des Hüters. Wenn die Kraft das Magieattribut eines Charakters beschreitet, bewirkt der Entzug Körperlichen Schaden. Die maximale Kraft, die einem Hüter verliehen werden kann, entspricht dem doppelten Magieattribut des Charakters.

DURCHQUEREN VON BARRIEREN

Eine astrale Manabarriere kann im Astralkampf angegriffen werden, wobei sie als normale Barriere mit einer Panzerung und Strukturstufe gleich ihrer Kraft gilt (siehe *Barrieren*, S. 196). Die Verzauberung einer Manabarriere stellt allerdings innerhalb einer Kampfrunde „Erholung" ihre volle Kraft wieder her, was jeglichen Schaden regeneriert und solche Barrieren nur für wirklich entschlossene Gegner überwindbar macht.

Erwachte Charaktere haben andere Methoden erlernt, um sich durch eine astrale Barriere zu zwängen. Sie können sich durch eine solche Barriere pressen, wenn ihnen eine Vergleichende Probe auf Charisma + Magie gegen die doppelte Kraftstufe der Barriere gelingt, und so auf die andere Seite der Barriere gelangen. Der Charakter kann zusätzlich eine Anzahl von Freunden, Geistern, aktiven Foki, aufrechterhaltenen Zaubern und anderen astralen Gestalten durch die Barriere befördern, die durch die Anzahl seiner Nettoerfolge angegeben wird. Wenn die Barriere mehr Erfolge erzielt, scheitertet der Versuch des Charakters.

Unter bestimmten Umständen kann ein Zauberspruch, Geist oder sogar ein Charakter unfreiwillig in eine Situation geraten, in der entweder er oder die Barriere nachgeben muss. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn ein Charakter einen aktiven Waffenfokus mit sich führt und ahnungslos durch eine Manabarriere läuft oder sich ein Dualwesen in einem Aufzug befindet, der auf dem Weg in das Penthouse durch einen Hüter fährt. In diesem Fall wird die oben beschriebene Vergleichende Probe abgelegt (Zaubersprüche, Geister, Foki, etc. verwenden dafür ihre doppelte Kraftstufe). Wenn die Barriere gewinnt, bricht der Gegenstand oder die Entität zwar durch die Barriere, wird aber automatisch verdrängt. Verdrängte Zaubersprüche enden auf der Stelle, verdrängte Foki werden deaktiviert. Verdrängte Geister werden zurück auf ihre Heimatebene gesandt, während verdrängte Charaktere auf der Stelle bewusstlos werden (der gesamte Geistige Schadensmonitor wird ausgefüllt).

ZAUBER UND MANABARRIEREN

Wenn ein Zauber auf ein Ziel hinter einer Manabarriere gewirkt wird, wird die Kraft der Barriere zur normalen Widerstandsprobe des Charakter addiert.

Wenn für den Zauber keine Vergleichende Probe abgelegt wird oder das Ziel nicht von einer Widerstandsprobe profitieren kann (wie etwa bei einem leblosen Gegenstand, der nur Objektwiderstand besitzt), wird der Mindestwurf des Zaubers pro angefangener 3 Punkte der Kraft der Manabarriere um 1 erhöht (eine Manabarriere mit Kraft 4 würde den Mindestwurf beispielsweise um +2 erhöhen).

ADEPTEN

Ein magisch aktiver Charakter, der seine Macht in seine körperlichen Fähigkeiten anstatt in magische Fertigkeiten investiert, wird *Adept* genannt. Diese Investition wird durch die Kraftpunkte des Charakters dargestellt, die ein Maß für die magische Energie darstellen, die in besondere körperliche Fähigkeiten des Charakters gebunden werden, beispielsweise verstärkte Reflexe, verbesserte Sinne oder eine überlegene Konstitution. Charaktere, die bei der Charaktererschaffung die Adepten-Gabe wählen, erhalten eine Anzahl von Kraftpunkten gleich ihrem Magieattribut. Zusätzliche Kraftpunkte können durch die Steigerung des Magieattributes mittels Karma erworben werden (1 Kraftpunkt für jede Steigerung um +1). Genau wie Zauberer steigern Adepten den erlaubten Maximalwert ihres Magieattributs durch Initiation (was ihnen die Möglichkeit gibt, weitere Kraftpunkte zu erwerben).

Ein Adept kann sich genau wie ein Zauberer entscheiden, einer Traditionen zu folgen, was jedoch nicht mit besonderen Regeln abgehandelt wird, sondern einfach dazu dient, seine Weltsicht besser zu beschreiben.

Adepten können genau wie Zauberer astral wahrnehmen, wenn sie die Adeptenkraft Astrale Wahrnehmung erwerben.

MAGIERADEPTEN

Einige Adepten investieren nicht ihre gesamten Kraftpunkte in Adeptenkräfte, sondern nutzen stattdessen einen Teil ihrer Macht für die Spruchzauberei und das Beschwören. Solche Charaktere werden von den meisten Zauberern dennoch als Adepten bezeichnet, während andere Adepten diese magische Richtung den „Weg des Zauberers" nennen. Charaktere, die Magieradepten werden wollen, können ihr Magieattribut zwischen körperlichen Fähigkeiten und Spruchzauberei/Beschwören aufteilen.

Für jeden Magiepunkt, der in körperliche Fähigkeiten investiert wird, bekommt der Charakter 1 Kraftpunkt, mit dem er Adeptenkräfte erwerben kann. Jeder Magiepunkt, der in manabasierte Fähigkeiten investiert wird, steht dagegen für die Nutzung magischer Fertigkeiten zur Verfügung. Für alle weiteren Zwecke, einschließlich der Errechnung der erlaubten Maximalstufe von Adeptenkräften, wird das volle Magieattribut des Charakters herangezogen. Ein solcher Charakter besitzt weniger Adeptenkräfte als andere Adepten und ist auch im Wirken von Zaubersprüchen weniger begabt als echte Zauberer. Magieradepten können ihre Adeptenkräfte nach den normalen Regeln einsetzen.

BEISPIEL

Roxanne ist eine Magieradeptin mit Magie 4. Sie investiert 1 Magiepunkt, um 1 Kraftpunkt zu erwerben, mit dem sie Beschleunigte Heilung auf Stufe 4 erwirbt. Ihre anderen 3 Magiepunkte widmet sie ihren magischen Fertigkeiten. Bei Fertigkeitsproben, in denen das Magieattribut vorkommt (z.B. Spruchzauberei und Herbeirufen), verwendet sie 3 Würfel für Magie (da der vierte Würfel den Adeptenkräften zugewiesen ist). Für alle anderen Zwecke gilt ihr volles Magieattribut von 4.

ADEPTENKRÄFTE

Bei jeder der unten aufgeführten Adeptenkräfte sind die Kraftpunkte angegeben, die ein Adept aufwenden muss, um sie zu erwerben, sowie ihre Funktionsweise. Viele Adeptenkräfte werden mit einer variablen Stufe erworben. Die maximale Stufe, die ein Adept in einer Kraft haben kann, wird durch sein Magieattribut angegeben.

Adeptenkräfte kosten oft nur Bruchteile eines Kraftpunktes. Wenn gewünscht, können nicht verbrauchte Teilkraftpunkte zur späteren Verwendung aufgehoben werden.

Adrenalinkick

Kosten: 0,25 pro Stufe

Der Adept kann seine verborgenen Reserven aktivieren, um außergewöhnliche Höchstleistungen zu vollbringen. Die Kraft wird für ein bestimmtes Körperliches Attribut erworben: Geschicklichkeit, Konstitution, Reaktion oder Stärke (die Kraft kann mehrmals für verschiedene Attribute erworben werden). Sie kann nicht für Geistige oder Spezialattribute erworben werden.

Um das Attribut zu erhöhen, muss der Charakter eine Probe auf Adrenalinkickstufe + Magie ablegen. Jeder Erfolg bei dieser Probe erhöht die Attributsstufe um 1. Die Erhöhung hält eine Anzahl von Kampfrunden gleich der doppelten Anzahl der Erfolge an. Kein Attribut kann

über seinen maximalen verstärkten Wert (siehe S. 314) hinaus gesteigert werden. Die Aktivierung des Adrenalinkicks erfordert eine Einfache Handlung.

Sobald der Effekt abklingt, muss der Charakter mit Willenskraft + Konstitution eine Entzugswiderstandsprobe gegen einen Entzug in Höhe der Stufe des Adrenalinkicks ablegen. Jeder Erfolg reduziert den Entzug um 1. Der Entzugsschaden des Adrenalinkicks ist Geistiger Schaden.

Der Attributsbonus aus der Kraft Adrenalinkick ist mit keiner anderen Attributsverstärkung kompatibel, ob sie nun von Implantaten oder Zaubern stammt. Die einzige Ausnahme hievon bildet die Adeptenkraft Gesteigertes Körperliches Attribut.

Astrale Wahrnehmung

Kosten: 1

Diese Kraft ermöglicht es einem Adepten, die Brücke zwischen der materiellen und der astralen Ebene zu überbrücken und in die Astralebene zu „sehen". Für Adepten mit dieser Kraft gelten alle normalen Regeln für astrale Wahrnehmung (siehe S. 225).

Beschleunigte Heilung

Kosten: 0,25 pro Stufe

Der Adept ist in der Lage, sich von allen Arten von Verletzungen schneller zu erholen, indem er magische Energie verwendet, um den normalen Heilungsprozess zu beschleunigen. Jede Stufe dieser Kraft verleiht ihm 1 Extrawürfel auf seine Konstitution bei Heilungsproben (siehe S. 294). Die Kraft erhöht nicht die Widerstandskraft gegen Verletzungen, Gifte oder Krankheitserreger, hilft dem Adepten aber, sich von ihren Auswirkungen schneller zu erholen.

Geschärfter Sinn

Kosten: 0,25 pro Verbesserung

Dem Adepten stehen Sinne zur Verfügung, die normale Angehörige seines Metatyps nicht besitzen. Zu den geschärften Sinnen gehören Restlichtverstärkung, Infrarotsicht, Infra- und Ultraschallgehör und so weiter. Sofern eine Verbesserung nicht Radiowellen oder ähnliche technologische Phänomene umfasst, kann jeder Effekt, der durch Cyberware erreicht werden kann, auch durch diese Kraft erlangt werden (siehe *Straßenausrüstung*, S. 356). Leider gibt es hier anders als bei Cyberware keinen „Mengenrabatt". Zusätzliche Geschärfte Sinne sind im Folgenden beschrieben.

Blitzkompensation: Die Augen des Adepten passen sich blitzschnell an extreme Helligkeitsveränderungen an, wodurch er der Wirkung von Blendgranaten und ähnlichen Waffen entgehen kann. Diese Kraft funktioniert genauso wie die Cyberversion des Blitzkompensators (siehe Seite 379).

Dämpfer: Die Ohren des Adepten sind vor lauten Geräuschen geschützt und passen sich plötzlichen Veränderungen der Lautstärke sofort an. Diese Kraft funktioniert genauso wie die Cyberversion des Dämpfers (S. 387).

Richtungssinn: Der Richtungssinn des Adepten ist so genau und verlässlich, dass er stets weiß, in welche Himmelsrichtung er blickt und ob er sich über oder unter dem Meeresspiegel befindet, sofern ihm eine Wahrnehmungsprobe gelingt. Diese Fähigkeit ist vor allem für Stammesjäger, Führer, Spione und Runner mit ähnlichen Absichten von Nutzen.

Verbessertes Geruchsempfinden: Der Adept hat eine Nase wie ein Bluthund. Mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe kann er Personen anhand ihres Geruchs identifizieren und feststellen, ob jemand, dessen Geruch er kennt, kürzlich in der Nähe war. Die starken Gerüche der meisten Megaplexe führen allerdings zu negativen Modifikatoren bei der Verwendung dieses Sinns.

Verbessertes Geschmacksempfinden: Der Adept kann die Zutaten von Speisen oder Getränken alleine über seinen Geschmackssinn identifizieren. Eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe erlaubt es Adepten mit der Wissensfertigkeit Chemie oder einer vergleichbaren Wissensfertigkeit, Gifte und Drogen zu identifizieren, die in Speisen oder Getränken versteckt sind. Eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe ermöglicht es dem Adepten, zu beurteilen, ob Wasser so sauber ist, dass man es trinken kann.

Geschossparade

Kosten: 0,25 pro Stufe

Der Adept kann langsam fliegende Geschosse wie Pfeile, Wurfmesser, Granaten und Shuriken aus der Luft fangen. Um diese Kraft einzusetzen, legt er eine Probe auf Geschossparadestufe (+ Ausweichen, wenn in Voller Abwehr) + Reaktion gegen den Fernkampfangriff ab. Um das Geschoss erfolgreich aus der Luft zu pflücken, müssen ihm mindestens genauso viele Erfolge gelingen wie dem Angreifer bei seiner Angriffsprobe. Der Einsatz von Geschossparade ist eine Freie Handlung.

Gesteigerte Reflexe

Kosten: Variabel, siehe unten

Diese Kraft erhöht die Reaktionsgeschwindigkeit genau wie ein Reflexbooster. Für jede Stufe erhält der Charakter +1 Würfel auf seine Reaktion (dies beeinflusst auch die Initiative) und 1 zusätzlichen Initiativedurchgang. Die maximale Stufe dieser Kraft beträgt 3, und die Erhöhung ist nicht kompatibel mit technischen oder anderen magischen Initiativeverbesserungen.

KOSTEN GESTEIGERTER REFLEXE

Stufe	Kosten
1	1,5
2	2,5
3	4

Gesteigertes körperliches Attribut

Kosten: 0,75 pro Stufe

Mit dieser Kraft kann ein Körperliches Attribut (Geschicklichkeit, Konstitution, Reaktion oder Stärke) erhöht werden. Jede Stufe dieser Kraft erhöht das betreffende Attribut um 1. Wenn das Attribut später mit Karma erhöht werden soll (siehe S. 314), basieren die Kosten dafür auf dem Gesamtattribut, einschließlich der magischen Verbesserungen. Eine durch diese Kraft gesteigerte Reaktion erhöht auch die Initiative.

Diese Kraft ermöglicht es dem Adepten zudem, sein natürliches Attributsmaximum bis zum verstärkten Maximum zu überschreiten, aber jede Stufe über dem Maximum kostet das Doppelte (1,5 Kraftpunkte pro Stufe).

Grosser Sprung

Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe

Adepten, die über diese Kraft verfügen, können unglaubliche Sprünge in die Luft und über weite Distanzen vollführen. Jede Stufe dieser Kraft addiert 1 Würfel zu allen Sprungproben (siehe *Springen*, S. 162). Außerdem erhöht sich auch die Geschicklichkeit des Adepten für die Berechnung der maximalen Sprungweite um 1 Punkt pro Stufe.

Kampfsinn

Kosten: 0,5 pro Stufe

Die Kraft Kampfsinn verleiht dem Adepten eine instinktive Wahrnehmung von einem Gebiet und potenziellen Bedrohungen in der Nähe. Jede Stufe verleiht ihm +1 Würfel bei Überraschungsproben und Verteidigungsproben gegen Nah- und Fernkampfangriffe.

Körpersprache

Kosten: 0,5 pro Stufe (max. Stufe 3)

Ein Adept mit dieser Kraft hat selbst in schwierigen sozialen Situationen völlige Kontrolle über die nonverbale und unterbewusste Kommunikation seines Körpers. Diese Kontrolle umfasst den Gesichtsausdruck, Körperbewegungen, Haltung, Augenbewegungen und innerliche Stressreaktionen wie Herzschlag, Blutdruck und schwitzende Hände. Der Adept ist auch außerordentlich gut darin, die Körpersprache anderer Personen zu interpretieren und kulturspezifische Verhaltensweisen zu seinem Vorteil zu imitieren. Als Folge davon verstärkt diese Kraft die natürliche Präsenz und den Charme des Adepten.

Jede Stufe verleiht dem Adepten einen Bonus von +1, wenn er soziale Fertigkeitsproben ablegt oder ihnen widersteht. Sie gewährt ihm auch einen Modifikator von +1 bei allen Vergleichenden Proben, die abgelegt werden, um die Glaubwürdigkeit und den Gefühlszustand des Adepten zu interpretieren, einschließlich Menschenkenntnisproben (S. 167). Der Modifikator gilt auch bei Versuchen, den Gefühlszustand des Adepten zu askennen, und bei anderen magischen und technologischen Tests.

Zwei Adepten, die beide über diese Kraft verfügen und sich innerhalb ihres gegenseitigen Blickfelds aufhalten, können eine Komplexe Handlung aufwenden, um einfache Botschaften allein mittels Körpersprache zu übermitteln. Es können nur einfache Botschaften und Gefühlszustände übermittelt werden: „ja", „nein", „schlechte Idee", „Ich möchte nicht", „Ich bin wütend", „Vorsicht, hinter dir" und so weiter.

Kritischer Schlag

Kosten: 0,25 pro Stufe

Diese Kraft erhöht auf magische Weise den Schaden von waffenlosen Angriffen, indem der Adept effizienter und mit mehr Kraft zuschlägt. Jede Stufe dieser Kraft verleiht dem Schadenscode des Adepten im waffenlosen Kampf einen Bonus von +1. Kritischer Schlag kann zusammen mit der Todeskralle (S. 232) und auch im Astralkampf eingesetzt werden. Der Einsatz des Kritischen Schlags muss beim waffenlosen Angriff angekündigt werden.

MAGIERESISTENZ

Kosten: 0,5 pro Stufe

Der Adept besitzt eine angeborene Resistenz gegen Zaubersprüche. Jede Stufe dieser Kraft gewährt ihm 1 Extrawürfel bei Spruchwiderstandsproben. Die Magieresistenz wirkt nicht gegen Zaubersprüche, denen der Adept nicht widerstehen möchte. Die einzige Critterkraft, gegen die diese Kraft schützt, ist die Kraft Natürlicher Zauberspruch (und natürlich gegen Critter, die normale Spruchzauberei einsetzen).

Mystischer Panzer

Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe

Diese Kraft härtet auf magische Weise die Haut des Adepten und macht ihn widerstandsfähiger gegen Verletzungen. Jede Stufe verschafft ihm 1 Punkt Panzerung (sowohl Ballistische als auch Stoßpanzerung), die kumulativ zu sonstiger getragener Panzerung zählt. Mystischer Panzer schützt den Adepten außerdem vor Schaden, den er im Astralkampf (S. 227) erleidet.

Natürliche Immunität

Kosten: 0,25 pro Stufe

Mit dieser Kraft kann der Adept mit der außergewöhnlichen Kontrolle seines Geistes über den Körper den Auswirkungen von Giften und Krankheiten widerstehen. Jede Stufe dieser Kraft gewährt ihm 1 Extrawürfel für Widerstandsproben gegen solche Effekte.

Schmerzresistenz

Kosten: 0,5 pro Stufe

Die Kraft Schmerzresistenz erlaubt es dem Adepten, die Auswirkungen von Verletzungen zu ignorieren. Sie reduziert zwar nicht den tatsächlichen Schaden, jedoch seine Effekte auf den Adepten. Der Adept kann die Stufe seiner Schmerzresistenz von seinem gegenwärtigen Schaden abziehen, bevor die Verletzungsmodifikatoren ermittelt werden. Ein Adept mit Stufe 3 in Schmerzresistenz könnte beispielsweise bis zu 3 Schadenskästchen erleiden, ohne dass ein Verletzungsmodifikator zum Tragen kommt, und auch gegen schwerere Verletzungen einen entspre-



chend geringeren Modifikator erleiden. Die Kraft wirkt sowohl auf den Geistigen als auch auf den Körperlichen Zustandsmonitor.

Mit Schmerzresistenz kann der Adept auch dem Schmerz durch Folter, Magie, Krankheiten und so weiter widerstehen. Jede Stufe gewährt ihm 2 Extrawürfel für den Widerstand gegen Schmerzen, beispielsweise für Konstitutions- oder Willenskraftproben gegen die Auswirkungen einer schmerzhaften Krankheit, eines harten Verhörs, Folter und so weiter.

Stimmkontrolle

Kosten: 0,5

Ein Adept mit Stimmkontrolle besitzt eine erstaunliche Kontrolle über die Eigenschaften seiner Stimme. Er kann die Höhe, die Modulation und den Ton verändern und seine Lautstärke erhöhen. Dies ermöglicht es ihm, innerhalb des normalen Bereichs der metamenschlichen Sprache (also nicht im Bereich des Infraschalls oder Ultraschalls) seine Stimme zu tarnen und Geräusche nachzuahmen, einschließlich der Stimmen von anderen. Dieses Kunststück kann eingesetzt werden, um Stimmerkennungssysteme zu täuschen – hierzu legt der Adept eine Vergleichende Probe auf Überreden + Charisma gegen die Stufe des Stimmerkennungssystems oder gegen Wahrnehmung + Intuition eines anderen Charakters ab, den er hereinzulegen versucht. Stimmkontrolle ermöglicht es dem Adepten auch, seine Stimme so klingen zu lassen, als würde sie in einer Entfernung von bis zu (Magieattribut x 2) Meter von seinem tatsächlichen Standort entfernt erklingen.

Todeskralle

Kosten: 0,5

Diese Kraft verwendet Magie, um waffenlose Angriffe in tödlichen, körperlichen Schaden zu verwandeln. Im waffenlosen Kampf kann der Adept den üblichen Geistigen Schaden anrichten oder den Einsatz der Todeskralle ankündigen und dann dieselbe Menge Körperlichen Schaden verursachen. Todeskralle kann mit der Kraft Kritischer Schlag (S. 231) kombiniert werden.

Ein Angriff mit der Todeskralle kann auch gegen Kreaturen mit der Critterkraft Immunität gegen Normale Waffen (siehe S. 339) eingesetzt werden, um entweder Geistigen oder Körperlichen Schaden zu verursachen; die Verteidigungsboni der Immunität wirken nicht gegen die Todeskralle. Die Todeskralle kann auch im Astralkampf eingesetzt werden (siehe *Astralkampf*, S. 227).

Verbesserte Fertigkeit

Kosten: 0,5 pro Stufe (Kampffertigkeiten), 0,25 pro Stufe (Körperliche, Soziale, Technische und Fahrzeugfertigkeiten)

Diese Kraft erhöht die Stufe einer bestimmten Aktionsfertigkeit um 1 pro Stufe. Die maximale modifizierte Fertigkeitsstufe beträgt das 1,5fache des Grundfertigkeitswertes. Die Kraft muss für eine bestimmte Fertigkeit erworben werden, nicht für eine Fertigkeitsgruppe.

Verbesserte Wahrnehmung

Kosten: 0,25 pro Stufe

Diese Kraft schärft die Sinne des Adepten. Jede Stufe verleiht ihm 1 Extrawürfel für alle Wahrnehmungsproben (siehe Seite 165), einschließlich Askennenproben. Die Anzahl der zusätzlichen Würfel, die der Charakter durch diese Kraft erhält, darf sein Intuitionsattribut nicht übersteigen.

INITIATION

Mit wachsender Macht spüren Erwachte Charaktere oft, dass ihr Verständnis der Magie, der Astralebene und der ihnen innewohnenden magischen Fähigkeiten an gewisse Grenzen stößt. Um ihre Macht zu vergrößern, unterziehen sich diese Zauberer und Adepten dann oft einer Initiation in die Mysterien der Magie, des Astralraums und der Metaebenen, in der Hoffnung, ihre Verbindung mit der Erwachten Welt zu verstärken.

Die Initiation ermöglicht einem Charakter die Beherrschung höherer magischer Fähigkeiten, die auch als *Metamagie* bekannt sind. Außerdem gewährt sie ihm Zugang zu den Metaebenen des Astralraums (siehe S. 228) und eröffnet ihm die Möglichkeit, das natürliche Maximum seines Magieattributs von 6 zu überschreiten. Nur Charaktere mit der Zauberer-, Adepten- oder Magieradepten-Gabe können initiieren. Die Initiation ist ein ernsthafter Vorgang, der lange mentale und spirituelle Vorbereitungen erfordert, je nach Tradition des Charakters beispielsweise in der Gestalt von Ritualen oder Studien. Ein Magier könnte Monate mit Forschungen in einem bestimmten magischen Bereich verbringen oder eine wissenschaftliche Dissertation schreiben, während sich ein Schamane auf eine visionäre Queste begibt und die Anleitung durch seinen Schutzpatron sucht.

Initiation wird in Graden gemessen, angefangen bei Grad 1. Am Ende der ersten Initiation ist der Charakter ein Initiat des 1. Grades, nach der zweiten Initiation ein Initiat des 2. Grades und so weiter. Diese numerische Einteilung der Grade dient dazu, die Fortschritte eines Erwachten in regeltechnische Begriffe zu fassen: Jede Tradition hat eigene Bezeichnungen für die unterschiedlichen Initiationsgrade.

Die Kosten für die Initiation belaufen sich auf 10 + (Grad x 3) Karmapunkte. Charaktere, die sich einer Initiation unterziehen wollen, müssen diese Karmapunkte aufwenden, um den neuen Grad zu erwerben.

Der Grad eines Initiaten kann sein Magieattribut nicht überschreiten. Wenn das Magieattribut eines Charakters unter seinen Initiationsgrad sinkt, verliert er die entsprechende Anzahl Initiationsgrade sowie die metamagischen Fähigkeiten, die er mit ihnen erworben hat.

FÄHIGKEITEN DER INITIATEN

Mit der Initiation erhält der Initiat eine Reihe von Vorteilen und Fähigkeiten:

METAMAGIE

Mit jedem Initiationsgrad, den ein Initiat erwirbt (einschließlich des ersten Grades), kann er eine der folgenden metamagischen Techniken erlernen. Wenn nicht anders angegeben, kann er eine Fähigkeit nur einmal erwerben.

Beachten Sie, dass Adepten ausschließlich die metamagischen Techniken der Adeptenzentrierung, Flexiblen Signatur, Maskierung und Zentrierung erlernen können.

- **Abschirmung:** Ein Initiat, der diese Technik beherrscht, kann sich besser gegen feindliche Zaubersprüche zur Wehr setzen, während sie gewirkt werden. Bei der Spruchabwehr erhält der Initiat eine Anzahl von Extrawürfeln in Höhe seines Initiationsgrades. Dieser Bonus gilt unabhängig davon, ob er sich selbst oder andere schützt. Die Zusatzwürfel können nicht für andere Formen der Antimagie eingesetzt werden.
- **Adeptenzentrierung (nur Adepten):** Adeptenzentrierung ist eine Variante der Zentrierung (siehe *Zentrierung*, S. 233), die nur Adepten und Magieradepten offen steht. Sie erlaubt es einem Initiaten, negative Würfelpoolmodifikatoren auf körperliche und Kampffertigkeiten um seinen Initiationsgrad zu senken – solange er die Zentrierungsmethode seiner Wahl physisch ausführen kann.
- **Flexible Signatur:** Der Initiat kann seine astrale Signatur (S. 226) nach Belieben verändern. Er kann sie tarnen, damit er mit ihr nicht identifiziert werden kann, die astrale Signatur eines anderen Zauberers nachahmen oder einfach den Zeitraum reduzieren, für den die astrale Signatur zu erkennen ist.

  Wenn jemand versucht, eine gefälschte Signatur zu askennen, wird der Initiationsgrad des Initiaten auf den Mindestwurf für die Askennenprobe addiert. Wenn also ein Initiat des 2. Grades eine gefälschte Signatur hinterlässt, müsste ein askennender Zauberer wie üblich 3

Erfolge erzielen, um die Signatur zu entdecken, bräuchte jedoch 5 Erfolge, um zu bemerken, dass sie gefälscht ist, und die echte Signatur dahinter zu entdecken. Um die Signatur eines anderen Charakters nachzuahmen, muss der Initiat dessen Signatur schon einmal askennt haben.

Initiaten mit dieser Fähigkeit können außerdem den Zeitraum, den ihre astrale Signatur zu sehen ist, um eine Anzahl von Stunden gleich ihrem Initiationsgrad reduzieren. Ein Initiat des 3. Grades könnte also beschließen, bei magischen Effekten mit Kraft 3 oder darunter keine Signatur zu hinterlassen, und die Signatur eines magischen Effekts mit Kraft 5 wäre nur noch für 2 Stunden lesbar.

- **Intensivierung:** Ein Zauberer, der diese metamagische Technik beherrscht, kann seine aufrechterhaltenen Zaubersprüche so manipulieren, dass sie sich selbst aufrechterhalten, ohne dass er weitere Energie aufbringen muss. Der Zauberer muss den Zauberspruch, den er intensivieren möchte, nach den normalen Regeln wirken. Während er den Zauber aufrechterhält, wendet er eine Komplexe Handlung auf und investiert 1 Karmapunkt für jeden Kraftpunkt des Zaubers. Anschließend erhält sich der Zauber für einen unbegrenzten Zeitraum selbst aufrecht. Zaubersprüche, die auf diese Weise existieren, zählen als aktiv und können zum Zauberer zurückverfolgt werden, der ihn gewirkt hat, verursachen aber keine Modifikatoren für das Aufrechterhalten.

  Ein intensivierter Zauberspruch erhält für alle Proben, die er ablegen muss (auch gegen Bannen), eine Anzahl von Extrawürfeln in Höhe der Karmapunkte, die für seine Intensivierung aufgewendet wurden. Der Zauberer kann sogar – maximal bis zur Kraft des Zaubers – zusätzliche Karmapunkte in einen intensivierten Zauberspruch investieren, um ihn widerstandsfähiger zu machen. Wenn ein intensivierter Zauberspruch verdrängt wird (beispielsweise bei einer Niederlage gegen eine astrale Barriere), endet seine Wirkung. Der Zauberer kann den Zauberspruch jederzeit selbst beenden, solange er ihn astral wahrnimmt. Ganz gleich, wie die Wirkung eines Zaubers aufgehoben wird, sobald er einmal beendet ist, lässt er sich nicht mehr aktivieren, und die investierten Karmapunkte sind verloren. Der Initiat spürt automatisch, wenn ein von ihm intensivierter Zauber gebannt oder auf andere Weise beendet wird.
- **Maskierung:** Ein Charakter, der die metamagische Fähigkeit der Maskierung erlernt, kann das Aussehen seiner Aura bzw. seiner astralen Gestalt verändern. Dies umfasst die Möglichkeit, als Weltlicher zu erscheinen, ein höheres oder niedrigeres Magieattribut vorzutäuschen (maximal +/- Initiationsgrad) oder das Aussehen einer anderen Art von Astralwesen anzunehmen.

  Wenn jemand die Aura eines maskierenden Initiaten askennt, wird eine Vergleichende Probe zwischen Askennen + Intuition des askennenden Charakters und Intuition + Magie + Initiationsgrad des Initiaten abgelegt. Erzielt der askennende Charakter weniger Erfolge als der maskierende Initiat, sieht er nur die falsche Aura. Erzielt der askennende Charakter mehr Erfolge, sieht er sowohl die falsche als auch die wahre Aura.

  Um seine Aura als die eines Geistes oder einer anderen astral aktiven Kreatur erscheinen zu lassen, muss der Charakter zur astralen Projektion fähig sein.
- **Zentrierung:** Ein Charakter, der die metamagische Technik der Zentrierung erlernt, kann besser dem Entzug widerstehen, den magische Aktivitäten verursachen. Indem er eine weltliche Handlung ausführt, deren Natur zu seiner Tradition passt, kann er seinen Geist beruhigen und sich von Ablenkungen abschirmen. Hierdurch erhält er für seine Entzugswiderstandsproben eine Anzahl von Extrawürfeln gleich seinem Initiationsgrad. Zentrierung erfordert eine Freie Handlung, die in derselben Kampfphase wie die Entzugswiderstandsprobe aufgewendet werden muss. Um sich zu zentrieren, muss sich der Charakter körperlich frei bewegen und/oder sprechen können und kann dadurch auch unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Zu den Zentrierungstechniken gehören lateinischer Gesang, Tanz, arkane Gesten und so weiter.

Steigerung der Magie

Das natürliche Maximum für das Magieattribut eines Initiaten beträgt 6 + Initiationsgrad. Um das Magieattribut tatsächlich zu steigern, muss er allerdings wie gewohnt zusätzliche Karmapunkte aufwenden.

Zugang zu den Metaebenen

Mit seiner ersten Initiation erhält ein Charakter, der die Fähigkeit zur astralen Projektion besitzt, Zugang zu den Metaebenen des Astralraums (siehe *Die Metaebenen*, S. 228).

FOKI

Foki sind magische Gegenstände, astrale Konstrukte, die in physische Gegenstände eingebettet sind. Foki sind Quellen der Macht, die ein Zauberer anzapfen kann, wenn er bestimmte magische Aufgaben verrichtet. Ein Fokus muss an einen Zauberer gebunden werden, bevor dieser ihn nutzen kann. Die körperliche Form eines Fokus ist abhängig von der Tradition seines Erschaffers, aber ein Erwachter Charakter kann alle Fokusarten an sich binden, egal welcher Tradition er angehört.

Genau wie bei Zaubersprüchen und Geistern ist die Kraft des Fokus ein Maß für seine Macht, die sich ein Erwachter Charakter nutzbar machen kann. Wenn sie eingesetzt werden, addieren die meisten Foki eine Anzahl von Extrawürfeln gleich ihrer Kraft zum Würfelpool eines Charakters. Der Charakter kann sich dieser Extrawürfel nur bedienen, wenn er eine Aufgabe ausführt, für die der Fokus entworfen wurde.

Es gibt unterschiedliche Arten von Foki, die ihren Anwendern auf verschiedene Arten helfen. Zauberfoki helfen beim Einsatz von Fertigkeiten der Hexerei-Fertigkeitsgruppe, während Geisterfoki bei Fertigkeiten der Beschwören-Fertigkeitsgruppe eingesetzt werden können. Waffenfoki ermöglichen es einem Erwachten Charakter, seine Fähigkeiten im Kampf zu verbessern, während Kraftfoki unmittelbar das Magieattribut verstärken.

BINDUNG

Ein Fokus muss an seinen Eigentümer gebunden werden, bevor er eingesetzt werden kann. Hierzu drückt der Eigentümer dem Fokus seine einzigartige astrale Signatur auf. Dies erfordert ein magisches Ritual, das eine Anzahl von Stunden gleich der Kraft des Fokus dauert, aber keine besonderen Materialien erfordert. Am Ende des Rituals gibt der Zauberer Karma aus, wobei die genaue Menge von der Art des Fokus und seiner Kraft abhängt, wie in der Tabelle *Fokus-Bindung* angegeben.

Sobald das notwendige Karma ausgegeben worden ist, stehen die Fähigkeiten des Fokus seinem Eigentümer zur Verfügung. Nur jeweils eine Person kann einen Fokus an sich binden, und nur diese Person kann seine Fähigkeiten nutzen. Wenn ein Charakter den Fokus eines anderen findet bzw. diesem wegnimmt, muss er ihn zunächst an sich binden, bevor er ihn nutzen kann. Dadurch wird auch das Band zwischen dem Fokus und seinem früheren Eigentümer durchtrennt.

Ein Fokus enthält immer die astrale Signatur seines Eigentümers (siehe *Astrale Signaturen*, S. 226). Die Verbindung zwischen einem Fokus und seinem Eigentümer kann durch die Astralebene zurückverfolgt werden (siehe *Astrales Spurenlesen*, S. 228).

Ein Zauberer kann maximal eine Anzahl von Foki in Höhe seines Magieattributs an sich binden. Ganz gleich, wie viele Foki ein Zauberer besitzen mag, eine einzelne Probe kann immer nur durch maximal einen Fokus unterstützt werden. Die Gesamtkraft aller an einen Charakter gebundenen Foki darf nicht mehr als das Fünffache des Magieattributs des Charakters betragen.

FOKUS-BINDUNG

Fokus	Karmakosten
Bindungsfokus	Kraft x 3
Herbeirufungsfokus	Kraft x 4
Kraftfokus	Kraft x 8
Spruchabwehrfokus	Kraft x 3
Verbannungsfokus	Kraft x 3
Waffenfokus	Kraft x 3
Zauberspeicher	Kraft x 2
Zauberspruchfokus	Kraft x 4

AKTIVIERUNG

Ein Charakter muss einen Fokus aktivieren, bevor er ihn benutzen kann. Die Aktivierung eines Fokus erfordert eine Einfache Handlung, es erfordert aber keine Handlung, ihn zu benutzen oder anzuwenden. Um Waffenfoki einzusetzen, ist wie bei anderen Nahkampfwaffen eine Komplexe Handlung erforderlich. Die Deaktivierung eines Fokus erfordert eine Freie Handlung und kann jederzeit vorgenommen werden.

Die maximale Anzahl der Foki, die ein Charakter gleichzeitig aktiviert haben kann, ist gleich seinem Logikattribut. Sobald ein Fokus aktiviert wurde, stellt er seine Fähigkeiten zur Verfügung, solange der Eigentümer ihn hält, trägt oder in einer Tasche oder einem Beutel mit sich führt. Falls der Fokus gestohlen oder fallen gelassen wird, deaktiviert er sich unverzüglich, und der Charakter verliert alle seine Vorteile, bis er ihn wiedererlangt und reaktiviert. Aktive Foki haben eine astrale Gestalt und begleiten den astral projizierenden Zauberer, an den sie gebunden sind. Ein projizierender Zauberer muss einen Fokus aktivieren, bevor er ihn mitnehmen kann (er kann ihn aber jederzeit wieder deaktivieren).

ZAUBERFOKI

Zauberfoki verbessern die Hexereiproben eines Zauberers. Es gibt drei Arten von Zauberfoki: Spruchabwehrfoki, Zauberspeicher und Zauberspruchfoki. Jeder Zauberfokus muss bei seiner Erschaffung auf eine bestimmte Zauberkategorie eingestimmt werden (Heilung, Kampf, Wahrnehmung etc.) und kann später nicht mehr für andere Zauberkategorien genutzt werden.

Spruchabwehrfoki addieren Würfel in Höhe ihrer Kraft zu jedem Spruchabwehrversuch, solange der abgewehrte Zauber zur Kategorie des Fokus passt.

Zauberspeicher tanzen ein wenig aus der Reihe, da sie keine Bonuswürfel für Proben bereitstellen. Stattdessen kann ein Zauberer einen Zauberspruch durch einen Zauberspeicher wirken, der ihn anschließend automatisch aufrechterhält. Ein Zauberspruch, der mit einem solchen Fokus aufrechterhalten wird, führt nicht zu einem Modifikator für das Aufrechterhalten von Zaubern. Die maximale Kraft eines Zaubers, der mit dem Zauberspeicher aufrechterhalten werden kann, entspricht der Kraft des Fokus. Wird ein Zauber, der mit einem Zauberspeicher aufrechterhalten wird, verdrängt, so endet seine Wirkung. Der Zauberspeicher bleibt aber an seinen Eigentümer gebunden, der ihn für das Aufrechterhalten eines weiteren Zauberspruchs verwenden kann.

Zauberspruchfoki addieren ihre Kraft zum Ritualzauberei- und Spruchzauberei-Würfelpool eines Zauberers. Diese Würfel können verwendet werden, um einen Zauber effektiver zu wirken, solange er aus einer zum Fokus passenden Kategorie stammt.

GEISTERFOKI

Geisterfoki stärken die Beschwörenfertigkeiten des Zauberers. Für jede Beschwörenfertigkeit existiert eine eigene Fokusart: Binden, Herbeirufen und Verbannen. Jeder Geisterfokus wird bei seiner Erschaffung auf eine bestimmte Art von Geist eingestimmt und kann später nicht mehr für andere Geisterarten eingesetzt werden.

Bindungsfoki addieren ihre Kraft zum Würfelpool des Beschwörers aus Binden + Magie, wenn er Geister der entsprechenden Art binden möchte. Ein Bindungsfokus hilft auch bei der erneuten Bindung eines Geistes.

Herbeirufungsfoki gewähren Extrawürfel in Höhe ihrer Stufe für alle Versuche, einen Geist der entsprechenden Art herbeizurufen. Diese Würfel können für die Herbeirufenprobe genutzt werden, solange die Art des Geistes zum Fokus passt.

Verbannungsfoki stellen Extrawürfel in Höhe ihrer Stufe für das Verbannen von Geistern der entsprechenden Art zur Verfügung. Diese Würfel erhöhen den Würfelpool des Zauberers für Verbannen + Magie.

WAFFENFOKI

Waffenfoki fügen den Nahkampfangriffen eines Erwachten Charakters zusätzliche magische Macht hinzu.

Im physischen Kampf gewähren Waffenfoki dem Charakter Extrawürfel in Höhe ihrer Kraft für den Würfelpool im Nahkampf. Der Charakter verwendet im Kampf weiterhin seine Körperlichen Attribute und Fertigkeiten; der Waffenfokus macht seine Angriffe lediglich effektiver. Dies gilt auch für astral wahrnehmende Charaktere, die gegen Ziele auf der Astralebene kämpfen. Waffenfoki sind gegen astrale Gestalten wirksam und addieren auch gegen solche Feinde Würfel in Höhe ihrer Kraft.

Ein astral projizierender Charakter nimmt seinen Waffenfokus mit sich in die Astralebene. Für einen Angriff mit seinem Waffenfokus im Astralraum verwendet er seinen Würfelpool aus Astralkampf + Willenskraft (siehe *Astralkampf*, S. 227). Dieser Würfelpool wird um die Kraft des Waffenfokus erhöht. Der Schaden der Waffe ist in der Astralebene genauso hoch wie auf der physischen Ebene.

KRAFTFOKI

Kraftfoki sind die mächtigsten und wertvollsten Foki. Ein Kraftfokus stärkt unmittelbar die Magie eines Zauberers und damit seine Macht bei allen magischen Aktivitäten. Er stellt Extrawürfel in Höhe seiner Kraft für alle Proben zur Verfügung, die mit dem Magieattribut verbunden sind. Ein Kraftfokus hilft einem Zauberer beim Wirken von Zaubersprüchen, Herbeirufen und Beherrschen von Geistern und der Durchquerung von astralen Barrieren. Ein Kraftfokus hilft nicht bei der Spruchabwehr gegen feindliche Zaubersprüche und kann auch nicht die einzigartige Fähigkeit eines Waffenfokus duplizieren.

SCHUTZPATRONE

Auf der Suche nach magischer Erleuchtung fühlen sich viele Erwachte zu einer bestimmten Tierart, mythologischen Figur oder einem Konzept hingezogen. Diese Entität verkörpert in gewisser Weise die Persönlichkeit des Erwachten, seine Beziehung zur Magie oder seine spirituelle Überzeugung und ist deshalb untrennbar mit der Art und Weise verbunden, wie er seine Magie praktiziert. Nach seinem Erwachen stellt der Charakter fest, dass die Figur oder Idee, zu der er sich schon immer hingezogen fühlte, eine wesentlich konkretere Gestalt angenommen hat, vielleicht sogar, indem sie sich ihm in physischer Gestalt zeigt, mental zu ihm spricht oder in der Astralebene erscheint und ihn zu noch größerer Erleuchtung führt.

Jeder Schutzpatron verkörpert ein Ideal, ein mythisches Symbol oder einen spirituellen Archetyp. Indem er versucht, dieses Ideal zu verkörpern und zu leben, erlangt der Zauberer magische Macht. Anhänger aller Traditionen können einen Schutzpatron haben, auch Adepten.

Ein Schutzpatron kann von jedem magisch aktiven Charakter mit der Schutzpatron-Gabe ausgewählt werden (S. 117).

SCHUTZPATRONE UND ROLLENSPIEL

Der Spielleiter kann einen Schutzpatron als Werkzeug einsetzen, um Informationen an den Zauberer weiterzugeben und das Rollenspiel interessanter zu gestalten. Schutzpatrone können verschlüsselte Hinweise, Rätsel, Omen und manchmal sogar konkrete Ratschläge geben. Zum Beispiel kann der Spielleiter ein bestimmtes Ereignis im Spiel andeuten, indem er das Totem dem Zauberer einen Traum senden lässt, der Hinweise auf kommende Ereignisse enthält. Ein Schutzpatron kann sogar die treibende Kraft hinter einem Abenteuer sein, indem er dem Charakter von einer magischen Bedrohung erzählt, mit der nur er allein fertig werden kann.

Wenn ein Zauberer vom Pfad abkommt, kann der Schutzpatron seinem Missfallen durch eine Vision oder auf andere Weise Ausdruck verleihen, um das Verhalten des Charakters zu korrigieren. Wenn der Charakter diesen Hinweis missachtet, verliert er ein wenig von der Macht des Schutzpatrons, beginnend mit allen Boni. Handelt er weiterhin der Philosophie seines Schutzpatrons zuwider, sinkt schließlich sein Magieattribut um einen Punkt. Nur durch die Zwiesprache mit seinem Schutzpatron und die Rückkehr zu seinen Idealen kann ein Zauberer hoffen, seine verlorene Macht wiederzuerlangen. Wenn der Spielleiter es möchte, kann auch ein spezielles Abenteuer notwendig sein, in dem sich der Zauberer in den Augen seines Schutzpatrons bewähren muss.

MODIFIKATOREN DURCH SCHUTZPATRONE

Ein Schutzpatron erlegt dem Verhalten des Zauberers und dem Gebrauch seiner Magie gewisse Beschränkungen auf, gewährt ihm aber auch einige Vorteile. Ein Zauberer erhält Bonuswürfel, wenn er Hexerei- oder Beschwörungsfertigkeiten in Übereinstimmung mit den Idealen des Mentors einsetzt. Der Zauberer kann aber auch Würfel verlieren, wenn er magische Fertigkeiten anwendet, die außerhalb des Reichs seines Schutzpatrons liegen. Diese Boni und Mali werden Schutzpatron-Modifikatoren genannt.

Bei einigen Modifikatoren muss sich der Spieler eines Zauberers für einen bestimmten Bonus entscheiden. Diese Wahl ist permanent und kann später nicht mehr geändert werden.

SCHUTZPATRON-ARCHETYPEN

Jeder der im Folgenden aufgeführten Schutzpatrone stellt einen Archetypen dar. Diese Archetypen werden von verschiedenen Kulturen und Traditionen als Totemtiere, Gottheiten und Naturmächte verehrt. Sie dienen lediglich als Beispiele für die verschiedenen Archetypen und passen nicht zu allen Kulturen. Ein Totemtier, das in einer Kultur als Heiler gilt, kann in einer anderen als Betrüger angesehen werden. In künftigen Quellenbüchern werden weitere Archetypen vorgestellt; ebenso können die Spieler zusammen mit ihrem Spielleiter eigene Schutzpatron-Archetypen entwickeln, die am besten zu ihrem Charakter passen.

Adler

Von allen Vögeln fliegt Adler am höchsten und wird von Kulturen in Nordamerika, Zentralamerika und Europa als der edelste unter den Vögeln angesehen. Er ist ein stolzer Einzelgänger und sieht alles, was in der Welt unter ihm passiert. Adler ist der edle Verteidiger der Reinheit der Natur. Er ist intolerant gegenüber jenen, die seine Ansichten nicht teilen, und besitzt ein ausgeprägtes Misstrauen gegenüber der Technik und ihren Werkzeugen. Wer die Natur schädigt, ist Adlers Feind, und Adler setzt sich großen Gefahren aus, um Umweltverschmutzer und andere Übeltäter zu besiegen.

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Luftgeister

Nachteile: Adlerschamanen erhalten das Handicap Allergie (Schadstoffe, leicht, siehe S. 119) und bekommen dafür keine Generierungspunkte gutgeschrieben.

Bär

Bär ist ein Totem, das in allen Kulturen zu finden ist, denen Bären bekannt sind, von Nordamerika bis Europa und Asien. Bär ist stark, doch auch sanft und weise. Er scheint langsam und entspannt, doch nur bis er gezwungen ist, zu rennen. Es braucht einiges, um Bär zu verärgern, doch sein Zorn und seine Raserei im Kampf sind weithin gefürchtet. Bär ist meist ruhig, bedächtig und gelassen. Er ist der Heiler und Beschützer der Natur. Bär darf niemanden abweisen, der seiner Heilkräfte bedarf, ohne einen guten Grund dafür zu haben.

Vorteile: +2 Würfel auf Heilzauber, +2 Würfel für Widerstandsproben gegen Körperlichen Schaden

Nachteile: Ein Bärzauberer kann zum Berserker werden, wenn er im Kampf verwundet wird (Körperlichen Schaden erleidet) oder jemand, der unter seinem Schutz steht, schwer verletzt wird. In diesem Fall muss der Zauberer eine Willenskraft + Charisma-Probe ablegen (Verletzungsmodifikatoren gelten). Der Zauberer läuft 3 Runden lang Amok, minus 1 Runde pro Erfolg. 3 oder mehr Erfolge wenden den Berserkerrausch vollständig ab. Ein Zauberer im Berserkerrausch greift den/die Angreifer ohne Rücksicht auf seine eigene Gesundheit an. Falls er einen Gegner kampfunfähig macht, bevor die Zeit vorüber ist, verflüchtigt sich der Rest seines Berserkerrausches.

Berg

Berg ist im Herzen der Erde verwurzelt, erreicht jedoch gewaltige Höhen. Er besitzt unendliche Stärke und Ausdauer, wird aber durch seine unbewegliche Natur eingeschränkt. Berg ist eine sture und unnachgiebige Gewalt, und Anhänger des Berges ändern ihre Meinung nur höchst selten, wenn sie sich einmal für etwas entschieden haben.

Vorteile: +2 Würfel für Antimagie-Proben, +2 Würfel für Erdgeister

Nachteile: Wenn sich ein Anhänger des Berges erst einmal für eine bestimmte Vorgehensweise entschieden hat, muss ihm eine Willenskraft + Charisma (3)-Probe gelingen, damit er seinen ursprünglichen Plan ändert. Scheitert die Probe, verfolgt er weiter den ursprünglichen Plan, selbst wenn dies bedeutet, dass er auf sich allein gestellt ist.

Donnervogel

Donnervogel ist eine majestätische Kreatur, die Verkörperung des Sturms. Seine Schwingen sind finstere Wolken, sein Schnabel und seine Klauen sind Blitze und sein Schrei ist Donnerschlag. Er ist eine Naturgewalt, häufig grausam, doch notwendig für das Überleben des Landes und die Existenz des ewigen Kreislaufes von Leben und Tod. Donnervogel behandelt man respektvoll, und man nähert sich ihm mit Vorsicht, will man nicht seinen Zorn auf sich lenken.

Vorteile: +2 Würfel für Einschüchtern-Proben, +2 Würfel für Luftgeister

Nachteile: Einem Anhänger von Donnervogel muss eine Willenskraft + Charisma (3)-Probe gelingen, um auf eine Beleidigung nicht zu reagieren.

Drachentöter

Der heldenhafteste unter allen Schutzpatronen ist zugleich auch der geselligste. Er kämpft zum Schutz der Seinen gegen alle erdenklichen Gefahren, doch mehr noch als den Kampf liebt er eine gute Feier. Seinen Anhängern ist er ein großer Bruder, der freundlich an allem Anteil hat, was seine Familie tut. Er ist zwar manchmal ein wenig naiv, doch ein treuer Freund und tödlicher Gegner. Die Drachen, die er tötet, haben sich mit der Zeit gewandelt. Drachentöter kämpft nicht nur gegen die eigentlichen Drachen aus der Legende, sondern auch gegen die Monster unserer Zeit: Kriminalität, Umweltverschmutzung und Korruption. Drachentöter kämpft und spielt mit harten Bandagen. Einen Schwur, den er einmal geleistet hat, wird er niemals brechen. Ein Drachentöter-Anhänger muss sich stets ehrenhaft und respektvoll verhalten und verlangt dasselbe auch von anderen.



Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für Proben auf eine soziale Fertigkeit nach Wahl

Nachteile: Wenn ein Drachentöter-Anhänger ein Versprechen bricht, sei es freiwillig oder durch Zufall, erleidet er einen Würfelpoolmodifikator von –1 auf alle Handlungen, bis er das Versprechen erfüllt oder auf andere Weise seinen Fehler wiedergutgemacht hat.

Feuerbringer

Der Feuerbringer stahl das Geheimnis des Feuers aus dem Himmel, um es den Menschen als Gabe und Werkzeug zu schenken. Er ist eine Gestalt der Freundlichkeit und der Fürsorge, aber seine guten Absichten bringen ihn manchmal in Schwierigkeiten, und seine Pläne gelingen manchmal nicht so, wie er es sich vorgestellt hat. Er ist ein Gestalter und Schöpfer, der neue Dinge aus dem Urschlamm formt und ihnen den feurigen Funken des Lebens einhaucht. Anhänger des Feuerbringers streben unermüdlich nach Verbesserung für ihre Mitmenschen, selbst dann, wenn es auf ihre eigenen Kosten geht. Die meisten Anhänger des Feuerbringers widmen sich einer bestimmten Sache, die sie mit großem Eifer vorantreiben.

Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber, +2 Würfel für Feuergeister

Nachteile: –1 Würfel auf Illusionszauber

Finsterer König

Der Finstere König ist der furchterregende Herrscher des Totenreichs tief unter der Erde. Er besitzt die Macht über die Geister der Verstorbenen und kennt viele Geheimnisse, die unter der Erde schlummern.

Vorteile: +2 Würfel für Wahrnehmungs- und Askennenproben, +2 Würfel für Geister des Menschen

Nachteile: –1 Würfel für Widerstandsproben gegen Körperlichen Schaden

Hai

Hai ist ein kalter und erbarmungsloser Jäger. Seine Macht ist allen bekannt, die am Meer leben. Wenn Hai zuschlägt, kennt er keine Gnade, und das Blut seiner Opfer versetzt ihn in einen Rausch. Anhänger von Hai sind meist unruhige Wanderer, die ständig in Bewegung sind. Sie sind entschlossene und tödliche Krieger. Für Hai ist nur ein toter Feind ein guter Feind. Wenn er herausgefordert wird, verschwendet er keine Zeit mit Drohungen oder Prahlerei, sondern geht sofort zum Angriff über, um zu töten.

Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für Wassergeister

Nachteile: Anhänger von Hai können ähnlich wie Bärzauberer in einen Blutrausch (siehe S. 235) geraten, wenn sie im Kampf verwundet werden oder einen Gegner verwunden. Ein Charakter, der sich in einem solchen Blutrausch befindet, kann anstatt lebender Ziele weiter die Leiche seines letzten Opfers angreifen, wenn der Spieler dies will.

Hund

Hund ist ein loyaler Freund. Er kämpft erbittert, wenn sein Heim gefährdet ist oder jemand diejenigen angreift, die unter seinem Schutz stehen. Hund schützt andere vor schädlicher Magie und gefährlichen Geistern. Er ist loyal, großzügig und hilfreich zu jenen, die sich ihm gegenüber freundlich verhalten. Hund ist zielstrebig bis an die Grenze zur Sturheit.

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Geister des Menschen

Nachteile: Ein Zauberer, der Hund folgt, ist loyal bis zur Sturheit. Er kann niemanden zurücklassen, seine Freunde verraten oder zulassen, dass sich jemand anderes für ihn opfert, solange ihm keine Willenskraft + Charisma (3)-Probe gelingt.

Katze

Katze wird von Kulturen auf der gesamten Welt verehrt. Sie wird häufig als Wächter mystischer Geheimnisse – auch des Lebens nach dem Tode – angesehen. Sie kennt viele Geheimnisse, teilt sie aber nicht gern mit anderen und niemals mit jemandem, der es nicht wert ist. Katze ist verstohlen, verschlagen und arrogant. Sie liebt es, mit ihrer Beute zu spielen – sie zu bedrohen, zu verspotten und zu verunsichern –, anstatt sie direkt zu töten.

Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für Akrobatik- oder Infiltrationsproben (nach Wahl des Spielers)

Nachteile: Katzenzauberer spielen gern mit ihrer Beute. Wenn dem Zauberer keine Willenskraft + Charisma (3)-Probe gelingt, kann er keinen Angriff durchführen, der einen Gegner außer Gefecht setzen würde (z.B. ein Kampfzauber mit einer Kraft, der das Ziel ausschalten würde). Sobald der Zauberer verwundet wird, ist es aber aus mit der Spielerei.

Meer

Meer ist der Ursprung aller Lebewesen. Es kann still und beruhigend sein, aber im nächsten Moment bereits furchterregend und zerstörerisch. Obwohl es über großen Reichtum verfügt, hütet es eifersüchtig alles, was es in die Hand bekommt. Meer kann ein mächtiger Verbündeter sein, aber man muss sich ihm mit großer Vorsicht nähern.

Vorteile: +2 Würfel für Schwimmen-Proben, +2 Würfel für Wassergeister

Nachteile: –1 Würfel für Verhandlungsproben

Mondin

Die Mondin verkörpert den Nachthimmel. Sie ist launisch und wechselhaft, gefühlsbetont und rätselhaft, manchmal freundlich, dann wieder wild und ausgelassen. Sie verkörpert den Triumph des nährenden Wesens der Frau über die zerstörerischen Impulse des Mannes. Es ist nicht überraschend, dass sie deshalb am meisten von Frauen verehrt wird.

Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für Verhandlungsproben

Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Rabe

Rabe ist in Kulturen auf der ganzen Welt als Vorbote von Schwierigkeiten bekannt. Er ist ein Schwindler und Verwandler, finster und verschlagen. Rabe gedeiht auf der Beute von Gemetzel und Chaos, doch er tut das nicht mit Absicht – er nimmt nur die Gelegenheiten wahr, die sich ihm bieten. Rabe liebt gutes Essen und lehnt fast niemals eine Speise ab, die ihm angeboten wird.

Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber, +2 Würfel für Luftgeister

Nachteile: Einem Anhänger von Rabe muss eine Willenskraft + Charisma (3)-Probe gelingen, damit er das Unglück eines anderen nicht für seine Zwecke ausnutzt.

Ratte

Ratte ist überall dort zu finden, wo es Menschen gibt, denn wessen Gaben sollten sie sonst ernähren? Ratte ist eine Aasfresserin, eine heimliche Diebin, die sich nimmt, was sie braucht, um zu überleben. Sie arbeitet ungern auf offenem Terrain und bevorzugt es, in den Schatten zu bleiben. Ratte vermeidet einen Kampf, wann immer es geht. Wenn sie kämpft, dann kämpft sie, um zu töten.

Vorteile: +2 Würfel für Infiltrationsproben, +2 Würfel für Widerstandsproben gegen Krankheiten und Toxine

Nachteile: Einem Rattenzauberer muss eine Willenskraft + Charisma (3)-Probe gelingen, um nicht sofort zu fliehen oder in Deckung zu gehen, wenn er in eine Kampfsituation gerät. Wenn er nicht fliehen kann, ist er dagegen zum Kampf gezwungen.

Schlange

Schlange ist weise und kennt viele Geheimnisse. Sie ist eine gute Ratgeberin, verlangt jedoch immer einen Preis für ihren Rat. Anhänger von Schlange kämpfen nur, um sich und andere zu schützen. Sie sind davon besessen, Geheimnisse zu erfahren, und riskieren dafür Kopf und Kragen. Sie tauschen ihr Wissen mit anderen gegen alles, was sie dafür bekommen können.

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber, +2 Würfel für Bindenproben

Nachteile: –1 Würfel auf Kampfzauber

Schwindler

Der Schwindler ist gerissen, flink mit Geist und Körper, ein Meister der Tarnung und Täuschung. Er denkt sich immer neue Ränkespiele aus, um seine Feinde zu überlisten, anstatt sich ihnen im offenen Kampf zu stellen. Er stellt sich gerne in den Dienst anderer, um sie hinter ihrem Rücken zu bestehlen und gegen sie vorgehen zu können, wenn sie gerade nicht hinsehen. Seine Winkelzüge gehen häufig nach hinten los, was Ärger für alle bedeutet, doch am Ende obsiegt stets die Schlauheit des Schwindlers.

Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für Überreden-Proben

Nachteile: Einem Anhänger des Schwindlers muss eine Willenskraft + Charisma (3)-Probe gelingen, damit er einer Gelegenheit widerstehen kann, jemandem einen Streich zu spielen oder einen Trick anzuwenden, selbst wenn ihm oder seinen Freunden dadurch ein Schaden entstehen könnte.

Verführerin

Die Verführerin ist die Verkörperung des Verlangens. Sie hat viele Süchte und Laster, die sie befriedigen muss. Sie bestärkt den Neid und die Gier und versucht stets, die Begierden anderer zu entfesseln. Sie vermeidet die direkte Konfrontation, hat jedoch große Freude daran, wenn andere um ihre Aufmerksamkeit oder Gunst kämpfen. Sie existiert, um die Schwächen anderer auszunutzen, und opfert ohne zu zögern jeden, der es wagt, sich ihren Zielen in den Weg zu stellen.

Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber, +2 Würfel für Überreden-Proben

Nachteile: Anhängern der Verführerin muss eine Willenskraft + Charisma (3)-Probe gelingen, damit sie sich nicht ihren Süchten und Lastern (Drogen, BTLs, Sex etc.) ergeben, wenn sich ihnen eine Gelegenheit dazu bietet.

Weiser Krieger

Der Weise Krieger ist ein Meister der Kriegskunst, denn für ihn ist die Schlacht eine Übung des Geistes und des Körpers. Er studiert die Taktiken seiner Feinde, um sie dann mit einer Mischung aus überlegener Strategie und Kampfkraft zu besiegen. Der Weise Krieger handelt nicht aus reiner Kampfeslust, sondern aus einer Position des Wissens und der Weisheit. Anhänger des Weisen Kriegers müssen dem Ehrenkodex des Kriegers folgen und sich stets angemessen verhalten, wenn sie nicht die Gunst ihres Schutzpatrons verlieren wollen.

Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber

Nachteile: –1 Würfel für alle Proben, wenn der Charakter unehrenhaft gehandelt hat, bis er sein Fehlverhalten wiedergutgemacht hat.

Wolf

Wolf ist auf der ganzen Welt als Jäger und Krieger bekannt. Er ist gegenüber den Mitgliedern seines Rudels absolut loyal. Das Sprichwort sagt, dass Wolf jeden Kampf gewinnt, bis auf seinen letzten –in dem er sein Leben verliert. Anhänger von Wolf sind ihren Familien und Freunden gegenüber loyal bis in den Tod. Sie zeigen keine Feigheit im Kampf und brechen ihr einmal gegebenes Wort niemals.

Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber, +2 Würfel für Geister des Tieres

Nachteile: Einem Wolfcharakter muss eine Willenskraft + Charisma (3)-Probe gelingen, damit er sich aus einem Kampf zurückziehen kann.

STRASSENGRIMOIRE

Es folgt ein Überblick über die Zaubersprüche, die in den Schatten der 2070er eingesetzt werden. Die Namen der Zaubersprüche stellen die allgemeinen Bezeichnungen unter Shadowrunnern dar. Spruchzauberer verschiedener Traditionen geben ihnen dagegen manchmal andere Namen, was sich jedoch nicht auf ihre Wirkung und ihre Spielwerte auswirkt.

MERKMALE VON ZAUBERN

Jeder Zauber besitzt die folgenden Merkmale: Kategorie, Art, Reichweite, Mindestwurf, Dauer, Entzug und Wirkung.

Kategorie

Die Kategorie beschreibt, in welcher Weise ein Zauberspruch sein Ziel beeinflusst und welche Geister mit dieser Art von Zauber assoziiert werden. Die Kategorien sind: Heilung, Illusion, Kampf, Manipulation und Wahrnehmung. Weitere Informationen über Zauberkategorien finden Sie auf S. 214).

Art

Es gibt Manazauber (M) und Physische Zauber (P). *Manazauber* beeinflussen ihr Ziel durch das Mana, das die materielle und astrale Ebene durchdringt. Sie entfalten ihre Wirkung auf eine magische und spirituelle Weise, der Lebewesen und magische Wesen nur mit ihrer Willenskraft widerstehen können. *Physische Zaubersprüche* zielen dagegen direkt auf den Körper ab, sodass der Widerstand vom Konstitutionsattribut des Ziels abhängt. Astrale Wesen können nur von Manazaubern beeinflusst werden. Beide Zauberarten können in der physischen Ebene eingesetzt werden, doch Manazauber können keine leblosen Ziele beeinflussen.

Reichweite

Alle Zaubersprüche haben eine bestimmte Reichweite, mit der sie gewirkt werden können. Bei den meisten Zaubersprüchen ist die Reichweite das *Blickfeld* (BF). Wenn der Zauberer das Ziel sehen kann, kann es beeinflusst werden, und zwar unabhängig davon, wie weit es entfernt ist.

Einige Zaubersprüche, vor allem Heilzauber, verlangen, dass der Zauberer das jeweilige Ziel berührt (B), damit der Zauber wirken kann. Um ein unfreiwilliges Ziel zu berühren, muss der Zauberer als Teil der Komplexen Handlung der Spruchzauberei einen normalen waffenlosen Angriff durchführen (siehe hierzu *Nahkampf*, S. 186). Ein Unentschieden genügt, damit der Zauberer das Ziel berühren kann.

Unter Reichweite können auch andere Zielerfordernisse angegeben sein. Einige Zaubersprüche erfordern ein *freiwilliges* Subjekt (FW); bewusstlose Charaktere gelten in diesem Sinn als freiwillige Subjekte. Andere Zaubersprüche – Flächenzauber (F) – beeinflussen alle vorhandenen Ziele innerhalb eines bestimmten Bereiches: einem Kreis mit einem Radius gleich der Kraft des Zauberspruchs in Metern (siehe *Flächenzauber*, S. 216).

Mindestwurf/Widerstand

Bei vielen Zaubersprüchen muss bei der Zauberprobe ein Mindestwurf – eine Mindestzahl an Nettoerfolgen – erzielt werden, damit der Zauberspruch erfolgreich ist. Gegen andere Zaubersprüche können sich die Ziele zur Wehr setzen – diese Zaubersprüche werden als Vergleichende Proben abgehandelt. Werden solche Zaubersprüche gegen leblose Objekte gerichtet, so wird anstelle der Vergleichenden Probe gegen einen Mindestwurf gewürfelt, der dem Objektwiderstand (S. 216) entspricht.

Dauer

Die Dauer ist entweder Sofort (S), Aufrechterhalten (A) oder Permanent (P). *Sofortige* Zaubersprüche enden in dem Moment, in dem sie gesprochen werden, und entfalten augenblicklich ihre volle Wirkung. *Aufrechterhaltene* Zaubersprüche dauern so lange an, wie sich der Zauberer darauf konzentriert, sie aufrechtzuerhalten. *Permanente* Zaubersprüche müssen über einen bestimmten Zeitraum aufrechterhalten werden, bis ihre Wirkung „natürlich" wird und sie keine weitere Magie oder Konzentration benötigen, um zu wirken. Der Zeitraum, der erforderlich ist, um die Auswirkungen eines Zauberspruches permanent zu machen, entspricht seinem doppelten Entzug in Kampfrunden.

Entzug

Dieser Wert beschreibt den Schaden, den der Entzug verursacht. Er basiert auf der Kraft des Zauberspruches – je mächtiger der Zauberspruch, desto anstrengender ist es, ihn zu wirken. Der Entzug ist variabel und basiert auf der abgerundeten halben Kraft des Zaubers (Kraft ÷ 2, abgerundet), modifiziert durch einen je nach Zauberspruch unterschiedlichen Entzugsmodifikator. Entzug ist Geistiger Schaden, es sei denn, der Zauberer setzt Extremzaubern ein (d.h. der Zauber wird mit einer Kraft gewirkt, die über dem Magieattribut des Zaubernden liegt). In diesem Fall wird der Entzugsschaden zu Körperlichem Schaden. Beachten Sie, dass der Entzugscode (vor der Entzugswiderstandsprobe) immer mindestens 1 beträgt.

HEILZAUBER

Heilzauber können physische Wunden oder Krankheiten heilen (oder sie verursachen), Gifte oder Drogen aus dem Metabolismus entfernen (oder ihre Wirkung simulieren) und Attribute modifizieren. Es gibt keinen bekannten Weg, mittels Magie Geistigen Schaden zu heilen oder psychologische Defekte zu beseitigen.

Alle Heilzauber erfordern die Berührung des Ziels durch den Zaubernden. Dieses „Händeauflegen" ist in allen Teilen der Welt eine be-

OPTIONALE REGEL: VEREINFACHUNG DES ENTZUGS

Spielleiter und Spieler können das folgende System anwenden, um die Berechnung des Entzugs zu vereinfachen: Anstatt jedes Mal die Kraft zu wählen und den Entzug neu zu berechnen, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, kann auch davon ausgegangen werden, dass der Zauber immer mit einer Kraft gesprochen wird, die dem Magieattribut des Charakters entspricht. Auf diese Weise kann der Entzug für jeden Zauberspruch im Vorhinein berechnet und auf dem Charakterbogen notiert werden. Während des Rollenspiels müssen dann keine Berechnungen mehr durchgeführt werden.

Wenn ein Charakter sich dazu entschließt, einen Zauber mit einer anderen Kraft zu wirken, wird der Entzug einfach mit +1 oder –1 für je 2 Kraftpunkte modifiziert, die der Spieler die Kraft herauf- oder herabsetzt.

Zum Beispiel kann der Spieler eines Magiers mit Magie 5 annehmen, dass der Charakter seinen Säurestrom immer mit Kraft 5 wirkt. Er notiert sich also einen Entzugscode von 5 (basierend auf der Säurestromformel für Kraft 5). Wenn er sich stattdessen dafür entscheidet, den Spruch nur mit einer Kraft von 3 zu wirken, wird der Entzug auf 4 reduziert (basierend auf dem Standardentzug von 5 minus 1 Punkt für jeweils 2 Punkte Kraftreduzierung). Wenn sich der Spieler dazu entschließt, den Zauber mit Kraft 7 zu wirken, steigt der Entzug auf 6 (+1 Punkt je 2 Punkte Kraftsteigerung) und würde Körperlichen Schaden verursachen, da die Kraftstufe das Magieattribut des Charakters übersteigt.

kannte Tradition. Heilzauber werden als Erfolgsproben durchgeführt, bei denen die Erfolge spezielle Boni bewirken.

Heilung von Charakteren mit Implantaten: Charaktere mit einer niedrigen Essenz sind schwerer zu heilen, da Implantate (oder anderer Beschädigungen) die Integrität des Körpers stören. Regeltechnisch bedeutet dies einen Modifikator auf die Spruchzaubereiprobe in Höhe der verlorenen Essenz (abrunden) des Subjektes. Wenn ein Zauberer also versucht, einen Charakter mit einer Essenz von 4 (2 Essenzpunkte durch Implantate verloren) zu heilen, hat dies einen Würfelpoolmodifikator von –2 zur Folge.

Negative Heilzauber: Zaubersprüche, die sich negativ auf einen Charakter auswirken, erfordern eine Vergleichende Probe auf Spruchzauberei + Magie des Zauberers gegen das passende Attribut (+ Antimagie, falls verfügbar) des Ziels.

[Attribut] Senken (negativ)

Art: P ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Dieser Zauber schwächt das Ziel, indem er ein bestimmtes Attribut senkt. Es gibt einzelne Versionen dieses Zaubers für jedes Körperliche und Geistige Attribut, nicht aber für die Spezialattribute (Initiative, Edge, Essenz, Magie und Resonanz). Der Zauber wirkt sowohl gegen natürliche als auch verbesserte Attribute.

Das Ziel widersteht dem Zauber mit dem betroffenen Attribut. Wenn der Zauberer gewinnt, wird das Attribut für jeden Nettoerfolg um 1 reduziert. Sinkt ein Körperliches Attribut auf 0, so ist das Opfer kampfunfähig oder gelähmt. Sinkt ein Geistiges Attribut auf 0, so steht das Opfer hirnlos in der Gegend herum.

Beachten Sie, dass das Absenken eines Attributs auch abgeleitete Werte beeinflussen kann (Intuition Senken beeinflusst zum Beispiel auch die Initiative, und Willenskraft Senken reduziert für die Dauer des Zaubers die Anzahl der Kästchen auf dem Geistigen Zustandsmonitor).

[Attribut] Steigern

Art: P ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) – 2

Dieser Zauber erhöht ein (natürliches oder verstärktes) Attribut einer bereitwilligen Zielperson. Es gibt einzelne Versionen dieses Zaubers für jedes Körperliche und Geistige Attribut, nicht aber für die Spezialattribute (Initiative, Edge, Essenz, Magie und Resonanz). Die Kraft des Zaubers muss mindestens dem (verstärkten) Wert des Attributs entsprechen, das gesteigert werden soll. Das Attribut wird um eine Anzahl von Punkten gleich der Zahl der Erfolge gesteigert. Ein einzelnes Attribut kann nicht durch mehrere Zauber gleichzeitig erhöht werden.

Beachten Sie, dass das Steigern eines Attributs auch abgeleitete Werte beeinflussen kann (Reaktion Steigern erhöht zum Beispiel auch die Initiative, und Konstitution Steigern erhöht für die Dauer des Zaubers die Anzahl der Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor).

Entgiftung

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: P ● Entzug: (Toxinschaden) – 4

Entgiftung beseitigt die Nebenwirkungen einer Droge oder eines Toxins. Die Kraft des Zaubers muss mindestens so hoch wie der Grundschadenscode des Toxins sein. Ein einzelner Nettoerfolg genügt, um alle Symptome zu eliminieren. Durch den Zauber wird kein durch das Toxin hervorgerufener Schaden geheilt oder verhindert, aber sämtliche Nebenwirkungen (Schwindel, Halluzinationen, Übelkeit, Schmerzen etc.) werden beseitigt. Entgiftung ist der Katerkiller schlechthin für alle, die ihn sich leisten können.

Gegenmittel

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: P ● Entzug: (Toxinschaden) – 2

Dieser Zauber hilft einem vergifteten Ziel, die Auswirkungen eines Giftes zu überwinden. Der Zauber muss gewirkt werden, bevor das Gift Schaden verursacht (wobei ein Gegenmittelzauber nach Spielleiterentscheid auch einige Nebenwirkungen eines Giftes mindern kann, das seine Wirkung bereits entfaltet hat). Jeder Nettoerfolg gewährt dem Ziel 1 Extrawürfel für seine Toxinwiderstandsprobe (siehe S. 297).

ZAUBERCODES

	Abkürzung	Bedeutung
Art:		
	M	Manazauber
	P	Physischer Zauber
Reichweite:		
	B	Berührung
	BF	Blickfeld
	F	Flächenzauber
	FW	Freiwilliges Ziel
Schaden:		
	G	Geistiger Schaden
	K	Körperlicher Schaden
Dauer:		
	A	Aufrechterhalten
	P	Permanent
	S	Sofort
Entzug:		
	K	Kraft

Heilen

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: P ● Entzug: (Schaden) – 2

Heilen beseitigt körperliche Verletzungen. Jeder Erfolg des Zauberers bei der Spruchzaubereiprobe heilt 1 Kästchen Körperlichen Schaden. Erfolge können auch eingesetzt werden, um den Zeitraum zu verkürzen, nach dem der Zauber permanent wird. Jeder Erfolg, der auf diese Weise eingesetzt wird, senkt die Anzahl der Kampfrunden um –1. Die Gesamterfolge können nach Belieben zwischen diesen beiden Zwecken (Heilung und Zeitreduktion) aufgeteilt werden.

Jeder „Satz" Verletzungen eines Charakters kann nur einmal auf magische Weise geheilt werden.

Krankheit Heilen

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: P ● Entzug: (Krankheitsschaden) – 2

Dieser Zauber kann zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der Infektion gewirkt werden, um einem Patienten zu helfen, seine Krankheit zu überwinden. Für jeden Nettoerfolg erhält der infizierte Charakter 1 Extrawürfel für seine Widerstandsprobe gegen die Krankheit. Der Zauber heilt keinen Schaden, der bereits durch die Krankheit verursacht wurde (dies erfordert einen separaten Zauber Heilen).

Prophylaxe

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) – 2

Dieser Zauber stellt einem freiwilligen Subjekt Extrawürfel (+1 Würfel für jeden Erfolg) für den Widerstand gegen Infektionen, Drogen oder Gifte zur Verfügung. Der Zauber unterscheidet nicht zwischen schädlichen und nützlichen Substanzen, weshalb das Ziel unter dem Einfluss des Zaubers auch der Wirkung von Medikamenten und anderen nützlichen Substanzen widersteht, deren Wirkung für jeden Erfolg des Zaubers um 1 reduziert wird. Zwei oder mehr Erfolge bewirken, dass Alkohol keine Wirkung auf das Ziel zeigt, während es unter dem Einfluss der Prophylaxe steht.

Reflexe Steigern

Art: P ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) +2

Dieser Zauber erhöht die Reflexe (Initiative und Initiativedurchgänge) eines freiwilligen Subjekts. Jede Stufe der Steigerung erhöht die Initiative und die Initiativedurchgänge um je +1. Der Zauberer muss für jede Stufe einen bestimmten Mindestwurf schaffen:

Mindestwurf 2: +1 Initiative, +1 Initiativedurchgang

Mindestwurf 3: +2 Initiative, +2 Initiativedurchgänge

Mindestwurf 4 (Maximum): +3 Initiative, +3 Initiativedurchgänge

Ein Charakter kann nur durch einen Zauber Reflexe Steigern gleichzeitig beeinflusst werden; die Höchstzahl an Initiativedurchgängen, die einem Charakter zur Verfügung stehen können, beträgt 4.

Sauerstoffmaske

Art: P ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) – 1

Dieser Zauber versorgt das Blut einer freiwilligen Zielperson mit Sauerstoff, wodurch ihre Konstitution für Widerstandsproben gegen Ersticken, Erwürgen, giftige Gase oder andere Fälle akuter Sauerstoffunterversorgung für jeden Erfolg um +1 erhöht wird. Dieser Zauber erlaubt es dem Subjekt auch, unter Wasser zu atmen.

Schmerzresistenz

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: P ● Entzug: (Schaden) – 4

Schmerzresistenz ermöglicht es dem Subjekt, den Schaden von Verletzungen zu ignorieren, wodurch die durch Körperlichen oder Geistigen Schaden verursachten Modifikatoren beseitigt werden. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe eliminiert die Wirkung von 1 Kästchen auf dem Zustandsmonitor. Er beseitigt nicht den Schaden selbst, sondern nur die Modifikatoren. Schmerzresistenz kann auf jeden „Satz" Verletzungen nur einmal gewirkt werden. Wenn alle Kästchen eines Zustandsmonitors ausgefüllt sind, wird der Charakter trotz des Zaubers bewusstlos.

Der Zauber ist insofern „permanent", als der Endorphinschub des Subjekts nicht abklingt. Wenn der Schaden des Ziels die Anzahl der Erfolge überschreitet oder seine Verletzungen geheilt werden, löst sich der Zauber auf.

Stabilisieren

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: P ● Entzug: (Überzähliger Schaden) – 2

Wenn dieser Zauber auf einen Charakter mit einem ausgefüllten Körperlichen Zustandsmonitor angewandt wird, stabilisiert er sämtliche Vitalfunktionen und verhindert, dass der Charakter stirbt. Die Kraft des Zaubers muss mindestens der Anzahl Schadenskästchen entsprechen, die bereits an überschüssigem Schaden erlitten wurden. Erst wenn der Zauberspruch permanent (S. 238) wurde, ist der Patient wirklich stabilisiert; jeder Erfolg senkt die dafür nötige Zeit um 1 Kampfrunde. Wenn der Zauber erfolgreich ist, verhindert er, dass der Charakter weitere Schadenskästchen durch überzähligen Körperlichen Schaden (S. 294) erleidet.

Winterschlaf

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) – 3

Der Zauberer muss ein bereitwilliges oder bewusstloses Ziel berühren. Er versetzt das Subjekt in eine vorübergehende Starre. Sämtliche Körperfunktionen des Ziels werden um einen Faktor gleich der Anzahl der Erfolge verlangsamt. Wenn beispielsweise 4 Erfolge erzielt werden, wird der Metabolismus des Ziels um den Faktor 4 verlangsamt. Ein Ziel, das in einem Raum eingesperrt wäre, in dem die Luft für 1 Tag reicht, könnte somit 4 Tage überleben.

ILLUSIONSZAUBER

Unabhängig davon, wie realistisch sie sind, können Illusionen keinen direkten permanenten Schaden anrichten. Sie können allerdings für Ablenkung, Gleichgewichts- oder Orientierungsverlust sorgen und sogar Symptome wie Übelkeit oder Schmerzen verursachen. Alle diese Effekte verschwinden jedoch in dem Moment, in dem der Zauberer die Illusion verschwinden lässt. Illusionen können selbstverständlich dadurch Schaden anrichten, dass ihr Opfer beispielsweise ahnungslos über eine Schnellstraße oder vom Dach eines Gebäudes spaziert, doch sie können keinen direkten Schaden verursachen.

Offensichtliche Illusionen dienen ausschließlich der Unterhaltung und können die Subjekte nicht dazu bringen, an ihre Realität zu glauben. *Realistische* Illusionen erscheinen dagegen vollkommen real. *Monosensorische* Illusionen täuschen nur einen Sinn, *vollsensorische* Illusionen beeinflussen alle Sinne. Obwohl Manaillusionen auch auf der Astralebene erschaffen werden können, enthüllt ihre magische Aura jedem, der eine erfolgreiche Askennenprobe ablegt, ihre wahre Natur als Illusion (siehe *Astrale Wahrnehmung*, S. 225). Illusionen können keine Auren verändern oder erschaffen.

Manaillusionen: Manabasierte Illusionen betreffen den Verstand und sind ineffektiv gegen technologische Systeme wie Kameras. Gegen Manaillusionen setzen sich Ziele mit Willenskraft (+ Antimagie, falls verfügbar) zur Wehr.

Einige Manaillusionen beeinflussen die Sinne des Ziels direkt, während andere die Sinne von jedem beeinflussen, der das Subjekt des Zaubers wahrnimmt (wobei der Zauberer nicht von seinem eigenen Zauber getäuscht wird).

Physische Illusionen: Physische Illusionen schaffen tatsächliche Abbildungen oder verändern physische Eigenschaften wie Licht oder Geräusche. Physische Illusionen sind wirksam gegen technologische Systeme, wenn der Zauberer genügend Erfolge erzielt, um den Objektwiderstand zu überwinden (siehe S. 216). Die Ziele können einer physischen Illusion mit Intuition (+ Antimagie, falls verfügbar) widerstehen; leblose Geräte können keine Widerstandsprobe ablegen. Der Zaubernde muss mehr Erfolge erzielen als der Beobachter, damit die Illusion als real erscheint. Wenn dem Zauber nicht vollständig widerstanden wird, zeigt er seine volle Wirkung auf den Charakter.

Heimlichkeit (realistisch, monosensorisch)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Heimlichkeit lässt ein Subjekt für normales Gehör (einschließlich verstärktem Gehör) schwerer wahrnehmbar werden. Das Subjekt kann sich äußerst leise bewegen und verursacht dabei wenige bis gar keine Geräusche. Dinge, die nicht vom Subjekt berührt werden, verursachen weiterhin Geräusche. Ein Charakter, der an eine Tür klopft, würde also keine Geräusche verursachen. Träte er die Tür hingegen ein, wäre ihr Aufschlagen auf den Boden oder die Wand deutlich wahrnehmbar.

Jeder, der das Subjekt hören könnte, muss dem Zauber zuerst erfolgreich widerstehen. Dabei dient die Anzahl der Erfolge aus der Spruchzaubereiprobe als Mindestwurf für alle folgenden Spruchwiderstandsproben. Selbst wenn jemand dem Zauber erfolgreich widersteht, kann das Subjekt unentdeckt bleiben, wenn ihm eine Beschatten- oder Infiltrationsprobe gelingt.

Maske (realistisch, vollsensorisch)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2)

Physische Maske (realistisch, vollsensorisch)

Art: P ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Um den Maskezauber zu wirken, muss der Zauberer das Subjekt berühren. Das Subjekt nimmt eine andere körperliche Erscheinung (ungefähr derselben Größe und Gestalt) an, die vom Zauberer bestimmt wird.

Dies verändert auch die Stimme, den Geruch und andere physische Eigenschaften des Subjekts.

Jeder, der die Täuschung durchschauen könnte, muss dem Zauber zuerst erfolgreich widerstehen. Dabei dient die Anzahl der Erfolge aus der Spruchzaubereiprobe als Mindestwurf für alle folgenden Spruchwiderstandsproben.

Der Zauber Maske narrt nur den Verstand seiner Opfer. Die Physische Maske hingegen wirkt auch gegen technologische Sensoren.

Schweigen (realistisch, monosensorisch, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A Entzug: (K ÷ 2) + 2

Stille (realistisch, monosensorisch, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Diese Zauber erzeugen einen Bereich, in dem Geräusche gedämpft werden. (Ultra-)Schallangriffe in das Feld hinein oder aus ihm heraus (zum Beispiel die Critterkraft Lähmendes Heulen) werden für jeden Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe um –1 reduziert. Jeder, der versucht, innerhalb oder über den Bereich des Feldes hinweg ein Geräusch zu hören, muss dem Zauber erfolgreich widerstehen.

Schweigen ist ein Manazauber und beeinflusst daher nur lebende Wesen und magische Schallangriffe. Stille ist ein physischer Zauber, der auch gegen technische Geräte wirkt und eingesetzt werden kann, um Alarme, Überwachungsgeräte, Sonar, taktische Kommunikation und Schallwaffen zu blockieren.

Trugbild (realistisch, vollsensorisch, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Trideotrugbild (realistisch, vollsensorisch, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Diese flächenwirksamen Zauber erschaffen überzeugende Illusionen jedes Objektes, jeder Kreatur oder Szene, die der Zauberer darstellen möchte. Der Zauberer kann eine Illusion von allem erschaffen, was er schon einmal gesehen hat, von einer Blume oder einem Credstick bis hin zu einem Feuer speienden Drachen, solange die Illusion nicht größer ist als der Wirkungsradius des Zaubers.

Jeder, der die Illusion durchschauen könnte, muss dem Zauber zuerst erfolgreich widerstehen. Dabei dient die Anzahl der Erfolge aus der Spruchzaubereiprobe als Mindestwurf für alle folgenden Spruchwiderstandsproben.

Trugbild beeinflusst nur Lebewesen, während Trideotrugbild auch gegen technologische Sensoren wirkt.

Unsichtbarkeit (realistisch, monosensorisch)

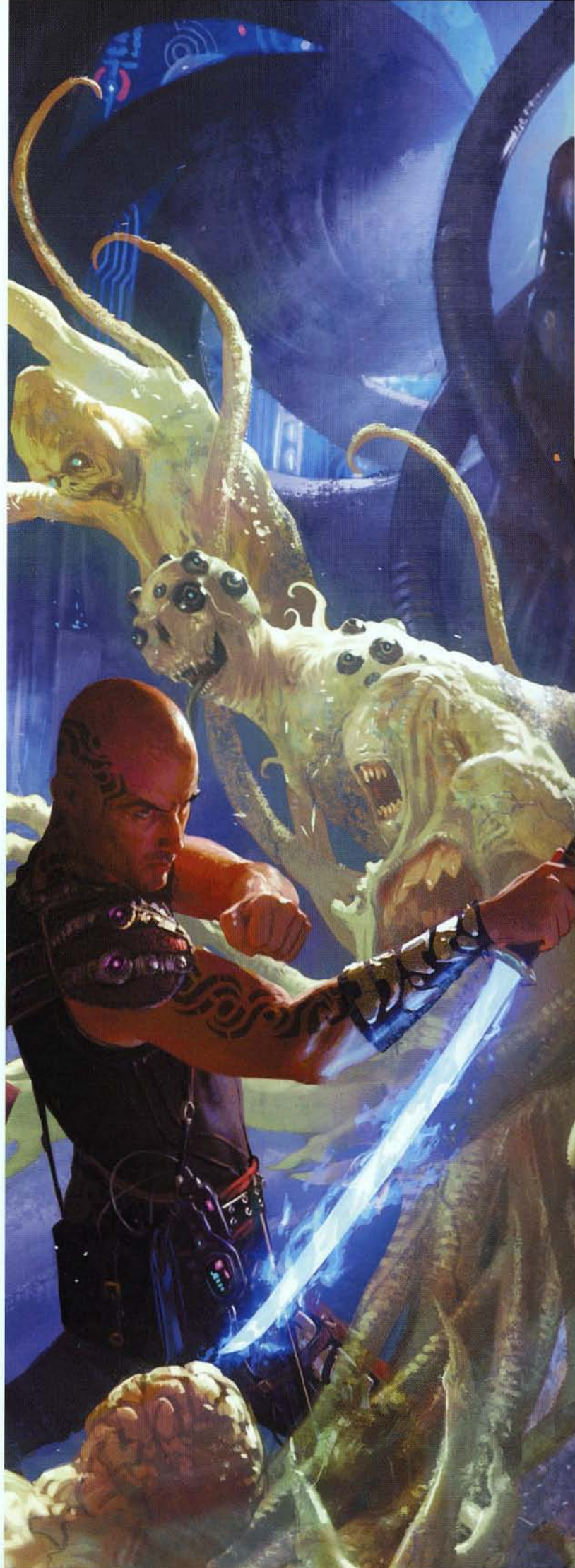
Art: M ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2)

Verbesserte Unsichtbarkeit (realistisch, monosensorisch)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Dieser Zauber macht das Subjekt für normale visuelle Sinne (einschließlich Restlichtverstärkung, Infrarotsicht oder anderer Sinne, die auf dem sichtbaren Spektrum basieren) schwerer zu entdecken. Das Ziel ist immer noch körperlich anwesend und kann über die anderen Sinne (Tastsinn, Geruchssinn, Gehör etc.) wahrgenommen werden. Die Aura des Ziels ist für astrale Wahrnehmung immer noch sichtbar.

Jeder, der das Subjekt sehen könnte, muss dem Zauber zuerst erfolgreich widerstehen. Dabei dient die Anzahl der Erfolge aus der Spruchzaubereiprobe als Mindestwurf für alle folgenden Spruchwiderstandsproben. Selbst wenn dem Zauber widerstanden wird, kann das Subjekt immer noch unbemerkt bleiben, wenn ihm eine Beschatten- oder Infiltrationsprobe gelingt. Ein unsichtbarer Charakter kann immer noch durch nichtvisuelle Sinne, wie etwa Gehör oder Geruch, wahrgenommen werden.



Angriffe gegen unsichtbare Subjekte unterliegen dem Modifikator für Blindes Feuern (S. 181), wenn der Angreifer sein Ziel weder sehen noch auf andere Weise wahrnehmen kann.

Unsichtbarkeit narrt nur den Verstand seiner Opfer. Verbesserte Unsichtbarkeit täuscht auch technologische Sensoren.

Unterhaltung (offensichtlich, vollsensorisch, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Trideo-Unterhaltung (offensichtlich, vollsensorisch, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Diese flächenwirksamen Zauber erschaffen offensichtliche, aber unterhaltsame Illusionen. Die Erfolge bei der Spruchzauberei sind ein Maßstab dafür, wie kreativ, interessant und fesselnd das Publikum die Illusion findet. Der Zauberer kann mit einer erfolgreichen Spruchzaubereiprobe ein beliebiges Bild aus seiner Vorstellung erschaffen oder etwas darstellen, was er erlebt hat. Für genaue Details kann der Spielleiter zusätzliche Erfolge verlangen.

Unterhaltung ist nur eine geistige Illusion und kann nicht von technischen Geräten wahrgenommen werden. Trideo-Unterhaltung ist ein physischer Zauber, der sowohl von Lebewesen wie auch von technischen Gerätschaften wahrgenommen werden kann.

Diese Zauber werden sowohl zum Vergnügen als auch als Kunstform eingesetzt. Die Unterhaltungsindustrie setzt Illusionisten als „Special-Effects-Zauberer" ein. Magische Designer und Künstler arbeiten kontinuierlich daran, neue und interessante Sinneseindrücke zu erzeugen, die in der realen Welt ansonsten nicht erlebt werden können. Nur die wirklich Reichen können sich die Dienste dieser magischen Vergnügungsspezialisten leisten.

Verwirrung (realistisch, vollsensorisch)

Art: M ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2)

Massenverwirrung (realistisch, vollsensorisch, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) +2

Chaos (realistisch, vollsensorisch)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) +1

Chaotische Welt (realistisch, vollsensorisch, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Diese Zauber verursachen eine massive Flut von widersprüchlichen Sinneseindrücken und Bildern, die alle Sinne verwirren. Für jeden Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe erleidet das Ziel wegen der Ablenkung einen Würfelpoolmodifikator von –1 auf alle Proben.

Verwirrung ist gegen ein einzelnes Ziel gerichtet. Massenverwirrung ist ein Flächenzauber. Der Chaoszauber ist die physische Version von Verwirrung, betrifft also auch technische Geräte und Überwachungsanlagen. Chaotische Welt ist eine flächenwirksame Version von Chaos.

KAMPFZAUBER

Kampfzauber verwenden Mana, um ihre schädigende Wirkung zu entfalten, entweder auf direktem oder indirektem Weg. *Direkte Kampfzauber* leiten schädigende Kraft direkt in das Innere des Ziels und beeinflussen es von innen heraus, sodass die Panzerung des Ziels umgangen wird. *Indirekte Kampfzauber* erzeugen ein externes Schadensmedium (oft elementarer Natur), das für den Angriff auf das Ziel benutzt wird.

Direkte Kampfzauber: Direkte Kampfzauber werden als Vergleichende Probe abgewickelt. Der Zauberer wirft Spruchzauberei + Magie gegen die Konstitution (bei physischen Zaubern) oder die Willenskraft (bei Manazaubern) des Ziels plus Antimagie (falls verfügbar). Diese Vergleichende Probe wird statt der normalen Schadenswiderstandsprobe abgelegt. Der Zauberer benötigt mindestens 1 Nettoerfolg, damit der Zauber wirkt. Direkte Kampfzauber beeinflussen das Ziel von innen heraus, sodass Panzerung bei der Widerstandsprobe nicht hilft.

Direkte Kampfzauber, die gegen leblose Objekte gewirkt werden, werden als Erfolgsprobe behandelt. Der Zauberer muss genügend Erfolge erzielen, um den Objektwiderstand des Gegenstands zu überwinden (S. 216). Nettoerfolge heben den Schaden wie gewohnt an (dem Objekt steht keine Widerstandsprobe zu).

Direkte Kampfzauber leiten Mana als schädigende und zerstörerische Energien direkt in ein Ziel. Das Ziel auf dieser fundamentalen Ebene zu beeinflussen erfordert größere Konzentration und Macht, als andere Zauberwirkungen zu erzeugen. Nachdem der Spruchzauberei widerstanden wurde, entscheidet der Zauberer, ob er wie gewohnt seine Nettoerfolge für die Erhöhung des Schadens des Zaubers verwenden will oder nicht (die für die Erhöhung des Schadens verwendeten Nettoerfolge können nach der Widerstandsprobe des Ziels angekündigt werden). Als optionale Regel erhöht jeder auf diese Weise zugeordnete Nettoerfolg auch den Entzug des Zauberspruchs um +1. Bei Flächenzaubern gilt dies für die höchste zugeordnete Anzahl an Nettoerfolgen.

Indirekte Kampfzauber: Indirekte Kampfzauber werden wie Fernkampfangriffe behandelt: Der Zauberer legt eine Probe auf Spruchzauberei + Magie gegen die Reaktion des Ziels ab. Indirekte Kampfzauber erzeugen ein Zauberkonstrukt an ihrem Ursprungspunkt (dem Zauberer), das entlang der mystischen Verbindung zum gewählten Ziel reist (siehe *Ziel(e) auswählen*, S. 215), wo es sich entlädt und sich der in der Zauberbeschreibung definierte Effekt manifestiert. Der Zauber überwindet die Distanz zwischen Zauberer und Ziel praktisch in einem Augenblick, wirkt aber nur, wenn er „trifft". Daher werden indirekte Kampfzauber als Fernkampfangriffe abgehandelt und erfordern ein physisch solides oder astral aktives Ziel zum Treffen. Während sie die Verbindung zum gewählten Ziel überwinden, können solche Effekte durch physische Hindernisse oder Manabarrieren aufgehalten werden. Sie können auf transparente Objekte (etwa Glas) auftreffen und „prallen" nicht von reflektierenden Gegenständen ab, die für das Blickfeld benutzt werden. Stattdessen wirkt der Zauber am Aufprallpunkt mit der ihn hindernden Barriere. Im Fall von Manabarrieren werden die normalen Regeln für das Wirken von Zaubern durch Barrieren verwendet, aber wenn die Kraft des Zaubers nicht ausreicht, um die Barriere zu schlagen, läuft er sich am Aufprallpunkt mit der Barriere tot.

Wenn der Zauber das ausgewählte Ziel trifft und diesem das Ausweichen mit seiner Reaktion (+ Antimagie, wenn verfügbar) misslingt, widersteht das Ziel dem Schaden mit Konstitution + halber Stoßpanzerung. Jeder Erfolg reduziert den Schadenscode um 1. Wenn der modifizierte Schadenscode die modifizierte Panzerung nicht übertrifft, wird Körperlicher Schaden in Geistigen Schaden umgewandelt. Leblose Objekte widerstehen dem Schaden eines indirekten Kampfzaubers mit ihrer doppelten Panzerungsstufe (siehe *Barrieren*, S. 196). Beachten Sie, dass indirekte Kampfzauber, anders als andere Zauber, Ziele beeinflussen können, die der Zauberer nicht sieht, die sich aber im Wirkungsbereich des Zaubers aufhalten.

Elementare Effekte: Viele indirekte Kampfzauber verwenden schädigende elementare Energien, wie etwa Feuerschaden, Elektroschaden und so weiter (siehe *Besondere Schadensarten*, S. 193). Diesen Zaubersprüchen wird, wie beschrieben, nur mit der halben Stoßpanzerung (aufgerundet) widerstanden.

Zaubersprüche mit elementaren Komponenten können auch *Sekundäreffekte* verursachen. Ein Feuerball könnte ein Feuer entfachen, Munition zum Explodieren bringen, Treibstofftanks entzünden oder Panzerung und Kleidung in der gesamten Wirkungszone in Brand setzen. Ein Säurestrom könnte die Umgebung in dampfenden Matsch verwandeln. Dies ist in den jeweiligen Schadensbeschreibungen vermerkt.

Schadenscode: Der Basiswert des Schadens ergibt sich bei Kampfzaubern aus der Kraft, die vom Zauberer beim Wirken des Zaubers gewählt wird. Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe erhöht den Schaden um +1. Jede Zauberbeschreibung enthält die Information, ob es sich um Geistigen (G) oder Körperlichen (K) Schaden handelt.

BEISPIEL

Eine Drohne ist Sarai dicht auf den Fersen, während sie sich ihren Weg aus einem Evo-Labor hinausbahnt, und Sarai beschließt, sie mit extremer Gewalt zu vernichten. Sie wirkt einen Flammenwerfer-Zauber und schickt einen Geysir aus Flammen auf den Weg. Sie entscheidet, dass ein Zauber mit Kraft 5 genau das Richtige ist – möglicherweise genug, um die Drohne mit einem Schlag zu zerstören, zumindest aber genug, um sie gut durchzugrillen.

Sarai ist eine hermetische Magierin mit Magie 5 und Spruchzauberei 4, was einen Würfelpool von 9 ergibt. Sie würfelt und erzielt 1, 1, 3, 4, 4, 4, 5, 6 und 6. Flammenwerfer ist ein indirekter Kampfzauber, also wirft die Drohne ihre Prozessorstufe, um nicht getroffen zu werden. Sie schafft 0 Erfolge, also erhöhen die 3 Nettoerfolge von Sarai den Basisschaden von 5 auf 8.

Die Drohne hat Rumpf 3 und Panzerung 2 und wirft deshalb 4 Würfel (Rumpf + halbe Panzerung), um dem Zauberschaden zu widerstehen. Die Drohne legt einen schlechten Wurf hin und erzielt nur 1 Erfolg. Sie erleidet 7 Kästchen Schaden, und es regnet Funken aus ihrer verkohlten Hülle. Dann kommt der Sekundäreffekt des Zaubers zum Tragen, als die Explosivgeschosse in ihrer Waffe explodieren.

Nun muss Sarai dem Entzug widerstehen. Der Entzug des Flammenwerfer-Zaubers ist (Kraft ÷ 2, abgerundet) + 3, was zusammen 5 ergibt. Sie wirft Willenskraft 4 + Logik 3, um dem Entzug zu widerstehen (sie ist hermetische Magierin), also mit einem Würfelpool von 7. Sie würfelt 1, 2, 2, 2, 6, 6 und 6 und erzielt 3 Erfolge. Das reicht, um den Entzug von 5 auf 2 zu reduzieren. Sie schüttelt die Kopfschmerzen weg und richtet ihre Aufmerksamkeit wieder auf ihre Flucht.

Blitzstrahl (indirekt, Elementar)

Art: P ● Reichweite: BF ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Kugelblitz (indirekt, Elementar, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 5

Diese Zauber erzeugen gewaltige Blitze, die Elektrizitätsschaden (S. 193) verursachen. Blitzstrahl richtet sich gegen ein einzelnes Ziel, Kugelblitz ist ein Flächenzauber.

Energieschlag (direkt, Berührung)

Art: P ● Reichweite: B ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) – 1

Energieblitz (direkt)

Art: P ● Reichweite: BF ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Energieball (direkt, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Diese Zauber kanalisieren destruktive magische Energie in ihr Ziel und richten Körperlichen Schaden an. Sie wirken sowohl gegen lebende wie auch leblose Ziele. Ihnen wird mit Konstitution widerstanden.

Energieblitz richtet sich gegen ein einzelnes Ziel, Energieball ist ein Flächenzauber. Energieschlag ist ein Berührungszauber.

Flammenwerfer (indirekt, Elementar)

Art: P ● Reichweite: BF ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Feuerball (indirekt, Elementar, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 5

Diese Zauber erschaffen Flammen, die scheinbar aus dem Nichts explodieren und ihre Ziele verbrennen. Sie bewirken Feuerschaden (siehe S. 194).



Die Flammen verflüchtigen sich, nachdem sie ihr Ziel getroffen haben, aber ihre Sekundäreffekte können brennbare Materialien entzünden, die auch nach Abklingen des Zaubers immer noch weiterbrennen.

Flammenwerfer richtet sich gegen ein einzelnes Ziel, Feuerball ist ein Flächenzauber.

Säurestrom (indirekt, Elementar)

Art: P ● Reichweite: BF ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) +3

Giftwelle (indirekt, Elementar, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 5

Diese Zauber schaffen eine stark ätzende Säure, die das Ziel bedeckt, entsetzliche Verbrennungen verursacht und sich durch organische und metallische Materialien frisst. Dieser Schaden gilt als Säureschaden (S. 195) mit entsprechenden Effekten für den betroffenen Bereich und die Objekte, die sich dort befinden. Die Säure verflüchtigt sich in der darauffolgenden Kampfrunde, während der Schaden bestehen bleibt.

Säurestrom richtet sich gegen ein einzelnes Ziel, Giftwelle ist ein Flächenzauber.

Schlag (indirekt, Berührung)

Art: P ● Reichweite: B ● Schaden: G ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) – 2

Stoß (indirekt)

Art: P ● Reichweite: BF ● Schaden: G ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2)

Druckwelle (indirekt, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Schaden: G ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Diese Zauber versetzen dem Ziel einen unsichtbaren telekinetischen Hieb, ähnlich wie ein Schlag, der Geistigen Schaden verursacht.

Stoß richtet sich gegen ein einzelnes Ziel, Druckwelle ist ein Flächenzauber. Schlag ist ein Berührungszauber.

Schockhand (direkt, Berührung)

Art: M ● Reichweite: B ● Schaden: G ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) – 3

Betäubungsblitz (direkt)

Art: M ● Reichweite: BF ● Schaden: G ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) – 1

Betäubungsball (direkt, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: BF (F) ● Schaden: G ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Diese Zauber leiten magische Energie in ihr Ziel und verursachen Geistigen Schaden. Sie werden oft als „Schlafzauber" bezeichnet, da sie ihre Ziele das Bewusstsein verlieren lassen können.

Betäubungsblitz richtet sich gegen ein einzelnes Ziel, Betäubungsball ist ein Flächenzauber. Schockhand ist ein Berührungszauber.

Todeshand (direkt, Berührung)

Art: M ● Reichweite: B ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) – 2

Manablitz (direkt)

Art: M ● Reichweite: BF ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2)

Manaball (direkt, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: BF (F) ● Schaden: K ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Todeshand, Manablitz und Manaball kanalisieren destruktive magische Energie in ihr Ziel und bewirken Körperlichen Schaden. Als Manazauber wirken sie nur gegen lebende und magische Ziele. Ihnen wird mit Willenskraft widerstanden.

Manablitz richtet sich gegen ein einzelnes Ziel, Manablitz ist ein Flächenzauber. Todeshand ist ein Berührungszauber.

MANIPULATIONSZAUBER

Manipulationszauber kontrollieren, beleben oder verwandeln Materie und Energie. Viele Manipulationszauber haben einen Mindestwurf, den der Zauberer mit einer Spruchzauberei + Magie-Probe erreichen muss, damit der Zauber seine Wirkung entfaltet. *Beherrschungsmanipulationen* wirken sich auf den Verstand aus. *Transformationsmanipulationen* beeinflussen körperliche Formen und *Umgebungsmanipulationen* beeinflussen Bedingungen wie Licht, Temperatur, Erdanziehung und so weiter. Die meisten Manipulationszauber werden als Erfolgsproben abgehandelt, bei denen die Zahl der Erfolge die Wirkung bestimmt.

Beherrschungsmanipulationen: Bei Beherrschungsmanipulationen muss der Zauberer eine Vergleichende Probe auf Spruchzauberei + Magie gegen Willenskraft (+ Antimagie, falls verfügbar) des Opfers ablegen. Erzielt der Zauberer mehr Erfolge, kontrolliert er das Ziel wie in der Spruchbeschreibung aufgeführt. Alle (Kraft) Kampfrunden kann das Opfer eine Komplexe Handlung aufwenden, um die Beherrschung abzuschütteln. Es legt eine Probe auf Willenskraft (+ Antimagie, falls verfügbar) ab, wobei jeder Erfolg die Nettoerfolge der Spruchzaubereiprobe des Zauberers um 1 reduziert. Werden die Nettoerfolge dadurch auf 0 reduziert, wird das Ziel nicht länger durch den Zauber beeinflusst.

Beeinflussen (Beherrschung)

Art: M ● Reichweite: BF ● Dauer: P ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Dieser Zauber pflanzt dem Opfer eine einzelne Suggestion wie einen mächtigen hypnotischen Befehl ein. Das Opfer wird die Suggestion ausführen, als wäre es seine eigene Idee, und sie danach vergessen. Nur wenn jemand das Opfer darauf aufmerksam macht, dass sein Tun falsch ist, kann es eine Probe auf Willenskraft ablegen, um die Beherrschung zu überwinden, wie unter *Beherrschungsmanipulationen*, S. 244, beschrieben. Der Zauberer kann die Suggestion außerdem jederzeit zurückziehen.

Eisdecke (Umgebung, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Dieser Zauber erzeugt eine rutschige Eisfläche innerhalb seines Wirkungsbereichs. Charaktere, die das Eis überqueren, müssen eine erfolgreiche Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion gegen einen Mindestwurf gleich der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe ablegen, um nicht zu stürzen. Fahrzeuge müssen eine Fahrzeugprobe ablegen (S. 198). Die Eisdecke schmilzt bei normalen Temperaturen mit einer Geschwindigkeit von 1 Quadratmeter pro Minute.

Entzünden (Transformation)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: P ● Entzug: (K ÷ 2)

Entzünden beschleunigt die Bewegung der Moleküle des Ziels und setzt es so in Brand, sobald der Zauber permanent wird. Der Zauberer muss einen Mindestwurf in Höhe des Objektwiderstands (siehe S. 216) erreichen. Sobald sich das Ziel entzündet, brennt es normal weiter, bis es von den Flammen verzehrt ist oder gelöscht wird.

Gegen ein lebendes Ziel wird Entzünden als Vergleichende Probe mit Spruchzauberei + Magie des Zauberers gegen Konstitution (+ Antimagie, falls verfügbar) des Ziels abgewickelt. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, hüllt er das Ziel in Hitze und Flammen, sobald er permanent gemacht worden ist, und verursacht dann in der ersten Kampfrunde (Kraft) Kästchen Feuerschaden (S. 194), der sich in jeder zusätzlichen Kampfrunde um 1 weiteres Kästchen Schaden erhöht. Am Ende jeder Kampfrunde wird der erlittene Schaden durch eine Schadenswiderstandsprobe des Opfers mit Konstitution + halber Stoßpanzerung bestimmt. Munition oder Sprengstoffe, die das Opfer trägt, können explodieren. Der Spielleiter sollte bei Löschversuchen die Kraft des Feuers entsprechend reduzieren.

Gedanken beherrschen (Beherrschung)

Art: M ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Mob-Bewusstsein (Beherrschung, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 4

Der Zauberer reißt die Kontrolle über den Verstand des Ziels an sich und bringt es dazu, alle seine Befehle vorbehaltlos auszuführen. Der Zauberer kann Befehle als Einfache Handlung mental erteilen, und das Ziel wird ihm gehorchen.

Gedanken Beherrschen wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Mob-Bewusstsein gegen jedes lebende Ziel innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers. Die Opfer von Mob-Bewusstsein können einzeln (mit unterschiedlichen Einfachen Handlungen) oder gemeinsam als Gruppe (mit einer einzelnen Einfachen Handlung) gesteuert werden.

Gefühle beherrschen (Beherrschung)

Art: M ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2)

Mob-Laune (Beherrschung, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Das Ziel wird von einer Emotion überwältigt, die der Zauberer ihm diktiert, wie z.B. Liebe, Hass, Furcht, Freude, Leid und so weiter. Das Ziel glaubt voller Überzeugung an die Echtheit des Gefühls, schaltet aber nicht seinen Verstand aus. Eine Zielperson, die im Einklang mit der Emotion handelt (z.B. kämpft, während sie mit Hass oder Wut erfüllt ist), erleidet keine Abzüge. Unternimmt sie jedoch etwas, was nicht in Bezug zu dem aufgezwungenen Gefühl steht (beispielsweise Autofahren, während sie einen Lachanfall erleidet), ist sie abgelenkt und erleidet einen Würfelpoolmodifikator von –2. Der Zauberer kann das Gefühl mit einer Einfachen Handlung verändern.

Gefühle Beherrschen beeinflusst ein einzelnes Ziel, während Mob-Laune jedes lebende Ziel innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers beeinflusst.

Gestaltwandlung (Transformation)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Verwandlung in [Critter] (Transformation)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Der Zauber Gestaltwandlung verwandelt ein freiwilliges Subjekt in ein normales (nicht paranormales) Tier, das der Zauberer bestimmt. Das Subjekt behält seinen menschlichen Verstand. Es kann nur die Gestalt eines Tieres annehmen, dessen Konstitution nicht mehr als 2 Punkte von seiner eigenen Konstitution abweicht. Die Körperlichen Attribute des Subjekts in seiner Tiergestalt können dem Abschnitt *Critter* auf S.337 entnommen werden. Für jeden Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe steigen die Grundattributsstufen des Tiers um +1. Die Geistigen Attribute des Subjekts bleiben unverändert.

Dieser Zauber verwandelt nicht die Kleidung oder Ausrüstung des Subjekts. Zauberer in Tiergestalt können immer noch Zauber wirken, aber keine Aufgaben ausführen, die Sprache erfordern.

Verwandlung in [Critter] funktioniert wie der Zauber Gestaltwandlung, erlaubt es dem Zauberer aber nur, das Subjekt in ein ganz bestimmtes, nicht paranormales Tier zu verwandeln. Bei dieser Variante muss für jedes Tier ein eigener Zauberspruch erlernt werden (Verwandlung in Adler, Verwandlung in Wolf und so weiter).

Handlungen beherrschen (Beherrschung)

Art: M ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2)

Mob-Kontrolle (Beherrschung, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Der Zauber kontrolliert die körperlichen Handlungen einer Zielperson, als wäre diese eine Marionette. Das Bewusstsein des Opfers bleibt unbeeinflusst, aber es ist nur noch ein Passagier im eigenen Körper, der von dem Zauberer gesteuert wird. Das Opfer setzt seine Fertigkeiten oder Fähigkeiten auf Befehl des Zauberers ein, jedoch mit einem negativen Würfelpoolmodifikator in Höhe der Willenskraft des Opfers, das sich den Befehlen des Zauberers widersetzt. Um die Zielperson zu kontrollieren, muss der Zauberer eine Einfache Handlung aufwenden; wenn es nicht direkt kontrolliert wird, kann das Opfer normal handeln.

Handlungen Beherrschen wirkt nur gegen ein einzelnes Ziel, Mob-Kontrolle auf alle lebenden Ziele im Wirkungsbereich des Zaubers. Die Opfer einer Mob-Kontrolle können einzeln (mit unterschiedlichen Einfachen Handlungen) oder gemeinsam als Gruppe (mit einer einzelnen Einfachen Handlung) gesteuert werden.

Levitieren (Transformation)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Levitieren ermöglicht es dem Zauberer, ein Objekt oder eine Person telekinetisch anzuheben und herumzubewegen. Der Mindestwurf beträgt dabei 1 pro angefangenen 200 Kilogramm Masse. Das Ziel des Zaubers kann innerhalb des Blickfelds des Zauberers überallhin bewegt werden. Seine Geschwindigkeit beträgt dabei (Kraft des Zaubers x Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe) Meter pro Kampfrunde.

Objekte, die auf andere Dinge geschleudert werden, werden als Fernkampfangriff abgewickelt (siehe Zauberspruch *Schleuder*, S. 246) und verursachen Geistigen Schaden nach Maßgabe des Spielleiters (besonders scharfe oder gefährliche Gegenstände können nach Maßgabe des Spielleiters auch Körperlichen Schaden zufügen).

Wenn der Zauberer versucht, einen Gegenstand zu levitieren, der von einem Lebewesen festgehalten wird, ist eine Vergleichende Probe zwischen der doppelten Kraft des Zaubers und Stärke + Konstitution des Haltenden erforderlich. Der Zauberer muss mindestens 1 Nettoerfolg erzielen, um den Gegenstand wegzulevitieren. Wenn der Zauberer versucht, ein unfreiwilliges Lebewesen zu levitieren, wird die Vergleichende Probe gegen Stärke + Konstitution des Opfers abgelegt. Der Zauberer kann diesen Zauber auch einsetzen, um sich selbst zu levitieren.

Licht (Umgebung, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) – 1

Dieser Zauber erzeugt einen beweglichen Lichtpunkt, der einen Radius gleich der Kraft des Zaubers in Metern erleuchtet. Der Zauber kann nicht eingesetzt werden, um zu blenden, doch er beseitigt Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe senkt die negativen Sichtmodifikatoren um 1.

Manabarriere (Umgebung, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Dieser Zauber erzeugt ein unsichtbare Barriere aus magischer Energie mit einer Kraft in Höhe der Nettoerfolge. Die Barriere hält keine Lebewesen oder Objekte auf, aber sie behindert Geister, Foki, Dualwesen und Zaubersprüche. Wenn der Zauber in der Astralebene gewirkt wird, hält er dort auch astrale Gestalten auf und behindert die Sicht. Jedes Ziel eines Zaubers, das sich auf der anderen Seite einer Manabarriere befindet, erhält Bonuswürfel für seine Spruchwiderstandsprobe in Höhe der Kraft der Barriere. Wenn das Ziel keine Spruchwiderstandswürfel, sondern einen Objektwiderstand hat, wird der Mindestwurf pro angefangener 3 Kraftpunkte der Barriere um 1 erhöht. Weitere Informationen über Manabarrieren finden Sie auf S. 228.

Panzerung (Transformation)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Dieser Zauber erschafft ein leuchtendes Feld magischer Energie um das Ziel, das es vor Körperlichem Schaden schützt. Er erhöht die Ballistische und Stoßpanzerung (kumulativ mit getragener Panzerung) um eine Anzahl von Punkten gleich der erzielten Erfolge.

Physische Barriere (Umgebung, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Dieser Zauber erschafft ein leuchtendes, durchsichtiges Kraftfeld mit einer Panzerungs- und Strukturstufe von 1 für jeden Erfolg (siehe *Barrieren*, S. 196). Der Zauberer kann die Barriere als Kuppel mit einem Radius und einer Höhe gleich dem normalen Radius des Zaubers oder als Mauer mit einer Höhe und Länge gleich der Kraftstufe des Zaubers formen. Die Größe der Barriere lässt sich auf dieselbe Weise anpassen wie der Radius eines flächenwirksamen Zaubers (S. 216).

Die Physische Barriere erzeugt eine physische Mauer. Alles, was nicht größer als ein Molekül ist – einschließlich Luft oder anderer Gase –, kann die Barriere ungehindert durchdringen. Für alles Größere stellt sie dagegen ein massives Hindernis dar. Angriffe gegen Ziele jenseits der Barriere unterliegen einem Modifikator von –1 für schlechte Sichtverhältnisse. Zaubersprüche werden von der Barriere nicht behindert. Die Barriere kann durch physische Angriffe zerstört werden, doch solange der Zauber aufrechterhalten wird, regeneriert sie sich schnell wieder – jede Senkung der Strukturstufe wird zu Beginn der nächsten Kampfrunde wieder vollständig aufgehoben. Wird die Barriere dagegen durchdrungen (d.h. erleidet sie Schaden in Höhe ihrer Strukturstufe), so kollabiert sie und der Zauber endet. Physische Barriere kann nicht im Astralraum gewirkt werden.

Poltergeist (Umgebung, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Im Wirkungsbereich dieses Zaubers wirbeln sämtliche kleinen Gegenstände (bis zu einer Masse von 1 Kilogramm) aufs Geratewohl durch die Gegend. Dadurch werden die Sichtverhältnisse in diesem Bereich reduziert (Sichtmodifikator von –2). Der Zauber bewirkt bei allen Personen, die sich im Zauberbereich aufhalten, pro Kampfrunde 2 Kästchen Geistigen Schaden (dem sie mit Reaktion + Stoßpanzerung widerstehen können), da er sie mit fliegendem Zeug bombardiert. In Bereichen mit vielen kleinen Gegenständen kann auch größerer Schaden und sogar Körperlicher Schaden verursacht werden, wenn der Spielleiter der Ansicht ist, dass der Schutt gefährlich genug ist (beispielsweise zerbrochenes Glas und Nägel).

Schatten (Umgebung, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: BF (F) ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Schatten erzeugt eine Kugel aus Dunkelheit, deren Radius der Kraft des Zaubers in Metern entspricht. Jeder Erfolg führt zu einem Modifikator von –1 für schlechte Sichtverhältnisse bei allen Angriffen auf Ziele innerhalb des Zauberbereiches (bis zu einem Maximum von –6).

Schleimverwandlung (Transformation)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Schleimverwandlung verwandelt lebendes Gewebe in eine klebrige, leimartige Substanz. Dem Zauberer muss eine Vergleichende Probe auf Spruchzauberei + Magie gegen die Konstitution (+ Antimagie) des Ziels gelingen. Außerdem muss die Kraft des Zaubers mindestens so hoch sein wie die Konstitution des Ziels. Leblose Materie – einschließlich Kleidung, Ausrüstung und Cyberware – ist nicht betroffen. Das Ziel ist nicht bei Bewusstsein, während es unter dem Einfluss dieses Zaubers steht, und jeglicher Schaden, der dem Schleim zugefügt wird, überträgt sich unverändert auf das Opfer. In seiner Schleimform besitzt es eine Barrieren-Panzerungsstufe in Höhe seiner Konstitution plus den Nettoerfolgen bei der Spruchzaubereiprobe (siehe *Barrieren*, S. 196).

Schleuder (Transformation)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: S ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Dieser Zauber schleudert mittels Telekinese ein einzelnes Objekt, das nicht mehr als (Kraft) Kilogramm wiegen darf, auf das vom Zauberer bestimmte Ziel. Dabei entfaltet es eine Stärke gleich dem halben Magieattribut des Zauberers. Die Spruchzaubereiprobe wird als normaler Fernkampfangriff behandelt, um zu ermitteln, ob der Gegenstand sein Ziel trifft. Für Wurfwaffen, die von diesem Zauber geschleudert werden, gilt ihre normale Reichweite, basierend auf der effektiven Stärke des Zaubers.

Versteinern (Transformation)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Dieser Zauber verwandelt lebendes Gewebe in steinartiges Calciumcarbonat. Dem Zauberer muss eine Vergleichende Probe auf Spruchzauberei + Magie gegen die Konstitution (+ Antimagie) des Ziels gelingen. Außerdem muss die Kraft des Zaubers mindestens so hoch sein wie die Konstitution des Ziels. Leblose Materie – einschließlich Kleidung, Ausrüstung und Cyberware – ist durch den Zauber nicht betroffen. Das Ziel ist nicht bei Bewusstsein, während es unter dem Einfluss dieses Zaubers steht, und jeglicher Schaden, den die steinartige Gestalt erleidet, überträgt sich unverändert auf das Ziel. Während das Ziel versteinert ist, besitzt es eine Barrieren-Panzerungsstufe in Höhe seiner Konstitution plus den Nettoerfolgen bei der Spruchzaubereiprobe (siehe *Barrieren*, S. 196).

Zauberfinger (Transformation)

Art: P ● Reichweite: BF ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Zauberfinger erschafft einen telekinetischen Effekt, mit dem der Zauberer wie mit „unsichtbaren Händen" Gegenstände halten oder bedienen kann. Die Erfolge bei der Spruchzauberei + Magie-Probe werden zur effektiven Stärke und Geschicklichkeit der Zauberfinger. Der Zauberer kann mit seinen Zauberfingern auch Fertigkeiten einsetzen, erleidet dabei jedoch einen Würfelpoolmodifikator von –2 wegen mangelnder Feinmotorik. Selbst einfache Handlungen wie das Aufheben einer Münze können nach Entscheidung des Spielleiters eine Geschicklichkeitsprobe erfordern.

Der Zauberer kann mit den Zauberfingern kämpfen, ein Schloss knacken und jede andere Handlung ausführen, die er normalerweise mit seinen Händen verrichten kann. Der Zauber kann jeden Punkt erreichen, den der Zauberer sehen kann, und Hellsicht oder optische Hilfsmittel können verwendet werden, um einen besseren Blick zu bekommen, solange sich der Punkt im normalen Blickfeld des Zauberers befindet. Dieser Zauber ist sehr nützlich, um Bomben zu entschärfen oder andere gefährliche Aufgaben aus sicherer Entfernung zu erledigen.

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Solange sie aufrechterhalten werden, verleihen Wahrnehmungszauber dem Subjekt einen neuen Sinn jenseits der normalen fünf Sinne. Sie können auf den Zauberer selbst oder ein Subjekt in Berührungsreichweite gewirkt werden. Um mithilfe des neuen Sinnes genau zu beobachten, ist gegebenenfalls eine Einfache Handlung erforderlich. Wahrnehmungszauber sind entweder *blickrichtungsgebunden* (wie bei der normalen Sicht), *flächenwirksam* (in alle Richtungen zur gleichen Zeit wirksam, wie z.B. beim Hören) oder *übersinnlich* (der Zauber stellt einen neuen speziellen „Sinn" zur Verfügung, wie Telepathie oder Präkognition). Darüber hinaus ist der Sinn entweder *aktiv* oder *passiv* (siehe unten).

Aktiv: Der Sinn analysiert oder sucht aktiv nach bestimmten Informationen, solange sich das Subjekt darauf konzentriert. Aktive Wahrnehmungszauber werden als Vergleichende Probe abgehandelt, mit Spruchzauberei + Magie des Zauberers gegen die Willenskraft (+ Antimagie, falls verfügbar) des Ziels. Magische Objekte widerstehen dem Zauber mit ihrer Kraftstufe. Bei anderen leblosen Objekten wird eine Erfolgsprobe gewürfelt, die als Mindestwurf den Objektwiderstand (S. 216) überwinden muss. Basierend auf der Anzahl der Nettoerfolge liefert die Tabelle *Ergebnisse von Wahrnehmungszaubern* Richtlinien dafür, wie gut der Sinn funktioniert.

Beachten Sie, dass Antimagie eingesetzt werden kann, um sich gegen aktive Wahrnehmungszauber zur Wehr zu setzen, selbst wenn der gegnerische Zauberer sich des Zaubers gar nicht bewusst ist (siehe *Antimagie*, S. 218).

Passiv: Ein passiver Sinn ist einfach „eingeschaltet" und leitet jeden passenden sensorischen Eindruck weiter, ohne ihn zu interpretieren (ähnlich wie beim Hören). Die Spruchzauberei-probe dient als magische Wahrnehmungsprobe gegen einen vom Spielleiter festgelegten Mindestwurf. Andere Effekte werden in den jeweiligen Zauberbeschreibungen beschrieben. Auch bei passiven Zaubern liefert die Tabelle *Ergebnisse von Wahrnehmungszaubern* entsprechend der Anzahl von Nettoerfolgen Richtlinien dafür, wie gut der Sinn funktioniert.

Antimagie kann nicht eingesetzt werden, um sich gegen einen Sinn zu „verteidigen", der durch einen passiven Wahrnehmungszauber zur Verfügung gestellt wird, aber sie kann benutzt werden, um aufrechterhaltene oder intensivierte passive Wahrnehmungszauber zu bannen.

Reichweite: Die Standardreichweite eines Wahrnehmungszaubers ist gleich seiner Kraftstufe x Magie in Metern. Bei einem Zauber mit Erhöhter Reichweite beträgt die effektive Reichweite des neuen Sinns Kraftstufe x Magie x 10 Meter. Beachten Sie, dass alle unten mit Standardreichweite aufgeführten Zauber stattdessen auch mit Erhöhter Reichweite erlernt werden können (wodurch der Entzug um +2 steigt).

Beachten Sie auch, dass nicht für jedes potenzielle Ziel innerhalb der Reichweite eines Sinns eine Spruchzaubereiprobe abgelegt werden muss. Der Charakter legt einfach eine einzige Probe auf Spruchzauberei + Magie ab, vergleicht das Resultat mit jedem potenziellen Ziel innerhalb der Reichweite und konsultiert die Tabelle *Ergebnisse von Wahrnehmungszaubern*, um die Wirkung des Zaubers zu ermitteln. Während ein Zauberer einen Wahrnehmungszauber aufrechterhält, können neue Ziele entdeckt werden, wenn sie in die Reichweite des Zauberspruchs geraten. In diesem Fall verwendet der Spielleiter einfach das Ergebnis der ursprünglichen Spruchzauberei + Magie-Probe, um zu prüfen, ob die neuen Ziele bemerkt werden.

Patzer: Ein Fehlschlag bei einer Wahrnehmungs-Spruchzaubereiprobe kann zu falschen oder irreführenden Informationen führen. Ebenso kann ein kritischer Fehlschlag dem Zauberer einen erhöhten Entzug (+2) oder Körperlichen Entzug zufügen, den Charakter temporär eines Sinnes berauben oder den Sinn auf unerklärliche Weise einer anderen Person (besonders Gegnern) übertragen, die sich innerhalb der Reichweite befinden.

ERGEBNISSE VON WAHRNEHMUNGSZAUBERN

Nettoerfolge	Ergebnisse
1	Nur allgemeine Informationen, keine Details. Beispiel Leben Erkennen: Eine Gruppe von Metamenschen.
2	Nur wesentliche, keine geringfügigeren Details. Beispiel Leben Erkennen: Drei männliche Orks und eine Trollin, die sich nähern.
3	Wesentliche und geringfügigere Details, wo bei einige geringfügigere Details unklar bleiben oder fehlen. Beispiel Leben Erkennen: Sie laufen mit gezückten Waffen. Die Trollin läuft vorneweg.
4	Vollkommen detaillierte Informationen. Beispiel Leben Erkennen: Die Trollin ist eure Connection, Moira, sie ist verwundet und wird von drei Orkgangern verfolgt!



Feinde aufspüren (aktiv, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Erweitertes Feinde aufspüren (aktiv, erhöhte Reichweite)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 3

Das Subjekt spürt innerhalb der Wahrnehmungsreichweite des Zaubers die Anwesenheit von Lebewesen, die ihm gegenüber feindselige Absichten besitzen. Der Zauber erkennt keine Fallen (da sie nicht lebendig sind) und kann auch niemanden aufspüren, der kurz davor steht, in eine Menge zu feuern (da seine Aggression nicht gegen die Person des Subjekts als solches gerichtet ist). Der Zauber kann jedoch Ziele erkennen, die einen Hinterhalt oder einen Überraschungsangriff auf das Subjekt vorbereiten.

Geistessonde (aktiv, Blickrichtungsgebunden)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Dieser Zauber ermöglicht es dem Subjekt, den Verstand eines Ziels (das beim Wirken des Zaubers bestimmt wird und sich in der Reichweite des Sinns befinden muss) zu durchsuchen. Die Zielperson spürt die Geistessonde, kann aber die Quelle des Zaubers nicht ausmachen. Wenn der Zauberer einen oder mehrere Nettoerfolge erzielt, gibt die Tabelle *Ergebnisse der Geistessonde* an, welche Informationen aus dem Verstand des Opfers erlangt werden.

Das Subjekt kann mit jeder Komplexen Handlung eine Information erhalten. Jede weitere Anwendung des Zaubers auf dasselbe Ziel innerhalb einer Anzahl von Stunden gleich der Willenskraft des Ziels erleidet einen kumulativen Würfelpoolmodifikator von –2 pro vorherigem Spruchzaubereiversuch.

ERGEBNISSE DER GEISTESSONDE

Nettoerfolge	Ergebnisse
1 – 2	Das Subjekt kann nur die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen.
3 – 4	Das Subjekt kann alles herausfinden, was das Ziel bewusst weiß, und die Erinnerungen des Ziels betrachten.
5+	Das Subjekt kann das Unterbewusstsein des Ziels erforschen und Informationen erhalten, die das Ziel möglicherweise nicht einmal selbst bewusst weiß, z.B. psychische Marotten und Ticks, verborgene Ängste oder versteckte Erinnerungen.

Gerät Analysieren (aktiv, blickrichtungsgebunden)

Art: P ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2)

Das Subjekt kann den Zweck und die grundlegende Handhabung eines Gerätes oder Ausrüstungsgegenstandes innerhalb der Wahrnehmungsreichweite analysieren. Der Zauberer muss genügend Erfolge erzielen, um den Objektwiderstand (S. 216) des Gegenstands zu überwinden. Jeder Nettoerfolg verschafft dem Subjekt 1 Extrawürfel bei der Bedienung des Geräts und ermöglicht es ihm, während der Dauer des Zaubers Modifikatoren für die Durchführung von Proben ohne Fertigkeitswert zu ignorieren.

Hellhören (passiv, blickrichtungsgebunden)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) – 1

Das Subjekt vernimmt entfernte Geräusche von einem „Lauschpunkt", der an jeden Ort innerhalb der Reichweite des Zaubers verschoben werden kann, als wäre es am Ort des Geschehens anwesend. Das Subjekt kann sein normales Gehör nicht benutzen, während es Hellhören einsetzt. Dieser Zauber vermittelt nur Schallwellen (innerhalb des natürlichen Spektrums des Gehörs, d.h. Verstärkungen helfen nicht), keine Bilder.

Hellsicht (passiv, blickrichtungsgebunden)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) – 1

Das Subjekt kann von einem „Beobachtungspunkt", der an jeden Ort innerhalb der Reichweite des Zaubers verschoben werden kann, das Geschehen beobachten, als wäre es dort anwesend. Das Subjekt kann seine normale Sicht bzw. seine astrale Wahrnehmung nicht benutzen, während es Hellsicht einsetzt. Der Zauber übermittelt keinen Schall, sondern ausschließlich visuelle Informationen. Sichtverbesserungen (sowohl natürliche als auch durch Cyberware) oder astrale Wahrnehmung funktionieren nicht über diesen Zauber. Zauberer können mit Hellsicht keine Ziele für Zaubersprüche erfassen.

Individuum aufspüren (aktiv, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) – 1

Das Subjekt kann die Anwesenheit eines bestimmten Individuums spüren, das sich innerhalb der Wahrnehmungsreichweite des Sinns befindet. Der Zauberer bestimmt das Individuum, während er den Zauber wirkt. Es muss dieser Person schon einmal persönlich begegnet sein.

Kampfsinn (aktiv, übersinnlich)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Das Subjekt wird in die Lage versetzt, Kampf- und andere gefährliche Situationen innerhalb der Reichweite des Zaubers instinktiv zu analysieren, und nimmt die Ereignisse den Bruchteil einer Sekunde früher wahr, als sie tatsächlich geschehen. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe verschafft dem Subjekt für die Dauer des Zaubers 1 Extrawürfel auf Reaktion bei Überraschungsproben und auf die Verteidigung gegen Nah- und Fernkampfangriffe.

Leben aufspüren (aktiv, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2)

Erweitertes Leben aufspüren (aktiv, erhöhte Reichweite)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) +2

Das Subjekt bemerkt die Anwesenheit aller Lebewesen (nicht aber Geister) innerhalb der Reichweite des Sinns und erfährt ihre Anzahl und relative Position. Innerhalb eines dicht bevölkerten Gebietes ist der Zauber praktisch nutzlos und meldet nur eine verschwommene Masse an Spuren.

[Lebensform] aufspüren (aktiv, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) – 1

Erweitertes [Lebensform] aufspüren (aktiv, erhöhte Reichweite)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Das Subjekt spürt alle Wesen einer spezifizierten Lebensform innerhalb der Reichweite des Sinns und erfährt ihre Anzahl und relative Position. Für jede Lebensform muss ein eigener Zauberspruch erlernt werden (Orks Aufspüren, Elfen Aufspüren, Drachen Aufspüren und so weiter).

Magie aufspüren (aktiv, Flächenzauber)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2)

Erweitertes Magie aufspüren (aktiv, erhöhte Reichweite)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 2

Das Subjekt kann innerhalb der Reichweite des Sinnes die Anwesenheit aller Foki, Zaubersprüche, Hüter, Magischer Refugien und Geister spüren. Der Zauber spürt keine Erwachten Charaktere oder Critter, astrale Signaturen oder Effekte permanent gemachter Zaubersprüche auf.

[Objekt] aufspüren (aktiv, Flächenzauber)

Art: P ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) – 1

Das Subjekt spürt innerhalb der Reichweite des Sinnes die Existenz aller Objekte des spezifizierten Typs und erfährt ihre Anzahl und relative Position. Jeder Objekttyp erfordert das Erlernen eines eigenen Zaubers (Waffen Aufspüren, Computer Aufspüren, Sprengstoffe Aufspüren und so weiter).

Telepathie (aktiv, übersinnlich)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2) + 1

Mittels Telepathie können der Zauberer und ein bereitwilliges Subjekt mental miteinander kommunizieren und Worte, Gefühle und geistige Bilder austauschen. Ein Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe genügt, um die Verbindung herzustellen. Die Telepathie funktioniert nur so lange, wie sich das Subjekt innerhalb der Reichweite des Zauberers aufhält.

Wahrheit analysieren (aktiv, blickrichtungsgebunden)

Art: M ● Reichweite: B ● Dauer: A ● Entzug: (K ÷ 2)

Das Subjekt kann feststellen, ob ein Ziel die Wahrheit sagt oder nicht. Halbwahrheiten oder Unwahrheiten, die das Ziel für wahr hält, werden nicht als falsch entlarvt. Es ist mindestens 1 Nettoerfolg nötig, um den Wahrheitsgehalt einer Aussage zu bestimmen. Der Zauber wirkt nicht bei Schriftstücken oder jeglicher Art von elektronischer Kommunikation. Das Subjekt muss eine Aussage selbst hören (und das Ziel innerhalb der Reichweite sein), um ihren Wahrheitsgehalt beurteilen zu können.



SPIEL, SATZ UND SIEG

Netcat lag auf der Bank und betrachtete die kleine Drohne über sich, während sie die seltenen Sonnenstrahlen – und den Datenfluss, der sie innerlich genauso wärmte – in sich aufsog. Der Campus der Washington University war voller Studenten, alle mit aktiven Kommlinks, die den schönen Tag genossen. Nachrichten fluteten durch die Datasphäre. Das Frühjahr von Seattle war nicht bekannt für schönes Wetter. Also würden vielleicht sogar die Professoren auf die Vorlesungen pfeifen. Sie war keine Studentin mehr, aber sie fühlte dasselbe wie die College-Kids in ihrer hübschen kleinen Blase des Campus. Vor dem Crash 2.0 war sie auch in dieser Blase gewesen.

Und manchmal zog es sie dahin zurück.

Die Drohne schwebte harmlos über den Platz und wachte über die Studenten wie eine Glucke über Küken. Netcat schloss die Augen, spürte, wie die Sonne sie durchtränkte, und seufzte. Sie brauchte sich nicht umzusehen, um zu erkennen, wo sich alle Personen (und Drohnen) befanden.

Als sich eine der Person zu ihr her bewegte und ihr in der Sonne stand, brauchte sie keine speziellen Fähigkeiten, um sie als Jungen zu erkennen. Unbewaffnet, mit nicht mehr Einbauten als einer Datenbuchse, und mit einem niedlichen, kleinen Icon, das von einem Massenware-Kommlink herkam. Als ob sie sich für verwöhnte College-Kids interessieren würde.

„Geh weg", sagte sie und machte sich nicht die Mühe, die Augen zu öffnen.

„Und dich den sabbernden Jungs von der Verbindung überlassen?", antwortete eine amüsierte männliche Stimme. Netcats Herz schlug schneller, und sie setzte sich, von Instinkten – oder vielleicht Hormonen – getrieben, auf.

Slamm-O! schaute auf sie herab, mit einem breiten Grinsen auf seinem kantigen Gesicht. „Erwischt", sagte er.

Netcat ließ sich auf die Bank sinken und wartete, bis sich ihr Herzschlag beruhigt hatte. „Was machst du hier?", fragte sie und verschränkte die Arme. Einerseits war sie misstrauisch,



von Jennifer Harding und Aaron Pavao

aber auch geschmeichelt, wegen der Bewunderung in seinem Blick. Wie hatte er sie gefunden? Und was wollte er?

„Ich kam gerade vorbei", sagte er. „Sah dich und wollte hallo sagen." Slamm-O! sagte nicht, dass er ihre Zugangs-ID von FastJack erbettelt hatte, sobald er wusste, dass sie in Seattle war. Verdammte Technomancer mit ihren wechselnden IDs. Dann hatte er sie verfolgt. Jetzt musste er nur geschickt vorgehen und den richtigen Köder auslegen. Und nicht daran denken, wie sie aussah, hier in der Sonne ausgestreckt, mit den obersten Knöpfen offen, sodass man ein bisschen cremeweiße Haut sah ... Und irgendwie dem Drang widerstehen, auf all die Idioten loszuschlagen, die die Aussicht genossen. Seine Aussicht.

Sie hob eine Augenbraue.

„ Es ist Mittag. Möchtest du etwas essen?", fragte er.

„Hab ich schon", sagte sie, immer noch mit verschränkten Armen. „Und jetzt genieße ich die Sonne. Allein."

Er lächelte auf sie herab. Sie funkelte ihn an. Er flätzte sich auf die nächste Bank, streckte die Beine aus und legte wie zufällig den Arm auf die Lehne ihrer Bank.

„Ach so", sagte er, und machte es sich bequem. „Richtig einsam hier, mitten unter all den Kids."

Netcat spürte, wie ihre Lippen zuckten, und unterdrückte das Grinsen.

„Und was ist mit dem Kerlchen?" Slamm-O! nickte zu der kleinen Drohne über dem Platz. „Der wollte dir doch eindeutig in den Ausschnitt gucken."

„Das ist eine Drohne", sagte sie und verdrehte die Augen. „Wenn er das wollte, dann hast du ihm das doch sicherlich befohlen."

„Ich sicher nicht", sagte er mit einer täuschend unschuldigen Schuljungenmiene. „Das ist eher dein Stil. Hast du nicht die Drohnen bei mir zu Hause gehackt und die Fotos beim JackPoint eingestellt?"



„Äh ...“, Netcat wurde rot. Es war eine Wette mit Pistons gewesen, und sie hatte nur ein bisschen genauer hingesehen als nötig. Wer hätte wissen sollen, dass dieser lästige Hacker so einen hübschen Hintern hatte? Sie hatte gedacht, er wäre einer von diesen blassen Stubenhockern.

„Wie, du hast diese Drohne noch nicht gehackt?“, fragte er mit einem Leuchten in den Augen. Sie schüttelte nur den Kopf. Ihre Wangen glühten immer noch. „Wie wär's mit einem kleinen Wettkampf?“ fragte er.

„Wettkampf?“ fragte sie schnell zurück, dankbar für den Themenwechsel.

„Ja“, sagte er und sah sich auf dem Platz um. Die Fenster der alten Campusgebäude standen offen – heute war ein Frischlufttag, ganz ohne Atemhilfen. Er holte eine Karte des Campus aufs Display, das Gebäude in der Nähe wurde plötzlich in der AR umrahmt und als Chemietrakt bezeichnet. Er deutete auf zwei Fenster. „Wer die Drohne zuerst durch ein Fenster kriegt. Du darfst sogar deine kleinen Sprites benutzen“, sagte er, nur ein klein bisschen von oben herab.

Natürlich setzte sie sich sofort auf. „Ich nehme das linke“, sagte sie, öffnete ein Fenster in der AR, und vollführte eine Form, die den Abstand zum Chemietrakt im Südwesten maß. „Und wenn ich gewinne, erzählst du allen im JackPoint, dass ich dich vernichtend geschlagen habe und dass ich viel besser bin als du.“

„Gut“, sagte Slamm-O!, „und wenn ich zuerst ins rechte Fenster komme, verabredest du dich mit mir. In der echten Welt.“

Netcat schätzte den Hacker ab. Sie hatten ihre Fähigkeiten schon gemessen, und bislang hatte sie immer gewonnen. Aber das war in der Matrix gewesen, wo ihre einzigartigen Fähigkeiten seine Erfahrung ausgleichen konnten. Hier draußen ...

„Was für eine Verabredung?“ fragte sie.

„Nicht, was du denkst“, sagte er mit möglichst unbewegter Miene. „So eine, wo du ein Kleid trägst und ich einen Anzug. Wir essen überteuert in einem stillen, kleinen Restaurant und erzählen uns unsere Lebensgeschichten.“

„Ich glaube nicht, dass ich deine kennen will“, murmelte sie. „Hast du überhaupt einen Anzug?“ Nicht, dass er in Jeans nicht gut ausgesehen hätte, aber das würde sie ihm nie sagen.

„Natürlich“, sagte er. „Ich war schon öfter mal fein Essen. Was ist, Kitty? Angst, dass ich dich platt mache?“ fragte er und spielte mit einer Locke ihres Haars.

Sie hob eine Augenbraue. „Als ob du das könntest“, sagte sie und schob bestimmt seine Hand von ihrer Schulter. „Gut. Aber wir bleiben bei der AR. Es wäre zu auffällig, wenn wir beide mitten auf dem Platz ins Koma fallen.“

„Toll!“ sagte er mit einem Grinsen. „Auf die Plätze, fertig, los!“ Bevor die Technomancerin so weit war, blendete er die Drohne mit seiner Sonnenbrille. Ihr winziges Hirn war nicht stark genug, um selbst etwas zu entscheiden. Nicht, wenn etwas Unerwartetes geschah. Slamm-O! wusste, dass sie gemäß Standardvorgehensweise ihr Herrchen kontaktieren musste – einen Sicherheitsrigger irgendwo auf dem Campus. Ohne sie zu hacken, konnte er nicht wissen, wie stark die Firewall der Drohne war. Aber er ging davon aus, dass sie bei all den Kids hier und der Nähe der Abteilung für Computerwissenschaften tüchtig verstärkt war. Wenn man nicht riskieren wollte, dass die Drohnen alle Schlafzimmer auf dem Campus dekorierten. Und wenn er Cat schlagen wollte – was er wirklich sehnlichst wünschte – musste er schnell sein. Also Spoofing statt Hacking. Überhastetes Hacking zog die Gefahr eines Alarms nach sich. Spoofing war gut, wenn man schnell sein musste. Und dafür brauchte er die ID des Sicherheitsriggers. Und daher musste er die Kommunikation der Drohne mit dem Rigger verfolgen.

Er öffnete ein Fenster in der AR, dessen rechte Winkel einen scharfen Kontrast zum Brunnen auf dem Platz bildeten. Er sandte einen Schnüffler und manipulierte das Programm mental, als es den Kommunikationskanal gefunden hatte. In einem anderen Fenster wies er einen Agenten an, die Koordinaten zu berechnen, wo er den Wettstreit gewinnen wollte.

Netcat wandte dem Hacker, ärgerlich wegen seines Frühstarts, den Rücken zu und holte eines ihrer Sprites aus der Resonanz. Es erschien in ihrer digital verstärkten Wahrnehmung als Ball von funkelndem Licht, der sich zu einer kleinen Feengestalt verdichtete. Sie griff nach der Verwirrung der Drohne und entdeckte ihren versteckten Matrixknoten, der als neue Blase auf ihrem Display erschien.

Slamm-O! bewegte sich mit beinahe übermenschlicher Geschwindigkeit, glitt über die Matrixverbindung der Drohne und verfolgte sie, Knoten für Knoten, bis zu ihrem Herrn. Als er diesen gefunden hatte, brauchte er nur noch dessen Knoten zu analysieren und die ID herauszufinden.

Netcat bat das kleine Sprite, ihr zu helfen, sich vor der Drohne zu verstecken, und spürte, wie die kleine Kreatur sich auf ihre Schulter setzte, um ihr mit der eigenen Resonanz beizustehen. Sie vollführte eine Form zum Ausnutzen, lenkte ihre geistige Stärke hinein und spürte, wie sie stärker wurde. Dann wandte sie sich dem Knoten der Drohne zu und drückte gegen die dicke Firewall.

Slamm-O! kicherte neben ihr. „Das ist zu einfach. Ich habe schon die Zugangs-ID des Riggers.“ Er gab der Drohne Befehle, wobei er die ID des Besitzers als Absender angab, und ließ sie zum rechten Fenster fliegen. Die Drohne scherte, durch das Spoofing reingelegt, von ihrem Weg aus und bemühte sich, langsam aber eilfertig, zu Slamm-O!s Ziel. „Jetzt muss ich nur noch warten. Vielleicht sollte ich schon mal reservieren? Du bist Vegetarierin, oder?“ Slamm-O! lächelte, als er ein drittes AR-Fenster öffnete und die Reservierung für acht Uhr im Eye of the Needle bestätigte, die er gemacht hatte, als FastJack endlich mit der ID der Technomancerin rausgerückt war.

Sie knurrte ihn an, während sie gegen die Firewall der Drohne kämpfte. Netcat wollte keinen Benutzerzugang. Sie wollte einen Admin-Zugang. Das ist die Zeit wert, dachte sie und ignorierte den Kopfschmerz, der sich hinter ihren Augen zusammenbraute. Endlich sah sie die Schwachstelle in der Firewall, durch die sie hindurchschlüpfen konnte. Sie war drinnen. Mit einem hübschen Admin-Zugang.

„Träum weiter“, sagte sie zu Slamm-O! und grinste. „Wie wäre es, wenn du das Reservieren sein lässt und an dem Posting arbeitest. ‚Netcat' in einem Wort, ohne Bindestrich.“ Sie griff nach der AR-Steuerung der Drohne und lenkte die mechanische Libelle nach links.

Eine Sekunde später wurde ihr Steuerfenster schwarz. „Sie hört nicht auf mich. Das bist du, oder?“ sagte Slamm-O!.

Sie sah, dass die Worte „Rigger Control Override“ im Knoten der Drohne schwebten. „Nein“, murmelte sie, „ich glaube, sie haben uns erwischt.“ Sie sah das Icon eines großen, grauweißen Hundes in den Knoten kommen – wahrscheinlich der

rechtmäßige Herr der Drohne. Das schnüffelnde Icon des Riggers hatte sie noch nicht erwischt, aber sie fluchte dennoch. Ihr Sprite würde nicht ewig dableiben, und wenn es weg war, konnte es bis zu ihrer Entdeckung nicht lange dauern.

„Was? Du hast einen Alarm ausgelöst, Kätzchen?" fragte Slamm-0! und machte sich zum Angriff auf die Firewall bereit. Er ließ seinen eigenen Schnüffler verschwinden und holte ein Ausnutzen-Programm. Heimlichkeit zählte jetzt nicht. Er wollte gewinnen. Und er würde nicht zulassen, dass der Rigger Netcat angriff. Nicht hier, wo ihre Schwäche als Technomancerin einen harmlosen Angriff zu einer echten Bedrohung machte.

„Ich nicht", murmelte sie. „Ich glaube, der Rigger hat unser Spielchen bemerkt."

Die Drohne begann, sich wieder nach links zu bewegen: zur Sicherheitszentrale der UW, unter der völligen Kontrolle ihres Herrn. „Netter Versuch", sagte Netcat, halb an Slamm-0! und halb an den Rigger gewandt. Sie griff nach dem Administratorkonto und versuchte, den Zugang des Riggers zu löschen, um ihn auszuwerfen.

Sie knurrte, als das nicht funktionierte. Der Rigger hatte die Drohne programmiert, keine Kontolöschungen zu akzeptieren – ein Standardtrick von Hackern. „Ich hasse es, wenn Leute mitdenken", murmelte sie und sah, wie der Rigger die Zugangslogs öffnete. Sie hatte noch keine Zeit gehabt, diese zu manipulieren. Beide hatten Administratorrechte, also war es ein Patt.

Slamm-0! begann inzwischen mit dem Ausnutzen der Firewall. Netcat hörte die Firewall kreischen, und Slamm-0!s comichaftes Icon brach durch. Der Rigger und sie starrten den blitzhaarigen Jungen zugleich an.

„Was zum Teufel?" fragte sie, physisch und in der AR. Das Husky-Icon machte sich sprungbereit und ging auf den Comicjungen los. Netcat bleckte die Zähne.

„Scheiße", murmelte Slamm-0!, als er der Attacke auswich. Ein Rudel kleiner, grau-weißer Welpen purzelte in den Knoten und versuchte, den Geruch des Eindringlings aufzunehmen. Slamm-0! war schnell, aber der Rigger in der VR war schneller. Er wich einer weiteren Attacke des Huskys aus. Die Firewall war alarmiert, und er konnte nicht einmal Netcats Icon in der AR sehen. Nur die Welpen, die begannen, ihn zu verfolgen.

„Wollt ihr Jungs bloß miteinander tanzen?" fragte Netcat, die begann, das IC zu deaktivieren.

„Entschuldige mal, Kätzchen", knurrte Slamm-0!, „ich bin ein Gentleman und halte ihn von dir fern." Er startete schnell ein Programm, um den Sucher umzuleiten, und sah, wie Code über sein Display blutete, als der Husky ihn biss. Er spürte, wie sein Icon langsamer wurde. Ein Nuke. Wie er die hasste. Er bewegte sich langsam, versuchte, einer weiteren Attacke des Huskys auszuweichen, und spürte, wie sein Icon noch langsamer wurde. Kann ich auch, du Stinker, dachte Slamm-0! und startete ein eigenes Nuke. Die Welpen schnüffelten schon fast an ihm, verschwanden aber mit einem kleinen „Puff" aus dem Knoten.

„Keine Sorge, Romeo", sagte Netcat und rief ein neues Sprite, einen Protektor. Es brach in den Knoten ein, zog Neon-Leuchtspuren hinter sich her, und sie spürte, wie ihr Kopfschmerz schärfer wurde. Aber das war es wert – sie sah, wie der Husky sich wieder in Slamm-0!s Icon verbiss. Schütze ihn, sagte sie, und die kleine Fee stürzte sich in die Schlacht, ließ sich auf der Schulter des Comicjungen nieder. Der Husky ließ los. Sein nächster Ansturm traf eine schimmernde Lichtblase um das Comic-Icon, und Netcat hörte, wie ihr Sprite ärgerlich zwitscherte, als es den Angriff auf sich selbst umlenkte und Slamm-0! unverletzt blieb.

Slamm-0! schoss sein eigenes Nuke ab: einen harten, schnellen Ball, der den Husky mitten ins Gesicht traf und ihn zu Boden warf. Sein Programm war keine nutzlose Version für den Campusgebrauch, es war das Beste, was die Leute bei Hacker House zusammenbrachten. Das Icon des Sicherheitsriggers war paralysiert. Seine Prozessorstufe war auf Null, und er konnte nicht mehr an die Drohne ran. Die Verbindung brach ab.

Slamm-0! rieb sich grinsend die Hände. „So machen das echte Hacker. Und jetzt –"

Die Systeme der Drohne verschwanden aus seiner AR. Er funkelte Netcat an. Sie lächelte.

„Hacker mit ihren Standardbenutzerkonten", sagte sie zuckersüß. „Echte Technos werden Admins. Und setzen dich an die Luft, Süßer." Netcats Steuerung funktionierte wieder, und sie schickte die Drohne wieder zum Chemietrakt. Sie wusste, dass Slamm-0! die ID des Riggers benutzte, und veränderte das Konto, sodass es keine Bewegungsbefehle mehr annahm. Das war die einfachste Lösung. Nichts stellte sich der Drohne auf ihrem Weg zum Fenster entgegen. Sie ließ die Drohne langsamer werden und vor dem rechten Fenster schweben. „Spiel, Satz und Sieg. Du warst mit der Rigger-ID drinnen, oder? Schade, dass ich sie sabotiert habe." Sie grinste Slamm-0! an, voller Freude über den Sieg.

Der Hacker grinste zurück. „Ich kenne eine ID, die unserem geflügelten Freund gefallen wird." Er gab einen Befehl ein. „Deine."

Netcat griff nach der Steuerung, aber es war zu spät. Die Drohne schwang zur Seite und schoss durch das Fenster. Slamm-0! warf die Hände in die Höhe, aber der Jubelschrei blieb ihm in der Kehle stecken. Ein Krachen kam aus dem Fenster, gefolgt von Schreien und einer Wolke aus ungesund orangefarbenem Dampf.

Netcat starrte mit offenem Mund auf das Gebäude. „Chemietrakt?"

„Ups ... Ja." Slamm-0! sah fasziniert zu, wie ein Alarm nach dem anderen die AR ums Gebäude erleuchtete. Dutzende Studenten starrten auf die orangefarbene Wolke, die in den Himmel aufschwebte.

„Wir sollten verschwinden", sagte Netcat und sprang von der Bank.

„Bin direkt neben dir", sagte er. Sie kicherte, als die beiden durch die Menge der Studenten eilten. Am Ende des Platzes blieb ein Bus stehen. Ein einfacher Gedanke zwang den Drohnenpiloten des Fahrzeugs zum Warten. Behindertenzugang. Netcat blieb kurz vor dem Bus stehen.

„Das ist meiner", sagte sie.

„Acht Uhr", sagte Slamm0!. „Eye of the Needle. Soll ich dich abholen oder eine Limo schicken?"

„Du hast nicht wirklich eine Reservierung gemacht, während dem ganzen Aufstand vorher!", sagte Netcat und stemmte die Hände in die Hüften. „Oder?" Slamm-0! griff zärtlich nach einer ihrer Locken. „Echter Hacker, Kätzchen", sagte er. „Zieh ein Kleid an."

DIE MATRIX 2.0

2029 verwüstete ein mysteriöser Virus das weltweite Computernetzwerk und zwang damit die Zivilisation beinahe in die Knie. Anstelle des alten Netzwerkes wurde die neue virtuelle Realität der Matrix aufgebaut, ein digitales Reich der Datentransaktionen und der sozialen Kontakte. 2064 brachte ein zweiter globaler Crash, der sogenannte „Crash 2.0", die Matrix erneut zum Absturz. 2072 ist die alte Matrix – von den Datenbuchsen und Cyberdecks ihrer User bis hin zu den verkabelten Computerhosts und den unzähligen Kilometern von Glasfaserkabelsalat – nur noch Geschichte. Eine neue Matrix wurde geboren, eine Welt der erweiterten AR-Wahrnehmungen und kabellosen WiFi-Verbindungen, wobei die alte kabelabhängige Infrastruktur nur noch einen Bruchteil des allgegenwärtigen Netzwerkes ausmacht.

DIE WIFI-WELT

In der Welt von *Shadowrun* ist jeder ein Teil dieser verflochtenen elektronischen Welt, ob er will oder nicht. Das *Kommlink* ist ein Computer von der Größe eines Organizers oder Mobiltelefons und ermöglicht es dem User, tagtäglich rund um die Uhr und überall online zu sein, sodass er immer mit der Welt in Verbindung steht. Die *Augmented Reality (AR)* oder Erweiterte Realität überlagert die physische Wahrnehmung mit Bildern, Daten und Matrixeinspeisungen; mithilfe personalisierter Elektronik kann man sich in Echtzeit eine Landkarte oder die Speisekarte eines Restaurants ansehen oder eine eingehende Mail lesen, ohne auch nur den Blick senken zu müssen. WiFi-Netzwerke (WiFi = Wireless Fidelity = Kabelloses Netzwerk) ermöglichen soziale Kontakte mit jedem in der unmittelbaren Umgebung, ob man nun das öffentliche Profil dieses heißen Elfen lesen, ein paar Karten für Speed Coma kaufen oder eine Runde *Avatar Assassin* spielen will.

Die *Virtuelle Realität (VR)* lässt den User in eine digitale Welt eintauchen. Für den VR-User wird die reale Welt durch eine volle Sinnessimulation ersetzt, die die Matrix darstellt. Sie wird oft von Matrixspezialisten, Programmierern und anderen Berufstätigen verwendet, die von VR-Umgebungen bei ihrer Arbeit profitieren können. Doch auch als Unterhaltungsmedium für Spiele, SimSinn-Aufzeichnungen und andere Erfahrungen ist sie weit verbreitet.

Jeder benutzt die Matrix, und viele Shadowrunner setzen die WiFi-Welt für ihre eigenen Zwecke ein. *Hacker* sind darauf spezialisiert, Programme und Maschinen ihrem Willen zu unterwerfen, Daten zu manipulieren oder Informationen auszugraben, die in digitalen Tresoren verborgen sind. *Rigger* sind Experten darin, Fahrzeuge und Drohnen über die Matrix zu kontrollieren, wobei sie durch ihre hochentwickelten Neuralinterfaces zu den Fahrzeugen „werden", die sie lenken. *Technomancer* – die neuen Kinder der Matrix – besitzen die Fähigkeit, auf die kabellose Welt mit nichts weiter als der Kraft ihres Geistes einzuwirken.

Runner in diesen Funktionen sind Meister darin, auf kabellose (und verkabelte) Netzwerke zuzugreifen und sie ihren Zielen zu unterwerfen. Sie übernehmen eine lebenswichtige Rolle in jedem Shadowrunner-Team, nicht nur wegen ihrer Fähigkeit, Sicherheitssysteme zu überlisten und wichtige Daten zu beschaffen, sondern auch dank ihrer Fähigkeiten, ganze Armeen von Drohnen zu kontrollieren und mit Fahrzeugen zu verschmelzen – was ihnen einen Vorteil verschafft, gegen den es selbst vercyberte Straßensamurai schwer haben. Sie sind mobile und integrierte Mitglieder eines Shadowrunnerteams, die jederzeit und überall online gehen können.

EINE VÖLLIG NEUE WELT

Die Matrix 2.0 ist ein Makrokosmos in sich selbst. Alles, was über irgendwelche Elektronik verfügt, von Kommlinks über Cyberware und Mainframes bis hin zu Haushaltsgeräten, ist grundsätzlich WiFi-netzwerkfähig. Tatsächlich ist praktisch alles, das mit WiFi-Fähigkeit produziert werden kann, auch mit der Matrix verbunden: von Rasierern, die einen daran erinnern, die Klingen zu wechseln, über Feuerwaffen, die Informationen über Munitionsmenge und Lauftemperatur geben, bis hin zu Kleidungsstücken, die Speichermöglichkeiten für Musikstücke enthalten.

Die Matrix von innen betrachtet ist eine virtuelle Landschaft, eine multisensuelle Halluzination, eine Alternativwelt – oder all das auf einmal, je nach Perspektive. Sie ist die digitale Darstellung aller matrixfähigen Geräte der Welt. Wer sie benutzt, kann die Matrix sehen und hören, und mit der richtigen Ausrüstung kann man sie sogar berühren, riechen und schmecken. Sie stellt eine intuitive Weiterentwicklung der grafischen Benutzeroberfläche dar: Statt eine Maus zu benutzen, um das Symbol einer Datei per Drag-and-Drop zu kopieren, kann man sich durch einen virtuellen Raum bewegen, ein Kästchen aufheben, das die Datei darstellt, und es auseinanderziehen, um zwei Kopien davon anzulegen. Das ist nur eine Möglichkeit, wie die Matrix eine Datei darstellen könnte; sie könnte dem User auch gestatten, „Magie" zu benutzen, Sprachkommandos einzusetzen oder als hundert maskierte Lakaien erscheinen, die auf die Befehle des Anwenders warten – wie auch immer man sein System konfiguriert, um den Befehl „Datei kopieren" zu interpretieren.

Jedes Gerät stellt einen *Knoten* in der Matrix dar, einen digitalen „Ort", der das System und den Speicherplatz des Gerätes repräsentiert. In diesem Knoten werden Dateien gespeichert, und dort arbeiten und spielen die User. Gerät und Knoten sind miteinander verbunden – das eine befindet sich in der realen Welt, der andere in der Matrix, zwei Seiten des gleichen Dings.

Die Matrix wird von *Icons* bevölkert; jedes repräsentiert eine Person, ein Programm, eine Datei, eine Verbindung, einen Datenfluss, ein Kontrollelement oder irgendetwas anderes, mit dem der User interagieren kann. Wenn man mit der Matrix und den Knoten und Icons in ihr interagiert, benutzt man eine *Persona*, ein Firmwareprogramm, das dem User die Interaktion mit der virtuellen Welt ermöglicht.

Wie ein Knoten oder Icon aussieht und sich in der Matrix verhält, nennt man seine *Gestaltung*. Die meisten User kaufen Standard-Iconmuster und passen sie dann ihren Vorstellungen an, aber für Hacker mit den richtigen Fertigkeiten ist es eine Frage der Ehre, sich ein eigenes Icon zu entwerfen. Die Gestaltung kann nicht im Vorübergehen geändert werden und ist ein integraler, wenn auch anpassbarer Bestandteil jedes Matrixprogramms. Auch wenn es potenziell keine Grenzen dafür gibt, wie Icons aussehen und sich anhören (und anfühlen) können, gilt es allgemein als Gebot der Höflichkeit, dass ein Icon sich an bestimmte allgemein anerkannte Standards hinsichtlich der Größe und des Erscheinungsbildes hält, um nicht mit den Knoten, die es besucht, in Konflikt zu geraten. Zum Beispiel würde ein zwanzig Meter großer Drache in einem VR-Knoten, der dem Inneren eines Kleinbusses nachempfunden ist, diesen Knoten zwar nicht gleich zum Absturz bringen, aber einige hässliche grafische Störungen hervorrufen, und gälte daher als unhöflich. Die Gestaltung von Icons und Knoten umfasst auch ihr Verhalten, beispielsweise Richtung und Stärke der Gravitation in einem Knoten, oder die Geräusche, die eine Persona verursacht, wenn sie sich bewegt. Normalerweise wird die Gestaltung eines Knotens oder Icons bei höherer Stufe (bzw. Systemstufe bei Knoten) detaillierter und komplexer, doch es ist möglich, die Auflösung zu erhöhen oder zu verringern, indem man die Iconparameter ändert oder den Knoten umprogrammiert.

MATRIX-SLANG

Agent: Ein semi-autonomes Programm, das andere Programme ausführen kann.

Augmented Reality (AR): Informationen, die den Sinneswahrnehmungen eines Users hinzugefügt oder überlagert werden, in Form von visuellen Daten, Grafiken, Ton, Haptik, Geruch und/oder begrenzter SimSinn.

Augmented Reality Objekt (ARO, „Arrow"): Virtuelle Repräsentation (normalerweise in Form visueller Grafiken), die verwendet wird, um Dinge in der Augmented Reality darzustellen.

Avatar: Das Icon einer Persona.

Betriebssystem (Operating System, OS): Das Masterprogramm, das ein bestimmtes Gerät kontrolliert. Bezieht sich normalerweise auf das System- oder Pilotprogramm, ein handelsübliches Betriebssystem wird jedoch üblicherweise auch eine Firewall aufweisen.

Better-Than-Life (BTL, „Beetle"): Hyperreales Niveau von SimSinn, potenziell gefährlich und suchterzeugend.

Direktes Neuralinterface (DNI): Eine Verbindung zwischen den neuralen Impulsen des Gehirns und einem Computersystem, die es einem User ermöglicht, mental mit dem System zu interagieren und es zu kontrollieren. Ein DNI kann ein implantiertes Kommlink, ein implantiertes SIM-Modul, eine Datenbuchse oder Elektroden sein.

Drohne: Ein unbemanntes Fahrzeug, üblicherweise über eine direkte kabellose Verbindung oder die Matrix kontrolliert.

Echo: Eine erweiterte Fähigkeit, die ein Technomancer erlernen kann, wenn er sich einer Wandlung unterzieht.

Elektroden (Troden, E-Troden): Ein Stirnband oder Netz, das auf dem Kopf getragen wird (oft unter einer Perücke oder einem Hut verborgen) und ein Direktes Neuralinterface darstellt.

Firewall: Ein Programm, das einen Knoten vor Eindringlingen schützt. Sie kann separat installiert werden oder in einem Betriebssystem enthalten sein.

Fleisch: Slangausdruck, der sich entweder auf eine unverdrahtete Person oder den körperlichen Teil eines Hackers bezieht, der zurückbleibt, während dieser in VR in der Matrix surft.

Gateway: Die Verbindung zwischen zwei Netzwerken.

Geister in der Maschine: Verschiedene mysteriöse Phänomene und wahrgenommene Entitäten, die komplett innerhalb der Matrix zu existieren scheinen. Manche glauben, sie seien KIs oder die Geister der Matrix. Andere meinen, sie seien die körperlosen Persönlichkeiten von Menschen, die während des Crashs von '64 in der Matrix gefangen wurden.

Geo-Tagging: Die Zuweisung von AROs zu einem bestimmten physischen Ort, oft mittels RFID-Markern.

Gerät: Persönliche Elektronik, die mit der Matrix verbunden ist, wie Kommlinks, Terminals, Cyberware, Überwachungskameras, Drohnen usw.

Gestaltung: Das Erscheinungsbild eines Knotens oder Icons in der Matrix.

Gitter: Eine Reihe fester, untereinander verknüpfter Netzwerke.

Hacker: Jemand, der die Technologie im Allgemeinen und die Matrix im Besonderen erforscht und für seine Zwecke ausnutzt.

Haptics: Interaktionen, die auf dem Tastsinn basieren.

Heißes Sim: SimSinn ohne die Sicherheitsvorkehrungen, die potenziell schädliches Biofeedback verhindern. In den meisten Regionen illegal.

Icon: Die virtuelle Repräsentation eines Programms, einer Datei oder eines anderen virtuellen Objekts in der Matrix.

Intrusion Countermeasures (IC, „Eis"): Invasions-Abwehrmaßnahmen. Jeder in einem Knoten installierte Agent mit dem ausdrücklichen Zweck, diesen Knoten vor unautorisierten Benutzern zu schützen.

Jackpoint: Ein physischer Ort, der über das Einstöpseln mit einer Kabelverbindung Zugang zur Matrix gestattet.

Kaltes Sim: Standard-SimSinn, das auf legalem, sicherem Niveau arbeitet. Von den meisten Leuten benutzt, um Zugang zur Virtuellen Realität zu erhalten.

Knoten: Die Repräsentation eines Gerätes in der Matrix.

Kommlink („Link"): Der persönliche Computer, der von fast jedem benutzt wird, um auf WiFi-Dienste zuzugreifen. Kommlinks dienen auch als zentrale Steuereinheit des PAN des Benutzers.

Komplexe Form: Die geistigen Algorithmen, die Technomancer verwenden, um die Matrix zu manipulieren.

Künstliche Intelligenz (KI): Sich selbst bewusstes und erhaltendes intelligentes Programm, das sich innerhalb der Matrix entwickelt hat.

Lebende Persona: Der geistige „lebende Computer", der Technomancern den Zugang zur Matrix allein kraft ihres Geistes ermöglicht.

Local Area Network (LAN): Ein lokal begrenztes Kommunikationsnetzwerk zwischen Computern und anderen elektronischen Geräten.

Marker: RFID-Marker (s.u.).

Matrix: Das weltweite Telekommunikations-Netzwerk.

Mesh-Netzwerk: Ein Netzwerk, in dem jedes Gerät im Netzwerk mit jedem anderen Gerät verbunden ist.

Netzwerke: Miteinander interagierende Gruppen von computerisierten Geräten.

Persona: Das Firmware-Programm, das einen User in der Matrix repräsentiert und ihm die Interaktion mit ihr ermöglicht.

Personal Area Network (PAN): Ein Netzwerk, das aus allen kabellos verbundenen elektronischen Geräten besteht, die sich an (oder in) einer Person befinden. Das Kommlink ist für gewöhnlich der primäre Hub dieses Netzwerkes.

Pilot: Ein Roboterhirn-Programm ähnlich dem Systemprogramm, das jedoch semi-autonome Fähigkeiten zur Entscheidungsfindung einschließt. Wird für Agenten und Drohnen verwendet.

Prozessor: Ein Computerattribut, das für die reine Prozessorleistung steht.

Radiofrequenzidentifikations-Marker (RFID): Ein kleines Gerät, das Daten enthält und diese in kurzer Reichweite an Empfänger in der Nähe übermittelt.

Real Life (RL): Alles, was nichts mit der Matrix zu tun hat.

Regionales Telekommunikationsgitter (RTG): Die größte Art von Gitter, die ganze Staaten abdeckt.

Rigger: Ein Benutzer, der in ein entsprechend ausgerüstetes Gerät „hineinspringt" (für gewöhnlich eine Drohne, ein Fahrzeug oder ein Sicherheitssystem), um es direkt zu steuern, als ob er selbst dieses Gerät wäre. Oft mit einer Riggerkontrolle ausgerüstet (S. 385).

Riggerkontrolle: Ein Implantat, das die Fähigkeiten eines Riggers verstärkt, wenn er in ein Fahrzeug „springt" (S. 385).

Schwund: Eine Art geistigen Entzugs, den Technomancer manchmal erleiden, wenn sie ihre Fähigkeiten einsetzen.

Signal: Ein Computerattribut, das für die Stärke des kabellosen Funksignals steht.

Simrig: Ein Gerät zur Aufzeichnung von SimSinn (S. 374).

SimSinn (auch Sim, Simstim): Hardware und Programme, die es einer Person ermöglichen, die Sinneseindrücke und Erlebnisse einer anderen Person nachzuerleben. Erfordert ein Direktes Neuralinterface.

Spam-Zone: Ein Gebiet, das mit aggressiver und/oder viraler AR-Werbung überschwemmt ist.

Spinne: Ein Sicherheitshacker oder -rigger, der bei einem Konzern oder einer Sicherheitsbehörde angestellt ist, um bestimmte Matrixbereiche vor Hackern zu schützen.

Sprite: Eine auf der Resonanz basierende Entität, die von einem Technomancer aus dem Gefüge der Matrix erschaffen oder hervorgerufen wird.

Statische Zone: Ein Gebiet, in dem es nur unzuverlässigen kabellosen Matrixzugang gibt.

System: Ein Computerattribut, das für die Integrität und Stabilität des Betriebssystems steht.

Technomancer: Jemand, der die Matrix ohne Hardware benutzen und manipulieren kann.

Tote Zone: Ein Ort, an dem es keine WiFi-Netzwerke gibt.

Vernetzt: Slangausdruck für online, mit der Matrix verbunden.

Virtuelle Realität (VR): Ein Zustand, in dem äußere Reize ignoriert werden und der Benutzer nur Eindrücke aus der Matrix empfängt. Erfordert ein Direktes Neuralinterface.

Wide Area Network (WAN): Ein normalerweise kabelloses Netzwerk, das einen größeren Bereich abdeckt.

WiFi: Wireless Fidelity, kabelloses Netzwerk.

MATRIXTOPOLOGIE

Als Netzwerktopologie bezeichnet man die Form der Verbindungen in einem Netzwerk. Technisch gesehen ist die Matrix ein *ubiquitäres Ad-hoc-WiFi-Mesh-Netzwerk*. „Mesh-Netzwerk" ist ein Fachausdruck dafür, dass jede Komponente mit jeder anderen Komponente, die sie erreichen kann, Kontakt aufnimmt. „Ad-hoc" bedeutet, dass das spontan geschieht. Das ist auch notwendig, da Komponenten wie Fahrzeuge oder Kommlinks oft ständig in Bewegung sind, daher ändert sich die Topologie der Matrix in einem bestimmten räumlichen Gebiet ununterbrochen. Das führt zu einer „Wolke" von kabellosem Datenverkehr in einem räumlichen Gebiet mit mehr als einer Komponente, da jedes Gerät Verbindungsinformationen, Daten oder Nachrichten aussendet oder einfach alle benachbarten Geräte „im Auge behält". Es gibt immer noch verkabelte Teile der Matrix, meist Überbleibsel von vor dem Crash 2.0, doch diese werden überwiegend als „Backbones" für WANs und RTGs eingesetzt. Alles, was ein Gebiet braucht, damit es keine *Tote Zone* mehr ist, sind ein paar kabellose Geräte, von denen wenigstens eins den Rest der Matrix erreichen kann.

Wenn ein WiFi-Gerät Informationen an ein anderes Gerät in Signalreichweite senden will, schickt es einfach die Daten ab. Liegt das Ziel nicht innerhalb der Reichweite, wenn man etwa in den UCAS ist und mit Mr. Johnson in Lissabon sprechen will, dann reisen die Informationen in einem Prozess, der als *Routing* bezeichnet wird, von Gerät zu Gerät. Wenn Informationen zwischen Geräten geroutet werden, werden sie nicht-sequenziell in mehrere Stücke zerlegt und über verschiedene Wege an den Empfänger weitergeleitet; das macht es praktisch unmöglich, die Informationen abzuhören, außer innerhalb der Signalreichweite des Senders oder Empfängers, den einzigen Stellen, an denen die Informationen an einem Stück sind (*WiFi-Signal abfangen*, S. 271). Die Routingfunktionen eines Gerätes werden von einer anderen Hardwarekomponente verwaltet als die anderen Funktionen des Gerätes. Das macht den Routingprozess für den Anwender unsichtbar und ermöglicht dem Knoten des Gerätes einen Kontakt zur Matrix selbst dann, wenn das Gerät im versteckten Modus (S. 261) arbeitet.

ONLINE GEHEN

Um die Matrix zu benutzen, braucht man zunächst einmal eine Persona. Personaprogramme sind SimSinn-User-Interfaces, eingebaute Firmware, die es dem Benutzer gestattet, mit der Matrix in Kontakt zu treten, so wie früher ein Eingabefenster oder die Konsole eines Videospiels. Es gibt mehrere Möglichkeiten, an eine Persona zu kommen; die einfachste geht über das Kommlink. Jedes Kommlink hat eine eingebaute Persona, und Kommlinks sind in jeder zivilisierten Gegend praktisch allgegenwärtig.

EIN WORT ZU... SPEICHERPLATZ

Die Speichermedien und Kompressionsalgorithmen der Welt von 2072 ermöglichen es, dass gewaltige Mengen an Information auf relativ kleinem Platz gespeichert werden können. In den meisten Fällen können Spielleiter und Spieler davon ausgehen, dass sie in jedem beliebigen Gerät genügend Speicherplatz für ihre Zwecke haben, sie müssen sich also in der Regel nicht um Dateigrößen und verfügbaren Speicher kümmern. Der Spielleiter kann in manchen Situationen festlegen, dass ein bestimmtes Gerät voll ist oder nicht die Kapazität hat, etwas Neues zu speichern, doch das sollte nur bei besonders kleinen Geräten und/oder extrem großen Datenmengen der Fall sein. Die Allgegenwart und leichte Verfügbarkeit von WiFi-Netzwerken sorgt jedoch auch in solchen Fällen dafür, dass der Charakter relativ einfach und schnell die fragliche Datei an andere persönliche oder entfernte Speichermedien übertragen kann.

Wenn man ein Kommlink hat, muss man noch eine Verbindung zur Matrix herstellen. Das Kommlink muss in der Lage sein, wenigstens mit einem anderen Gerät in Verbindung zu treten, das sich wiederum mit mindestens einem anderen Gerät verbinden können muss, und immer so weiter, die ganze zivilisierte Welt hindurch. „Die Matrix" besteht aus allen diesen Knoten, inklusive dem eigenen.

Die meisten Leute haben einen Matrix Service Provider (MSP), den sie praktisch als Verbindungsglied zur Matrix benutzen. Ein MSP ist für das Surfen oder Hacken nicht unbedingt erforderlich, aber die meisten Gelegenheits-User (und viele Shadowrunner) empfinden die Dienste, die von MSPs angeboten werden, bei ihren täglichen Besorgungen als nützlich und hilfreich.

Für die *Shadowrun*-Basisregeln sind MSPs eher nebensächlich, nähere Einzelheiten zu Funktionen und Anwendungsmöglichkeiten von MSP-Diensten werden jedoch im Matrix-Regelbuch *Vernetzt* beschrieben.

Kommlinks

Das Kommlink ist das ultimative persönliche Netzwerkgerät, das von praktisch jedem benutzt wird. Es ist eine Kombination aus tragbarem Computer, WiFi-Router, Mobiltelefon, Organizer, GPS-Gerät, Chipleser, Digitalkamera, Geldbeutel/Credstick und mobiler Spielkonsole, alles vereint in einem leicht zu transportierenden Gehäuse, das in der Tasche, am Gürtel oder am Handgelenk getragen werden kann. Kommlinks gibt es in einer verwirrenden Vielfalt an Formen, Größen und Farben, von auffälligen Headsets oder nachgeahmten Schmuckstücken bis hin zu Schädelimplantaten und in den Jackenkragen eingearbeiteten Kommlinks.

LEBEN IN DER ERWEITERTEN WELT
Beispiel I

Sketchy Alex ist auf dem Weg ins Einkaufszentrum, ihren TekSense-SP9-Musikplayer hinters Ohr gesteckt und ihr Fabrique-ALLIN1-Kommlink in der Jackentasche. Die beiden Geräte teilen sich ein Paar Ohrhörer und nehmen sich gegenseitig wahr; wenn das ALLIN1 Aufmerksamkeit fordert, schaltet sich der TekSense SP9 vorübergehend leiser. Ihr Kommlink ist die Hauptkomponente ihres PAN und gewährt ihr Zugriff auf grundlegende WiFi-Dienste. Alex hat zudem eine billige Tandy-Smartbrille, aber keine Datenbuchse oder Elektroden, daher kontrolliert sie das Interface mit dem Scrollrad auf ihrem Kommlink. Als sie das Einkaufszentrum betritt, greift Alex auf dessen öffentlichen Knoten zu und lässt sich einen Plan des Einkaufszentrums in ihr Gesichtsfeld legen. Sie durchstöbert schnell das Verzeichnis und fügt die Läden, die sie aufsuchen will, ihrer Prioritätsliste hinzu, wobei die Läden auf dem Plan automatisch blau markiert werden. Jedes Mal, wenn sie einen Laden betritt, zeigt ihr Kommlink ihr eine Liste der Sonderangebote des Tages (zugeschnitten auf ihr persönliches Verbraucherprofil) und einen detaillierten Plan der Geschäftsräume. Im Trendz Music verbindet sie sich sofort mit der Musikbibliothek des Ladens und hört sich Ausschnitte einiger Songs an, bevor sie sie kauft und sofort auf ihren SP9 herunterlädt. Während sie die Musik einkauft, lässt das System sie wissen, dass Ingrid Needstrom – eine der Interpreten, von denen sie Musik gekauft hat – nächste Woche in der Nähe ein Konzert gibt. Alex ruft ihre Freundin Rachel über ihr Kommlink an und erzählt ihr von dem Konzert. Rachel ist interessiert, also kauft Alex zwei Karten online (immer noch im Musikgeschäft) und schickt eine davon an Rachel. Als sie das Einkaufszentrum verlässt, erhält sie mehrere anonyme Textmitteilungen von einem schmierigen Typen, der ihr soziales Profil gelesen hat und versucht, sie anzubaggern. Sie instruiert ihr Kommlink, alle zukünftigen Mitteilungen von diesem User zu blockieren.

Das Kommlink ist der zentrale Hub des *Personal Area Network* oder PAN, das aus allen Geräten besteht, die sich an oder in der Nähe des Körpers befinden, also auch Cyberware, AR-Brillen, in die Kleidung eingearbeitete Datenspeicher, Waffen oder jedes andere Gerät, das man mit sich führt. Ein PAN ermöglicht es, auf alle miteinander verbundenen elektronischen Geräte via Kommlink zuzugreifen. Wollen Sie einen Anruf tätigen? Ein Video ansehen, dass Sie gestern heruntergeladen haben? Das Diagnoseprogramm Ihres Cyberarms aufrufen? Den Treibstoffstand Ihrer Drohne kontrollieren? Den Wecker stellen? Einem Freund eine Kurzmitteilung schicken? All das und mehr können Sie mit Ihrem Kommlink erledigen.

Datenmanagement

Das Kommlink bietet einen sofortigen kabellosen Kontakt zum Rest der Welt. Man kann nicht nur Nachrichten verschicken, Anrufe tätigen, Daten übertragen oder über die Matrix auf Daten zugreifen, sondern auch die kabellosen Geräte und Netzwerke um einen herum anzapfen, vom Warenkatalog des Geschäftes nebenan über das PAN eines Freundes und den *Tourist-Information*-RFID-Marker am nächsten Laternenmast bis hin zum Netzwerkprofil von jedem, der Lust auf eine Partie Schach im Park hat.

Kommlinks enthalten üblicherweise alle persönlichen Daten des Users und ersetzen damit die früheren registrierten Credsticks. ID, SIN, Genehmigungen, Reisepass, medizinische Vorgeschichte, Versicherungsdaten, Zeugnisse, finanzielle Daten und vieles mehr können auf dem Kommlink sicher gespeichert und ohne Zeitverlust an jeden übertragen werden, dem man sie zur Verfügung stellen will.

Viele Leute geben bestimmte Teile ihrer persönlichen Daten frei, damit anderen auf sie zugreifen können. Das bezeichnet man als öffentliches Profil, dargestellt durch ein AR-Icon oder Infofenster, das sich öffnet, wenn man es in AR auswählt. Das Ganze dient der Bequemlichkeit und dem Konsum – beispielsweise können Ihre bevorzugten Kaufhäuser auf Ihre Verbraucherhistorie und Ihren Wunschzettel zugreifen, sobald Sie sie betreten, und Ihnen Angebote unterbreiten, die speziell auf Sie zugeschnitten sind. Einige der Daten werden für soziale Netzwerke und Onlinespiele benötigt, von denen Sie beispielsweise informiert werden, wenn ein Single des bevorzugten Geschlechts mit den gleichen Hobbys und Interessen sich in der gleichen Bar aufhält wie Sie, oder wenn andere Teilnehmer Ihres Lieblings-Onlinespiels in der Nähe sind, die Sie auf ein schnelles Duell oder eine Brettspielpartie herausfordern können.

Die meisten Benutzer achten sorgfältig darauf, wie viele Informationen sie öffentlich verfügbar machen, aber das Gesetz verlangt oft, dass eine Reihe von Kerndaten in bestimmten Gegenden öffentlich gesendet werden (die SIN muss auf UCAS-Bundesterritorium und in vielen Konzernenklaven verfügbar sein) oder dass Sicherheitsbeamte mit autorisierten Sicherheitscodes auf bestimmte Informationen zugreifen können. In Hochsicherheitsgegenden und belebten Geschäftsregionen ist es üblich, dass Polizeidrohnen stichprobenweise die PANs von Passanten scannen; wenn jemand etwas zu verstecken hat, geht man normalerweise davon aus, dass er nichts Gutes im Schilde führt.

LEBEN IN DER ERWEITERTEN WELT

Beispiel 2

Vladimir wartet im Club Inferno auf Mr. Johnson und ärgert sich über die Langeweile, die ihm vermutlich bei dem Treffen bevorsteht. Vlad hat keine Lust, sich mit den ganzen Möchtegern-Runnern abzugeben, die in dem Club herumhängen, also schaltet er sein PAN auf versteckten Modus. Für die ganzen anderen Penner im Club ist sein Netzwerk jetzt „unsichtbar" und lehnt alle eingehenden Verbindungsversuche ab, außer von vertrauenswürdigen Kumpels, die auf seiner Freundesliste stehen – ganz so, wie er es haben wollte. Während er wartet, erhält er eine Nachricht von Doc Sloth, einem seiner Teamkollegen. Doc hat sich auf der anderen Seite der Bar in einer Nische positioniert, um Mr. Johnson astral zu scannen, wenn er kommt, und seine Nachricht besagt, dass Johnson eine ungewöhnliche magische Aura hat. Vlad aktiviert sofort seinen Reflexbooster, nur für den Fall, dass es Ärger geben könnte. Vielleicht wird der Abend ja doch nicht so langweilig.

Beispiel 3

Bitsy ist auf dem Weg zu einem Treffen mit ihrem Warez-Dealer in einem der besseren Viertel der Stadt. Sie ist im versteckten Modus unterwegs, weil sie keine Lust auf die nervige virale Werbekampagne hat, mit der Horizon seit einiger Zeit die öffentlichen Datenautobahnen zumüllt. Sie ist in Gedanken versunken, während sie die Straße entlanggeht, daher entgeht ihr die Lone-Star-Drohne über ihrem Kopf, die sie scannt. Die Drohne erfasst sie mit einem Scheinwerfer und verkündet über einen Lautsprecher, dass sie sich in der Öffentlichkeit „versteckt" – ein Vergehen in diesem Hochsicherheitssektor. Bitsy versucht sofort, das Signal der Drohne zu finden, um sie zu hacken und sich darum zu kümmern. Als sie sie lokalisiert hat und versucht, sich gewaltsam durch die Firewall zu hacken, versucht die Drohne, ihre Zugangs-ID zu lesen und gleichzeitig einen Sensorscan ihres Gesichtes durchzuführen, um die Daten an ein Gesichtserkennungsprogramm weiterzuleiten. Bitsys Zugangs-ID ist gefälscht – für genau diese Art von Situation –, doch nachdem sie das Betriebssystem der Drohne zerstört hat, beschließt sie, sich lieber aus dem Staub zu machen. Die Drohne wird sich nicht nur schnell wieder neu gebootet haben, es wird auch in Kürze eine Patrouille hier auftauchen, mit einem Schnappschuss von ihr in der Hand, der von der Drohne an Lone Star geschickt wurde, bevor Bitsy sie außer Gefecht setzen konnte.



ERWEITERTE UND VIRTUELLE REALITÄT

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Matrix zu erleben: durch die Erweiterte Realität (Augmented Reality, AR) oder in der Virtuellen Realität (VR). Jede dieser Methoden hat ihre Vor- und Nachteile, doch beide ermöglichen es, die Matrix über den gleichen Zugang zu benutzen. Mit nur ein paar Ausnahmen (die in diesem Kapitel beschrieben werden) kann man alles, was man in VR macht, auch in AR machen und umgekehrt.

Die erweiterte Realität

Die überwiegende Mehrheit der Matrixbenutzer operiert die meiste Zeit in AR. In der Augmented Reality ist die Matrix weniger ein Ort, an den man sich begibt, als vielmehr eine parallele Welt von Daten und Bildern, die man mithilfe technischer Geräte als Überlagerung der normalen Sinneswahrnehmung erlebt. Das Kommlink greift auf Matrixdaten zu und speist die Ergebnisse in eine beliebige Anzahl an Interface-Geräten ein. Der AR-Sinnesinput ist auf den jeweiligen User zugeschnitten; auch wenn zwei User auf das gleiche Speisekarten-Icon außerhalb eines Restaurants zugreifen können, kann es dem einen als Textliste erscheinen und dem anderen vorgelesen werden, und keiner von beiden bekommt etwas vom AR-Output des anderen mit.

In der grundlegenden Form wird AR durch visuelle Reize erlebt, als Icons, die man als *Augmented Reality Objects* oder AROs („Arrows") bezeichnet. Man kann AROs mit einer Bildverbindung (S. 379) sehen, die in Cyberaugen standardmäßig eingebaut ist oder in Sichtgeräte, Brillen oder sogar Kontaktlinsen installiert werden kann und mit dem Kommlink verbunden ist. In der Standardeinstellung erscheinen ARO-Daten als geisterhafte Bilder und Texte im Gesichtsfeld, sodass die Sicht nur geringfügig beeinträchtigt wird. Man kann das Interface darauf konfigurieren, die Daten so zu präsentieren, wie man es haben will, oder auch bestimmte Sachen auszufiltern (etwa visuelle Spam-AROs). Wenn man beispielsweise einen eingehenden Anruf entgegennimmt, erscheint das Bild oder Icon des Anrufers im Gesichtsfeld, jedoch transparent, sodass man die reale Welt dahinter sehen kann. Wenn plötzlich jemand auf einen schießt, kann man den Anrufer ausblenden und das AR-Fenster schließen oder es an den Rand des Gesichtsfeldes schieben, damit es nicht stört.

Man kann die AR auch durch Audioreize erleben, die über eine Audioverbindung (S. 379) übertragen und gehört werden können, die sich in Cyberohren, Ohrstöpseln, subdermalen Vibrationslautsprechern oder gar in Sichtgeräten oder Brillen befinden, die Audiodaten an die Ohren senden. Man kann die Lautstärke regeln und muss sich keine Sorgen um Mithörer machen, da alles nur im eigenen Kopf stattfindet. Hochentwickelte AR-Systeme können taktile Informationen (als *Haptics* bezeichnet) übertragen, die durch SimSinn oder durch Feedback-Handschuhe und spezielle Kleidung weitergeleitet werden, die Temperatur, Druck und Widerstand vermitteln können. Wenn man die volle AR-Erfahrung will, kann man den AR-Input auch in Geschmacks- und Geruchsdaten übersetzen, normalerweise durch SimSinn, allerdings gibt es auch spezielle Cyberwaremodifikationen für einen kleinen (und sehr speziellen) Markt.

Am einfachsten bekommt man seinen AR-Schuss durch SimSinn. Man braucht dazu ein Direktes Neuralinterface – durch ein implantiertes Kommlink, ein implantiertes Sim-Modul, eine Datenbuchse oder ein Elektrodennetz – sowie ein Sim-Modul, das die Signale interpretiert und die Daten einspeist. SimSinn-Einspeisungen treiben die AR noch einen Schritt weiter, da sie auch Emotionen übermitteln können, allerdings sind Services, die volle emotionale Sims anbieten, selten und manchmal sogar illegal oder können einen komplett in den Wahnsinn treiben: Werbespam ist schlimm genug, aber will man sie auch noch *fühlen*?

Kontrolle und Manipulation des AR-Interfaces kann mit verschiedenen Methoden vorgenommen werden. Zu den häufigsten Inputgeräten gehören Sprachkommandos über ein Mikrofon, AR-Handschuhe, Augenabtastung durch Mikrolaser oder sogar geistige Befehle per Direktem Neuralinterface. Wenn alle Stricke reißen, kann man auch die rudimentären Kontrollen am Kommlink selbst verwenden.

Die virtuelle Realität

Wer das volle Matrixerlebnis begehrt, kann noch einen Schritt über die AR hinausgehen und mit seinen Sinnen voll in die virtuelle Realität der Matrix eintauchen. In der VR werden die körperlichen Wahrnehmungen von den Sinnesinformationen der Matrix überschrieben. Statt die reale Welt, die den fleischlichen Körper umgibt, zu erleben, erlebt man als Persona die elektronische Simulation der Matrix.

Man benötigt ein SimSinn-Modul und ein Direktes Neuralinterface, um auf die volle VR zuzugreifen. Implantierte Sim-Module sind als Zubehör für Simrigs oder implantierte Kommlinks erhältlich. Als Sicherheitsvorkehrung unterdrückt SimSinn die motorischen Funktionen, während man in der VR ist, sodass man sich in der Realwelt nicht unbewusst bewegt und möglicherweise sich selbst oder seiner Umgebung Schaden zufügt. Daher erschlafft der physische Körper, während man online ist, so als würde man schlafen. Es ist nur mit großer Anstrengung möglich, etwas durch die physischen Sinne wahrzunehmen oder den Körper zu bewegen, während man sich in der VR befindet.

Die virtuelle Realität ist aus mehreren Gründen sehr beliebt. VR-Umgebungen bieten unglaublich intensive und realistische Spielerfahrungen, und anpassbare SimSinn-„Filme" sind beliebter als normales Trideo. Da das eigene Icon eine beliebige Gestaltung annehmen kann, ist VR anonymer als AR und somit ein exzellentes Medium für dunkle Geschäfte oder um sich unter das Volk zu mischen, ohne Vorbehalte bezüglich Aussehen, Metatyp, sozialer Stellung usw. überwinden zu müssen. Manchmal kann es schon ein interessanter Zeitvertreib sein, einfach durch einige der aufwendiger gestalteten VR-Landschaften der Matrix zu spazieren – es ist, als würde man in einem Videospiel leben. Aber auch für eine ganze Reihe von beruflichen Tätigkeiten ist VR sehr nützlich, beispielsweise für virtuelles Modellieren, Hochgeschwindigkeitstransaktionen, Roboterkontrolle, Sicherheit, weltweite Gemeinschaftsunternehmungen usw.

Für Technomancer ist die virtuelle Realität das „Zuhause" – die meisten fühlen sich hier wohler als in der realen Welt, selbst mit AR. Für Hacker ist natürlich am wichtigsten, dass VR schnell ist – man bewegt sich mit digitaler Geschwindigkeit, was den kleinen, entscheidenden Vorteil bei einem Hackingjob ausmachen kann. Man kann schneller sein als ein Straßensamurai, und das zu einem Bruchteil der Kosten. Die Erfahrung der virtuellen Realität unterscheidet sich drastisch von der AR. Jemand, der mit der Erweiterten Realität interagiert, während er eine Straße entlanggeht, operiert meistens langsamer als jemand, der nur mit seinem Geist durch VR-Landschaften surft. Auch wenn VR schneller ist, enthält sie normalerweise bestimmte Sicherheitsschaltungen, die das Gehirn des Benutzers vor gefährlichen Signalstärken oder Manipulationen aus der Matrix schützen. Dieses SimSinn-Interface, umgangssprachlich als „Kaltes Sim" bezeichnet, ist daher auch langsamer als das illegal modifizierte „Heißes Sim"-Interface, bei dem die meisten Sicherheitsschaltungen entfernt wurden und mit dem der User seine Nervenbahnen riskiert, um ein kleines bisschen mehr an Geschwindigkeit herauszukitzeln.

STATISCHE UND TOTE ZONEN

Situation	Würfelpoolmodifikator
Tote Zone	Keine Verbindung möglich außer mit Satellitenverbindung
Spamzone	–1 bis –3 auf alle Handlungen (Spielleiterentscheidung)
Statische Zone	–1 bis –3 auf Matrixhandlungen (Spielleiterentscheidung)
Technomancer in statischer oder toter Zone	–1 (nur Nicht-Matrixhandlungen, Spielleiterentscheidung)

In VR wird man zu seinem Persona-Icon. Die Persona-Firmware verleiht einem das Gefühl, als wären die eigenen Sinne und das Bewusstsein in diesem Icon zentriert; in einem sehr realen Sinne wird die Persona zum Körper in der Matrix. Persona-Icons können verändert und konfiguriert werden und erlauben eine gewaltige Bandbreite an Möglichkeiten; man kann buchstäblich alles sein. Wollen Sie ein purpurfarbener Ork mit acht Armen sein? Kein Problem. Oder eine kybernetische Blattlaus mit Düsentriebwerken? Das war letzte Woche der Verkaufshit. Vielleicht wollen Sie auch aussehen und klingen wie die novaheiße Goblin-Rocksängerin Orxanne? Das ist leicht, aber wenn Sie ihren vollen Stimmumfang und den zugehörigen Soundtrack möchten, müssen Sie noch ein bisschen für die Sonderausstattung drauflegen.

ZONEN

Kabellose Mesh-Netzwerke mögen die meisten urbanen Regionen vollständig überdecken, es gibt jedoch viele Gegenden der Welt, in denen die dafür erforderliche Technologie entweder nicht vorhanden, veraltet oder unzuverlässig ist. Das gilt insbesondere für urbane Zonen, die Verfall, Kriminalität und Armut überlassen wurden, obwohl ein gewisses Maß an kabelloser Infrastruktur auch von Verbrechersyndikaten, Techgangs oder anarchistischen Gruppierungen aufrechterhalten wird. Diese Gegenden werden als *statische Zonen* bezeichnet, wenn Matrixzugang nur zeitweise oder unzuverlässig möglich ist, oder als *tote Zonen*, wenn es gar keinen Matrixzugang gibt.

In statischen Zonen werden Matrixaktivitäten durch die schlechte technische Qualität oder die Zeitverzögerung erschwert, die sich ergibt, wenn Verbindungen um Löcher im Netzwerk herum geroutet werden müssen. In toten Zonen ist kabelloser Matrixzugang ohne leistungsstarkes Signalverstärkungszubehör oder eine Satellitenverbindung schlichtweg nicht möglich (es sei denn, man findet irgendwo einen isolierten WiFi-Hotspot oder eine alte verkabelte Verbindung).

Technomancer empfinden statische und tote Zonen als störend und unangenehm. Das Fehlen des ununterbrochenen Hintergrundrauschens des Datenverkehrs macht sie nervös. Technomancer neigen dann in der realen Welt zu Depressionen, Verwirrung oder Gereiztheit.

Um eine fehlende Netzwerkverbindung auszugleichen, werden manchmal provisorische Netzwerke errichtet. Das geschieht meistens dadurch, dass eine ganze Reihe billiger WiFi-Geräte in einem bestimmten Gebiet verteilt werden. Wenn Sie irgendwann einmal irgendwo in den Barrens das Gefühl haben, es hätte Toaster geschneit, dann wissen sie, warum.

Dem gegenüber stehen die *Spamzonen*, Gebiete, in denen manipulierende Werbetricks legal sind oder zumindest toleriert werden. Zu diesen Tricks gehören Filterumgehung, sinnesüberwältigende AR-Popups, emotional überladene SimSinn-Einspeisungen (Pornsims sind da sehr beliebt), Spyware und vieles mehr. Spamzonen sind vor allem in Touristengegenden und Rotlichtvierteln sehr verbreitet und können sehr störend sein, doch normalerweise sind sie nicht gesundheitsschädlich und haben auch keine bleibenden Nachwirkungen, wenn man sie verlassen hat.

DIE DIGITAL ERWACHTEN

In der Matrix wimmelt es nur so von Berichten über Geister in der Maschine, unaufhaltsame Killerviren, geheime „ultraviolette" Knoten und andere Mysterien und Gefahren der digitalen Welt. Viele dieser Geschichten sind nicht mehr als Gerüchte und Erfindungen, um Neulingen Angst einzujagen und das Ansehen der Matrixelite aufzupolieren. In den Jahrzehnten vor dem Crash von '64 wurde jedoch ein immer wieder beschworener Mythos zur Realität: Die Rede ist von den „Otaku", den sogenannten Kindern der Matrix.

Es dauerte nicht lange, bis sich die Gerüchte als wahr erwiesen. Überall auf der Welt wurden Kinder von etwas berührt, das irgendwo tief in der Matrix schlummerte, und es veränderte sie. Diese Otaku konnten ohne die Hilfe eines Cyberdecks, allein Kraft ihres Willens, durch die Matrix reisen. Ein neues Phänomen hatte sich in der Sechsten Welt entwickelt – doch anders als andere paranormale Auswirkungen des Erwachens gründete dieses in der Technologie. War dies ein neues Stadium in der Evolution der Metamenschheit? Ein Anzeichen finsterer Machenschaften künstlicher Intelligenzen? Oder war es eine neue Art des Erwachens, hervorgebracht von der unterbewussten Interaktion des metamenschlichen Geistes mit einer ganz neuen Ebene des Seins? Wer versuchte, das Phänomen zu ergründen, stieß auf mehr Fragen als Antworten, und selbst die Überzeugungen der Otaku selbst widersprachen einander.

Technomancer

Es waren gerade einmal die ersten Schritte zum Verständnis der Ursprünge der Otaku unternommen worden, als der Crash von '64 weitere Verwandlungen auslöste. Überall auf der Welt wurden auf dem Höhepunkt des Crashs Tausende von Leuten mit ihrem Bewusstsein in der Matrix gefangen, einige überlebten dort Stunden oder gar Tage. Viele starben an tödlichem Biofeedback, andere litten für Jahre an psychotropischen Störungen oder posttraumatischem Stress, doch viele andere überlebten... nur um später festzustellen, dass sie sich grundlegend verändert hatten. Es dauerte Jahre, bis die neuen Gerüchte und Berichte ein zusammenhängendes Bild ergaben, aber irgendetwas war unzweifelhaft anders geworden. Eine neue Generation von Otaku war entstanden – doch diesmal waren es nicht mehr nur Kinder. Die meisten der jungen Otaku, die den Crash überlebt hatten, hatten sich ebenfalls verändert und stellten fest, dass ihre Kräfte nicht mehr mit zunehmendem Alter schwanden. Diese Art nannte sich selbst *Technomancer*, Spezialisten in der Manipulation der Matrix allein kraft ihres Geistes.

Diese neuen Technomancer besitzen angeborene Fähigkeiten, die weit über die der früheren Generation der Kinder der Matrix hinausgehen. Entsprechend ihrer Affinität für die technologische Welt nehmen Technomancer instinktiv die Fluktuationen der Daten um sie herum wahr. Dieser unterbewusste Sinn funktioniert nicht nur in der VR der Matrix, sondern ebenso in der realen Welt, wo Technomancer den kabellosen Datenverkehr um sie herum „fühlen" können.

Technomancer werden genauer im Abschnitt *Technomancer*, S. 279), beschrieben.

Künstliche Intelligenzen

Kurz nach dem Auftauchen der Technomancer manifestierte sich ein weiteres neues Phänomen. Sich selbst bewusste Programme, die zu selbstständigem Denken fähig waren, machten sich bemerkbar. Der Mensch auf der Straße fürchtete sie, wie er das Unbekannte immer fürchtet. Jene in den Hallen der Macht und in den Schatten fürchteten sie am meisten, da künstliche Intelligenzen (KI) für die Mächtigen dieser Welt kein neues Phänomen waren. Ein paar hochintelligente, außergewöhnlich mächtige und unzweifelhaft fremdartige KIs hatten Teile der Welt terrorisiert und waren zu einem gewissen Grad sogar für den Crash von '64 verantwortlich.

Doch diese neuen KIs waren anders. Die meisten von ihnen waren Tieren ähnlich, andere einfach nur fremdartig, doch manche hatten ein menschenähnliches Bewusstsein, einige wenige sogar die Persönlichkeiten und Erinnerungen von realen Personen, die beim Crash starben. Sie hatten sich mehr oder weniger zufällig entwickelt, waren zum Bewusstsein erweckt worden von schwer fassbaren X-Faktoren. Die Spekulationen halten an; manche vermuten, der Crash 2.0 habe ein Singularitätsereignis ausgelöst; andere behaupten, diese Lebensformen seien die Kinder eines neuen globalen Netzwerkes, das genetische Programmierung und sich selbst korrigierenden Programmcode verwendet. Die Metamenschen sind wieder Eltern geworden.

Im Rahmen des Grundregelwerkes sind künstliche Intelligenzen lediglich NSC oder Bestandteile von Abenteuern; in den Quellenbüchern *Vernetzt* und *Runner-Kompendium* werden jedoch neue Optionen beschrieben.

IM NETZWERK

Die Matrix ist eine virtuelle Welt mit ihren eigenen Orten und Attributen, ein digitales Analogon zur physischen Welt. Sie besteht aus Geräten, Signalen, Daten und den Verbindungen zwischen Leuten oder Maschinen (oder beiden). Um die Matrix zu verstehen, muss man die Komponenten verstehen, aus denen sie besteht.

GERÄTE

Die Matrix existiert durch eine Zusammenschaltung einer Reihe von *Geräten*. Ein Gerät in diesem Sinne ist definiert als jede Hardware, deren Matrixverbindungsfähigkeit aktiviert ist, egal ob verkabelt oder (wesentlich häufiger) kabellos.

Es gibt drei grundlegende Kategorien von Geräten. Ein Gerät kann ein *Peripheriegerät*, ein *Kommlink* oder ein *Nexus* sein.

Peripheriegeräte

Ein Peripheriegerät ist ein matrixfähiges Haushaltsgerät oder ein Ausrüstungsgegenstand, das oder der kabellos mit der Matrix verbunden ist (manchmal auch über eine Kabelverbindung), aber nicht für vollen Matrix-Interface-Einsatz vorgesehen ist. Überwachungskameras, Küchenherde, Ohrhörer, Medkits, Feuerwaffen, Kinderspielzeuge, Türschellen, Duschen, Biomonitore, Cyberware, Schminksets, Fahrzeuge, Kaffeemaschinen, Ladenregale, elektronische Zeitungen, Drohnen, Lichtschalter und viele, viele weitere Gegenstände gelten in der Welt von *Shadowrun* als Peripheriegeräte.

Peripheriegeräte haben keine Persona-Firmware und sind normalerweise gerade mal in der Lage, ihre Funktion zu erfüllen, wobei viele allerdings über ungenutzte Prozessorleistung verfügen. Solche Geräte bieten oft auch nutzbaren Speicherplatz in ungenutzten Speicherregionen.

Eine raffiniertere Verwendungsmöglichkeit von Peripheriegeräten durch Programmierer oder Hacker besteht darin, mehrere solcher Geräte zu einem Cluster zusammenzufassen, um einen dezentralisierten Computer zu erschaffen (die Regeln für solche Cluster können in *Vernetzt* nachgelesen werden).

Kommlinks

Kommlinks sind die bei weitem geläufigste Methode, mit der Joe Normalverbraucher und der typische Shadowrunner online gehen. Kommlinks verfügen über die Firmware, um genau eine Persona auszuführen. Kommlinks gibt es in unterschiedlichsten Modellen und Leistungsfähigkeiten, vom normalen Standardmodell bis zum hochentwickelten Luxuslink. Mit den richtigen Fertigkeiten und dem richtigen Geld kann jedes Kommlink in den richtigen Händen zu einem leistungsfähigen Matrixwerkzeug werden.

Nexus

Ein Nexus (Plural „Nexus") ist ein Mainframe oder Supercomputer. Er kann gleichzeitig mehrere Persona und viele Programme beherbergen und ausführen. Nexus trifft man nicht auf der Straße, sondern sie werden normalerweise in Serverräumen und Datencentern untergebracht, wo sie nicht öffentlich zugänglich sind. Nexus unterliegen oft nicht den Programmeinschränkungen weniger leistungsfähiger Geräte.

MATRIXATTRIBUTE

Geräte haben Matrixattribute: *Firewall, Prozessor, Signal* und *System*. Zwei der Matrixattribute basieren auf der Hardware des Gerätes, die anderen auf der Software, die darauf ausgeführt wird.

Firewall

Die Firewall ist die eingebaute Sicherheitssoftware des Gerätes. Sie schützt gegen unautorisierten Zugriff und wehrt feindliche Zugriffs- und Manipulationsversuche ab. Eine Firewall wird beispielsweise sofort den Zugriff für mehrere Icons mit der gleichen Zugangs-ID sperren. Das Firewallattribut dient auch der Verteidigung gegen Matrixangriffe im *Matrixkampf* (S. 276).

Prozessor

Prozessor steht für die Rechenleistung und Geschwindigkeit der Gerätehardware. Das Prozessorattribut geht in die Matrixinitiative (S. 276) ein. Die Prozessorleistung wird beeinträchtigt, wenn man zu viele Programme auf dem Gerät ausführt.

Signal

Signal steht für die Sendeleistung der Gerätehardware. Je höher das Signalattribut, desto weiter kann das Gerät senden. Signalreichweiten und Beispiel werden in der Tabelle *Signalstufen* (S. 261) angegeben. Wenn sich zwei Geräte innerhalb der Reichweite der niedrigeren der beiden Signalstufen befinden, so sind sie in *gegenseitiger Signalreichweite*; das ist erforderlich für die direkte Kommunikation der beiden Geräte und andere Zwecke.

System

Das Systemattribut misst die Leistungsfähigkeit des Betriebssystems des Gerätes. Dazu gehören Stabilität, Multitasking-Fähigkeiten, die Fähigkeit, Hardware und Ressourcen zu kontrollieren, sowie die allgemeine Qualität des Programmcodes. Wenn die Systemsoftware abstürzt, stürzt das gesamte Gerät ab. Die Systemstufe begrenzt die Stufe von Programmen, die auf dem Gerät ausgeführt werden können, und legt bei den meisten Geräten die Maximalzahl an Programmen fest, die ohne einen Verlust an Prozessorleistung gleichzeitig ausgeführt werden können. Das Systemprogramm selbst wird durch die Prozessorstufe des Gerätes, auf dem es läuft, begrenzt: Wenn die Prozessorstufe des Gerätes kleiner ist als die Systemstufe, dann wird die Systemstufe auf die Prozessorstufe reduziert. Das Systemattribut legt zudem die Größe des Matrix-Zustandsmonitors von Personaprogrammen fest, die auf dem Gerät ausgeführt werden (*Matrixkampf*, S. 276).

Gerätestufe

Es gibt bei weitem zu viele elektronische Geräte in der Welt von *Shadowrun*, als dass der Spielleiter einen Überblick über alle ihre individuellen Matrixattribute behalten könnte. Stattdessen gibt es für jedes Gerät einfach eine Gerätestufe. Jedes der oben beschriebenen Matrixattribute hat dann den Wert der Gerätestufe, es sei denn, es wurde irgendwie modifiziert oder verändert.

Wenn ein bestimmtes Gerät eine besondere Rolle in einem Abenteuer spielt, sollte der Spielleiter ihm individuelle Matrixattribute zuweisen. Wenn das Gerät nur eine Nebenrolle spielt, reicht die Gerätestufe völlig aus.

Die Tabelle *Gerätestufen* (S. 261) listet einige typische Geräte mit ihren Stufen auf.

Geräte aufrüsten

Wenn man mehr Leistungsfähigkeit in einem Gerät benötigt, kann man seine Matrixattribute aufrüsten. Dazu benötigt man schlicht und einfach das richtige Hardwaremodul (für Prozessor und Signal) oder Softwarepaket (für Firewall und System). Wenn man Modul oder Paket einmal hat, muss man es nur noch auf dem Gerät installieren, was eine Sache von Minuten ist. Die Hardwareattribute eines Gerätes können nur um bis zu +2 über die Originalstufen hinaus aufgerüstet werden. Höherwertige Module haben keine Auswirkung auf die Leistungsfähigkeit.

Man muss nicht alle Geräteattribute auf einmal aufrüsten, selbst wenn das Gerät nur eine Gerätestufe hat. In diesem Fall kann das Gerät nicht mehr länger als „gewöhnliches" Gerät betrachtet werden, sondern sollte individuelle Attribute erhalten.

Ein Gerät kann nur ein Hardwaremodul oder Softwarepaket für jedes Attribut erhalten.

Regeln für den Bau eigener Module oder die Programmierung eigener Pakete finden Sie auf S. 266).

SIGNALSTUFEN

Signal-stufe	Signal-reichweite	Beispiele
0	3 m	Nanoware-Transceiver, Cyberware, Geräte im PAN
1	40 m	RFID-Marker, elektronische Handgeräte
2	100 m	Headware-Transceiver, Sensoren von Mikro-Drohnen
3	400 m	Durchschnittliche Kommlinks, Haus-/Geschäfts-WiFi-Router, Autonav-Sensoren
4	1 km	Sensoren von Kriecherdrohnen
5	4 km	Cybergliedmaßen-Transceiver, Überwachungssensoren schwerer Drohnen
6	10 km	Handy-Sendemasten, WiFi-Router für öffentlichen Zugang
7	40 km	Zielerfassungssensoren von Bodenfahrzeugen (ATGMs, Panzerkanonen usw.)
8	100 km	Flugradar, spezielles Bodenüberwachungsradar
9	400 km	Seeradar, kommerzielle Radiosender

GERÄTESTUFEN

Art des Gerätes	Gerätestufe	Beispiele
Sehr einfach	1	Haushaltsgeräte, Bodyware
Einfach	2	Öffentliche Terminals, Unterhaltungselektronik
Durchschnittlich	3	normale persönliche Elektrogeräte, Headware, Fahrzeuge, Drohnen, Heim-/Geschäftsterminals
Komplex	4	Sicherheitsfahrzeuge, Alphaware, Forschungsterminals, Sicherheitsgeräte
Intelligent	5	High-End-Geräte, Betaware, Sicherheitsterminals, Militärfahrzeuge
Spitzenklasse	6	Deltaware, Credsticks

PREISE FÜR HARDWARE-UPGRADES

Modulstufe	Prozessorpreis	Signalpreis	Verfügbarkeit
1	250 ¥	10 ¥	4
2	750 ¥	50 ¥	4
3	1.250 ¥	150 ¥	8
4	2.000 ¥	500 ¥	8
5	4.000 ¥	1.000 ¥	12
6	8.000 ¥	3.000 ¥	16

PROZESSORLIMIT

Jedes Gerät hat ein *Prozessorlimit*, das die Anzahl an ausgeführten Programmen angibt, ab der die Prozessorleistung beeinträchtigt wird. Wie bei jedem Computer kann das Ausführen von zu vielen Programmen auf einmal ein Gerät merklich verlangsamen. Bei jedem Vielfachen des Prozessorlimits wird die Prozessorstufe des Gerätes um 1 gesenkt, bis zu einem Minimum von 0. Wenn ein Kommlink beispielsweise ein Prozessorlimit von 5 hat, dann sinkt sein Prozessorattribut um 1 pro 5 Programme, die darauf ausgeführt werden.

Peripheriegeräte und Kommlinks haben ein Prozessorlimit, das ihrer Systemstufe entspricht. Nexus haben höhere Prozessorlimits (System x 3).

GERÄTEMODI

Jedes Gerät kann in einem von drei Modi betrieben werden: *aktiv*, *passiv* und *versteckt*. Man kann den Modus seines Kommlinks (und damit des Rests des PAN) mit einer Freien Handlung ändern.

Der aktive Modus ist die Standardeinstellung für die meisten PANs. Im aktiven Modus kann man sowohl auf andere PANs, Geräte und Netzwerke zugreifen als auch von ihnen kontaktiert werden. Man erteilt jedem die Erlaubnis, mit seinem Kommlink Kontakt aufzunehmen, und wartet ab, was dabei herauskommt. In manchen Bereichen ist es gesetzlich vorgeschrieben, das PAN im aktiven Modus zu betreiben, etwa auf Flughäfen, in Konzerneinrichtungen, in Großstadtzentren usw. Das öffentliche Profil ist sichtbar und verfügbar.

Ein PAN im passiven Modus kann zwar von anderen Geräten „gesehen" werden, doch sie können nicht ohne Erlaubnis darauf zugreifen. PANs in diesem Modus werden weiterhin als aktive Netzwerke angezeigt. Dieser Modus eignet sich vor allem für den Betrieb in Gegenden mit starkem Datenverkehr, wo es von Werbe-AROs und -Spams nur so wimmelt. Der passive Modus ermöglicht es, die Hintergrundgeräusche auszufiltern, und benachrichtigt den User nur, wenn bestimmte vorher autorisierte Knoten einen Zugriff erbitten. Dies ist der Standardmodus für Peripheriegeräte und Nexus – in letzterem Fall muss der Zugang durch einen Sysop gestattet oder durch die Benutzung eines eingerichteten Accounts gewährt werden (siehe *Accounts*, S. 263).

Im versteckten Modus sind Kommlink und PAN für andere Knoten unsichtbar, es sei denn, der User greift auf sie zu oder hat sie für einen Zugriff auf sein System autorisiert. Von Usern im versteckten Modus sagt man, sie „geistern herum", da es für andere keine Möglichkeit gibt, sie zu sehen. Die Verwendung des versteckten Modus ist in gehobeneren sozialen Situationen verpönt und gilt als unhöflich. In anderen Bereichen, vor allem in technologiefreien Zonen oder Schattenetablissements, wo die Achtung der Privatsphäre das höchste Gebot ist, gilt das Gegenteil. Manche Sicherheitszonen und gehobenere Lokalitäten verbieten den Einsatz des versteckten Modus und bestrafen Zuwiderhandlungen mit Rausschmiss, Verhaftung oder Schlimmerem.

PERSONAPROGRAMME

Eine Persona ist ein Firmwareprogramm, das in die Hardware des Gerätes eingebaut ist und das der User verwendet, um mit der Matrix in VR oder AR zu interagieren. Es ermöglicht ihm, die digitale Welt wahrzunehmen, und projiziert sein Icon (oder seine Icons) in andere Knoten. Ohne eine Persona wäre er nicht in der Lage, mit der Matrix in Verbindung zu treten. Sogar Technomancer haben eine (Lebende) Persona.

Die Matrixattribute der Persona stammen von dem Gerät, auf dem sie ausgeführt wird. Wenn man seine Persona auf seinem Kommlink ausführt und das Kommlink System 4 hat, dann ist auch das Systemattribut Ihrer Persona in der Matrix 4. Die Persona kann mit Programmen geladen werden, die Ihnen gestatten, auch in Knoten, in denen Sie normalerweise keinen Zugriff auf Software haben, Aktionen durchzuführen.

Zugangs-IDs

Ihre Persona enthält auch Ihre *Zugangs-ID*. Die Zugangs-ID ist das, mit dem die Matrix Sie auf der Maschinenebene „erkennt"; sie ist einzigartig. Die Router der Matrix benötigen sie, um Daten an Ihr Kommlink zu übertragen. Sie können die Matrix nicht ohne eine Zugangs-ID benutzen, aber sie hat einen Nachteil: Man kann Ihre Spur damit zurückverfolgen.

Jedes Mal, wenn Sie online sind (also normalerweise immer), wird Ihre Anwesenheit protokolliert. Ihre Zugangs-ID wird mit all Ihren Online-Transaktionen in Verbindung gebracht und normalerweise von

jedem Gerät aufgezeichnet, auf das Sie zugreifen. Diese Aufzeichnungen bilden Ihre *Datenspur*, und Sie können damit zurückverfolgt oder mit bestimmten Verbrechen oder Aktivitäten in Verbindung gebracht werden. Da man seine Zugangs-ID nicht einfach so loswerden kann, stellt sie ein Problem für den Aufenthalt in den Schatten dar, aber natürlich gibt es Mittel und Wege, dieses Problem zu umgehen.

Die Standardtechnik für die Reduzierung der Datenspur besteht darin, die Zugangs-ID des Kommlinks zu fälschen. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Zugangs-ID zu verändern; beide beanspruchen nur wenige Minuten. Man kann die Zugangs-ID ändern, indem man die Routerkonfiguration mit einer Hacking + Software (2)-Probe umprogrammiert, doch das hält nur so lange an, bis das Kommlink gebootet wird. Eine dauerhaftere Lösung ist die Modifizierung der Hardware mit einer Hardware + Logik (2)-Probe, was solange anhält, bis die Hardware erneut modifiziert oder ersetzt wird.

Vernetzt stellt weitere Möglichkeiten vor, die Zugangs-ID zu anonymisieren.

Kommcodes

Jeder, der die Matrix nutzt, hat einen persönlichen *Kommcode*. Ihr Kommcode ist Ihre Matrixadresse, ähnlich einer Handynummer oder Email-Adresse, an die eingehende Anrufe und Nachrichten geschickt werden. Der Kommcode ist für gewöhnlich bei einem (bezahlten) Matrix Service Provider registriert, allerdings gibt es auch zahlreiche kostenlose und anonyme Schattensites, die den gleichen Service anbieten. Hacker, Shadowrunner und andere Kriminelle zahlen meistens lieber eine Extragebühr für die Anonymität und zusätzliche Sicherheit eines anonymen Kommcodes. Tatsächlich haben die meisten Shadowrunner mehrere Kommcodes, die sie regelmäßig wechseln.

Wenn Sie online sind, ist Ihr Kommlink normalerweise so eingestellt, dass es sich automatisch mit Ihrem Matrix Service Provider in Verbindung setzt, sodass alle eingehenden Anrufe und Nachrichten automatisch an Sie weitergeleitet werden. Sie können diese Verbindung aber auch unterbrechen und „auf Tauchfahrt" gehen, um das Risiko zu vermeiden, dass man Sie bei etwas Wichtigem stört oder jemand diese Verbindung zurückverfolgt; die Nachrichten werden gespeichert und können später abgerufen werden.

Immer wenn Sie Ihre Zugangs-ID wechseln, muss die neue mit Ihren Kommcodes neu verbunden werden. Dieser Prozess ist in der Zeit enthalten, die für den Wechsel der Zugangs-ID benötigt wird; als Spieler müssen Sie sich darüber keine Gedanken machen.

KOMMLINKS UND KOMMUNIKATION

Das PAN verbindet Sie mit der Matrix. Und was noch wichtiger ist: Es verbindet Sie auch mit Ihren Teamkollegen. Dank der Einfachheit, mit der Daten zwischen Kommlinks auch über größere Entfernungen ausgetauscht werden können, können Shadowrunner in ständigem Kontakt zueinander stehen. Subvokale Mikrofone, Textnachrichten und Direkte Neuralinterfaces ermöglichen lautlose Kommunikation während eines Runs, und Bilder, Audio- und Videodaten können in Echtzeit ausgetauscht werden.

Der praktische Nutzwert dieser modernen Informationstechnologie besteht darin, dass die Tischunterhaltungen zwischen den Spielern direkt in das Rollenspiel einfließen können, was bedeutet, dass „Metainformationen" bei *Shadowrun* durchaus mitspielen dürfen. Alles, was ein Spielercharakter weiß, kann ohne Zeitverlust mit dem Rest des Teams geteilt werden.

Allerdings hat ein solches Netzwerk auch den Nachteil, dass das Team einen elektromagnetischen Fußabdruck hinterlässt, der leicht von jemandem aufgeschnappt werden kann, der nach unautorisiertem Funkverkehr Ausschau hält. Dabei ein taktisches Gleichgewicht zu finden und die Entdeckung durch Sicherheitsrigger zu vermeiden, ist ein wichtiger Teil der Funktion des Hackers in einem Shadowrunner-Team.



ICONS

Ein Icon ist die Repräsentation von etwas, das nur in der Matrix existiert. Ihre Persona wird durch ein Icon in der Matrix dargestellt, ebenso Ihre laufenden Programme, Dateien, Agenten, IC, Verbindungen zu Knoten usw. Knoten, die man von außen sieht, Datenpakete und Bedienelemente für physische Geräte (etwa Schalter für Türverriegelungen oder Klimaanlagen) erscheinen ebenfalls als Icons in der Matrix.

Icons haben ihre eigene Gestaltung. Zwar entspricht die Darstellung eines Icons oft seiner Funktion (beispielsweise ein Lenker als Symbol für die Kontrollen eines Motorrads oder ein Schwert als Icon eines Angriffsprogramms), doch das muss nicht zwangsläufig so sein. Manchmal ist die verwendete Metapher absichtlich unklar und fremdartig. Ein Angriffsprogramm könnte genauso gut als Sahnetorte oder Säugling gestaltet sein wie als Waffe. Eine Matrix-Wahrnehmungsprobe ist erforderlich, um sicher sagen zu können, was man da vor sich hat.

Ihr Kommlink verfügt über eine ganze Reihe von Optionen für die Konfigurierung Ihres Persona-Avatars, Ihrer Datei-, Programm- und sonstigen Icons. Sie können die Standardoptionen verwenden oder Ihre eigenen mit einer Ausgedehnten Probe auf Software + Editieren (10, 1 Tag) programmieren. Ob Sie Ihr Icon nun von der Stange gekauft oder sich ein eigenes gestaltet haben, Sie können es leicht mit einer ganzen Bibliothek von Eigenschaften versehen und spontan mit verschiedenen animierten Bewegungen, Farbmustern, variablen Gestaltungselementen und anderen digitalen Oberflächeneffekten herausputzen. Icons können viele Formen und Gestalten annehmen, von animierten Charakteren und anthropomorphen Kreaturen bis hin zu fantasievolleren oder abstrakteren Entwürfen wie beweglichen Wasserfällen oder wirbelnden Farbmustern. Alle Personaprogramme enthalten Standardicons für den Fall, dass der User keine eigenen zur Verfügung hat, meistens simple, graue, anonyme menschenähnliche Gestalten, die oft mit dem stilisierten Logo des Geräteherstellers versehen sind. Manchmal sind die Icons von Programmen, die Sie geladen haben, passende Ergänzungen zu Ihrem Avatar, etwa ein leuchtend grünes Kraftfeld eines Panzerungsprogramms oder ein verschmierender optischer Effekt, der ein Schleicherprogramm darstellt.

KNOTEN

Ein Knoten ist ein virtueller Raum in der Matrix. Jedes Gerät in der physischen Welt projiziert einen Knoten in die Matrix (es sei denn, es ist ausgeschaltet). Wenn Icons das „Was" in der Matrix sind, dann sind Knoten das „Wo".

Knoten erscheinen in der Matrix als Orte. Icons interagieren mit der Umgebung und mit anderen Icons in Knoten. Wenn Sie die VR betreten, beginnt Ihr Icon im Knoten Ihres Kommlinks, das Icons für alles innerhalb des PANs enthält.

Knotengestaltung

Die Gestaltung eines Knotens umfasst nicht nur sein Ausschen, sondern auch das Verhalten der Umgebung. Zum Beispiel kann es Avataren möglich sein, in einem Knoten zu fliegen oder an der Decke genauso wie auf dem Boden zu gehen. Die Details werden vom Besitzer (und manchmal von boshaften Hackern) festgelegt.

Wie bei Matrixgestaltungen üblich, passt sie normalerweise – aber nicht immer – zur Funktion des Gerätes, das sie repräsentiert. Ein gigantischer Mainframe kann als Badewanne erscheinen, während ein riesiger Wald mit Schloss im Hintergrund in einer elektrischen Zahnbürste gefunden werden könnte. Eine Matrix-Wahrnehmungsprobe wird die Wahrheit ans Licht bringen (S. 266).

Auf Knoten zugreifen

Wenn man online ist, kann man auf einen oder mehrere Knoten zugreifen. Die meiste Zeit fragt man einfach Informationen von Knoten ab, so wie man es tut, wenn man das heutige World Wide Web benutzt. Man schickt eine Anfrage nach einigen Daten an den Knoten, und der Knoten sendet die Informationen zurück. Wenn man einen Knoten in der Matrix wirklich besuchen will – um einige „Vorort"-Nachforschungen anzustellen, den Knoten zu hacken oder sich einfach mit ein paar anderen Icons zu treffen –, muss man sich in den Knoten einloggen.

Subskriptionen

Um sich mit einem Knoten zu verbinden (abgesehen von dem, auf dem die Persona ausgeführt wird), muss man eine *Subskription* errichten. Eine Subskription ist eine gegenseitige Verbindung durch die Matrix. Sie ist eine feste Verbindung, die über einen längeren Zeitraum aufrechterhalten werden kann. Man muss eine Subskription zu einem Knoten aufbauen, wenn man durch die Matrix zu ihm hin „reisen" möchte, d.h. man muss sich entweder direkt mit ihm verbinden (über eine Kabelverbindung oder kabellos innerhalb der gegenseitigen Signalreichweite) oder eine Route durch das Matrixnetzwerk aufbauen. Eine Subskription zu einem Knoten zu errichten, ist eine Komplexe Handlung (*Einloggen*, S. 270). Wenn man sich in einem Knoten einloggt, erscheint das eigene Icon dort.

Man kann mehr als eine Subskription gleichzeitig aufrechterhalten. Jede Persona ist auf eine Anzahl Subskriptionen beschränkt, die dem Doppelten ihrer Systemstufe entspricht (eine Persona mit einem System-3-Kommlink könnte also bis zu 6 aktive Subskriptionen gleichzeitig haben). Man benötigt keine Subskription für den Knoten, auf dem die Persona ausgeführt ist; auf diesem Knoten befindet man sich ohnehin schon.

Mehrfache Subskriptionen

Es ist möglich, zu mehreren Knoten gleichzeitig Subskriptionen aufrechtzuerhalten. Das bedeutet, dass man gleichzeitig an mehreren Orten in der Matrix Icons haben kann. Man bekommt mit, was in allen Knoten passiert, in denen das eigene Icon existiert. Man kann nur ein Icon gleichzeitig kontrollieren, kann jedoch jederzeit ein anderes Icon zum „aktiven" Icon machen. Das hat Auswirkungen auf den Matrixkampf (*Gleichzeitiger Kampf in mehreren Knoten*, S. 277).

Accounts

Wenn Sie sich in einen Knoten einloggen, so geschieht das auf einem bestimmten Zugangslevel, das durch Ihren *Account* festgelegt wird. Es gibt vier Arten von Accounts, *öffentliche*, *persönliche*, *Sicherheits-* und *Admin*-Accounts, in der Reihenfolge aufsteigender Zugriffsrechte. Außer dem öffentlichen Account erfordert der Zugriff zu einem bestimmten Accountlevel eine Autorisierung, die im nächsten Abschnitt, *Autorisierung und Authentifizierung*, beschrieben wird.

Ein **öffentlicher** Account ist so eine Art „Foyer" eines Knotens. Wenn man sich ohne jede Authentifizierung einloggt, erhält man einen öffentlichen Account. Öffentliche Accounts erlauben dem Benutzer normalerweise, auf öffentliche Informationen über den Knoten zuzugreifen, und können auch ein paar grundlegende Funktionen zur Verfügung stellen, etwa Waren einzukaufen, Formulare auszufüllen usw., je nach Funktion des Knotens. Die meisten Einzelhändler, Kaufhäuser, Restaurants und andere der Öffentlichkeit zugängliche Knoten bieten ihren Kunden diese Art von Account an.

Einen **persönlichen** Account erhalten Benutzer, die in den Knoten gehören, etwa die Angestellten eines Konzerns oder zahlende Stammkunden eines Matrix-Nachtclubs. Icons mit diesem Account dürfen normalerweise Programme ausführen, Dateien bearbeiten und auf sonstige Weise ihren Aufgaben nachgehen (wie auch immer diese aussehen mögen), je nach Funktion des Knotens. Persönliche Accounts benötigen für den Zugang eine Autorisierung.

Ein **Sicherheits**account ist für Benutzer reserviert, die für die Sicherheit des Knotens verantwortlich sind. Diese Benutzer erhalten die Rechte eines persönlichen Accounts sowie zusätzlich die Möglichkeit,

Dateien zu löschen, IC auszuführen, User auszuloggen und Alarme auszulösen. Der Mindestwurf für das Hacken eines Sicherheitsaccounts ist um +3 erhöht.

Ein **Admin**-Account (kurz für Administrator) gewährt dem Benutzer die vollen Zugriffsrechte auf den Knoten. Dem Admin-Account ist keine Handlung und kein Befehl verwehrt. Die meisten Knoten gewähren diesen Zugriff nur wenigen Usern, oft nur einem. Der Mindestwurf für das Hacken eines Admin-Accounts ist um +6 erhöht.

Peripherieknoten sind einfache Konstrukte und haben nur öffentliche und Admin-Accounts. Der Mindestwurfmodifikator für das Hacken eines Admin-Accounts gilt nicht für Peripherieknoten.

Autorisierung und Authentifizierung

Damit ein Knoten Ihnen Zugang über einen öffentlichen Account hinaus gewährt, braucht er drei Dinge. Das erste ist Ihre Zugangs-ID, die Ihnen automatisch zugewiesen wird, wenn Sie sich einloggen. Zweitens muss der Knoten Ihre Zugangs-ID mit einem Zugangslevel bzw. Accountprivilegien in Verbindung bringen können (beispielsweise kann Ihr Soykaf-Automat Ihre Zugangs-ID auf einer Liste finden, die ihm sagt, dass Sie einen Admin-Account auf seinem Knoten haben); das nennt man *Autorisierung*. Drittens muss es eine Möglichkeit geben zu beweisen, dass Sie auch die Person sind, die besagte Autorisierung hat; das nennt sich *Authentifizierung*.

Es gibt eine ganze Reihe von Methoden, mit denen ein Knoten Benutzer authentifizieren kann. Für nicht sicherheitsrelevante Knoten wie Dosenöffner oder Firmentoiletten reicht normalerweise die Zugangs-ID.

Ein Knoten kann ein **einfaches Passwort** verlangen, bevor er den Zugang gewährt. Einfache Passwörter bestehen aus einer Reihe von Symbolen, die man eingibt, um sich in einen Knoten einzuloggen. Die verbreitetsten Passwörter sind alphanumerische Zeichenketten, doch dank Erweiterter und Virtueller Realität können Passwort-„Symbole" auch aus Bildern, Melodien oder sogar bestimmten Bewegungen bestehen.

Wenn das nicht sicher genug ist, kann ein **erweitertes Passwort** zusätzlichen Input vom User verlangen, der für eine Person oder ein Gerät charakteristisch ist. Dieses Passwort ist mit etwas verbunden, das nur der User oder sein Kommlink besitzt. Das kann der Scan einer Überwachungskamera sein (Retina, Fingerabdruck, Handabdruck usw.), die korrekte Signatur des Betriebssystems des Gerätes oder ein unverwechselbarer RFID-Marker. Wenn der Scan oder die Signatur nicht mit der aufgezeichneten Vorgabe übereinstimmt, wird der Zugriff verweigert.

Zugangsschlüssel sind eine der sichersten Möglichkeiten, den Zugriff auf Knoten zu kontrollieren. Zugangsschlüssel sind einzigartige verschlüsselte Module, die in ein Kommlink oder ein Terminal eingeschoben werden können. Viele Konzerne verlangen eine solche Legitimierung von ihren Online-Angestellten. Wenn ein User versucht, sich in den Knoten einzuloggen, verlangt dieser das Modul. Erhält der Knoten nicht den richtigen Code, wird dem User der Zugriff verweigert.

NUTZUNG ERWEITERTER UND VIRTUELLER REALITÄT

Es gibt ein paar Ähnlichkeiten zwischen Erweiterter Realität und Virtueller Realität. Man kann mit beiden Matrixhandlungen durchführen, oft mit ähnlichen Auswirkungen. Die Unterschiede jedoch sind tiefgreifend. In AR kann man die Matrix wahrnehmen, doch in VR kann man dort *sein*. AR bietet dem Benutzer so etwas wie eine Realität 2.0, doch VR kann ihn in völlig andere Welten mitnehmen, wo die Regeln anders sind und selbst die Realität seinem Willen unterworfen werden kann.

In den 2070ern verbringt praktisch jeder einen nicht unbeträchtlichen Teil seiner wachen Stunden in AR oder VR.

Zwischen AR und VR zu wechseln, erfordert eine Freie Handlung.

Erweiterte Realität

Je nach Situation kann AR ein Vor- oder Nachteil sein. In den meisten Fällen wird sich AR als vorteilhaft erweisen, da sie nützliche zusätzliche Informationen liefert. Wenn sie eine Aufgabe unterstützt, mit der ein Charakter beschäftigt ist – etwa indem sie Schaltpläne, Hilfedateien oder Echtzeit-Diagnoseprogramme einblendet, wenn der Charakter ein Gerät repariert –, so kann der Spielleiter einen entsprechenden Würfelpoolmodifikator für die Probe gewähren (normalerweise +1, aber durchaus bis zu +3).

AR kann auch ein wichtiges taktisches Hilfsmittel sein. Wenn ein Runnerteam mit einem verlinkten PAN-Netzwerk arbeitet und damit Daten in Echtzeit austauscht – Kameraerfassungen, Inputs von Drohnensensoren, interaktive Karten und Pläne usw. –, wird das Team einen taktischen Vorteil haben. Nach Maßgabe des Spielleiters kann sich dieser Vorteil in Form zusätzlicher Würfel für bestimmte Proben äußern, in einem Initiativebonus für jedes mit dem Netzwerk verbundene Teammitglied, in Überraschungsproben für die Gegner usw.

AR kann aber auch ein Nachteil sein. Wenn Sie gerade gleichzeitig eine Datensuche durchführen und im Kopf eine Telefonkonferenz abhalten, werden Sie nicht so schnell den Ghul bemerken, der sich gerade anschleicht. Spam und Werbung finden immer neue Wege, sich an AR-Filtern vorbeizumogeln, daher kann es vorkommen, dass Sie in sehr unpassenden Momenten mit aggressiven Werbespots bombardiert werden. Und wenn jemand Ihr Kommlink hackt, können Sie mit falschen Daten getäuscht oder plötzlich von einem sensorischen Input höchster Intensität geblendet werden. Der Spielleiter verhängt entsprechende Modifikatoren in solchen Situationen (normalerweise –1, aber durchaus bis zu –3).



Virtuelle Realität

In VR „existieren" Sie dort, wo sich Ihre Persona gerade befindet. Sie beginnen entweder im Knoten Ihres eigenen Kommlinks oder in einem der Knoten, zu dem Sie eine Subskriptionsverbindung haben, und von dort aus „bewegen" Sie sich durch die Matrix. Physische Entfernungen sind in der Matrix bedeutungslos – es ist alles eine Frage von Netzwerkverbindungen, verfügbarem Speicher, Schaltsystemen und Übertragungsraten, nicht von tatsächlichen Metern oder Kilometern. Man kann praktisch in Nullzeit in einen Knoten auf der anderen Seite der Welt gelangen.

Das SimSinn-Signal des Sim-Moduls übersetzt die komplexen Codestrukturen der eigentlichen Matrix in grafische Icons und andere Sinnesdaten (inklusive Emotionen). Jedes Objekt, das man in voller VR sieht, ist ein Icon. Diese Icons repräsentieren Programme, Geräte, Systeme und andere Benutzer. Alles, was man in voller VR erlebt, ist eine symbolische Repräsentierung. Nicht alle Icons sind das, was sie zu sein scheinen. Um zu erkennen, was etwas wirklich ist, muss man es mit einer Matrix-Wahrnehmungsprobe (S. 266) analysieren.

Wie „real" ist volle VR? Das meiste sieht computergeneriert aus. Egal wie erstaunlich oder fotorealistisch die Details wiedergegeben werden, es ist immer noch offensichtlich künstlich. Urbane Legenden und Hackerüberlieferungen erzählen von verborgenen Ecken in der Matrix, die praktisch nicht von der realen Welt zu unterscheiden sind – mystische und gefährliche Orte, die als *Ultraviolette Knoten* bezeichnet werden.

Die VR-Matrix in ihrer ganzen Pracht wahrzunehmen, überwältigt die physischen Sinne. Jede Handlung, die in der physischen Welt ausgeführt wird, während man sich in VR befindet, erhält einen Würfelpoolmodifikator von –6.

Die virtuelle Realität kann auf zwei Weisen erlebt werden: mit dem sichereren *Kalten Sim* oder dem leistungsfähigeren, aber auch gefährlicheren *Heißen Sim*.

Kaltes Sim

Kaltes Sim ist standardmäßige, legale VR. Wenn Sie voll in die virtuelle Realität eingetaucht sind, sind Sie mit Gedankengeschwindigkeit unterwegs. Sie haben sich von den Beschränkungen des Fleisches gelöst und geben Ihre digitalen Befehle über direkten neuralen Input. Verglichen mit der Geschwindigkeit des Fleisches bewegen Sie sich in der Matrix mit der Schnelligkeit eines Blitzes.

Wenn Sie mit Kaltem Sim in voller VR operieren, benutzen Sie Ihre Matrixinitiative statt ihrer Körperlichen Initiative. Die Matrixinitiative entspricht Ihrem Prozessor + Intuition, und Sie erhalten 1 zusätzlichen Initiativedurchgang (haben also insgesamt 2).

Heißes Sim

Ein Interface für Heißes Sim wurde modifiziert, um die SimSinn Peak Controller zu umgehen, die das Nervensystem vor gefährlichem Biofeedback schützen. Während Kaltes Sim einem normalen Sim-Film entspricht, gleicht die Signalstärke von Heißem Sim dem Kick, den ein Chiphead von einem BTL-Chip bekommt. Die Stärke dieses Inputs gestattet es, die Matrix intensiver als die Realität zu erleben. Es klingt nach reinem Wahnsinn, dermaßen in den roten Bereich zu gehen, wo selbst zufällige Nebengeräusche zu potenziell tödlichem Feedback führen können, aber viele Hacker schwören auf die erhöhte Signalstärke, die ihnen die zusätzliche Geschwindigkeit bringt, die sie brauchen. Unter Heißem Sim wird man extrem aufmerksam, da sich jeder Sinn und jedes Neuron des übersetzten Maschinencodes bewusst wird, der die Matrix durchströmt. Man kann buchstäblich den Code eines Programms unter seinen Fingern fühlen, weil die Persona einen viel größeren Bereich an Daten übersetzt, als durch die normalen Sinne allein wahrgenommen werden könnte.

Wenn Sie mit Heißem Sim in voller VR operieren, verwenden Sie Ihre Matrixinitiative statt Ihrer Körperlichen Initiative. Die Matrixinitiative mit Heißem Sim entspricht Prozessor + Intuition + 1, und Sie erhalten 2 zusätzliche Initiativedurchgänge (haben also insgesamt 3). Sie erhalten außerdem einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Matrixproben mit Heißem Sim.

Um ein Sim-Modul so zu modifizieren, dass es für Heißes Sim benutzt werden kann, ist eine Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik (10, 1 Stunde) erforderlich. Ein Sim-Modul auf diese Weise zu modifizieren, ist in den meisten Ländern illegal (da dadurch auch die Verwendung von BTL ermöglicht wird, S. 301). Heißes Sim macht den Benutzer außerdem für die tödlichen Auswirkungen von Schwarzem IC (S. 277) empfänglich. Technomancer, die mit ihrer Lebenden Persona in VR unterwegs sind, verwenden immer Heißes Sim.

Heißes Sim kann ebenso suchterzeugend sein wie BTL-Benutzung (*Drogenmissbrauch*, S. 298). Wenn der Spielleiter das Gefühl hat, dass ein Charakter zu oft Heißes Sim benutzt, kann er eine Abhängigkeitsprobe verlangen.

OPTIONALE REGEL: ATTRIBUTE VERWENDEN

Die grundlegenden Matrix-Spielmechanismen weichen vom üblichen Modell Fertigkeit + Attribut bei der Verwendung von Fertigkeiten in *Shadowrun* ab. Das ist beabsichtigt und wird unter *Attribute in der Matrix* erklärt. Wenn eine Spielrunde die Spielmechanismen jedoch einheitlicher gestalten oder den Attributen ein stärkeres Gewicht verleihen möchte, so können die Attribute in diverse Matrixproben aufgenommen werden.

Dazu kann man das Programm bzw. die Komplexe Form in jeder Erfolgs-, Vergleichenden oder Ausgedehnten Probe durch das passende Attribut (meistens Logik) ersetzen. Die Maximalzahl an Erfolgen (nicht an Nettoerfolgen), die bei jeder Matrixprobe erzielt werden können, wird durch die Stufe des Programms oder der Komplexen Form begrenzt – so ähnlich, wie Erfolge bei der Spruchzauberei von der Kraftstufe eines Zaubers begrenzt werden (siehe *Kraft*, S. 214). Agenten, IC und Sprites verwenden ihre Pilotstufe anstelle des verlangten Attributs.

Alternativ können die Matrixproben auch unverändert bleiben und stattdessen das Attribut (wiederum meistens Logik) die Maximalzahl der Erfolge (nicht der Nettoerfolge) bei einer Probe wie oben beschrieben begrenzen. Auf jeden Fall erfordert jede Matrixhandlung den Einsatz eines entsprechenden Programms.

Attribute in der Matrix

In der Matrix lassen Sie die fleischliche Welt hinter sich zurück und surfen durch die kabellose Welt mit Ihrem Geist, Ihrem Intellekt und Ihren mitgeführten Programmen. Ihre Attribute lassen den Programmen (oder Komplexen Formen), die Sie ausführen, den Vortritt. Selbst Geistige Attribute wie Logik sind kläglich angesichts eines Drei-Millionen-zu-eins-oder-besser-Geschwindigkeitsvorteils und der Notwendigkeit, Tausende von Operationen bei jeder Handlung durchzuführen. Letztlich beschränkt sich Ihr Geist darauf, Ihrer Software und Hardware Befehle zu erteilen. Sie sind nur so gut wie die Programme und Systeme, die Sie verwenden.

Bei Matrixproben wird der Attributsanteil der Probe durch ein Programm oder ein Matrixattribut ersetzt. Statt zum Beispiel Geschütze + Geschicklichkeit einzusetzen, um mit einer Angriffsdrohne zu feuern, würde man Geschütze + Befehl verwenden, wenn man mit einem festmontierten mittleren MG feuern will. Alle Regeln, die für Attribute gelten, gelten stattdessen für Programme oder Matrixattribute.

Dieser Ersatz gilt jedoch nur für Matrixhandlungen oder Ziele vollständig in der Matrix. Ein Gerät zu bedienen benötigt wie üblich das Attribut, doch ein Gerät dazu einzusetzen, um mit einem Knoten oder Icon zu interagieren, würde stattdessen ein Programm oder Matrixattribut erfordern.

BEISPIEL

Clockworks Großmutter hat keine Ahnung, wie man ein Kommlink bedient. Sie hat gerade bei einer Tombola ein neues Fairlight Caliban gewonnen und versucht nun, es einzuschalten: eine Computer + Logik (1)-Probe, sagt der Spielleiter. Sie ist erfolgreich und benutzt das Gerät nun, um Clockworks Kommcode in den ganzen Dateien zu finden, die er ihr gab, indem sie ein Schmökerprogramm einsetzt. Sie muss eine Probe auf Datensuche + Schmöker ablegen.

BENUTZUNG DER MATRIX

Jeder Shadowrunner besitzt grundlegende Computer- und Elektronikfertigkeiten (mal abgesehen von den Handicaps Inkompetenz und Ungebildet, S. 120 und 121) und hat persönliche Erfahrungen mit Netzwerken, Datensuchen und der allgemeinen Benutzung der Matrix. Normale Bewohner der Sechsten Welt benutzen ihre Kommlinks und PANs ständig, um Anrufe zu tätigen, die Erweiterte Realität zu erleben, nach Daten zu suchen, mit Freunden und Bekannten in Kontakt zu treten und ihre Finanzen zu verwalten. Das macht sie natürlich noch lange nicht zu Hackern oder Technomancern. Charaktere, die die Matrix wirklich beherrschen wollen, benötigen die richtigen Fertigkeiten, Techniken und die Software, um die virtuelle Landschaft ihren Wünschen zu unterwerfen.

FERTIGKEITEN

Die Basis aller Tätigkeiten in der Matrix sind die Fertigkeiten. Die wichtigsten Fertigkeiten für jeden Matrixspezialisten, ob Hacker, Technomancer oder Rigger, liegen in den Cracken- und Elektronik-Fertigkeitsgruppen. Es handelt sich um die folgenden Fertigkeiten, mitsamt der Handlungen und Programme, die sie umspannen.

Computer

Die Computerfertigkeit ist lebenswichtig für die meisten Operationen in der Matrix. Sie wird benötigt, um Computer jeder Art zu bedienen, hochgerüstete Mainframes genauso wie Kommlinks, Kühlschränke oder praktisch jedes andere maschinell gefertigte Produkt. Die Fertigkeit wird benötigt für die Handlungen Editieren, Icon Reparieren, User Aufspüren und das unverzichtbare Icon Analysieren.

Datensuche

Die Datensuchefertigkeit eines Charakters steht für seine Fähigkeit, große Datenmengen mit Hilfe von Suchprogrammen zu durchforsten. Je genauer die Suchparameter bei einer Suche sind, desto brauchbarer werden auch die erhaltenen Informationen sein. Die Fertigkeit wird bei der Handlung Datensuche benötigt, kann jedoch mit einer Vielzahl von Programmen verwendet werden, je nach Art der gesuchten Informationen.

Elektronische Kriegsführung

Bei dieser Fertigkeit dreht es sich um die Kontrolle des Äthers. In einer kabellosen Welt ist es wichtig, dass man versteckte Knoten finden, Informationen aus dem Funkverkehr abzapfen, die Codes der Gegner knacken und die Signale anderer blockieren kann, während man die eigenen schützt. Diese Fertigkeit wird bei den Handlungen Entschlüsseln, Versteckte Knoten Aufspüren und WiFi-Signale Abfangen verwendet.

Hacking

Wenn man vorhat, sich in der Matrix daneben zu benehmen, dann ist dies die passende Fertigkeit. Sie steht für die Fähigkeit, Matrixsoftware zu missbrauchen und Schwachstellen in Sicherheitssystemen und anderen Programmen zu finden und auszunutzen. Die Liste der Handlungen, die auf diese Fertigkeit zurückgreifen, ist relativ lang: Aufspürprogramm Umleiten, Befehl Vortäuschen, Datenbombe Entschärfen, Eiliges Hacken, Knoten Abstürzen Lassen, Programm Abstürzen Lassen und Übertragung Abfangen.

Hardware

Die Hardwarefertigkeit kommt innerhalb der Matrix nur selten zum Einsatz, doch sie bezieht sich auf alles, auf dem die Matrix läuft. Sie wird verwendet, um ein Kommlink aufzurüsten. Man kann sie auch einsetzen, um eigene Hardwareaufrüstungen zu bauen; dazu nimmt man die Tabelle *Hardware-Upgrades*, behält im Hinterkopf, dass die Kosten für Einzelteile der Hälfte des Kaufpreises des Upgrades entspricht, und folgt den Regeln für *Einsatz von Technischen Fertigkeiten zum Bauen oder Reparieren*, S. 164).

Matrixkampf

Wie in der physischen Welt lässt sich manchmal ein Kampf nicht vermeiden. Die Matrixkampffertigkeit wird verwendet, um Icons in der Matrix anzugreifen. Sie wird nur mit der Handlung Matrix-Angriff eingesetzt.

HARDWAREBAU

Kommlink-Komponente	Mindestwurf	Intervall
Prozessorchip	Stufe x 2	1 Tag
Sim-Modul	10	1 Tag
WiFi-Sender/-Empfänger (Signal)	Stufe x 2	1 Tag

SOFTWAREPROGRAMMIERUNG

Software	Mindestwurf	Intervall
Agent/IC/Pilot	Stufe x 3	3 Monate
Autosoft	Stufe x 2	6 Monate
Firewall	Stufe x 2	3 Monate
Hacking-Programm	Stufe x 2	1 Monat
Standard-Programm	Stufe	1 Monat
System	Stufe x 2	6 Monate

Resonanzfertigkeiten

Die Resonanzfertigkeiten Kompilieren, Dekompilieren und Registrieren sind wichtig für Technomancer. Man braucht sie, um mächtige Sprites aus der Resonanz in die Matrix zu erschaffen (manche würden sagen, zu „beschwören"). Sie werden im Abschnitt *Technomancer*, S. 279, genauer beschrieben.

Software

Für diese Fertigkeit besteht bei der Benutzung der Matrix kein großer Bedarf, es sei denn, man ist ein Technomancer und benutzt die Regeln für *Improvisieren*, S. 280. Matrixprogramme sind für heutige Begriffe riesig und unglaublich komplex, doch man kann mit dieser Fertigkeit und der Tabelle *Softwareprogrammierung* seine eigenen schreiben.

Eine ganze Reihe weiterer Verwendungsmöglichkeiten für diese Fertigkeit findet man im Matrix-Regelbuch *Vernetzt*.

MATRIX-WAHRNEHMUNG

Die Wahrnehmung innerhalb der Matrix ist rein computergeneriert. Die Icons und Knoten, die man sieht, sind nicht wirklich dort, und die Art und Weise, wie sie aussehen und sich anhören (und anfühlen und riechen und schmecken, in VR oder besserer AR), ist eine reine Illusion, die von den Besitzern der Icons oder dem eigenen Realitätsfilter hervorgerufen wird.

MATRIX-WAHRNEHMUNG

Hier folgt eine Liste möglicher Informationen, die man über Icons und Knoten mittels Matrix-Wahrnehmung in Erfahrung bringen kann. Die Liste ist repräsentativ, aber sicherlich nicht erschöpfend.

- Alarmzustand eines Knotens
- Art (Datei, Benutzer, Agent, Programmtyp usw.)
- Bearbeitungsdatum einer Datei
- Funktion eines Kontrollicons
- Matrixschaden, den ein Icon erlitten hat
- Ob eine Aufspürhandlung durchgeführt wird
- Ob eine Datei oder ein Knoten verschlüsselt ist
- Programme, die von einer Persona oder einem Agenten ausgeführt werden
- Stufe eines Matrixattributs
- Versteckter Zugang zu einem anderen Knoten
- Vorhandensein einer Datenbombe
- Zugangs-ID eines Users oder unabhängigen Agenten

Der Benutzer ist von seinem Kommlink und seinen Programmen abhängig, die ihm sagen, was um ihn herum in der Matrix los ist. Die überwiegende Mehrheit der Matrixaktivitäten (Datenverkehr, Hintergrundprozesse usw.) ist höchstgradig uninteressant und würde sehr schnell die Sinne des Users überwältigen, daher wird das meiste ausgefiltert. Stattdessen beschränkt sich die Matrix-Wahrnehmung normalerweise auf einen sehr begrenzten Bereich von Dingen, auf Knoten, Icons von anderen Usern, Menüs, AROs oder sonstige Anzeigen, die man selbst aufruft.

Wenn man AROs, User, Programme, IC, Knoten, Dateien usw. genauer untersuchen möchte, so kann man das mit einer Einfachen Handlung Icon/Knoten Analysieren (S. 268) tun. Legen Sie eine Matrix-Wahrnehmungsprobe auf Computer + Analyseprogramm (statt auf Wahrnehmung + Intuition) ab. Die Anzahl der Erfolge gibt an, wie erfolgreich die Untersuchung ausfällt. Für jeden erzielten Erfolg erhalten Sie ein Stück Information über das Objekt – etwa Art, Stufe, Alarmzustand oder sonstige sachdienliche Informationen; eine Liste der möglichen Details, die eine Matrix-Wahrnehmungsprobe enthüllen kann, finden Sie im Kasten *Matrix-Wahrnehmung*.

Wenn das Ziel Ihres Interesses ein Schleicherprogramm ausführt, wird die Matrix-Wahrnehmungsprobe zu einer Vergleichenden Probe, wobei das Zielobjekt auf Hacking + Schleicher (oder Firewall + Schleicher für Programme oder Knoten) als vergleichenden Würfelpool wirft. Die Erfolge dieser Probe reduzieren Ihre eigenen Erfolge und damit auch die Menge an Informationen, die Sie erhalten. Wenn Sie keine Nettoerfolge erzielen, wird das Zielobjekt nicht direkt unsichtbar, sein Icon verschmilzt jedoch mit dem Hintergrund des Datenverkehrs und entzieht sich Ihrer Wahrnehmung.

Wenn Sie auf einen Knoten zugreifen, können Sie Ihr Analyseprogramm so einstellen, dass es automatisch andere User oder Icons mit einer Einfachen Handlung scannt und wahrnimmt. Das Programm wird den Knoten automatisch mittels Ihrer Computerfertigkeit scannen; der Spielleiter legt verdeckte Matrix-Wahrnehmungsproben für Ihr Programm ab. Es meldet Ihnen das Vorhandensein neuer Icons. Diese Aufgabe wird das Programm so lange ausführen, wie Sie sich in dem Knoten aufhalten oder bis Sie es für eine andere Aufgabe einsetzen oder es deaktivieren.

Sie können die Matrixwahrnehmung auch verwenden, um festzustellen, ob jemand verkabelten Matrixverkehr durch diesen Knoten angezapft hat (*Übertragung abfangen*, S. 270), oder um einige der Tricks zu erkennen, die Sprites beherrschen (*Sprites*, S. 281).

Technomancer erhalten von Natur aus einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Matrix-Wahrnehmungsproben.

MATRIXHANDLUNGEN

Die im Folgenden beschriebenen Handlungen sind Matrixhandlungen und können von Benutzern in AR oder VR ausgeführt werden. Jede Matrixhandlung erfordert den Einsatz eines laufenden Programms (oder einer entsprechenden Komplexen Form) – in Klammern angegeben – und einer passenden Fertigkeit. Diese Liste ist keine erschöpfende Liste aller Handlungen, die in der Matrix ausgeführt werden können, sondern eine Liste von Handlungen, die aus regeltechnischen Gründen als „Matrixhandlungen" bezeichnet werden, beispielsweise was den Bonus für Heißes Sim angeht.

FREIE HANDLUNGEN

Aktiven/passiven Knotenpunkt aufspüren (System)

Sie finden automatisch alle Knoten innerhalb der Signalreichweite, die in aktivem oder passivem Modus sind.

Ausstöpseln (System)

Sie kappen die Verbindung zu Ihrer Persona. In AR muss dazu einfach das Interface ausgeschaltet werden. In VR muss dazu die Verbindung des Kommlinks unterbrochen werden, indem Sie entweder das Elektrodennetz entfernen, den Stecker aus der Datenbuchse ziehen oder die neurale Verbindung abschalten. Technomancer unterbrechen geistig die Verbindung zur Matrix. Wenn Sie sich ausstöpseln, während Sie in VR sind, erleiden Sie einen Auswurfschock (S. 277). Dies erfordert eine Komplexe Handlung und eine erfolgreiche Probe, falls die Verbindung von einem Schwarzen IC-Programm offen gehalten wird (S. 277).

Datentransfer abbrechen (System)

Sie beenden einen Datentransfer, den Sie eingeleitet haben. Sie können auch einen Datentransfer unterbrechen, der von jemand anderem gestartet wurde, vorausgesetzt Sie haben die erforderlichen Zugriffsrechte für mindestens einen der am Transfer beteiligten Knoten (S. 263).

Icon verändern/austauschen (System)

Sie verändern ein Detail eines Icons, das Ihre Persona oder eines der Programme, der Dateien oder Knoten, die Sie besitzen, repräsentieren, oder Sie tauschen das Icon gegen ein vorgefertigtes Icon aus, das Sie gespeichert haben.

Interfacemodus umschalten (System)

Sie schalten Ihre Wahrnehmung von AR auf VR um oder umgekehrt. Beachten Sie, dass ein Umschalten auf VR Ihren Körper erschlaffen lässt, also machen Sie es nicht in potenziell gefährlicher Umgebung. Wenn Sie von VR auf AR umschalten, könnten Sie einen oder mehrere Initiativedurchgänge (S. 173) verlieren. Wenn Ihre Verbindung von Schwarzem IC gewaltsam offen gehalten wird (S. 277), können Sie den Interfacemodus nicht umschalten.

Modus eines verlinkten Geräts verändern (System)

Sie ändern den Modus eines Matrixgeräts, das mit Ihrer Persona entweder über eine Subskription oder eine Zugangs-ID verbunden ist, der das Gerät vertraut. Modusänderungen umfassen Waffenfeuermodi (S. 174), den Ein/Aus-Status, Kaffeemaschineneinstellungen, Thermostattemperaturen, Etagenpositionen von Aufzügen und ähnliches.

Satz übermitteln (System)

Sie sprechen oder tippen einen Satz wie in der physischen Welt (S. 174), allerdings zu einem oder mehreren Empfängern in der Matrix. Damit können Sie beispielsweise einem Agenten oder einem Gerät befehlen, vorher festgelegte Instruktionen auszuführen, also etwa eine Drohne zum Angriff auf ein bestimmtes Ziel veranlassen oder einer Autokocheinheit die Zubereitung eines vorprogrammierten Essens befehlen.

EINFACHE HANDLUNGEN

Ausloggen (System)

Ihre Persona loggt sich aus einem Knoten aus und unterbricht die Subskription und Verbindung zu diesem Knoten. Sie können diese Handlung auch verwenden, um sich im VR elegant von Ihrer Persona zu trennen und so einen Auswurfschock zu vermeiden. Beachten Sie, dass Schwarze IC-Programme in der Lage sein können, sie von einem Ausloggen abzuhalten (S. 277).

Befehl erteilen (System)

Sie erteilen eine kurze Liste von Befehlen an einen Agenten, eine Drohne oder ein sonstiges Gerät, das Ihre Zugangs-ID als autorisiert akzeptiert (S. 264). Sie können die Befehlsliste an mehrere Empfänger schicken, doch es müssen die gleichen Befehle sein; für abweichende Anweisungen benötigen Sie eine weitere Einfache Handlung.

Datentransfer einleiten (System)

Sie übertragen eine oder mehrere Dateien von einem Knoten auf einen anderen. Die meisten Transfers dauern bis zum Ende der laufenden Kampfrunde; die Übertragungsgeschwindigkeit der Matrix ist hoch genug, dass nur Dateien von wahrhaft epischer Größe länger benötigen als normal.

Entschlüsseln (System)

Wenn Sie den Codeschlüssel für eine bestimmte Verschlüsselung haben, können Sie diese damit entschlüsseln. Wenn Sie diese Handlung auf eine Datei anwenden, wird diese Datei entschlüsselt. Wenn Sie die Handlung auf einen Knoten oder Matrixverkehr anwenden, können Sie auf den Knoten zugreifen oder den Datenverkehr lesen, er bleibt jedoch für andere verschlüsselt.

Genau beobachten (System)

Sie sehen sich einen der Knoten an, mit denen Ihre Persona verbunden ist (d.h. in dem Sie „drin" sind). Diese Handlung unterscheidet sich von der Handlung Knoten Analysieren insofern, als sie sich auf die Gestaltung statt auf die Attribute konzentriert. Anders als beim Beobachten in der realen Welt nehmen Sie automatisch alle Icons wahr, die kein Schleicherprogramm verwenden, da sie von Ihrem Kommlink katalogisiert werden.

Icon/Knoten analysieren (Analyse)

Sie legen eine Matrix-Wahrnehmungsprobe ab, die entweder eine Einfache oder eine Vergleichende Probe auf Computer + Analyse ist. Diese Handlung wird detailliert auf S. 266 beschrieben.

In Drohne/Fahrzeug/Gerät hineinspringen (System)

Sie springen in VR in eine Drohne, ein Fahrzeug oder ein Gerät. Diese Handlung wird detailliert unter *Hineinspringen*, S. 286, beschrieben.

Programm deaktivieren (System)

Sie ändern den Status eines Programms von laufend auf geladen. Diese Handlung kann auch auf einen Agenten angewendet werden, wobei dann alle seine laufenden Programme ebenfalls angehalten werden.

Sprite aktivieren/deaktivieren (Kompilieren)

Sie rufen entweder ein bereits vorher kompiliertes oder registriertes Sprite aus der Resonanz oder entlassen eines Ihrer Sprites, damit es in der Resonanz wartet, bis Sie es rufen (S. 279).

Verschlüsseln (Verschlüsselung)

Sie verschlüsseln eine oder mehrere Dateien, einen Knoten oder eine Kommunikationsverbindung. Sie wählen zudem ein Passwort aus, das andere verwenden können, um die Datei zu entschlüsseln. Sie können dabei mehrere Dateien zu einer gemeinsamen Archivdatei zusammenfassen. Sie können obendrein eine Datenbombe (S. 269) an eine verschlüsselte Datei anhängen.

KOMPLEXE HANDLUNGEN

Aufspürprogramm umleiten (Täuschung)

Sie verschleiern Ihre aktive Datenspur gegen einen aktiven Aufspürversuch und machen es damit für ein laufendes Aufspürprogramm schwerer, den Knoten Ihrer Persona zu finden. Legen Sie eine Vergleichende Probe auf Hacking + Täuschung gegen Computer + Aufspüren des verfolgenden Icons ab; die Anzahl der Nettoerfolge dieser Probe werden zum Mindestwurf hinzuaddiert, den das verfolgende Icon erreichen muss. Sie können diese Handlung mehrfach gegen das gleiche Ziel einsetzen. Diese Handlung wirkt nur gegen einen bereits laufenden Aufspürprozess.

Befehl vortäuschen (Täuschung)

Sie schicken einen Befehl an ein Gerät oder einen Agenten und täuschen vor, dass er aus einer autorisierten Quelle stammt. Sie benötigen eine Zugangs-ID, von der das Ziel Befehle akzeptiert (normalerweise indem es eine Matrix-Wahrnehmungsprobe auf die autorisierte Quelle ablegt oder ihr Icon zurückverfolgt). Um ein Ziel zu täuschen, wählen Sie einen Befehl (mit der Handlung Befehl Erteilen, S. 268) und legen eine Vergleichende Probe zwischen Ihrem Hacking + Täuschung und Pilot + Firewall des Ziels (System + Firewall bei Peripheriegeräten) ab; wenn Sie erfolgreich sind, akzeptiert das Ziel die Befehle als legitim. Jede Handlung Befehl Vortäuschen gilt nur für einen einzigen Befehl; mehrere Befehle erfordern auch mehrere dieser Handlungen.

Benutzer aufspüren (Aufspüren)

Sie verfolgen ein Icon bis zu seinem Ursprungsknoten zurück. Das ist eine Ausgedehnte Probe auf Computer + Aufspüren (10, Komplexe Handlung). Das Ziel kann den Mindestwurf mit der Handlung Aufspürprogramm Umleiten erhöhen, und ein Schleicherprogramm, das vom Ziel ausgeführt wird, fungiert als negativer Würfelpoolmodifikator.

Wenn Sie den Mindestwurf der Ausgedehnten Probe erreichen, haben Sie das Ziel erfolgreich aufgespürt, die Zugangs-ID des Ziels in Erfahrung gebracht und auch die Position des Gerätes ausfindig gemacht, das den Ursprungsknoten enthält (normalerweise das Kommlink des Benutzers). Wenn das Ziel eine Kabelverbindung zur Matrix verwendet, erfahren Sie auch seine exakte Position. Verwendet der Benutzer eine kabellose Verbindung, können Sie seine Position bis auf 50 Meter anpeilen. Solange Ihr Aufspürprogramm aktiv ist und das Ziel mit der Matrix verbunden bleibt, können Sie weiterhin die Position des Benutzers überwachen. Schwarzes IC kann die Suche vereinfachen.

Sie können diese Handlung auch dazu verwenden, eine Subskription bis an ihr anderes Ende zu verfolgen. Zum Beispiel können Sie so die Subskription einer Drohne bis zu ihrem kontrollierenden Rigger verfolgen.

AUFSPÜREN

Situation	Mindestwurf
Jeder Erfolg von Handlung „Aufspürprogramm umleiten" des Ziels	+1
Verbindung des Ziels von Schwarzem IC offen gehalten	–2

Situation	Würfelpoolmodifikator
Ziel führt Schleicherprogramm aus	–Stufe



Datenbombe entschärfen (Entschärfen)

Sie versuchen, eine Datenbombe zu entschärfen, die Sie entdeckt haben (normalerweise mittels einer Matrix-Wahrnehmungprobe). Legen Sie eine Vergleichende Probe zwischen Ihrem Hacking + Entschärfen und Stufe x 2 der Datenbombe ab. Gelingen Ihnen Nettoerfolge, ist die Datenbombe entschärft und vernichtet. Wenn nicht, aktiviert sich die Bombe, verursacht ihren vorgesehen Schaden und vernichtet möglicherweise die Datei, an die sie angehängt war.

Datenbombe installieren (Datenbombe)

Sie installieren eine Datenbombe in einer Datei oder einem Knoten. Dabei legen Sie die Stufe der Datenbombe fest (bis maximal der Stufe des Datenbombeprogramms), dazu die Option, ob sie als Sekundäreffekt die Datei vernichten oder den Knoten zum Absturz bringen soll oder nicht, und schließlich das Passwort, mit dem sie deaktiviert werden kann. Datenbomben können zu Archivdateien hinzugefügt werden, die zusätzlich noch durch Verschlüsselungsprogramme geschützt sind.

Wie eine Datenbombe ausgelöst wird, hängt davon ab, ob sie in einer Datei oder einem Knoten installiert ist: Sie aktiviert sich, wenn auf die Datei zugegriffen wird oder sich ein Icon in den Knoten einloggt, ohne dass das korrekte Passwort benutzt wird. Wird eine Datenbombe ausgelöst, verursacht sie Stufe x 1W6 Matrixschaden an dem Icon, das sie aktiviert hat, sowie ihren Sekundäreffekt (wenn es einen gibt), und dann ist sie vernichtet. Wird das Passwort benutzt, aktiviert sich die Datenbombe nicht und bleibt an die Datei oder den Knoten angehängt.

Eine Datenbombe kann mit einer Matrix-Wahrnehmungsprobe (S. 266) entdeckt werden. Wurde sie entdeckt, kann sie mit der Handlung Datenbombe Entschärfen neutralisiert werden; eine neutralisierte Datenbombe ist zerstört.

Datensuche (Schmöker oder Andere)

Sie durchsuchen die Matrix nach Informationen zu einem bestimmten Thema. Dies ist eine Ausgedehnte Probe auf Datensuche + Schmöker mit variablem Mindestwurf und Intervall, abhängig von der allgemeinen Verfügbarkeit der Informationen und dem durchsuchten „Gebiet". Manche Informationen sind vertraulich oder geheim und in Knoten gespeichert, die nicht von der Matrix aus zugänglich sind, und können daher nicht gefunden werden, ohne direkt auf diesen Knoten zuzugreifen, allerdings kann eine Datensuche den Aufenthaltsort dieser Informationen enthüllen.

Nicht alle Datensuchen verwenden das Schmökerprogramm. Diese Handlung kann auf alle größeren Datenmengen angewendet werden, etwa die Iconliste eines Knotens, alle Knoten in Signalreichweite oder den Datenverkehr in einem bestimmten Bereich des Netzwerkes. Wenn Sie diese Handlung für solche speziellen Suchen verwenden, benutzen Sie das Programm, mit dem Sie die Informationen sammeln, die Sie durchsuchen wollen. Beispielsweise können Sie Datensuche + Scannen verwenden, um alle kabellosen Smartlinks innerhalb der Signalreichweite zu finden, oder Datensuche + Analyse, um alle Agenten in einem Knoten aufzuspüren, oder Datensuche + Schnüffler, um einen bestimmten Satz im WiFi-Verkehr, den Sie abhören, zu finden.

MATRIXSUCHE

Information ist:	Mindestwurf
Allgemeinwissen oder öffentlich zugänglich	6
Von begrenztem Interesse oder nicht veröffentlicht	12
Versteckt oder aktiv gesucht und gelöscht	24
Geschützt oder geheim	nicht verfügbar

Information ist:	Würfelpoolmodifikator
Kompliziert oder spezialisiert	–1
Unklar	–2

Durchsuchtes Gebiet	Intervall
Einzelner Knoten oder Signalreichweite	Komplexe Handlung
Alle subskribierten Geräte und Knoten	Komplexe Handlung
Gesamte Matrix	1 Minute

Dekompilieren eines Sprites (Dekompilieren)

Sie versuchen, ein Sprite zu dekompilieren, indem Sie die Regeln auf S. 282 anwenden.

Editieren (Editieren)

Diese Handlung erlaubt Ihnen, jede Art von Datei anzulegen, zu bearbeiten oder zu löschen. Eine Komplexe Handlung ist erforderlich, um eine Einzelheit einer Datei zu verändern: ungefähr einen Satz eines Textes, ein Detail eines Bildes oder etwa eine Sekunde einer Video- oder Audiodatei (nach Entscheidung des Spielleiters). Das erfordert eine erfolgreiche Computer + Editieren-Probe mit einem Mindestwurf, den der Spielleiter anhand der *Schwierigkeitstabelle* (S. 84) je nach Ausmaß, Qualität und Komplexität der vorgenommenen Änderungen festlegt. Eine kontinuierliche Bearbeitung des Outputs eines Gerätes erfordert eine Einfache Handlung pro Initiativedurchgang, solange die Manipulation andauert. Beachten Sie, dass eine Kontrolle über das Gerät (durch die Handlung Gerät Kontrollieren, S. 270) Ihnen einen einfachen Einfluss ähnlich dem Editieren ermöglicht (indem Sie beispielsweise eine Standbildaufnahme einfrieren oder den Audioempfang abschalten).

Eiliges Hacken (Ausnutzen)

Sie versuchen, für sich selbst einen Account auf einem anderen Knoten einzurichten. Dies ist eine Ausgedehnte Probe auf Hacking + Ausnutzen



(Firewall des Zielknotens, Komplexe Handlung). Wenn Sie den Mindestwurf erreichen, bekommen Sie Zugang zum Zielknoten. Dieser Prozess wird detaillierter unter *Die Matrix hacken*, S. 274, beschrieben.

Einloggen (System)

Sie öffnen eine Subskription zu einem Knoten, und Ihr Icon erscheint dort. Das erfordert keine Probe, dafür jedoch entweder die korrekte Authentifizierung für einen Account (also etwa ein Passwort) oder einen gehackten Account. Sie benötigen zudem eine Verbindung zum Gerät des Knotens, entweder über eine Kabelverbindung oder eine WiFi-Verbindung (indem Sie sich innerhalb der gegenseitigen Signalreichweite befinden oder eine Routung über mehrere andere Geräte herstellen).

Gerät kontrollieren (Befehl)

Sie kontrollieren ein Gerät durch die Matrix, indem Sie ihr Befehlsprogramm wie eine Fernbedienung oder eine Videokonsole einsetzen. Der Würfelpool jeder Probe, die Sie beim Ausführen dieser Handlung ablegen, verwendet die Stufe Ihres Befehlsprogramms statt des Attributs, das Sie normalerweise zusammen mit der entsprechenden Fertigkeit nehmen würden. Zum Beispiel verlangt das Abfeuern eines auf einer Drohne montierten Gewehres eine Gewehre + Befehl-Probe, und die Benutzung eines Unterwasserschweißgerätes würde eine Probe auf Seefahrtmechanik + Befehl erfordern.

Beachten Sie, dass eine Handlung, die normalerweise eine Einfache Handlung ist, bei der Ausführung durch ein Kontrollgerät trotzdem eine Komplexe Handlung ist.

Icon reparieren (Medic)

Sie heilen den Matrixschaden, den ein Persona-, Agent- oder IC-Icon erlitten hat. Legen Sie eine Ausgedehnte auf Probe Computer + Medic (erlittener Schaden x 2, Komplexe Handlung) ab. Wenn der Mindestwurf erreicht ist, wird der komplette Schaden des Icons beseitigt. Beachten Sie, dass sich der Mindestwurf während der Probe ändern kann, wenn das Icon weiteren Schaden erleidet.

Diese Handlung repariert nur Matrixschaden und kann daher nicht verwendet werden, um Technomancer zu heilen.

Knoten abstürzen lassen (Ausnutzen)

Sie bringen einen Knoten (keine Persona), auf den Ihr Icon gerade zugreift, zum Absturz. Legen Sie eine Ausgedehnte Probe auf Hacking + Ausnutzen (System + Firewall, Komplexe Handlung) ab. Wenn Sie den Mindestwurf erreichen, stürzt der Knoten ab und startet neu (S. 278). Der Knoten löst einen begrenzten Alarm gegen den Angreifer aus, wenn er zum ersten Mal angegriffen wird (was dem Knoten neben anderen Auswirkungen, die auf S. 278 aufgelistet werden, +4 auf sein Firewallattribut bringt). Jeder User, der per VR auf den Knoten zugreift, wenn er abstürzt, erleidet einen Auswurfschock, den Hacker inbegriffen.

Kompilieren eines Sprites (Kompilieren)

Sie kompilieren ein Sprite nach den Regeln auf S. 281.

Kryptoanalyse einleiten (Entschlüsselung)

Sie lassen ein Entschlüsselungsprogramm an einer Verschlüsselung arbeiten, auf die Sie Zugriff haben. Kryptoanalyse ist eine Ausgedehnte Probe auf Elektronische Kriegsführung + Entschlüsselung (Verschlüsselungsstufe x 2, 1 Kampfrunde). Wenn Sie den Mindestwurf erreichen, ist die Verschlüsselung geknackt. Wen Sie die Verschlüsselung einer Datei knacken, ist diese Datei entschlüsselt. Wenn Sie diese Handlung auf einen Knoten anwenden, können Sie auf diesen Knoten zugreifen, doch er bleibt für andere weiter verschlüsselt.

Sobald Sie die Kryptoanalyse eingeleitet haben, übernimmt Ihr Entschlüsselungsprogramm und arbeitet automatisch weiter, wobei es Ihre Fertigkeit Elektronische Kriegsführung einsetzt. Ein laufendes Entschlüsselungsprogramm kann immer nur an einem Code arbeiten, doch mehrere Entschlüsselungsprogramme können simultan unterschiedliche Codes zu knacken versuchen; jedes Entschlüsselungsprogramm legt seine eigene Ausgedehnte Probe ab und kann nicht mit anderen Programmen zusammenarbeiten.

Matrixangriff (Angriff, Schwarzer Hammer, Blackout)

Sie führen einen Angriff gegen ein anderes Icon in einem Knoten, in dem sich Ihr Icon gegenwärtig befindet. Sie können nur Ziele mit einen Zustandsmonitor angreifen: Agenten, IC oder andere Persona-Icons. Diese Handlung wird detaillierter unter *Matrixkampf* (S. 276) beschrieben.

Neustart einleiten (System)

Sie leiten den Neustart eines Gerätes mit einer Komplexen Handlung ein. Sie benötigen dafür die entsprechenden Privilegien (normalerweise einen Admin-Account), und Sie müssen eine Ausgedehnte Probe auf System + Prozessor (10, 1 Kampfrunde) ablegen. Wenn Sie genug Erfolge gesammelt haben, werden alle laufenden Programme angehalten, alle Subskriptionen unterbrochen und jeder, dessen Persona noch auf dem System läuft, wird von der Matrix getrennt und erleidet einen Auswurfschock (S. 277), wenn er in VR unterwegs war. Der Neustart des Systems dauert so viele Kampfrunden, wie der Systemstufe (bzw. Gerätestufe) des Gerätes entspricht. Das Gerät bootet sich dann selbst, indem es eine Ausgedehnte Probe auf System + Prozessor (10, 1 Kampfrunde) ablegt. Das Gerät errichtet nach Einleitung des Neustarts erst dann einen Knoten, wenn es den Mindestwurf der Ausgedehnten Probe erreicht hat.

Programm abstürzen lassen (Ausnutzen)

Sie starten einen Angriff auf ein laufendes Programm, das kein Agent, keine Persona und kein sonstiges Icon mit einem Zustandsmonitor ist. Das Zielprogramm muss auf dem gleichen Knoten laufen wie Ihr Icon oder von einem Icon ausgeführt werden, das sich auf dem gleichen Knoten befindet. Legen Sie eine Vergleichende Probe auf Hacking + Ausnutzen gegen Firewall + System des Zielprogramms ab. Wenn Sie erfolgreich sind, bringen Sie das Programm zum Absturz, das dadurch seinen Status von laufend zu geladen ändert.

Programm starten (System)

Sie starten ein Programm, einen Agenten oder ein IC, das in einem Gerät geladen ist, zu dem Sie Zugang und die erforderlichen Privilegien haben. Das ändert den Status des Programms von geladen zu laufend. Programme müssen laufen, um benutzt werden zu können.

Signal stören (keine)

Sie aktivieren ein Störgerät. Sie können eine beliebige Anzahl von bekannten Geräten auswählen, die von der Störung ausgenommen sind, und Sie können diese Liste mit einer weiteren Handlung Signal Stören ändern. Ist der Störsender aktiviert, wird jedes Gerät mit einer Signalstufe, die niedriger ist als die Stufe des Störsenders (mit den Modifikatoren, die in der Beschreibung des Störsenders, S. 375, angegeben sind), gestört und verliert seine WiFi-Verbindungen. Beachten Sie, dass ein Gerät, auf dem ein ECCM-Programm läuft, dessen Stufe bei der Bestimmung einer möglichen Störung zu seiner Signalstufe hinzuaddiert.

Übertragung abfangen (Schnüffler)

Sie fangen den Datenverkehr zwischen zwei Knoten ab. Dazu müssen Sie Zugang zu einem Knoten haben, durch den der *gesamte* Datenverkehr läuft; wird der Verkehr auf mehrere Zwischenknoten aufgeteilt (siehe *Matrixtopologie*, S. 256), können Sie ihn nur abfangen, wenn Sie ein Icon in allen Knoten haben, durch die der Verkehr geroutet wird. Meistens

ist diese Handlung nur in einem verkabelten Netzwerk effektiv, doch sie kann auch auf (größtenteils) kabellosen Verkehr angewendet werden, wenn die Anzahl der beteiligten Knoten hinreichend klein ist.

Um Datenverkehr abzuhören, legen Sie eine Hacking + Schnüffler-Probe ab; die Erfolge dieser Probe stellen den Mindestwurf für andere dar, die versuchen, mittels einer Matrix-Wahrnehmungsprobe das Abhören zu bemerken. Der Datenverkehr kann ohne weitere Probe kopiert und aufgezeichnet oder an Dritte weitergeleitet werden. Wenn Sie einen Teil der Übertragung blockieren oder verändern wollen, bevor Sie sie weiterleiten, müssen Sie die Handlung Editieren verwenden. Um gefälschte Daten einzufügen, muss Ihnen eine Vergleichende Probe zwischen Ihrem Hacking + Schnüffler und Firewall + System des Empfängers gelingen.

Ist die Übertragung verschlüsselt, müssen Sie die Verschlüsselung knacken, bevor Sie sie abfangen können.

Versteckten Knoten aufspüren (Scannen)

Sie versuchen, einen versteckten Knoten zu lokalisieren. Sie müssen wissen, dass es den Knoten gibt, oder zumindest eine gute Vermutung haben, wo das Gerät sein könnte (wenn Ihr Kommlink beispielsweise keinen Knoten für Mr. Johnson sieht, Sie aber ziemlich sicher sind, dass er ein PAN hat, oder wenn Sie die Sicherheitsdrohne sehen können, sie aber in verstecktem Modus operiert). Um den Knoten zu finden, legen Sie eine Elektronische Kriegsführung + Scannen (4)-Probe ab.

Sie können stattdessen auch eine allgemeine Suche nach versteckten Knoten durchführen, die sich innerhalb gegenseitiger Signalreichweite befinden. In diesem Fall ist die Probe eine Ausgedehnte Probe auf Elektronische Kriegsführung + Scannen (15+, 1 Kampfrunde) statt einer Komplexen Handlung.

WiFi-Signal abfangen (Schnüffler)

Sie hören den WiFi-Verkehr ab, der bei einem Gerät ein- und ausgeht. Sie müssen sich innerhalb der Signalreichweite des Geräts befinden, um das Signal abfangen zu können. Sie benötigen eine erfolgreiche Elektronische Kriegsführung + Schnüffler (3)-Probe, um mit dem Abhören zu beginnen, doch dann können Sie den Datenverkehr ohne weitere Probe kopieren, aufzeichnen oder weiterleiten, solange Sie innerhalb der Signalreichweite bleiben und das Schnüfflerprogramm aktiv bleibt.

Es gibt keine Möglichkeit für andere, Ihr Abhören zu entdecken (ohne auf Ihr Kommlink zuzugreifen, heißt das). Wenn der Signalverkehr verschlüsselt ist, müssen Sie erst die Verschlüsselung knacken, bevor Sie ihn abfangen können.

PROGRAMME

Um mit der Matrix zu interagieren, benötigt man *Programme*. Programme können gekauft (oder von einem Hacker geschrieben) und dann in einer Persona oder einem Agenten gespeichert werden. Ein Programm, das gespeichert wird, wird in die Persona oder den Agenten *geladen*. Das ist so ähnlich, als würde man eine Waffe ins Holster oder ein Werkzeug in die Tasche stecken; ein geladenes Programm wird zur späteren Benutzung mitgeführt. Die Anzahl an Programmen, die in eine Persona oder einen Agenten geladen werden können, ist unbegrenzt.

Damit ein Programm benutzt werden kann, muss es *ausgeführt* werden. Ein laufendes Programm wird von dem Gerät ausgeführt, auf dem die Persona läuft, und es gehört auch zur Persona; nur diese kann das Programm benutzen. Die Systemstufe des ausführenden Gerätes begrenzt die Stufe des Programms. Ein Programm läuft mit seiner eigenen Stufe oder der Systemstufe des Gerätes, je nachdem, welche niedriger ist.

Ein laufendes Programm zählt gegen das Prozessorlimit des Gerätes. Für jeweils (Prozessorlimit) Programme, die auf einem Gerät ausgeführt werden (ausgenommen Personaprogramme, aber einschließlich Agenten), sinkt die Prozessorstufe des Gerätes vorübergehend um 1; diese Prozessorsenkung wirkt sich nicht auf die maximale Systemstufe des Gerätes aus. Ein Kommlink hat ein Prozessorlimit, das seiner Systemstufe entspricht. Ein Kommlink mit System 4 und Prozessor 4 hat also beispielsweise eine aktuelle Prozessorstufe von 4, wenn es bis zu 3 Programme ausführt, Prozessor 3, wenn es 4 bis 7 Programme ausführt, Prozessor 2, wenn es 8 bis 11 Programme ausführt, usw.

Man kann immer nur ein Programm einer bestimmten Art gleichzeitig benutzen. Wenn man zum Beispiel ein Panzerung 3 und ein Panzerung 5 ausführt, kann man nur eines davon benutzen, um gegen Matrixschaden Widerstand zu leisten (da würde sich das mit der höheren Stufe empfehlen).

Technomancer benutzen *Komplexe Formen* statt Programme. Allerdings machen diese Komplexen Formen die gleichen Sachen wie Programme, auch wenn sie anders funktionieren.

Die folgende Liste beschreibt die meisten der in *Shadowrun* verfügbaren Programme. Die Fertigkeit, die mit einem Programm meistens zur Anwendung kommt, wird in Klammern hinter dem Programmnamen angegeben.

STANDARDPROGRAMME

Standardprogramme sind legal und praktisch überall erhältlich.

Analyse (Computer)

Analyseprogramme sammeln Daten über Icons und Knoten in der Matrix, indem sie Suchanfragen starten, Systemressourcen analysieren, in Registern nachschlagen usw. Analyseprogramme werden für Matrix-Wahrnehmung (S. 266) benutzt. Ein Analyseprogramm, das auf einem Knoten läuft, kann dabei helfen, Hackingversuche zu erkennen (S. 274).

Befehl (verschieden)

Befehlsprogramme bieten dem Benutzer ein modulares und konfigurierbares Kontrollinterface für verschiedene Geräte. Damit kann der Benutzer ein Gerät über die Matrix kontrollieren (S. 286), etwa eine Überwachungskamera, eine Drohne oder ein anderes matrixfähiges Gerät.

Editieren (Computer)

Editieren ist eine Kombination aus Textverarbeitung, Grafikdesigntool und Videobearbeitung. Man kann damit Dateien jeder Medienart erstellen und bearbeiten: Text, Grafik, Video, Trideo, SimSinn usw. Editierprogramme werden in der Wirtschaft überall eingesetzt, doch auch Hacker benutzen sie für ihre eigenen subversiven Zwecke. Editieren wird bei der Editieren-Handlung (S. 269) eingesetzt.

Standardprogrammpakete	Preis*
Basic User: Analyse 2, Befehl 1, Editieren 2, Schmöker 2	300 ¥
Basic+: Analyse 3, Befehl 1, Editieren 3, Schmöker 3	400 ¥
Pro User: Analyse 4, Befehl 2, Editieren 4, Schmöker 4	600 ¥

*nur zusammen mit dem Kauf eines Kommlinks/Betriebssystems

Realitätsfilter (Prozessor)

Ein Realitätsfilter übersetzt die VR-Gestaltung eines Knotens in eine Metapher Ihrer Wahl, indem er versucht, die Algorithmen des Knotens zu interpretieren. Wenn Sie dieses Programm starten oder einen Knoten betreten, während es läuft, legen Sie eine Vergleichende Probe zwischen Ihrem Realitätsfilter + Prozessor und System + Prozessor des Knotens ab. Gewinnt der Realitätsfilter, so überschreibt das von Ihnen vorprogrammierte Paradigma die Signale des Knoten, und Sie erhalten einen Prozessorbonus von +1, solange Sie sich in diesem Knoten befinden. Gewinnt der Knoten oder endet die Probe unentschieden, so überwältigt die Knotenmetapher den Filter und Sie erleiden einen Prozessormalus von –1 in diesem Knoten.

Matrixprogramme	Verfügbarkeit	Preis (bis Stufe 3)	Preis (bis Stufe 6)
Standardprogramm	–	Stufe x 50 ¥	Stufe x 100 ¥
Hacking-Programm	(Stufe x 2)E	Stufe x 500 ¥	Stufe x 1.000 ¥
Agent/IC/Pilot	Stufe x 3	Pilotstufe x 1.000 ¥	Pilotstufe x 2.500 ¥
System	–	Stufe x 200 ¥	Stufe x 500 ¥
Firewall	–	Stufe x 200 ¥	Stufe x 500 ¥
Autosofts (Stufe 1–4)	Stufe x 2	Stufe x 500 ¥	Stufe x 1.000 ¥

Scannen (Elektronische Kriegsführung)

Scanprogramme können WiFi-Netzwerke lokalisieren. Jedes WiFi-Gerät hat ein eingebautes Scanprogramm der Stufe 1, doch ein Benutzer, der eine bessere Zugangskontrolle wünscht, kann sich ein leistungsfähigeres Programm beschaffen. Scannen wird für die Handlung Versteckten Knoten Aufspüren (S. 271) eingesetzt.

Schmöker (Datensuche)

Schmökerprogramme sind spezialisierte Suchroutinen, die dazu dienen, Informationen in einem bestimmten Knoten oder der gesamten Matrix ausfindig zu machen. Schmökerprogramme werden für Datensuche-Handlungen (S. 269) benutzt.

Verschlüsselung (Elektronische Kriegsführung)

Verschlüsselungsprogramme verwenden verschiedene kryptographische Codes und Schemata, um Dateien, Knoten und Kommunikationen zu schützen. Verschlüsselte Dinge können mit dem richtigen Passcode entschlüsselt werden, ansonsten sind sie unverständlich. Verschlüsseln wird für die Verschlüsseln-Handlung (S. 268) eingesetzt.

HACKING-PROGRAMME

Die folgenden Programme werden normalerweise nur von Hackern oder Sicherheitsspezialisten benutzt. In den meisten Rechtssystemen gelten diese Programme ohne entsprechende Lizenzen als illegal. Hacker verwenden die Programme, um Sicherheitslücken auszunutzen und Icons anzugreifen. IC-Programme setzen sie gegen Eindringlinge ein (S. 277).

Angriff (Hacking/Matrixkampf)

Angriffsprogramme sind aggressive Codeträger, die versuchen, Prozesse zu beenden, zufälligen Input zu generieren, Programmfehler zu verursachen oder auf sonstige Weise ein Icon oder Programm zum Absturz zu bringen. Sie werden im Matrixkampf (S. 276) eingesetzt.

Aufspüren (Computer)

Aufspürprogramme analysieren automatisch die Verbindung eines Benutzers und folgen der Datenspur bis zum Ursprungsknoten. Sie werden meistens als Gegenmaßnahme gegen Eindringlinge mit dem Ziel eingesetzt, einen Hacker zu identifizieren oder zu lokalisieren oder einen Gegenangriff zu starten, sie werden jedoch auch dazu verwendet, automatische Taxis und Notrufe im Auge zu behalten. Aufspürprogramme werden für die Handlung Benutzer Aufspüren (S. 268) eingesetzt.

Ausnutzen (Hacking)

Ausnutzenprogramme sind sich ständig weiterentwickelnde Hackerwerkzeuge, deren Aufgabe es ist, Sicherheitslücken und Schwachstellen auszunutzen, damit ein Hacker sich unautorisierten Zugang zu einem Knoten oder einem Programm verschaffen kann. Ausnutzenprogramme werden für die Handlung Eiliges Hacken (S. 269), für die Sondierung nach Schwachstellen (S. 275) und beim Versuch, Knoten oder Programme zum Absturz zu bringen (S. 270), eingesetzt.

Biofeedback-Filter (keine)

Biofeedback-Filter sind Softwareroutinen, die SimSinn-Signale überwachen und gefährliches Feedback ausfiltern. Hacker setzen Biofeedback-Filter als Verteidigung gegen Schwarzer-Hammer- und Blackout-Programme im Matrixkampf (S. 276) und gegen Auswurfschocks (S. 277) ein. Technomancer besitzen eine angeborene Komplexe Form Biofeedback-Filter, deren Stufe ihrem Charismaattribut entspricht, daher können Sie dieses Programm nicht als Komplexe Form wählen.

Blackout (Matrixkampf)

Blackout ist ein Schwarzes IC-Programm und eine nicht-tödliche Version des Schwarzen Hammers. Es verursacht sowohl bei VR-Usern in Kaltem wie in Heißem Sim Geistigen Schaden. Wie Schwarzer Hammer wird es für die Handlung Matrixangriff (S. 270) eingesetzt und wirkt sich nicht auf Programme, Agenten, IC, Sprites oder AR-User aus. Von Blackout verursachter Schaden fließt nicht auf den Körperlichen Zustandsmonitor über.

Datenbombe (keine)

Datenbombenprogramme versehen Dateien oder Knoten mit reaktivem ausführbarem Code, der als Datenbombe bezeichnet wird. Eine Datenbombe wird an eine bestimmte Datei oder einen Knoten angefügt und so eingestellt, dass sie ausgelöst wird, wenn jemand ohne entsprechende Berechtigung auf die Datei oder den Knoten zugreift. Wird sie ausgelöst, so „explodiert" die Datenbombe und versucht, das zugreifende Icon zum Absturz zu bringen. Datenbomben können vom Besitzer auch so eingestellt werden, dass sie die Datei löschen oder den Knoten zum Absturz bringen. Datenbomben werden mit der Handlung Datenbombe Installieren (S. 269) aktiviert.

Es kann jeweils nur eine Datenbombe an eine Datei oder einen Knoten angefügt werden. Man kann eine Datenbombe mit einer erfolgreichen Matrix-Wahrnehmungsprobe ausfindig machen.

Eine Datenbombe kann entschärft werden, indem man einfach den richtigen Passcode eingibt. Ohne diesen Passcode kann man eine entdeckte Datenbombe nur mit der Handlung Datenbombe Entschärfen (S. 269) deaktivieren. Wenn sie „detoniert", verursacht eine Datenbombe so viele Kästchen Matrixschaden, wie ihrer Stufe x 1W6 entspricht; die Datenbombe wird dabei vernichtet.

ECCM (keine)

ECCM (Electronic Counter-Countermeasures) filtern Störsignale aus, die versuchen, eine WiFi-Verbindung zu stören. Bei der Verteidigung gegen Störversuche (S. 287) addiert ein ECCM-Programm seine Stufe zur Signalstufe des Gerätes hinzu, auf dem es läuft.

Entschärfen (Hacking)

Der einzige Daseinszweck des Entschärfungsprogramms besteht darin, Datenbomben zu deaktivieren, die Dateien oder Geräte schützen. Es wird für die Handlung Datenbombe Entschärfen (S. 269) eingesetzt.

Entschlüsselung (Elektronische Kriegsführung)

Entschlüsselungsprogramme führen eine Reihe von Decodierungsangriffen durch – von Musteranalysen und der Brute-Force-Methode bis hin zu ausgeklügelten mathematischen Tricks –, um ein verschlüsseltes System oder Gerät zu knacken. Entschlüsselungsprogramme werden für die Handlung Kryptoanalyse Einleiten (S. 270) eingesetzt.

Medic (Computer)

Medicprogramme werden dazu verwendet, Matrixschaden an Icons zu reparieren. Während gesetzestreue User Medic manchmal benutzen, um beschädigte Dateien, fehlerhafte Programme oder sonstige Bugs zu reparieren, setzen Hacker das Programm meist ein, um sich selbst nach einem Matrixkampf-Gefecht wiederherzustellen. Manche IC-Programme führen Medicprogramme mit sich, um sich selbst zu reparieren. Medic wird für die Handlung Icon Reparieren (S. 270) eingesetzt.

Dieses Programm kann zwar einem Technomancer nicht direkt helfen, doch er kann die Komplexe Form Medic dazu verwenden, andere Icons wie etwa Personas, Agenten oder Sprites zu reparieren.

Panzerung (keine)

Panzerungsprogramme sind Softwareredundanz- und automatische Backup-Systeme, die Icons vor Angriffen schützen, die Matrixschaden verursachen (S. 276).

Schleicher (Hacking)

Schleicher ist ein raffiniertes Hackerprogramm, das versucht, den Hacker vor anderen Systemprozessen zu verbergen. Es kann ein Icon nicht vollständig unentdeckbar machen, lässt den Hacker aber harmlos erscheinen, indem es seine Aktivitäten verschleiert, Systemspuren löscht und autorisierten Datenverkehr vortäuscht. Es wird für keine bestimmte Handlung eingesetzt, schützt den Hacker jedoch vor einer Entdeckung durch die Firewall, wenn er in ein System einbricht (S. 266), sowie vor Matrix-Wahrnehmungsproben (S. **266**) und Versuchen, einen Benutzer aufzuspüren (S. **268**).

Schnüffler (Elektronische Kriegsführung/Hacking)

Schnüfflerprogramme zapfen Datenübertragungen und kabellose Signale an und fangen die darin enthaltenen Informationen ab. Das Schnüfflerprogramm ist das ultimative Spionageutility der Matrix und wird für die Handlungen Übertragung Abfangen (S. 270) und WiFi-Signal Abfangen (S. 272) eingesetzt.

Schwarzer Hammer (Matrixkampf)

Schwarzer Hammer ist ein Schwarzes IC-Programm, das die Befehlsübermittlung zwischen der Zielperson und ihrem Kommlink abtastet und gefährliche Biofeedback-Signale in das SimSinn-Interface der Zielperson einspeist. Diese verstärkten Signale können die Nervenbahnen des Opfers überlasten und es bewusstlos werden lassen oder sogar potenziell tödliche Schlaganfälle, Herzinfarkte, Atemlähmungen, Gehirnblutungen oder Selbstvergiftungen der Neurotransmitter hervorrufen – und das sind nur einige der möglichen Auswirkungen. Schwarzer Hammer wird für die Handlung Matrixangriff (S. 270) eingesetzt.

Schwarzer Hammer dient als Waffe gegen Hacker im VR-Modus, die Heißes Sim benutzen, und verursacht beim Matrixkampf Körperlichen Schaden statt Matrixschaden (S. 276). Gegen VR-Benutzer in Kaltem Sim verursacht er nur Geistigen Schaden. Er wirkt sich nicht auf Programme, Agenten, IC, Sprites oder AR-Benutzer aus.

Täuschung (Hacking)

Täuschungsprogramme können dazu verwendet werden, falsche Zugangs-IDs und irreführende Datenpakete zu generieren, um Aufspürprogramme in die Irre zu führen. Täuschungsprogramme werden für die Handlungen Aufspürprogramm Umleiten (S. 268) und Befehl Vortäuschen (S. **268**) eingesetzt.

AGENTEN UND IC

Agenten sind semiautonome Programme, die andere Programme benutzen können. Normale Matrixuser setzen Agenten als Assistenten oder Suchmaschinen ein, während Hacker sie auch als Hackinghelfer, Köder, Wachhunde oder sogar Waffenplattformen benutzen. Agenten existieren unabhängig vom Benutzer in der Matrix und sind das Matrixäquivalent von Drohnen. Sie besitzen ein gewisses Maß an Autonomie und können komplexe Anweisungen verstehen.

Agenten haben ähnlich wie Drohnen (S. 284) ein Pilotattribut, das angibt, wie „schlau" der Agent ist. Das Pilotattribut ist praktisch das Gehirn des Agenten, der Teil, der die Anweisungen interpretiert. Das Pilotattribut fungiert als Systemstufe des Agenten, ebenso als Fertigkeitsstufe in Computer, Datensuche, Hacking und Matrixkampf. Agenten habe eine eingebaute Firewall, die ebenfalls ihrer Pilotstufe entspricht. Agenten verwenden das Prozessorattribut des Knotens, auf dem sie laufen, was natürlich bedeutet, dass die Attribute eines Agenten sich ändern können, wenn er sich von einem Knoten zum anderen bewegt.

Agenten benutzen

Agenten können wie andere Programme geladen und ausgeführt werden, wobei es eine Komplexe Handlung kostet, einen Agenten zu starten. Der Agent ist ein laufendes Programm und zählt gegen das Prozessorlimit eines Knotens. Wenn Sie den Agenten auf dem gleichen Knoten ausführen, auf dem Ihre eigene Persona läuft (also meistens auf Ihrem Kommlink), kann er Sie in allen Knoten unterstützen, auf die Sie zugreifen. Sie benötigen allerdings einen Account, der Ihnen gestattet, Programme auf dem Knoten auszuführen (normalerweise Sicherheit oder Admin).

Agenten können auch unabhängig auf andere Knoten zugreifen, wenn sie dazu instruiert wurden. Sie müssen Zugang zu diesem Knoten haben, wobei sie entweder den Account ihres Benutzers benutzen oder sich selbst einen hacken. Ein Agent, der unabhängig operiert, hat sein eigenes Icon. Agenten können keine Icons in mehreren Knoten haben, so wie es Personaprogramme können.

Agenten, die auf Ihre Persona geladen sind, verwenden Ihre Zugangs-ID. Aufspürversuche auf ein Agentenprogramm führen zu Ihrem eigenen Ursprungsknoten zurück.

Agenten (oder IC), die unabhängig von Ihrer Persona agieren, ob nun auf Ihrem Kommlink oder einem anderen Gerät, verwenden eine eigene in der Hardware codierte Zugangs-ID, um sich auf anderen Knoten zu identifizieren. Diese Zugangs-ID ist in allen Kopien eines Agenten identisch, es sei denn, sie wird mit einer Ausgedehnten Probe auf Software + Logik (Stufe x 3, 1 Woche) geändert. Agenten haben keine Softwarefertigkeit und sind nicht in der Lage, sich selbst zu programmieren oder upzudaten.

Damit Ihr Agent unabhängig in der Matrix tätig wird, müssen Sie ihn entweder (mit entsprechenden Zugriffsrechten) auf einem anderen Knoten ausführen als Ihre Persona oder ihn auf Ihrem eigenen Knoten starten und dann in andere Knoten schicken. Der Agent operiert weiter in der Matrix, selbst wenn Ihre Persona offline geht.

Ein Agent auf Ihrem Knoten zählt gegen das Prozessorlimit, nicht jedoch gegen das Subskriptionslimit. Ein unabhängig agierender Agent dagegen zählt gegen das Subskriptionslimit, nicht jedoch gegen das Prozessorlimit.

Für das Erteilen von Befehlen an Agenten gelten die gleichen Richtlinien wie für Befehle an Drohnen (S. 284).

Nutzlast

Sie können Kopien Ihrer Programme in den Agenten laden, sodass dieser sie ausführen und benutzen kann. Wenn ein Agent unabhängig agiert, zählt jedes Programm, das er ausführt, gegen das Prozessorlimit des Knotens, in dem er sich befindet, und kann daher die Prozessorleistung beeinträchtigen (S. 261). Die Stufe jedes Programms, das ein Agent ausführt, wird durch seine Pilotstufe begrenzt.

Wenn ein Agent auf dem gleichen Knoten läuft wie Ihre Persona, können Sie ein Programm ausführen und es dann dem Agenten zur Benutzung zuweisen, und umgekehrt.

Intrusion Countermeasures (IC)

Der Begriff Intrusion Countermeasures (IC, ausgesprochen wie „Eis") bezieht sich auf eine spezielle Sorte von Agentenprogrammen, die für die Verteidigung von Computersystemen verwendet werden. Regeltechnisch gesehen funktionieren IC-Programme genauso wie Agenten. IC-Programme werden üblicherweise mit offensiveren Programmen geladen, die gegen Eindringlinge eingesetzt werden können, wie Angriff, Blackout oder Schwarzer Hammer, aber auch Analyse, Aufspüren oder Panzerung. IC wird selten mit allzu vielen Programmen geladen, da es selbst sowie alle von ihm ausgeführten Programme gegen das Prozessorlimit des Knotens zählen.

Manche Knoten starten ein IC-Programm, wenn ein Alarm ausgelöst wird, und schicken es gegen den Eindringling in den Kampf. Einmal gestartet, handeln IC-Programme unabhängig voneinander und vom Knoten, genauso wie Agenten, die unabhängig ausgeführt werden. Jedes IC hat ein eigenes Icon und eine eigene Initiative (*Agenten-, IC- und Sprite-Initiative*, S. 276).

Proaktivere IC-Programme können mit zusätzlichen Programmen wie Ausnutzen oder Schleicher geladen werden und Eindringlinge aktiv verfolgen, wenn diese den Knoten verlassen. Sie können einen Eindringling sogar bis zu seinem Ursprungsknoten zurückverfolgen und dort angreifen. IC-Programme enthalten normalerweise alle benötigten Passwörter, die ihnen Zugang zu verbundenen Systemen gewähren. Manchmal enthält ein Knoten patrouillierendes IC, das dort befindliche Icons nach dem Zufallsprinzip analysiert.

Jeder Spielleiter sollte seine eigenen IC-Programme für seine Knoten entwerfen.

AGENTEN UND PILOTFÄHIGKEITEN

Agenten mögen in der Lage sein, unabhängig zu operieren, aber das bedeutet natürlich nicht, dass sie alles können, was auch ein Hackercharakter kann. Tatsächlich besitzen Agenten trotz ihrer unbestrittenen Vorteile auch einige Nachteile, die sie Metamenschen unterlegen machen.

Das Pilotprogramm, das einen autonomen Agenten lenkt, ist ein unglaublich hochentwickeltes Programm mit logischen und analytischen Fähigkeiten, die denen eines Metamenschen in nichts nachstehen. Das bedeutet aber nicht, dass ein Agent die gleichen Entscheidungsfähigkeiten wie ein Metamensch besitzt. Ihm fehlt nicht nur die Lebenserfahrung, auf der das Urteilsvermögen basiert, sondern auch Fantasie, Spontaneität und oft der Kontext, der eine Situation erst vollständig erfassbar macht. Zum Beispiel mag ein Agent durchaus in der Lage sein zu erkennen, dass bestimmte Icons in einem Matrixkampf als Gegner anzusehen sind, und vielleicht versteht er auch einige der taktischen Feinheiten, aber er wird wahrscheinlich nicht die persönlichen und sozialen Beziehungen zwischen den Kombattanten verstehen und so auch nicht erkennen, dass der Angriff auf ein Icon ein anderes in Wut versetzen wird, dass einer der Gegner sich gerade ergeben oder die Seiten wechseln will oder dass einer der Kämpfer nur mit seinen Gegnern spielt und die großen Kanonen noch gar nicht hervorgeholt hat.

Das Fehlen von kontextabhängigen Informationen ist sogar noch auffälliger, wenn der Agent auf irgendeine Weise mit der physischen Welt interagiert (per Sensor, Sicherheitssystem oder Drohne beispielsweise), da die Pilotprogramme von Agenten darauf programmiert sind, mit der Matrix umzugehen und nicht mit der fleischlichen Welt. (Das gilt in geringerem Maße für Drohnenpilotprogramme, die für Realweltaktivitäten programmiert wurden und speziell auf das jeweilige Drohnenmodell zugeschnitten sind.)

Agenten und Pilotprogramme sind auch nur sehr begrenzt zu kreativen Ideen fähig. Sie folgen ihren Befehlen und treffen strikt logische Entscheidungen anhand einprogrammierter Entscheidungsbäume – was nicht immer die beste Wahl in einer Situation ist. Wenn sie sich einem unerwarteten Hindernis oder einer Auswahlmöglichkeit, die nicht in ihrem Programm vorgesehen ist, gegenübersehen, neigen sie dazu, zurückzuweichen und sich umzugruppieren – eine sicherere Wahl als Improvisation. Agenten haben zwar „Fuzzy-Logic"-Routinen, die ihnen ermöglichen, auch anhand von unklaren Situationen und Bedingungen zu agieren, aber die Handlungsweise aufgrund allgemeiner Wahrscheinlichkeiten zu wählen, hat auch seine Nachteile. Im Zweifelsfall kann der Spielleiter heimlich eine Pilot + Prozessor-Probe gegen einen angemessenen Mindestwurf ablegen, um zu bestimmen, wie ein Agent im Rahmen seiner Befehle auf eine schwierige Situation reagiert (siehe *Befehle erteilen*, S. 285).

HACKEN IN DER MATRIX

Es gibt im Großen und Ganzen drei Möglichkeiten, sich in der Matrix danebenzubenehmen. Die erste ist das Hacking, mit dem man unautorisierte Accounts für sich selber auf fremden Knoten einrichtet. Die zweite ist die Täuschung, bei der man Befehle an Geräte erteilt, während man vorgibt, ein autorisierter Benutzer zu sein. Und die dritte ist der Matrixkampf, in dem man direkt IC oder anderen Usern (meistens Spinnen oder Sicherheitshackern) gegenübertritt und seinen Willen mittels virtueller (und manchmal realer) Gewalt durchsetzt.

Die Trickkiste des Hackers enthält noch zahlreiche Optionen, die über die hier beschriebenen Möglichkeiten hinausgehen. Diese Tricks sind für das Spiel nicht grundsätzlich notwendig und werden im Kapitel *Handbuch für Hacker* im Regelbuch *Vernetzt* beschrieben.

HACKING

Der einfachste Weg, Zugang zu einem Knoten zu bekommen, besteht darin, eine Zugangsberechtigung zu haben. Das muss nicht zwingend die eigene sein; man kann Passwörter, Zugangsschlüssel oder sonstige Autorisierungen auch von anderen legitimen Benutzern des Knotens erhalten. Das kann durch Social Engineering, Einschüchterung, Diebstahl oder beliebige andere Maßnahmen erfolgen. Doch meistens fehlt einem Hacker der legitime Zugang zu einem Knoten, sodass er es mit Hacking versuchen muss.

Das Ziel beim Hacken in einen Knoten besteht darin, sich einen eigenen Account für den gewünschten Knoten zu verschaffen. Um in einen Knoten zu hacken, muss man sich entweder innerhalb der gegenseitigen Signalreichweite des entsprechenden Gerätes befinden oder innerhalb der Matrix eine offene Subskription mit diesem Knoten haben.

Es gibt zwei Möglichkeiten, in einen Knoten zu hacken. Eiliges Hacken geht schnell, beinhaltet jedoch ein höheres Entdeckungsrisiko. Ein Ziel sorgfältig nach Schwachstellen zu sondieren, ist wesentlich langsamer, aber auch weniger riskant.

Eiliges Hacken

Auf der Straße oder während eines Runs wird man immer mal wieder in eine Situation gelangen, in der man ohne Vorbereitung irgendwo hineinhacken muss. Unter diesen Umständen wird der Hacker alle Register seiner Hackingtricks ziehen und versuchen, möglichst schnell eine Schwachstelle zu finden, durch die er hineinkommt – idealerweise ohne einen Alarm auszulösen, aber wenn er für einen Kampf bereit ist, ist es ihm vielleicht schlichtweg egal, ob die Sirenen heulen oder nicht. Eiliges Hacken ist die Holzhammermethode des Hackens: Der Erfolg ist wichtiger als Subtilität oder Eleganz.

Eiliges Hacken ist eine Ausgedehnte Probe auf Hacking + Ausnutzen (Firewall des Zieles, Komplexe Handlung). Erreicht man den Mindestwurf, erhält man einen persönlichen Account. Für einen Sicherheitsaccount erhöht man den Mindestwurf um +3, für einen Admin-Account

um +6. Wenn man den Mindestwurf schafft und einen Account erhält, ist man automatisch mit den entsprechenden Zugriffsrechten in den Knoten eingeloggt und braucht keine zusätzliche Handlung Einloggen auszuführen (es sei denn, man loggt sich vorher wieder aus).

Solche Holzhammer-Hacks können natürlich Aufmerksamkeit erregen. Jedes Mal, wenn man eine Handlung Eiliges Hacken ausführt, bekommt der Zielknoten eine freie Ausgedehnte Probe auf Analyse + Firewall (Schleicherprogramm des Hackers) . Entdeckt der Knoten den Hacker, löst er einen Alarm aus, auch wenn er einen Account erhalten hat (*Alarm*, S. 278).

BEISPIEL

Rootkit hat sich in die Toilette eines Biotechkonzerns eingeschlichen und muss nun den Knoten des Gebäudes unter Kontrolle bekommen, damit der Rest des Teams ins Gebäude gelangen kann. Die Zeit ist knapp, also muss er auf Eiliges Hacken zurückgreifen. Er benötigt einen Sicherheitszugang, um die Türschlösser unter Kontrolle zu bekommen, also erhöht der Spielleiter den Mindestwurf um +3 (die Firewall des Knotens ist 4, was der Spielleiter aber noch nicht verrät). Rootkit wirft sein Hacking 5 + Ausnutzen 5, plus 2, weil er Heißes Sim benutzt, sein Gesamtwürfelpool beträgt also 12. Er würfelt und erzielt 4 Erfolge; noch ist er nicht drin. Im Gegenzug würfelt der Knoten auf seine Firewall 4 + laufendes Analyseprogramm 3 und erzielt 2 Erfolge; das reicht nicht, um Rootkits Schleicherstufe von 5 zu erreichen.

In seiner nächsten Handlungsphase fährt Rootkit mit seinem Hack fort, würfelt und erzielt diesmal 3 Erfolge. Das reicht gerade, um hineinzukommen, und so loggt er sich automatisch mit einem funkelnagelneuen Sicherheitsaccount in den Knoten ein.

Doch halt! Der Knoten hat noch eine letzte Chance, sein Eindringen zu bemerken. Er würfelt und erzielt 2 Erfolge, immer noch nicht genug, um den Hacker zu entdecken. Rootkit öffnet die Türen für sein Team und beginnt, im Knoten herumzuschnüffeln.

Das Ziel sondieren

Wenn man die Zeit hat, sich ausführlich mit einem Ziel zu beschäftigen, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die Hackingversuche erfolgreich sind und unbemerkt bleiben, deutlich an. Bei dieser Methode sondiert man das Ziel heimlich über einen gewissen Zeitraum, um Systemfehler zu finden, die man für einen Zugangsversuch ausnutzen kann.

Die Sondierung ist eine Ausgedehnte Probe auf Hacking + Ausnutzen mit einem Mindestwurf, der System + Firewall des Zieles entspricht. Das Intervall der Probe beträgt 1 Stunde, wenn man es in VR macht, oder 1 Tag in AR. Sobald man den Mindestwurf erreicht, hat man eine Lücke in der Verteidigung des Systems entdeckt, durch die man in den Knoten eindringen kann. Man erhält allerdings nicht automatisch Zugang; man hat den Riss in der Panzerung gefunden, ihn aber noch nicht genutzt. Diese Schwachstellen bleiben nicht ewig bestehen und können verschwinden, wenn sie von der Knotensicherheit entdeckt werden oder der Knoten neu gebootet wird. Solange eine Schwachstelle jedoch vorhanden ist, kann man eine Handlung Einloggen ausführen, um den gehackten Account zu benutzen. Dabei erhält man einen persönlichen Account. Benötigt man einen Sicherheitsaccount, erhöht sich der Mindestwurf um +3, für einen Admin-Account um +6.

Der Zielknoten erhält eine freie Probe auf Analyse + Firewall (Schleicherprogramm des Hackers), wenn man sich zum ersten Mal mit dem gehackten Account einloggt. Entdeckt der Knoten den Hacker, löst er einen Alarm aus (*Alarm*, S. 278).

Patzer beim Hacken

Es gibt eine ganze Reihe unangenehmer Auswirkungen eines Patzers beim Hacken. Im Idealfall muss man ganz von vorne anfangen, oder der Knoten ist auf den Hackingversuch vorbereitet (und erhält einen Bonus auf seine Analyse + Firewall-Probe), vielleicht löst man auch automatisch



einen Alarm aus, wenn man den Mindestwurf der Ausgedehnten Probe erreicht. Das sind natürlich noch lange nicht alle Möglichkeiten; letztlich entscheidet der Spielleiter, was wirklich bei einem Patzer geschieht.

TÄUSCHUNG

Wenn Hacking zu lange dauert oder man nur einen einzelnen Befehl an ein Gerät senden will, dann ist Täuschung das Mittel der Wahl. Wenn man einen Knoten oder ein Gerät täuscht, schickt man einen gefälschten Befehl, der von einem autorisierten Benutzer zu stammen scheint, an das Zielobjekt.

Das Ziel eines Täuschungsversuchs muss entweder eine Pilotstufe haben oder ein Peripheriegerät sein. In den meisten Fällen wird man versuchen, eine Drohne oder einen Agenten zu täuschen, aber man kann diese Technik auch einsetzen, um beispielsweise Türen zu entriegeln, sich eine kostenlose Taxifahrt zu verschaffen oder McHughs Autokocheinheit dazu zu bringen, den Soyburger genau so zuzubereiten, wie man ihn am liebsten hat.

Bevor man eine Täuschung vollziehen kann, benötigt man eine Zugangs-ID, von der das Zielobjekt Befehle akzeptiert. Das kann so aussehen, dass man einen autorisierten Benutzer in der Matrix ausfindig macht und dann eine Matrix-Wahrnehmungsprobe auf dessen Icon ausführt, um die Zugangs-ID zu bekommen. Man kann auch eine Handlung WiFi-Signal Abfangen ausführen, um legitime Befehle abzufangen, die man dann zu ihrer Quelle zurückverfolgt, was einem deren Zugangs-ID verschafft.

Um ein Zielobjekt zu täuschen, wählen Sie einen Befehl (mittels der Handlung Befehl Erteilen, S. 268) und legen eine Vergleichende Probe zwischen Ihrem Hacking + Täuschung und Pilot + Firewall des Zielobjekts bzw. System + Firewall bei Peripheriegeräten (normalerweise Gerätestufe x 2) ab. Für die Probe gilt ein Würfelpoolmodifikator von –3, wenn der Befehl einen Sicherheitsaccount erfordert, und ein Würfelpoolmodifikator von –6, wenn er einen Admin-Account benötigt. Gelingt die Probe, akzeptiert das Zielobjekt den Befehl und führt ihn aus. Bei Misslingen (oder Gleichstand) lehnt das Gerät oder der Agent den Befehl einfach ab; es wird kein Alarm ausgelöst.

Jede Handlung Befehl Vortäuschen gilt nur für einen einzigen Befehl; für mehrfache Befehle sind auch mehrfache Täuschungsversuche nötig.

BEISPIEL

Alles würde gut laufen für Clockworks Team, wenn da nicht diese Puppe mit dem Schweren Maschinengewehr wäre. Sie hat sie in die Enge getrieben, sie können nicht weiter. Clockwork muss etwas tun, und zwar schnell! Er hat bereits die Zugangs-ID der Söldnerin, also muss er nur noch einen passenden Befehl an die Waffe schicken. Clockwork signalisiert seinem Team, sich bereitzuhalten, und sendet einen vorgetäuschten Befehl an das Maschinengewehr.

Clockwork würfelt sein Hacking 4 plus sein Täuschungsprogramm 5. Die Waffe hat eine Gerätestufe von 4 und rollt daher 8 Würfel bei der Vergleichenden Probe. Clockwork erzielt 4 Erfolge, die Waffe 3. Sie akzeptiert den Befehl, ihr Magazin auszuwerfen, und die Söldnerin hält eine leere Waffe in ihren Händen, als Clockworks Team angreift.

MATRIXKAMPF

Manchmal zahlt es sich aus, subtil vorzugehen. Manchmal bleibt einem nichts anderes übrig, als auf rohe Gewalt zurückzugreifen. Matrixkämpfe unterliegen den gleichen Regeln wie andere Kämpfe auch. Sie erfolgen in Echtzeit und haben die gleichen 3-Sekunden-Kampfrunden wie Kämpfe in der physischen oder astralen Welt.

Matrixinitiative

Initiative im Matrixkampf und alle Handlungen in der Matrix entsprechen den Abläufen in der physischen und astralen Ebene.

Erweiterte Initiative

In der Erweiterten Realität handelt man mit normaler fleischlicher Geschwindigkeit. Verwenden Sie körperliche Initiative und Initiativedurchgänge wie üblich (*Initiative*, S. 172). Sie können bei jeder Handlung wählen, ob Sie mit der physischen oder der Erweiterten Welt (der Matrix) interagieren wollen oder Einfache oder Freie Handlungen zwischen den beiden aufteilen wollen.

Virtuelle Initiative

Wenn Sie mit Kaltem Sim in der Virtuellen Realität unterwegs sind, entspricht Ihre Matrixinitiative dem Prozessorattribut Ihres Kommlinks + Ihrer Intuition; Sie erhalten außerdem 1 zusätzlichen Initiativedurchgang (haben also insgesamt 2). Mit Heißem Sim entspricht Ihre Matrixinitiative dem Prozessorattribut Ihres Kommlinks + Ihrer Intuition + 1, und Sie erhalten 2 zusätzliche Initiativedurchgänge (was insgesamt 3 macht).

Auch wenn die Matrixinitiative der physischen Initiative entspricht, so können Handlungen, die Sie mit Ihrer Matrixinitiative durchführen, sich nur auf andere Dinge in der Matrix auswirken (es sei denn, Sie interagieren dadurch mit der physischen Welt, etwa beim Riggen oder wenn Sie ein Gerät kontrollieren). Wenn Sie mit der physischen Welt statt mit der Matrix interagieren wollen, müssen Sie entweder offline gehen oder sich auf Ihren physischen Körper konzentrieren und eine Kampfrunde damit zubringen, Ihre physische Initiative einzusetzen (und vergessen Sie nicht den Würfelpoolmodifikator von –6 für physische Handlungen in VR).

Agenten-, IC- und Sprite-Initiative

Agenten, IC und Sprites haben eine Initiative, die ihrer Pilotstufe + Prozessor entspricht. Da sie mit digitaler Geschwindigkeit handeln, erhalten sie 2 zusätzliche Initiativedurchgänge (haben also insgesamt 3).

Matrixangriffe

Icons greifen sich gegenseitig im Matrixkampf an, indem sie die Handlung Matrixangriff mittels eines offensiven Programms wie Angriff, Blackout oder Schwarzer Hammer ausführen. Ein anderes Icon anzugreifen ist eine Vergleichende Probe. Hacker verwenden ihre Matrixkampffertigkeit + die Stufe des Programms, das sie einsetzen. Agenten, IC und Sprites verwenden ihre Stufe + die Stufe des offensiven Programms. Das verteidigende Icon verteidigt sich mit Prozessor + Firewall.

Erzielt der Angreifer mehr Erfolge, ist der Angriff erfolgreich – die Nettoerfolge werden notiert. Anderenfalls misslingt der Angriff.

Volle Matrixabwehr

Man kann auf Volle Abwehr gehen, ebenso wie im normalen Kampf (*Volle Abwehr*, S. 189), entweder als Komplexe Handlung oder als unterbrechende Handlung. Bei der Verteidigung durch Volle Matrixabwehr wird die Hackingfertigkeit zur Verteidigungsprobe hinzuaddiert. Agenten, IC und Sprites addieren ihre Stufe hinzu, wenn sie auf Volle Abwehr gehen.

Matrixschaden

Der Matrixschaden, den ein offensives Programm anrichtet, entspricht seiner Stufe in Schadenskästchen. Ein Angriff-4-Programm hat also einen Grundschadenscode von 4. Nettoerfolge des Angreifers werden zum Schadenscode hinzuaddiert. Das normale Angriffsprogramm richtet Matrixschaden am getroffenen Icon an. Schwarze IC-Programme greifen den Benutzer über seine SimSinnverbindung an und verursachen daher Schaden direkt auf dem Geistigen bzw. Körperlichen Zustandsmonitor des Benutzers. Schwarzes IC hat darüber hinaus noch weitere Auswirkungen, wie weiter unten beschrieben.

Schadenswiderstand

Gegen den Matrixschaden, den ein Icon durch ein Angriffsprogramm erleidet, leistet es mit einer System + Panzerungsprogramm-Probe Widerstand. Gegen Schaden durch Schwarzes IC wird mit Willenskraft + Biofeedback-Filter Widerstand geleistet. Jeder bei dieser Probe erzielte Erfolg wird vom modifizierten Schadenscode abgezogen; der verbliebene Schadenscode wird auf dem betreffenden Zustandsmonitor des Opfers markiert. Negative Modifikatoren durch Schaden gelten nicht für Schadenswiderstandsproben.

Matrix-Zustandsmonitor

Der Matrix-Zustandsmonitor misst den Matrixschaden, den ein Icon erleiden kann. Die Anzahl seiner Kästchen entspricht 8 + (System ÷ 2, aufgerundet). Technomancer haben keinen Matrix-Zustandsmonitor.

Ein Icon stürzt ab, wenn alle Kästchen seines Matrix-Zustandsmonitors ausgefüllt sind. Wenn Ihr Persona-Icon abstürzt, wird sofort Ihre Verbindung zur Matrix unterbrochen, wie bei der Handlung Ausstöpseln (S. 267). Wenn Sie in VR unterwegs waren, erleiden Sie dabei einen Auswurfschock.

Auswurfschock

Jeder, der aus der Matrix ausgeworfen wird, während er sich in VR aufhält, erleidet einen unangenehmen Systemschock, der als Auswurfschock bezeichnet wird. Der Schadenscode für einen Auswurfschock ist für Benutzer in Kaltem Sim 5G, in Heißem Sim 5K. Gegen Auswurfschaden wird mit Willenskraft + Biofeedback-Filter Widerstand geleistet. Der Benutzer leidet zusätzlich zum Schaden an Desorientierung: Für alle Handlungen gilt für (10 – Willenskraft) Minuten ein Würfelpoolmodifikator von –2.

Angriffe durch schwarzes IC

Schwarze IC-Programme wie Blackout oder Schwarzer Hammer rufen bei VR-Benutzern ein gefährliches Biofeedback mit der Intensität einer BTL-Überdosis hervor. Um den Effekt zu maximieren, unterwandern sie zudem das Sim-Interface und halten die Verbindung gewaltsam offen, sodass es für den Benutzer unmöglich wird, sich auszuloggen oder den Interface-Modus zu wechseln, schwieriger für ihn, sich auszustöpseln, und leichter für den Angreifer, ihn aufzuspüren.

Wenn Schwarzem IC ein erfolgreicher Angriff gegen einen Benutzer gelingt (auch wenn es keinen Schaden verursacht), wird seine Verbindung gewaltsam offen gehalten, und er kann sich nicht aus dem Knoten ausloggen, bis das Schwarze IC zum Absturz gebracht wurde. Jeder Versuch des Benutzers, sich auszustöpseln, erfordert eine Komplexe Handlung. Zusätzlich muss der Benutzer eine Vergleichende Probe zwischen seiner Willenskraft + Biofeedback-Filter und Stufe + Prozessor des Schwarzen IC würfeln. Erzielt das Schwarze IC genauso viele oder mehr Erfolge als der Benutzer, hindert es ihn daran, sich auszustöpseln. Ein User, der sich ausstöpselt, erleidet einen Auswurfschock.

Wenn Schwarzes IC einen Benutzer bewusstlos schlägt, hält es die Verbindung weiterhin offen. Jetzt kann das System bequem die Verbindung des Benutzers zurückverfolgen. Es ist allgemein üblich, alle Daten, die ein Hacker gestohlen haben mag, von seinem Kommlink zu löschen oder einen Sicherheitshacker auszuschicken, der den Knoten des Hackers nach Beweisen durchsucht.

Schaden durch Blackout fließt nicht auf den Körperlichen Zustandsmonitor über; es richtet keinen weiteren Schaden an, sobald das Opfer bewusstlos geworden ist. Schwarzer Hammer lässt den Zustandsmonitor jedoch, wie anderer Schaden auch, überfließen. Überzähliger Körperlicher Schaden steht für ernste Gehirnschäden. Nach Maßgabe des Spielleiters kann ein Benutzer, der diese Erfahrung überlebt, neurologische Schäden erleiden, die zu Gedächtnislücken, Halluzinationen, Zitteranfällen, Phantomschmerzen, Migräne oder ähnlichem führen.

ZUSAMMENFASSUNG MATRIXKAMPF

ANGRIFF:	
Persona	Matrixkampf + offensives Programm
Agent, IC, Sprite	Stufe + offensives Programm
ABWEHR:	
Volle Abwehr	Prozessor + Firewall + Hacking (Persona) oder Stufe (Agenten, IC, Sprites)
SCHADENSCODE:	Offensives Programm + Nettoerfolge
SCHADENSWIDERSTAND:	
Angriff	System + Panzerung, Erfolge reduzieren Schaden
Blackout/ Schwarzer Hammer	Willenskraft + Biofeedback-Filter, Erfolge reduzieren Schaden

Simultaner Kampf in mehreren Knoten

Ein Hacker, der auf mehrere Knoten simultan zugreift, kann in verschiedenen Knoten gleichzeitig angegriffen werden. In diesem Fall gilt die Initiative des Hackers für alle gleichzeitigen Kämpfe. Der Hacker kann seine Aufmerksamkeit jeweils nur auf einen Kampf konzentrieren und muss zu Beginn jedes Initiativedurchgangs festlegen, auf welchen. Für den Rest des Durchgangs kann er sich nicht gegen Angriffe auf seine Persona, die in den anderen Kämpfen durchgeführt werden, verteidigen. Geht er auf Volle Abwehr, so gelten deren Boni nur für den Kampf, auf den er sich gerade konzentriert. Jeder Matrixschaden, den er in einem Kampf erleidet, wirkt sich auf seine Persona in allen Kämpfen aus.

BEISPIEL

Slamm-0! ist von Schwarzem IC in die Enge getrieben worden. Er greift zuerst an, und zwar mit Matrixkampf 4 + Angriffsprogramm 4 (8 Würfel), und erzielt 3 Erfolge. Das IC wirft auf sein Prozessorattribut 5 + Firewall 4, erzielt aber nur 1 Erfolg. Slamm-0! verursacht einen Schadenscode von 6 (4 durch das Angriffsprogramm + 2 Nettoerfolge). Das IC legt eine Schadenswiderstandsprobe ab, wobei es nur auf seine Stufe 4 würfelt (es führt kein Panzerungsprogramm aus). Es erzielt 1 Erfolg und reduziert den Schaden damit auf 5 Kästchen. Das IC hat 10 Kästchen auf seinem Zustandsmonitor, hat also die Hälfte davon verloren und erleidet einen Verletzungsmodifikator von –1.

Das IC schlägt mit einem Blackoutprogramm zurück und würfelt auf Stufe 4 + Blackout 4 (7 Würfel mit dem Verletzungsmodifikator). Das IC würfelt diesmal besser und erzielt 4 Erfolge. Slamm-0! würfelt auf Prozessor 5 + Firewall 3 (8 Würfel), erzielt aber nur 3 Erfolge, also dringt das IC durch.

Slamm-0! sieht sich einem Schaden von 5G durch das Blackoutprogramm gegenüber (4 durch das Programm + 1 Nettoerfolg) und kann nur mit seiner Willenskraft 3 Widerstand leisten (er hat keinen Biofeedback-Filter aktiviert… ups!). Er erzielt 1 Erfolg und reduziert seinen Schaden damit auf 4 Kästchen Geistigen Schaden. Das Schwarze IC hält außerdem seine Verbindung gewaltsam offen und verhindert so, dass Slamm-0! sich ausloggt.

Bei seiner nächsten Handlung versucht Slamm-0!, sich auszustöpseln. Eine Vergleichende Probe wird zwischen Blackout 4 + Prozessor 3 des IC und Slamm-0!'s Willenskraft 3 abgelegt. Es überrascht nicht weiter, dass das IC gewinnt und Slamm-0! davon abhält, den Stecker zu ziehen. Wenn es ihm nicht gelingt, das IC im direkten Kampf zu schlagen, ist er Hackfleisch. Sein Icon strafft seine breiten Cartoonschultern und macht sich auf die nächsten Schläge gefasst.

SICHERHEITSMASSNAHMEN

Jeder Knoten, der es wert ist, in ihn hineinzuhacken, verfügt mit großer Wahrscheinlichkeit über seine eigenen Sicherheitsmaßnahmen. Die Firewall eines Knotens ist nur die erste Verteidigungslinie, so wie die Wände eines Lagerhauses. Effektive Sicherheit besteht aus mehr als nur einer Wand und einem Schloss an der Tür, und das gleiche gilt für Knoten.

KNOTENSICHERHEIT

Nur weil man einen Account auf einem Knoten hat, heißt das noch lange nicht, dass man dort ungestraft Amok laufen kann. Viele Gefahren lauern auf einen Hacker in einem gesicherten Knoten – Spinnen, IC und viele weitere Verteidigungsmaßnahmen.

Spinnen

Eine Spinne ist ein Sicherheitshacker, der den Knoten, das physische Gebäude, zu dem der Knoten gehört, oder beides beschützt. Hochsicherheitssysteme betrauen Spinnen damit, ihre Netzwerke und Knoten zu überwachen und nach Anzeichen von Eindringlingen zu suchen. Der Spielleiter entscheidet, ob ein Knoten eine solche Überwachung verdient, und natürlich auch die Truppenstärke, Fähigkeiten und Wachsamkeit derselben.

Patrouillierendes IC

Gesicherte Systeme haben oft IC-Programme (S. 277), die in einem Knoten umherziehen, Benutzer scannen und auf sonstige Weise nach Eindringlingen Ausschau halten, zumal IC deutlich weniger Kosten verursacht als eine gemietete oder festangestellte Spinne. IC kann mit einem Analyse- oder Aufspürprogramm geladen sein und die Aufgabe haben, nach dem Zufallsprinzip Benutzer daraufhin zu überprüfen, ob sie autorisiert sind. Patrouillierendes IC, das einen Hacker entdeckt, versetzt das System in Alarmzustand und kann sogar direkt angreifen, wenn es ein offensives Programm mit sich führt.

Andere Verteidigungsmassnahmen

Knoten sind üblicherweise noch mit anderen internen Verteidigungsmaßnahmen ausgestattet, die sie vor ungewollten Schnüfflern schützen sollen. Dazu zählen auch, aber nicht nur, verschlüsselte Dateien (S. 268), geheime Knoten, Datenbomben (S. 269), irreführende Dateien und was dem Spielleiter sonst noch so einfallen mag. Manchmal werden IC-Programme zusammen mit vertraulichen Dateien verschlüsselt, sodass bei einer Entschlüsselung der Dateien das IC die Identität des Benutzers verifiziert und ihn angreift oder die Datei vernichtet, wenn der Benutzer nicht autorisiert ist.

Manchmal ist der Hacker sich selbst der ärgste Feind. Ein Hacker, der beim Eindringen in einen Knoten einen Patzer erzielt, hat der Firewall des Systems, nach Maßgabe des Spielleiters, unbeabsichtigt seine Anwesenheit kundgetan. Der Knoten kann IC oder eine Spinne zur Überprüfung des Eindringlings losschicken oder sich sofort in Alarmzustand versetzen und die Cyberfeuerwehr rufen.

Weitere Matrixsicherheitsmaßnahmen und Beispiele für gesicherte Knoten und Systeme werden im Kapitel *Systemsicherheit* im Regelbuch *Vernetzt* beschrieben.

ALARM

Wenn ein Knoten bemerkt, dass er gehackt wurde, versetzt er sich sofort in einen Alarmzustand und leitet verschiedene Gegenmaßnahmen ein. Dazu gehören das Starten von IC-Programmen, die Unterbrechung von Verbindungen oder – als letzte Maßnahme – das Herunterfahren und Neustarten des Knotens. Die Alarmhandlung wird sofort nach Auslösen des Alarms durchgeführt.

Arten von Alarmen

Es gibt zwei Arten von aktiven Alarmen in einem Matrixknoten. Ein *allgemeiner Alarmzustand* betrifft den gesamten Knoten und tritt dann ein, wenn ein Benutzer, der als Eindringling verdächtigt wird, einen Alarm auslöst, ohne dass man weiß, wer oder was sich tatsächlich am Knoten vergreift. Ein *eingeschränkter Alarmzustand* tritt häufiger auf und richtet sich gegen ein bestimmtes Icon oder eine Gruppe von Icons. Spinnen versuchen, so oft wie möglich eingeschränkte Alarmzustände zu verwenden, da sie dem Knoten gegen das Zielobjekt einen Bonus gewähren. Ein allgemeiner Alarmzustand kann zu einem eingeschränkten Alarmzustand werden, wenn die Spinne oder das IC den Eindringling identifiziert.

In der Regel sind Alarme, die von der Firewall, die einen Hackingversuch bemerkt, oder von IC oder einem Agenten, die einen Hacker entdecken, ausgelöst werden, eingeschränkte Alarmzustände, während solche, die durch Würfelpatzer oder die Entdeckung gehackter Daten oder Geräte ausgelöst werden, allgemeine Alarmzustände sind.

Alarmreaktionen

Ein Knoten im Alarmzustand hat ein Eindringen oder eine andere nicht autorisierte Aktivität festgestellt. Die meisten Knoten sind so programmiert, dass sie automatisch Sicherheitspersonal und/oder den Besitzer oder Benutzer des Gerätes benachrichtigen, wenn ein Alarm ausgelöst wird. Wenn sich im Knoten Sicherheitshacker aufhalten (oder welche in Bereitschaft sind), werden diese alarmiert und nehmen den Eindringling unter die Lupe.

Ein Knoten im eingeschränkten Alarmzustand erhält einen Firewallbonus von +4 gegen den Eindringling, der den Alarm ausgelöst hat. Der Bonus gilt für alle Proben, die mit oder gegen die Firewall des Knotens gewürfelt werden. Allgemeine Alarmzustände verleihen keinen Bonus, alarmieren aber natürlich das Sicherheitspersonal und leiten anderen Maßnahmen ein, je nachdem, wie der Knoten konfiguriert ist.

Der Knoten kann eine der folgenden Maßnahmen einleiten, entweder nach Entscheidung des Spielleiters oder durch Auswürfeln auf die Tabelle *Zufällige Alarmreaktionen*.

IC-Programm Starten

Sobald ein Alarm ausgelöst wird, kann der Knoten ein oder mehrere IC-Programme starten, die den Eindringling angreifen oder stören. Der Spielleiter legt fest, welche Programme das IC geladen hat und in welcher Reihenfolge es sie einsetzt. Besonders gesicherte Konzernsysteme haben eine ganze Bibliothek von IC-Programmen, die sie Hackern entgegensetzen können, wohingegen der Cyberarm eines Schlägertypen vermutlich nur ein einziges Verteidigungsprogramm hat (wenn überhaupt). Wenn der Eindringling erfolgreich aufgespürt werden konnte, kann der Knoten sogar IC ausschicken, um einen eigenen Hackingversuch im System des Eindringlings zu unternehmen.

Verbindung unterbrechen

Wurde ein Eindringling identifiziert und ein eingeschränkter Alarm ausgelöst, kann der Knoten versuchen, die Verbindung des Hackers zu unterbrechen, indem er den Port herunterfährt, über den dieser zugreift. Um eine Verbindung zu unterbrechen, legt der Knoten sofort eine Vergleichende Probe auf Firewall + System gegen Hacking + Ausnutzenprogramm (falls vorhanden) des Hackers ab. Das System erhält einen Würfelpoolmodifikator von +1 für jedes auf dem Knoten laufende IC-Programm. Der Hacker erhält einen Würfelpoolbonus von +2, wenn er einen Sicherheitsaccount verwendet, bzw. einen Bonus von +4 für einen Admin-Account. Hat der Hacker ein Passwort und einen legitimen Account verwendet, um sich einzuloggen, wird die Verbindung sofort unterbrochen. Gelingen dem Knoten mehr Erfolge als dem Hacker, so kappt er die Verbindung. Der Hacker kann versuchen, sich erneut einzuloggen, doch der Knoten ist alarmiert (und hat möglicherweise alle Verbindungen nach außen unterbrochen).

Systemneustart

Als letzten Ausweg starten viele Knoten einfach ihr zugehöriges Gerät neu, um auf diese Weise einen Eindringling hinauszuwerfen, bevor er zu viel Schaden anrichtet. Das Herunterfahren und Neustarten erfordert eine Ausgedehnte Probe auf System + Prozessor (10, 1 Kampfrunde). Jeder, der auf den Knoten zugreift, wenn er herunterfährt, wird ausgeloggt, offene Dateien werden gespeichert, und alle aktiven Programme werden deaktiviert. Das neustartende Gerät hat keinen Matrixknoten, bis der Neustart vollständig durchgeführt wurde.

ZUFÄLLIG ALARMREAKTIONEN

1W6-Wurf	Reaktion
1	Aufspür-IC starten
2	Angriffs-IC starten
3	Blackout- oder Schwarzer-Hammer-IC starten
4	Spinne schicken
5	Verbindung unterbrechen
6	System neustarten

TECHNOMANCER

Die Neuralverbindungen und die Gehirnchemie von Technomancern haben sich so entwickelt, dass sie kabellose Signale senden, empfangen und verstehen können und daher ohne Elektronik oder Cyberware auf die WiFi-Matrix zugreifen können. Wissenschaftler und sogar Zauberkundige haben bislang keine Erklärung für die Funktionsweise dieser organischen WiFi-Verbindung, und die Technomancer selber haben nichts dagegen einzuwenden, dass sie in ständigem Kontakt mit der Matrix stehen, mit dem ununterbrochenen Summen des Datenflusses in ihren Ohren. Technomancer, die von diesem digitalen Hintergrundrauschen getrennt werden, neigen dazu, knurrig und nervös zu werden.

Um ein Technomancer zu sein, muss ein Charakter bei der Charaktererschaffung die Gabe Technomancer (S. 117) wählen.

RESONANZ

Resonanz ist der Begriff, den Technomancer verwenden, um die Gezeiten des Datenflusses und die mystische (oder zumindest mysteriöse) Energie zu beschreiben, die sie in der Matrix wahrnehmen. Technomancer besitzen ein spezielles Attribut, das als Resonanz bezeichnet wird, und das für ihre Fähigkeit steht, allein kraft ihres Geistes auf die Matrix zuzugreifen. Das Resonanzattribut eines Technomancers beeinflusst alle seine Resonanzfähigkeiten, also seine Lebende Persona, seine Komplexen Formen usw.

Implantate und Resonanz

Ähnlich wie bei der Magie beeinträchtigen Cyber- und Bioware die Resonanz. Um die Schwere dieser Beeinträchtigung zu bestimmen, wird der Essenzverlust durch Cyber- und/oder Bioware-Implantate (S. 93) auf die nächste ganze Zahl aufgerundet und von der Resonanz des Technomancers abgezogen.

DIE LEBENDE PERSONA

Technomancer haben ihre eigene Version einer Persona, nämlich die *Lebende Persona*. Im Prinzip handelt es sich dabei um ein organisches Kommlink und Sim-Modul im Kopf des Technomancers. Diese Lebende Persona hat Attribute wie jede normale Persona, die auf den persönlichen Attributen und der Resonanz des Technomancers basieren.

Die Tabelle *Lebende Persona* gibt an, wie die Attribute der Lebenden Persona eines Technomancers bestimmt werden. Keines der Attribute dieser Persona kann die Resonanzstufe des Technomancers überschreiten (die Lebende Persona eines Technomancers mit Resonanz 3 und Willenskraft 5 hat also eine Firewall von 3, nicht von 5). Wenn Technomancer in volle VR eintauchen, sind sie immer mit Heißem Sim (S. 265) unterwegs; der Geschwindigkeitsbonus für Heißes Sim ist bereits in ihr Prozessorattribut und ihre Initiative eingerechnet.

Die Lebende Persona besitzt keinen organischen Speicherplatz. Wenn ein Technomancer eine Datei herunterladen will, muss er sie mental auf ein physisches Speichermedium herunterladen.

Technomancer und Zustandsmonitore

Da die Lebende Persona eines Technomancers von dessen Gehirn geschaffen wird, besitzen Technomancer keinen separaten Matrix-Zustandsmonitor. Stattdessen verwenden sie ihren Geistigen und Körperlichen Zustandsmonitor. Das bedeutet, dass jeder Schaden, den ein Technomancer in der realen Welt erleidet, sich auf seine Matrixfähigkeiten auswirkt, und umgekehrt. Matrixschaden wird wie Geistiger Schaden am Technomancer behandelt. Wenn ein Technomancer bewusstlos wird, stürzt seine Lebende Persona ab.

LEBENDE PERSONA

PERSONA-ATTRIBUT	WERT
Firewall	Willenskraft
Prozessor	Intuition (+1 in VR)
Signal	Resonanz ÷ 2, aufgerundet
System	Logik

ANDERE STUFEN	WERT
Biofeedback-Filter	Charisma
VR-Matrixinitiative	(Intuition x 2) +1
VR-Matrix-Initiativedurchgänge	3

TECHNOMANCER-FERTIGKEITEN

Neben den Resonanzfertigkeiten, die Technomancer für den Umgang mit Sprites benötigen (S. 281), verwenden sie die gleichen Fertigkeiten wie Hacker: Computer, Datensuche, Elektronische Kriegsführung, Hacking, Hardware, Matrixkampf und Software. Die Art und Weise, wie Technomancer diese Fertigkeiten einsetzen, unterscheidet sich jedoch grundlegend davon, wie Nicht-Technomancer sie nutzen. Technomancer üben diese Fertigkeiten durch mentale Gymnastik und ein intuitives Gefühl für die Funktionsweise der Maschinenwelt aus; sie erlernen nicht in dem Sinne Wissen über Elektronik, sondern lernen, wie sie Geräte und Software dazu bringen können, das zu tun, was sie wollen.

Daher unterscheiden sich die Technomancer-Versionen dieser Fertigkeiten fundamental von den Standardversionen. Regeltechnisch bedeutet das, dass Technomancer diese Fertigkeiten niemals Nicht-Technomancern beibringen können und dass die Technomancer-Versionen der Fertigkeiten niemals als Talentsofts erhältlich sein werden. Technomancer können die „normalen" Versionen dieser Fertigkeiten separat erlernen (oder normale Talentsofts benutzen), doch ihnen erscheint meistens der normale Weg, diese Dinge zu tun, als hoffnungslos plump und rückständig.

Matrixwahrnehmung

Da sie immer in Resonanz mit den Gezeiten des Datenflusses in der Matrix sind, erhalten Technomancer einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Matrix-Wahrnehmungsproben.



KOMPLEXE FORMEN

Technomancer benutzen Programme nicht so, wie Hacker es tun (niemand hält sie davon ab, sich ein Kommlink zu schnappen und damit durch die Matrix zu streifen, wenn sie Lust auf eine „Retro"-Erfahrung haben, doch das kommt selten vor). Stattdessen lernen sie, die digitale Natur der Matrix mit *Komplexen Formen* zu manipulieren, mentalen Algorithmen, die sie erschaffen, um Hürden zu überwinden.

Technomancer müssen durch Meditation, Selbstbeobachtung und Übung lernen, ihre Komplexen Formen zu benutzen. Bei der Charaktererschaffung zahlen Technomancer Generierungspunkte, um mit Komplexen Formen zu beginnen, die sie bereits erlernt haben. Danach können Technomancer zusätzliche Komplexe Formen lernen, indem sie Karma ausgeben (S. 312).

Der Einfachheit halber werden Komplexe Formen nach den Programmen benannt, deren Funktion sie nachbilden. Für jedes Programm gibt es eine äquivalente Komplexe Form, mit Ausnahme des Biofeedback-Filters, der Teil der Lebenden Persona ist. Manche Programme haben etwas andere Auswirkungen, wenn sie als Komplexe Form eingesetzt werden, doch das ist jeweils in der Beschreibung des Programms vermerkt. Agenten, IC und Autosofts können nicht von Technomancern gelernt oder verwendet werden.

Ein Technomancer kann eine beliebige Anzahl an Komplexen Formen benutzen, ohne dass sich das auf seine Resonanz auswirkt; alle Komplexen Formen eines Technomancers gelten als laufend, es sei denn, sie werden bewusst vom Technomancer „deaktiviert".

Komplexe Formen agieren wie Programme, doch sie sind keine Programme. Sie können nicht Ziel von Handlungen sein, die sich nur auf Programme auswirken. Charaktere ohne Resonanzattribut können keine Komplexen Formen benutzen.

Stufen von komplexen Formen

Komplexe Formen haben ebenso wie Programme Stufen, die bei der Charaktererschaffung gekauft oder im späteren Spiel mittels Karma gesteigert werden können. Die Grundstufe einer Komplexen Form kann das Resonanzattribut des Technomancers nicht überschreiten.

Komplexe Formen lernen

Technomancer müssen neue Komplexe Formen entweder von einem anderen Technomancer oder von einem Sprite lernen. Die Kosten dafür, von einem Technomancer zu lernen, betragen normalerweise dessen Unterrichtsfertigkeit x 1.000 ¥, doch man kann natürlich auch einen Handel über einen Gefallen oder andere Dinge abschließen. Um von einem Sprite zu lernen, muss das Sprite registriert sein, und es kostet einen Spritedienst Lernhilfe (S. 282).

Dem Technomancer muss eine Ausgedehnte Probe auf Intuition + Resonanz (5, 1 Tag) gelingen. Ein Unterrichtender kann einmal am Tag eine Unterrichtsprobe (S. 164) ablegen, um zusätzliche Würfel für die Lernprobe zur Verfügung zu stellen. Bei Erfolg gibt der Technomancer 2 Punkte Karma aus und lernt die neue Komplexe Form mit Stufe 1; misslingt die Probe, kostet das kein Karma, doch die Komplexe Form wird auch nicht erlernt.

Um eine bestehende Komplexe Form um 1 Punkt zu steigern, ist eine Ausgedehnte Probe auf Intuition + Resonanz (neue Stufe x 2, 1 Woche) erforderlich. Ein Unterrichtender wird nicht benötigt, um eine Komplexe Form zu steigern, er kann jedoch genauso wie beim Erlernen einer neuen Komplexen Form behilflich sein.

IMPROVISIEREN

Technomancer besitzen die Fähigkeit, aus dem Stegreif Komplexe Formen, die sie nicht kennen, zu kreieren oder die Stufen ihnen bekannter Komplexer Formen zu steigern. Dieser Prozess wird als *Improvisieren* bezeichnet. Um eine Komplexe Form zu improvisieren, legt der Technomancer eine Software + Resonanz-Probe ab. Jeder Erfolg dieser Probe kann dazu verwendet werden, die Stufe einer Komplexen Form um 1 zu erhöhen; ist die Komplexe Form neu für den Technomancer, so beginnt sie mit Stufe 0. Der Technomancer kann auch einen Teil seiner Erfolge verfallen lassen. Keine improvisierte Komplexe Form kann eine Stufe haben, die das Doppelte des Resonanzattributes des Technomancers überschreitet.

Improvisierte Komplexe Formen müssen aufrechterhalten werden (so ähnlich wie Zauberer Zaubersprüche aufrechterhalten). Das Aufrechterhalten verlangt dem Technomancer Konzentration ab, daher erleidet er für jede aufrechterhaltene

Komplexe Form einen Würfelpoolmodifikator von –2 auf alle Proben. Dieser Modifikator gilt nicht für den Einsatz der improvisierten Komplexen Form, aber für alle anderen Handlungen, die der Technomancer ausführt.

Improvisieren ist ein anstrengender Prozess, der Schwund verursacht (S. 283).

SPRITES

Technomancer besitzen die Fähigkeit, semiautonome Wesenheiten aus dem Gewebe der Matrix zu erschaffen, digitale Kreaturen, die ihren Befehlen gehorchen. Diese *Sprites* werden von manchen Technomancern als Haustiere oder ungewöhnliche Freunde empfunden, während andere in ihnen die Geister der Maschine sehen. Hacker und andere Matrixspezialisten sind sich uneins über die wahre Natur dieser Konstrukte; die meisten Analysen sehen in ihnen ungewöhnliche und komplexe Programme, die sich aus dem Nichts bilden. Sprite-Icons reichen von niedlichen oder animierten Darstellungen bis hin zu bizarren und esoterischen Entwürfen.

Regeltechnisch sind Sprites den Agenten (S. 273) sehr ähnlich. Jedes Sprite hat eine Stufe, das der Pilotstufe eines Agenten entspricht und seine anderen Matrixattribute festlegt. Die Matrixattribute eines Sprites sind unabhängig von den Attributen des Knotens, auf dem es sich gerade befindet; es greift auf andere, unerklärlichere Ressourcen zurück.

Sprites kompilieren

Um ein Sprite zu erschaffen (oder, wie manche sagen, zu beschwören), muss der Technomancer sich zunächst für die Art des Sprites (*Arten von Sprites*, S. 282) und seine Stufe entscheiden. Er führt eine Handlung Sprite Kompilieren aus und legt eine Vergleichende Probe zwischen seinem Kompilieren + Resonanz und der Stufe des Sprites ab. Jeder Nettoerfolg, den der Technomancer erzielt, gestattet ihm, einen Dienst vom Sprite zu verlangen.

Dieser Prozess verschafft dem Technomancer ein unregistriertes Sprite. Ein Technomancer kann immer nur ein unregistriertes Sprite in seinen Diensten haben. Will er mehr Sprites in seine Dienste nehmen, so muss er ein Sprite zunächst *registrieren* (S. 281). Ein Sprite zu kompilieren, ist anstrengend; ein Technomancer erleidet jedes Mal Schwund (S. 283), wenn er ein Sprite kompiliert.

Dienste von Sprites

Sprites können beauftragt werden, bestimmte Aufgaben zu erledigen, die als *Dienste* bezeichnet werden. Ein Dienst ist die Erledigung einer bestimmten Sache, um die der Technomancer das Sprite bittet, die er ihm abschwatzt oder von ihm verlangt. Die Anzahl an Diensten, die ein Sprite einem Technomancer schuldet, entspricht der Anzahl an Nettoerfolgen, die der Technomancer bei der Kompilierprobe erzielt hat.

Sprites stehen für die Dienste, die sie schulden, bis zu 8 Stunden lang zur Verfügung, oder bis sie alle ausstehenden Dienste erledigt haben. Nach 8 Stunden verschwinden Sprites (manche sagen, sie kehren in die Resonanz zurück), egal wie viele Dienste sie noch schulden. Die einzige Möglichkeit, ein Sprite länger bei sich zu behalten, besteht darin, es zu registrieren.

Sprites akzeptieren nur Dienste von dem Technomancer, der sie kompiliert hat, es sei denn, ein anderer Technomancer täuscht einen Befehl vor (*Befehle vortäuschen*, S. 268). Sprites können nicht von Hackern getäuscht werden; ein Hacker ist einfach nicht in der Lage, seine Anweisungen so mit Resonanz zu prägen wie ein Technomancer. Ebenso wie bei Agenten führt die Datenspur eines Sprites zurück zur Datenspur des Technomancers.

Die anhaltende Anwendung einer bestimmten Kraft, ob auf ein einzelnes Ziel oder eine Gruppe, zählt nur als einziger Dienst. Werden die Parameter eines Dienstes geändert, so gilt dies als neuer Dienst. Gegner in einem einzelnen Knoten im Matrixkampf anzugreifen, gilt nur als einziger Dienst, unabhängig von der Zahl der beteiligten Feinde.

Sprites müssen beim Technomancer bleiben. Sprites können (innerhalb der 8-Stunden-Periode) jederzeit vorübergehend entlassen und später wieder gerufen werden; beides erfordert eine Einfache Handlung. Sprites können nur auf andere Knoten zugreifen, wenn sie vom Technomancer begleitet oder gerufen werden, oder wenn sie auf einen *Ferndienst* geschickt werden.

Ferndienste

Sprites können beauftragt werden, einen Ferndienst in einem anderen Knoten zu erledigen und so fern vom Technomancer tätig zu werden. Das Sprite kann nur auf öffentliche Knoten zugreifen oder auf private Knoten, für die es die nötigen Passwörter hat oder die es mit einer Komplexen Form Ausnutzen hacken kann. Durch einen Ferndienst verfallen alle weiteren Dienste, die ein Sprite dem Technomancer noch schuldet.

Sprite-Technomancer-Verbindung

Technomancer halten eine mentale Verbindung mit ihren Sprites aufrecht, solange sie online sind. Diese Verbindung ermöglicht ihnen, in der Matrix zu kommunizieren und Texte, Bilder, Dateien usw. hin und her zu schicken. Daher merkt es ein Technomancer, wenn ein Sprite zerstört wird, da die mentale Verbindung dann nicht mehr besteht.

Wenn ein Technomancer seine Verbindung zur Matrix verliert, verliert er auch den Kontakt zu seinen Sprites. In diesem Fall arbeiten die Sprites weiter. Wenn der Technomancer wieder online kommt, muss ihm eine Resonanz + Intuition (3)-Probe gelingen, um die mentale Verbindung zum Sprite wiederherzustellen.

Sprites registrieren

Registrieren ist eine Methode, einem Sprite Langzeitdienste abzufordern. Um ein Sprite zu registrieren, muss der Technomancer eine ununterbrochene „Meditations"-Sitzung mit dem Sprite beginnen, während der er vom Rest der Matrix getrennt ist. Registrieren dauert so viele Stunden, wie der Stufe des Sprites entspricht, wobei das Sprite auch dann während der Meditationssitzung anwesend bleibt, wenn die 8-Stunden-Periode währenddessen abläuft. Am Ende dieser Prozedur legt der Technomancer eine Vergleichende Probe auf Registrieren + Resonanz gegen Stufe x 2 des Sprites ab. Der Technomancer benötigt mindestens einen Nettoerfolg, um das Sprite zu registrieren; zusätzliche Nettoerfolge erhöhen die Anzahl der Dienste, die das Sprite dem Technomancer schuldet. Ein registriertes Sprite verschwindet nicht nach Ablauf von 8 Stunden, sondern steht dem Technomancer zur Verfügung, bis seine Dienste aufgebraucht sind. Ein Technomancer kann eine Anzahl von registrierten Sprites gleich seinem Charismaattribut haben. Jeder Versuch, weitere Sprites über das Maximum hinaus zu registrieren, schlägt automatisch fehl.

Registrierte Sprites müssen nicht beim Technomancer bleiben; sie können auf „Standby" geschaltet werden und mit der Resonanz verschmelzen, bis der Technomancer sie wieder ruft (beides kostet eine Einfache Handlung).

Registrierte Sprites können die mentalen Ressourcen eines Technomancers beeinträchtigen, wenn der Spielleiter es so will, so ähnlich wie Gebundene Geister sich auf Zauberer auswirken (*Gebundene Geister*, S. 220).

Jede achtstündige Periode der anhaltenden Verwendung einer Spritekraft verbraucht einen Dienst.

Zusätzlich zu den Standarddiensten, für die Sprites eingesetzt werden können, können registrierte Sprites noch folgende Dienste erledigen:

Ferndienst: Registrierte Sprites führen Ferndienste ebenso aus wie unregistrierte Sprites, doch der Technomancer verliert keine noch ausstehenden Dienste, und das Sprite verschwindet nicht nach 8 Stunden und kann daher noch für einige Zeit den Dienst ausführen. Ein registriertes Sprite, das dem Technomancer noch Dienste schuldet, geht auf „Standby", wenn es den Ferndienst erledigt hat, es sei denn, es wurde anders instruiert.

Geliehener Dienst: Ein registriertes Sprite kann angewiesen werden, den Befehlen eines anderen Charakters zu gehorchen (ob Technomancer oder nicht). Der Technomancer überträgt einen oder mehrere der ausstehenden Dienste an den anderen Charakter. Natürlich kann ein Nicht-Technomancer ein Sprite nicht dafür verwenden, Komplexe Formen zu lernen, zu improvisieren oder aufrechtzuerhalten, doch er kann jeden anderen Dienst von dem Sprite verlangen. Sprites, die an andere ausgeliehen wurden, gehorchen trotzdem immer noch an erster Stelle den Anweisungen des Technomancers.

Komplexe Form aufrechterhalten: Jede Komplexe Form, die ein Technomancer improvisiert, kann statt von ihm von einem registrierten Sprite aufrechterhalten werden, sodass der Technomancer nicht den Modifikator von –2 erleidet. Das Aufrechterhalten kostet jeweils 1 Dienst für so viele Kampfrunden, wie der Stufe des Sprites entspricht. Ein Sprite der Stufe 4, das noch 2 Dienste schuldet, kann eine Komplexe Form für maximal 8 Kampfrunden aufrechterhalten. Der Technomancer kann das Aufrechterhalten übernehmen, wenn das Sprite seinen Dienst beendet hat (aber auch jederzeit vorher). Wird das Sprite zerstört (im Matrixkampf oder wenn es dekompiliert wird), endet die aufrechterhaltene Komplexe Form.

Lernhilfe: Registrierte Sprites können für den Preis eines Dienstes Extrawürfel zur Verfügung stellen und einen Technomancer dadurch unterstützen, neue Komplexe Formen zu erlernen. Das Sprite addiert seine Stufe in Würfeln zur Ausgedehnten Lernprobe hinzu (S. 164).

Operation unterstützen: Ein registriertes Sprite kann eine vom Technomancer eingesetzte Komplexe Form um seine Stufe steigern. Diese Unterstützung dauert maximal so viele Kampfrunden, wie der Stufe des Sprites entspricht. Ein Sprite der Stufe 3 kann also beispielsweise die Komplexe Form Panzerung eines Technomancers um 3 erhöhen, und zwar für bis zu 3 Kampfrunden pro Dienst.

Neu-Registrierung

Ein Technomancer kann ein registriertes Sprite neu registrieren, indem er den oben beschriebenen Registrierungsprozess wiederholt, um dem Sprite zusätzliche Dienste abzuverlangen. Die Prozedur ist die gleiche, jeder Erfolg bringt einen zusätzlichen geschuldeten Dienst.

SPRITES DEKOMPILIEREN

Ein Technomancer kann versuchen, ein Sprite zu dekompilieren (egal, ob es sein eigenes ist oder nicht) und es in die Bits und Bytes zurückzuverwandeln, aus denen es geformt wurde. Dekompilieren erfordert eine Vergleichende Probe. Der Technomancer würfelt auf Resonanz + Dekompilieren gegen die Stufe des Sprites (plus der Resonanz des registrierenden Technomancers, falls es registriert ist). Gewinnt der dekompilierende Technomancer, sinkt die Zahl der Dienste, die das Sprite noch schuldet (inklusive desjenigen, den es gerade ausführt), um 1 pro Nettoerfolg. Sinkt die Anzahl der Dienste des Sprites auf 0, verschwindet es bei seiner nächsten Handlung. Jeder anwesende Technomancer kann versuchen, es erneut zu kompilieren, bevor es verschwindet, um es wieder unter seine Kontrolle zu bringen.

Egal ob er gewinnt oder verliert, der dekompilierende Technomancer erleidet genauso Schwund, als hätte er das Sprite kompiliert.

ARTEN VON SPRITES

Sprites sind fühlende Matrixwesenheiten, die in unterschiedlichen Formen auftreten. Jedes Sprite besitzt die Kräfte, die seiner Art entsprechen. Ein Sprite besitzt eine optionale Komplexe Form für jeweils 3 volle Stufenpunkte, die der Technomancer auswählt, wenn er das Sprite kompiliert. Alle Fertigkeiten und Komplexen Formen besitzt das Sprite mit seiner Stufe.

Technomancer können alle fünf im Folgenden beschriebenen Arten von Sprites kompilieren.

Daten-Sprite

Daten-Sprites eigenen sich zum Aufspüren und Manipulieren von Daten. Sie geben exzellente Suchbots und Bibliothekare ab.

Pilot	Prozessor	Firewall	Matrix-INI	INI-Durchgänge	Edge	Res
S	S	S – 2	S x 2	3	S	S

Fertigkeiten: Computer, Datensuche, Elektronische Kriegsführung
Komplexe Formen: Analysieren, Editieren, Entschlüsselung, Schmöker
Kräfte: Steganografie, Wasserzeichen
Optionale Komplexe Formen: Entschärfen, Schnüffler, Schleicher, Verschlüsselung, beliebige Linguasoft (S. 376)

Infiltrator-Sprite

Infiltrator-Sprites sind Meister darin, Programmfehler und Softwarelücken zu finden. Sie eignen sich gut als Hacking-Gehilfen.

Pilot	Prozessor	Firewall	Matrix-INI	INI-Durchgänge	Edge	Res
S	S + 1	S	S x 3	3	S	S

Fertigkeiten: Computer, Elektronische Kriegsführung, Hacking
Komplexe Formen: Analyse, Ausnutzen, Schleicher
Kräfte: Unterdrücken
Optionale Komplexe Formen: Editieren, Entschärfen, Entschlüsselung, Scannen, Täuschung

Kurier-Sprite

Diese Sprites sind Boten und Spurensucher, gut dafür geeignet, wichtige Daten sicher durch die Matrix zu befördern.

Pilot	Prozessor	Firewall	Matrix-INI	INI-Durchgänge	Edge	Res
S	S + 1	S + 1	S x 3	3	S	S

Fertigkeiten: Computer, Datensuche, Hacking
Komplexe Formen: Analyse, Aufspüren, Editieren, Schleicher, Verschlüsselung
Kräfte: Cookie, Hash
Optionale Komplexe Formen: Ausnutzen, Befehl, Entschlüsselung, Scannen, Schmöker

Maschinen-Sprite

Maschinen-Sprites eignen sich für die Manipulation von Geräten. Von allen Sprites sind sie es noch am ehesten, die über ein Gerät mit der realen Welt interagieren.

Pilot	Prozessor	Firewall	Matrix-INI	INI-Durchgänge	Edge	Res
S	S	S + 2	S x 2	3	S	S

Fertigkeiten: Computer, Elektronische Kriegsführung, Hardware
Komplexe Formen: Analyse, Befehl
Kräfte: Diagnose, Gremlins, Stabilität
Optionale Komplexe Formen: Editieren, Entschlüsselung, Medic, beliebige Autosoft (S. 287)

Stör-Sprite

Stör-Sprites sind dafür ausgelegt, Codefehler einzustreuen und Programme zum Absturz zu bringen.

Pilot	Prozessor	Firewall	Matrix-INI	INI-Durchgänge	Edge	Res
S	S + 2	S + 1	S x 3	3	S	S

Fertigkeiten: Computer, Matrixkampf, Hacking
Komplexe Formen: Analyse, Angriff, Panzerung, Schleicher
Kräfte: Elektronensturm
Optionale Komplexe Formen: Ausnutzen, Blackout, Medic, Schwarzer Hammer

KRÄFTE VON SPRITES

Die folgenden Kräfte stehen nur Sprites zur Verfügung und zwar jeweils nur einer Art von Sprites, wie in der Beschreibung der Sprites angegeben.

Cookie

Ein Sprite benutzt die Kraft Cookie, um ein Zielicon mit einem verborgenen Codefragment zu „markieren", mit dem man die Matrixaktivitäten des Icons verfolgen kann. Das Sprite muss das Opfer in einer Vergleichenden Probe auf Sprite-Stufe x 2 gegen Firewall + Schleicher des Icons schlagen. Ist das Sprite erfolgreich, wird der Cookie-Code an das Icon angeheftet und zeichnet jeden Ort auf, an den sich das Icon begibt, und alles, was es tut, also beispielsweise jeden Knoten, auf den das Icon zugreift, die Einzelheiten jeder Kommunikation, an der das Icon beteiligt ist (mit wem und wann, allerdings nicht den Inhalt), alle Programme, die das Icon startet oder mit denen es interagiert, usw. Die Anzahl der Nettoerfolge gibt an, wie detailliert die Daten sind, die das Cookie sammelt (1 Erfolg liefert eine knappe Zusammenfassung, 4 oder mehr Erfolge einen detaillierten Bericht). Das Cookie sammelt die Daten über einen Zeitraum, den das Sprite bei der Markierung festlegt, dann sendet es sie an das Sprite (das sie dann wiederum an den Technomancer weitergeben kann).

Cookies können mit einer Matrix-Wahrnehmungsprobe (4) entdeckt und dann mit einer Computer + Editieren (2)-Probe (mit oder ohne Resonanz) beseitigt werden.

Diagnose

Die Kraft der Diagnose ermöglicht dem Sprite, die interne Wirkungsweise eines elektronischen Gerätes einzuschätzen. Das Sprite muss sich im Knoten des betreffenden Gerätes befinden. Das Sprite kann dann in einer Teamwork-Probe jemanden unterstützen, der das Gerät benutzen oder reparieren will. Das Sprite legt eine Stufe x 2-Probe ab; jeder Erfolg fügt einen Würfel zur Probe des Charakters hinzu, der das Gerät benutzt oder repariert. Der maximale Würfelbonus, den der Charakter durch diese Teamwork-Probe erhalten kann, ist gleich der Fertigkeitsstufe des Charakters.

Elektronensturm

Mit dieser Angriffskraft bombardiert das Sprite ein Zielicon mit einem anhalten Trommelfeuer störender Signale. Wenn das Sprite im Matrixkampf einen Treffer gegen das Zielicon landet, taucht es das Ziel in einen Hagel digitaler Impulse. Beim ersten Angriff und in jeder der Handlungsphasen des Sprites verursacht der Elektronensturm einen Schadenscode von (Stufe) Matrixschaden mit einem PB von –2, wogegen normal Widerstand geleistet werden kann. Solange das Zielicon im Elektronensturm steckt, erleidet es einen Würfelpoolmodifikator von –2 auf alle Matrixhandlungen. Das Zielicon kann sich aus dem Elektronensturm befreien, indem es eine Komplexe Handlung aufwendet und das Sprite in einer Vergleichenden Prozessor x 2-Probe schlägt.

Gremlins

Diese Kraft verursacht mysteriöse Fehlfunktionen in einem Gerät oder lässt es auf andere (schädliche) Weise außerhalb seiner normalen Parameter arbeiten. Das Sprite muss sich im Knoten des Gerätes befinden oder in einem anderen Knoten, zu dem das Gerät eine Subskriptionsverbindung hat. Legen Sie eine Vergleichende Probe zwischen Stufe x 2 des Sprites und System + Firewall des Gerätes ab. Ist das Sprite erfolgreich, erleidet das Gerät einen Patzer. Der Spielleiter wählt eine dem Gerät und der Situation angemessene Fehlfunktion aus, etwa eine gesperrte Funktion, eine Signalschleife oder einen Lesefehler. Gelingen dem Sprite 4 Nettoerfolge, so wirkt sich das wie ein kritischer Patzer aus – das Gerät stürzt ab, brennt durch oder versetzt seinem Benutzer einen Stromschlag.

Wird diese Kraft gegen eine Drohne oder ein Fahrzeug eingesetzt, kann sie den Fahrer zu einer Fahrzeugprobe zwingen. Die Stufe des Sprites zählt als negativer Würfelpoolmodifikator für diese erzwungene Probe.

Hash

Mit der Kraft Hash kann ein Sprite eine Datei vorübergehend mit einem einzigartigen Resonanzalgorithmus verschlüsseln, sodass nur das Sprite selbst sie wieder entschlüsseln kann. Das Sprite muss bei der verschlüsselten Datei bleiben; verlässt es sie, wird die Datei wieder in den Normalzustand konvertiert. Wird das Sprite zerstört, bleibt die Datei dauerhaft korrumpiert und ist wertlos.

Stabilität

Ein Sprite kann diese Kraft auf den Knoten anwenden, in dem es sich befindet, oder auf ein beliebiges Gerät, Programm oder Icon. Stabilität sorgt dafür, dass keine normalen Fehlfunktionen oder Pannen auf das Ziel wirken (dazu zählen auch normale Patzer und solche, die durch die Kräfte Gremlins oder Unfall verursacht werden). Außerdem reduziert Stabilität einen kritischen Patzer zu einem normalen Patzer.

Steganografie

Das Sprite kann eine Datei oder eine Datensequenz so in einer anderen Datei verstecken, dass sie unsichtbar für Suchanfragen und Datenrecherchen wird. Solcherart verschleierte Daten werden oft in Dateien mit scheinbar unwichtigem Inhalt versteckt.

Getarnte Dateien können nicht durch normale Datensuchen entdeckt werden. Die einzige Möglichkeit, die versteckte Datei zu finden, besteht in einer Matrix-Wahrnehmungsprobe (4); sogar das Sprite selbst muss diese Probe ablegen, um die Datei zu finden und zu extrahieren.

Unterdrücken

Das Sprite hat die angeborene Fähigkeit, Firewalls zu verwirren, die das Sprite bei illegalen Aktivitäten erwischen. Immer, wenn das Sprite einen Alarm auslöst (S. 278), erfolgt der Alarm mit einer Verzögerung von (Stufe ÷ 2, aufgerundet) Kampfrunden.

Wasserzeichen

Das Sprite kann ein Icon oder einen Knoten mit einer unsichtbaren Markierung versehen, die nur resonanzerfüllte Wesen sehen können, genau wie eine Matrixsignatur. Dadurch kann das Sprite heimlich Nachrichten in der Matrix hinterlassen oder Matrixobjekte markieren. Ein Sprite kann ein Wasserzeichen mit einem neuen „überschreiben".

MATRIXSIGNATUREN

Jede Anwendung von Resonanzfähigkeiten hinterlässt eine Matrixsignatur auf allem, mit dem sie in Berührung kommt, auch in dem Knoten, auf dem das geschieht. Diese Signatur kann nur von anderen Resonanzwesen (Technomancern und Sprites) mit einer Matrix-Wahrnehmungsprobe (3) gesehen werden. Diese Matrixsignatur ist eine Art digitaler „Fingerabdruck" des Technomancers oder Sprites, der oder das sie hinterlassen hat. Signaturen halten so viele Stunden, wie der Stufe des eingesetzten Attributs entspricht (Resonanz oder Stufe der Komplexen Form eines Technomancers, oder Stufe eines Sprites). Eine Signatur kann wiedererkannt werden, wenn man sie erneut sieht (was möglicherweise eine Erinnerungsprobe erfordert, S. 166). Mit 5 oder mehr Erfolgen erhält der Technomancer oder das Sprite sogar einen Hinweis darauf, welche Art von Komplexer Form oder Sprite die Signatur hinterlassen hat.

Ein Technomancer oder Sprite kann unter Aufwendung so vieler Komplexer Handlungen, wie der Stufe der Matrixsignatur entspricht, diese vollständig auslöschen.

SCHWUND

Schwund ist die geistige Belastung eines Technomancers beim Einsatz seiner Fähigkeiten. Schwund tritt auf, wenn er eine Komplexe Form improvisiert (S. 280) oder ein Sprite kompiliert, registriert oder dekompi-

liert (S. 281). Regeltechnisch ist Schwund dem Entzug sehr ähnlich, den Zauberer bei magischen Aktivitäten erleiden. Schwund ist immer Geistiger Schaden, soweit nicht anders angegeben. Der Technomancer legt eine Schwundwiderstandprobe auf Willenskraft + Resonanz ab. Jeder Erfolg reduziert den Schaden um 1 Kästchen.

Beim Improvisieren entspricht der Schadenscode des Schwunds den Erfolgen, die für Stufenpunkte eingesetzt werden. Übersteigt die Endstufe der improvisierten Komplexen Form das Resonanzattribut des Technomancers, so ist der Schaden Körperlich statt Geistig.

Beim Kompilieren, Registrieren und Dekompilieren eines Sprites entspricht der Schwund-Schadenscode dem Doppelten der Erfolge (nicht der Nettoerfolge), die vom Sprite bei der Vergleichenden Probe erzielt wurden. Das gilt unabhängig davon, ob der Versuch erfolgreich war oder nicht. Übersteigt die Stufe des Sprites das Resonanzattribut des Technomancers, so ist der Schaden Körperlich statt Geistig.

BEISPIEL

Netcat hat eine Komplexe Form improvisiert, 4 Erfolge erzielt und sie damit von 4 auf 8 gesteigert. Netcats Resonanzattribut ist 5, also erleidet sie Schwund von 4K. Sie würfelt auf Ihre Willenskraft 4 + Resonanz 5 (9 Würfel) und erzielt 3 Erfolge, also erleidet sie 1 Kästchen Körperlichen Schaden.

WANDLUNG

Eine Wandlung verstärkt die Verbindung zwischen einem Technomancer und der Resonanz. Ähnlich wie bei der Initiation eines Erwachten Charakters ist die Wandlung eine sehr persönliche und tiefgreifende Erfahrung, ein Prozess des Wachsens und Bewusstwerdens, eine Chance für den Technomancer, sich selbst besser mit der Maschinenwelt in Einklang zu bringen. Die Wandlung verleiht dem Technomancer stärkere Fähigkeiten, die als Echos bezeichnet werden, gewährt ihm Zugang zu den mysteriösen Resonanzräumen, die in der Matrix verborgen liegen, und erlaubt ihm, sein Resonanzattribut über das natürliche Maximum von 6 hinaus zu erhöhen.

Die Wandlung wird in Graden gemessen, beginnend mit Grad 1. Die Wandlung verursacht Karmakosten in Höhe von 10 + (Grad x 3). Der Grad eines Technomancers kann niemals sein Resonanzattribut überschreiten; sollte seine Resonanz jemals unter seinen Wandlungsgrad sinken, geht diese Stufe der Wandlung verloren.

Gesteigerte Resonanz

Das natürliche Maximum eines Technomancers für sein Resonanzattribut beträgt 6 + sein Wandlungsgrad. Durch die Wandlung erhöht sich nicht das Resonanzattribut – dies muss mit zusätzlichen Karmapunkten erworben werden.

Zugang zu den Resonanzräumen

Bei der ersten Wandlung eines Technomancers findet er seinen Weg zu den geheimen Resonanzräumen, die in den Falten und Ecken der Matrix verborgen liegen. Diese sagenumwobenen Gefilde sind nur Technomancern bekannt, die sich der Wandlung unterzogen haben – und vielleicht noch Sprites oder anderen Kreaturen mit Computerbewusstsein. Sie werden durch geheime Wege in der Matrix erreicht, doch niemand weiß wirklich, wo diese Räume liegen. Mehr Informationen hierzu finden Sie in *Vernetzt* auf S. 186.

Echos

Ein Technomancer kann bei jedem Wandlungsgrad (auch beim ersten) eines der folgenden Echos erlernen. Soweit nicht anders angegeben, kann jedes Echo nur einmal gewählt werden.

- **Firewall-Upgrade:** Die Firewall der Lebenden Persona des Technomancers wird um 1 erhöht. Dieses Echo kann bis zu dreimal ausgewählt werden.
- **Neurofilter:** Die Stufe des Biofeedback-Filters der Lebenden Persona des Technomancers wird um 1 erhöht. Dieses Echo kann bis zu dreimal ausgewählt werden.
- **Prozessbeschleunigung:** Der Technomancer beschleunigt den Systemprozessor seiner Persona und kann dadurch schneller in der Matrix handeln. Der Technomancer erhält +1 auf sein Prozessorattribut (was auch seine Matrixinitiative erhöht) sowie 1 zusätzlichen Initiativedurchgang im VR-Modus.
- **Resonanzverbindung:** Dieses Echo erschafft eine empathische Verbindung zu einem anderen, vom Charakter gewählten Technomancer. Solange die beiden Charaktere verbunden sind, kann der Technomancer die vorherrschenden Stimmungen und Gefühle seines Gefährten wahrnehmen. Er weiß, ob der mit ihm Verbundene angegriffen oder unter Druck gesetzt wird, Schmerzen erleidet oder sonstwie online in Gefahr ist. Die Resonanzverbindung wirkt nur in einer Richtung (der verbundene Gefährte empfängt keine empathischen Signale), doch zwei Technomancer können beide dieses Echo wählen, um eine beidseitige Verbindung herzustellen.
- **System-Upgrade:** Die Systemstufe der Lebenden Persona des Technomancers wird um 1 erhöht. Dieses Echo kann bis zu dreimal gewählt werden.

RIGGING

Hacker (und Technomancer), die sich auf das Riggen von Drohnen und Fahrzeugen spezialisieren, bevorzugen in der Regel andere Ausrüstung und Programme als reguläre Systemhacker. Rigger müssen sich normalerweise nicht darauf konzentrieren, aus ihrem Kommlink eine Hackingmaschine par excellence zu machen, obwohl gute Matrixattribute offensiv wie defensiv durchaus nützlich sind. Rigger konzentrieren sich meist auch weniger auf Hackingprogramme, sondern richten ihr Augenmerk mehr auf eine hohe Signalstärke und gute Scan-, Befehls-, Verschlüsselungs- und Schnüfflerprogramme und natürlich jede Menge Drohnen mit möglichst hohen eigenen Matrixattributen. Was Fertigkeiten angeht, so stützen sich Rigger weniger auf Hacking und Software als auf Elektronische Kriegsführung, Hardware und verschiedene Pilot- und mechanische Fertigkeiten.

DROHNEN

Nahezu jede Art von Fahrzeug – Modellautos und Miniaturhubschrauber, Bodenpatrouillenfahrzeuge von der Größe eines kleinen Hundes, sogar modifizierte Sportwagen – kann als Drohne dienen. Der Hauptunterschied zwischen Drohnen und normalen Fahrzeugen besteht darin, dass Drohnen als unabhängige Einheiten eingesetzt werden, entweder indem sie autonom agieren oder von einem Rigger ferngesteuert kontrolliert werden. Die Regeln in diesem Abschnitt gelten sowohl für Drohnen als auch für jedes andere von einem Benutzer kontrollierte Gerät (z.B. Fahrzeuge, Sicherheitssysteme oder sogar Kaffeemaschinen).

Drohnen (und nur Drohnen) können keine Passagiere befördern und sind stattdessen mit einer internen Riggeradaption (S. 395) ausgestattet. Passagierfahrzeuge oder größere Passagierdrohnen haben diese Ausstattung normalerweise nicht, können jedoch, wie andere Geräte auch, damit ausgerüstet werden. Die Riggeradaption ermöglicht einen Benutzer im VR-Modus, in das Gerät oder Fahrzeug *hineinzuspringen*, und liefert einem Rigger mit einer implantierten Riggerkontrolle (S. 285) bestimmte Boni.

Drohnen sind Geräte, und wie alle Geräte haben sie jeweils ihren eigenen Knoten in der Matrix. Bestimmte Kontroll- und Rigginghandlungen (S. 285) setzen voraus, dass eine Subskriptionsverbindung mit dem Knoten besteht, bei anderen ist das nicht der Fall; dies wird im Einzelnen bei der Beschreibung der jeweiligen Kontrollmethode oder -handlung angegeben.

Pilotprogramme

Drohnen, Fahrzeuge und einige andere (semi-)autonome Geräte haben ein spezielles Systemprogramm, das als *Pilotprogramm* bezeichnet wird. Ähnlich dem Pilotprogramm eines Agenten ist dieses Programm eine spezielle Sorte von Betriebssystem, das bestimmte unabhängige Entscheidungen treffen kann und das speziell für das Gerät, auf dem es installiert ist, programmiert wurde. Das Pilotprogramm ist wichtig für Geräte, die Situationen einschätzen, Entscheidungen treffen, sich anpassen und möglicherweise sogar unabhängig von einem Benutzer funktionieren müssen, manchmal über längere Zeiträume. Je höher die Stufe des Pilotprogramms, desto „schlauer" ist es.

Ein Pilotprogramm ist im Grunde ein Systemprogramm mit einigen besonderen Eigenschaften und wird daher immer anstelle der Systemstufe der Drohne verwendet. Es steht zudem für die „Geistigen Attribute" der Drohne, wenn diese benötigt werden (meistens Intuition und Logik, manchmal auch Willenskraft).

Pilotprogramme sind nicht wirklich intelligent und werden oft mit dem Begriff „Hunde-Intelligenz" belegt. Wenn eine Drohne sich einer unerwarteten Situation gegenübersieht, legt sie eine Pilot + Prozessor-Probe gegen einen vom Spielleiter festgelegten Mindestwurf ab, um festzustellen, ob ihr „gesunder Menschenverstand" damit klarkommt.

Drohnenwahrnehmung

Bei der Beobachtung ihrer (physischen) Umgebung verwendet eine Drohne ihre Sensorstufe (plus die Stufe ihrer Clearsight-Autosoft, falls sie eine hat). Wenn ein Rigger die Welt durch die „Augen" einer Drohne betrachtet, verwendet er seine Wahrnehmungsfertigkeit und die Sensorstufe der Drohne statt seiner eigenen Intuition als Würfelpool.

Drohneninitiative

Wie jedes Programm handelt das Pilotprogramm einer Drohne mit digitaler Geschwindigkeit. Die Initiative einer Drohne entspricht ihrer Pilotstufe + Prozessor, und sie erhält 2 zusätzliche Initiativedurchgänge (hat also insgesamt 3). Wenn ein Rigger in die Drohne hineingesprungen ist, so handelt sie stattdessen mit der Initiative des Riggers. Wenn ein Rigger aus einer Drohne herausspringt, handelt sie für den Rest der Kampfrunde mit dem gleichen Initiative-Ergebnis.

DROHNEN KONTROLLIEREN

Es gibt drei Möglichkeiten, Drohnen, Fahrzeuge oder andere Geräte zu kontrollieren. Man kann dem Gerät Befehle in normaler Sprache übermitteln und sein Pilotprogramm die Anweisungen ausführen lassen; Befehle werden meistens über die Matrix gesendet, können jedoch auch verbal, durch Handzeichen usw. übermittelt werden. Man kann zweitens das Gerät direkt mit einem Befehlsprogramm kontrollieren, dadurch das Pilotprogramm außer Kraft setzen und es auf diese Weise fernlenken. Und schließlich kann man im VR-Modus in es hineinspringen und so durch SimSinn und direkte Kommunikation mit den eigenen Sinnen und dem motorischen System mit dem Gerät eins werden.

Befehle erteilen

Man erteilt einer Drohne oder einem anderen Gerät mit der Handlung Befehl Erteilen ein kurzes Kommando. Die Drohne versucht, diese Anweisung in ihrer nächsten Handlungsphase selbsttätig auszuführen. Man muss mit der Drohne kommunizieren können, beispielsweise über die Matrix, doch man benötigt keine Subskriptionsverbindung mit der Drohne.

Im Allgemeinen kann der Spielleiter davon ausgehen, dass das hochentwickelte Robotergehirn einer Drohne in der Lage ist, alle Befehle, die an sie erteilt werden, zu verstehen, solange sie im Rahmen der normalen Funktionsparameter der Drohne bleiben. Eine MCT-Nissan Rotordrohne beispielsweise versteht Befehle, die sich auf Flugbahnen, Zielverfolgung, Sensoreinsatz usw. beziehen. Befiehlt man ihr jedoch, jemanden vom Motorrad zu stoßen oder einen amoklaufenden Geist aufzuhalten, so wird ihr Pilotprogramm das vermutlich nicht verstehen. Pilotprogramme sind Computerprogramme und verstehen ihre Anweisungen gerne wörtlich – manchmal zu wörtlich. Wenn der Spielleiter der Meinung ist, dass ein Befehl in der Grauzone liegt oder zu kompliziert ist, so kann er eine verdeckte Pilot + Prozessor-Probe für die Drohne ablegen, um zu bestimmen, wie gut sie den Befehl versteht, wobei er einen seiner Meinung nach angemessenen Mindestwurf festlegt.

Eine Autosoft kann den „Funktionsbereich" einer Drohne erweitern, indem sie die Bandbreite an Befehlen, die sie versteht, ausdehnt. Beispielsweise wäre eine Schweißdrohne normalerweise überfordert, wenn man ihr befehlen würde, ihr Schweißgerät zum Angriff auf ein Zielobjekt einzusetzen, doch wenn die gleiche Drohne ein Zielerfassung(Schweißgerät)-Programm hätte, würde sie den Befehl problemlos verstehen.



Fernlenkung

Man kontrolliert ein Gerät, indem man das Befehlsprogramm ausführt. Man kann immer nur eine Drohne gleichzeitig kontrollieren, und man benötigt eine aktive Subskription zu dieser Drohne. Die Befehlsstufe wird statt des Attributs im Würfelpool bei jeder Handlung, die man ausführt, verwendet (außer bei Wahrnehmungsproben, die die Sensorstufe der Drohne statt der Wahrnehmung des Benutzers verwenden).

Bei dieser Kontrollmethode benutzt man eine Reihe von „Steuerelementen", die einem in AR oder VR (je nachdem) zur Verfügung stehen. Diese Kontrollmethode ist eine Matrixhandlung. Eine Drohne zu kontrollieren, ist eine Komplexe Handlung, selbst wenn die Drohne eine Einfache Handlung ausführt, wie etwa eine halbautomatische Waffe abzufeuern oder die Handlung Zielen.

Außer in dem Fall, wenn eine Drohne bereits eine andauernde Handlung auf Anweisung des Riggers ausführt, handelt eine ferngelenkte Drohne nur, wenn sie Befehle erhält (d.h. während der Handlung des Riggers).

Hineinspringen

Man „springt" in eine Drohne im VR-Modus. Dazu benötigt man eine Subskriptionsverbindung zur Drohne oder zum Gerät, und es erfordert eine Einfache Handlung. Wenn der Rigger hineingesprungen ist, verschmilzt er praktisch mit der Drohne, nimmt die Welt durch ihre Sensoren wahr und bewegt sich mit ihr, als wäre sie sein Körper. Ein Rigger, der in eine Drohne hineingesprungen ist, kann Befehle an andere Drohnen erteilen, doch er kann sie nicht fernlenken.

Eine auf diese Weise kontrollierte Drohne handelt mit der Initiative des Riggers – der Rigger und die Drohne werden als Einheit betrachtet. Alle Proben verwenden die Fertigkeiten des Riggers und die Attribute der Drohne (Prozessor ersetzt Geschicklichkeit und Reaktion, Sensor ersetzt Intuition).

ZUR MASCHINE WERDEN

Wenn man in eine Drohne hineinspringt, wird man zu dieser Drohne. Man sieht mit den Sensoren der Drohne und bewegt sich mit ihrem Körper. Man fühlt, wie die Straße unter ihr dahinfliegt und der Fahrtwind um sie herumpfeift. Der Benutzer überträgt seinen Gleichgewichtssinn und sein Gefühl für Eleganz auf die Drohne, und zusammen werden beide zu etwas, das mehr ist als die Verschmelzung von Mensch und Maschine.

In Heißem Sim ist diese Erfahrung noch intensiver. Daten, die normalerweise in irgendetwas Visuelles oder Hörbares übersetzt würden, werden zu instinktiven Wahrnehmungen und intuitiven Gefühlen. Jeder kleinste Gedanke wird an die Drohne weitergegeben und verleiht der Mensch-Drohne eine unvergleichliche Präzision. Solche Drohnen werden von anderen oft als elegant oder gar menschenähnlich wahrgenommen.

Jeder kann im VR-Modus in eine Drohne hineinspringen. Ein Sim-Modul überträgt die entsprechenden Informationen in das Gehirn des Benutzers, doch das Hineinspringen ist eine komplizierte Angelegenheit. Der Sinnesinput ist relativ einfach zu übersetzen, doch die Maschine muss Bewegungen und Positionssignale erkennen und an ein motorisches System übertragen, das eine lebenslange Erfahrung mit einem biologischen Körper hat. Für diese Aufgabe ist eine Riggerkontrolle wesentlich effektiver, was durch den Bonus von +2 reflektiert wird, den ein Rigger für praktisch alles erhält, während er in ein Gerät hineingesprungen ist.

Heißes Sim bringt einem Rigger genauso Vorteile wie einem Hacker. Alle Handlungen eines Riggers, der in eine Drohne (oder ein anderes Gerät) hineingesprungen ist, gelten als Matrixhandlungen und erhalten einen Bonus von +2 für die Verwendung von Heißem Sim. Dieser Vorteil ist jedoch zweischneidig: Wenn die Drohne Schaden erleidet, erleidet der Rigger im Heißen Sim ebenfalls Biofeedback. In Heißem Sim muss der Rigger jedes Mal, wenn die Drohne Schaden erleidet, eine Widerstandsprobe gegen die Hälfte dieses Schadenswertes (aufgerundet) an Geistigem Schaden ablegen, und zwar mit einer Willenskraft + Biofeedback-Filter-Probe; wird die Drohne zerstört, so wird der Rigger aus der Matrix ausgeworfen (wie beim Ausstöpseln) und erleidet sofort die Auswirkungen eines Auswurfschocks (S. 277).

Das Riggen von Sicherheitssystemen und anderen Geräten

Auch in anderen Geräten, z.B. in Sicherheitsgeräten wie Überwachungskameras, Magschlosstüren, Stolperdrähten, Selbstschussanlagen oder Sensoren, kann eine Riggeradaption eingebaut werden. Damit kann ein Rigger in diese Geräte hineinspringen und sie genauso wie eine Drohne kontrollieren. In vielen Gebäuden sind alle Sicherheitsgeräte mit einem zentralen Knoten verbunden, auf dem eine Spinne in das gesamte Sicherheitssystem hineinspringen kann. Sicherheitsrigger fühlen das Öffnen einer Tür als leichte Berührung auf der Haut, die Aktivierung von Alarmsensoren als Kribbeln in den Fingern oder Jucken, und der Generalalarm des Gebäudes geht buchstäblich in ihrem Kopf los.

RIGGING IN DEN GRIFF BEKOMMEN

Die Übersicht darüber zu behalten, welche Würfelpools man verwenden muss, wenn man beim Riggen etwas macht, kann ganz schön aufwendig sein, wenn man bedenkt, was es alles an Kontrolloptionen gibt.

Allgemein legt die gewählte Kontrollmethode und die Tatsache, ob der Mensch oder das Pilotprogramm die Entscheidungen fällt, die grundlegenden Würfelpools fest. Die Tabelle *Häufige Rigger-/Drohnenproben* nennt die wichtigsten Würfelpools, die bei den meisten typischen Rigginghandlungen Verwendung finden, und zwar gegliedert danach, ob das Fahrzeug von der Pilotsoftware, von einem „hineingesprungenen" Rigger oder ferngelenkt kontrolliert wird.

Alle diese Rigging-Würfelpools können natürlich, wie immer, durch entsprechende Modifikatoren verändert werden, die in den vorhergehenden Regeln und entsprechenden Abschnitten anderer Kapitel beschrieben werden. Vor allem *Fahrzeugkampf* (S. 197) im Kapitel *Kampf* beschreibt die diversen Mindestwurf- und Würfelpoolmodifikatoren, die beim Fahrzeuglenken und Manövrieren, bei Angriff und Verteidigung vorkommen, außerdem die wichtigsten Sensor- und Zielerfassungsproben für normale Fahrer und Rigger. Von besonderer Wichtigkeit sind die Tabellen *Mindestwürfe für Fahrzeugproben* (S. 198) und *Gelände* (S. 198).

Informationen über spezielle Sensoren, ihre Verwendung und die benötigten Proben finden Sie im Kapitel *Straßenausrüstung* (S. 380).

Zusätzliche Riggertricks werden im Matrix-Regelbuch *Vernetzt* vorgestellt, und die Regeln zur Fahrzeuganpassung in *Arsenal 2070* eröffnen noch weitere Optionen und Spielereien, die sich Riggercharaktere zunutze machen können.

HÄUFIGE RIGGER-/DROHNENPROBEN

Handlung	Würfelpool für hineingesprungenen Rigger	Würfelpool für autonome Drohne	Würfelpool für Fernsteuerung
Initiative	wie Rigger	Pilot + Prozessor	wie Rigger
Angriff	Sensor + Geschütze	Pilot + Zielerfassung	Befehl + Geschütze
Nahkampfverteidigung	Prozessor + Nahkampffertigkeit	Pilot + Abwehr	Befehl + Nahkampffertigkeit
Fernkampfverteidigung	Prozessor	Prozessor	Befehl
Volle Abwehr	wie oben + Ausweichen	wie oben + Abwehr	wie oben + Ausweichen
Schadenswiderstand	Konstitution + Panzerung	Konstitution + Panzerung	Konstitution + Panzerung
Infiltration	Prozessor + Infiltration	Pilot + Verdeckte Operation	Befehl + Infiltration
Manövrieren	Prozessor + Fahrzeugfertigkeit	Pilot + Steuerung	Befehl + Fahrzeugfertigkeit
Wahrnehmung	Sensor + Wahrnehmung	Sensor + Clearsight	Sensor + Wahrnehmung

AUTOSOFTPROGRAMME

Autosofts sind spezialisierte Programme, die Pilotprogramme bei Aufgaben unterstützen, die von ihrer Grundprogrammierung nicht abgedeckt werden. Wenn man beispielsweise gerade ein Maschinengewehr in eine Aufklärungsdrohne eingebaut hat, heißt das noch lange nicht, dass die Drohne weiß, wie man ein Ziel identifiziert, erfasst und beschießt. Eine Autosoft erweitert oder verbessert die Fähigkeiten einer Drohne und verleiht ihr die Kenntnisse der Autosoft, wodurch sie in der Lage ist, einen größeren Umfang an Befehlen zu verstehen. Regeltechnisch gesprochen versehen Autosofts eine Drohne mit bestimmten Fertigkeiten, auf die diese Drohne dann die entsprechenden Fertigkeitsproben ablegen kann. Wir beschreiben hier ein paar grundlegende Autosofts, weitere Autosofts finden Sie in *Vernetzt*, S. 121.

Abwehr

Dieses Programm ermöglicht der Drohne, physische Angriffe, die gegen sie ausgeführt werden, zu erkennen, sich dagegen zu schützen und sogar auszuweichen. Eine Drohne mit Abwehr-Autosoft kann Nahkampfangriffe parieren (mit Abwehr + Pilot) und gegen einen Angriff auf volle Abwehr gehen (S. 189).

Clearsight

Clearsight-Autosofts verbessern die kognitiven Fähigkeiten des Pilotprogramms und erlauben es ihm, den Sensorinput besser zu analysieren und zu beurteilen. Eine Drohne mit dieser Autosoft würfelt auf Sensor + Clearsight, wenn sie die Welt um sich herum betrachtet.

Elektronische Kriegsführung

Diese Autosoft stattet die Drohne mit einem tiefgehenden Verständnis von Funkkommunikation und dem Einsatz Elektronischer Kriegsführung aus. Ein Pilotprogramm mit dieser Autosoft kann Signale abfangen, entschlüsseln und stören sowie andere Handlungen ausführen, die durch die Fertigkeit Elektronische Kriegsführung (S. 266) ermöglicht werden.

Steuerung (Fahrzeugtyp)

Dies ist eigentlich eine ganze Familie von Autosofts, jeweils für eine bestimmte Art von Fahrzeugen (z.B. Bodenfahrzeuge, anthroforme Fahrzeuge usw.). Steuerungs-Autosofts entsprechen Fahrzeugfertigkeiten. Sie unterstützen das Pilotprogramm dabei, sein Fahrzeug zu lenken. Sie enthalten eine zusammengefasste Anleitung für die besonderen Spezifikationen einer Drohne, was es dem Pilotprogramm ermöglicht, eine optimale Leistung aus dem Fahrzeug herauszuholen und es bis an die Grenzen seiner Fähigkeiten auszunutzen. Eine Drohne mit dieser Autosoft verwendet bei Fahrzeugproben (S. 198) Pilot + Steuerung.

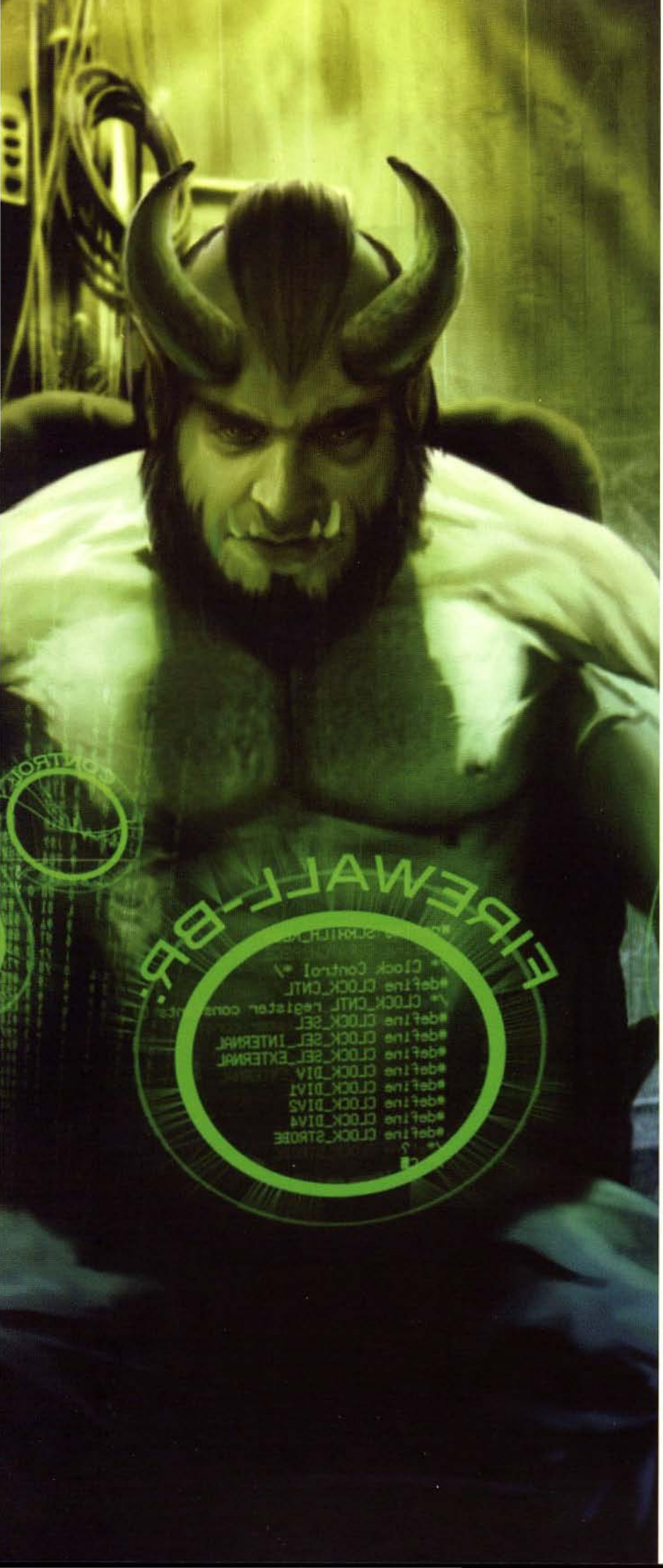
Zielerfassung (Waffentyp)

Jede Zielerfassungs-Autosoft entspricht einer bestimmten Waffenfertigkeit, z.B. Zielerfassung (Pistolen) oder Zielerfassung (Gewehre). Dieses Programm verleiht der Drohne das „Wissen" über die Verwendung der betreffenden Waffe. Eine Drohne verwendet Pilot + Zielerfassung für Angriffsproben.

ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Ein guter Rigger arbeitet aus dem Bauch heraus mit mehreren Drohnen gleichzeitig: Hier springt er in eine hinein, dort schickt er ganze Gruppen von anderen los; er ist in der Lage, eine komplexe Situation mit dezentralisierten Aktivposten zu meistern. Damit ihm das effektiv gelingt, muss er mit seinen Drohnen kommunizieren können. Der





Äther ist lebenswichtig für den Rigger, und seine Beherrschung macht den Unterschied zwischen Sieg und Schrottplatz aus.

Signalreichweite

Man kann irgendwo in der Matrix mit seinen Drohnen in Verbindung treten, doch wesentlich sicherer ist eine direkte Verbindung. Das bedeutet, dass die Drohne innerhalb der gegenseitigen Signalreichweite des Riggers – bzw. eventuell einer anderen Drohne, wenn man ein Tacnet benutzt – bleiben muss. Eine hohe Signalstufe macht die Geräte außerdem weniger anfällig für Störversuche.

Scannen und Schnüffeln

Man kann keinen Knoten sabotieren, den man nicht findet. Bei der Elektronischen Kriegsführung ist es unerlässlich, darüber Bescheid zu wissen, welche Geräte sich in der Umgebung befinden und was für Fähigkeiten sie besitzen. Sobald der Störsender aktiviert ist, findet man sie vielleicht nicht wieder. WiFi-Signale abzufangen (S. 270, ist eine weitere gute Möglichkeit, um herauszufinden, welche Geräte in der Nähe sind; indem man den Funkverkehr analysiert, kann man rückschließen, welche Knoten miteinander in Verbindung stehen und was derjenige, der sie kontrolliert, ihnen zu tun befiehlt.

ECM und ECCM

Eine der einfachsten Möglichkeiten, die Funkfrequenzen eines Operationsgebietes zu kontrollieren, besteht in der Benutzung eines Störsenders. Störsender können so konfiguriert werden, dass sie die eigenen Signale durchlassen und die von anderen blockieren. Je leistungsstärker der Störsender ist, desto besser.

MEHR ZUR ELEKTRONISCHEN KRIEGSFÜHRUNG

Einmal-Störsender	*Arsenal 2070*, S. 63
Elektrosensibilität	*Vernetzt*, S. 157
EMP	*Vernetzt*, S. 113
EMP-Granate	*Arsenal 2070*, S. 63
Glasfaserkabel	*Vernetzt*, S. 213
Härte	*Arsenal 2070*, S. 64
Hautantenne	*Vernetzt*, S. 213
HERF-Pistole	*Arsenal 2070*, S. 63
Improvisierte Signalstörung	*Vernetzt*, S. 113
Laserverbindung	*Vernetzt*, S. 213
Lebendes ECM	*Vernetzt*, S. 158
Mikrowellenverbindung	*Vernetzt*, S. 214
Netzmarker	*Vernetzt*, S. 214
Nicht-standardisierte WiFi-Verbindung	*Vernetzt*, S. 212
Relais-Drohne	*Vernetzt*, S. 213
Richtantenne	*Vernetzt*, S. 214
Skinlink	*Vernetzt*, S. 158
Smart-Störsender	*Arsenal 2070*, S. 64
Taktische Software	*Vernetzt*, S. 134
Verstärkung	*Vernetzt*, S. 156

Elektronische Gegen-Gegenmaßnahmen (Electronic Counter-Countermeasures, ECCM) können eingesetzt werden, um die Störungen auszufiltern und die eigenen Geräte wieder einsatzfähig zu machen. Allerdings ist ECCM ein Programm, und die Leistungsfähigkeit der Drohnen lässt nach, wenn auf ihnen zu viele Programme gleichzeitig laufen. Wenn Prozessorleistung knapp ist, kann eine andere elektronische Gegen-Gegenmaßnahme darin bestehen, den Störsender zu deaktivieren. Das kann physisch geschehen, indem man das Gerät zerstört oder beschädigt, oder virtuell, indem man es hackt oder täuscht.

Verschlüsselung

Eine weitere Möglichkeit, die eigene Kommunikation zu schützen, besteht darin, sie zu verschlüsseln. Das hält einen Angreifer zwar nur eine bestimmte Zeit auf, aber vielleicht reicht das ja gerade.

Hacking und Täuschung

Ein anderer Weg, einen Rigger zu bekämpfen, besteht darin, die Kontrolle über seine Drohnen zu übernehmen. Wenn man eine Drohne hackt, kann man die vollständige Kontrolle über sie bekommen. Der Nachteil beim Hacken ist jedoch, dass es seine Zeit dauert. Täuschen geht schneller, hat jedoch seine Grenzen. Täuschung setzt außerdem voraus, dass man die Zugangs-ID des Riggers hat, worauf man eventuell zunächst ein Aufspürprogramm ansetzen muss, wenn der Rigger nicht vor Ort ist. Allerdings reicht oft schon ein einziger Befehl, wie etwa „entlade deine Waffe" oder „starte dich neu", um eine Drohne vorübergehend außer Gefecht zu setzen.

Solche Kaperversuche an einer eigenen Drohne kann man dadurch verhindern, dass man in sie hineinspringt. Ein hineingesprungener Rigger setzt jede andere Kontrolle über die Drohne außer Kraft, sogar ihr Pilotprogramm.

Andere Optionen

Dieses Buch beschreibt grundlegende Regeln für die elektronische Kriegsführung, doch *Shadowrun* bietet noch mehr Optionen für das elektromagnetische Schlachtfeld, die unter *Mehr zur Elektronischen Kriegsführung* aufgelistet werden.





HÜTCHENSPIEL

VON ADAM LARGE

Ich nehme einen Zug vom Glimmstängel und sehe die Mails an. Seit einer Woche keine Arbeit, und mir geht das Geld aus. Meine Freundin Lily hasst es, wenn ich von ihrem Trinkgeld lebe. Noch eine Woche ohne Job, und sie tötet mich.

Mein Hermes Ikon wirft die Nachrichten auf mein AR-Display: fast nur Rechnungen und Spam für meine falsche SIN. Ich hole einen Credstick aus der Tasche und wedle über das Kommlink. Ich starre auf die blitzenden 35 ¥ und versuche, auszurechnen, wie viele Koffeindrinks und Soyghurts ich davon bekommen kann. Nicht viele.

„Barry? Du hast eine Nachricht", sagt die Asiatin, deren Bild im Kommlink auftaucht. Ich brauche einen Moment, um das neue Agenten-Programm wiederzuerkennen. Ich bin es gewöhnt, Fedora genannt zu werden. Nach meinem Hut. Dummer Agent. Ich mache mir eine Notiz, das Programm zu ändern.

„Was gibt es?"

„Mrs. Boggard möchte dich morgen um 10 Uhr bei sich zu Hause empfangen."

„Worum geht es?"

Der Agent reagiert, wie seine Persönlichkeit programmiert ist, verzieht das Gesicht und fragt: „Bin ich deine Sekretärin?" Ich mache noch eine Notiz, das zu ändern.

„Gut. Bestätige die Verabredung."

Es ist spät, also nehme ich eine Flasche Bier mit ins Büro. Ich nenne es „Büro", weil es eine Büro-Suite am Rand von Puyallup ist; aber ich hänge dort auch meinen Hut auf, wasche meine Socken und wärme mein Soy auf. Vielleicht nicht besonders schön, aber wenigstens stört mich niemand.

„Hey, Fedora. Spät geworden?", sagt eine heisere Stimme.

Ich schaue von der Tür meines POS 5000 auf. Es ist nur Gears, ein orkischer Penner. Und eine Art Nachtwächter. Mit ihm und der örtlichen Gang an meiner Seite kostet mich Sicherheit nicht viel. Gears hat meine Soy-Maschine repariert und meinen POS durch die DMV-Prüfung gebracht. Schlauer Kerl. Ich glaube, er will einfach nicht in einem Büro arbeiten.

„Hey, Gears. Was gibt's Neues?"

„Oh ...", murmelt er und schaut in die Drohnen-Karre, die ihm folgt. Die hat er vielleicht selbst gebaut. „Ich habe ein paar optische Sensoren und einen Liter Sprit. Bist du schon reich?"

„Noch nicht. Aber ich sage dir, wann. Nacht, Gears." Ich gehe hinauf ins Büro. Gears verschwindet in der Garage. Vielleicht hat er dort ein Nest voll kaputter Drohnen.

Ich öffne das Magschloss zu meinem Büro, und die Lichter gehen an. Deprimierend. Ein Schreibtisch voller Überwachungsgeräte und anderer Werkzeuge. Ein Futon, auf dem ein Haufen Wäsche liegt. Regalbretter als Küchenmöbel. Eine



Waschkommode im Wandschrank. Nicht die Art von Wohnung, die einem Mädchen imponiert.

▼

Am nächsten Morgen regnet es. Der beißende Gestank des Straßendrecks, der vom sauren Regen gefressen wird, weckt mich besser auf als das Kaffee-Imitat. Ich finde mein Auto intakt vor. Ich befehle dem Büro-Agenten, dem Auto die Richtung zu weisen. Es fährt auf Autopilot, und ich kann ein bisschen dösen. Ich liebe Autopiloten.

Das Auto bleibt in Everett stehen. Ich bemerke kaum, wie der Regen auf die Windschutzscheibe trommelt und der Autopilot leise sagt: „Ziel erreicht." Ich ignoriere ihn, und er wiederholt: „Ziel erreicht." Ein paar Momente später blinken Lichter auf dem Armaturenbrett „Weckruf Stufe 1".

Der Elektroschock im Hintern und die Rapmusik im Kommlink genügen. Der Autopilot wiederholt die Ansage. Er klingt blasiert. Ich reibe mir den Steiß und frage mich, warum ich mich von Gears zu dieser Modifikation habe überreden lassen. Ich hasse Autopiloten.

Ich sehe mir das Haus an. Ich werde üblicherweise nicht in so noble Gegenden eingeladen, und es überrascht mich, dass die Mietbullen zulassen, dass mein billiges Auto das Viertel verschandelt.

Ich gehe zum Tor und läute. Das Tor befragt mein Kommlink: „Wen darf ich melden?"

„Detective Durant. Ich werde erwartet."

Das Tor öffnet sich, und ich gehe zum Haus. Ein teuer gekleideter Elf begrüßt mich. „Mr. Durant, bitte hier entlang."

Wir gehen zu einem Gewächshaus. Regen trommelt an die Fenster, und das Wasser, das über die Scheiben läuft, verzerrt den Blick in den Garten. Eine umwerfende Blondine in weißem Kleid sitzt auf einem Stuhl und betrachtet den Regen. Sie bietet mir mit einer Geste einen Platz an. Ich setze mich.

„Mrs. Boggard?" durchbreche ich die Stille.

„Danke für Ihr Kommen." Sie lächelt, schwach aber höflich. „Die Polizei hat die Ermittlungen abgeschlossen, aber ich bin nicht zufrieden."

„Beginnen Sie bitte am Anfang."

Sie hat mich immer noch nicht angesehen. „Vor drei Tagen hatte mein Mann einen Alptraum, in dem er verfolgt wurde. Er konnte nicht wieder einschlafen und ging in sein Arbeitszimmer. Am nächsten Morgen fand ich ihn tot auf."

„Was hat die Polizei gesagt?"

„Lone Star sagt, es wäre eine Herzattacke gewesen. Ich glaube das nicht. Ich habe der Polizei nichts davon gesagt, aber Humphrey hatte eine Statue auf dem Schreibtisch. Sie ist weg."

„Warum haben Sie nichts gesagt?"

„Er hat sie nicht ... legal erworben. Sie gelangte kurz vor seinem Tod in seinen Besitz; auf einer Geschäftsreise nach L.A. Er sagte, es wäre ein Privatkauf gewesen, aber ich weiß, dass sie vom Schwarzmarkt stammt."

„Beschreiben Sie die Statue."

„Ein Falke aus Jade; etwa dreißig Zentimeter groß."

„Sie scherzen." Meine Stimme klingt selbst für mich harsch und unprofessionell. Aber sie erweckt ihre Aufmerksamkeit. Sie starrt mich an. Ich erkläre: „Humphrey Boggard? Eine Falken-Statue? Casablanca, oder? Ich sehe Spätabendprogramme."

„Ich scherze nicht, Mr. Durant." Ihre Stimme ist voller Zorn, oder Trauer, oder beidem. „Ich glaube, mein Mann wurde wegen dieser Statue ermordet. Und der Mörder hat sie immer noch. Bitte finden Sie sie."

Ich sehe sie durchdringend an und nenne den Preis. Sie akzeptiert.

Der elfische Butler begleitet mich in den Regen, nachdem er Bilder von Boggard und der Falken-Statue auf mein Kommlink übertragen hat. Mr. Boggards Jadefalke ... Ich denke immer noch, dass es sich um einen Streich handelt, aber das Geld ist echt. Also kann ich auch mitspielen.

Zuerst besuche ich einen trollischen Straßenhändler namens Nix. Manchmal ist er auch mein Schieber. Wenn jemand nach einem Jadefalken oder Mr. Boggard gefragt hat, muss Nix davon wissen. Ich lasse den Autopiloten zu Nix' Gasse in Downtown fahren. Unterwegs werfe ich ein paar Netzwerke an.

Ich kenne niemanden in L.A., also muss ich mich mit dem begnügen, was ich kriege. Ich logge mich in die Matrix und hacke mich durch ein paar verschlüsselte Knoten, bis ShadowSEA. Dort gibt es wenigstens die Chance, dass jemand etwas Nützliches weiß. Vielleicht hat Boggard das Ding von ein paar Runnern durch den Zoll schaffen lassen. Ich schicke die Anfrage ab und hoffe auf das Beste.

Mein Auto parkt in angemessener Entfernung von Nix' Gasse. Ich steige aus und wandere durch Downtown. Bei diesem Wetter sind nicht viele unterwegs, und die Wenigen hasten durch den Regen, ohne mich zu beachten. Der Smog und die giftigen Dämpfe sind schlecht für die Nebenhöhlen, also bleiben die Leute lieber im Haus, bei künstlicher Luft und künstlichem Wetter. Sie verleugnen die Realität; ich lege nur Filter darüber.

Ich gehe um eine Ecke in den kleinen Basar. Zelte aus Plastikfolien und Klebeband halten die Waren trocken, und Straßenhändler belauern die durchnässten Schnäppchenjäger. Ich sehe einen grauhaarigen Mann hinter einem Klapptisch, der mit einem vercyberten Zwerg verhandelt. Er zwinkert mir zu und unterbricht den Handel: „Nur eine Sekunde. Hey, Fed. Suchst du Arbeit?"

„Nicht heute, Mac. Ich habe nur ein paar Fragen. Ist er da?"

„Klar. Ich hoffe, du hast Geld. Ich höre, du belastest Lily in letzter Zeit ziemlich."

„Leck mich, Mac."

Mac lacht nur, und eine verborgene Tür öffnet sich hinter ihm. Ich gehe durch. Der Raum ist schwach erleuchtet und riecht nach verbranntem Plastik. Aber er ist trocken und – nachdem die Tür zugegangen ist – ruhig. Kisten stehen an den Wänden, ein paar davon offen und voller Waren, wie sie Mac draußen verscherbelt. Ein hässlicher Troll sitzt in einem übergroßen, übermäßig gepolsterten Sessel mitten im Raum. Schwarzes Haar fließt in öligen Locken über seine Schultern.

„Also, Fed", sagt Nix mit seinem tiefen Bass und schaltet sein Kommlink ab. „Worum geht es?"

„Eine Klientin sucht nach einer Falkenstatue. Aus Jade. Ich frage mich, ob jemand die kaufen oder verkaufen wollte."

„Du hast Glück, Fed. Ich habe davon gehört. Und du brauchst nicht zu bezahlen", unterbricht er meinen Griff nach dem Credstick. „Komm nächste Woche vorbei. Ich habe einen Job, der Muskeln braucht."

Nix' Grinsen ist unangenehm, aber er weiß, was ich kann. Er braucht schlaue Muskeln, die nicht gleich schießen. „Klar, Nix."

„Eine Messerklaue wollte das Ding verkaufen. Klang nach einem stümperhaften Einbruch. Frag mal Darius; der ist auf so exzentrische Sachen spezialisiert."

Nix hat mehr oder weniger meine Annahme bestätigt, dass jemand das Ding verkaufen würde. Als potenzieller Kunde wäre Darius der nächste auf meiner Liste gewesen. „Diese Messerklaue. Weißt du, wer das ist, und wo der Kerl sich rumtreibt?"

„Nicht wirklich. Versuch's im Hard Night. Dort wollte er mir das Ding verkaufen. Manche Leute haben keinen Anstand."

„Danke, Nix."

Die Tür öffnet sich hinter mir und lässt den Geschäftslärm herein. „Bis bald, Fedora." Nix winkt mich hinaus. Ich gehe zum Auto.

Ich versuche es erst bei der Bar. Die liegt näher. Das Hard Night ist ein guter Platz, um billig zu essen und zu trinken, aber seine schäbige Kundschaft macht sich am frühen Nachmittag rar. Ich zeige dem Barkeeper und den Kellnerinnen die Bilder und hoffe auf einen Namen für die Messerklaue. Kein Glück. Ich sitze an der Bar, bestelle einen Soyburger aus der AR-Speisekarte und logge mich bei ShadowSEA ein. Wahrscheinlich sehe ich deshalb nicht, dass hinter mir ein Schatten aufragt.

„Den Hut kenne ich. Woher bloß ..."

Ich fluche in mich hinein, als ich merke, dass mein Kommlink seit Everett im aktiven Modus ist. Ich wirble herum und sehe Trent, den „Familieneintreiber", und ein paar seiner modifizierten Schläger. Genau das braucht man vor dem Essen. Es gibt ein paar Jahre böses Blut zwischen Trent und mir. Ich habe ihn mehr als einmal besiegt, als Runner und als Detektiv.

„Jetzt fällt es mir ein", fährt Trent fort. „Auf dem Kopf von einem Arschloch, das mir eine Autotür ins Gesicht gehauen hat."

Beim Gedanken daran muss ich lächeln. Einer meiner letzten Jobs. Ich half bei einer Extraktion. Die Autotür aufzureißen und ihn dagegenrennen zu sehen, war es wert gewesen. „Hey, Trent", sage ich unschuldig. „Wie läuft das Geschäft?"

„Weißt du: Ich musste mir drei neue Zähne wachsen lassen. Die tun immer noch weh, wenn es regnet. Und ... es regnet."

„Es war ein Job. Du weißt, wie das ist."

„Klar", lächelt Trent. „Das hat nichts mit dir und dem Don zu tun. Ich schulde dir nur was." Ein Schlagstock entfaltet sich in seiner Hand, und er holt aus. Ich weiche aus, und er knallt gegen die Bar; Soynüsse fliegen hoch. Leider weiche ich mitten in die Faust eines seiner Schläger aus. Meine Ohren klingeln, als ich zu Boden gehe. Ich komme gerade noch zu mir, und kann einem Barhocker ausweichen. Ich trete gegen ein Knie, und jemandes Gesicht kommt zu mir auf den Boden. Ich schlage ihm auf die Nase.

Meine Instinkte sagen, ich sollte die Waffe ziehen, aber das würde meinem Ruf schaden. Stattdessen rolle ich auf die Beine, fange einen Tritt ab und nutze den Impuls, um Trent den Ellbogen reinzurammen. Er stolpert nach hinten, und ich schlüpfe an ihm vorbei hinaus. Adrenalin betäubt den Schmerz, und ich rufe mein Auto. Die Tür öffnet sich, und ich hechte auf den Fahrersitz. „Darius' Buchhandlung. Sofort!"

Das Auto fährt los; Trent und seine Schläger humpeln in den Regen.

Darius' Buchhandlung ist am Rand von Bellevue, wo die Oberklasse sich das Echte leisten kann: Leder und Papier, alt und neu. Darius schätzt das Antike und Einzigartige. Und er handelt mit heißer Ware. Ich wende mich mit magischen Fragen immer an ihn.

Also parke ich in einer Seitengasse und gehe an dem überteuerten Café vorbei – keiner für mich, nicht für zehn Nuyen pro Tasse – in die Buchhandlung. Eine einfache Glocke läutet, als ich den zweigeschossigen Laden betrete. Das Erdgeschoss ist mit Büchern vollgestopft. Es riecht nach Leder und Weihrauch. Ich sehe niemanden und gehe zur Treppe ins Obergeschoss. Kunden dürfen dort nicht hin, aber ich bin nicht irgendjemand.

„Kann ich Ihnen – oh, Fed. Schön, dich zu sehen", sagt eine Stimme über mir.

Ich komme oben an. Darius trägt lange, indigofarbene Roben mit Sternen darauf. Sie leuchten sogar. „Hey, Darius. Wie laufen die magischen Geschäfte?"

„Nichts Besonderes. Ich arbeite an einem Deal in Australien. Was willst du heute von mir?" Er mustert mich. „Du hast ein paar Runden hinter dir, oder? Wen hast du geärgert?"

„Ich habe nur ein paar Bekannte getroffen. Ich wollte dich nach einem Jadefalken fragen. Der wurde aus dem Haus meiner Klientin gestohlen, und ich frage mich, ob jemand versucht hat, ihn dir zu verkaufen." Ich zeige ihm ein paar Bilder im Kommlink.

„Ja. Den hat mir ein Junge gestern gezeigt. Kann mich an den Namen nicht erinnern. Ich habe ihm hundert geboten. Es war ein seltsames Stück, aber ich dachte, das könnte ich ohne zu viele Fragen loswerden. Er wollte mehr, also habe ich nach Papieren gefragt." Darius' Augen glänzten. „Er dachte darüber nach, und dann rief ein anderer Kunde an."

„Sagte er, wer?"

„Beinahe. Bevor er ging, hat er noch damit angegeben, dass er jemanden in den Barrens trifft. Er sagte, morgen um die Zeit – also heute – würde ich bedauern, nicht mehr geboten zu haben."

„Hast du ein Bild von dem Kerl?"

„Klar. Ich muss nur mal die Aufzeichnungen durchsehen."

Darius betrachtet seine Kameraaufzeichnungen, und ich erinnere mich an ShadowSEA. Nach dem Einloggen finde ich eine Goldgrube an Informationen. Erstens wurde ein bekannter Künstler vor kaum einer Woche im CalFree ermordet. Zweitens war sein letztes Werk ein Jadefalke. Drittens hat Mr. Boggard über Schattenverbindungen etwas nach L.A. bringen lassen. Und ich war nicht der Einzige, der nach all dem fragte. Ich logge aus und frage mich, ob die Sache eine Nummer zu groß ist.

Darius kommt zurück. „Ich habe in brauchbares Bild. Hey, Fed? Was ist los?"

„Ich glaube, die Sache ist komplizierter, als ich dachte. Es gibt mehr interessierte Parteien."

„Meinst du, der Kerl läuft in eine Falle?"

„Ich meine, du hast Glück, dass ihm hundert zu wenig waren."

Darius nickt und sieht besorgt drein. „Du solltest Eddie mitnehmen."

„Eddie? Er ist zurück?"

„Er hat die Thaumaturgie abgeschlossen. Jetzt glaubt er, er weiß alles. Und er macht dauernd Verbesserungsvorschläge. Er ist wirklich lästig."

„Cool! Ich könnte ihn gut gebrauchen."

Darius dreht sich um und ruft mit tiefer, magisch verstärkter Stimme nach Eddie. Meine Ohren klingeln immer noch, als ein großer, gut gekleideter junger Mann mit schwarzem Haar aus dem Hinterzimmer kommt. Ich erinnere mich an Eddie als Straßenjungen, bevor Darius und ein paar andere ihn unter die Fittiche nahmen.

„Mann, kannst du kein Kommlink benutzen, wie alle anderen?" Eddie sieht mich und lächelt. „Hey, Fed! Lange nicht gesehen."

Ich umarme ihn. „Eddie, ich brauche deine Hilfe. Hast du Zeit?"

„Aber klar! Darius lässt mich hier sein Zeug katalogisieren. Ich darf ihm keine der neuen Tricks zeigen, die ich gelernt habe."

„Großartig. Ich muss ein paar Anrufe machen. Es geht in die Barrens."

Eddie wirft sich ein paar besser gepanzerte Sachen über und ich rufe ein paar Freunde in der Gang an. Ich schicke das Bild und ein paar Anweisungen.

Wir kommen in Puyallup an, als ich Rückmeldung bekomme: Dein Ziel ist im Omni. Ich kriege einen Sechserpack. Hinterlege ihn bei Gears.

Eddie und ich gehen zu Fuß zu dem verlassenen Theater. Die Pfützen gehen uns bis zum Knöchel. Natürlich sind die Kanäle verstopft. Der Eingang zu dem alten Theater ist vernagelt, aber unversperrt. Ich schaue vorsichtig hinein. Ich kann niemanden sehen, aber Stimmen hören. Zornige Stimmen. Ich ziehe die Waffe, und wir gehen rein. Wir kommen gerade rechtzeitig, um zu sehen, wie die Zielperson vor zwei anderen zusammenbricht. Einer von denen hat den Falken.

Mir fällt nichts Besseres ein: Ich gehe in Anschlag und schreie: „Keine Bewegung!"

Beide Männer sehen mich an. Sie tauschen subvokal eine Botschaft aus, und der Jadefalke beginnt zu glühen. Zwischen uns formt sich eine gruselige Geistergestalt aus unnatürlich grünem Licht. Sie knurrt und stürzt auf uns los. Meine Waffe bellt laut und nutzlos. Kaum einen Meter vor mir prallt der Geist in eine unsichtbare Wand.

„Hässliche Scheißer", sagt Eddie hinter mir. Seine Stimme klingt angestrengt, als er die Barriere aufrechterhält. Ohne ihn wäre ich Geisterfutter. Ich schaue an der Bestie vorbei; die Männer sind weg, die Statue ist noch da. Verdammt.

Der Geist zieht sich zurück und rülpst eine giftige Wolke hervor, die um die Barriere wabert und uns erstickt. Wieder wirft der Geist sich kreischend und knurrend gegen die Barriere. Hustend ruft Eddie: „Schieß auf die Statue!"

Das muss er nicht zweimal sagen. Ich gehe auf ein Knie und schieße an der Bestie vorbei das ganze Magazin in den Jadefalken. Der Geist windet sich und schreit bei jedem Einschlag, als könnte er sie spüren. Die Statue zerspringt, von den Kugeln zerlegt, und der Geist löst sich in Rauch auf. Ich huste mir immer noch die Lunge aus dem Leib. Aber ich schaffe es, zu fragen: „Was war das, Eddie?"

„Keine Ahnung. Aber es ist verbannt."

Ich stehe auf und gehe zu der Messerklaue. Tot. Keine sichtbaren Verletzungen. DocWagon wird vielleicht sagen: Herzattacke. Ich sammle die Trümmer der Statue ein, und wir fahren zur Buchhandlung zurück. Vielleicht kann sich Darius einen Reim drauf machen.

„Schwer zu sagen. Es war magisch, aber du bist ein zu guter Schütze. Keiner der Trümmer ist groß genug, um die ursprüngliche Aura zu erhalten. Ich gebe dir 75 dafür. Könnten gute Telesma sein."

Ich nehme das Geld für die Trümmer. Dann überlege ich, was ich Mrs. Boggard sagen sollte. Vielleicht war der Falke eine magische Waffe. Eine Zeitbombe. Ich zweifle, dass Mr. Boggard das Ziel war. Er hatte einfach Pech. Warum hätten die Kerle das Ding sonst zurückhaben wollen? Und wer waren die eigentlich? Was wollten sie?

Geht mich nichts an, entscheide ich. Ich rufe Mrs. Boggard an und erzähle, was ich weiß. Ich zeige ihr ein Bild des Mörders. Sie dankt mir und lässt einen Bonus springen.

▼

An diesem Abend bin ich in einer anderen Bar, ziehe am Glimmstängel und sehe die Mails durch. Die Kellnerin sieht mich ärgerlich an. „Was willst du, Barry?"

Ich lächle zurück. „Einmal die Spezialität des Hauses, Lilly. Und das ist für deine Mühen." Ich lasse einen Credstick in ihre Tasche gleiten. Sie lächelt spielerisch.

Ein ganz normaler Regentag in Seattle.

Das Leben in den Schatten besteht nicht nur aus Schusswechseln, Magie, Hacken und großen Feuerbällen – na gut, ohne Feuerbälle wäre es nur halb so lustig. Es reicht nicht aus, Prototypen und Informationen zu stehlen, Personal von widerstrebenden Arbeitgebern zu extrahieren, Beweise zu fälschen oder gelegentlich ein Forschungslabor in die Luft zu jagen – es gibt noch viele andere Dinge, um die man sich kümmern muss. Gesundheit und Heilung zum Beispiel können den Unterschied zwischen einem lebenden, wenn auch verletzten Shadowrunner und einem toten ausmachen. Dann ist da noch der gefährliche Reiz von Genuss- und Kampfdrogen, und es ist nie schlecht, sich vor dem Nervengas der nächsten Generation zu schützen, das der Zielkonzern in seinem Sicherheitssystem bereithält, um es auf Eindringlinge loszulassen. Und wenn ein Charakter erfolgreich diese Klippen umschifft – was hat er für einen Ruf? Was für einen Lebensstil? Was sind seine Ziele? In welchen Fertigkeiten möchte er sich verbessern? Auch der Spielleiter sollte diese Dinge nicht aus dem Auge verlieren und erhält dafür einige Tipps. Das folgende Kapitel befasst sich mit diesen und anderen losen Enden, deren Verknüpfung für einen lang anhaltenden Spielspaß unentbehrlich ist.

Körperlicher Schaden

Es wird eine Ausgedehnte Probe auf Konstitution x 2 mit einem Intervall von 1 Tag abgelegt. Jeder Erfolg heilt 1 Kästchen Körperlichen Schaden. Der Charakter muss jeweils den vollen Tag eines Intervalls ruhen, damit der Schaden geheilt wird (erzwungener Schlaf und Bewusstlosigkeit zählen auch). Körperlicher Schaden kann nicht durch Ausruhen geheilt werden, solange ein Charakter auch Geistigen Schaden hat – der Geistige Schaden muss zuerst geheilt werden.

Heilung und Patzer

Ein Patzer bei einer Heilungsprobe (Geistig oder Körperlich) verdoppelt die Ruhezeit (der Schaden wird trotzdem geheilt – es dauert einfach länger). Ein Kritischer Patzer *erhöht* den Schaden um 1W3 Kästchen und verdoppelt die Ruhezeit.

Erste Hilfe

Ein Charakter mit der Fertigkeit Erste Hilfe kann Soforthilfe leisten, um das Trauma einer Verletzung (Geistig oder Körperlich) zu verringern.

DIE SCHATTEN SEHEN UND ÜBERLEBEN



GESUNDHEIT

In der Welt von *Shadowrun* spielt die Gesundheit eine wichtige Rolle dabei, ob und wie ein Charakter in der Lage ist, die Jobs (legale und illegale), die er am besten kann, auszuführen. Das umfasst die Heilung von Schusswunden genauso wie das Überleben von inhaliertem Nervengas und reicht bis hin zu dem Schaden, den ein Charakter sich selbst durch Benutzung und Missbrauch von Drogen zufügen kann. Wie groß der Schaden, wie schwer eine Verletzung, wie sehr der Charakter in Mitleidenschaft gezogen ist – das hängt sehr von den Umständen ab.

Die verschiedenen Arten von Schaden und Zustandsmonitoren werden im Kapitel *Kampf* ab Seite 173 behandelt. Wie dieser Schaden geheilt wird, erfahren Sie im Folgenden.

HEILUNG

Geistiger und Körperlicher Schaden heilen beide auf natürliche Weise, allerdings mit unterschiedlicher Geschwindigkeit. Medizinische Betreuung kann diesen Prozess beschleunigen. In beiden Fällen wird die Heilung als Ausgedehnte Probe behandelt.

Geistiger Schaden

Es wird eine Ausgedehnte Probe auf Konstitution + Willenskraft mit einem Intervall von 1 Stunde abgelegt. Jeder Erfolg heilt 1 Kästchen Geistigen Schaden. Der Charakter muss jeweils die volle Stunde eines Intervalls ruhen, damit der Schaden geheilt wird (erzwungener Schlaf und Bewusstlosigkeit zählen auch).

BEISPIEL

Fatima, eine Magierin, wird von Humanis-Schlägern gestellt und übel zusammengeschlagen. Sie erleidet 8 Kästchen Geistigen Schaden (aua) und beschließt, sich für 1 Stunde in einem nahegelegenen Taliskrämer-Laden eines Bekannten auszuruhen. Ihr Spieler wirft Konstitution 4 + Willenskraft 5 und erzielt 3 Erfolge. 3 Kästchen Geistiger Schaden werden geheilt, es bleiben noch 5. Fatima ist nicht gerade im besten Zustand, aber es sollte genügen, um nach Hause zu wanken und dort den restlichen Schaden zu heilen.

Erste Hilfe kann nur innerhalb von 12 Stunden nach Erleiden des Schadens geleistet werden. Legen Sie eine Erste Hilfe + Logik (2)-Probe ab, wobei passende Situationsmodifikatoren angewendet werden. (Ein Charakter, der Erste Hilfe bei sich selbst leistet, muss seine Verletzungsmodifikatoren auf die Probe anwenden.) Der Einsatz von Erster Hilfe erfolgt durch eine Komplexe Handlung, die einen Zeitraum von Kampfrunden in Höhe der Anzahl von Schadenskästchen, die geheilt werden sollen, dauert. Jeder Nettoerfolg beseitigt 1 Kästchen Schaden.

Ein Kritischer Patzer bei einer Erste-Hilfe-Probe erhöht den Schaden um 1W3 Kästchen, und die für das Heilen benötigte Zeit erhöht sich entsprechend.

Der maximal durch Erste Hilfe heilbare Schaden entspricht dem Fertigkeitswert. Erste Hilfe kann bei einem Charakter nur einmal geleistet werden, solange dieser nicht erneut verletzt wird (und ist dann nur für den neu erlittenen Schaden möglich). Sie kann nicht geleistet werden, nachdem ein Charakter bereits magisch geheilt wurde.

Erste Hilfe kann auch einfach eingesetzt werden, um den Gesundheitszustand eines Charakters zu diagnostizieren und festzustellen, wie schwer seine Verletzungen sind, oder was er sonst an Gebrechen hat. Der Spielleiter legt den Mindestwurf entsprechend dem Gesundheitszustand des Charakters fest und liefert Informationen entsprechend der Anzahl der Erfolge.

BEISPIEL

Etwas später in dieser Woche muss Fatima 4 Kästchen Körperlichen Schaden (eine Schussverletzung) einstecken, als sie gerade dem Gesetz aus dem Weg gehen will. Es sieht so aus, als müsste sie sich einige Tage zurückziehen, um ihre Wunden zu lecken. Nach dem ersten Ruhetag legt ihr Spieler eine Heilungsprobe ab und erzielt 2 Erfolge – aber auch einen Patzer. Fatima kann 2 Kästchen des Schadens heilen, aber vorher muss sie 1 weiteren Tag ruhen.

Alternativ kann sich Fatima auch innerhalb von 12 Stunden nach ihrer Verwundung von ihrer Bekannten Rosy mit der Fertigkeit Erste Hilfe heilen lassen. Bei 4 Schadenskästchen dauert dies 4 Kampfrunden. Rosy würfelt auf Erste Hilfe + Logik und erzielt 3 Erfolge, womit sie 1 Nettoerfolg erzielt, der Fatimas Schaden auf 3 Kästchen reduziert.

Medizin

Ein Charakter mit der Fertigkeit Medizin kann dazu beitragen, einen Heilungsprozess zu beschleunigen. Medizin ist nicht dazu gedacht, in Kampfsituationen eingesetzt zu werden (medizinische Hilfe im Kampf wird durch Erste Hilfe geleistet). Der Charakter legt eine Probe auf Medizin + Logik ab, bei der situationsbedingte Modifikatoren zur Anwendung kommen, unter anderem Verletzungsmodifikatoren, wenn ein Charakter die Medizin-Fertigkeit auf sich selbst anwendet. Jeder Erfolg bringt 1 zusätzlichen Würfel für alle folgenden Heilungsproben, die der Charakter bei Heilung durch Ruhe ablegt.

Ein Patzer verdoppelt die Heilungszeit des Charakters. Ein Kritischer Patzer verdoppelt die Heilungszeit und erhöht obendrein den Schaden um 1W3 Kästchen.

Medizin kann nur einmal bei den Verletzungen eines Charakters eingesetzt werden – es sei denn, er verletzt sich erneut, dann kann auf diese neuen Verletzungen erneut die Fertigkeit Medizin angewendet werden. Medizin kann auch zum Einsatz kommen, nachdem bereits Erste Hilfe geleistet und/oder magische Heilung eingesetzt wurde.

Medizin kann auf die gleiche Weise wie Erste Hilfe dafür verwendet werden, den Gesundheitszustand eines Charakters zu diagnostizieren.

LANGSAMERE HEILUNG

Die Standardregeln sorgen für kurze Erholungszeiten nach Verletzungen, damit die Charaktere schnell wieder ins Spiel kommen. Wenn Ihre Gruppe einen eher realistischen Ansatz bevorzugt, können Sie die folgenden Optionen nutzen. Beide werden dafür sorgen, dass die Charaktere sich länger erholen müssen. Außerdem wird der rechtzeitige Einsatz von Erster Hilfe oder magischer Heilung zu einer wichtigen Notwendigkeit statt eines kurzfristigen Vorteils.

- Rechnen Sie die gewöhnlichen Verletzungsmodifikatoren eines Charakters bei dessen Heilungs-Proben (S. 294) für Geistigen und Körperlichen Schaden ein. Wenn der Würfelpool eines Charakters dadurch auf 0 sinkt, kann er ohne medizinische Hilfe (siehe *Medizin*, oben), und *Medkits und Autodocs*, oben rechts) nicht heilen.
- Lassen Sie statt Konstitution x 2 nur Konstitution auf die Heilungsproben für Körperlichen Schaden werfen.

Medkits und Autodocs

Die Fähigkeiten moderner Medkits (S. 384) und Autodoc-Drohnen (S. 398) können durchaus mit denen eines ausgebildeten Sanitäters konkurrieren. Sie können als wertvolle Unterstützung des natürlichen Heilungsprozesses oder der Diagnosen eines Mediziners dienen und sogar auf sich allein gestellt die medizinische Versorgung eines Patienten übernehmen.

Wenn ein ausgebildeter Mediziner für die Behandlung eines Charakters ein Medkit oder einen Autodoc benutzt, erhält er einen Würfelpool-Modifikator in Höhe der Stufe des Gerätes in Erste Hilfe oder Medizin. Wenn der Charakter nicht ausgebildet ist, kann er trotzdem die Probe ablegen, wobei er sein eigenes Attribut und die Stufe des Gerätes anstelle seiner Fertigkeit verwendet. Wenn das Gerät an den Patienten angeschlossen und sich selbst überlassen ist, wird ausschließlich die Stufe des Gerätes für die Proben benutzt. Medkits und Autodocs können auch über die WiFi-Matrix ferngelenkt werden.

HEILUNGSMODIFIKATOREN

Situation	Würfelpool-Modifikator
Bedingungen	
Gut (sterile medizinische Einrichtung)	+0
Normal (in einem Gebäude)	–1
Mäßig (Straße oder Wildnis)	–2
Schlecht (Kampf, schlechtes Wetter, Sumpf)	–3
Katastrophal (Feuer, schwerer Sturm)	–4
Keine medizinische Ausrüstung/Medkit	–3
Medkit/Autodoc	+Stufe
Ferngelenkte medizinische Versorgung durch Medkit/Autodoc	–2
Assistenz	+1 pro fähigem Assistenten (max.+3)
Unkooperativer Patient	–2
Patient ist Zauberer, Adept oder Technomancer	–2
Patient hat Implantate	–1 pro 2 Punkte Essenzverlust



Magische Heilung

Der Zauber Heilen dient dazu, körperliche Verletzungen zu beseitigen. Jeder Erfolg bei der Spruchzauberei-Probe heilt ein Kästchen Körperlichen Schaden (bis zu einem Maximum in Höhe der Kraft des Spruches). Siehe *Heilen*, S. 238). Durch Hexerei kann jedoch der Schaden von physischem Entzug nicht geheilt werden.

Überschreitung des Zustandsmonitors

Ein Charakter, der seinen Körperlichen Zustandsmonitor überschreitet (siehe *Überschüssiger Schaden*, S. 192), wird sterben, wenn er nicht sofortige medizinische Hilfe erhält.

Stabilisierung

Solange der Zustand eines Charakters mit überschüssigem Körperlichem Schaden nicht stabilisiert wird, erleidet er ein zusätzliches Kästchen Körperlichen Schaden pro [Konstitution] Kampfrunden aufgrund von Blutverlust, Schock und anderen Dingen, die den Körper an der Schwelle des Todes heimsuchen.

Um einen verwundeten Charakter zu stabilisieren, ist eine Erste Hilfe + Logik (2)-Probe oder eine Medizin + Logik (2)-Probe erforderlich (mit situationsbedingten Modifikatoren). Auch Medkits und Autodocs können dafür eingesetzt werden, einen Charakter zu stabilisieren. Ist die Probe erfolgreich, wird der Zustand des verletzten Charakters stabilisiert und er erleidet keinen weiteren automatischen Schaden.

Misslingt die Stabilisierung, erleidet der Charakter weiterhin Schaden, bis er stirbt. Weitere Stabilisierungsproben können versucht werden, wobei für jede weitere Probe ein kumulativer Würfelpool-Modifikator von –2 gilt.

Auch der Zauber Stabilisieren (S. 240) kann dazu verwendet werden, einen Charakter zu stabilisieren.

Sobald der Zustand des Charakters stabil ist, kann Erste Hilfe, Medizin und/oder magische Heilung angewendet werden.

TOXINE

Nagelmesser, Geister, Zauber, Fäuste, Geschosse und Katanas sind nicht die einzigen Dinge, die einem Charakter übel mitspielen können. Toxine (Drogen und Gifte) sind immer wieder beliebte Mittel, eine Zielperson auszuschalten oder vorübergehend handlungsunfähig zu machen.

Toxinattribute

Jede Substanz hat mehrere spieltechnische Werte.

Vektor

Der Vektor bezeichnet die Methode, mit der das Gift verabreicht wird.

Kontakt-Toxine (flüssig oder gasförmig) müssen mit der Haut des Opfers in Berührung kommen. Wenn sie auf eine Waffe aufgebracht werden, können sie bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff übertragen werden (egal, ob dabei Schaden zugefügt wird oder nicht). Eine Chemische Versiegelung (siehe S. 372) bietet vollständigen Schutz dagegen, solange sie nicht beschädigt wird (durch einen Angriff, der Schaden verursacht), während Chemische Isolierung (S. 372) einen Bonus in Höhe ihrer Stufe für die Toxinwiderstandsprobe liefert.

Einnahme-Toxine müssen vom Opfer verschluckt werden. Sie benötigen in der Regel länger, um ihre Wirkung auszuüben. Extremverdauungs-Bioware (S. 393) liefert einen Bonus von +2 für die Toxinwiderstandsprobe gegen verschluckte Substanzen.

Inhalations-Toxine müssen vom Opfer eingeatmet werden und liegen üblicherweise als Aerosol-Spray oder Gas vor. Ein Opfer, das eine Gasmaske oder Chemische Versiegelung trägt oder über einen Internen Lufttank (S. 388) verfügt, ist immun dagegen. Chemische Isolierung liefert einen Bonus in Höhe ihrer Stufe für die Toxinwiderstandsprobe.

Injektions-Toxine müssen in den Blutkreislauf des Opfers injiziert werden. Ähnlich wie Kontakt-Toxine können sie auf die Klinge einer nicht stumpfen Nahkampfwaffe aufgetragen und bei einem erfolgreichen und Schaden verursachenden Nahkampfangriff übertragen werden.

Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit gibt an, wie schnell nach der Übertragung des Toxins dessen Auswirkungen einsetzen. Toxinwirkungen setzen immer am Ende einer Kampfrunde ein.

Sofort bedeutet, dass die Auswirkungen am Ende der Kampfrunde einsetzen, in der das Opfer mit dem Gift in Berührung kommt.

1 Kampfrunde bedeutet, die Auswirkungen setzen am Ende der nächsten Kampfrunde ein usw.

Kraft

Die Kraft eines Toxins repräsentiert seine Gefährlichkeit. In den meisten Fällen entspricht die Kraft dem Schadenscode (Geistig oder Körperlich), den die Substanz verursacht. Dieser Schaden kann durch eine Toxinwiderstandsprobe (siehe unten) reduziert werden. Sinkt der Schaden dabei auf 0, kommt es zu keinen weiteren Auswirkungen, soweit nicht anderweitig angegeben.

Im Falle von Toxinen, die keinen Schaden verursachen, wird die Kraft trotzdem benötigt, um festzulegen, ob ihre Wirkungen zum Tragen kommen – gelingt es der Toxinwiderstandsprobe nicht, die Kraft auf 0 zu senken (so wie beim Schadenscode), dann entfaltet das Toxin seine Auswirkungen.

Schutz vor Toxinen

Ausrüstung	Schützt gegen	Schutzwirkung
Atemgerät	Inhalation	+Stufe
Chemische Isolierung	Kontakt, Inhalation	+Stufe
Chemische Versiegelung	Kontakt, Inhalation	Immunität
Extremverdauung	Einnahme	+2
Gasmaske	Inhalation	Immunität
Interner Lufttank	Inhalation	Immunität
Luftröhrenfilter	Inhalation	+Stufe
Natürliche Resistenz von Zwergen	Alle Toxine und Krankheiten	+2
Gabe Pathogen- und Toxinresistenz	Alle Toxine und/oder Krankheiten	+1
Pathogenabwehr	Krankheiten	+Stufe
Toxinextraktor	Alle Toxine	+Stufe

Wirkung

Unter der Wirkung eines Toxins wird aufgelistet, was geschieht, wenn ein Charakter der Substanz ausgesetzt ist. Viele Toxine verursachen lediglich Schaden; in diesem Fall ist unter Wirkung die Art des Schadens angegeben. Sobald ein Charakter diesen Schaden erlitten hat, wird damit wie mit jeder anderen Verletzung verfahren; Antidote und andere Schutzmaßnahmen wirken nur, wenn sie angewendet werden, bevor die Auswirkungen des Giftes eintreten.

Manche Substanzen rufen andere Effekte hervor wie Übelkeit, Lähmung oder anderes, das dann in der Beschreibung angegeben ist. Soweit nicht anders angegeben, setzen diese Auswirkungen nur ein, wenn die Kraftstufe des Toxins nicht durch eine Toxinwiderstandsprobe auf 0 reduziert wurde.

Desorientierung: Aufgrund von Verwirrung und Desorientierung erleidet das Opfer einen Würfelpoolmodifikator von –2 auf alle Handlungen innerhalb der nächsten 10 Minuten.

Lähmung: Ein solches Toxin blockiert die neuromuskulären Signale des Körpers und macht es dem Opfer unmöglich, sich zu bewegen. Wenn die Kraft eines solchen Toxinangriffs nach der Toxinwiderstandsprobe höher ist als die Reaktion des Opfers, wird das Opfer gelähmt und ist für 1 Stunde lang nicht in der Lage, irgendwelche körperlichen Handlungen auszuführen. Selbst wenn das Opfer nicht gelähmt ist, erleidet es für die nächste Stunde einen Würfelpoolmodifikator von –2.

Übelkeit: Unter Übelkeit wird eine Vielzahl von Toxin-Auswirkungen wie Schmerzen, Panikattacken, Erbrechen, Schielen oder ähnliches zusammengefasst. Wenn die Kraft eines Toxinangriffs nach der Toxinwiderstandsprobe noch höher ist als die Willenskraft des Opfers, wird es für 3 Kampfrunden handlungsunfähig, da es sich erbrechen muss und Schwindelanfälle erleidet. Egal ob ein Charakter handlungsunfähig ist oder nicht: Die Übelkeit verdoppelt zusätzlich alle Verletzungsmodifikatoren des Charakters für 10 Minuten. Ein Charakter, der diesem Effekt unterliegt und zum Beispiel 3 Kästchen Schaden hat (normalerweise ein Verletzungsmodifikator von –1), muss stattdessen einen Verletzungsmodifikator von –2 auf alle Proben hinnehmen.

Durchdringung

Ähnlich wie der Panzerbrechwert einer Waffe wirkt sich die Durchdringungsstufe eines Toxins auf die Stufe eines Schutzsystems aus, das gegen dieses Toxin eingesetzt wird.

DIE VERWENDUNG TOXISCHER SUBSTANZEN

Wenn eine toxische Substanz zum Einsatz kommt, gibt ihre Geschwindigkeit an, wann ihre Wirkung einsetzt. Am Ende der entsprechenden Kampfrunde wird eine Toxinwiderstandsprobe abgelegt, um festzustellen, ob die Substanz tatsächlich in das Biosystem des Opfers eindringen kann und seinen Gesundheitszustand beeinflusst.

Toxinwiderstandsprobe

Das Opfer legt eine Widerstandsprobe ab, wobei es seine Konstitution + die Stufe eines eventuell vorhandenen Schutzsystems oder entsprechenden Ausrüstungsstückes verwendet. Jeder Erfolg senkt die Kraft des Toxins um 1 Punkt. Wird die Kraft auf 0 reduziert, hat die toxische Substanz keine Wirkung; ansonsten hängt die Wirkung von der verbleibenden Kraft ab.

Wenn ein Kontakt-Toxin mittels einer Nahkampfwaffe übertragen wird, kann der Charakter außerdem seinen Stoßpanzerungsbonus hinzuaddieren.

BEISPIEL

Twitch ist in einer Wolke aus CS-/Tränengas (Kraft 5) gefangen. Das Gas hat eine Geschwindigkeit von 1 Kampfrunde, was ihm glücklicherweise genug Zeit lässt, seine Gasmaske aufzusetzen. Die Maske schützt ihn nicht vor der ersten Lungenfüllung des Gases, die er unglücklicherweise schon eingeatmet hat, also legt er am Ende der nächsten Kampfrunde eine Toxinwiderstandsprobe mit einem Würfelpool von 11 (Konstitution 4, Chemische Isolierung 3, Toxinextraktor 4) ab und erzielt 3 Erfolge. Das senkt die Kraft des Toxins auf 2 (5 – 3). Die Wirkung von CS-/Tränengas besteht in Geistigem Schaden und Übelkeit, also erleidet Twitch 2 Kästchen Geistigen Schaden und leidet für die nächsten 200 Kampfrunden (10 Minuten) an einem Übelkeitsmodifikator von –2.

Konzentration

Wenn ein Toxin in höherer Konzentration verabreicht wird (mehr als eine einzelne Dosis), kann der Spielleiter nach eigenem Ermessen die Kraft des Toxins erhöhen, ebenso auch den verursachten Schaden oder die anderen Auswirkungen der Substanz.

Gleichermaßen kann ein Charakter, der über längere Zeit mit einem Toxin in Kontakt bleibt, zum Beispiel wenn er sich mehrere Minuten in einem gasgefüllten Raum aufhält, zusätzliche Dosen der Substanz aufnehmen und stärkere Auswirkungen erleiden (oder erneut eine Toxinwiderstandsprobe ablegen müssen). Wenn die unter der Geschwindigkeit des Toxins angegebene Zeit erneut verstrichen ist, sollten zusätzliche Auswirkungen auftreten oder eine erneute Widerstandsprobe notwendig werden.

Antidote

Um wirksamen Schutz zu liefern, müssen Antidote eingenommen werden, bevor die Wirkung eines Toxins einsetzt. Ein Antidot, das später eingenommen wird, reduziert nicht den Schaden, den das Toxin verursacht hat, kann aber die anderen Auswirkungen des Toxins mildern.

Ein Charakter mit entsprechender medizinischer Ausrüstung kann mit einer Medizin-Probe ein Antidot zu einem gegebenen Toxin herstellen. Der Spielleiter legt den Mindestwurf im Hinblick auf die Seltenheit und Komplexität des Toxins fest. Dabei gilt zu beachten, dass es für manche Toxine keine wirksamen Antidote gibt – insbesondere für Neurotoxine.

Wenn ein Opfer durch ein Toxin seinen Körperlichen Zustandsmonitor überschreitet, wird es durch die Verabreichung des passenden Antidots stabilisiert.

TOXINE

Die folgenden Beispiele sind nur eine kleine Auswahl der chemischen Waffen und Toxine, mit denen sich Shadowrunner herumschlagen müssen.

Brechreiz-Gas



Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: 3 Kampfrunden
Durchdringung: 0
Kraft: 6
Wirkung: Desorientierung, Übelkeit

Dieses Gas, das häufig bei der Unruhebekämpfung eingesetzt wird, verursacht Schwindel und einen starken Brechreiz. Brechreiz-Gas wird innerhalb von 2 Minuten nach Luftkontakt unwirksam.

CS-/Tränengas

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Durchdringung: 0
Kraft: 5
Wirkung: Desorientierung, Geistiger Schaden, Übelkeit

CS-Gas, das häufig als Tränengas bezeichnet wird, ist ein Reizstoff, der sich auf Haut, Augen und Schleimhäute auswirkt und dazu führt, dass sie brennen und Flüssigkeit absondern. Zusätzlich wird ein physiologischer Panikzustand hervorgerufen: Herzrasen, Atemnot und ähnliches. Gründliches Waschen mit Wasser und Seife kann das CS-Gas von der Haut des Opfers entfernen und die Wirkung vorzeitig beenden. CS-Gas wird innerhalb von 2 Minuten nach Luftkontakt unwirksam.

Gamma-Skopolamin

Vektor: Injektion
Geschwindigkeit: Sofort
Durchdringung: 0
Kraft: 8
Wirkung: Lähmung, Wahrheitsserum (siehe Beschreibung)

Dieser neuromuskuläre Blocker macht das Opfer bewegungsunfähig. Es wird aus einem natürlichen Giftstoff entwickelt, der in *Atropa Belladonna*, der Tollkirsche, enthalten ist. Gamma-Skopolamin entfaltet seine Wirkung sofort und verursacht Schwindel, Pupillenerweiterung, Sprachunfähigkeit, Delirium und Lähmung. Die Auswirkungen halten eine Stunde lang an. Wenn die Stunde vorüber ist, wirkt der Rückstand des Wirkstoffes für eine weitere Stunde als „Wahrheitsserum". Die Willenskraft des Opfers sinkt um 3 (bis zu einem Minimum von 1), solange die Auswirkungen der Substanz anhalten.

Narcoject

Vektor: Injektion
Geschwindigkeit: Sofort
Durchdringung: 0
Kraft: 10
Wirkung: Geistiger Schaden

Diese verbreitete Betäubungsdroge wird oft für Pfeilpistolen angewendet. Sie hat keine Nebenwirkungen.

Neuro-Stun

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Durchdringung: 0
Kraft: 10
Wirkung: Desorientierung, Geistiger Schaden

Dieses farb- und geruchlose Gas wird häufig zur Abwehr von Eindringlingen eingesetzt. Neuro-Stun gibt es in verschiedenen Konzentrationen. Manche werden erst 10 Minuten nach dem ersten Luftkontakt unwirksam, andere bereits nach einer Minute. Wind und andere Umweltbedingungen können für eine schnellere Zerstreuung des Gases sorgen.

Pepper Punch

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Durchdringung: 0
Kraft: 7
Wirkung: Geistiger Schaden, Übelkeit

Pepper Punch verwendet als aktive Substanz Oreocapsicum, das aus Pfefferschoten gewonnen wird. Es wird mit anderen Reizstoffen wie zum Beispiel CS-Gas gemischt und als Gas, Flüssigkeit oder Schaumspray eingesetzt. Flüssigkeiten und Schäume können zusätzlich mit ultravioletten Farbstoffen oder sogar RFID-Markern (siehe S. 374) versetzt werden, um das Opfer später zu identifizieren. Ein Opfer, das Pepper Punch ausgesetzt wird, fühlt ein intensives Brennen auf allen betroffenen Hautpartien, und Augen und Nase sondern heftig Flüssigkeiten ab. Gelangt die Substanz in die Augen, so brennen sie stark, und das Opfer hat Schwierigkeiten, etwas zu sehen. Hals und Rachen werden gereizt, wodurch die Atmung erschwert wird.

Schlafentzug

Vektor: siehe unten
Geschwindigkeit: 6 Stunden (siehe unten)
Durchdringung: 0
Kraft: 3
Wirkung: Erschöpfungs-/ Geistiger Schaden, Bewusstlosigkeit

Schlaflosigkeit über mehr als 24 Stunden beeinträchtigt die Gesundheit und geistige Leistungsfähigkeit von Metamenschen. Es gibt bestimmte Bodytech, magische Kräfte und Drogen, die einen länger wach bleiben lassen, doch niemand kann für immer ohne Schlaf auskommen. Alle 6 Stunden nach den ersten 24 Stunden Wachsein müssen Charaktere eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (Kraft) ablegen, um wach zu bleiben. Die Kraft steigt bei jeder folgenden Probe kumulativ um 1. Wenn ein Charakter die Probe schafft, erleidet er 1 Kästchen Erschöpfungsschaden, dem er nicht widerstehen kann. Wenn der Charakter die Probe nicht schafft, wird er für (6 + Kraft) Stunden bewusstlos. Nach Ablauf dieser Zeit ist sämtlicher Erschöpfungsschaden geheilt, und die Kraft des Schlafentzuges beträgt wieder 3. Charaktere, die vor Ablauf der Zeitspanne geweckt werden, leiden unter Desorientierung und müssen weiter die Proben wegen Schlafentzug bei wachsender Kraft ablegen.

Charaktere mit Schlafregulator (S. 394) oder einer äquivalenten Adeptenkraft können die doppelte Zeit (48 Stunden) ohne Schlaf auskommen, bevor die ersten Proben fällig werden. Stimulanzien wie Long Haul (S. 301) umgehen die Notwendigkeit für Proben wegen Schlafentzug während der Dauer ihrer Wirkung. Die Kraft des Schlafentzuges steigt jedoch wie üblich um +1 pro 6 Runden.

Nach Ermessen des Spielleiters kann es auch zu Schlafentzug führen, wenn ein Charakter mehrere Tage oder Wochen hindurch nicht ausreichend Schlaf bekommt.

Seven-7

Vektor: Kontakt, Inhalation
Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde
Durchdringung: -2
Kraft: 8
Wirkung: Desorientierung, Körperlicher Schaden, Übelkeit

Dieses farb- und geruchlose Kampfgas wurde von Mitsuhama speziell zu dem Zweck entwickelt, chemische Schutzmaßnahmen zu umgehen. Neben dem Körperlichen Schaden ruft Seven-7 Krämpfe, Brechreiz und Schielen hervor. Nach 10 Minuten Luftkontakt oxidiert Seven-7 und wird unwirksam.

DROGEN UND HIRNRÖSTER

In der Welt von *Shadowrun* haben die alten Genussdrogen und Narkotika gegenüber den neuartigen Better-Than-Life(BTL)-Chips und ähnlichen sinnesverstärkenden und persönlichkeitsverändernden Programmen und Geräten stark an Popularität verloren. Und auch wenn Tripchips weniger üble Auswirkungen auf den Körper des Anwenders haben als Narkotika, so sind sie doch ebenfalls so suchterzeugend, dass Süchtige oft jeglichen Kontakt zur Wirklichkeit verlieren und in ihren elektronischen Fantasien dahindämmern. Um angesichts dieser Konkurrenz ihre schwindenden Umsätze anzukurbeln, haben die Drogenkartelle mit einer ganzen Reihe genmanipulierter Drogen und Narkotika reagiert, die zusätzlich mit den magischen Eigenschaften der Erwachten Flora angereichert wurden.

DROGENMISSBRAUCH

Der Missbrauch von Substanzen, sei es in Form von Chips, Drogen oder Alkohol, ist ein akzeptierter Teil des Lebens in den Straßen und Konzernenklaven. Die meisten werden zur Freizeitgestaltung oder Realitätsflucht eingenommen, doch auch Stimmungsaufheller oder Substanzen, die kurzzeitig die körperliche oder geistige Leistungsfähigkeit steigern, finden häufige Anwendung bei Konzernarbeitern, Sportlern oder Shadowrunnern. Das Risiko, abhängig zu werden, ist dabei allgegenwärtig, ebenso die ständige Gefahr von Nebenwirkungen oder beeinträchtigenden Langzeiteffekten, die die kurzzeitigen Vorteile häufig überwiegen.

Drogenmissbrauch und Abhängigkeit sollten in rollenspielerischer Weise abgehandelt werden. Die Versuchungen eines Charakters und sein Kampf gegen die Abhängigkeit können gut in die Beschreibung eines Charakters und seine Handlungen einfließen. Der Spielleiter sollte die letztendliche Wahl, welchen Weg der Charakter geht, dem Spieler überlassen, wobei er die Gelegenheit für dramatische Szenen nicht ungenutzt verstreichen sollte, zum Beispiel eine Begegnung mit einem alten Junkie-Freund, das Entdecken eines versteckten Drogenlagers, eine Situation, in der er keinen Nachschub bekommt, die Leiche eines an einer Überdosis gestorbenen Freundes findet oder eingesperrt mit kaltem Entzug kämpfen muss.

Ein Charakter kann das Spiel mit dem Handicap Abhängigkeit (S. 118) beginnen oder es während des Rollenspiels erhalten. Auf diese Weise kann der Spielleiter den Drogenmissbrauch in seiner Spielrunde kontrollieren. Grundlegende Informationen zu den gebräuchlichsten Drogenarten in der Welt von *Shadowrun*, zusammen mit Hinweisen zum Rollenspiel, werden hier vorgestellt.

Abhängigkeitsproben

Der Spielleiter kann immer wieder einmal eine Abhängigkeitsprobe von einem Charakter verlangen, der häufiger Drogen nimmt. Eine Abhängigkeitsprobe sollte natürlich nicht jedes Mal erfolgen, wenn ein Charakter eine Droge benutzt (es sei denn, es handelt sich um eine extrem suchterzeugende Substanz), sondern erst bei wiederholter oder regelmäßiger Benutzung, besonders harten Substanzen oder der Verabreichung besonders hoher Konzentrationen innerhalb kurzer Zeit. Der Spielleiter kann die Abhängigkeitsproben auch ganz weglassen und anhand der rollenspielerischen Aktionen des Charakters entscheiden, ob, wann und in welchem Ausmaß eine Abhängigkeit entsteht.

Eine Abhängigkeit kann körperlich, psychisch oder beides sein. Psychische Abhängigkeit entsteht üblicherweise aus der emotionalen Befriedigung, der Euphorie und der Realitätsflucht, die eine Droge vermittelt. Bei körperlicher Abhängigkeit braucht der Körper die Substanz, um weiterzuleben. Einige Drogen verursachen beide Arten von Abhängigkeit, und das sind üblicherweise diejenigen, die am schwersten abzusetzen sind (vorausgesetzt, der Charakter will das überhaupt).

Gegen psychische Abhängigkeit sollte eine Widerstandsprobe mit Willenskraft + Logik und gegen körperliche Abhängigkeit eine Widerstandsprobe mit Konstitution + Willenskraft erfolgen. Der Mindestwurf für diese Probe wird vom Spielleiter unter Berücksichtigung der Stärke der Substanz festgelegt (siehe die Tabelle *Mindestwürfe gegen Abhängigkeit*). Wenn dem Charakter nicht genug Erfolge gelingen, wird er abhängig.

Patzer: Ein Patzer bedeutet, dass der Charakter seine Abhängigkeit abwehren konnte, aber ein übles Erlebnis mit der Droge hat (ein Horrortrip, üble Nebenwirkungen oder ähnliches). Ein Kritischer Patzer bedeutet, dass der Charakter abhängig wird *und* eine erhöhte Toleranz gegen die Substanz entwickelt.

Abhängigkeit im Rollenspiel

Eine Abhängigkeit kann sich bei einem Charakter unterschiedlich auswirken, je nach dem Grad seiner Abhängigkeit (S. 118).

Ein Charakter mit einer **Leichten** Abhängigkeit ist ein Gelegenheitsanwender. Er hat „hin und wieder" das Verlangen nach seiner Droge und gibt diesem Verlangen auch ohne Zögern nach, da er keinen Grund sieht, es nicht zu tun. Häufig hat er überhaupt nicht das Gefühl, ein Problem zu haben, auch wenn eventuelle Versuche, aufzuhören oder die Droge abzusetzen, problematisch sind. Die Abhängigkeit kann natürlich schlimmer werden, aber in diesem Stadium ist sie noch relativ leicht in den Griff zu bekommen.

Ein Charakter mit einer **Mittleren** Abhängigkeit hat bereits eine gewisse Toleranz und ein stärkeres Verlangen entwickelt, sodass er seine Droge häufiger oder in höheren Dosen benutzt oder gleich auf härtere Substanzen umsteigt. In diesem Stadium ist die Sucht schon eher zu bemerken, auch wenn der Charakter versucht, sie zu leugnen oder zu verstecken. Er hat vielleicht schon zusätzliche Probleme durch seinen Drogenmissbrauch, zeigt Stimmungsumschwünge oder Unzuverlässigkeit und steckt möglicherweise bereits in finanziellen Schwierigkeiten.

Ein Charakter mit einer **Schweren** Abhängigkeit ist ein Junkie – er hat die Kontrolle verloren, läuft neben der Spur, braucht ständig einen Schuss, leiht sich Geld, um seine Sucht zu finanzieren usw. Er ist vielleicht schon so verzweifelt, dass er anfängt zu klauen (wenn der Charakter ein Shadowrunner ist, ist das wahrscheinlich nicht unbedingt etwas Neues), zu spielen, sich Geld von Kredithaien zu leihen oder was auch immer sich Spieler und Spielleiter ausdenken mögen. Wie schlimm das im Endeffekt wird, bleibt Spielleiter und Spieler überlassen, wobei man immer im Hinterkopf behalten sollte, dass ein Charakter, der völlig am Boden ist, letztendlich sterben oder aus anderen Gründen aus dem Spiel verschwinden kann.

Ein **Ausgebrannter** Charakter ist auf dem Weg ganz nach unten, und das ist kein schöner Anblick. Der Charakter hat seit längerem eine Schwere Abhängigkeit und weist mittlerweile körperliche und psychische Nebenwirkungen des kontinuierlichen Drogenkonsums auf. Ein Charakter, der für längere Zeit in diesem Stadium verweilt, erleidet starke gesundheitliche Auswirkungen, die der Spielleiter festlegt. Diese können sein:

- Essenzverlust.
- Attributsverlust (Körperlich oder Geistig); das kann sich auch auf das natürliche Attributsmaximum des Charakters auswirken.
- Psychische Probleme wie Flashbacks, Blackouts, drastische und gewalttätige Stimmungsumschwünge, Paranoia, Schizophrenie, Gedächtnisverlust usw.
- Körperliche Auswirkungen, die von der Art der Substanz abhängen und solche lustigen Dinge umfassen können wie Abszesse, Inkontinenz, ein Schwaches Immunsystem (siehe S. 121), Niedrige Schmerztoleranz (siehe S. 120), Schädigung des Sprachzentrums usw.
- Geistiger Schaden, der nicht geheilt werden kann.

MINDESTWÜRFE GEGEN ABHÄNGIGKEIT

Beispielsubstanz	Mindestwurf
Halluzinogene, Dreamchips	1
Stimulanzien, Moodchips und Personafixe	2
Narkotika, Tripchips	3

Einen Schuss bekommen

Sobald ein Drogenkonsument abhängig ist, braucht er regelmäßig eine Dosis seiner Substanz, und zwar je nach Schwere der Abhängigkeit (siehe *Abhängigkeit*, S. 118). Wenn ein Charakter versuchen will, seinem Verlangen zu widerstehen, legt er eine Abhängigkeitsprobe wie oben beschrieben ab, wobei je nach Abhängigkeitsgrad Modifikatoren angewendet werden sollten. Wenn ein Charakter dem Verlangen nicht widerstehen kann, muss er sofort einen Schuss bekommen oder einen Entzug durchmachen.

Entzug und clean bleiben

Ein Entzug, ob freiwillig oder nicht, kann sehr schwer werden. Während der Zeit des Entzugs kann der Charakter eine Reihe von Nebenwirkungen erleiden, die der Spielleiter festlegt. Diese Nebenwirkungen können sein: Appetitlosigkeit, Krämpfe, Wahnvorstellungen, Depressionen, emotionale Instabilität, Reizbarkeit, Brechreiz, Schüttelfrost, Schweißausbrüche und Schlimmeres. Der Spielleiter kann während dieser Zeit für alle Aktionen des Charakters einen Würfelpoolmodifikator in Höhe des Abhängigkeitsmindestwurfes der Droge verhängen.

Sobald ein Charakter die Sucht besiegt hat, sollte er eine Weile ruhen, um seinem Körper die Gelegenheit zur Heilung zu geben und wieder auf den Boden der Realität zu kommen; es ist nicht einfach, eine Gewohnheit abzulegen. Doch auch nach dem Entzug und der Rekonvaleszenz kann das Verlangen noch vorhanden sein. Wie der Charakter damit fertig wird, sollten Spieler und Spielleiter miteinander besprechen. Der Körper braucht die Droge vielleicht nicht mehr, aber das Hirn verlangt weiterhin danach.

Überdosis

Extreme Mengen von irgendetwas können einen Metamenschen umbringen. Der genaue Punkt, an dem „viel" in „zu viel" umschlägt und zu Vergiftungserscheinungen führt, hängt von der jeweiligen Substanz ab. Es ist die Aufgabe des Spielleiters, diesen Punkt festzulegen und zusätzlichen Schaden für den Charakter zu verhängen. Als allgemeine Richtlinie kann man 1 zusätzliches Kästchen Schaden pro (Konstitution) Dosen verhängen.



DROGEN

Drogen umfassen alles von Synthahol über Aufputschmittel bis hin zu Straßendrogen. Wenn ein Charakter auf Straßendrogen high ist, sollte das rollenspielerisch dargestellt werden. Die meisten Leute verändern sich dramatisch, wenn sie unter Drogen stehen. Sie verlieren Hemmungen, werden euphorisch, sind sexuell erregt, paranoid, hypersensibel, angeheitert, reden unzusammenhängendes Zeug oder haben einen berserkerartigen, psychotischen Wutanfall.

Bliss

Dauer: (6 – Konstitution) Stunden, Minimum 1 Stunde
Wirkung: –1 Reaktion, +1 auf alle Mindestwürfe, Hohe Schmerztoleranz 3

Dieses Betäubungsmittel ist ein Opiat, das aus Mohn synthetisiert wird. Neben anderen Effekten führt Bliss zu einer Schmerzresistenz in Höhe von 3 Stufen der Gabe Hohe Schmerztoleranz (S. 116).

Bliss (engl. Glückseligkeit) hat seinen Namen von dem Gefühl, das es beim Benutzer auslöst. Manche beschreiben es als ein Schweben auf Wolken, wobei die Sinne kaum etwas anderes wahrnehmen als Vergnügen und Glück. Ein Spieler, der einen Bliss-Konsumenten rollenspielerisch darstellen will, sollte sich auf den Weltflucht-Aspekt konzentrieren, da die Droge die chaotische und unbefriedigende Realität ausblendet.

Cram

Dauer: (12 – Konstitution) Stunden, Minimum 1 Stunde
Wirkung: +1 Reaktion, +1 Initiativedurchgang

Diese Amphetamindroge, die dem Benutzer einen kräftigen Energieschub verleiht, ist eines der gängigsten Aufputschmittel auf der Straße. Wenn die Wirkung der Droge endet, bricht der Benutzer zusammen und erleidet 6G Schaden (ohne die Möglichkeit einer Widerstandsprobe) für noch einmal den gleichen Zeitraum.

Cram-Konsumenten, die unter der Droge stehen, sind hyperwachsam bis hin zur Paranoia. Sie reagieren schnell, oft ohne vorher zu denken. Nervosität, Zappeligkeit und emotionale oder irrationale Ausbrüche treten häufig auf. Cram ist oft das Mittel der Wahl, wenn man sich keine Cyberware oder Bioware leisten kann und einen kleinen Vorteil gegenüber einem potenziellen Gegner benötigt.

Deepweed

Dauer: (6 – Konstitution) Stunden, Minimum 1 Stunde
Wirkung: +1 Willenskraft, zwingt einen Erwachten Charakter zu Astraler Wahrnehmung

Diese Substanz, die auch als „Bad Karma" bekannt ist, wird von karibischen Houngans aus einer Erwachten Form von Seetang gewonnen. Mit Nikotin oder THC versetzt, ist die Substanz besonders für Erwachte verführerisch und wird manchmal dazu verwendet, Opfer für Besessenheit vorzubereiten. Sie wird geschluckt oder inhaliert.

Deepweed zwingt einen magisch aktiven Konsumenten dazu, astral wahrzunehmen, auch wenn es sich um einen Adepten handelt, der eigentlich gar nicht über die Fähigkeit der Astralen Wahrnehmung verfügt. Sobald die Wirkungsdauer vorüber ist, erleidet der Konsumenten für den gleichen Zeitraum einen Würfelpoolmodifikator von –1 auf alle Proben.

Deepweed-Konsumenten sagen, dass die Droge entspannt und den Geist öffnet. Das mag so sein, doch kann erzwungene Astrale Wahrnehmung auch Gefahren bergen, zum Beispiel die Erregung unerwünschter Aufmerksamkeit. Rollenspielerisch bedeuten die Auswirkungen von Deepweed, jemanden darzustellen, der nicht ganz anwesend ist.

Jazz

Dauer: 10 x 1W6 Minuten
Wirkung: +1 Reaktion, +1 Initiativedurchgang

Diese Substanz wurde von Lone Stars F&E-Abteilung entwickelt, um die Chancen von durchschnittlichen Gesetzeshütern gegen aufgerüstete Straßensamurai zu verbessern. Normalerweise wird die Droge durch einen Einzel-Dosis-Inhalator (oder „Popper") verabreicht.

Wenn die Wirkung von Jazz nachlässt, bricht der Konsument zusammen, fühlt sich niedergeschlagen und elend und erleidet die Auswirkungen von Desorientierung (siehe S. 296).

Cram ist schon berüchtigt für Hyperaktivität und Paranoia, doch Jazz ist noch schlimmer. Rollenspielerisch ist ein Jazz-Konsument ein völlig überdrehter Typ, der mehr Energie hat, als er verbrennen kann.

Kamikaze

Dauer: 10 x 1W6 Minuten
Wirkung: +1 Konstitution, +1 Geschicklichkeit, +2 Stärke, +1 Willenskraft, +1 Initiativedurchgang, Hohe Schmerztoleranz 3

Kamikaze ist eine Designer-Kampfdroge. Neben anderen Auswirkungen sorgt sie für eine Hohe Schmerztoleranz mit Stufe 3. Wenn die Wirkung von Kamikaze nachlässt, bricht der Konsument zusammen und erleidet –1 Reaktion und –1 Willenskraft für 10 x 1W6 Minuten. Außerdem erleidet er 6G Schaden (dem nicht widerstanden kann).

Die wiederholte Benutzung von Kamikaze hat einen destruktiven Effekt auf den Metabolismus des Anwenders. Große Dosen können zu Erregungszuständen, Muskelzittern, plötzlicher Euphorie und erweiterten Pupillen führen. Exzessive Drogeneinnahme (an der Grenze zur Überdosis) verursacht Angstgefühle, Halluzinationen und unkontrollierte Muskelbewegungen. Noch höhere Dosen wirken tödlich. Kamikaze-Konsumenten schweben am Rande des Wahnsinns, fühlen sich überlegen und unbesiegbar und zeigen kaum Interesse an ihrem eigenen Wohlergehen.

Long Haul

Dauer: 4 Tage
Wirkung: schaltet das Schlafbedürfnis aus

Long Haul ist eine Kombination von synthetisierten Hormonen und anderen Chemikalien, die sich auf das Nervensystem auswirken. Die Substanz stimuliert das Gehirn und hält den Konsumenten wach, indem es das Bedürfnis nach Schlaf unterdrückt. Ein Charakter kann unter der Einwirkung von Long Haul 4 Tage lang wach bleiben, ohne irgendwelche Modifikatoren durch Müdigkeit oder Schwäche hinnehmen zu müssen. Nach Ablauf dieser Zeit wird der Charakter jedoch sofort ohnmächtig und schläft fest für 8W6 Stunden. Wenn der Charakter während dieser Zeit wach gehalten wird, erleidet er die Auswirkungen von Desorientierung (siehe S. 296), bekommt Halluzinationen und ist unfähig, sich zu konzentrieren.

Wird eine zweite Dosis Long Haul genommen, sobald die Wirkung der ersten nachgelassen hat, kann der Charakter weitere 1W6 ÷ 2 (aufrunden) Tage wachbleiben. Anschließend erleidet er jedoch 10G Schaden (dem er nicht widerstehen kann) und bricht wie oben beschrieben zusammen. Noch länger kann Long Haul einen Charakter nicht wach halten, egal wie viele zusätzlich Dosen er verabreicht bekommt.

Nitro

Dauer: 10 x 1W6 Minuten
Wirkung: +2 Stärke, +2 Willenskraft, +2 Wahrnehmung, Hohe Schmerztoleranz 6

Diese Kombination starker Drogen, darunter Novacoke und andere Narkotika und Stimulanzien, kann einen Konsumenten leicht töten. Nitro ist in Trollgangs beliebt.

Neben anderen Auswirkungen sorgt Nitro für Hohe Schmerztoleranz der Stufe 6 (siehe Hohe Schmerztoleranz, S. 116). Wenn die Wirkung der Droge nachlässt, erleidet der Konsument 9G Schaden (dem er nicht widerstehen kann).

Nitro-Konsumenten fühlen sich mit Energie vollgepumpt, haben eine verringerte Konzentrationsfähigkeit und reden ununterbrochen (auch mit sich selbst).

Novacoke

Dauer: (10 – Konstitution) Stunden, Minimum 1 Stunde
Wirkung: +1 Reaktion, +1 Charisma, +1 Wahrnehmung, Hohe Schmerztoleranz 1

Novacoke, das aus Kokapflanzen gewonnen wird, ist eine stark suchterzeugende Droge. Neben anderen Auswirkungen sorgt sie für eine Hohe Schmerztoleranz der Stufe 1 (siehe Hohe Schmerztoleranz, S. 116). Nach Ablauf der Wirkungsdauer sinkt für den gleichen Zeitraum das Charisma um 1 und die Willenskraft ist um die Hälfte reduziert (abgerundet).

Psyche

Dauer: (12 – Konstitution) Stunden, Minimum 1 Stunde
Wirkung: +1 Intuition, +1 Logik

Diese Designerdroge, die angeblich von MCT hergestellt wird, ist besonders bei Zauberern und Technomancern beliebt, da sie das Gehirn bis hin zur Hyperaktivität stimuliert. Neben den oben angegebenen Auswirkungen erleidet ein Erwachter Konsument nur einen Würfelpoolmodifikator von –1 für jeden aufrechterhaltenen Zauber (statt dem üblichen Modifikator von –2).

Psyche-Konsumenten sind hyperaufmerksam und distanziert, lassen sich leicht von Details ablenken und sind oft von einzelnen Fakten oder Problemen besessen.

ZEN

Dauer: 10 x 1W6 Minuten
Wirkung: –2 Reaktion, +1 Willenskraft, –1 Würfelpoolmodifikator für Körperliche Handlungen

Dieses psychedelische Halluzinogen ist besonders beliebt bei Leuten, die der Realität entkommen oder tranceähnliche Zustände erreichen wollen.

BETTER-THAN-LIFE

Better-Than-Life-Programme sind seit den 2050er die technologische Droge der Wahl. Diese äußerst suchterzeugenden SimSinn-Programme produzieren besonders starke SimSinn-Signale, die direkt das limbische System (das Glückszentrum) des Gehirns stimulieren. Da bei einem BTL die Intensitätskontrolle deaktiviert ist, sind die Empfindungen wesentlich intensiver und suchterzeugender als bei einem normalen Sim.

Da BTLs so extrem suchterzeugend sind, stöpseln manche Benutzer sich in Endlosschleifen ein. Exzessiver Gebrauch kann zu zahlreichen unangenehmen Nebeneffekten führen wie Katatonie, Identitätsverlust, Gedächtnislücken, Flashbacks, Manien, extremer Synästhesie (Sinnesvertauschung, wobei Sehen zu Geruch wird, Geschmack zu Tastsinn usw.) bis hin zum Tod. Die meisten BTL-Opfer sterben an Unfällen, während sie unter der Droge stehen, oder an Unterernährung, Dehydrierung oder Selbstmord.

Anfangs, bevor die drahtlose Technik volle SimSinnsignale bewältigen konnte, wurden BTLs hauptsächlich als Hardcopy-Chips vertrieben. In den Siebzigern jedoch arbeiten viele BTL-Dealer ausschließlich online von mobilen und stark geschützten Servern aus, von wo sie BTL exklusiv als direkten SimSinn-Download anbieten.

BTL-Chips

Better-Than-Life-Chips sind unter vielen Namen in den Straßen bekannt: Beetles, Playback, Zombie-Chips, Hirnröster, Trancer, Tripchips, um nur ein paar zu nennen. Ungeachtet der Verfügbarkeit von BTL-Downloads bevorzugen die weniger betuchten Lowtech-User nach wie vor die Chipversion, und viele Dealer ziehen den direkten Kontakt mit ihrer Klientel vor.

BTL-Chips gibt es in zwei Playback-Formaten. „Dreamdeck"-Chips erfordern ein altmodisches SimSinn-Deck (ein SimSinn-Modul, das nur dem Abspielen von Hardcopy-Simchips dient), das so modifiziert wurde, dass es BTL-Signale produzieren kann (was mit einigen Handgriffen erledigt ist). Diese Chips sind mittlerweile schwierig zu bekommen, da sie nicht mehr so oft verwendet werden. Das zweite Format, das wesentlich leichter zu bekommen ist, sind die „Direkt-Input"-Chips. Diese komplexen Chips enthalten alle erforderliche Elektronik, sodass der Benutzer lediglich den Chip in eine altmodische Chip- oder Datenbuchse einschieben muss (es wird kein Simdeck benötigt).

Beide Arten sind so programmiert, dass sie nach einmaliger Benutzung ausbrennen, damit der User Nachschub kaufen muss. Die Selbstlöschungs-Programmierung kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware(10, 1 Stunde) modifiziert werden.

BTL-Downloads

Auch die Einweg-BTL-Programme, die man downloaden kann, haben viele Straßennamen: Lifelines, Beams, Zaps, E-Beetles, Bolts und viele mehr. Um BTL-Downloads zu verwenden, muss der Benutzer ein Kommlink mit Sim-Modul besitzen, das entsprechend modifiziert wurde. Auch diese Programme löschen sich nach einmaliger Benutzung von selbst.

Dreamchips

Dreamchips sind handelsübliche SimSinn-Aufnahmen, die so modifiziert wurden, dass sie einen BTL-Output liefern. Das kann eine kommerzielle Studioproduktion sein, die zu einer BTL-Fantasie aufgepeppt wurde, oder eine intime Hinterhofproduktion, die einen intensiven Einblick in das Leben eines Fremden gibt. Besonders beliebt sind Heldenfantasien, aufgezeichnete Verbrechen und Pornographie, bis hin zu Hardcore-Gewaltfantasien und gefilmten Morden für den ausgefalleneren Geschmack.

Moodchips

Diese BTLs konzentrieren sich auf die Erzeugung von Gefühlen und liefern eine Episode besonders exzessiver emotionaler Empfindungen. Das Thema reicht von Euphorie über sexuelle Erregung bis hin zu Aggressivität, selbst zu finsteren Emotionen wie Angst oder Hass. Die Straßennamen reflektieren häufig die Art des Erlebnisses, modifiziert mit einer Farbbezeichnung: Blue Passion, Red Meanie, Cool White usw.

Nach dem Ende des Programms bricht der Benutzer zusammen und versinkt häufig für eine oder zwei Stunden in einer dem BTL-Chip entgegengesetzten Emotion. Zum Beispiel versinken Benutzer von Sunshine-Chips oft in Verzweiflung und Depression. Moodchips sind die verbreitetsten BTL-Chips in den Straßen. Das RAS-Override ist dabei oft deaktiviert, sodass der Benutzer sich frei bewegen kann, während er unter dem Einfluss des Chips steht.

Personafix

Personafixe, auch P-Fixe genannt, sind die ungewöhnlichsten und gefährlichsten BTLs. Eine Kombination von SimSinn- und Talentsoft-Technologie modifiziert die grundlegenden Persönlichkeitsmerkmale des Benutzers und installiert mnemonische Programme bestimmter Verhaltensmuster. Unter dem Einfluss des Chips wird der Benutzer zu einer anderen Person. Beliebt sind dabei vor allem historische Persönlichkeiten oder Pop-Ikonen, doch es gibt auch einen kleinen Markt für Tier-Personafixe. „Angestellte" von Bunraku-Bordellen werden mit Personafixen versehen, oft kombiniert mit Datenfilter-Cyberware, um die Anonymität der Kunden zu gewährleisten. Das RAS-Override ist oft deaktiviert, sodass der Benutzer sich frei bewegen kann, während er unter dem Einfluss des Chips steht.

Tripchips

Ähnlich wie Moodchips produzieren Tripchips hauptsächlich sensorischen Output und überschwemmen den Benutzer mit interessanten visuellen, akustischen, taktilen, geschmacklichen und olfaktorischen Empfindungen. Das können einfache Effekte sein oder aber komplexe kombinierte Empfindungen wie das Gefühl, sich unter Wasser zu befinden. Der letzte Schrei ist eine absichtlich herbeigeführte Synästhesie (Sinnesvertauschung) mit hochgeregelten Sinnesleveln und deaktiviertem RAS-Override, was den Benutzer die Umwelt auf eine gänzlich neue Weise wahrnehmen lässt.



SICHERHEITSSYSTEME

In den 2070ern sind Sicherheitssysteme allgegenwärtig. Jeder, vom Konzern bis zum Normalbürger, ist in Gebäuden, Kommunikationsmitteln und anderen für ihn wichtigen Belangen von Sicherheitstechnik umgeben. Unweigerlich werden Shadowrunner während des Spiels auf Sicherheitsmaßnahmen stoßen (physische, technische, drahtlose, magische usw.). Der Spielleiter sollte auf den Entwurf realistischer Systeme achten, die zu überwinden eine Herausforderung für die Spieler darstellt.

PHYSISCHE SICHERHEIT

Physische Sicherheit befasst sich mit den grundlegenden Schutzmaßnahmen, die oft mit anderen Mitteln kombiniert werden, um Eindringlinge fernzuhalten. Wenn physische Sicherheitsmaßnahmen potenzielle Kriminelle davon abhalten können, überhaupt dorthin zu gelangen, wo sich Dinge von Interesse befinden, dann spart man sich damit eine Menge Zeit, Energie und Geld, die für andere Maßnahmen nötig wären.

Landschaftsgestaltung

Landschaftsgestaltung, eine oft unterschätzte Komponente der physischen Sicherheit, kann die Eindringlinge mit lästigen Barrieren und Hindernissen konfrontieren. Dazu gehört die überlegte Anordnung von Bäumen und Büschen, aber auch die Umgestaltung der umliegenden Gegend oder die Platzierung von Hügeln, Gräben und Teichen. Der Grundgedanke ist, unautorisierten Personen eine Annäherung zu erschweren, ohne dabei gesehen, gefangen, aufgehalten oder vielleicht sogar getötet zu werden. Landschaftsgestaltung kann auch dazu dienen, Eindringlingen (oder „geschütztem" Personal) das Entkommen zu erschweren, damit das Sicherheitspersonal es leichter hat, sie in Gewahrsam zu nehmen.

Bäume, dichtes Gebüsch und Hecken können Sensoren, Drähte, Kameras, Fallgruben, geheime Ein- oder Ausgänge oder automatische Waffensysteme verbergen. Zusammen mit Teichen und Seen können sie zudem natürliche Barrieren darstellen. Solche Landschaftsmerkmale werden jedoch selten in der Nähe von Gebäuden platziert, um zu verhindern, dass eventuelle Eindringlinge sie als Deckungsmöglichkeiten nutzen (ein Baum könnte zum Beispiel dazu genutzt werden, in den ersten oder zweiten Stock eines Gebäudes einzudringen). Dichtes Gebüsch und Bodenbewuchs haben für einen Eindringling zudem den Nachteil, eine geräuschlose Fortbewegung zu erschweren (was in einem entsprechenden Modifikator auf die Infiltrationsproben resultiert), und können mit akustischen Sensoren bestückt werden.

Einige Konzerne experimentieren darüber hinaus mit Erwachten Pflanzen als Sicherheitsmaßnahmen (siehe *Magische Sicherheit*, S. 307), um patrouillierende Wachen oder Critter zu verstärken oder ganz zu ersetzen.

Barrieren

Barrieren sind Zäune, Wände und andere Hindernisse, die dazu beitragen können, Menschen und Tiere am Eindringen zu hindern, Eindringlingen die Flucht zu erschweren oder eine Beobachtung von außen oder terroristische Anschläge (wie Autobomben) zu verhindern. Diese Barrieren können auf dem ganzen Grundstück verteilt, entlang bestimmter Wege errichtet oder in die interne oder externe Sicherheit eines Gebäudes integriert sein. Sie können mit verschiedenen Sensoren, Kameras, Geschützstellungen oder Scannern versehen sein (siehe *Technische Sicherheit*, S. 304). Regeln für das Erklettern von Barrieren finden sich auf S. 160.

Zäune aus Holz, Stein, Draht oder elektrifiziertem Draht werden in der Regel entlang von Grundstücksgrenzen aufgestellt und können an der Oberseite mit Stachel-, Nato- oder sogar Monodraht ausgestattet sein. Den Draht auf einem Zaun zu überklettern, erfordert eine Probe auf Klettern + Geschicklichkeit (3); misslingt die Probe, erleidet der

Charakter Schaden. In der Tabelle *Zäune* sind die Mindestwürfe angegeben, mit denen man mittels einer Wahrnehmungsprobe erkennen kann, ob ein Zaun elektrisch geladen oder mit Monodraht oder anderem ausgestattet ist; außerdem sind die Schadenscodes angegeben, die man bei Misslingen einer Kletterprobe erleidet. Stoßpanzerung schützt gegen diesen Schaden. Es ist außerdem möglich, Schutzmatten über Stachel- oder Natodraht sowie über elektrische Zäune zu hängen, um sie schadlos zu überklettern.

Wände gibt es in allen Zusammensetzungen – meistens Klinker, Steine, Plastbeton, Beton oder Rigips – und oft sind sie speziell darauf ausgerichtet, gegen Explosionen oder Durchbruchsversuche zu schützen. Einzelheiten zu Angriffen gegen Barrieren und Barrieren hindurch befinden sich unter *Barrieren* auf S. 196). Oft befinden sich Leitungen für Wasser, Heizung, Ventilation oder Klimaanlagen in den Wänden, die die Panzerungsstufe der Wand noch erhöhen können.

Drähte

Drähte können über dem Boden gespannt werden, manchmal versteckt von Laub, aber auch in Form von niedrigen Zäunen an Stangen oder Pfosten befestigt. Sie sind oft schwer zu entdecken und damit umso gefährlicher für alle, die das Gelände nicht kennen. Ein Charakter, dem es misslingt, einen Draht mit einer Wahrnehmungsprobe zu entdecken (siehe Tabelle *Zäune*), stolpert darüber und erleidet Schaden.

ZÄUNE

Draht	Mindestwurf	Schaden
Stacheldraht	1	4K
Natodraht	1	5K
Monodraht	3	8K
Elektrisch	2	5G (e) (Elektrizitäts-Schaden, siehe S. 193)

Beleuchtung

Eine gute Innen- und Außenbeleuchtung kann eine weitere Abschreckungsmaßnahme für Eindringlinge darstellen und ebenso die Chancen für das Sicherheitspersonal erhöhen, nicht autorisierte Personen aufzuspüren. Beleuchtung wird normalerweise durch WiFi kontrolliert, damit sie zu vorher festgelegten Zeiten (Außenbeleuchtung braucht man nur, wenn es dunkel ist) oder Ereignissen (wenn ein Sensor eine Bewegung erkennt; siehe *Sensoren*, S. 380) aktiviert werden. Innenbeleuchtung kann entweder manuell mit einem normalen Schalter kontrolliert oder so programmiert werden, dass sie auf Bewegungen oder Zeitschaltung (Licht an bei Beginn des Arbeitstages) reagiert. Die meisten Schalter können mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware + Logik (5, 1 Kampfrunde) umgangen werden.

Üblicherweise werden für die Beleuchtung Glühlampen, Halogenspots oder Leuchtstoffröhren genutzt. Für besonders leistungsstarke Außenbeleuchtung kommen gelegentlich auch Flutlicht-Strahler zum Einsatz (die fünf Minuten zum Aufwärmen brauchen).

Aktives Infrarot: Unauffällige Sicherheitsbeleuchtung für Infrarotsicht und -sensoren. Es gilt der Modifikator für Schwache Beleuchtung (S. 165) für alle Charaktere ohne Restlicht- oder Infrarotsicht.

Ultraviolett: Wird zur Spurensicherung eingesetzt, um mit ultravioletten Farbstoffen markierte Personen aufzuspüren oder Fingerabdrücke und andere biologische Beweismittel zu finden. Ultraviolettlampen emittieren Licht im ultravioletten und blauen Bereich des Spektrums. Wenn ein Charakter für einige Minuten oder länger diesem Licht ausgesetzt ist, kann er den Modifikator für Blendendes Licht (S. 165) erleiden, wenn er nicht entsprechenden Augenschutz oder Blitzkompensation hat. Auch Verbrennungen auf ungeschützter Haut können vorkommen, doch das bleibt dem Spielleiter überlassen (vorgeschlagener Schadenscode 3K).

Türen und Fenster

Türen und Fenster sind die üblichen Ein- und Austrittspunkte von Gebäuden, nicht nur im normalen Gebrauch, sondern auch für unautorisierte Eindringlinge. Türen unterliegen den normalen Regeln für Barrieren (S. 196) und werden üblicherweise mit Schlössern (S. 305), Alarmanlagen und/oder Sensoren (S. 304) versehen.

Fenster sind in den 2070ern in der Regel polarisiert (um Zauberer daran zu hindern, von außen ein mögliches Opfer im Inneren zu sehen), wobei die Tönung häufig akustisch oder über WiFi kontrolliert wird. Transparenter Beton wird auch gerne benutzt, da er die Durchsichtigkeit von Glas mit dem Panzerungswert von Beton kombiniert.

HLK

Heizungs-, Lüftungs- und Klimasysteme (HLK) sind ein oft übersehener Teil eines guten Sicherheitsdesigns. Industrielle HLK-Systeme verwenden oft Schächte, die groß genug für einen durchschnittlichen Metamenschen sind (abgesehen vielleicht von Orks und Trollen). Durch solch einen Schacht zu kriechen, ist eine mühsame Angelegenheit mit einer typischen Bewegungsrate von 1 Meter pro Kampfrunde. Oft trifft man dabei auf Ventilatoreinheiten, die mit einer Probe auf Hardware + Logik (2) deaktiviert werden können. Dabei können Ventilatoren genauso wie Türen und Fenster mit Alarmanlagen ausgestattet sein. Wenn ein Charakter auf irgendeine Weise in einen laufenden Ventilator gerät, erleidet er 3K Stoßschaden von Schachtventilatoren und 6K Stoßschaden von Hauptventilatoren.

In manchen Gebäuden werden HLK-Schächte „abgekocht", d.h. die hindurchfließende Luft durch UV-Licht versengt, was die meisten luftübertragenen Pathogene vernichtet und ihre Verbreitung unterbindet. Die UV-Öfen stellen keine Gefahr für Metamenschen dar und können mit einer Probe auf Hardware + Logik (2) deaktiviert werden.

Personal

Sicherheitspersonal besteht aus Wachen, Magiern und Hackern/Riggern (Spinnen). Je nach Wichtigkeit der Anlage kann es sich um Mietbullen mit nicht-tödlichen Waffen handeln oder um erfahrene private Sicherheitsdienstleister wie Knight Errant mit dem Recht, zur Selbstverteidigung tödliche Waffen einzusetzen, vielleicht sogar um das konzerneigene Militär mit dem Recht der Extraterritorialität auf seiner Seite. Zu ihren Aufgaben gehört die ständige Präsenz (körperlich, per WiFi oder astral), regelmäßige Patrouillen und die persönliche Kontrolle, dass alles – Gebäude, Inventar und Bewohner/Besucher/Angestellte – sicher und ungefährdet ist. Sie sind darauf trainiert, auf Einbrüche und andere Bedrohungen zu reagieren, indem sie einem festen Notfallplan folgen, der von „alles dicht machen und die Bullen rufen" bis hin zu „alles dicht machen, Verstärkung rufen, eine schwerbewaffnete Eingreiftruppe zusammenziehen und alles abknallen, was sich bewegt" reichen kann. Schlaue Shadowrunner tun gut daran, sich mit den Standardprozeduren des Personals zu beschäftigen, um sie umgehen oder notfalls neutralisieren zu können. Beispiele dafür, wie man auf verschiedenen Gefahrenlevels mit Sicherheitskräften umgeht, finden sich im Kapitel *Freunde und Feinde*, S. 324.

Sicherheitszauberer sind eher selten und normalerweise nur in besonders wichtigen Anlagen anzutreffen; gebundene Geister (S. 220) findet man dagegen schon öfter, natürlich unterstehen sie der Befehlsgewalt der Sicherheitskräfte. Private Dienstleister, die magische Sicherheit anbieten, haben üblicherweise Zauberer, die in mehreren Anlagen patrouillieren und ihre Geister quasi als Alarmanlagen einsetzen.

Spinnen (Sicherheitshacker/-rigger) sind recht verbreitet und stellen oft den Kernpunkt der Sicherheitsmaßnahmen einer Einrichtung dar –

wenn auch nicht unbedingt vor Ort. Sie überwachen üblicherweise eine ganze Reihe von Sensoren und Drohnen.

Auch Wachtiere werden gelegentlich eingesetzt, unter anderem paranormale Wach-Critter und normale Wachhunde, manchmal mit Cyber- oder Bioware aufgerüstet. Wach-Critter werden in der Regel nur in abgelegenen oder gut eingezäunten Anlagen eingesetzt (aus denen die Critter nicht entkommen können), in denen ausgebildete Critter-Führer bereitstehen, um die Tiere auszuschalten oder zu verfolgen, wenn sie außer Kontrolle geraten.

TECHNISCHE SICHERHEIT

Technische Sicherheit umfasst **Alarmanlagen**, **Sensoren**, **Scanner**, **Schlösser** und **automatische Systeme**. Jeder, der wirklich um seine Sicherheit besorgt ist – vom Laden um die Ecke, der eine einfache Alarmanlage benötigt, bis hin zum AAA-Megakon, der alles vom oben genannten hat –, braucht in irgendeiner Weise Sensoren, Schlösser und anderes.

Geräte manipulieren: Technische Geräte sind natürlich nie unfehlbar und können getäuscht oder umgangen werden, indem man sie hackt (über WiFi oder durch einen Kabelanschluss, je nachdem, ob und wie sie mit der Außenwelt kommunizieren) oder manuell manipuliert. Die Regeln für Hacking werden im Kapitel *Die WiFi-Welt*, S. 254, detailliert beschrieben.

Soweit nicht anders angegeben, erfordert die manuelle Manipulation eines Gerätes eine Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik (Gerätestufe x 2, 1 Kampfrunde) – außerdem benötigt der Charakter eine Hardware-Werkzeugkiste (siehe *Werkzeug*, S. 378) und es kommen passende Modifikatoren aus der Tabelle *Bauen/Reparieren*, S. 164, zur Anwendung. Der Spielleiter kann den Mindestwurf je nach Gerät und Situation nach eigener Einschätzung anpassen.

Alarmanlagen

Alarmanlagen sind passive Sicherheitsgeräte und gehören zu den grundlegendsten Elementen eines technischen Sicherheitssystems. Alarmanlagen haben die Aufgabe, Wachen, Hacker/Rigger oder ferngesteuerte Überwachungssysteme darüber in Kenntnis zu setzen, dass etwas nicht so ist, wie es sein sollte, und einen Eingriff erfordert. Alarmanlagen können lautlos sein und nur die Sicherheitskräfte oder die Polizei alarmieren, um die Eindringlinge überraschen zu können, oder sie können mit Licht und Lärm eventuelle Anwesende warnen und ihnen nahelegen, sich in Sicherheit zu bringen. Ein Alarm kann sich auch auf einzelne Komponenten eines Sicherheitssystems beschränken, zum Beispiel auf eine Feuertür, die eine bestimmte Sirene auslöst, wenn sie geöffnet wird.

Viele Alarmanlagen, vor allem an Türen und Fenstern, basieren auf geschlossenen Stromkreisen, die unterbrochen werden, sobald der Eingang geöffnet wird, und dann einen Alarm auslösen. Fenster haben oft Alarmschaltkreise innerhalb der Scheiben, die einen Alarm auslösen, wenn die Scheibe zerbrochen wird. Um solche Alarmanlagen zu überbrücken, muss der Alarmschaltkreis geschlossen bleiben, während die Tür oder das Fenster geöffnet wird. Das erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik (5, 1 Minute), doch je nach Situation kann es auch schwieriger sein.

Annäherungssensoren sind Geräte, die die elektrische Ladung eines metamenschlichen (oder tierischen) Körpers innerhalb von 2 Metern Entfernung messen können. Sie werden häufig an der Umzäunung eines Gebäudes, in besonders gesicherten Durchgängen oder an speziellen Objekten angebracht, wo sie entweder einen normalen Alarm auslösen oder Sicherheitskameras oder andere Maßnahmen aktivieren. Sie können aus Redundanzgründen mit Bewegungsmeldern kombiniert werden (siehe S. 304).

Lichtschranken

Lichtschranken werden an den Grundstücksgrenzen und in Durchgängen eingesetzt. Sie bestehen aus Lasern, die sichtbares oder infrarotes Licht abgeben, sowie Spiegeln und Laserdetektoren. Wird der Lichtstrahl unterbrochen (von jemandem, der hindurchgeht), so wird ein Alarm ausgelöst. Diese Systeme können sehr komplex und manchmal labyrinthartig sein und bis zu zwanzig oder mehr Spiegel aufweisen, mit denen der Strahl überall hingeleitet wird, wo er benötigt wird. Eine Lichtschranke zu bemerken, erfordert eine Wahrnehmung + Intuition-Probe mit einem Mindestwurf von 2 für sichtbares Licht und einem von 3 für Infrarotlicht. Die Sichtbarkeit von Laserstrahlen kann durch Rauch oder ein Aerosolspray verbessert werden (die wiederum andere Umweltkontrollsysteme auslösen können). Sie verleihen einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf die Wahrnehmungsprobe.

Sich durch ein Lichtschranken-Labyrinth zu winden, erfordert eine Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion mit einem Mindestwurf, den der Spielleiter festlegt. Lichtschranken können überlistet werden, indem man Laseremitter der richtigen Leistung vor jeden Detektor des Systems platziert, was ebenfalls eine Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion erfordert. Auch ein kalibriertes Spiegelsystem kann eingesetzt werden, um die Strahlen der Lichtschranke so umzulenken, dass jemand hindurchgehen kann.

Druckpolster

Druckpolster sind eine nützliche Ergänzung für jedes Sicherheitssystem, vor allem in Bereichen, zu denen der Zugang verboten oder nur für autorisiertes Personal gestattet ist (und vor allem nachts, wenn eigentlich niemand unterwegs sein sollte). Hierbei handelt es sich um Sensoren, die auf Gewicht reagieren, entweder auf jedes Gewicht oder auf die Überschreitung einer einprogrammierten Gewichtsgrenze (zum Beispiel wenn das gemessene Gewicht um fünf Kilo über dem Gewicht der schwersten autorisierten Person liegt). **Druckgeflechte** funktionieren ähnlich, werden jedoch überwiegend im Außenbereich eingesetzt und unter der Erde verborgen, wodurch sie auch weniger sensibel sind. Druckgeflechte oder -polster zu bemerken ist sehr schwierig und erfordert eine Wahrnehmungsprobe mit einem Mindestwurf von 3 für Druckpolster und 4 für Druckgeflechte. Sobald ein Charakter auf ein Druckpolster tritt, fällt es natürlich leichter, dieses zu bemerken (Mindestwurf um –2 reduziert), aber dann ist es normalerweise auch schon zu spät. Tritt ein Charakter auf ein Druckpolster oder -geflecht, so kann eine zweite Wahrnehmungsprobe abgelegt werden: Mindestwurf 1 für Polster, 3 für Geflecht. Ist die Probe erfolgreich, kann der Charakter versuchen, das Gewicht zurückzunehmen, bevor die Gewichtsgrenze des Sensors überschritten ist. Das ist sehr schwierig und erfordert eine Probe auf Reaktion + Intuition (3) mit der Konstitution des Charakters als negativem Würfelpoolmodifikator.

Sensoren

Sensoren sind eine Form passiver Sicherheitssysteme, die auf eine bestimmte Art von Input warten, woraufhin sie ein Alarmsignal aussenden. Solange dieser Input ausbleibt, bleiben sie still.

Bewegungsmelder reagieren auf Bewegungen. Sie senden ein Ultraschallfeld aus und reagieren auf Veränderungen in diesem Feld, die erzeugt werden, wenn irgendetwas hineingelangt. Eindringlinge können das Ultraschallfeld aus einer Entfernung von bis zu 5 Metern aufspüren, wenn sie einen Ultraschall-Sensor im passiven Modus verwenden. Ein Bewegungsmelder kann überwunden werden, indem sich ein Charakter sehr langsam (mit ½ Meter pro Kampfrunde) durch das Feld hindurchbewegt und gleichzeitig eine Probe auf Infiltration + Geschicklichkeit (3) besteht. Auf Schnelligkeit modifizierte Charaktere haben Schwierigkeiten, sich auf diese Weise zu bewegen, und erhalten einen negativen Würfelpoolmodifikator in Höhe ihrer zusätzlichen Initiativedurchgänge.

Schall- und **Vibrationsdetektoren** verwenden empfindliche Mikrofone, um Geräusche bzw. Vibrationen aufzuspüren. Sie können mit Mustererkennungs-Algorithmen programmiert werden, um bestimmte Geräusche/Vibrationen zu ignorieren, während sie alles aufspüren, das nicht innerhalb der vorgegebenen Parameter liegt. Ein Charakter, der

an einem ihm bekannten Schalldetektor vorbeischleichen will, muss eine Probe auf Infiltration + Geschicklichkeit (3) schaffen (die Zauber Stille und Heimlichkeit (S. 241) können dabei hilfreich eingesetzt werden). Manche Schalldetektoren sind darauf programmiert, nur dann ein Alarmsignal abzugeben, wenn sie bestimmte Geräusche erkennen, wie zum Beispiel Schüsse (dabei kann möglicherweise sogar die Quelle des Geräusches durch Triangulation festgestellt werden).

Überwachungskameras gibt es in vielen Varianten, von den normalen visuellen Kameras bis hin zu Restlichtverstärkungs-, Infrarot- oder Ultraviolettkameras oder -sensoren. Kameras unterstützen in belebten Bereichen die patrouillierenden Wachen und behalten Bereiche im Auge, die gerade nicht physisch oder astral kontrolliert werden.

Infrarotkameras reagieren auf die Wärmesignaturen lebender Körper (können jedoch eventuell durch den Zauber Verbesserte Unsichtbarkeit (S. 241) überlistet werden). Ein beliebter Überwachungstrick ist die Verwendung von Oberflächen, die für Infrarotlicht reflektierend sind, in Ecken, sodass eine Kamera die Eindringlinge um die Ecke herum entdeckt, ohne selbst gesehen zu werden.

Restlichtverstärkungssensoren verstärken das Umgebungslicht und können so auch in dunklen Bereichen ein Bild liefern (während die Kamera nur schwer zu sehen ist), allerdings werden sie leicht durch helles Licht überlastet. Shadowrunner können das eventuell zu ihrem Vorteil nutzen, indem sie Flash-Packs (S. 370) einsetzen.

Wie gut man eine Kamera entdecken kann, hängt natürlich davon ab, wie gut sie verborgen sind. Typische Überwachungskameras auf festen oder drehbaren Aufhängungen sind leicht zu entdecken, wenn man danach sucht. Kleinere Mikrokameras erfordern eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe (3). Wenn die Kamera verborgen ist, gelten für die Wahrnehmungsprobe negative Würfelpoolmodifikatoren entsprechend der Wahrnehmungs-Tabelle auf Seite 165.

Scanner

Scanner sind aktive Sicherheitsgeräte; ihr Job ist es, nach etwas zu suchen, das nicht stimmt, statt passiv auf einen Auslösereiz zu warten.

Geruchsscanner, auch als **chemische Detektorsysteme** oder **Chemsniffer** bekannt, analysieren die Moleküle der Luft nach stickstoffreichen Partikeln, wie sie vor allem von Sprengstoff oder Feuerwaffenmunition abgegeben werden. Um Sprengstoff oder Munition aufzuspüren, wird ein Würfelpool in Höhe der Stufe des Chemsniffers gegen einen Mindestwurf von 2 geworfen (3, wenn der Sprengstoff/die Munition hermetisch versiegelt ist). Modifikatoren sind der Tabelle *Modifikatoren für Chemische Detektoren* zu entnehmen.

Geruchsscanner können auch als **Pheromon-Scanner** eingesetzt werden, um die Pheromone aufzuspüren, die der menschliche Körper an die Umgebung abgibt. Diese Art von Scannern ist nicht weit verbreitet, doch können sie nützlich sein, um Individuen aufzuspüren, die sich technologisch oder magisch gegen üblichere Überwachungsgeräte getarnt haben. Pheromon-Scanner sind empfindlich genug, um zwischen Metamenschen und Tieren zu unterscheiden, und können sogar das Geschlecht erkennen, doch reichen sie nicht aus, um bestimmte Individuen zu identifizieren. Um eine Witterung aufzunehmen, wird für den Scanner die Gerätestufe gegen einen Mindestwurf von 3 gewürfelt (2 für Charaktere mit Maßgeschneiderten Pheromonen). Der Würfelpool des Scanners wird entsprechend der Tabelle *Pheromon-Scanner* modifiziert.

Es liegt in der Natur der Sache, dass Shadowrunner oder andere Kriminelle Waffen in ein Gebäude und an Kontrollpunkten vorbeizuschmuggeln versuchen. **Magnetanomaliedetektoren (MAD)** spüren metallische Substanzen auf, um auf diese Weise versteckte Waffen zu finden. (Natürlich reagieren MAD nicht auf nicht-metallische Substanzen wie Holz, Stein oder Plastik.) Um zu bestimmen, ob ein Detektor eine Waffe findet, ist eine Probe mit der Stufe des Gerätes als Würfelpool erforderlich; 1 Erfolg reicht aus, um eisenhaltige Waffen oder andere Objekte (Messer etc.) zu erkennen.

Millimeterwellen-Detektorsysteme, auch als **Cyberwarescanner** bekannt, liefern Videoaufnahmen im Millimeterwellenbereich, um so die Energiesignatur von Cyberware oder verborgenen Gegenständen (vor allem Waffen) an Personen zu erkennen. Diese Geräte können durch dicke Schichten Kleidung „hindurchsehen" und Gegenstände bis zu einer Entfernung von 15 Metern identifizieren. Um zu bestimmen, ob ein Detektor Cyberware oder einen verborgenen Gegenstand entdeckt, wird auf die Gerätestufe gewürfelt und die Anzahl der Erfolge mit den Mindestwürfen der Tabelle *Cyberware-Scanner* verglichen. Millimeterwellen-Scanner können jeden nicht-biologischen Gegenstand anhand seiner Form und Zusammensetzung identifizieren, vorausgesetzt der Gegenstand ist in der Datenbank des Gerätes gespeichert. Wenn der Mindestwurf erreicht wird, findet der Scanner die entsprechenden Gegenstände/Implantate und zeichnet ihre grobe Lage und Art auf; Nettoerfolge liefern weitere Einzelheiten (Funktion, Modell, Kategorie usw.).

MODIFIKATOREN FÜR CHEMISCHE DETEKTOREN

Situation	Würfelpoolmodifikator
Pro 10 Schuss Munition	+1
Pro Granate	+1
Pro 30 Gramm Standard-(Nicht-Plastik-)Sprengstoff	+1
Pro 100 Gramm Plastiksprengstoff	+1
Sprengstoff/Munition in Plastikbehälter	–1

CYBERWARE-SCANNER

Gegenstand	Mindestwurf
Standard-Cyberware, Waffe	1
Alphaware, andere Gegenstände	2
Betaware	3
Deltaware	5+

Situation	Würfelpoolmodifikator
2 oder mehr Implantate/Gegenstände	+1
4 oder mehr Implantate/Gegenstände	+2
6+ Implantate/Gegenstände	+3

PHEROMON-SCANNER

Bedingung	Würfelpoolmodifikator
Charakter strengt sich an (schwer tragen, laufen, kämpfen)	+2
Menstruation (nur weibliche Charaktere)	+2

Schlösser

Nahezu alles, das etwas wert ist, wird irgendwo weggeschlossen.

Standardschlösser sind die einfachsten Schlösser, bei denen Metallschlüssel oder Kombinationscodes zum Öffnen verwendet werden, also keine Karten oder andere Geräte. Sie werden nicht oft verwendet, da man sich lieber auf raffiniertere Sicherheitsmethoden verlässt, doch an manchen Orten (wie privaten Safes oder Lowtech-Gebäuden) kommen sie gelegentlich noch zum Einsatz, sei es aus Nostalgie, weil man sich nichts Besseres leisten kann oder auch gerade deshalb, weil ihre Seltenheit einen gewissen Schutz bietet. Ein Standardschloss zu knacken, erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Schlosser + Geschicklichkeit (Schlossstufe, 1 Kampfrunde). Automatische Dietriche (S. 381) erhöhen den Würfel-

pool um eine Anzahl Würfel gleich ihrer Stufe – ihre Stufe kann auch anstelle der Fertigkeit Schlosser verwendet werden, wenn der Charakter nicht über diese verfügt.

Transponderschlüssel enthalten einen kalibrierten Widerstand, der im Schloss einen Stromkreis schließt. Um ein solches Schloss per Hand zu knacken, wird eine Elektronik-Kiste benötigt, um die passende elektrische Charakteristik herzustellen. Die Kalibrierung erfolgt, während das Schloss geknackt wird (siehe oben) und erfordert eine erfolgreiche Probe auf Hardware + Logik (Schlossstufe, 1 Minute). Wenn derselbe Charakter gleichzeitig das Schloss knackt und die Elektronik kalibriert, erleidet er einen Würfelpoolmodifikator von –2 auf beide Proben.

Magschlösser

Elektromagnetische Schlösser sind in den 2070ern weit verbreitet und in verschiedenster Komplexität erhältlich. Magschloss-„Schlüssel" können physisch (Keypad, Magnetkarte, Proximity-Karte, Speicherstick), biometrisch (siehe unten) oder eine Kombination davon sein. Auf Magschlösser kann häufig über das lokale Netzwerk (verdrahtet oder drahtlos) zugegriffen werden, und sie können von einem Sicherheitshacker/-rigger überwacht werden. Magschlösser zeichnen üblicherweise jeden Zugriff auf und speichern Zeit, Datum und Identität des Benutzers.

Der erste Schritt zum Knacken eines Magschlosses besteht darin, die Verkleidung zu entfernen und an die elektronischen „Eingeweide" des Schlosses zu gelangen. Das erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik (Magschloss-Stufe x 2, 1 Kampfrunde). Wenn alle Stricke reißen, kann die Verkleidung zertrümmert oder zerschossen werden; dazu wird eine Barrierestufe in Höhe der Magschloss-Stufe angenommen. Überenthusiastische Versuche, die Verkleidung aufzubrechen, können die Elektronik im Inneren beschädigen. Die Verkleidung anschließend wieder anzubringen, erfordert die gleiche Probe.

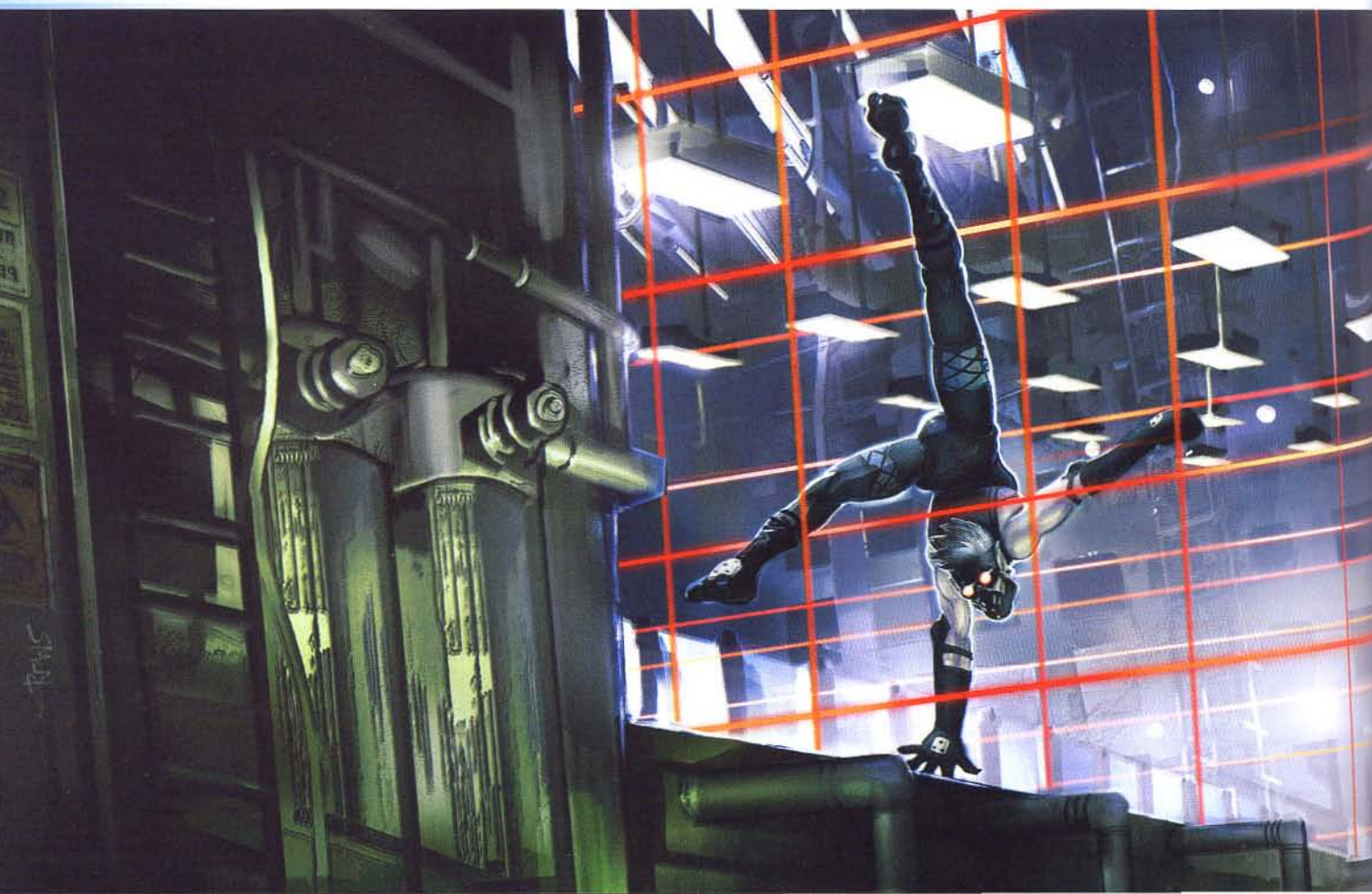
Manche Magschlösser haben **Anti-Manipulations-Systeme**, die Stufen von 1 bis 4 aufweisen können. Um diese Schaltkreise zu überbrücken, ist eine zusätzliche Probe auf Hardware + Logik (Stufe des Anti-Manipulations-Systems) erforderlich. Misslingt die Probe, wird ein Alarm ausgelöst.

Keypads verwenden einen Zugangscode (häufig für jeden Benutzer einen anderen Code). Wenn der Code nicht bekannt ist, muss zur Überwindung des Keypads die interne Elektronik neu verdrahtet werden. Dazu wird die Verkleidung geöffnet (siehe oben), anschließend werden die Schaltkreise neu verdrahtet – eine Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik (Magschloss-Stufe x 2, 1 Kampfrunde). Stattdessen kann auch ein Sequencer (siehe S. 382) verwendet werden. Es wird dann eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe des Sequencers und der Magschloss-Stufe abgelegt. Gewinnt der Sequencer, öffnet sich das Schloss. (Die Verkleidung muss trotzdem entfernt werden, bevor der Sequencer eingesetzt werden kann.)

Kartenleser verifizieren die Echtheit von Magnet- oder RFID-Karten. Sie können mit der gleichen Methode geknackt werden wie Keypads – indem die Verkleidung entfernt und die Elektronik manipuliert wird. Auch Magschlossknacker (S. 381) können eingesetzt werden, um Kartenleser zu täuschen, dabei muss noch nicht einmal die Verkleidung entfernt werden. Wenn eine gültige Codekarte verfügbar ist, kann sie mit einem Magschlosskarten-Kopierer (S. 381) kopiert werden, um eine gefälschte Karte herzustellen. Auf jeden Fall ist eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe des Magschlossknackers/der gefälschten Karte und der des Magschlosses erforderlich. Gewinnt der Magschlossknacker/die gefälschte Karte, so öffnet sich das Schloss.

Biometrie

Biometrische Systeme messen einen „Abdruck" (Finger, Retina, Stimme usw.) des Benutzers und vergleichen ihn mit einer Datenbank autorisierter Abdrücke. Aus diesem Grund haben biometrische Scanner fast immer eine Verbindung mit einem lokalen Netzwerk (per Kabel oder WiFi). Da die Überprüfung der Abdrücke mittels einer gut gesicherten und meist nicht direkt zugänglichen Datenbank erfolgt, sind biometrische Scanner schwerer zu überbrücken. Wenn ein Charakter (durch Hacking oder auf andere Weise) Zugang zur Datenbank erlangt, kann er sie modifizieren und die eigenen Abdrücke als autorisiert abspeichern. Das ist natürlich eine riskante Vorgehensweise, da das System aufzeichnet, wer wann Zugriff hatte (weshalb auch diese Aufzeichnungen noch manipuliert werden sollten).



Abdruckscanner scannen Fingerabdrücke, Handabdrücke, Retinamuster oder sogar das Muster der Blutgefäße in Gesicht oder Handfläche. Eine Möglichkeit, einen Abdruckscanner zu überlisten, besteht darin, einen autorisierten Benutzer zu zwingen, seinen Abdruck zur Verfügung zu stellen. Alternativ kann eine handschuhartige Membran mit Finger- und Daumenabdrücken angefertigt werden (dafür wird ein autorisierter Abdruck benötigt, der dann kopiert wird, siehe S. 381). Auch Retinaabdrücke können mittels des Cyberaugen-Zubehörs Retinaduplikat (S. 386) kopiert werden. Wird ein gefälschter Abdruck verwendet, muss eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe des Duplikats und der Magschloss-Stufe abgelegt werden; gewinnt die Kopie, wird sie vom Magschloss akzeptiert.

Stimmerkennungssysteme verlangen eine Stimmprobe von einem autorisierten Benutzer, gewöhnlich innerhalb einer bestimmten Zeitspanne. Wird die Probe nicht innerhalb des erforderlichen Zeitraums geliefert oder antwortet eine nicht-autorisierte Person, löst das System einen Alarm aus. Stimmerkennungssysteme können nur ausgetrickst werden, indem man mit der Stimme eines anerkannten Benutzers spricht – mittels einer Aufzeichnung, irgendeiner anderen Simulation oder der tatsächlichen Stimme. Stimmenmodulatoren (S. 386) können ebenfalls eingesetzt werden. Eine Vergleichende Probe zwischen dem Stimmerkennungssystem und dem Gerät, mit dem es ausgetrickst werden soll, gibt an, wer erfolgreich ist.

Atem-, Zell- und DNA-Scanner nehmen eine Probe vom Zellmaterial des Benutzers, sei es vom Finger oder der Handfläche, aus abgesaugten Haaren, von ausgeatmeten Partikeln oder ähnlichem, und analysieren das genetische Material. Um ein solches System auszutricksen, benötigt man etwas vom korrekten genetische Material, konserviert in einem speziellen Enzymbad. Das Enzymbad kann mithilfe eines Chemie-Ladens und einer Ausgedehnten Probe auf Chemie + Logik (5, 1 Stunde) hergestellt werden.

Gesichtserkennungsscanner verwenden Abtastlaser, Infrarot- und/oder Ultraschallwellen, um das Gesicht einer Person abzutasten. Dieses biometrische System gehört zu den am wenigsten aufdringlichen, ist dafür aber auch am ungenauesten. Gesichtserkennungssysteme sind nicht nur nützlich, um autorisierte Personen durchzulassen, sondern auch, um bestimmte nicht erwünschte Personen zu identifizieren und auszusperren. Gesichtsprothesen und plastische Chirurgie können mit unterschiedlichen Graden an Effektivität gegen Gesichtserkennungssysteme eingesetzt werden; dazu ist eine Vergleichende Probe auf Verkleiden + Intuition gegen die Stufe des Systems erforderlich. Der Charakter erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2, wenn das System versucht, ihn aus einer Menschenmenge herauszufiltern.

Automatische Systeme

Automatische Systeme reagieren verzögerungsfrei und automatisch auf Alarmmeldungen.

Gassysteme können sehr heimtückisch sein, da sie kaum zu entdecken sind. Ein Gassystem kann in 1 Kampfrunde ein Volumen von 30 Kubikmetern mit Gas füllen. Der Spielleiter entscheidet, wie weit und wie schnell sich das Gas ausbreitet und legt insgeheim Wahrnehmungsproben ab, um zu bestimmen, ob einer der Charaktere das Gas bemerkt, wobei der Mindestwurf davon abhängt, wie gut man das Gas wahrnehmen kann (viele Gase sind farb- und geruchlos). Ein Charakter mit einem Geruchsscanner (siehe S. 380) kann von seiner Ausrüstung alarmiert werden. Einzelheiten zu verschiedenen Gasen und ihren Auswirkungen befinden sich auf S. 307).

Markierungssysteme dienen dazu, Eindringlinge diskret zu markieren, um sie später, wenn sie gefasst werden sollten, identifizieren zu können. Gängige Markierungsmethoden verwenden ultraviolette Farbe, RFID-Marker, DNA-codiertes Material und sogar Naniten-Marker. Diese Marker werden unauffällig in Ein- und Ausgängen oder anderen wichtigen Durchgängen versprüht.

Selbstschussanlagen sind einfache bewaffnete Drohnen, die an festen Punkten angebracht (normalerweise mit einem Schusswinkel von 180 Grad) oder auf Gleitschienen montiert sind. Diese Systeme sind in der Regel mit den wichtigsten Sensoren und Zielerfassungs-Autosofts ausgerüstet und unterliegen den Standardregeln für Drohnen (siehe S. 284).

Verwahrungssysteme besitzen eine Art Fallenmechanismus: Wird ein Alarm ausgelöst, klappen Läden über die Fenster, Türen schließen und verriegeln sich und Gleitwände oder -tore werden aktiviert. Auch Laser- oder Monodrahtlabyrinthe und Funkstörsender sind vorstellbar. Das Ziel ist es, die Eindringlinge in einem definierten Bereich des Geländes einzukesseln, um sie anschließend zu entfernen oder zu „neutralisieren".

MAGISCHE SICHERHEIT

Es gibt eine ganze Reihe von Methoden, mit denen man astrale Eindringlinge abwehren kann. Die am weitesten verbreiteten davon sind gebundene Geister und astrale Barrieren wie zum Beispiel Hüter (siehe S. 228). Paranormale Critter, vor allem Dualwesen, werden gern als Wach-Critter eingesetzt, da sie sowohl astrale als auch mundane Eindringlinge erkennen und angreifen können. Angesehene Sicherheitskonzerne bilden ihre Wachleute häufig dazu aus, das „Schaudern" wahrzunehmen, das Mundane manchmal empfinden, wenn sich eine astrale Gestalt durch sie hindurchbewegt (siehe S. 226).

In einigen Anlagen, in denen Sicherheitszauberer eingesetzt werden, kann man außerdem mit dem Mage-Sight-Glasfasersystem (S. 379) Bekanntschaft machen.

Biofasern

Als Biofasern bezeichnet man Pflanzen, die äußerlich Holz ähneln und in großen, flachen Platten herangezüchtet werden. Biofasern haben eine duale Natur, existieren also gleichzeitig auf der astralen und physischen Ebene. Solange die Biofaser (mit komplexen Nährstoffen) am Leben erhalten wird, wirkt sie wie eine Barriere gegen astrale Gestalten, fast wie eine physische Wand. Biofasern haben eine Kraftstufe wie andere Manabarrieren und funktionieren auch genauso (siehe S. 228). Biofaserplatten werden innerhalb der Wände von Hochsicherheitsanlagen angebracht, mit Nährstoffen versorgt und sorgfältig überwacht. Eine Zerstörung der astralen Barriere tötet die Biofaser. Biofasern sind berüchtigt dafür, dass sie sehr empfindlich und schwierig zu pflegen sind. Es gibt sie mit einer maximalen Kraftstufe von 10.

MATRIXSICHERHEIT

Die meisten Firmen verwenden mittlerweile aus Bequemlichkeitsgründen drahtlose Netzwerke. Um diese Netzwerke vor Eindringlingen zu schützen, sind sie häufig verschlüsselt, operieren im Versteckten Modus und sind darauf ausgelegt, nur mit bestimmten Geräten zu kommunizieren. Andere wiederum arbeiten mit einer extrem niedrigen Signalstufe, sodass man sich schon auf Konzerngelände befinden muss, um Zugang zum Netzwerk zu bekommen. Hochsicherheitssysteme verzichten ganz auf die Drahtlosigkeit und verlassen sich lieber auf ein internes verkabeltes Netzwerk, das entweder vollständig von der Matrix isoliert oder nur durch sichere Gateways erreichbar ist, oft in Form temporärer Verbindungen. Um Zugang zu so einem System zu bekommen, muss ein Hacker normalerweise in das Gelände eindringen und sich eine physische Verbindung verschaffen. Viele Systeme werden durch IC und Sicherheitshacker, aber auch durch andere Maßnahmen wie Datenbomben geschützt (siehe *Knotensicherheit* S. 278).

WiFi-Abschirmung

WiFi-abschirmende Farbe und Tapeten werden oft verwendet, um ein internes Wireless-Netzwerk daran zu hindern, nach außen zu lecken – und um Eindringlinge daran zu hindern, ins Innere vorzudringen. WiFi-Abschirmung wird regeltechnisch wie ein Störsender behandelt (S. 375):

Jede Signalstufe, die geringer ist als die Stufe des Abschirmungssystems, kann sich nicht über diese Grenze hinaus erstrecken.

WiFi-Detektion

Viele Sicherheitsnetzwerke – vor allem solche, die von Spinnen überwacht werden – halten ständig Ausschau nach lokalen Wireless-Netzwerken innerhalb ihrer Reichweite. Sie bemerken jedes neue Netzwerk (solange dieses nicht sehr gut getarnt ist) und horchen möglicherweise sogar dessen Signalverkehr nach illegalen Aktivitäten ab. Mittels Triangulation kann zudem festgestellt werden, ob sich das Netzwerk innerhalb der eigenen Grundstücksgrenzen befindet. Aus diesem Grund operieren kluge Shadowrunner während eines Runs im Versteckten Modus. Weitere Einzelheiten zum Aufspüren von Netzwerken finden sich auf S. 271).

REPUTATION

Reputation ist eine zweischneidige Angelegenheit. Ein guter Straßenruf kann viel dazu beitragen, die Karriere eines Runners zu fördern, Connections dazu zu bringen, ihm den einen oder anderen Gefallen zu tun, oder ihn ohne größeren Ärger aus schwierigen Situationen herausbringen. Ein schlechter Ruf auf der anderen Seite könnte zur Folge haben, dass der Runner Schwierigkeiten hat, Arbeit zu bekommen, Vertrauenspersonen zu finden oder Gegner einzuschüchtern. Erstreckt sich der Ruf eines Runners über die Straßen hinaus bis in die Öffentlichkeit, kann es zudem schnell passieren, dass andere Schattenbewohner ihn wie die Pest meiden, während er bereits den heißen Atem des Todes im Nacken spürt.

Reputation besteht demzufolge aus drei Faktoren: **Straßenruf**, **Schlechter Ruf** und **Prominenz**. Alle drei sollten als eigenständige Werte vom Spielleiter aufgezeichnet bzw. auf dem Charakterblatt notiert werden.

STRASSENRUF

Der Straßenruf repräsentiert das, was ein Charakter während seines Lebens in den Schatten geleistet hat. Je länger er dabei ist, desto mehr hat er erlebt und gesehen, und desto mehr Respekt bringen ihm seinesgleichen entgegen.

Der Straßenruf berechnet sich aus dem gesamten von einem Charakter verdienten Karma (siehe *Karma*, S. 312), geteilt durch 10 und normal gerundet. Ein Charakter, der im Laufe des Spiels 35 Punkte Karma verdient hat, hat einen Straßenruf von 4 (35 ÷ 10 = 3,5, aufgerundet 4).

Der Spielleiter kann jederzeit zusätzliche Punkte zum Straßenruf eines Charakters hinzufügen, wenn dieser besonders heldenhafte Abenteuer besteht, einen überwältigenden Sieg erringt, ihm eine völlig unmögliche Flucht gelingt oder ihm irgendwelche anderen atemberaubenden oder unvorstellbaren Dinge gelingen.

Anwendung des Straßenrufs

Der Straßenruf dient als Würfelpoolbonus bei allen passenden Proben auf Soziale Fertigkeiten, bei denen der Ruf des Charakters bekannt ist und eine Rolle spielt. Zum Beispiel würde ein Schieber mit einem Straßenruf von 3 einen Würfelpoolmodifikator von +3 erhalten, wenn er eine Einschüchterungsprobe ablegt. Man beachte, dass dieser Bonus nur gilt, wenn der Charakter mit Leuten zu tun hat, die seinen Ruf kennen. Das bedeutet natürlich auch, dass ein Charakter, der sich erfolgreich als eine andere Person verkleidet, den Straßenruf dieser Person nutzen kann – falls diese einen Straßenruf hat und falls der Spielleiter es gestattet.

Der Straßenruf-Bonus kann nie höher sein als das Charisma des Charakters.

SCHLECHTER RUF

Der Schlechte Ruf eines Charakters repräsentiert die negative Seite seiner Reputation – wie schwierig man mit ihm auskommt, wie störrisch er ist, wie viele dumme Fehler er gemacht und wie viele Misserfolge er erlebt hat. Schlechter Ruf kann auch Gefühllosigkeit, Unzuverlässigkeit und andere negative Persönlichkeitsaspekte eines Charakters widerspiegeln, die andere dazu veranlassen, ihm aus dem Weg zu gehen.

Jeder Charakter beginnt mit einem Schlechten Ruf von 0 – die Leute haben eine neutrale Meinung von ihm. Dazu kommen Modifikationen durch folgende Gaben und Handicaps (+1 Punkt pro Handicap, –1 Punkt pro Gabe):

Gaben: Glück, Soziales Chamäleon, Unauffälligkeit

Handicaps: Abhängigkeit, Elfenposer, Feindliche Geister, Gremlins, Gezeichnet, Inkompetent, Kampflähmung, Körperliche Schwäche, Orkposer, SIN-Mensch (nur kriminelle SIN), Ungebildet, Unglück, Ungehobelt

Wie man Schlechten Ruf erlangt

Der Spielleiter vergibt zusätzliche Punkte Schlechten Ruf für entsprechende Aktionen oder Umstände. Hier einige Beispiele, die einem Charakter zusätzliche Punkte für Schlechten Ruf einbringen können:

- Er ist nicht in der Lage oder weigert sich, einen Run zu Ende zu führen.
- Er beleidigt Mr. Johnson oder stößt ihn sonstwie vor den Kopf.
- Er fängt einen Kampf an und verliert ihn.
- Er zeigt ausgesprochen widerwärtiges oder gefühlloses Verhalten. („Vergiss es, das Geld vom Waisenhaus geben wir nicht zurück. Lass die Bastarde verhungern.")
- Er lässt sich verhaften.
- Er begeht Verrat.
- Er tötet eine unschuldige Person.
- Er macht sich einen mächtigen Feind oder jemand trachtet ihm nach dem Leben.
- Er lässt sich mit einem Drachen ein.
- Er hat ausgesprochen großes Pech.

Ein Charakter sollte keinen Punkt Schlechten Ruf für etwas bekommen, wofür er schon einmal einen Punkt erhalten hat, es sei denn, er macht sich diesbezüglich auf eine völlig neue, kreative Weise unbeliebt.

Ein Charakter kann seinen Schlechten Ruf reduzieren, indem er einige Punkte seines Straßenrufs permanent opfert. Für jeweils 2 Punkte Straßenruf, die er opfert, kann er seinen Schlechten Ruf um 1 senken.

Anwendungen des Schlechten Rufs

Je nach Situation kann Schlechter Ruf als Modifikator auf den Straßenruf eines Charakters angewendet werden. Wenn ein Charakter versucht, das Vertrauen von jemandem zu gewinnen oder ihn zu etwas zu bewegen, wird sein Schlechter Ruf von seinem Straßenruf abgezogen, bevor der Straßenruf als Würfelpoolmodifikator für die Soziale Fertigkeitsprobe angewendet wird. (Der Straßenruf kann jedoch nie unter 0 sinken.)

In Situationen, die Einschüchterung oder Furcht beinhalten, wird der Schlechte Ruf stattdessen als Bonus zum Straßenruf hinzuaddiert. Ein Troll-Gangmitglied mit Straßenruf 2 und Schlechtem Ruf 4 hat einen effektiven Würfelpoolmodifikator von +6 auf Einschüchterungsproben.

Wie der Straßenruf ist auch der Schlechte Ruf nur dann effektiv, wenn die betroffenen Leute den Charakter auch kennen.

Der Schlechte Ruf kann für den Spielleiter ein nützliches Drohmittel sein, um amoralisches Verhalten der Charaktere, exzessives Geballere und ausufernde Kollateralschäden in seinen Kampagnen im Zaum zu halten. Ein Charakter mit einem besonders Schlechten Ruf wird auch öfter von der Polizei, von Rachsüchtigen oder von jungen Heißspornen, die selbst darauf aus sind, sich eine Reputation zu verschaffen, aufs Korn genommen.

PROMINENZ

Die Prominenz misst, in welchem Maße der Charakter für Medien, Gesetzeshüter und die Öffentlichkeit interessant ist. Je größer der Ruf eines Charakters, desto wahrscheinlicher ist es, dass auch Leute außerhalb der Schatten von ihm gehört haben.

Prominenz errechnet sich aus der Summe des Straßenrufs und des Schlechten Rufs eines Charakters, geteilt durch 3 und abgerundet. Prominenz kann nie unter 0 sinken – ein Niemand ist nun mal ein Niemand, in den Schatten oder anderswo. Ein sehr erfolgreicher Straßensamurai mit Straßenruf 7 und Schlechtem Ruf 2 hat zum Beispiel eine Prominenz von 3 (7 + 2 = 9; 9 ÷ 3 = 3). Wenn ein Charakter sich besondere Mühe gibt, sich unauffällig zu verhalten und seinen Aktivitäten im Geheimen nachzugehen, kann der Spielleiter eventuell den Prominenzwert reduzieren. Genauso sollte der Wert natürlich erhöht werden, wenn Aktivitäten des Charakters absichtlich oder zufällig Schlagzeilen machen.

Ein Charakter mit Prominenz 3+ ist denen, die stets ein Auge auf die Schatten haben, gut bekannt, während ein Charakter mit Prominenz 10+ schon eine Berühmtheit darstellt und hin und wieder Sim- oder Trideosendungen auftauchen, die auf seinen „Heldentaten" beruhen.

Anwendungen des Prominenzwertes

Die Prominenz dient als Würfelpoolbonus für passende Proben auf Wissensfertigkeiten, bei denen bestimmt wird, ob ein Charakter von außerhalb der Schatten von diesem Shadowrunner gehört hat und was er über seine Geschichte und seinen Ruf weiß. Wenn ein Charakter bereits den Ruf des Runners kennt, so gelten die Regeln für Straßenruf und Schlechten Ruf.

Prominenz kann ganz hilfreich sein, um einen Buchvertrag für seine Shadowrunner-Memoiren an Land zu ziehen, doch in der Regel ist sie einer Shadowrunner-Karriere eher abträglich. Wenn die Prominenz eines Charakters 3 oder größer ist, kann man davon ausgehen, dass Polizei und Sicherheitsagenturen ein Dossier über ihn haben, und wenn er Pech hat, wird er mal eben verhaftet/angeklagt/eliminiert, um ein Exempel zu statuieren. Auch werden manche Johnsons und sogar einige Runner ihn als zu bekannt einstufen, um mit ihm zusammenzuarbeiten.

IDENTIFIZIEREN SIE SICH BITTE

Identität ist etwas, das Shadowrunner sehr ernst nehmen – vor allem, wenn es um ihre eigene geht. Dank der modernen Matrix und den Fortschritten in der Datenspeicherung und -verwaltung ist es einfach, Leute über ihren Namen, ihre SIN, ihre Geldtransaktionen und sogar die physische Bewegung ihres Kommlinks zu verfolgen, wenn man ein bisschen Ahnung davon hat, wie es geht. Da die meisten Shadowrunner ihre Intimsphäre sehr schätzen, neigen sie dazu, die Anonymität ins Extrem zu treiben.

WAS IST EINE SIN?

Die UCAS führten die Systemidentifikationsnummern (SIN) im Jahre 2036 ein und verpflichteten alle Bürger dazu, sich registrieren zu lassen. Individuen, die in den UCAS leben und keine SIN besitzen, gelten als „Bürger auf Probe" ohne Stimmrecht mit nur wenigen bis gar keinen Bürgerrechten. Heutzutage werden SINs bereits bei der Geburt vergeben und registriert – vorausgesetzt, die Geburt wird rechtmäßig verzeichnet. Viele Geburten ereignen sich allerdings außerhalb der normalen Institutionen – vor allem in den ärmeren Gegenden.

Nicht alle Nationen der Welt verwenden SINs – die meisten allerdings haben sie eingeführt, wenn auch oft unter anderen Namen (aus spieltechnischen Gründen bezeichnen wir sie aber meist als SIN). Die GSINR (Globale SIN-Registratur, ein finanzstarkes Unternehmen des Konzerngerichtshofes) ist die Regulationsbehörde, die die weltweiten Standards dafür festlegt, was SINs sind und wie sie vergeben werden – und welche Daten mit ihnen verbunden sind. Extraterritoriale Konzerne werden durch das Konzernrecht dazu angehalten, sich an diese Protokolle zu halten und konzerneigene SINs zu vergeben, um ihre Angestellten bzw. Bürger zu registrieren und im Auge zu behalten. Nationale und konzerneigene SIN-Registraturen müssen ihre Daten der GSINR zugänglich machen – diese werden jedoch vertraulich behandelt und nur der Polizei und ähnlichen Agenturen zur Verfügung gestellt. Auch wenn sie selten ist, ist eine doppelte Staatsangehörigkeit möglich (zum Beispiel UCAS/Ares); in solchen Fällen hat man zwei verschiedene SINs. Viele Konzerne und Nationen entziehen einem jedoch die Angehörigkeit, wenn man Bürger eines anderen Landes oder Konzerns wird.

Der Crash von '64 zerstörte Tausende, wenn nicht Millionen von Identitätsdateien und führte zu Aufruhr in der SINlosen Bevölkerung. Als Reaktion darauf riefen viele Regierungen „SIN-Amnestie-Programme" ins Leben und gestatteten den SINlosen eine (Wieder-)Registrierung, bei der keine peinlichen Fragen gestellt wurden – was viele dazu nutzten, ein neues Leben zu beginnen. Andere dagegen waren nur zu froh, dass ihre Vergangenheit verloren gegangen war, und nahmen die Gelegenheit wahr, in den Schatten unterzutauchen. Tatsächlich haben viele Leute ernsthafte Bedenken (und teilweise irrationale Paranoia), dass und wie ihre SIN von der Regierung und den Megakons dazu verwendet wird, ihr Leben zu kontrollieren, sodass sie es vorziehen, lieber außerhalb des Systems zu existieren – oder zumindest so weit wie möglich eine falsche Identität zu benutzen.

Es ist möglich, sich bei den UCAS-Behörden registrieren zu lassen und eine SIN zu erhalten, doch dazu muss man beweisen, dass man ein zuverlässiger, aufrechter Bürger ist und die UCAS einen Nutzen davon haben, wenn sie einen aufnehmen. Für die meisten SINlosen Bewohner der Sprawls ist das keine echte Option.

Die tatsächlichen Zahlen, aus denen die SIN besteht, werden nach einer komplizierten Formel aus verschiedenen persönlichen Daten berechnet. Das bedeutet, dass Gesetzeshüter aus einer SIN Geburtsdatum, Geburtsort, Staatsangehörigkeit und Initialen des Besitzers herleiten können.

Da Shadowrunner Bewohner der Unterwelt sind, wird als selbstverständlich vorausgesetzt, dass sie SINlos sind, es sei denn, sei starten mit dem Handicap SIN-Mensch (S. 121).

SINlose Konsequenzen

Wird eine SINlose Person verhaftet, kann verschiedenes geschehen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass SINlose misshandelt oder über längere Zeit eingesperrt werden oder einfach „verschwinden", da sie keine nennenswerten Rechte haben und vor allem keine Dateien, die beweisen, dass sie überhaupt existieren. Die meisten verhafteten SINlosen erhalten jedoch eine „kriminelle SIN" – die sie dann für den Rest ihres Lebens nicht mehr loswerden. Diese SIN ist in verschiedenen Polizei-Datenbanken gespeichert, zusammen mit einem Foto, biometrischen Abdrücken, DNA-Analysen und Gewebeproben.

Wenn man keine SIN hat, sind viele Aktivitäten, die für normale Bürger selbstverständlich sind, unmöglich. Zum Beispiel braucht man eine SIN, um einen legalen Job anzunehmen, ein Bankkonto zu eröffnen, Immobilien zu besitzen, zur Schule zu gehen, ein Apartment zu mieten, Versorgungsleistungen in Anspruch zu nehmen usw. Und das wichtigste: Mittlerweile braucht man für jede Art legalen Reiseverkehrs eine SIN – selbst wenn man nur eine Busfahrkarte kaufen will. Selbst mit einer kriminellen SIN ist es schwierig, viele dieser Dinge zu tun, ohne gleich wieder verhaftet zu werden. Wenn ein Individuum mit einer SIN stirbt, wird seine SIN markiert, um anzuzeigen, dass sie zu einem Verstorbenen gehört, und dann deaktiviert (sie bleibt jedoch weiterhin gespeichert).

KOMMLINKS, CREDSTICKS UND ID

Einst war es so, dass die SIN einer Person und andere Identifikationsmerkmale auf Credsticks gespeichert waren, kugelschreibergroßen Röhren, die gleichzeitig als Ausweis und Kreditkarte dienten. Seit die Matrix jedoch drahtlos geworden ist, wurden all diese Informationen auf das Kommlink transferiert, und Credsticks dienen nur noch als be-

glaubigte, aber relativ anonyme Zahlungsmittel. Zusätzlich werden alle Ausweise und persönlichen Daten einer Person (Führerschein, finanzielle Geschichte, Krankenversicherung, Kreditwürdigkeit usw.) in verschlüsselter Form auf dem Kommlink gespeichert (mit einer üblichen Verschlüsselungsstufe von 5). Aus Datenschutzgründen werden diese Informationen bei normalen Netzwerk-Transaktionen in der Regel nicht übertragen, in einigen Hochsicherheitsbereichen jedoch werden einige Grundinformationen (vor allem Name und SIN) angefordert.

Die persönlichen Details können im Einzelfall nach Bestätigung des Besitzers übertragen werden (in verschlüsselter Form natürlich). Zum Beispiel könnten in einem Geschäft Informationen über das Bankkonto verlangt werden (möglicherweise auch die finanzielle Vergangenheit oder bestimmte Lizenzen, wenn man indizierte Waren kaufen will), ein Krankenhaus könnte nach medizinischen Daten und der Krankenversicherung fragen, während bei einer Sicherheitskontrolle wahrscheinlich SIN, Ausweis und polizeiliches Führungszeugnis abgefragt werden. Aus Gründen der Sicherheit werden diese Daten dann mit einer niedrigen Signalstufe übertragen, entweder über eine kurzreichweitige Infrarotverbindung oder physisch, indem das Kommlink mit einem Terminal verbunden oder über eine Glasfaserverbindung ausgelesen wird.

Onlinekonten

Das Kommlink dient auch dazu, die finanziellen Transaktionen eines Individuums abzuwickeln. Um Creds auszugeben, wendet man sich an das Netzwerk seiner Bank und autorisiert Transaktionen oder richtet automatische Abbuchungen für bestimmte Situationen ein. Da die meisten Transaktionen in Echtzeit erfolgen, ist es sehr schwer, sein Konto zu überziehen, es sei denn, man verliert seine automatischen Abbuchungen aus dem Auge.

Das Problem mit den meisten Bankkonten ist jedoch, dass sie eine SIN erfordern und alle Transaktionen speichern, was bedeutet, dass alles, was man kauft, eine Datenspur hinterlässt. Aber natürlich haben sich unternehmungslustige Kapitalisten und kriminelle Institutionen längst dieser Herausforderung gestellt. Zahlreiche „unabhängige" Banken bieten sichere Konten für legale Benutzer an, halten anders als normale Geldinstitute jedoch ihre Kundeninformationen unter Verschluss, tauschen keine Transaktionsdaten aus und legen Regierungsbehörden keine Rechenschaft ab. Ebenso haben viele Verbrechersyndikate ihre eigenen schwarzen Onlinebanken, die jedem, der bereit ist, die enormen Gebühren zu zahlen, ein Konto einrichten, ohne Fragen zu stellen, und sogar Kredite anbieten (doch wehe, man gerät in Rückzahlungsverzug).

Beglaubigte Credsticks

Die verbreitetste Methode, in den Schatten Zahlungen vorzunehmen, ist mittels beglaubigter Credsticks. Ähnlich wie Bargeld oder eine Inhaberschuldverschreibung ist ein beglaubigter Credstick nicht auf eine bestimmte Person registriert und hat einen Wert in Höhe des Betrages, der auf ihm codiert ist. Zur Benutzung wird keine Identifikation benötigt und er kann selbst auch nicht als ID verwendet werden. Die finanziellen Institutionen, die beglaubigte Credsticks herausgeben, codieren sie ausschließlich mit dem enthaltenen Geldbetrag, sodass jeder sie verwenden kann – nicht nur die Person, auf die der Credstick ursprünglich ausgestellt wurde. Für die Herausgabe eines beglaubigten Credsticks erheben Banken in der Regel einen geringen Unkostenbeitrag.

Beglaubigte Credsticks sind ein beliebtes Zahlungsmittel all jener, die um Anonymität bemüht sind, deshalb akzeptieren viele Geschäfte beglaubigte Credsticks als gültige Zahlungsmittel, obwohl man in nobleren Etablissements doch eher schief angesehen wird.

Banken geben beglaubigte Credsticks in verschiedenen Farben heraus, die angeben, welchen Maximalbetrag sie enthalten können; der tatsächliche Betrag ist jedoch beliebig, solange er den Maximalbetrag nicht überschreitet (siehe Tabelle *Beglaubigte Credsticks*).

BEGLAUBIGTE CREDSTICKS

Art des Credsticks	Maximaler Betrag
Standard	5.000 ¥
Silber	20.000 ¥
Gold	100.000 ¥
Platin	500.000 ¥
Ebenholz	1.000.000 ¥

GEFÄLSCHTE IDENTITÄT

In den 2070ern ist das Fälschen einer ID – sei es SIN, medizinische Datei, Waffenlizenz, Kreditwürdigkeit oder was auch immer – eine monumentale Aufgabe. Dank der modernen Matrix beinhaltet die Überprüfung einer ID den gleichzeitigen Zugriff, Vergleich und Rückvergleich einer Vielzahl von Datenbankaufzeichnungen über ein Dutzend oder mehr Kanäle. Daher erfordert das Fälschen einer Identität einen gewaltigen Aufwand an elektronischer Manipulation und Datenfälschung. Joe Normalrunner hat keine Chance, jemals eine brauchbare falsche Identität zu erzeugen. Nur ein Experte mit extrem guten Verbindungen (wie zum Beispiel ein außerordentlich guter Hacker oder ein professioneller Fälscher) besitzt die Ressourcen, um so etwas durchzuziehen. Tatsächlich existieren komplette Schattenorganisationen nur zu dem Zweck, falsche Identitäten zu erschaffen. Sie existieren normalerweise in einer der Datenoasen der Welt und stehen mit der „realen Welt" nur über geheime Kanäle in Kontakt.

Tatsächlich ist es möglich, dass ein cleverer Hacker eine falsche ID in ein System einspielt, indem er zur richtigen Zeit in die richtigen Dateien wichtige Schlüsselinformationen importiert – zum Beispiel ein Memo vom Boss, dass ein Wartungsteam für die außerplanmäßige Reparatur von Schäden gerufen wurde, die ein Sicherheitsgardist beim Schichtwechsel in einer kurzen Notiz gemeldet hat –, doch sind solche Bemühungen bestenfalls befristet und können keiner ernsthaften Überprüfung standhalten.

Die beste Möglichkeit, eine falsche Identität zu bekommen, besteht darin, sie von einem Verkäufer mit den entsprechenden Verbindungen zu erwerben. Glücklicherweise gibt es auf dem Markt für Einweg-Identitäten eine Menge Wettbewerber, und viele ID-Fälscher haben noch genug Schlupflöcher, Hintertürchen und Datenbeute vom '64er-Crash übrig, auf die sie zurückgreifen können, daher ist die eine oder andere falsche Identität durchaus für einen Shadowrunner erschwinglich. Preise und Verfügbarkeit finden sich unter *IDs und Credsticks*, S. 377.

Einsatz einer gefälschten Identität

Jedes Mal, wenn ein Charakter seine falsche Identität bei einer ID-Überprüfung einsetzt (ob er nun eine Hose kauft oder eine Grenze überschreitet), muss er eine Vergleichende Probe ablegen, wobei die Stufe der falschen ID gegen die Stufe des Überprüfungssystems antritt. Die Seite mit den meisten Erfolgen gewinnt. Erzielen beide Seiten gleich viele Erfolge, instruiert das Überwachungssystem das zuständige Personal, das Individuum näher zu „befragen". Der Monitor des Überwachungsgerätes zeigt dann eine Reihe von Fragen zum persönlichen Hintergrund des ID-Benutzers an, die dieser korrekt beantworten muss. Gelingt ihm das nicht, wird die ID nicht akzeptiert.

LEBENSSTIL

Auch wenn man manchmal den Eindruck gewinnt, Shadowrunner lebten prinzipiell in Bars oder verlassenen Lagerhäusern, so hat doch jeder Charakter seinen eigenen Lebensstil. Der Lebensstil gibt die Qualität des Alltagslebens eines Charakters und seine laufenden Kosten für Wohnung, Nahrung, Unterhaltung, Kleidung usw. an. Nicht enthalten sind techni-

sche Ressourcen, Waffen, magische Ausrüstung, professionelle Mietlinge oder andere wichtige, sehr wohl aber persönliche Dinge. Spieler und Spielleiter können sich natürlich auch auf andere interessante Einzelheiten des Lebensstils eines Charakters einigen, wobei der Phantasie praktisch keine Grenzen gesetzt sind. Zum Beispiel könnte ein Charakter in einem verlassenen Gebäude leben, dort aber genügend Bequemlichkeiten installiert haben, um einen Luxus-Lebensstil zu führen. All diese technischen Spielereien am Laufen zu halten, die Wohnung einbruchssicher zu machen, die Wasserversorgung zu sichern und trotz allem nicht aufzufallen, kostet genauso viel wie eine Villa in einer reichen Wohngegend.

Die Spieler können einen von sechs Lebensstilen wählen: Luxus, Oberschicht, Mittelschicht, Unterschicht, Squatter und Auf der Straße. Vorübergehend können sie sich auch im Lebensstil Im Krankenhaus wiederfinden (siehe unten). Ein Charakter mit einem Mittelschicht-Lebensstil oder höher kann Gäste aufnehmen und versorgen, indem er pro Gast 10 Prozent der Kosten seines eigenen Lebensstils zahlt. Er kann Gäste auch mit einem niedrigeren Lebensstil als seinem eigenen unterbringen, indem er 10 Prozent der Kosten des Lebensstils des Gastes zahlt.

Ein Charakter kann nur einen Lebensstil haben. Dieser Lebensstil reflektiert die tatsächlichen Standard-Lebensumstände des Runners. Zusätzliche Lebenshaltungskosten wie Hotelaufenthalte, Workshops, Verstecke usw. gelten als separate Kosten. Außerdem beinhaltet der Lebensstil zwar die laufenden Unterhaltskosten für ein Fahrzeug (oder die Kosten für eine andere Fortbewegungsart), doch nicht den Preis für das Fahrzeug selbst – das muss extra angeschafft werden.

LUXUS

Dieser Lebensstil bietet von allem das Beste: piekfeine Wohnung, haufenweise Hightech-Spielzeug, das beste Futter, die edelsten Getränke usw. Der Charakter hat Hausangestellte, Dienstmädchen oder hochentwickelte Drohnen, die die Hausarbeit erledigen. Er lebt in einer hübschen Villa, einem schicken Loft oder der Penthouse-Suite eines Tophotels. Die häuslichen Sicherheitsmaßnahmen sind erstklassig, es gibt gut ausgebildete Wachen, astrale Sicherheit und kurze Reaktionszeiten. Das hauseigene Multimediasystem ist besser als in öffentlichen Kinos und erlaubt Zugriffe von jedem Punkt der Wohnstätte aus. Der Charakter steht auf der VIP-Liste diverser exklusiver Restaurants und Clubs, sowohl realer als auch virtueller. Dies ist der Lebensstil für die Gewinner in der Welt von *Shadowrun*: Konzernvorstände, hohe Regierungsbeamte, Yakuzabosse und die Handvoll Shadowrunner, die den großen Fang gemacht haben (und lange genug leben, um davon zu profitieren).

Kosten: 100.000 ¥ pro Monat und mehr!

OBERSCHICHT

Ein Oberschicht-Lebensstil bietet ein geräumiges Haus oder eine großzügige Eigentumswohnung sowie die Technologie, die das Leben leichter macht. Der Charakter hat nicht die gleichen Vergünstigungen wie die ganz Großen, aber es wollen ihm auch nicht so viele Leute an den Kragen. Die Wohnung liegt in einer sicheren Zone oder wird durch gute, solide Bestechungsgelder an den örtlichen Polizeikonzern oder Gangboss geschützt. Der Runner kann sich einen Haushaltsservice oder genügend Technologie dafür leisten. Dies ist der Lebensstil der Gutsituierten auf beiden Seiten des Gesetzes: Manager in mittlerer Position, Syndikatsbosse der mittleren Laufbahn und ähnliches.

Kosten: 10.000 ¥ pro Monat

MITTELSCHICHT

Der Mittelschicht-Lebensstil bietet ein nettes Häuschen oder eine Eigentumswohnung mit immer noch einer Menge Komfort. Ein Charakter mit diesem Lebensstil ernährt sich sowohl von Nutrisoy als auch von teureren natürlichen Nahrungsmitteln, doch immerhin hat der Autokoch eine vollständige Geschmackspalette. Dies ist der Lebensstil der durchschnittlich erfolgreichen Gehaltsempfänger und Kriminellen.

Kosten: 5.000 ¥ pro Monat

UNTERSCHICHT

In diesem Lebensstil hat der Charakter ein Apartment, und niemand wird ihn großartig belästigen, solange er die Tür sorgfältig verriegelt. Er kann sich regelmäßige Mahlzeiten leisten; das Nutrisoy mag zwar nicht besonders schmecken, aber immerhin ist es heiß. Strom und Wasser ist zu bestimmten rationierten Zeiten verfügbar. Die Sicherheit hängt davon ab, wie regelmäßig die Zahlungen an die örtliche Straßengang sind. Fabrikarbeiter, Kleinkriminelle und andere Leute, die erst am Anfang ihrer Karriere stehen oder gerade eine schlechte Zeit durchmachen, haben einen Unterschicht-Lebensstil.

Kosten: 2.000 ¥ pro Monat

SQUATTER

Das Leben stinkt – und die meiste Zeit tut es der Charakter auch. Er isst billiges Nutrisoy und Hefe, der er tropfenweise Geschmackslösung hinzugibt. Er lebt in einem besetzten Haus, das vielleicht ein bisschen aufgemöbelt wurde, eventuell in schrankgroße Räume unterteilt, in denen andere Squatter leben. Oder er mietet sich nachts in einem Sarghotel ein. Das einzige, was noch schlimmer ist als der Squatter-Lebensstil, ist das Leben auf der Straße.

Kosten: 500 ¥ pro Monat

AUF DER STRASSE

Der Charakter lebt auf der Straße – oder in der Kanalisation, in Lüftungsschächten, zerfallenen Gebäuden oder wo auch immer er gerade unterkommen kann. Mahlzeiten gibt es, wann immer man irgendwo etwas findet, Körperpflege ist nur eine Erinnerung und die einzige Sicherheit ist die, für die der Charakter selbst sorgen kann. Dieser Lebensstil liegt ganz unten auf der sozialen Leiter und wird von Verlierern aller Sorten gepflegt.

Kosten: Hey, Kumpel, das Leben ist nicht nur mies... Immerhin ist es kostenlos.



IM KRANKENHAUS

Dieser spezielle Lebensstil kommt nur zum Tragen, wenn ein Charakter krank oder verletzt ist. Der Charakter sitzt in einem Krankenhaus fest: einem richtigen, einer Klinik, die wie ein Krankenhaus ausgerüstet ist oder einer privaten Einrichtung mit der notwendigen Ausrüstung. Diesen Lebensstil kann man nicht wählen. Man bezahlt nur so lange für ihn, bis man geheilt oder pleite ist, je nachdem, was zuerst eintritt.

Kosten: 500 ¥ pro Tag auf der normalen Station, 1.000 ¥ pro Tag auf der Intensivstation

DIE LAUFENDEN KOSTEN BESTREITEN

Ein Charakter muss jeden Monat die Kosten aufbringen, die sein Lebensstil erfordert. Wenn er eine Zahlung versäumt, kann es sein, dass er sich verschuldet und schließlich einen niedrigeren Lebensstil annehmen muss.

Für jeden Monat, den ein Charakter seine Unterhaltskosten nicht zahlt, wird 1 Würfel geworfen. Ist das Ergebnis größer als die Zahl der aufeinanderfolgenden Monate, in denen er nicht gezahlt hat, so ist das noch kein Problem. Der Überziehungskredit des Charakters (der auch in den Kosten des Lebensstils inbegriffen ist) fängt die fehlenden Zahlungen auf. Sobald er die nächste Zahlung tätigt, ist alles wieder gut.

Wenn das Würfelergebnis kleiner oder gleich der Anzahl der ausgesetzten Zahlungen ist, so hat der Charakter ein Problem. Sein Lebensstil sinkt um eine Stufe, was bedeutet, dass er aus seiner bisherigen Wohnung rausfliegt, einige seiner Tech-Spielereien verliert, Kleidung verhökern muss usw.

Außerdem schuldet der Charakter jemandem die Kosten für einen Monat seines früheren Lebensstils. Wenn der Charakter ein legaler Bürger ist, steht er bei einem Kreditinstitut in der Kreide. Ist der Charakter jedoch ein Krimineller oder Shadowrunner oder lebt in einem Lebensstil unterhalb der Mittelschicht, dann hat er sich auf weniger gesetzesgebundene finanzielle Verpflichtungen eingelassen. Das kann zu ernsthaften Diskussionen mit großen, breiten Individuen über das Für und Wider der Schuldentilgung führen. Nachdem der Charakter aus dem Krankenhaus entlassen wird, kann er seine Anleihe zurückzahlen. Falls nicht, so gibt es da einen florierenden Markt für frische Körperteile und gebrauchte Cyberware. „Sich etwas aus den Rippen schneiden" hat in den 2070ern eine ganz neue Bedeutung erhalten.

EINEN LEBENSSTIL KAUFEN

Ein Charakter kann sich einen Lebensstil permanent erkaufen, indem er die Kosten für 100 Monate dieses Lebensstils auf einmal zahlt. Zum Beispiel kann man sich mit 10 Millionen Nuyen einen permanenten Luxus-Lebensstil erkaufen. Diese Summe repräsentiert Geldanlagen, Aktiendepots und ähnliches, die für die laufenden Kosten aufkommen.

Doch nichts im Leben ist sicher. Ein Charakter kann einen permanenten Lebensstil durch Aktionen eines Gegners oder durch schlichtes Pech verlieren. Ein Hacker kann Investitionen in Trümmer hacken, Feinde können Immobilienbesitz in die Luft jagen. Solche Ereignisse hängen vom Verlauf der Geschichte des Charakters ab, nicht von seinem Bankkonto.

Wenn ein Spieler es wünscht, kann sein Charakter einen permanenten Lebensstil (Mittelschicht oder höher) verkaufen. Wenn der Charakter einige Monate Zeit hat, einen rechtmäßigen Vertrag auszuhandeln, besitzt, werfen Sie 2W6. Das Ergebnis wird mit 10 Prozent multipliziert, um festzulegen, welchen Anteil des Kaufpreises der Charakter für seinen Lebensstil erhält. Hat der Charakter nicht das Handicap SIN-Mensch (S. 121), so wird nur 1W6 geworfen. Ebenfalls 1W6 wird geworfen, wenn der Charakter seinen gesamten Besitz auf die Schnelle oder durch einen Agenten loswerden muss, weil er auf der Flucht ist.

TEAM-LEBENSSTIL

Wenn ein Team besonders eng befreundet ist und zusammenlebt (oder zumindest einige Mitglieder des Teams), kann es einen gemeinsamen Team-Lebensstil kaufen. Das kostet einmal den Grundpreis für den Lebensstil plus 10 Prozent pro zusätzlicher Person.

Wenn das Team einen Unterschicht-Lebensstil oder höher kauft, so ist eines der Teammitglieder der Hauptmieter, der für die Schulden geradestehen muss, wenn das Team die Zahlungen nicht aufrechterhalten kann.

KARMA

Karma ist ein Maß für die Erfahrung, die ein Charakter sammelt, wenn er von Abenteuer zu Abenteuer zieht. Karma erhält man nicht für Wäschewaschen (es sei denn, die Waschmaschine befindet sich mitten in der Domäne eines Toxischen Geistes). Ein Charakter kann sein Karma dafür einsetzen, seine Attribute, Fertigkeiten und speziellen Fähigkeiten zu steigern (siehe *Charakterentwicklung*, rechts unten).

Am Ende jedes Abenteuers belohnt der Spielleiter die Charaktere mit Karma, je nachdem, wie gut sie sich geschlagen haben. (Ein Abenteuer besteht nicht unbedingt aus einer einzigen Spielsitzung. Komplizierte oder umfangreiche Abenteuer können durchaus mehr als eine Sitzung erfordern.) Charaktere, die wichtige Beiträge zum Bestehen des Abenteuers geliefert haben, aber auch Spieler, die für besonders viel Spaß beim Spiel gesorgt haben, sollten etwas mehr Karma bekommen.

KARMAVERGABE

Charaktere erhalten 1 Punkt Karma, wenn sie ein Abenteuer überleben, und 1 weiteren Punkt, wenn sie die überwiegende Mehrheit (mindestens zwei Drittel) ihrer Aufgaben erfüllt haben. Wenn ein Abenteuer eine besonders große Herausforderung war, können sie 1 weiteren Punkt bekommen, aber auch dann, wenn sie ihre Ziele weit über den „Dienst nach Vorschrift" hinaus erreicht haben. Diese Punkte werden an alle Charaktere verteilt, die nach Beendigung des Runs noch messbare Lebensfunktionen haben.

Zusätzlich können einzelne Charaktere noch weitere Punkte erhalten, wenn sie besonders clever oder mutig waren, vor allem wenn der Ausgang des Abenteuers von ihrer Schlauheit oder ihrem Mut abhing. Außerdem können Spieler zusätzliche Karmapunkte für ihre Charaktere erhalten, und zwar für gutes Rollenspiel, gut platzierten Humor, besondere Dramatik oder einfach dafür, dass sie für eine Menge Spaß und Spielfreude gesorgt haben.

Als Faustregel gilt, dass ein Charakter pro Abenteuer etwa 4–5 Punkte Karma verdienen sollte, aber nicht mehr als 10. Sind die Karmamengen zu gering, sorgt das für Frustration bei den Spielern, weil ihre Charaktere sich zu langsam weiterentwickeln. Andererseits sind die Spieler bei zu großen Karmamengen schnell gelangweilt, weil der Erfolg zu einfach und zu schnell kommt.

Gutes Rollenspiel: Geben Sie einem Spieler 1 Karmapunkt, wenn er seinen Charakter rollengetreu spielt. Besonders gutes Rollenspiel ist auch schon mal 2 Punkte wert. Was „gut" und „besonders gut" ist, hängt natürlich vom Spielstil der Spielrunde ab, d.h. man sollte flexibel sein. *Shadowrun* ist ein Spiel und kein Theater-Workshop.

Mut: Tapfere Kämpfer (vor allem, wenn sie auch noch effektiv sind) erhalten 1 Karmapunkt für ihren Mut, oder 2 Punkte, wenn sie besonders heroisch waren. Das sollte natürlich keine Ausrede für Dummheit sein. Tapferkeit bedeutet, Leben und körperliche Unversehrtheit dann zu riskieren, wenn es keine andere Möglichkeit gibt. Der Spielleiter sollte sich nicht scheuen, diese Punkte bei dummer, kopfloser Tapferkeit nicht zu vergeben. (Das Leben ist hart – wenn man dumm ist, ist es noch härter.) Ein Charakter mit der Gabe Mut muss eventuell etwas mehr bieten, um diese Belohnung zu erhalten.

Cleverness: Ein Spieler, dessen Charakter eine kluge Strategie entworfen, einen besonders rätselhaften Hinweis entschlüsselt oder ein raffiniertes Täuschungsmanöver durchgezogen hat, sollte 1 Karmapunkt erhalten (eventuell mehr, falls es sich um eine besonders heimtückische

KARMAVERGABE

Situation	Karma
Charakter hat das Abenteuer überlebt	1 oder 2
Pro Abenteuerziel, das die Gruppe erfüllt hat	1
Schwierigkeits-/Gefährlichkeitsgrad des gesamten Abenteuers	1 bis 4
Charakter war besonders mutig oder clever	1 oder 2
Gutes Rollenspiel	1 oder 2
Charakter hat die Geschichte vorangetrieben	1
Charakter hatte richtige Fertigkeit zur richtigen Zeit am richtigen Ort	1
Spieler hat die Spielrunde mit Humor oder Dramatik beeindruckt	1 oder 2

Intrige handelte). Diese Belohnung gebührt auch Charakteren, die wissen, wann es am klügsten ist, aufzugeben oder zu fliehen.

Motivation: Spieler, deren Charaktere die Geschichte voranbringen oder ernsthaft motiviert sind, zum Kern der Sache vorzudringen, verdienen 1 oder 2 Karmapunkte. Vor allem Charaktere, die auf eigene Faust Beiträge zur Fortentwicklung der Geschichte liefern, ohne dass der Spielleiter sie erst mit der Nase darauf stoßen muss, verdienen diese Belohnung. Initiative ist mehr als nur ein Charakterattribut.

Zur rechten Zeit am rechten Ort: Ein Charakter, der am richtigen Ort ist und die richtige Fertigkeit für den Job hat, verdient 1 Karmapunkt. Karma sollte jedoch nicht einfach für gute Würfelwürfe vergeben werden. Um sich diesen Punkt zu verdienen, sollte ein Charakter eine für die Situation lebensnotwendige Fertigkeit besitzen und auch wissen, wann er sie einsetzen muss – und zwar im passenden Moment, nicht im Voraus. Es ist eine Sache, zu wissen, dass auf einem Run Schlösser geknackt werden müssen, um in ein Gebäude zu gelangen, und sich schnell die Talentsoft Schlösser Knacken zu kaufen. Eine ganz andere Sache ist es, in einer Sackgasse festzustecken, während die Trollschläger immer näher kommen, dann eine alte Tür zu entdecken und schnell das Schloss zu knacken, damit das Team entkommen kann. Für letzteres ist diese Belohnung vorgesehen.

Humor und Drama: Ein Spieler, der die ganze Spielrunde vor Lachen unter den Tisch rollen lässt und dabei trotzdem in der Rolle seine Charakters bleibt, verdient 1 Karmapunkt. Ebenso ist es 1 Karmapunkt wert, wenn ein rollengerecht agierender Charakter die Spielrunde mit besonders beeindruckender Dramatik (oder Melodramatik) fesselt. Schließlich sind wir ja zum Spaß hier.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Mit Karma können die Spieler zwischen den Abenteuern die Attribute und Fertigkeiten ihrer Charaktere verbessern, eine Initiation oder Wandlung vollziehen und Zaubersprüche oder Komplexe Formen erlernen.

Die Verbesserungen finden in der Zeit zwischen zwei Abenteuern statt, die wir „Auszeit" nennen wollen. Während eines Abenteuers kann ein Charakter kein Karma ausgeben, um Attribute, Fertigkeiten oder Fähigkeiten zu verbessern. Außerdem können manche Verbesserungen nur einmal pro Auszeit vorgenommen werden; wenn der Charakter sich noch weiter verbessern will, muss er bis nach dem nächsten Abenteuer warten.

Lernzeit: Ein Charakter sollte während einer Auszeit nur eine neue Fertigkeit (oder Spezialisierung, Zauber, Komplexe Form) erlernen dürfen; während dieser Zeit kann er keine anderen, bereits bestehenden Fertigkeiten, Attribute usw. verbessern. Der Spielleiter kann einem Charakter gestatten, so viele Attribute, Fertigkeiten usw. in einer Auszeit zu steigern, wie er Karma hat, doch nur wenn diese Steigerung auch gerechtfertigt ist (ein Charakter, der schon monatelang keine Knarre mehr in der Hand hatte, sollte vielleicht erst mal wieder ein bisschen praktische Erfahrung sammeln, bevor er seine Pistolenfertigkeit verbessert) – allerdings kann jede Fertigkeit, jedes Attribut usw. nur einmal gesteigert werden. Wenn die Zeitspanne zwischen zwei Abenteuern länger als ein Monat ist, kann der Spielleiter auch etwas großzügiger sein.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Verbesserung	Karmakosten
Neue Spezialisierung	2
Neue Wissens-/Sprachfertigkeit	2
Neue Aktionsfertigkeit	4
Neue Aktionsfertigkeitsgruppe	10
Steigerung einer Wissens-/Sprachfertigkeit um 1	Neue Stufe
Steigerung einer Aktionsfertigkeit um 1	Neue Stufe x 2
Steigerung einer Aktionsfertigkeitsgruppe um 1	Neue Stufe x 5
Steigerung eines Attributs um 1	Neue Stufe x 5
Neue Gabe	GP-Kosten x 2
Entfernen eines Handicaps	GP-Bonus x 2
Neuer Zauber	5
Neue Komplexe Form	2
Steigerung einer Komplexen Form um 1	Neue Stufe

STEIGERUNG VON FERTIGKEITEN UND FERTIGKEITSGRUPPEN

Zwischen zwei Abenteuern können Charaktere neue Fertigkeiten erlernen, bestehende Fertigkeiten verbessern oder Spezialisierungen erwerben. Alles kostet einen bestimmten Betrag an Karmapunkten und es gibt einige Einschränkungen, was ein Charakter in der Auszeit verbessern kann.

Um eine Fertigkeit oder Fertigkeitsgruppe zu lernen oder zu verbessern, muss der Charakter eine erfolgreiche Ausgedehnte Probe auf die entsprechende Fertigkeit + Intuition ablegen, mit einem Mindestwurf gleich der neuen Fertigkeitsstufe x 2 und einem Intervall von 1 Woche (1 Monat für Fertigkeitsgruppen). Ein Lehrer kann bei dieser Probe Bonuswürfel zur Verfügung stellen (siehe *Einsatz von Unterricht*, S. 164).

Neue Fertigkeiten

Ein Charakter kann eine neue Aktionsfertigkeit oder Aktionsfertigkeitsgruppe erlernen, die er noch nicht besitzt. Das kostet 4 Karmapunkte für eine Fertigkeit und 10 Karmapunkte für eine Fertigkeitsgruppe, dafür erhält der Charakter diese Fertigkeit (oder Fertigkeitsgruppe) mit der Stufe 1. Die Kosten für das Erlernen neuer Wissens- oder Sprachfertigkeiten sind nur halb so hoch wie für Aktionsfertigkeiten: 2 Karmapunkte.

Verbesserung bestehender Fertigkeiten

Ein Charakter kann eine bestehende Aktionsfertigkeit oder Aktionsfertigkeitsgruppe um 1 verbessern. Die Kosten für die Steigerung einer Aktionsfertigkeit betragen die neue Fertigkeitsstufe x 2 in Karmapunkten. Wenn ein Charakter zum Beispiel seine Pistolen-Fertigkeit von 4 auf 5 steigern will, kostet ihn das 5 x 2, also 10 Karmapunkte. Die Steigerung einer Aktionsfertigkeitsgruppe kostet die neue Stufe x 5. Eine Steigerung der Fertigkeitsgruppe Feuerwaffen von 4 auf 5 beispielsweise kostet also 5 x 5, d.h. 25 Karmapunkte.

Eine Wissens- oder Sprachfertigkeit zu steigern, kostet nur halb so viel wie die Verbesserung einer Aktionsfertigkeit: Die Karmakosten entsprechen der neuen Stufe.

Ein Charakter kann eine Fertigkeit oder Fertigkeitsgruppe nur bis zu einem Maximum von 6 steigern, es sei denn, er besitzt bereits die Gabe Talentiert für eine Fertigkeit. (Es ist allerdings nicht möglich, gleichzeitig diese Gabe zu erwerben und die Fertigkeit schon zu erhöhen, sondern man muss damit bis zur nächsten Auszeit warten.) Wenn ein Charakter eine Fertigkeit durch die Gabe Talentiert auf einen Wert über 6 steigern will, so sind die Karmakosten dafür doppelt so hoch.

Fertigkeitsgruppen: Wenn ein Charakter eine Fertigkeit in einer Fertigkeitsgruppe einzeln steigert, also ohne die gesamte Gruppe zu steigern, so werden die anderen Fertigkeiten dieser Gruppe von da an als individuelle Fertigkeiten mit individuellen Stufen behandelt – mit anderen Worten: Die Fertigkeitsgruppe existiert nicht mehr.

Spezialisierungen kaufen

Ein Charakter kann zu einer Aktionsfertigkeit oder einer Wissensfertigkeit, die er bereits besitzt, eine Spezialisierung erwerben. (Man kann sich allerdings nicht innerhalb einer Fertigkeit spezialisieren, die man gerade verbessert.) Eine Spezialisierung zu erwerben, kostet 2 Karmapunkte. Ein Charakter darf nur eine Spezialisierung pro Fertigkeit besitzen, und zu Fertigkeitsgruppen gibt es keine Spezialisierungen.

Ein Charakter, der seine Spezialisierung innerhalb einer bestimmten Fertigkeit ändern will, kann das tun, wenn der Spielleiter es ihm gestattet. In diesem Fall zahlt der Charakter 2 Karmapunkte, um die neue Spezialisierung zu lernen, und verliert gleichzeitig die alte Spezialisierung.

ATTRIBUT-STEIGERUNG

Ein Charakter kann seine Körperlichen oder Geistigen Attribute, seine Magie, Resonanz oder sein Edge um 1 Punkt pro Auszeit steigern. Die Kosten für die Steigerung eines natürlichen Attributes betragen die neue Stufe x 5. Wenn ein Charakter zum Beispiel seine Geschicklichkeit von 4 auf 5 steigern will, so kostet ihn das 5 x 5, also 25 Karmapunkte.

Ein Charakter kann seine Körperlichen und Geistigen Attribute nur bis zum natürlichen Maximum seines Metatyps (6 plus Rassenmodifikator) erhöhen, es sei denn, er besitzt die Gabe Außergewöhnliches Attribut (siehe S. 115) für dieses Attribut. Magie oder Resonanz können nur maximal auf 6 plus Initiations- bzw. Wandlungsgrad erhöht werden.

Ein natürliches Attribut zu steigern kann auch den verstärkten Attributwert erhöhen, bis hin zum maximalen verstärkten Attributwert (natürliches Maximum x 1,5).

ANDERE VERBESSERUNGEN

Man kann Karma außerdem dafür ausgeben, Gaben zu erwerben, Handicaps loszuwerden oder neue Zauber und Komplexe Formen zu lernen. Erwachte Charaktere können Karma für Initiation (S. 232) und das Binden von Foki (S. 233) ausgeben, Technomancer können Karma zur Wandlung (S. 284) einsetzen.

Gaben

Der Spielleiter kann beschließen, einen Charakter mit einer neuen Gabe zu „belohnen". Das sollte nur gemacht werden, wenn die Gabe zum Charakter und seiner bisherigen Entwicklung passt – der Charakter muss hart an sich gearbeitet haben oder sich auf eine Weise verändert haben, die zu dieser Gabe passt. Manche Gaben beinhalten eine umfassendere Veränderung, daher sollte es in dem Falle einen gewichtigen Grund geben, weshalb der Charakter sich in diese Richtung entwickelt hat. Die Spieler werden sicherlich versuchen, ihren Spielleiter dazu zu bewegen, ihrem Charakter neue Gaben zu verleihen, doch das sollte nur sehr selten wirklich gemacht werden und wenn, dann nur nach nennenswerten Anstrengungen oder Ereignissen; natürlich kann der Spielleiter auch eigens ein Abenteuer entwerfen, um diese Entwicklung zu dramatisieren.

Die Gabe gibt es natürlich nicht umsonst – der Charakter muss Karmapunkte in Höhe der doppelten Generierungspunkte der Gabe zahlen. Hat der Charakter nicht genug Karmapunkte, werden alle Karmapunkte, die er in der Zukunft verdient, sofort eingezogen, um die Gabe zu bezahlen, bis die Schulden getilgt sind. So lange kann der Charakter seine Karmapunkte für nichts anderes verwenden.

Man beachte, dass manche Gaben als angeboren angesehen werden können – also etwas, das man sich nicht verdienen kann –, daher können diese niemals erworben werden (ein Beispiel ist Beidhändigkeit). Die Gaben Adept, Zauberer, Magieradept und Technomancer können niemals später erworben werden; sie können nur bei der Charaktererschaffung gewählt werden.

Wenn der Spielleiter andererseits jemals entscheiden sollte, dass eine Gabe einem Charakter nicht mehr zusteht, so geht diese Gabe augenblicklich permanent verloren, und der Charakter wird in keiner Weise für die verlorenen Punkte entschädigt.

Handicaps

Der Spielleiter kann entscheiden, dass ein Charakter ein Handicap loswerden kann, indem er sich auf entsprechende Weise verändert. Zum Beispiel muss ein Charakter mit einer Abhängigkeit hart daran arbeiten, seine Sucht loszuwerden, und für einen längeren Zeitraum (den der Spielleiter festlegt) der Versuchung widerstehen, rückfällig zu werden. Wenn der Spielleiter der Meinung ist, dass der Charakter genug dafür getan hat, dass er sein Handicap loswird, kann er ihm gestatten, durch die Bezahlung der doppelten Generierungspunkte des Handicaps dieses zu streichen.

Zauber lernen

Zauberer und Magieradepten können Karma ausgeben, um neue Zauber zu erlernen. Ein neuer Zauberspruch kostet 5 Karmapunkte. Siehe *Erlernen von Zaubersprüchen*, S. 214.

Komplexe Formen lernen

Technomancer können Karma ausgeben, um Komplexe Formen zu erlernen. Eine neue Komplexe Form zu erlernen oder eine bestehende zu steigern, kostet das gleiche, wie eine Wissensfertigkeit zu erlernen bzw. zu steigern: 2 Karmapunkte für eine neue Komplexe Form, Karmapunkte in Höhe der neuen Stufe für eine gesteigerte Komplexe Form. Siehe *Komplexe Formen lernen*, S. 280.

SPIELLEITERHINWEISE

Shadowrun spielt in einer aufregenden, gefährlichen Zeit mit vielerlei Möglichkeiten für Abenteuer. Ob es nun darum geht, Daten aus der Top-Secret-Datenbank eines Megakons zu stehlen, einen durchreisenden Würdenträger vor Attentaten zu schützen oder einen wertvollen Wissenschaftler aus einer Hochsicherheits-Konzernenklave zu „befreien" – die Spielercharaktere sind die Helden oder öfter noch die Antihelden. Die Abenteuer, die ein Spielleiter entwirft, sollten den Scharfsinn der Spieler mehr herausfordern als ihre Artillerie, und der Spielleiter sollte gutes Rollenspiel genauso oder noch höher belohnen als glückliche Würfelwürfe.

Wenn sich eine Gruppe von Spielern zusammenfindet, sollte der Spielleiter so viel wie möglich über deren Interessen herausfinden, damit seine Abenteuer nicht zu Flops werden. Bei der Planung einer Mission ist eines der wichtigsten Dinge, über die man sich Gedanken machen sollte, dass man eine Geschichte entwirft, in die sich die Spieler wirklich einmischen wollen. Doch am Anfang sollte man auch nicht zu viel erwarten. Die Spieler wissen wahrscheinlich wesentlich weniger über das Spieluniversum als der Spielleiter und haben nur vage Vorstellungen davon, was sie eigentlich wollen. Sie wollen vielleicht einfach nur Geld machen, einen korrupten Kon zur Strecke bringen, sich mit dem organisierten Verbrechen anlegen usw. Sobald sie erst mal ein paar Runs auf ihrem Konto haben und die Lebensgeschichten ihrer Charaktere Gestalt annehmen, werden die Ziele und Ideen der Spieler konkreter werden: Sie

wollen einen bestimmten Gegner erledigen, eine verlorene Liebe wiederfinden, sich an einem Konzern rächen, der ihnen übel mitgespielt hat, oder einen bestimmten Schatz aus Dunkelzahns Hort finden, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Der Spielleiter kann und sollte diese Ideen zu Themen seiner Abenteuer machen. Er kann die Spieler auffordern, die Lebensgeschichten ihrer Charaktere auszuarbeiten und aufzuschreiben, einschließlich familiärem Hintergrund, Freunden und früheren Beschäftigungen. Der Spielleiter kann dann auf diese Geschichten zurückgreifen, um Abenteuer zu entwerfen, in die alle oder viele der Charaktere persönlich verstrickt sind.

Seien Sie organisiert!

Selbst das einfachste, geradlinigste Abenteuer hat viele Elemente, die der Spielleiter berücksichtigen muss: NSC, die wichtigsten Ereignisse einer Kampagne, der Handlungsfluss des Abenteuers und all die anderen kleinen Details, die die Spielwelt für die Spieler lebendig werden lassen. Deshalb ist eine gute Organisation aller Informationen für ein Abenteuer – und darauf zu achten, dass sie während des Spieles organisiert bleiben – wohl die wichtigste Voraussetzung dafür, dass man die Fäden in der Hand behält. Erstellen Sie sich eine Liste der wichtigsten Charaktere, zusammen mit ein paar Notizen über Erscheinungsbild und Persönlichkeit des Charakters. Machen Sie sich eine Liste der wichtigsten Ereignisse Ihrer Kampagne. Auch detaillierte Karten, Charakterwerte und andere Informationen können von Nutzen sein.

Detaillierte Notizen der Ereignisse eines Spielabends können später hilfreich sein, um Informationen parat zu haben. Lesen Sie sich zu Beginn des nächsten Spielabends diese Notizen durch, um Ihr Gedächtnis aufzufrischen. Und achten Sie auf das, was die Spieler sagen; sie könnten wichtige Punkte anmerken, die Sie sich nicht notiert haben. Die Spieler sehen die Ereignisse des Spiels möglicherweise auch anders als Sie, daher kann deren Perspektive sehr hilfreich sein, die Kampagne für die Spieler interessant zu gestalten.

Seien Sie regelfest!

Ein Spielleiter sollte sich mit dem ganzen Spiel auskennen. Das bedeutet nicht, dass er das Regelwerk auswendig lernen muss, er muss nur die wichtigen Grundregeln beherrschen und wissen, wo er schnell andere Regeln findet, wenn er sie braucht.

Spielleiterschirme und eigene Notizen sind zwei wichtige Informationsquellen für häufig gebrauchte Regeln. Halten Sie eine Zusammenfassung des Abenteuers bereit, um schnell etwas nachschlagen zu können. Erfahrene Spielleiter improvisieren normalerweise gern, doch wer noch nicht so viel Erfahrung hat, sollte seine Abenteuer lieber immer wieder in Gedanken durchgehen und sie so einfach wie möglich halten.

Seien Sie fair!

Spielleiter und Spieler sollten gemeinsam an einer guten Geschichte arbeiten, daher sollte sich der Spielleiter immer bemühen, fair zu sein, wenn er die Regeln für oder gegen die Spieler auslegt. Machen Sie das Abenteuer nicht zu einfach für die Spielercharaktere, aber quälen Sie sie auch nicht sinnlos. Im Allgemeinen gilt: Halten Sie sich an die Regeln. Wenn Sie oder die Spieler mit einer bestimmten Regel überhaupt nicht warm werden, dann ändern Sie sie – aber achten Sie darauf, dass alle die neue Regel verstehen und akzeptieren. Wenn Sie sich entschließen, eine optionale Regel oder eine Regelvariante zu verwenden, dann benutzen Sie diese in allen Situationen, in denen die Regel zur Anwendung kommt. Sonderfälle und Ausnahmen sollten so selten wie möglich sein.

Denken Sie auch daran, dass NSC nicht allwissend sind; sie sollten nicht alles wissen, was der Spielleiter weiß, und vor allem sollten sie nicht die Fertigkeiten, Zaubersprüche, Waffen usw. der Spielercharaktere kennen. Der Spielleiter kontrolliert die NSC und sollte darauf achten, dass sie nicht aufgrund von Wissen agieren, das sie eigentlich nicht haben können.

Seien Sie realistisch!

Genau wie die Spielercharaktere sind auch die NSC, die der Spielleiter spielt, Leute mit individuellen Ängsten, Bedürfnissen, Hoffnungen und Wünschen. Indem er ihnen Leben einhaucht, kann der Spielleiter die Geschichten, aus denen sich ein Abenteuer zusammensetzt, zu einem unvergesslichen Erlebnis machen. Geben Sie Ihren NSC eine Persönlichkeit, Motive, Vorlieben und Abneigungen. Zum Beispiel könnte der hartherzige Konzern-Johnson, der gerade plant, die Charaktere aufs Kreuz zu legen, ein großes Herz für Kinder haben, da er als Waisenkind in den Seattler Barrens aufgewachsen ist. Oder der toxische Schamane, mit dem es die Spielercharaktere zu tun haben, hat einen tiefen Groll gegen eine bestimmte Person und hasst gar nicht die Menschheit im Allgemeinen.

Auch Critter sollten aus realistischen Motiven heraus agieren. Die meisten Tiere töten nicht grundlos oder zum Spaß. Sie kämpfen, weil sie es müssen – aus Hunger, Schmerz oder um ihre Jungen zu beschützen. Man sollte auch beachten, dass wilde Tiere dort leben, wo sie Nahrung und Schutz finden – die Spielercharaktere sollten nicht gerade in den Barrens auf ein Wolfsrudel stoßen, es sei denn, jemand hat es aus nachvollziehbaren Gründen dort ausgesetzt.

Seien Sie flexibel!

Wenn ein Spieler etwas tun will, das nicht ausdrücklich in den Regeln behandelt wird, dann sollten Sie ihm das nicht aus Prinzip verwehren. Man kann immer eine Fertigkeit oder ein Attribut finden, das der Spieler für eine Probe verwenden kann. Sagen Sie dem Spieler, welche Fertigkeit oder welches Attribut in der Situation passend ist und ob seine Chancen, die vorgesehenen Handlungen durchzuführen, gut, mittelmäßig oder miserabel sind.

Wenn Ihre Gruppe während des Spiels eine neue Regel einführt, um mit einer bestimmten Situation fertig zu werden, sollten Sie später entscheiden, was mit dieser Regel geschehen soll. Die heiße Phase eines Shadowruns ist nicht der richtige Zeitpunkt, sich mit den Feinheiten der Regelmechanismen auseinander zu setzen. (Die Regel kann zu einer neuen „Hausregel" werden, die weiterhin verwendet wird, oder sie wird zu einer einmaligen Lösung, die später wieder verworfen wird.)

Im Allgemeinen sind Spieler verdammt gut darin, sich neue und innovative Möglichkeiten auszudenken, wie man die sorgfältig vorbereiteten Abenteuerpläne des Spielleiters über den Haufen wirft. Wenn das geschieht, hat der Spielleiter zwei Möglichkeiten: Er kann die Spieler zurück in seine Marschrichtung zwingen, oder er geht mit ihnen. Letzteres ist bei weitem die bessere Wahl; Spieler, die in Situationen hineingezwungen werden, die sie eigentlich vermeiden wollten, haben in der Regel weniger Spaß und rebellieren im Extremfall vielleicht sogar gegen den Spielleiter, weil er sie das Abenteuer nicht auf ihre Weise spielen lässt. Ein Spielleiter, der seine eigenen Pläne den unerwarteten Aktionen der Spieler anpassen kann, trägt nicht nur dazu bei, dass die Spieler selber an der Fortentwicklung der Geschichte mitwirken, sondern kann auch wertvolle Ideen für zukünftige Ereignisse und Abenteuer bekommen.

Seien Sie hart!

Fordern Sie die Spieler heraus. Wenn sie nicht für jeden Karmapunkt und jeden Nuyen, die sie sich verdienen, geschwitzt haben, dann haben Sie es ihnen zu leicht gemacht. *Shadowrun* ist ein Abenteuerspiel und die Spieler sind die „Stars" des Abenteuers, also müssen ihre Charaktere sich mit gefährlichen Gegnern herumschlagen und immer wieder in letzter Sekunde entkommen, um ihre Ziele zu erreichen. Das streng geheime Forschungslabor wird natürlich von einer Truppe geschützt, die ein kleines bisschen tödlicher ist als zwei Gangmitglieder mit Baseballschlägern, und der örtliche Yakuzaboss wird die Hauptdatenbank seiner Organisation nicht auf seinem Heim-PC herumliegen haben.

Professionalitätsstufen und Top-Runner (siehe S. 325 und 328) eignen sich hervorragend dafür, die Bedrohung, die ein bestimmter Gegner für die Spielercharaktere darstellt, zu regulieren. Für Spielleiter, die neu

im Geschäft sind, sei gesagt, dass bei einem echt harten Run die Spielercharaktere auf dem Zahnfleisch nach Hause gekrochen kommen.

Seien Sie freundlich!

Technisch gesehen hat ein Spielleiter unbeschränkte Macht über die Spielercharaktere. Er kann sie mit gewaltigen Gefahren konfrontieren, bis ihr Glück irgendwann aufgebraucht ist und ihnen eine wichtige Probe misslingt, was in einer schweren Verletzung oder dem Tod endet. Aber das wäre natürlich sehr dumm. Ein Spielleiter, der seinen Erfolg in niedergemetzelten Spielercharakteren misst, wird sehr bald keine Spieler mehr finden.

Wenn die Situation den Spielercharakteren über den Kopf wächst, dann denken Sie daran, dass die Bösen gerne Gefangene machen. Gefangene können zum Sprechen gebracht oder als Geisel verwendet werden. Für Gefangene kann man Lösegeld verlangen. Und was das Wichtigste ist: Gefangene haben eine Chance, zu entkommen und weiterzukämpfen.

Manchmal muss der Spielleiter mogeln, um die Charaktere am Leben zu erhalten. Wenn ein Spieler einen unglücklichen Würfeltag hat oder einem NSC ein Bilderbuchschuss gelingt, muss der Charakter nicht unbedingt sterben. Der Spielleiter kann den Würfelwurf türken, damit der Charakter am Leben bleibt. Lassen Sie den Charakter bewusstlos werden oder stecken Sie ihn ins Krankenhaus. Es ist bitter, wenn ein liebevoll entwickelter Charakter nur deshalb sterben muss, weil der Spieler 3 Erfolge brauchte, aber nur 2 schaffte. Der Spielleiter kann jederzeit (und sollte das auch tun) dafür sorgen, dass der Spielercharakter lange genug am Leben bleiben, um ins nächste Krankenhaus gebracht zu werden.

Das gleiche gilt für gute NSC. Wenn der Oberschurke, den der Spielleiter in stundenlanger Arbeit entworfen hat, von einem Glückstreffer erledigt wird, kann er immer noch unter einem einstürzenden Gebäude begraben werden oder in irgendeine andere Katastrophe verwickelt sein, die man „unmöglich überleben kann". Einige Monate später taucht er dann wieder auf, von Cyberware und Spucke zusammengehalten und bereit, sich an den Spielercharakteren zu rächen.

Aber lassen Sie die Spielercharakter auch nicht immer zu leicht davonkommen. Es sollte hin und wieder ein echtes, tödliches Risiko bestehen – scheuen Sie sich nicht, einen Charakter zu töten, wenn er förmlich darum bettelt oder wenn seine Zeit gekommen ist. Das wird die anderen Spieler daran erinnern, wie nahe ihre eigenen Charaktere jederzeit dem horizontalen Ruhestand sind, und die Dramatik und Spannung erhöhen.

Freundlich sein bedeutet auch, darauf zu hören, was die Spieler von dem Spiel erwarten, und ihre Interessen wenn möglich in die Geschichte einzubauen. Wenn sie die Metaebenen erforschen, Special Forces spielen oder ihre eigene Gang in East L.A. ins Leben rufen wollen – lassen Sie sie machen.

EIN ABENTEUER ENTWERFEN

Shadowrun bietet viele Möglichkeiten für Abenteuer und viele Arten, sie zu spielen. Dieses Kapitel enthält Vorschläge für die Erschaffung spannender Abenteuer, wobei der Spielleiter sicherlich früher oder später selbst herausfinden wird, dass die Erfahrung der beste Lehrmeister ist.

Die wichtigsten Elemente eines gut durchdachten Abenteuers sind Prämisse, Ziel, Motivationen, Gegner und Komplikationen.

Die Prämisse

Die Prämisse ist die Handlungsgrundlage, die die Dinge ins Rollen bringt, bevor die Spielercharaktere darin verwickelt werden. Sie beschreibt das Ausmaß des Abenteuers, bereitet den Schauplatz vor und gibt Hinweise zum Thema des Abenteuers. Die Spielercharaktere betreten die Bühne, sobald die Prämisse steht.

Das Ausmaß des Abenteuers ist die Größe der Geschichte. Ein großes Abenteuer umfasst möglicherweise eine weltweite Verschwörung, während ein kleines Abenteuer sich mit einem einzelnen Individuum in einer kleinen Stadt befassen kann. Der Schauplatz gibt an, wo die Handlungen stattfinden – eine oder mehrere Locations, zum Beispiel Seattle oder eine Kleinstadt im Norden des Kalifornischen Freistaates – und ein Milieu. Das Milieu umfasst die direkten Umstände des Schauplatzes. Zum Beispiel wird das Milieu eines Runs, bei dem es um das Stehlen eines Kommlink-Prototypen geht, haufenweise Matrixhardware, Hacking und ähnliches enthalten.

Beispiele für Prämissen und wie sie funktionieren findet man in jedem veröffentlichten *Shadowrun*-Abenteuer. Quellenbücher, Erweiterungen und die Shadowrun-Website **www.pegasus.de** liefern ebenfalls jede Menge Informationen für den Entwurf von Abenteuer- und Kampagnenprämissen.

Das Ziel

Abgesehen vom Überleben der Spielercharaktere (das natürlich in jedem Abenteuer ein Ziel ist) hat jedes Abenteuer ein bestimmtes Ziel, das die Spielercharaktere erreichen wollen: das verlorene Wundergerät wiederfinden, die entführte Geisel befreien, wichtige Daten stehlen, eine Zielperson eliminieren oder gefangen nehmen usw. Anfangs mag das eigentliche Ziel noch nicht offensichtlich sein. Ein Shadowrunner-Team mag glauben, dass es lediglich einen einfachen Datenklau bei einem Konzern durchzieht, für den es die Nuyen kriegt, die es für die Zahlung seiner Mietrückstände braucht – bis es tatsächlich die Datei in die Finger bekommt und feststellt, dass es sich um Pläne handelt, einen Indianerstamm von seinem Gebiet zu vertreiben, um dort ein Kraftwerk zu errichten. Wenn einer der Spielercharaktere dann auch noch zu diesem Stamm gehört, hat das Team plötzlich ein neues Ziel: die Pläne des Kons durchkreuzen.

Wird das Ziel eines Abenteuers erreicht, so bringt das den Spielercharakteren Karmapunkte, also müssen sie auch eine reelle Chance haben, erfolgreich zu sein. Beim Schreiben eines Abenteuers sollte man immer das Ziel im Auge behalten und die Spielercharaktere mit Hinweisen oder Andeutungen versorgen, die sie auf das Ziel hinführen.

Motivationen

Spielercharaktere im *Shadowrun*-Universum verhalten sich wie reale Leute, daher werden sie sich kaum freiwillig in gefährliche Situationen stürzen, wenn sie keine klare Motivation dafür haben. Das Motiv kann einfach sein – sie sind jung und brauchen das Geld – oder komplex – der Einsatz geht gegen Aztechnology und denen will man es kräftig heimzahlen, weil ein Aztech-Söldner vor fünf Jahren einen guten Kumpel der Runner umgelegt hat und sie Rache geschworen haben. Je mehr der Spielleiter über Leben, Überzeugungen und Psychologie der Spielercharaktere weiß, desto einfacher wird er es haben, passende Motivationen in das Abenteuer einzubauen. Je tiefer die Spieler in das Spiel eindringen, desto mehr werden ihre Charaktere Freunde, Feinde, Verpflichtungen und Schrullen erwerben, die alle als Motivation dienen können – vor allem für Abenteuer, die ein hohes persönliches Risiko beinhalten.

Wenn der Spielleiter ein Abenteuer mühsam ausgearbeitet hat und die Spielercharaktere entscheiden, es doch lieber sein zu lassen, nachdem sie sich Mr. Johnsons Angebot angehört haben, sollte der Spielleiter sich geduldig anhören, weshalb die Spieler nicht auf das Abenteuer eingehen wollen. Falls das Problem eine zu geringe Belohnung ist, so kann er das Angebot in die Höhe schrauben. Manche Charaktere lassen sich gerne von anderen Angeboten als Geld locken: Zauberer wollen Lehrer oder Zaubermaterialien, Hacker wollen Hightech-Kommlinks und -Programme, Samurai möchten gern an die neueste Hardware herankommen usw. Informationen kann sowieso jeder gebrauchen, also könnte Mr. Johnson auch noch die Passcodes für ein bestimmtes Netzwerk drauflegen...?

Wenn allerdings schon die Prämisse des Abenteuers die Spieler langweilt, ist es wahrscheinlich besser, die Sache fallen zu lassen und in einer improvisierten Spielsitzung die Spielercharaktere einfach mal die Dinge machen zu lassen, die sie schon immer tun wollten.

Die Gegner

In jedem Abenteuer gibt es einen oder mehrere „Bösewichte", die das Team besiegen muss, um seine Ziele zu erreichen, und im *Shadowrun*-Universum gibt es davon jede Menge. Der Gegner kann jemand sein, den die Runner persönlich kennen, aber auch eine riesige anonyme Organisation wie ein Megakon.

Wenn sie die Wahl haben, legen sich Shadowrunner mit großen Gegnern lieber indirekt an, statt offen gegen sie vorzugehen und sich blutige Nasen zu holen. Große Organisationen sind oft bürokratische Moloche, die in ihrer internen Politik verstrickt sind und eher langsam reagieren. Shadowrunner können mit solchen Giganten ein Tänzchen aufführen, ihnen kleine Nadelstiche zufügen, statt mit dem Kopf durch die Wand zu gehen. Oft entpuppt sich ein gewaltiger Gegner dann doch als einzelnes Individuum, das nur für einen Teil der Organisation verantwortlich ist. Wenn das Team dieses Individuum besiegt, geschieht es oft, dass die Organisation den Verlierer den Wölfen zum Fraß vorwirft. Wenn die Organisation später an den Runnern Rache nimmt, dann deshalb, weil sie ihr größeren Schaden zugefügt haben (zum Beispiel den Top-Secret-Prototypen gestohlen, alle Forschungsdaten gelöscht und damit dem Kon ein Vermögen geraubt haben) oder weil irgendwo in den Chefetagen jemand beschlossen hat, dass man ein Exempel statuieren sollte (niemand legt die Yakuza herein und überlebt lange genug, um davon zu erzählen).

Der Gegner kann auch ein Individuum oder eine Gruppe sein, die eher auf der Stufe der Shadowrunner operiert. Solche Gegnerschaft kann sehr schnell persönlich werden. Ein guter Feind ist eine wertvolle Quelle für Konfrontationen in späteren Abenteuern. Je nachdem, wie übel die Shadowrunner diesem Feind mitgespielt haben, kann er dem Team bei späteren Gelegenheiten aus simplen Rachegelüsten heraus Steine in den Weg legen. Mehrere Abenteuer können auf diese Weise zu einer Reihe von Duellen zwischen den Spielercharakteren und ihrem Feind werden und schließlich in einem großen Showdown gipfeln.

Begnügen Sie sich nicht mit eindimensionalen Schurken. Der Antagonist ist die Hauptquelle von Konflikten und Dramatik im Abenteuer, daher können NSC, die voll ausgereifte Charaktere mit eigener Persönlichkeit und eigenen Motiven sind, auf unerwartete Weise reagieren und für das Team einige Überraschungen bereithalten. Man sollte auch nicht vergessen, dass NSC nur eine Sorte von Gegnern darstellen. Alles, was für die Spielercharaktere ein Hindernis darstellt oder sie bedroht, kann als Gegner dienen – Critter, hochentwickelte Sicherheitssysteme, eine feindliche Erwachte Umwelt usw. Die Verwendung solcher nichttraditioneller Gegner bietet Spielern und Spielleitern Gelegenheit, ihre Fähigkeiten und Vorstellungskraft auszuweiten.

Es folgen einige Beispiele für potenzielle Gegner.

Konzerne: Die Konzerne der 2070er – von Giganten wie Ares Macrotechnology bis hin zu Tante-Emma-Läden, die sich die Konzern-Nahrungskette hinaufarbeiten wollen – bieten eine Vielzahl von Nischen für rücksichtslose Individuen, die zu allen erreichbaren Mitteln greifen, um ihre Pläne voranzutreiben, sei es, um die Bilanzen des Konzerns zu verbessern oder um sich persönlich zu bereichern. Nach den kürzlichen Erschütterungen des Status Quo im Zuge des Crashs von '64 ist die Geschäftswelt noch unbarmherziger geworden. Daher sind die Konzerne weniger denn je bereit, Shadowrunner laufen zu lassen, die sich mit ihnen angelegt haben.

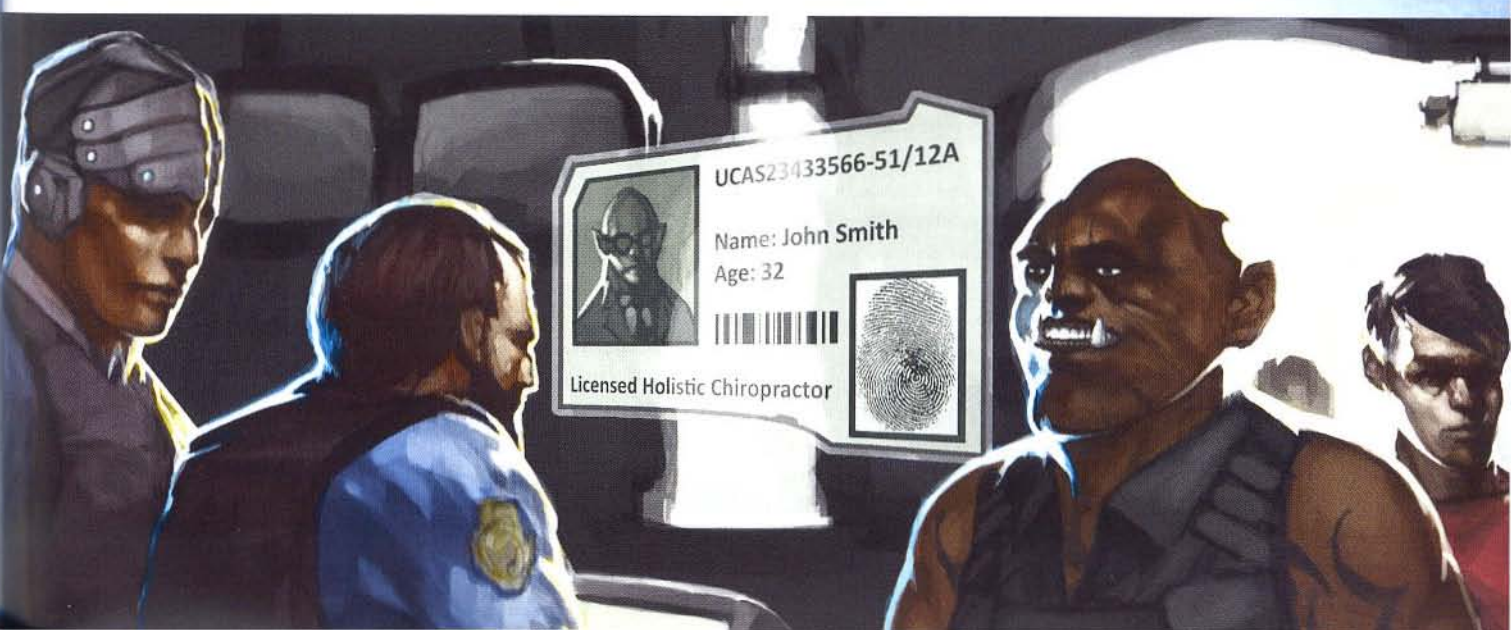
Konzerne reagieren sensibel auf die öffentliche Meinung und auf Regierungskontrollen; schließlich sind Boykotte, Anwälte und Untersuchungskommissionen schlecht fürs Geschäft. Wenn die Charaktere sich mit einem Konzernexec anlegen und seine illegalen Pläne zum Scheitern bringen, wird der Mutterkonzern mit ziemlicher Sicherheit jegliche Beteiligung an kriminellen Aktivitäten leugnen.

Organisierte Kriminalität: Kriminalität ist in den 2070ern eine Wachstumsindustrie und die Unterwelt eine reiche Quelle für Gegner: die Yakuza, die Mafia, die Vory, die Triaden, Schmuggler und Piraten. All diese Syndikate bereichern sich an Unschuldigen, Nicht-ganz-so-Unschuldigen und anderen Syndikaten. Shadowrunner, die mit einer dieser Gruppen assoziiert sind, offiziell oder nicht, werden oft feststellen, dass sie plötzlich Gangsterjobs erledigen oder sich mitten in einem ausgewachsenen Bandenkrieg befinden.

Einem Syndikat in die Suppe zu spucken kann häufig tödlich enden, denn solche Gruppierungen reagieren schnell und entschlossen. Andererseits können die Charaktere, wenn sie es geschickt anstellen, die häufigen Machtkämpfe in der Unterwelt ausnutzen, und auch der Ehrenkodex vieler Organisationen kann sich zum Vorteil der Shadowrunner auswirken. Wenn sie sich an die Regeln halten und ihr Gegner nicht, kann es vorkommen, dass die Verbündeten ihres Gegners ihnen den Rücken stärken.

Staatliche/militärische Organisationen: In der chaotischen Politik der Sechsten Welt können Regierungen Feinde oder Verbündete sein. Regierungen sind groß und mächtig, aber schwerfällig, wenn es darum geht, einen moskitokleinen Gegner zu schlagen. Ein typischer staatlicher Gegner ist ein Geheimdienst oder ein Amt. Wenn der Gegner verdeckt oder illegal aktiv ist, können die Runner ihn dadurch besiegen, dass sie seine Machenschaften an die Öffentlichkeit bringen; die Regierung wird jegliches Wissen über die Aktivitäten ihrer Handlanger dementieren und sie kalt lächelnd abservieren.

Die meisten Regierungen verfügen über militärische Ressourcen, denen sonst niemand das Wasser reichen kann, darunter ganze militärische Divisionen, novaheiße Techspielereien und heftigsten Zauberkram. In kleinerem Maßstab verfügt praktisch jedes moderne Militär über Spezialeinheiten: Tir Tairngires Ghosts, die Wildcats der Sioux Nations, die SEALs der Navy usw. Solche Einheiten werden gewöhnlich eingesetzt, wenn mysteriöse magische Phänomene oder andere Probleme geklärt werden müssen, die zu wichtig oder delikat sind, um sie jemand anderem zu überlassen. Diese Leute sind in der Regel extrem gut



ausgerüstet und mit den neuesten Waffen versorgt – und sie sind gut in dem, was sie tun!

Polizei: Die Bullen können dein Freund und Helfer oder dein Feind und Widersacher sein – eher letzteres. Die typischen Gesetzeshüter-Organisationen des *Shadowrun*-Universums sind dünn gestreut, während sie mühsam versuchen, die Leute, für deren Schutz sie bezahlt werden, davor zu bewahren, in einer Flut der Kriminalität unterzugehen. Die allgegenwärtige Korruption macht den ehrlichen Bullen nahezu machtlos; ein korrupter Polizeibeamter, der den Weg des Teams kreuzt, stellt dagegen einen extrem glaubwürdigen Gegner dar. Ob sie nun ehrlich oder korrupt sind – die meisten Gesetzeshüter teilen eine natürliche, auf Gegenseitigkeit beruhende Abneigung gegen Shadowrunner, die per Definition auf jedem Run das Gesetz brechen.

Politiker und Radikale: Politik ist ein schmutziges Geschäft, und ein Shadowrun kann zu einer schmutzigen Affäre werden, wenn Politik im Spiel ist. Zum Beispiel könnte ein angehender Gouverneur, der das Opfer einer Verleumdungskampagne ist, die die Spielercharaktere im Zuge ihres Auftrages gegen ihn aufziehen, seinerseits Shadowrunner anheuern, die gegen die Charaktere angehen. Und wenn er die Wahl gewinnt, wird er keine Probleme haben, seine persönlichen Sicherheitsleute gegen die Runner einzusetzen, die ihm in die Quere gekommen sind.

Auch radikale Gruppierungen – mitsamt ihren Tarnorganisationen oder ihren verborgenen Drahtziehern – stellen wunderbare Gegner dar. Die meisten von ihnen sind in die internationale Politik verstrickt und reagieren nervös auf schlechte Publicity. Ihnen stehen selten erstklassige Söldner zur Verfügung, doch sind ihre Mitglieder häufig Fanatiker und Schlägertypen, die je nach Lebenslauf durchaus eine gute Kampfausbildung genossen haben können. Typische radikale Gegner sind örtliche Sektionen oder Splittergruppen, die Erpressung, Anschläge, Terrorismus und ähnliches billigend in Kauf nehmen.

Gangs: *Shadowrun*-Gangs gibt es in allen Schattierungen, von Nachbarschaftscliquen und Prostitutionsringen über technisch hochgerüstete Go-Gangs, die die Highways terrorisieren, bis hin zu kriminellen Vereinigungen, die mit Drogen, Waffen und Informationen handeln. Wenn die Spielercharaktere Angehörige einer befeindeten Gang sind, meistens jedoch auch schon, wenn sie zufällig in das Gebiet einer Gang stolpern, machen sie sich Feinde. Wie bedrohlich die Gegnerschaft wird, hängt von der Größe der Organisation und den individuellen Fähigkeiten ihrer Mitglieder ab, was dem Spielleiter die Möglichkeit bietet, die Bedrohung exakt auf die Erfordernisse des Abenteuers abzustimmen.

Internationale Gegner: Die Megakonzerne mögen mittlerweile einen Großteil jener Macht an sich gerissen haben, die früher die Nationalstaaten besaßen, doch das hat weder die weltpolitischen Machenschaften noch die Anzahl an Spionen, Geschäftemachern und Terroristen verringert. CIA, Interpol, die Nachfolger des KGB, internationale Schieber, Waffenhändler und allgemeine Unruhestifter sind nur einige der internationalen Gegner, denen die Runner in einem Abenteuer über den Weg laufen können.

Komplikationen

Wenn alle Shadowruns nur daraus bestehen würden, Verbündete zu finden und die Gegner wegzupusten, wären sie nicht allzu spannend. Komplikationen sind die unerwarteten Wendungen und Verwicklungen, die das Spiel interessant machen und die Spieler wachsam bleiben lassen. Eine Komplikation kann etwas so einfaches sein wie ein Ausrüstungsgegenstand, der zum ungünstigsten Zeitpunkt ausfällt, oder etwas so komplexes wie die Erkenntnis, dass das Ziel des Abenteuers etwas völlig anderes ist als das, was die Spieler ursprünglich glaubten. Zum Beispiel könnten die Runner für einen simplen Einbruch angeheuert werden, bis sie irgendwann herausfinden, dass der Gegenstand, den sie entwendet haben, zum Hort eines Drachen gehört.

Zu den Komplikationen gehört auch das klassische *Shadowrun*-Doppelspiel, wenn die Ereignisse des Abenteuers den Charakteren klar machen, dass ihr Mr. Johnson ihnen nicht die ganze Wahrheit erzählt hat. Ein Johnson kann sie darüber belügen, welchem Kon er angehört, er kann die Runner in eine Falle laufen lassen, sie mit „Screamer"-Technologie bezahlen, die ihren jeweiligen Aufenthaltsort an den Konzern sendet, usw. Solche Handlungsverwicklungen bringen die Unberechenbarkeit des Lebens ins Spiel und legen den Grundstein für die Intrigen, die eines der Markenzeichen von *Shadowrun* sind. Wie alles andere im Spiel sollten jedoch auch Komplikationen sorgfältig abgewogen werden. Zu viele Komplikationen können den Spielern das Gefühl geben, überhaupt keine Kontrolle mehr über das zu haben, was vorgeht, und das kann das Spiel frustrierend statt anregend komplex machen.

Farbe ins Spiel bringen

Ein Abenteuer sollte die Vorstellungskraft anregen, denn das ist es schließlich, worum es beim Rollenspiel geht. Die Spieler sollen die Szenerie sehen, die Schüsse hören, den Schweiß fühlen, wie er ihnen den Rücken hinabrinnt. Einige Spieler machen das von sich aus. Bei anderen rauft sich der Spielleiter die Haare, weil sie einfach nicht mitspielen wollen. Die meisten liegen in der Mitte.

Der beste Rat für den Spielleiter ist: „Zeigen, nicht erzählen." Statt die Beschreibungen monoton herunterzuleiern, sollten Sie ruhig übertreiben. Übertreiben Sie. Machen Sie die Szenerie und die Situation so lebendig, wie es eben geht.

Wenn möglich, verwenden Sie einen Lageplan und Miniaturen, um den Spielern das Territorium zu zeigen. Es ist einfacher, eine Wand mit einer Tür darin zu zeichnen, als einen Gebäudegrundriss verbal zu beschreiben. Solch ein Lageplan verhindert auch Diskussionen darüber, wer wem in der Schusslinie steht, wo die Granate landet, die gerade geworfen wurde, usw. (siehe auch *Tipps für stressfreie Shadowruns*, rechts).

Verwenden Sie ruhig auch noch andere Requisiten. Wenn das Team eine Datei hackt, die den heimtückischen Plan der Schurken enthält, dann lesen Sie ihnen den Text nicht einfach vor. Schreiben Sie ihn vor dem Spiel auf und überreichen Sie ihnen den Text. Das beschleunigt das Spiel und macht es interessanter.

Gestalten Sie die NSC so farbig wie möglich. Versuchen Sie einen Charakter zu spielen, wenn er auftritt, und verstellen Sie ruhig mal Ihre Stimme. Klauen Sie skrupellos aus Comics, Filmen und Romanen. Wenn Sie einen Schieber darstellen wollen, der Groucho Marx ähnelt, nur zu. Wenn so etwas allerdings nicht zum Spielstil der Gruppe passt, lassen Sie es lieber bleiben.

Farbe sollten auch die Spielercharaktere haben. Verwenden Sie Mini-Abenteuer, damit die Spieler ihre Charaktere und deren Lebensgeschichte ausarbeiten können, wenn sie gerade nicht in einem Feuergefecht stecken oder in der Matrix herumhacken. Ein Abenteuer sollte mehr sein, als nur Beute zu machen und Karma zu verdienen. Haben die Charaktere ein Liebesleben? Wenn nicht, warum nicht? Wer sind ihre Freunde? Wie verbringen sie ihre Freizeit? Widmen Sie ruhig einen Teil jedes Abenteuers diesen und anderen Details, denn dadurch bekommen Sie nicht nur mögliche Aufhänger für neue Abenteuer, sondern das sind ja auch genau die Gründe, die einen Charakter dazu bringen, weiterzumachen, selbst wenn alles andere gerade den Bach hinuntergeht.

Vorbereitungszeit

Spieler und Spielleiter benötigen eine gewisse Zeit, um sich auf einen Run vorzubereiten. Die meisten Spieler wollen sich gerne umfassend vorbereiten, wenn ihnen etwas bevorsteht, das möglicherweise hart wird. Sie wollen die Örtlichkeit auskundschaften, sich genauestens über den Hauptgegner informieren, nach Untergebenen suchen, die sich beeinflussen lassen, usw. Sie können einen ganzen Spielabend damit verbringen, sich vorzubereiten. Hindern Sie sie daran. Geben Sie ihnen eine bestimmte Zeit, nach der die Charaktere für das Abenteuer bereit sein müssen. Lassen Sie sie einige Vorbereitungen treffen, doch lassen Sie sie nicht endlos herumstreunen, um alle Eventualitäten abzudecken.

Wenn die Zeit abläuft, sagen Sie ihnen Bescheid. Und wenn sie sich nicht schnell genug bewegen, machen Sie ihnen Feuer unterm Hintern.

Um die Sache in Bewegung zu halten, sollten Sie einige der benötigten Informationen bereithalten. Lassen Sie den Charakteren diese Infos durch eine Connection oder ihren Schieber zukommen. Wenn sie die Informationen überprüfen oder selber herumschnüffeln wollen, dann verkürzen Sie die benötigte Zeit. Wenn der Hacker in der Matrix herumsuchen will, dann lassen Sie den Spieler einen einzigen Würfelwurf ausführen und bestimmen Sie durch die Anzahl der Erfolge, wie viele Informationen er findet. Wenn eines der Teammitglieder sich mit jemandem in der Zielorganisation anfreunden will oder die Aktivitäten des Wachpersonals überwacht, um etwas über die Patrouillenrouten und Ablösezeiten herauszubekommen, lassen Sie den Spieler eine Probe auf ein passende Fertigkeit + Attribut ablegen. Wägen Sie die Anzahl der Erfolge und die noch verbliebene Zeit ab, bevor Sie ihm die Informationen liefern, die er braucht, wobei sie sichergehen sollten, dass die Infos zumindest teilweise richtig sind. („Du bist dir ziemlich sicher, dass der Lohnsklave dich für okay hält." oder „An drei der letzten vier Tage wurden die Passcodes um zwei Uhr geändert. Am vierten Tag haben sie die Codes um drei Uhr geändert und an dem Tag war eine Feuerübung.") Schließlich können die Charaktere ja auch nur raten, ob das, was sie beobachtet haben, wirklich Standardbedingungen sind. Wenn sie spezielle Ausrüstung haben wollen, können sie danach suchen – doch der Spielleiter entscheidet, ob die Sachen verfügbar sind, bevor sich der Vorhang hebt.

NEUE TEAMMITGLIEDER INTEGRIEREN

Nur wenige Spielrunden sind bereit, eine völlig neue Kampagne zu beginnen, nur um einen neuen Spieler oder Spielercharakter zu integrieren. Allerdings sollte immer, wenn ein neuer Spieler hinzukommt oder ein neuer Spielercharakter einsteigt, weil ein alter gestorben oder in Rente gegangen ist oder das Team einfach eine bestimmte Fertigkeit benötigt, die Gruppe eine Möglichkeit finden, den neuen Charakter erfolgreich in das bestehende Shadowrunner-Team aufzunehmen.

Am einfachsten ist es wahrscheinlich, die Connections des Teams einzusetzen. Eine Connection kann praktisch jederzeit und überall einen neuen Charakter vorstellen. Nach der Vorstellung des Charakters oder auch stattdessen kann das Team einen „Test-Run" durchführen, um das anstehende Teammitglied auf die Probe zu stellen. Der Spielleiter kann einen solchen Run hervorragend mit interessanten und witzigen Überraschungen ausstatten, denn Team und neues Mitglied sind noch zu wenig vertraut mit den Fertigkeiten, Fähigkeiten, Arbeitsmethoden, Persönlichkeiten usw. der anderen.

Auch eine Zufallsbegegnung kann Team und neuen Charakter zusammenbringen. Der Spielleiter kann praktisch jedes Element der bestehenden Kampagne dazu verwenden, einen neuen Spielercharakter mit dem Shadowrunner-Team zusammenzubringen.

GEHEIMNISSE BEWAHREN

Vielen Situationen in *Shadowrun* tut ein bisschen Geheimhaltung sehr gut. Manchmal gibt schon die Bekanntgabe eines Mindestwurfes den Spielern wichtige Hinweise, die sie eigentlich gar nicht haben dürften. Lassen Sie stattdessen die Spieler einfach würfeln und zählen Sie die Erfolge. Dann stellen Sie fest, wie erfolgreich die Spieler waren und was dann geschieht.

Manchmal kann schon die einfache Bitte um einen Würfelwurf Informationen preisgeben. Wenn der Spielleiter zum Beispiel um eine Wahrnehmungsprobe bittet, wenn die Spieler sich einer Falle oder einem Hinterhalt nähern, werden die Spieler unweigerlich misstrauisch werden. Der Spielleiter sollte stattdessen die Würfelpools der Charaktere für Wahrnehmungsproben auf seinem Zettel stehen haben und die Würfe selber verdeckt ausführen. Um die Dinge völlig undurchschaubar zu machen, bitten Sie die Spieler gelegentlich völlig ohne Grund um Würfelwürfe; nennen Sie ihnen einen imaginären Mindestwurf oder fragen Sie einfach nach den Würfelergebnissen. (Durch ein bisschen Paranoia bleiben Shadowrunner wachsam.)

Achten Sie darauf, dass Sie die Wichtigkeit einer Person oder eines Gegenstandes nicht dadurch verraten, dass Sie eine zu detaillierte Beschreibung liefern. Eine Vielzahl von Details bedeutet, dass der Spielleiter viel Zeit damit verbracht hat, die Person oder den Gegenstand zu entwerfen. Wenn das Team zum Beispiel drei NSC trifft – einer von ihnen ist der Oberschurke, die anderen beiden nur seine Schläger –, sollte der Spielleiter nicht so etwas sagen wie: „Ihr trefft auf drei Konzerntypen. Der Kerl links trägt einen Geschäftsanzug und riecht nach teurem Parfüm, er trägt einen Opalring an seinem linken kleinen Finger und hat offensichtlich Cyberwaremodifikationen, die ihn zu einem tödlichen Kämpfer machen. Die anderen beiden? Äh... na, so Konzerntypen halt." Beschreiben Sie stattdessen alle drei detailliert (um die Spieler im Ungewissen darüber zu lassen, welchen sie besonders beobachten müssen) oder stellen Sie alle drei als „typische Schlipse" vor. Wie auch immer, sorgen Sie dafür, dass die Beschreibung keine ungewollten Informationen preisgibt.

TIPPS FÜR STRESSFREIE SHADOWRUNS

Die folgenden Tipps sollen dem Spielleiter helfen, die unzähligen Kleinigkeiten im Auge zu behalten, die in einem Abenteuer vorkommen, von der Handlungsentwicklung über NSC bis hin zu Feuergefechten.

Karten und Pläne

Karten und andere visuelle Hilfen sind extrem hilfreich, manchmal unverzichtbar. Eine Karte der Stadt, in der die Kampagne spielt, selbst wenn es nur eine Skizze ist, in der die verschiedenen Stadtviertel aufgeführt sind, ist eines der wichtigsten Hilfsmittel für den Spielleiter. Versuchen Sie, zwei Karten zu verwenden: eine, die die Stadt zeigt, wie sie jeder kennt (diese Karte bekommen die Spieler), und eine, die all die geheimen Örtlichkeiten und Wege zeigt (diese Karte behält der Spielleiter). Wenn das Team die geheimen Örtlichkeiten entdeckt, können die Spieler sie in ihre Karte einzeichnen. Der Spielleiter kann auch eine ganz normale Straßenkarte verwenden. Mit Farbstiften kann man die verschiedenen Stadtviertel einzeichnen. Eine Kartei, ein Notizbuch oder ein Laptop können dabei helfen, nützliche oder interessante Adressen festzuhalten.

Karten von kleineren Lokalitäten (Gebäuden, Kanalisationen, Stadtvierteln usw.) sind ebenfalls wichtig. Zeichnen Sie sie, verwenden Sie Karten realer Örtlichkeiten oder nehmen Sie sie aus einem vorgefertigten Abenteuer. Scheuen Sie sich nicht, sie später erneut zu verwenden – viele Gebäude haben ähnliche Grundrisse.

Der Spielleiter kann Lagepläne auf große Papierbögen zeichnen oder vorgefertigte Pläne mit hexagonalen oder quadratischen Gittern verwenden. 25-mm-Figuren tragen ebenfalls enorm zur Spielatmosphäre bei und sind klein genug, dass man für ein ausgewachsenes Feuergefecht keinen ganzen Ballsaal benötigt.

NSC-Werte

Aufzeichnungen über die wichtigsten NSC können sehr hilfreich sein. Verwenden Sie Karteikarten, ein Notizbuch oder eine Computerdatei, um Daten über Connections, Familienmitglieder, Partner, wichtige Spezialisten (Zauberer, Ärzte, Anwälte), den örtlichen Polizeichef oder andere wichtige NSC festzuhalten, die immer wieder in Abenteuern auftauchen. Schneller Zugriff auf diese Daten hilft dem Spielfluss.

Bereiten Sie auch einige Standard-NSC (Lohnmagier, Konzernschläger, Gangmitglieder usw.) vor, auf die Sie schnell zugreifen können. Wenn die in den zahlreichen *Shadowrun*-Publikationen veröffentlichten Charaktertypen immer wieder auftauchen, werden die Spieler wahrscheinlich irgendwann die Spielwerte der Bösewichter kennen. Wenn Sie das Team dagegen mit Ihren eigenen Schurken konfrontieren, bleiben die Spieler im Ungewissen darüber, was der Gegner kann und was nicht.

WIE MAN IN

von Christopher Maley



Detective Bill Takahashi von der Abteilung Organisiertes Verbrechen bei Lone Star stieg aus seinem Fahrzeug in den eisigen Regen von Seattle. Er sah sich kurz die Szenerie an, bevor er durch die Masse der Uniformierten schlüpfte. Inklusive der Spurensicherung waren zwei Dutzend Fahrzeuge von Lone Star vor Ort. Sein AR-Display war voller Berichte und Meldungen, wie an jedem Tatort. Oben versuchten vier Patrouillendrohen verzweifelt, die Mediendrohnen zu verscheuchen. Giftiger Rauch lag in der Luft, gefangen zwischen den Konzern-Monolithen ringsum. Die verkohlten Überreste des Lucky 88 dampften in der eisigen Morgenluft. Aber am schlimmsten war der Gestank. Am schlimmsten war der Gedanke an den Gestank von verbranntem, metamenschlichem Fleisch. Es ist zu früh für solchen Mist, dachte er ärgerlich. Er machte sich auf die Suche nach seinem Partner.

Detective Juan Hernandez hatte ihn bemerkt und kam auf ihn zu. Der dunkelhäutige Latino sah immer ernst drein, aber heute wirkte er beinahe gravitätisch. Er trug einen dicken Mantel, wie sein Partner, und einen altmodischen Filzhut, der ihn vor dem Regen schützte. In jeder Hand war ein Styroporbecher mit dampfendem Soykaf. Er bot Takahashi einen an.

Der Detective nahm den Becher, und seine Laune besserte sich ein wenig. Er nahm einen Schluck und verzog das Gesicht. „Verflucht, Juan! Warum bringst du mir so einen Dreck? Ich dachte, Kolumbianer wissen alles über Kaffee."

Detective Hernandez lächelte matt über den alten Witz. „Ich bin Aztlaner, du Arsch. Und ich dachte, ihr Japsen trinkt nur Tee."

Detective Takahashi zeigte ihm den Stinkefinger, um das Ritual zu vollenden. Die Sticheleien waren nicht mehr so amüsant wie früher, aber immer noch angenehm. Er trank noch einen Schluck und sah, wie ein Mann mit schweren Verbrennungen in einen Wagen geladen wurde.

„Was war hier los, Juan?", fragte er.

DEN WALD RUFT



„Krieg", antwortete Hernandez. „Etwa um Mitternacht kam ein Notruf, das Lucky 88 würde brennen. Die Einsatzkräfte fanden ein Inferno und einen Haufen Leichen vor. Ein paar Zeugen hörten Schüsse von Schnellfeuerwaffen, bevor das Feuer losging."

„Wie viele Leichen?"

Hernandez zuckte die Schultern. „Erste Schätzungen liegen bei achtzig."

Detective Takahashi schüttelte langsam den Kopf. „Krieg trifft es ziemlich gut. Was wissen wir sonst?"

„Ich zeig es dir."

Detective Hernandez ging eine Nebenstraße entlang, die zur Rückseite der Ruine führte. Hinter dem Club lag eine schmale Gasse, von der eine Böschung zum Highway 5 führte. Immer noch lagen Leichen dort. Die meisten waren mit Planen bedeckt.

Detective Hernandez ging zu einer davon, hockte sich hin und hob die Plane hoch. Die Leiche war schwarz gekleidet, gepanzert, und hatte keinen Kopf. „Der Schädel von dem Kerl wurde dort im Gras gefunden." Hernandez deutete auf die Böschung, wo eine orangefarbene Fahne steckte. „Nicht sicher, wie er dahin kommt, aber er sieht abgeschnitten aus. Deshalb sind wir hier."

Hernandez rollte den rechten Ärmel der Leiche hoch. Die Haut war kunstvoll tätowiert: ein östlicher Drache, der sich den Arm hinauf zur Schulter zu schlängeln schien. Takahashi kniete sich neben die Leiche und studierte das Kunstwerk; sein Magen verkrampfte sich. Ach du Scheiße. Das würde schlimm werden.

„Watada-rengo. Gibt es noch andere?" fragte er. Irgendwie blieb seine Stimme ruhig, trotz des Brennens in seinem Magen.

„Ja", sagte Hernandez. „Mindestens drei vor dem Gebäude und zwei hier hinten. Alle tätowiert."

„Was für eine Riesenscheiße", knurrte Takahashi, den Blick auf dem toten Yak.

„Ich weiß, was du meinst", stimmte Hernandez zu. „Ich habe noch nie eine so hohe Opferzahl gesehen."

Das habe ich nicht gemeint, dachte Takahashi.

Detective Hernandez stand auf und blickte wieder zu den rauchenden Ruinen. „Es wird Wochen dauern, bis die Beweise gesichtet sind."

Takahashi stürzte den letzten Schluck Soykaf hinunter. „Ich brauche noch einen. Bin gleich zurück." Er ging zu seinem Wagen, setzte sich hinein, nahm das spezielle Kommlink aus der Tasche und schaltete es ein. Automatisch überblendete das Kommlink die Datenströme vom Tatort in seiner AR. Er rief an. Das Icon eines ernst blickenden Japaners antwortete; die Auflösung war so hoch, dass man es nicht von einem echten Menschen unterscheiden konnte.

„Ichibara-san. Es tut mir leid, Sie so früh zu stören."

„Ich habe Ihren Anruf erwartet. Ich habe bereits Gerüchte gehört, der Watada-rengo habe mit dem Angriff auf das Lucky 88 zu tun. Sie sind falsch."

„Bitte vergeben Sie meine Impertinenz, Ichibara-san. Es liegen dort tatsächlich Leichen, die die Zeichen des Watada-rengo tragen. Die Beweise sind eindeutig."

Ichibara machte eine verächtliche Handbewegung. „Fälschungen."

„Fälschungen, Ichibara-san? Das erscheint mir ... gewagt."

„Ich versichere, Detective Takahashi, dass wir nichts damit zu tun haben. Mein Wort sollte als Beweis genügen. Aber es gibt andere Leute, die nicht auf unserer Seite sind, die anders denken könnten. Daher ist es wichtig, dass Sie die sogenannten Beweise beseitigen." Der ernste Japaner lehnte sich vor und bedachte den Detective mit eisigem Blick. „Versagen Sie nicht, Detective Takahashi, sonst sehe ich mich gezwungen, die restliche Schuld einzutreiben. Wir waren immer gute Freunde. Ich verlasse mich auf Sie."

„Hai, Ichibara-san. Ich verstehe."

„Gut." Der Japaner beendete die Verbindung, bevor Takahashi antworten konnte.

„Scheiße, Scheiße, Scheiße!", schrie Takahashi und drosch auf das Lenkrad. Er spürte, wie sich eine Migräne mit scharfem Schmerz ankündigte. Was mache ich bloß? Wie soll ich fünf Leichen verschwinden lassen? fragte er sich.

Er überlegte kurz, seinen Partner um Hilfe zu bitten, aber Hernandez war viel zu korrekt, um ihm helfen zu können. Aber Mitch James vom Leichenschauhaus stand in seiner Schuld. Takahashi wusste, dass er auf Tempo war. Und er bewahrte nicht nur James' kleines Geheimnis, sondern hatte auch ein paar Beweismittel von der letzten Drogenrazzia für ihn verschwinden lassen. James würde gegen mehr Drogen dafür sorgen, dass die Leichen „irrtümlich" vor der Autopsie verbrannt wurden.

Takahashi rief an, aber statt James erschien eine kühle Blondine auf seinem Display.

„Lone Star Leichenschauhaus. Patten", sagte sie.

„Doktor James, bitte", antwortete Takahashi.

„James ist nicht hier. Krankenstand", sagte sie und musterte ihn. „Ich vertrete ihn. Womit kann ich helfen, Detective?"

Takahashi lächelte, obwohl die Migräne sich wie ein stählernes Band um seinen Kopf zusammenzog. „Nichts, danke. Ich warte, bis er wiederkommt." Er unterbrach die Verbindung. Voller Panik benutze er wieder das spezielle Kommlink. Er verabscheute dieses Vorgehen, aber er musste sich an „Unabhängige" wenden. Und er wusste, wer ihn mit denen in Kontakt bringen konnte.

Ein japanischer Emo-boi füllte das Display. Sein stahlblauer Iro und seine Neon-Tattoos glühten wie unter Schwarzlicht, und seine Miene sah sehr gereizt aus, als er den Anrufer erkannte. „Takahashi", sagte der Emo-boi. „Was soll die Scheiße! Es ist vier Uhr früh oder so!"

„Ich freue mich auch, Youhei", sagte Takahashi mit gespielter Freundlichkeit. „Ich saß so allein herum und dachte: ‚Was wohl mein Freund Youhei gerade macht?'"

„Du bist nicht mein Freund, du Schwein!"

„Tatsächlich? Warum habe ich dann die Knarre verschwinden lassen, die den Mafioso umgelegt hat? Mit deinen Fingerabdrücken drauf. Machen nicht nur Freunde so etwas?" fragte Takahashi.

Youhei seufzte. „Was willst du?"

„Einen Kontakt. Ich brauche unabhängige Leute für besondere Aufgaben."

„Was kriege ich?", fragte Youhei.

„Ich gebe die Waffe an niemanden weiter, der sich dafür interessiert", sagte Takahashi.

Youhei grinste finster. „Meinst du, ich kann den Star nicht hacken und das Ding im System verschwinden lassen?"

„Habe ich vom Star gesprochen?"

Youhei schluckte. „Oh. Na gut. Aber die Kerle sind nicht billig. Kannst du die überhaupt bezahlen? Ich habe gehört, du stehst beim Watada-rengo so in der Kreide, dass noch die Enkel deiner Enkel dafür bezahlen werden."

„Das ist meine Sache. Stell einfach die Verbindung her."

„Wie du willst." Youhei grinste plötzlich, verbarg es aber schnell. „Ich kenne genau die Leute, die du brauchst, Detective. Lass das Kommlink an; sie rufen gleich an."

Die nächsten Stunden verbrachte der Detective in Höllenqualen. Endlich zirpte sein Kommlink. „Tak ... äh ... Johnson", sagte er.

Das Icon eines schwarzhaarigen Elfen sah ihn an. „Ah. Mr. Johnson. Sehr erfreut. Sie können mich Rush nennen."

„Rush", sagte Takahashi nur. Diese Kriminellen mit ihren Spitznamen, dachte er.

Der Elf starrte Takahashi mit gnadenlos eisblauen Augen an.

Takahashi räusperte sich. „Also dann zum Geschäft ... Rush. Ich möchte, dass etwas aus dem Leichenschauhaus von Lone Star verschwindet. Fünf Dinge, um genau zu sein."

„Ich verstehe", sagte der Elf. „Und wie schnell müssen diese fünf Dinge verschwinden?"

„So schnell es geht."

Der Elf lächelte kalt. „Ich verstehe. Zu Ihrem Glück, Mr. Johnson, ist das unsere Spezialität. Aber bei so kurzer Vorwarnzeit wird das einiges kosten."

„Ich bin mir bewusst, dass Sie im Hochpreissegment angesiedelt sind. Ich habe nicht viel Geld, aber ich habe ... vielfältigen Zugang. Ich bin –"

„Ich weiß, wer Sie sind, Detective Takahashi", unterbrach der Elf. Takahashi rutschte das Herz in die Hose. „Und ebenfalls zu Ihrem Glück", fuhr der Elf fort, „sind wir nicht an Geld interessiert."

„Was wollen Sie?" fragte Takahashi.

„Ich möchte, dass Sie mein neuer bester Freund werden. Wenn etwas verloren gehen soll, rufe ich Sie an. Wenn etwas gefunden werden soll, rufe ich Sie an. Wenn ich einen Freifahrtschein aus dem Gefängnis brauche, rufe ich Sie an."

Takahashi spürte, wie sich ihm der Magen umdrehte. „Vielleicht", sagte er, „sollten wir die Sache vergessen."

Rush grinste. „Detective Takahashi. Ich verrate Ihnen ein kleines Geheimnis. Diese Konversation wird aufgezeichnet. Es könnte sehr leicht passieren, dass Ihre Vorgesetzten eine Aufzeichnung aus anonymer Quelle morgen beim Einschalten ihrer Computer im Posteingang finden. Habe ich mich klar ausgedrückt?"

Takahashi konnte nur nicken.

„Gut. Erzählen Sie mir also von diesen fünf Dingen."

„Fünf Leichen. Alle tragen Tätowierungen der Yakuza. Sie sind verdächtig –"

Der Elf unterbrach ihn mit einer Handbewegung. „Mehr brauche ich nicht zu wissen", sagte er. „Bei Sonnenuntergang ist Ihr Problem gelöst." Der Elf lächelte ihn wieder kalt an. „Wir bleiben in Verbindung, Detective."

Als die Sonne unterging, entleerte Takahashi die Reste seines Mageninhalts in die Toilette seiner Einzimmerwohnung. Seine Gedanken drehten sich um alle möglichen Untergangsszenarien.

Ein Trupp des Watada-rengo war auf dem Weg, ihn zu töten. Rush hatte ihn verraten, und Lone Star schickte ein Sondereinsatzkommando. Alle fünf Leichen waren bereits untersucht, und die Nachrichten wimmelten von Storys über die Schuld des Watada-rengo an über achtzig Todesfällen. Diese Szenarien konnte sein Magen nicht vertragen.

Endlich zirpte sein Kommlink. Takahashi setzte die AR-Brille auf. „Takahashi", sagte er mit einer Energie, die er nicht hatte. Der schwarzhaarige Elf erschien im Display.

„Detective Takahashi. Ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht", sagte er.

„Was ist die gute?", fragte Takahashi.

„Die fünf gewünschten Dinge sind in unserem Besitz. Sie fahren in einem Eiswagen durch Seattle."

„Und die schlechte?"

„Die schlechte Nachricht", antwortete Rush, „ist, dass ein Mitglied meines Teams unvorsichtig war, und etwas vergessen hat."

„Scheiße! Was denn?", fragte Takahashi ganz außer sich.

„Ein Barret Scharfschützengewehr ", antwortete der Elf.

„Wo hat er es vergessen?"

„Im Kofferraum eines Ford Americar in Everett."

„Was?" sagte Takahashi völlig verwirrt. „Wie kommt die dahin? Das ist doch weit ... nein. Zum Teufel, nein!"

Rush grinste Takahashi an wie ein Raubtier die Beute. „Detective Takahashi. Ich fürchte, dasselbe Teammitglied, das das Scharfschützengewehr vergessen hat, fährt den Eiswagen. Er ist wirklich unvorsichtig, und verirrt sich leicht. Und wissen Sie, was er dann macht? Er fährt zurück zum Ausgangspunkt."

Takahashi verbarg sein Gesicht mit den Händen. Er hatte die Sache fast überstanden, und nun musste er ein Scharfschützengewehr aus Everett holen. „Was soll ich machen, wenn ich die Waffe habe?" fragte er mutlos.

„Rufen Sie mich an."

„Ich hole das Gewehr, aber dann ist es vorbei."

Der Elf lächelte ihn wieder kalt an. „Natürlich."

Detective Takahashi sagte nichts mehr. Sein Herz raste, und sein Magen revoltierte, als er nach Everett fuhr. Er erwartete Sirenengeheul, Hubschraubergeräusche ... Stattdessen öffnete sich der Kofferraum des Zielfahrzeugs wie von Zauberhand, als er es erreichte. Er nahm den Koffer heraus. Keinerlei Probleme.

Takahashi verstaute den Koffer im eigenen Kofferraum. Dann rief er die Nummer an, die Rush ihm gegeben hatte. Rush war sofort dran.

„Hatten Sie Erfolg, Detective Takahashi?"

Takahashi grunzte seine Zustimmung. „Wo soll ich damit hin?"

„Bezüglich des Ziels übertrage ich nun eine Datei", antwortete Rush.

Takahashi sah das Icon in seinem Display und öffnete die Datei. Er hatte eine Adresse oder Karte erwartet; stattdessen sah er das Bild einer orkischen Indianerin mit langem braunen Haar. „Was soll das?" fragte er den Elfen.

„Das ist Ihr Ziel."

Takahashis Gedärme wurden zu Eis. „Ziel? Niemals! Ich bin kein Mörder!"

Rush bedachte Takahashi wieder mit einem eiskalten Lächeln. „Tatsächlich? Vielleicht erinnern Sie sich nicht, Detective. Es gab da einen Vorfall, vor etwa vier Jahren, als Sie verdeckt ermittelten. Ich hörte, Sie seien so tief eingetaucht gewesen, dass Sie oben und unten nicht mehr unterscheiden konnten. Sie erschossen einen fünfzehnjährigen Spitzel, um die Deckung zu wahren. Dann waren Sie geliefert. Sie wandten sich an die Leute, gegen die Sie ermittelten, um Hilfe. Ihre Schuld beim Watada-rengo scheint nicht ausschließlich monetärer Natur."

Takahashi beugte sich vor, die Hände auf den Knien, und kämpfte gegen die Übelkeit. „Woher wissen Sie das?" flüsterte er.

„Eine Freundin von mir findet Dinge, die andere für verloren halten. Und nun zur anstehenden Aufgabe", fuhr der Elf fort. „Morgen um 9 Uhr vormittags wird Ihre Zielperson eine Ansprache bei einer Kundgebung der Mothers of Metahumans halten. Es gibt eine Gegenveranstaltung des Humanis Policlub. Also wird viel Polizei vor Ort sein, um eine Eskalation zu verhindern. Sie sollten, wenn Sie Ihre Marke zeigen, ohne Probleme durch die Absperrung kommen. Die Kundgebung der MOM findet an der Kreuzung von Colby und Wall in Everett statt. Das Podium liegt schräg gegenüber der Bank North Sound Savings and Loan. Aus dem nahe gelegenen Hotel Monte Cristo haben Sie freies Schussfeld. Zimmer 312 ist für Sie reserviert. Es hat nicht zufällig einen wunderbaren Blick auf die Kreuzung."

„Das mache ich nicht", sagte Takahashi schwach.

„Ach? Haben Sie die Konsequenzen bedacht? Ihre Karriere wäre vorbei. Und Ihr Leben würde sich nach Stunden bemessen, wenn der Watada-rengo von Ihrem Versagen erfährt. Wollen Sie alles opfern für eine Frau, die Sie nicht einmal kennen? Sie – die Verkörperung des Selbsterhaltungstriebs?"

Takahashi Gedanken rasten. „Ich kann eine solche Waffe nicht zusammenbauen."

„Dafür habe ich bereits eine Anleitung an Sie geschickt", antwortete Rush.

„Ich habe noch nie mit einem Scharfschützengewehr geschossen", versuchte Takahashi.

„Meine Freundin hat ein ... Programm, das sie ins Smartlinksystem der Waffe zur Unterstützung einspeisen kann", konterte der Elf.

„Es wird Panik ausbrechen! Wenn der Humanis dort ist, gibt es vielleicht sogar Straßenschlachten!"

„Da bin ich sicher. Wären Sie ein Mitglied von MOM, und die wichtigste orkische Sprecherin würde erschossen – würden Sie nicht den Abschaum vom Humanis, der in der Nähe ist, für verantwortlich halten?"

„Aber –"

„Detective Takahashi. Es sind bereits alle Implikationen bedacht. Morgen vormittag werden Sie Janet Travers töten, oder Ihre Karriere und Ihr Leben sind vorbei."

Takahashi verachtete sich selbst. Er verachtete sich, weil er ein unschuldiges Leben auslöschen würde, um seine Haut zu retten. Er könnte Rush sagen, er solle zum Teufel gehen. Er könnte versprechen, Janet Travers zu töten, und stattdessen machen, dass er so weit wie möglich weg kam. Aber er wusste, das würde er nicht tun. Er war geschlagen. „Gut", sagte er leise.

Rush grinste. „Braves Hündchen. Rufen Sie an, wenn der Job erledigt ist." Und der Elf unterbrach die Verbindung.

Kaum vierundzwanzig Stunden waren vergangen, seit Detective Takahashi an den Tatort im International District gerufen worden war. Er hatte seither keine Minute geschlafen und fühlte sich ganz ausgehöhlt. Er fügte sich in sein Schicksal wie in die eigene Hinrichtung.

Takahashi sah aus dem Zimmer 312 des Monte Cristo, wie eine Trollin der Menge Janet Travers ankündigte. Sie erstieg unter dem Applaus der Zuschauer das Podium. Takahashi stellte das Zielfernrohr ein, als Janet der Trollin dankte. Rush hatte recht gehabt. Es war einfach zusammenzubauen.

Er blickte durch das Zielfernrohr, sah das virtuelle Fadenkreuz des Smartlinks auf der Stirn der Orkin. Er konnte das Schild der North Sound Savings and Loan hinter der Sprecherin erkennen. Plötzlich wusste Takahashi, warum Rush Janet Travers tot sehen wollte. Dinge verschwinden zu lassen ist unsere Spezialität.

Takahashi hatte sich nie zuvor so erbärmlich gefühlt. Freunde. Feinde. Er konnte nicht einmal mehr den Unterschied erkennen. Alles war gleich. Jemanden benutzen, benutzt werden. Er fühlte, wie die Verzweiflung über ihm zusammenschlug. Wie hatte er so schnell so tief fallen können? Ich habe keine Wahl, sagte er sich. Nicht, wenn ich weiterleben will.

Tränen der Schande rannen über sein Gesicht, als Takahashi den Abzug betätigte.

Die Charaktere existieren nicht in einem Vakuum. In ihrem täglichen Kampf ums Überleben in den Schatten des Sprawls treffen sie sich und interagieren mit vielen anderen Personen. Manche werden den Charakteren helfen, während andere ihnen schaden oder sie schlicht manipulieren wollen. Und manche sind nicht einmal metamenschlich ...

Dieses Kapitel ist in zwei Abschnitte unterteilt. Der erste befasst sich mit *Nichtspielercharakteren* (NSC), also der Masse an Personen, die die Sechste Welt bevölkern und mit den Spielercharakteren in ihren Abenteuern interagieren. Der zweite handelt von *Crittern*, nicht-metamenschlichen Wesen und Geistern.

FREUNDE UND FEINDE

NICHTSPIELERCHARAKTERE (NSC)

Nichtspielercharaktere sind Leute, die nicht die Spielercharaktere (SC) sind. Darunter fällt jeder, vom Ares-CEO Damien Knight über den Roten Samurai von Renraku und dem lebenslangen Kumpel Ihres Charakters bis hin zu dem Squatter in der nächsten Gosse. Der Spielleiter übernimmt die Rolle aller NSC bei ihren Begegnungen mit den SC.

In der Mehrheit der Fälle hängen die Interaktionen zwischen SC und NSC vom Rollenspiel der Spieler und des Spielleiters ab – das ist schließlich das Unterhaltsame bei *Shadowrun*. Es wird allerdings auch zu Situationen kommen, in denen Rollenspiel alleine nicht genügt, um das Aufeinandertreffen zu klären. Die folgenden Regeln versorgen den Spielleiter mit Richtlinien zum Abwickeln dieser besonderen Fälle.

Letztendlich erstellt der Spielleiter besondere NSC, die er für sein Abenteuer benötigt, nach seinen Vorstellungen und den Notwendigkeiten, die die jeweilige Kampagne mit sich bringt. Grundsätzlich hat der Spielleiter die Freiheit, einem NSC jeden Wert zu geben, den er für richtig hält. Dabei sollte er aber das Spielgleichgewicht und den Zweck der NSC im Auge behalten, also in welchem Ausmaß sie den Spielercharakteren helfen oder sie aufhalten sollen.

Die folgenden Abschnitte bieten Leitlinien an, NSC als *Schergen* zu behandeln. Dabei werden Gegner mit ähnlichen Werten in Gruppen zusammengefasst, um Kämpfe zu erleichtern. Ferner werden *Top-Runner* und *Connections* behandelt, wobei letztere Leute sind, die die Spielercharaktere kennen und die ihnen möglicherweise helfen können. Diese drei Kategorien sind nicht abschließend, sondern stellen schlicht einfache Leitlinien dar, um dem Spielleiter das Spiel mit NSC zu erleichtern.

Wenn der Spielleiter einen NSC erstellen will, der nicht in diese Kategorien passt, sollte er die Leitlinien als eben solche betrachten und sich nicht dazu verpflichtet fühlen, sie sklavisch zu befolgen. Um der Wahrheit die Ehre zu geben: Viele NSC aus bereits veröffentlichten *Shadowrun*-Abenteuern passen ebenfalls nicht in die Kategorien Scherge, Top-Runner oder Connection, sondern sind vielmehr Nebencharaktere, die eine bestimmte Rolle erfüllen.

SCHERGEN

Spielercharaktere werden unvermeidlich auf Gruppen von NSC treffen, die einander ähneln: Go-Ganger, Sicherheitsgardisten, radikale politische Extremisten, Sondereinsatzkommandos usw. Anstatt diese als einzelne Individuen zu behandeln, ist es für den Spielleiter einfacher, sie kollektiv als Gruppe zu behandeln. NSC, die auf diese Weise zusammengefasst werden, nennt man Schergen. Um einen Vergleich aus der Filmwelt heranzuziehen: Es sind die Handlanger in Actionfilmen, wobei sie in den tödlichen Kämpfen in *Shadowrun* auch schnell eine Gefahr darstellen.

Da sie einander sehr ähnlich sind, haben Schergen praktisch identische Spielwerte. Der Spielleiter benutzt daher denselben Satz von Attributen und Fertigkeiten für jede Einzelperson in der Gruppe. Es ist auch anzunehmen, dass Schergen mit denselben Waffen und derselben Ausrüstung ausgestattet sind, obwohl einige Spezialisten zusätzliche Gegenstände dabei haben können (wie der eine Ganger, der eine Pistole dabei hat, oder das Mitglied des Konzern-Einsatzteams mit dem MMG auf Gyrostabilisator) – der Spielleiter sollte sich diese Sonderfälle notieren. Spezialisten können auch ein bestimmtes Implantat aufweisen, das die anderen Schergen nicht haben. Spezialisten sind gut geeignet, um die Spielercharaktere auf Trab zu halten (ansonsten werden sie annehmen, dass alle Schergen gleich sind), aber für die Buchführung genügt es, sich auf einen oder zwei Spezialisten pro Gruppe zu beschränken und ihnen nur minimale Abweichungen zu den restlichen Schergen zu geben.

Während des Kampfes sollte der Spielleiter für die gesamte Schergengruppe eine einzelne Initiativeprobe ablegen (verbesserte Spezialisten können eine separate Initiativeprobe ablegen, wenn der Spielleiter das will). Das Ergebnis gilt für alle Schergen, wobei Verletzungsmodifikatoren dafür sorgen können, dass einige Schergen langsamer handeln als ihre Kameraden.

Damit nicht jede Schergengruppe der anderen gleicht, kann der Spielleiter die Fertigkeiten der einzelnen Schergen durch Spezialisierungen jeweils variieren.

Zustandsmonitore

Um die Angelegenheit für den Spielleiter zu vereinfachen, besitzen Schergen nur einen Zustandsmonitor, auf dem sowohl der Körperliche als auch der Geistige Schaden verzeichnet wird. Die Anzahl der Kästchen auf dem Zustandsmonitor beträgt 8 + die Hälfte von entweder Konstitution oder Willenskraft (das höhere von beiden), aufgerundet. Wenn Schergen Körperlichen und Geistigen Schaden erleiden, tragen Sie beides auf dem Zustandsmonitor ein. Ist der Zustandsmonitor eines Schergen ausgefüllt, so ist er für den Rest des Kampfes ausgeschaltet. Es wird kein überschüssiger Schaden eingetragen.

Wenn es nötig sein sollte, zu bestimmen, ob ein Scherge am Ende eines Kampfes noch lebt oder tot ist (zum Beispiel zu Verhörzwecken), achtet der Spielleiter auf die Art des Angriffs, der ihn ausgeschaltet hat. War es Geistiger Schaden oder Körperlicher Schaden, der niedriger als das Konstitutionsattribut des Schergen ist, überlebt er. Bestand der letzte Angriff aus Körperlichem Schaden, der höher als die Konstitution des Schergen war, so stirbt er.

SPIELWERTE VON NSC UND CRITTERN

Abkürzung	Attribut
K	Konstitution
G	Geschicklichkeit
R	Reaktion
S	Stärke
C	Charisma
I	Intuition
L	Logik
W	Willenskraft
EDG	Edge
ESS	Essenz
M	Magie
RES	Resonanz
INI	Initiative
ID	Initiativedurchgänge
ZM	Zustandsmonitor
K	Kraftstufe

Professionalitätsstufe

Nicht alle Schergen sind gleich. Manchmal begegnen die Charaktere einem feigen Pack von Gangern, die beim ersten Anzeichen von ernsthaftem Widerstand das Weite suchen. In einer anderen Szene können sie es dagegen mit einer Elite-Spezialeinheit zu tun bekommen, die ihnen in jeder Hinsicht mühelos überlegen ist. Die sogenannte Professionalitätsstufe gibt an, in welcher Liga die Schergen spielen.

Die Professionalitätsstufe einer Schergengruppe spiegelt die Professionalität, Disziplin und Gesamterfahrung der Gruppe wider. Sie dient außerdem als Würfelpool-Modifikator, wenn die Gruppe Proben auf Soziale Fertigkeiten, die gegen sie abgelegt werden, widerstehen muss. Ferner sagt die Professionalitätsstufe aus, wie viel Gruppen-Edge (siehe unten) die Schergen haben.

Die folgende Liste gibt einige Hinweise für die Zuordnung von Schergen in Professionalitätsstufen:

Ungeübt (Professionalitätsstufe 0): Die Schergen in dieser Gruppe sind ungeübt und unvertraut mit Kampfsituationen. Sie neigen dazu, unbeholfen, langsam und planlos zu reagieren. Wenn mehr als ein Viertel der Gruppenmitglieder aus dem Kampf entfernt wird, flüchtet die Gruppe in Panik. Beispiele: Straßenmob, Mietcops.

Halb ausgebildet (Professionalitätsstufen 1–2): Diese Schergen sind halb ausgebildet und haben etwas Kampferfahrung. Sie bleiben solange in einem Kampf, bis die Situation nicht mehr so läuft, wie sie es sich vorgestellt haben. Sie handeln meist überlegt und mit einem Plan, haben jedoch nicht den kühlen Kopf eines echten Profis. Wenn mehr als die Hälfte der Gruppenmitglieder in einem Kampf ausgeschaltet wird, hört die Gruppe auf zu kämpfen und rennt weg. Beispiele: Straßengangs, Cops, Sicherheitsleute, Aufständische.

Ausgebildet (Professionalitätsstufe 3–4): Schergen dieser Gruppe sind im Kampf ausgebildet und wissen im Allgemeinen, was sie tun. Sie sind nicht dumm und gehen keine törichten Risiken ein. Wenn mehr als drei Viertel der Gruppe außer Gefecht gesetzt sind, ziehen sich die restlichen zurück. Beispiele: Bodyguards, Söldner, Kriegsveteranen.

Elite (Professionalitätsstufe 5–6): Dies sind Profis, die für den Kampf leben. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende oder bis ihre Missionsparameter etwas anderes vorgeben. Beispiele: SWAT-Teams, Spezialeinheiten, Fanatiker.

Gruppen-Edge

Im Gegensatz zu normalen Charakteren weisen Schergen kein Edge-Attribut auf, vielmehr teilt sich die Schergengruppe einen Gruppen-Edge-Pool. Dies macht es einfacher für den Spielleiter, der nicht für jeden einzelnen Schergen dessen noch verfügbares Edge nachhalten muss. Wenn der Spielleiter einem Schergen Edge für eine Situation oder Probe zugestehen will, entnimmt er dieses aus dem Gruppen-Edge-Pool.

Die Professionalitätsstufe der Schergengruppe bestimmt die Höhe des Gruppen-Edges. Diese vergleichsweise geringe Höhe des Edge-Pools erklärt sich daraus, dass die meisten Schergen-Gruppen nur eine kurze Zeit Einfluss auf den Verlauf eines *Shadowrun*-Abenteuers nehmen. Der Spielleiter sollte Schergen nur dann Zugriff auf den Gruppen-Edge-Pool geben, wenn dies für eine Handlung benutzt wird, die wichtig für deren Ziele ist. Sollte einer Schergen-Gruppe eine einflussreichere oder dauerhaftere Rolle in einem Abenteuer zukommen, kann der Spielleiter die Höhe des Gruppen-Edge-Pools entsprechend erhöhen.

Der Spielleiter kann natürlich den Pool anpassen, um Einfluss auf die Härte einer Begegnung zu nehmen. Wann der Pool sich auffrischt, entscheidet ebenfalls der Spielleiter (wobei dies nicht häufiger sein sollte als bei den Spielercharakteren seiner Spielrunde).

Anführer

Gelegentlich führt eine fähigere oder stärkere Person eine Gruppe von Schergen an. Ein Kriegsschamane könnte beispielsweise eine Einheit von Stammeskriegern anführen. Diese Führungsperson wird *Anführer* genannt.

Ein Anführer ist ein Halb-Scherge, stärker als die anderen, aber nichtsdestoweniger ein Teil der Gruppe. Eine Gruppe kann nur einen Anführer haben. Anführer haben nicht dieselbe Zusammenstellung von Attributen und Fertigkeiten wie die anderen Schergen, sondern besitzen ihre eigenen Werte. Da sie mächtiger und fähiger sind als ihre Anhänger, sollte die Summe aller Attribute eines Anführers mindestens um 4 über der Summe der Attribute einzelner Schergen liegen. Ebenso sollte die Summe aller Fertigkeiten eines Anführers mindestens um 4 größer sein als die Summe der Fertigkeiten einzelner Schergen.

Anführer können sich auch aus dem kollektiven Edge-Pool der Gruppe bedienen, aber sie legen ihre eigenen Initiativeproben ab. Haben ein Anführer und seine Gruppe von Schergen dieselben Initiativeergebnisse, handelt der Anführer grundsätzlich zuerst.

Wie Schergen besitzen auch Anführer nur einen Zustandsmonitor, der sowohl für Körperlichen als auch für Geistigen Schaden steht. Anführer sind jedoch im Allgemeinen zäher als Schergen: Ein Anführer stirbt nur dann, wenn der letzte Angriff Körperlichen Schaden anrichtet, der höher ist als die Konstitution des Anführers x 1,5.

Anführer, die über die Fertigkeit Führung verfügen, können damit in Kämpfen Befehle erteilen und die Moral ihrer Gruppe anheben. Dies erfolgt durch eine Erfolgsprobe auf Führung und erfordert eine Komplexe Handlung. Bei Gelingen wird die Professionalitätsstufe (und damit auch das Gruppen-Edge) für die Dauer des Kampfes um 1 Punkt erhöht.

BEISPIEL-SCHERGEN

Die folgenden Beispiel-Schergen stehen für Gruppen, denen Shadowrunner begegnen könnten. Jeder Eintrag enthält eine kurze Beschreibung der Gruppe und Spielwerte für jeden Schergen. Beschreibungen und Spielwerte sind auch für Anführer enthalten, aber der Spielleiter sollte beachten, dass er nicht bei jeder Begegnung mit einer Schergen-Gruppe einen Anführer einbauen muss. Als Alternative können auch alle Mitglieder einer Schergengruppe mit Anführerwerten versehen werden, um eine „Eliteeinheit" solcher Schergen darzustellen.

Halloweener-Straßengang (Professionalitätsstufe 1)

Als eine der bunteren Straßengangs von Seattle haben sich die Halloweener den Ruf erarbeitet, immer wieder von den Toten aufzuerstehen. Obwohl sie kurz vor der Ausrottung durch verschiedene Mächte auf der Straße standen, schafften es immer wieder ein oder zwei Halloweener, zu überleben und die Gang mit neuen Rekruten neu aufzubauen. Diesmal ist

SCHERGEN AUSSPIELEN

Der Spielleiter sollte im Hinterkopf behalten, dass die Schergen-Regeln dazu gedacht sind, die Verwaltung von NSC zu erleichtern, um Kampfsituationen beschleunigt abhandeln zu können. Dennoch sind auch Schergen lebende Wesen, die sich die gefährlichen Straßen des Jahres 2072 mit den Spielercharakteren teilen. Die Schergen, die auf Kampf aus sind, sind sich nichtsdestotrotz bewusst, wie gefährlich eine Schießerei ist, und werden sich entsprechend verhalten. Auch wenn nicht alle Schergen trainierte Kämpfer sind, werden sie dennoch die grundlegenden Taktiken befolgen: Deckung suchen, Handlungen hinauszögern, bis vernünftige Ziele sichtbar sind, Sperrfeuer nutzen, Angriffe über die Flanke, Nutzung von Granaten und so weiter.

Letztlich ist es Aufgabe des Spielleiters, dafür zu sorgen, dass Schergen eine angemessene Gefahr für die Spielercharaktere seiner Runde darstellen, und einer der vielversprechendsten Wege dafür ist, auch die Schergen Basis-Kampftaktiken einsetzen zu lassen. In *Shadowrun* ist ein Pistolenduell zur hellen Mittagszeit, auf offener Straße und kurze Entfernung (also ohne jeden Situationsmodifikator) eine eher seltene Situation.

es nicht anders, da die Halloweener es geschafft haben, sich im Laufe des Jahres 2070 neu zu formieren, nachdem sie von der elfischen Go-Gang Ancients im letzten Jahr abgeschlachtet wurden. Obwohl sie noch von ihrem Wiederaufbau geschwächt sind, haben die Halloweener ein gutes Gedächtnis und eines Tages werden sie es den Ancients heimzahlen.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	4	3	3	2	3	2	2	5,8	6	1	10

Fertigkeiten: Einschüchtern 2, Gebräuche 3 (Straße +2), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen oder Schnellfeuerwaffen 2

Gabe: Zähigkeit

Bodytech: Nagelmesser

Ausrüstung: Ares Predator oder Steyr TMP, Kommlink (Gerätestufe 2), Messer, Panzerweste, 1 Dosis Cram oder Jazz

Halloweener-Anführer: Neue Gangmitglieder blicken ehrfürchtig zu den Überlebenden des Ancients-Massakers auf, die in den Reihen der Halloweener Ragers genannt werden. Die Ragers tragen die Fackel für ihre gefallenen Kameraden weiter, im wahrsten Sinne des Wortes: Ragers sind ganz und gar Pyromanen und setzen im Kampf Flammenwaffen ein, üblicherweise einen Molotow-Cocktail.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	4	4	3	3	3	2	3	4,7	7	1	10

Fertigkeiten: Ausweichen 2, Einschüchtern 4, Gebräuche 2 (Straße +2), Pistolen 3 (Remington Roomsweeper +2), Waffenloser Kampf 3 (Cybersporne +2), Wurfwaffen 2

Bodytech: Dermalpanzerung 2, einziehbarer Sporn

Ausrüstung: Kommlink (Gerätestufe 2), Molotow-Cocktail (4K Feuerschaden), Remington Roomsweeper, 1 Dosis Cram oder Jazz

Humanis Policlub Schlägertrupp (Professionalitätsstufe 0)

Trotz ihres aus Hass bestehenden Programms hat es der Humanis Policlub geschafft, sich einen gewissen Respekt in ansonsten rassentoleranten Staaten der Welt zu verschaffen. Auch wenn die Führung sorgfältig an einem Image als Befürworter von gewaltfreier politischer und sozialer Betätigung arbeitet, stellt Humanis nichtsdestotrotz Truppen von Schlägern zusammen, um unbescholtene Metamenschen, die das Pech haben, ihnen in den Weg zu geraten, zusammenzuschlagen und einzuschüchtern. So sehr sie es auch lieben, auf ihre Opfer einzudreschen – diese Stiefeltreter sind für einen erfahrenen Kämpfer keine Herausforderung und fliehen beim ersten Anzeichen ernsthaften Widerstands.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	2	2	4	1	2	1	2	6	4	1	10

Fertigkeiten: Einschüchtern 2, Knüppel 2, Waffenloser Kampf 2

Ausrüstung: Knüppel, Kommlink (Gerätestufe 2), Messer

Humanis-Anführer: Immer wenn die örtliche Abteilung mehr als nur wahllose Gewalt im Sinn hat, schickt sie einen ihrer Kleingruppen-Anführer, um für etwas mehr Konzentration zu sorgen. Kleingruppen-Anführer sind schon einige Jahre bei Humanis und haben ihren Anteil an Streitereien mit Feinden des Policlubs wie den Söhnen Saurons oder den Ancients erlebt. Trotzdem ist der Kleingruppen-Anführer noch immer wenig mehr als ein Teilzeit-Schläger und selbst für einen Shadowrunner-Neuling keine Gefahr.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	3	3	4	2	3	2	2	6	6	1	10

Fertigkeiten: Einschüchtern 3, Humanis Policlub (Straßenwissen) 2, Knüppel 3, Pistolen 2, Waffenloser Kampf 2

Ausrüstung: Colt America L36, Kommlink (Gerätestufe 2), Messer

Konzernsicherheitseinheit (Professionalitätsstufe 2)

Sicherheitsleute sind die erste Verteidigungslinie eines Konzerns gegen feindliche Eindringlinge. Obwohl es die Extraterritorialität des Kons erlaubt, zur Verteidigung tödliche Gewalt einzusetzen, halten die Wirtschaftlichkeit und das öffentliche Ansehen sie meist davon ab, ihre Wachen bis an die Zähne zu bewaffnen. Sicherheitsgardisten erhalten gerade genügend Ausbildung und Ausrüstung, um auf zufällige Straßengewalt zu reagieren. Im Fall eines Einbruchs von Shadowrunnern sind Sicherheitsleute darauf trainiert, diese lange genug an einem Ort festzuhalten, bis Verstärkung eintrifft.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	3	4	3	3	3	2	3	6	7	1	10

Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Ausweichen 3, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen 3, Schnellfeuerwaffen 3

Gabe: Vertrautes Terrain (Konzernanlage)

Ausrüstung: Betäubungsschlagstock, Fichetti Security 600, HK 227-X, Kommlink (Gerätestufe 4), Panzerweste

Konzernsicherheits-Anführer: Sicherheitsgarnisonen für besonders wichtige Konzerneinrichtungen können einen Lohnmagier zugeteilt bekommen, der einen magischen Überblick über alles hat. Da die Magie immer noch ein seltenes Gut ist, stellt die Arbeit im Dienste der Sicherheit meist nur eine Nebenbeschäftigung für einen Magier da, der ansonsten mit anderen Aufgaben betraut ist. Reine Vollzeit-Sicherheitsmagier sind selten zu finden und werden nur in den wichtigsten Anlagen eingesetzt.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	M	INI	ID	ZM
3	3	3	3	3	4	3	4	6	3	7	1	10

Astrale Initiative/ID: 8/3

Fertigkeiten: Askennen 3, Astralkampf 4, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 3, Führung 2, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 4, Pistolen 2

Ausrüstung: Fichetti Security 600, Kommlink (Gerätestufe 4), Mage-Sight-Brille, Panzerweste, Zauberspruchfokus (Kraft 2)

Zaubersprüche: Betäubungsball, Energieblitz, Leben Aufspüren, Licht, Physische Barriere, Stille

Lone Star Polizeieinheit (Professionalitätsstufe 3)

In der Konzernwelt von *Shadowrun* sind selbst grundlegende Aufgaben wie die Gesetzesvollstreckung an Konzern-Kontraktnehmer privatisiert worden. Der bekannteste von ihnen ist Lone Star Security Services, das den Kontrakt für die öffentliche Gesetzesvollstreckung in Seattle und vielen anderen großen Sprawls innehat. Neben der Konzernsicherheit ist eine Lone-Star-Patrouille der häufigste Gegner eines Shadowrunners.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	4	4	3	3	4	3	3	6	8	1	10

Fertigkeiten: Gesetzesvollstreckung (Berufswissen) 3, Knüppel 3, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 2

Ausrüstung: Betäubungsschlagstock, Colt America L36, Defiance EX Schocker, Kommlink (Gerätestufe 3) Panzerjacke, 2 Dosen Jazz

Lone-Star-Anführer: Lone-Star-Polizeisergeants sind erfahrene Veteranen. Nachdem sie viele Jahre in ihrem Revier gearbeitet haben, entwickeln viele Sergeants ein instinktives Gefühl für die Straßen. Manche haben sogar Cyberware, um Gliedmaßen zu ersetzen, die sie in Erfüllung ihrer Pflicht verloren haben, oder um sich einen zusätzlichen Vorteil im Wettrüsten mit den Straßenpunks zu verschaffen.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	4(5)	4(6)	3	4	5	3	4	4,3	9(11)	1	10



Fertigkeiten: Einschüchtern 3, Führung 3, Gesetzesvollstreckung (Berufswissen) 4, Infiltration 2, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4, Pistolen 4, Wahrnehmung 3
Bodytech: Cyberarm (mit Geschicklichkeit 5, Panzerung 4), Reaktionsverbesserung 2, Smartlink (Retinamodifikation)
Ausrüstung: Betäubungsschlagstock, Colt Manhunter mit Smartgunsystem, Defiance EX Schocker, Kommlink (Gerätestufe 4), Panzerjacke, 1 Dosis Jazz

Abteilung der Roten Samurai (Professionalitätsstufe 5)

Die Roten Samurai sind die paramilitärische Elitetruppe des Megakonzerns Renraku. Sie sind dem Kon gegenüber absolut loyal und haben einen gefürchteten Ruf, von dem sie sich jedes Stück verdient haben. Wenn ein Shadowrunner sich Roten Samurai gegenüber sieht, dann weiß er, dass er in wirklich großen Schwierigkeiten steckt.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
5	5(7)	5(7)	4(6)	3	3	3	4	2,05	8(10)	3	11
Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3 (6), Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Gebräuche 1 (Konzern +2), Infiltration 3, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4, Wahrnehmung 3											
Bodytech: Cyberaugen (Stufe 3, mit Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink), Muskelverstärkung und -straffung (je Stufe 2), Synthacardium (Stufe 3), Reflexbooster (Stufe 2)											
Ausrüstung: FN HAR Sturmgewehr, Ganzkörper-Panzerung mit Helm, Katana, Kommlink (Gerätestufe 4)											

Rote-Samurai-Anführer: Wie viele Megakonzerne beschäftigt auch Renraku Konzernleute, professionelle Troubleshooter und Feldagenten, die Spezialmissionen anführen. In mancherlei Hinsicht sind Konzernleute Shadowrunner im Auftrag der Konzerne, nur dass sie zu wertvoll sind, um als zu verleugnende Aktivposten verschwendet zu werden.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	6(8)	5(7)	4(6)	4	5	4	5	1,9	10(12)	3	11
Matrixinitiative: 10											
Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Ausweichen 4, Cracken-Fertigkeitsgruppe 3, Datensuche 2, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Führung 3, Gebräuche 4 (Konzern +2), Infiltration 3, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4, Sprengstoffe 3, Wahrnehmung 3											
Bodytech: Cyberaugen (Stufe 3, mit Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink), Datenbuchse, Muskelverstärkung und -straffung (je Stufe 3), Reflexbooster (Stufe 2)											
Ausrüstung: FN HAR Sturmgewehr, Ganzkörper-Panzerung mit Helm, Katana, Kommlink (Gerätestufe 5)											
Programme: Analyse 4, Angriff 3, Ausnutzen 3, Schmöker 3, Schleicher 4, WiFi-Scan 3											

Tir Ghosts (Professionalitätsstufe 6)

Es gibt einen Grund, warum die Spezialeinheiten der Elfennation Tir Tairngire Ghosts heißen: Sie sind Meister der verdeckten Operationen und schon in einige der bestgeschützten Gebiete auf dem Planeten unbemerkt eingedrungen. Meistens wissen ihre Ziele gar nicht, was sie erwischt hat, bis es zu spät ist, während die Ghosts in einem fairen Kampf nicht notwendigerweise besser sind als gut ausgestattete Kampfveteranen.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	6(8)	5(7)	4(6)	5	6	4	5	3,9	11(13)	3	11
Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 4 (7), Ausweichen 4, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4, Sprengstoffe 4, Wahrnehmung 4											
Bodytech: Muskelverstärkung und -straffung (je Stufe 2), Synapsenbeschleuniger (Stufe 2), Synthacardium (Stufe 3)											
Ausrüstung: Enterhakenkanone, Ganzkörper-Panzerung, HK 227-X, Kommlink (Gerätestufe 5), Kontaktlinsen (mit Blitzkompensation, Smartlink), Rauchgranaten (2), IR-Rauchgranaten (2)											
Anmerkungen: Alle Tir Ghosts sind Elfen und verfügen über die rassenbedingte Fähigkeit der Restlichtverstärkung.											

Tir-Ghosts-Anführer: Kein Kommandoteam in der Welt der Augmented Reality kommt vollständig ohne einen Kampfhacker aus. Genauso wie Ghosts erfahren darin sind, physisch geschützte Anlagen zu infiltrieren, so sind Kampfhacker Experten darin, in gesicherte Computernetzwerke einzudringen. Nichtsdestotrotz sind Kampfhacker genauso im Kampf in der realen Welt geschult, um kein Hindernis für das Team zu sein.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	6(8)	5(7)	4(6)	5	6	5	6	3,8	11(13)	3	11
Matrixinitiative: 12											
Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3 (6), Ausweichen 4, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 5, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Führung 4, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Sprengstoffe 4, Wahrnehmung 5											
Bodytech: Kommlink (implantiert, Gerätestufe 5), Muskelverstärkung und -straffung (je Stufe 2), Synapsenbeschleuniger (Stufe 2), Synthacardium (Stufe 3)											

Ausrüstung: Ganzkörper-Panzerung, HK 227-X, Kontaktlinsen (mit Blitzkompensation, Smartlink)	
Programme: Analyse 4, Aufspüren 4, Ausnutzen 5, Blackout 4, Panzerung 5, Schmöker 3, Schleicher 4, WiFi-Scan 3	

Triadenbande (Professionalitätsstufe 4)

Von allen organisierten Verbrechersyndikaten der Welt haben sich die chinesischen Triadenbanden am besten an die Sechste Welt angepasst, indem sie bei ihren kriminellen Operationen häufig auf Magie zurückgreifen. Shadowrunner können die Wege von Banden aus Triadensoldaten kreuzen, wenn ihre Runs sie in die Welt des organisierten Verbrechens oder der Magie führen. Die Triaden glauben stark an Numerologie, deshalb werden Banden von Triadensoldaten, denen Shadowrunner auf der Straße begegnen, stets aus Gruppen von zwei, drei, acht oder neun Leuten bestehen. Ebenso vermeiden es Triadenbanden sorgfältig, sich in Gruppen von vier oder fünf Leuten zu versammeln, da diese Zahlen in ihrer Numerologie als unglücksbringend gelten.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	5	4	3	3	4	3	4	6	8	1	10
Fertigkeiten: Ausweichen 3, Einschüchtern 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 4, Klingenwaffen 3, Waffenloser Kampf 3											
Ausrüstung: Ceska Black Scorpion, Gefütterter Mantel, Kommlink (Gerätestufe 3), Messer oder Schwert											

Triaden-Anführer: Viele Triaden haben Adepten in ihren Reihen. Magie ist ein integraler Bestandteil ihrer Operationen und Verfahrensweisen, während Cyberware gemieden wird. Triaden-Adepten sind für den Part zuständig, den Straßensamurais bei anderen Syndikaten erfüllen, indem sie ihre außerordentlichen Kampffertigkeiten und magisch verstärkten Fähigkeiten als Vollstrecker und Anführer vor Ort einsetzen.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	M	INI	ID	ZM
4	6	5(6)	5	3	4	3	3	6	4	9(10)	2	10
Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Ausweichen 4, Feng Shui (Akademisches Wissen) 4, Infiltration 3, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Pistolen 3, Überreden 3, Wahrnehmung 3												
Gaben: Adept, Zähigkeit												
Ausrüstung: Gefütterter Mantel ,Kommlink (Gerätestufe 4), Remington Roomsweeper, Waffenfokus 1 (Schwert)												
Adeptenkräfte: Astrale Wahrnehmung, Gesteigerte Reflexe 1, Großer Sprung 2, Kritischer Schlag 2, Todeskralle												

TOP-RUNNER

Hin und wieder begegnen Spielercharaktere einem bemerkenswerten NSC, der es mit ihnen aufnehmen kann oder sogar besser ist. Diese Personen – Top-Runner genannt – können im Laufe mehrerer Abenteuer immer wieder mal auftauchen oder auch nur einen einzelnen Auftritt haben. Diese speziellen Charaktere werden Top-Runner genannt, wobei diese Bezeichnung auf jeden wichtigeren Charakter zutreffen kann, der namentlich benannt wird. Dabei müssen sie nicht unbedingt Runner im engeren Sinne darstellen.

Wenn man sich ein Abenteuer wie einen Actionfilm vorstellt, dann ist der Top-Runner das Äquivalent zu einem bösen Superhirn, oberstem Handlanger des bösen Superhirns oder die Femme fatale. Die meisten Top-Runner sind die Haupt-Antagonisten der Charaktere, doch einige können auch neutral sein, den Charakteren helfen oder ihnen schaden, je nach ihren persönlichen Zielen.

TOP-RUNNER UND CONNECTIONS AUSARBEITEN

Top-Runner ausarbeiten

NSC, die nach den Top-Runner-Richtlinien ausgearbeitet werden, sind dazu gedacht, Charaktere zu sein, die „eigen" sind und im Gedächtnis bleiben. Sie sind Unterstützung für die Spielercharaktere oder ihre Rivalen – manchmal auch nur Handlanger für die Person im Hintergrund – während einer sich langsam entfaltenden Kampagne. Der beste Weg, um dafür zu sorgen, dass ein Top-Runner auch wirklich einen dramatischen und nachhaltigen Eindruck hinterlässt, ist, dafür zu sorgen, dass er oder sie mehr ist als nur ein zweidimensionaler Scherenschnitt. Dafür sollte er nicht nur eigene Wünsche und Ziele haben, sondern auch Eigenarten und Macken. Ein weiterer Weg, einen Top-Runner unvergesslich zu machen, ist, ihn auch visuell auszuarbeiten, durch Kleidung, wie er sich gibt und bewegt und auch durch persönliche Gegenstände. Der Spielleiter kann für jeden Top-Runner, der immer mal wieder auftaucht, ein Kurzprofil mit Details zu dessen Persönlichkeit, Eigenheiten und Zielen erstellen, um dieses später immer mal wieder heranziehen zu können.

Connections ausarbeiten

Der Schlüssel, um aus einer Connection das Beste für seine Spielrunde herauszuholen, ist, sie als voll erlebbaren Charakter darzustellen. Connections haben viele Eigenschaften mit Top-Runnern gemeinsam und tauchen ebenso wie diese immer wieder in der Kampagne auf. Daher können viele der Tipps zur Ausarbeitung für Top-Runner auch für Connections hilfreich sein.

Der Hauptunterschied liegt allerdings darin, dass Connections – je nach ihrer Geschichte – fast immer Verbündete des jeweiligen Spielercharakters sind. Daher bietet es sich an, dass Spielleiter und Spieler der Connection gemeinsam einen Hintergrund geben und die Basis für die Zusammenarbeit zwischen ihr und dem Spielercharakter bestimmen.

Ein guter Anfang ist es, sich zu überlegen, was eine Connection tut, wenn sie gerade mal nicht dem Spielercharakter weiterhilft. Dazu bietet es sich an, eine Connection mit einem passenden Stichwort auszustatten: Straßendoc, Kampfmagier, Söldner, Detektiv und so weiter. Dies kann helfen, der Connection eine eigene Persönlichkeit zu geben. Mit etwas mehr Aufwand wird aus ihr eine einzigartige Person.

Beispielsweise kann Joe, der Barkeeper, seine Abende in seiner Kneipe verbringen, aber was macht er tagsüber? Möglicherweise ist er ein begeisterter Urban-Brawl-Fan und im Hintergrund läuft gerade ein Spiel, als der Spielercharakter anruft? Vielleicht hat Joe auch Probleme mit seiner Frau oder sein Geschäft läuft mehr schlecht als recht. Oder seine Tochter hängt mit den falschen Leuten herum: Gangs, BTLs und so weiter. All diese Punkte beeinflussen, wie Joe auf die Bitten des Spielercharakters reagieren wird, und können sogar als Startpunkt für ein Abenteuer dienen.

Es kann sich sogar die Situation ergeben, wo eine Connection den Spielercharakter kontaktiert und um einen Gefallen bittet – die Beziehung funktioniert in beide Richtungen. Jeder Spielleiter sollte für sich einen Weg finden, darzustellen, dass Connections ein eigenes Leben führen und nicht den ganzen Tag darauf warten, dass der Spielercharakter durchklingelt.

Erschaffung eines Top-Runners

Ein Top-Runner ist ein einzigartiges Individuum, so einzigartig wie die Spielercharaktere, und sollte deshalb mit dem Generierungspunktesystem erschaffen werden (siehe *Die Erschaffung eines Shadowrunners*, S. 104). Die Gesamtzahl der Generierungspunkte, die zur Erschaffung eines Top-Runners benutzt werden dürfen, hängt von der Stärke des Charakters verglichen mit den Spielercharakteren ab: Unterlegen, Gleichwertig, Überlegen oder Übermenschlich. Abhängig vom Stärkeniveau ist die Anzahl verwendeter GP ein bestimmter Prozentsatz der durchschnitt-

ERSCHAFFUNG UND VERBESSERUNG VON TOP-RUNNERN

Niveau des Top-Runners	GP zur Erschaffung	Verbesserung
Unterlegen	80–90 Prozent des Gesamtdurchschnitts der SC	80 Prozent des durchschnittlichen Karmabonus
Gleichwertig	90–110 Prozent des Gesamtdurchschnitts der SC	100 Prozent des durchschnittlichen Karmabonus
Überlegen	110–150 Prozent des Gesamtdurchschnitts der SC	125 Prozent des durchschnittlichen Karmabonus
Übermenschlich	150–250 Prozent des Gesamtdurchschnitts der SC	200 Prozent des durchschnittlichen Karmabonus

lichen GP-Anzahl aller Charaktere (siehe die Tabelle *Erschaffung und Verbesserung von Top-Runnern*).

Unterlegen: Diese Top-Runner sind weniger mächtig als die SC. In einem Kampf können Unterlegene Top-Runner von den SC durchaus besiegt werden, aber sie besitzen oft einflussreiche Connections oder mächtige Freunde, die den SC das Leben schwer machen.

Gleichwertig: Top-Runner, die den SC Gleichwertig sind, befinden sich auf einer Stufe mit ihnen. Viele von ihnen sind Shadowrunner genau wie die SC, aber einige können Konzernleute, Regierungsagenten oder Syndikatsvollstrecker sein.

Überlegen: Ein überlegener Top-Runner ist einem SC im direkten Vergleich klar Überlegen, aber wenn die SC als Team zusammenarbeiten, sollten sie ihn überwinden können. Für Überlegene Top-Runner gelten keinerlei Beschränkungen hinsichtlich Fertigkeiten oder Ausrüstung, wenn sie erschaffen werden.

Übermenschlich: Manche Top-Runner sind so mächtig, dass sie es allein mit der gesamten Spielergruppe aufnehmen und gewinnen können. Wie Überlegene Top-Runner werden auch sie nicht von den Beschränkungen behindert, die für Startcharaktere gelten. Im Allgemeinen sollten Spielercharaktere Übermenschlichen Top-Runnern nur sehr selten begegnen. Solche Charaktere sind für gewöhnlich die mächtigen Oberbösewichter, die hinter den Kulissen die Ereignisse manipulieren.

Verbesserung von Top-Runnern

Viele Top-Runner sind mit dem Abenteuer verbunden, in dem sie auftauchen, und kehren danach nicht wieder. Besonders bemerkenswerte Top-Runner können dagegen zu schade zum Wegwerfen sein und wieder auf der Bildfläche erscheinen, um die SC mehrere Abenteuer später zu unterstützen, herauszufordern oder zu behindern. Da die SC Karma ansammeln und ihre Attribute, Fertigkeiten und Ressourcen verbessern, tun dies auch die auf diese Weise wiederkehrenden Top-Runner, und dies sorgt dafür, dass sie auch weiterhin eine Herausforderung für die Spielercharaktere sind.

Möchte der Spielleiter einen Top-Runner in einem späteren Abenteuer wieder auftauchen lassen, so sollte er über alle individuellen Karmavergaben für jedes Abenteuer Buch führen, das seit dem ersten Auftauchen des Top-Runners vergangen ist (einschließlich des Abenteuers, in dem er auftauchte). Der Spielleiter multipliziert, basierend auf der Stärke des Top-Runners, den durchschnittlichen Karmabonus mit einem Prozentsatz (siehe Tabelle *Erschaffung und Verbesserung von Top-Runnern*). Das Ergebnis ist die Anzahl von Karmapunkten, die der Top-Runner zum Verbessern zur Verfügung hat. Der Spielleiter investiert die Karmapunkte auf dieselbe Weise wie die Spieler bei ihrer Charakterentwicklung (siehe S. 313).

Die Hand Gottes

Ein Top-Runner ist ein Schlüsselaspekt einer Kampagne und macht ein Abenteuer bemerkenswert, deshalb kann es für den Spielleiter frustrierend sein, wenn die Spielercharaktere ihn schon vorzeitig umlegen (besonders dann, wenn es ein Top-Runner ist, den der Spielleiter eigentlich immer wieder verwenden wollte).

Wenn der Spielleiter noch nicht bereit für den Tod eines Top-Runners ist, sollte er jede Möglichkeit ausnutzen, Zweifel über die Gewissheit seines Ablebens zu streuen. Wenn er beispielsweise im Begriff ist, an einer Explosion zu sterben, könnte diese das Dach einreißen und verhindern, dass die Charaktere tatsächlich sehen, wie der Top-Runner sein Leben aushaucht. Ebenso kann ein Top-Runner, der tödlich angeschossen wird, in eine Schlucht oder ein Loch fallen, in das die SC nicht hineinkommen. Frei nach einem alten Film-Stilmittel: Wenn die Helden die Leiche nicht finden können, ist der Bösewicht nicht unbedingt tot.

Manchmal kann ein Top-Runner jedoch in eine Situation geraten, in der er es nicht verhindern kann, klar sichtbar zu sterben. In diesem Fall kann der Spielleiter die Hand Gottes anrufen, um den Top-Runner zu retten. Um die Hand Gottes zu verwenden, verheizt der Spielleiter permanent alles verbleibende Edge für den Top-Runner. Der Top-Runner kann dann tot erscheinen, aber in Wirklichkeit hängt sein Leben noch an einem seidenen Faden. Sobald sich die Aufmerksamkeit der Spieler auf andere Dinge lenkt, wird sich der Top-Runner genügend erholen, um die Flucht zu ergreifen. Nichtsdestotrotz hinterlässt die Situation dann ein permanentes Zeichen, wie eine Narbe, die niemals völlig heilt, ein Verlust an einem oder mehreren Attributen oder sogar ein Handicap (die Punkte, die aus dem Handicap oder dem Attributsverlust resultieren, können verwendet werden, um etwas von dem verheizten Edge wiederzugewinnen).

CONNECTIONS

Es gibt ein altes Sprichwort auf den Straßen: „Es geht nicht darum, was du weißt, sondern wen du kennst." Connections sind diese Leute, die der Spielercharakter kennt.

Connections sind NSC, die als Quelle für wertvolle Informationen, Güter und Dienste dienen und die Welt von *Shadowrun* mit Leben füllen. Connections sind oft der beste (und manchmal der einzige) Weg für einen Runner, herauszufinden, in was für einen Drek er da wieder hineingeraten ist. Im Folgenden wird beschrieben, wie man das Beste aus den Connections macht – wie man sie im Spiel benutzt, ihnen Leben einhaucht und ihre rollenspielerischen Möglichkeiten voll ausschöpft.

CONNECTIONS IN ZAHLEN

Da die Spielercharaktere regelmäßig mit ihnen interagieren, sollten Connections voll ausgearbeitete NSC mit einem vollständigen Profil von Attributen und Fertigkeiten sein. Man kann aus dem Stegreif grundlegende Werte für sie niederschreiben oder den ganzen Weg gehen und jede Connection nach dem Generierungspunktesystem erschaffen, wobei sie zumeist als Unterlegene oder Gleichwertige NSC gelten. Anstatt ihnen Ressourcen zuzuteilen (abgesehen von Cyber- und Bioware), kann einfach angenommen werden, dass die Connections die nötige Ausrüstung und den Lebensstil besitzen, um ihre Rolle auszufüllen. Ein Lone-Star-Streifenpolizist als Connection wird zum Beispiel Körperpanzerung, eine Pistole und grundlegende Polizeiausrüstung besitzen, während einer Hackerconnection eine Auswahl an Kommlink-Upgrades und Hackingprogrammen zur Verfügung steht.

Connections besitzen zwei Stufen, die ihre Nützlichkeit festlegen: die Loyalitäts- und die Connectionstufe.

CONNECTIONSTUFEN

Stufe	Beschreibung
1	Kennt sehr wenige Leute und besitzt praktisch keinerlei sozialen Einfluss. Oftmals nur aufgrund ihrer Wissensfertigkeiten nützlich. Beispiele: Squatter, Handwerker, akademischer Assistent.
2	Kennt einige Leute, hat aber keine große persönliche Macht. Beispiele: Gangmitglied, Barkeeper, Mechaniker, Syndikatssoldat, Eckensteher, Konzern-Lohnsklave.
3	Trifft sich regelmäßig mit Leuten und besitzt ein bisschen persönlichen Einfluss. Beispiele: Streifenpolizist, Privatdetektiv, Straßendoc, Konzernsekretärin, Clubbesitzer, Straßenschieber oder Hehler.
4	Kennt viele Leute und befindet sich vielleicht in einer Führungsposition. Beispiele: Gangboss, Syndikats-Hauptmann, Polizei-Oberwachtmeister, mittlerer Konzernmanager, Mr. Johnson auf niedrigem Level, Schieber oder Hehler mit regionalen Verbindungen.
5	Kennt viele Leute in einem größeren Gebiet oder hat eine höhere Führungsposition inne: Polizeihauptmann, Konzern-Abteilungsleiter, Mr. Johnson auf hohem Level, Schieber oder Hehler mit nationalen Verbindungen.
6	Person mit besten Verbindungen, die Leute auf der ganzen Welt kennt oder eine Schlüssel-Führungsposition innehat. Beispiele: Syndikatschef, leitender Konzernmanager, Mr. Johnson oder Schieber oder Hehler mit internationalen Verbindungen.

LOYALITÄTSSTUFEN

Loyalität	Beschreibung
1	**Rein geschäftlich.** Der Charakter und seine Connection haben eine reine Söldnerbeziehung. Die Interaktionen beschränken sich ganz und gar auf das Finanzielle. Vielleicht mögen sie sich gegenseitig überhaupt nicht und werden sich keine vorgezogene Behandlung angedeihen lassen.
2	**Stammkunde.** Die Beziehung ist zwar auch nur geschäftlich, aber die Connection behandelt den Charakter wenigstens mit einem Minimum an Respekt, wie Stammkunden oder bevorzugte Klienten.
3	**Bekannter.** Zwischen dem Charakter und der Connection existiert eine freundschaftliche Beziehung, obwohl es zu viel verlangt wäre, es Freundschaft zu nennen. Die Connection ist bereit, kleinere Unannehmlichkeiten für den Charakter auf sich zu nehmen, wird aber kein großes Risiko eingehen.
4	**Kumpel.** Es existiert eine Freundschaft oder ein solides Maß gegenseitigen Respekts. Die Connection ist bereit, sich für den Charakter mächtig ins Zeug zu legen, wenn es nötig ist.
5	**Rückendeckung.** Die Connection und der Charakter haben ein stabiles Verhältnis und ein hohes gegenseitiges Vertrauen zueinander. Die Connection wird den Charakter auch in heiklen Situationen decken.
6	**Freund fürs Leben.** Die Connection wird alles für den Charakter tun, was sie kann, selbst wenn dies bedeutet, dass sie ihr eigenes Leben für ihn aufs Spiel setzen muss.

Connectionstufe

Die Connectionstufe ist ein Maß dafür, wie einflussreich die Connection ist. Je höher die Connectionstufe, desto mehr Leute kennt die Connection und desto mehr persönliche Macht hat sie. Connectionstufen reichen normalerweise von 1 bis 6. Die Tabelle *Connectionstufen* (S. 330) liefert einen Überblick über die Connectionstufen und ihre Darstellung.

Loyalitätsstufe

Die Loyalität bestimmt, wie sehr sich der Charakter auf eine Connection verlassen kann. Manche Connections wollen nicht mehr als das tun, wofür sie bezahlt werden, und haben keine Bedenken, den Charakter zu verraten, wenn ihnen jemand genug Geld bietet. Andere sind echte Freunde und bereit, Gefallen zu leisten, dem Charakter Schutz zu gewähren und auch etwas zu riskieren – aber nicht zu viel. Wieder andere sind absolute Kumpel, die dem Charakter den Rücken freihalten, jedes Risiko eingehen und ihr Leben aufs Spiel setzen, falls es nötig sein sollte. Die Tabelle *Loyalitätsstufen* (S. 330) erläutert die einzelnen Loyalitätsstufen.

Die Loyalitätsstufe wird normalerweise als Bonuswürfel eingesetzt, wenn der Charakter mit der Connection verhandelt. Sie kann auch als Modifikator oder Mindestwurf dienen, wenn eine dritte Partei versucht, Informationen über die Runner von der Connection zu bekommen.

CONNECTIONS BENUTZEN

Der Wert einer Connection liegt darin, was sie für den Spielercharakter tun kann. Allgemein gesprochen können Spielercharaktere ihre Connections auf eine der folgenden vier Arten nutzen: Beinarbeit, Netzwerk, Gütertransfer und Gefallen.

Verfügbarkeit

Bevor ein Charakter die Hilfe einer Connection in Anspruch nehmen kann, muss er zuerst mit ihr in Kontakt treten. Connections sitzen nicht nur herum und warten darauf, dass sie jemand anruft und um Gefallen bittet. Die Verfügbarkeit einer Connection sollte in erster Linie von den Plänen des Spielleiters für das anstehende Abenteuer abhängen. Wenn die Connection in der Lage ist, für den Charakter an einige Informationen oder Ausrüstung heranzukommen, von der der Spielleiter noch nicht will, dass die Spieler sie bekommen, oder wenn die Charaktere eine falsche Spur verfolgen, die ins Nichts führt, dann ist die Connection momentan zu beschäftigt, um zu helfen (aber sie können eine Nachricht nach dem Piepton hinterlassen). Wenn andererseits die Connection einen Hinweis zur Hand hat, der den Charakteren fehlt, aber sie noch nicht versucht haben, die Connection zu erreichen, ruft vielleicht die Connection in eigener Sache an, oder einfach so, um zu quatschen – und hilft damit den Charakteren.

Wenn der Spielleiter improvisiert, kann er 1W6 werfen. Die Connection ist verfügbar, wenn das Ergebnis größer oder gleich der Connectionstufe ist – je mehr Verbindungen eine Connection hat, desto weniger Zeit steht ihr zur Verfügung. Der Spielleiter sollte bedenken, dass auch andere Faktoren die Verfügbarkeit einer Connection beeinflussen können, zum Beispiel, ob sie gejagt oder gegen sie ermittelt wird, ob sie dem Charakter noch einen Gefallen schuldig ist, wie der Charakter die Connection beim letzten Mal behandelt hat usw.

Beinarbeit

Beinarbeit ist die primäre Funktion der meisten *Shadowrun*-Connections. In einem typischen Abenteuer bedeutet Beinarbeit, Hinweisen zu folgen oder sie zu entdecken, indem man Leute, Orte und Situationen untersucht. Connections bieten Runnern einen der besten Wege, an die Informationen heranzukommen, die sie brauchen. Die meisten veröffentlichten Abenteuer enthalten einen Abschnitt Beinarbeit, in dem man Erfolgstabellen

findet, die die für die Runner aus ihren Quellen verfügbaren Informationen enthalten. Wenn ein Charakter eine Connection nach Informationen fragt, besteht die Möglichkeit, dass die Connection die Antwort bereits weiß. Legen Sie eine Fertigkeitsprobe ab, wobei eine passende Wissensfertigkeit + verbundenes Attribut der Connection verwendet wird.

Ist die Probe erfolgreich und die Connection weiß etwas, muss der Spielleiter entscheiden, ob sie auch bereit ist, dieses Wissen zu teilen. Im Allgemeinen werden Connections bereitwillig ihre Informationen teilen, wenn es für sie keine Rolle spielt und sie keinen Schaden dadurch erleiden, dass die Infos publik werden. Wenn die Connection etwas weiß, das sie vertraulich behandeln sollte, oder wenn sie denkt, dass es für sie gefährlich wird, wenn die falschen Leute davon Wind bekommen, dass sie etwas weiß, wird sie grundsätzlich abgeneigt sein, die Information herauszurücken. In diesem Fall ist eine Verhandlungsprobe nötig, um die Connection dazu zu bringen, die Infos auszuspucken, wobei die Loyalitätsstufe der Connection als Bonuswürfel angewendet wird.

Wenn die Connection nichts weiß, kann sie herumfragen, um die Antwort herausfinden. Legen Sie eine Ausgedehnte Probe auf Charisma + Connectionstufe mit einem Intervall von 1 Stunde ab. Der Spielleiter kann auch eine passende Wissensfertigkeit anstelle von Charisma einsetzen. Der Mindestwurf basiert auf der vom Spielleiter bestimmten Schwierigkeit, die Information zu suchen, wie in der Tabelle *Mindestwürfe bei Ausgedehnten Proben* (S. 87) angegeben. Dabei sollten alle passenden Modifikatoren angewendet werden, vor allem dann, wenn die benötigte Information außerhalb des normalen Einfluss- oder Wissensbereichs der Connection ist.

BEISPIEL

Locke versucht herauszufinden, welchen mysteriösen flüssigen Inhalt eine Flasche hat. Da er keine Chemiker in seinem Bekanntenkreis hat, ruft er seine Taliskrämer-Connection an, weil er dies für einen guten Ansatzpunkt hält. Der Taliskrämer kennt sich zufällig mit Botanik aus, also legt der Spielleiter eine Botanikprobe ab, um zu ermitteln, dass die Flüssigkeit wahrscheinlich synthetisch ist und nicht von Pflanzen stammt. Locke bittet den Taliskrämer, mehr herauszufinden, also legt der Spielleiter eine Ausgedehnte Probe ab, wobei er Charisma 4 + Connectionstufe 2 des Krämers, mit einem von ihm bestimmten Mindestwurf von 10 (knapp über der Durchschnittsschwierigkeit) benutzt. Nach 5 Würfen (5 Stunden) ruft der Taliskrämer Locke zurück – er hat einen Alchemistenfreund die Flüssigkeit analysieren lassen, und es ist ein übles synthetisches Gift. Locke hat seine Antwort, doch nun ist er sowohl seinem Taliskrämer als auch dem Alchemisten einen Gefallen schuldig.

BEISPIEL

Netzwerke

Manchmal müssen sich die Charaktere mit wichtigen Leuten treffen, die sie nicht kennen, um deren Kooperation zu erlangen. Die Charaktere könnten zum Beispiel einen Gangboss dazu überreden wollen, ihnen zu helfen, eine feindliche Gang auszurotten, oder sie wollen Paydata über einen Megakon an einen rivalisierenden Konzern verkaufen, um den Konkurrenten davon abzuhalten, sie zu jagen. Wenn die Charaktere nicht direkt zu den richtigen Leuten gehen können, dann brauchen sie Connections als Vermittler.

Wenn ein Charakter eine Connection darum bittet, ihr Netzwerk für ihn zu aktivieren, bestimmen Sie zuerst, ob für die Connection irgendein Risiko damit verbunden ist (zum Beispiel kann die Anfrage um eine Audienz bei dem Großen Drachen Ghostwalker darin enden, dass die Connection gefressen wird, wenn die Anfrage falsch formuliert ist). Der Charakter muss möglicherweise eine Verhandlungsprobe ablegen. Wenn sich die Connection bereit erklärt, herumzufragen, legen Sie eine Charisma + Connectionstufe-Probe ab, deren Mindestwurf sich nach der relativen Bedeutung des Ziel-NSC richtet (verwenden Sie die Tabelle *Connectionstufen* (S. 330) als Richtlinie). Wenden Sie jegliche sozialen Modifikatoren an, die auf der Beziehung zwischen den Charakteren und dem Ziel-NSC beruhen.

Wenn die Probe gelingt, hat die Connection erfolgreich eine Verbindung zu der gewünschten Person hergestellt und ein Treffen arrangiert (entweder persönlich oder über die Matrix). Wenn das Timing entscheidend ist, sollte der Spielleiter die Lage einschätzen oder das Treffen ein-



fach in 2 x 2W6 Stunden stattfinden lassen. Sobald ein Treffen arrangiert wurde, liegt es an den Charakteren, den Ziel-NSC zu beeindrucken oder ihn einzuschüchtern. Die Connection ist dann aus dem Spiel, aber wenn das Treffen spektakulär gut oder spektakulär schlecht läuft, kann dies natürlich auch auf die Connection zurückfallen.

Wenn die Connection kein direktes Treffen arrangieren kann, könnte sie sich stattdessen an einen Mittelsmann wenden, der dem gesuchten NSC nahesteht. In den meisten Fällen ist es einfacher, diese Art von Treffen zu arrangieren, was die Charaktere dazu nutzen können, den Mittelsmann davon zu überzeugen, sein Netzwerk zu ihren Gunsten spielen zu lassen. Vielleicht können die Charaktere sich an einer Kette von Mittelsmännern hocharbeiten, um schließlich das Treffen zu bekommen, das sie wollen.

Gütertransfer

Ein Gütertransfer wird ähnlich wie das Netzwerk gehandhabt, außer dass die Charaktere ihre Connection in diesem Fall dazu nutzen, einen Käufer oder Verkäufer für bestimmte Güter zu finden. Indem sie ihre Verbindungen spielen lässt, kann eine Connection potenzielle Parteien finden, die um den Gütertransfer verhandeln wollen.

Wenn eine Connection zugunsten eines Spielercharakters nach einem Händler sucht, folgen Sie wie gewohnt der Prozedur für die Verfügbarkeits- oder Hehlereiprobe, wobei der Verhandlung + Charisma-Würfelpool der Connection anstelle der des Spielercharakters verwendet wird (siehe *Verfügbarkeit und Einkauf*, S. 357). Die Connectionstufe der Connection wird als Bonuswürfel zu dieser Probe addiert. Wenn der Spielercharakter mehr ausgeben will bzw. mit dem Verkaufspreis runtergeht, um den Deal schmackhafter zu machen, muss dies der Connection mitgeteilt werden.

Solche Hilfe hat ihren Preis – die Connection verlangt für ihre Unterstützung eine Gebühr gleich der Connectionstufe mal 5 Prozent. Diese Gebühr fällt zusätzlich zu den normalen Kosten eines Gegenstands an und muss vor dem Handel bezahlt werden. Wenn der Spielercharakter sich weigert, zu zahlen, ist der Deal gestorben (und der Charakter wird seine Beziehungen ernsthaft kitten müssen). Sobald die Connection für ihre Zeit und ihre Unannehmlichkeiten bezahlt wurde, legt sie Zeit und Ort für ein Treffen fest, bei dem die Beschaffung abgewickelt wird.

Gefallen

Gefallen decken alle anderen Arten von Unterstützung ab, die eine Connection bieten kann, vom Reparieren eines zusammengeschossenen Fahrzeugs über sofortige Erste Hilfe bis zu einer Bruchbude, in der sich der Charakter verstecken kann. Jede Art direkter Hilfe von einer Connection zählt im Allgemeinen als Gefallen.

Es gibt zwei Arten von Gefallen, die für Connections gelten können: geschäftliche Dienstleistungen und persönliche Unterstützung. Geschäftliche Dienstleistungen decken alles ab, was ein Charakter auch von einem völlig Fremden erwerben könnte, wie zum Beispiel die Reparatur von Ausrüstung oder medizinische Behandlung (nichts persönliches, rein geschäftlich). Normalerweise wird ein Charakter für eine Dienstleistung zu einer Connection gehen, weil er die Transaktion „unter der Hand" abwickeln will, ohne dass die Behörden (oder andere unerwünschte Personen) davon etwas mitbekommen. Eine Connection verlangt den Standardpreis für alle erwiesenen Dienstleistungen, wobei der Charakter auch um einen „Freundschaftspreis" feilschen kann: Dazu legen Sie eine Vergleichende Probe auf Verhandlung + Charisma ab, wobei die Loyalitätsstufe der Connection zum Würfelpool des Charakters addiert wird und jeder Nettoerfolg auf einer Seite den Preis um 10 Prozent erhöht bzw. senkt.

Persönliche Unterstützung ist etwas nebulöser und deckt alle Arten von Unterstützung ab, die nicht mit Geld bezahlt werden können. Normalerweise wird es durch das Rollenspiel und das Urteil des Spielleiters bestimmt, ob eine Connection dem Charakter persönliche Unterstützung zukommen lassen will (oder kann) oder nicht. Manchmal kann jedoch eine formalere Richtlinie nötig sein.

Um zu bestimmen, wie groß ein persönlicher Gefallen ist, um den der Spielercharakter bittet, kann der Spielleiter die Tabelle *Gefallenstufen* konsultieren. Stufen von Gefallen liegen zwischen 1 und 6 – je höher die Zahl, desto größer der Einsatz und das Risiko, das die Connection auf sich nimmt. Connections stimmen persönlichen Gefallen, deren Gefallenstufe kleiner oder gleich ihrer Loyalitätsstufe ist, normalerweise zu. Wenn die Gefallenstufe die Loyalitätsstufe der Connection überschreitet, wird der Charakter sie mit einer Vergleichenden Probe auf Verhandlung + Charisma überzeugen müssen.

Wenn ein Spielercharakter zu einer Verhandlungsprobe greift, um die Kooperation der Connection zu erlangen, schuldet er der Connection in der Zukunft einen (oder sogar mehrere) Gefallen. Wie der Gefallen zurückgezahlt wird, hängt vom Spielleiter ab, doch er sollte zumindest die gleiche Gefallenstufe haben, vielleicht reduziert um 1 pro Nettoerfolg, der bei der Verhandlungsprobe erzielt wurde. Natürlich kann ein Spielleiter einen Gefallen auch als Aufhänger für ein neues Abenteuer verwenden (siehe *Gefallen für einen Freund*, rechts unten).

GEFALLENSTUFEN

Stufe	Beschreibung
1	**Unbedeutend.** Jemandem eine Botschaft überbringen; Zugang zu einem Bereich mit geringer Sicherheit (Flughafen-Abflugbereich, Polizeistation).
2	**Geringes Risiko.** Verleih von Spezialausrüstung im Wert von bis zu 5.000 ¥; Konzernaktion, die zur Durchführung der Unterschrift eines kleinen Angestellten bedarf.
3	**Kleines Risiko.** Zugang zu einem Bereich mit mittlerer Sicherheit (Standard-Konzernforschungslabor).
4	**Mittleres Risiko.** Verleih von Spezialausrüstung im Wert von bis zu 50.000 ¥; Konzernaktion, die zur Durchführung der Unterschrift eines mittleren Managers bedarf.
5	**Schwerwiegend.** Zugang zu einem Bereich mit hoher Sicherheit (FBI-Büros, Hauptquartier eines AA-Megakons, Regionalhauptquartier eines AAA-Megakons).
6	**Hohes Risiko.** Verleih von Spezialausrüstung im Wert von bis zu 500.000 ¥; Konzernaktion, die zur Durchführung der Unterschrift eines leitenden Managers bedarf.

Patzer bei Proben mit Connections

Wenn ein Charakter einen Patzer erzielt, während er mit einer Connection verhandelt, oder wenn die Connection einen Patzer erzielt, während sie etwas für den Charakter erledigt, hat der Spielleiter mehrere Optionen. Wenn die Connection Beinarbeit durchführte, hat sie vielleicht nur ein paar Fakten falsch mitbekommen, also wird die Zusammenfassung ungenau sein. Wenn die Connection mit einem Gütertransfer beauftragt war, könnte ein gebrauchter Gegenstand dabei herauskommen oder ein Modell, das etwas anders als das eigentlich bestellte ist und das einige „Bugs" aufweist. Bei anderen Gelegenheiten bedeutet ein Patzer wahrscheinlich, dass eine dritte Partei Wind davon bekommen hat, was vorgeht. Die Wände haben Ohren, dies gilt insbesondere in den Schatten, wo Informationen ein heiß begehrtes Gut sind. Der Spielleiter legt fest, ob die Runner bemerken, dass es ein Informationsleck gibt, sodass sie etwas dagegen tun können, oder sie finden es auf die harte Tour heraus, wenn ihre Gesichter in den Abendnachrichten erscheinen oder ein paar unerwartete Gäste ihr Treffen stören.

Bei einem Kritischen Patzer ist etwas wirklich schief gelaufen. Die von der Connection ausgegrabenen Informationen sind komplett falsch, der Handelspartner versucht ein Doppelspiel oder zu einem der beteilig-

ten NSC wurde etwas Falsches gesagt, woran er Anstoß genommen hat. Alternativ können Informationen über das Tun des Charakters an die schlimmstmöglichen Leute gelangen – die verhassten Rivalen des Charakters, den Killer auf seinen Fersen oder eine Bürgerwehr, die die Welt sicherer machen will, indem sie ein bisschen Straßenabschaum auf dem Bürgersteig verteilen.

AUSSPIELEN VON CONNECTIONS

Die Regeln für Connections sind dafür gedacht, dass das Spielen der Connections dem Spielleiter genauso viel Spaß macht wie den Spielern das Spielen ihrer Charaktere. Bis jetzt haben wir allerdings nur an der Oberfläche der Möglichkeiten gekratzt, die solche NSC bieten.

Spielleiter können aus den Connections voll ausgearbeitete Charaktere machen, indem sie für jede Connection einen Lebenslauf entwerfen. Abgerundete Connections bieten einem Spielleiter vielfältige Einsatzmöglichkeiten: Lehrer, Feinde, Konkurrenten, Betrogene, Maulwürfe, Verräter, Geheimagenten, Paten – und jede dieser Rollen kann den Aufhänger für ein Abenteuer oder eine Kampagne darstellen.

Die normale Rolle von Connections im Spiel kann umgedreht werden: Eine Connection könnte die Spielercharaktere auf der Suche nach Informationen aufsuchen. Unter manchen Umständen werden Connections mit den Spielercharakteren wetteifern, um an Daten oder Ressourcen heranzukommen, eine Situation, die sich schnell in gegenseitiges Überbieten und Informationskriege hineinsteigern kann, wenn die Connections die Charaktere gegen andere NSC ausspielen oder Ereignisse zu ihrem eigenen Vorteil manipulieren. Andere Connections könnten von Personen, Gruppen oder anderen geheimnisvollen Mächten von außerhalb genötigt werden, nicht mit den Spielercharakteren zusammenzuarbeiten (im Straßenjargon als „zum Trocknen aufhängen" bezeichnet) oder sie sogar irrezuführen. Connections können auch aus persönlichen Gründen weniger kooperativ sein.

Wieder andere Connections können als gewöhnliche „Leute von der Straße" dienen – Quellen für Gerüchte, Desinformation und offenkundig unnütze Informationen. Ein flüchtiger Bekannter, der den Runnern erzählt, was sie wissen wollen, und dann über kürzliche seltsame Ereignisse, einen verwirrenden wiederkehrenden Traum, ein Problem, das seine Frau bei der Arbeit hat, oder die stetige Verschlechterung der Qualität von Soyshakes beim örtlichen Stuffer Shack zu quatschen beginnt, ist ein exzellentes Mittel, um Hinweise auf zukünftige Ereignisse in die Kampagne einzustreuen, ohne den Wunsch der Spieler zu beschränken, das Schicksal ihrer Charaktere selbst in die Hand zu nehmen.

Schließlich können Spielleiter Connections mit speziellem Wissen, geheimen Vorgeschichten, unerwarteten Bekanntschaften und Mengen an Informationen, die der Spieler niemals vermutet hätte, ausstatten. Dies lässt die Connections überraschend vielschichtig oder enttäuschend schlecht informiert wirken, je nach Erfordernis des Spiels. Einen Taliskrämer danach zu fragen, ob er eine Waffe verkaufen kann, mag sich als fruchtlos herausstellen, während die Frage an den Schachpartner am Donnerstagabend im örtlichen Soykaf-Laden nach der Heimadresse eines hochrangigen Knight-Errant-Beamten unerwartet erfolgreich sein könnte.

Gefallen für einen Freund

Viele Abenteuer enthalten wenigstens eine Situation, in der jemand die Runner darum bittet, einen „Gefallen für einen Freund" auszuführen. Der Gefallen-für-einen-Freund-Job geht über den normalen „Arbeit für Nuyen"-Shadowrun hinaus und erlaubt es Spielleitern, unerwartete Handlungswendungen und ein erhöhtes Maß an persönlichen Konflikten in eine Kampagne einzuführen.

Gefallen, die von Connections erbeten werden, erlauben es auch den Spielercharakteren, sich ihre eigenen Runs auszusuchen, anstatt passiv darauf zu warten, dass Mr. Johnson vorbeikommt und ihnen einen anbietet. Einer Connection oder einem Freund einen Gefallen zu erweisen, erlaubt es Runnern, ihre persönlichen Interessen zu erforschen und – wichtiger noch – es mit Gegnern und Hindernissen in dem Bewusstsein aufzunehmen, dass der Job keinen Haken hat – obwohl er sich später doch als eine Falle herausstellen könnte.

Im Allgemeinen ist es am wahrscheinlichsten, dass eine Connection, die sich in der Vergangenheit als wertvolle Hilfe erwiesen hat, an einen Charakter herantritt, um eine Gegenleistung zu erbitten. Natürlich sollte dieser Gefallen umso gefährlicher und schwieriger sein, je nützlicher die Connection ist.

BEISPIELCONNECTIONS

Die folgenden Beispielconnections stellen Leute dar, mit denen Shadowrunner aller Erfahrungsstufen den meisten Umgang haben werden und die für sie am nützlichsten sind. Jeder Eintrag enthält ein kleines Bild der Connection, eine Auflistung ihrer möglichen Dienste, die Orte, an denen sie anzutreffen ist, ihr ähnliche Connections sowie Spielwerte.

Barkeeper



Dienste: Informationen, Netzwerke, Hinterzimmer für private Treffen
Treffpunkte: jede Bar/jeder Nachtclub
Ähnliche Connections: Bar-/Nachtclub-Besitzer, Rausschmeißer, Kellnerin, Stripperin

Neben den Drinks sind Informationen das wertvollste Gut eines Barkeepers. Wenn man neu in der Stadt ist (oder neu im Viertel) und Informationen braucht, ist es nicht die schlechteste Idee, in der örtlichen Bar vorbeizuschauen, ein paar Drinks zu sich zu nehmen und mit dem Typen oder dem Mädchen zu reden, das fürs Einschenken zuständig ist. Barkeeper spielen den Vertrauensmann, den Zuhörer und den Hobbypsychologen für jeden, der das Geld für ein paar Drinks aufwendet, was bedeutet, dass diejenigen, die ihren Namen verdienen, zumindest ein wenig über jeden wissen, der schon einmal ihren Barhocker angewärmt hat. Sie sind normalerweise darüber auf dem Laufenden, welche Stammgäste eine Weile nicht da waren, was in der örtlichen Gerüchteküche brodelt, wer Ärger mit seiner Frau, den Kindern oder den Arbeitskollegen hat – und wenn man wirklich Glück hat, hat er vielleicht sogar ein paar nützliche Paydata bei der Hand, die ein Betrunkener ausgeplaudert und dann in seinem Rauschzustand vergessen hat. Er kann denjenigen, die neu in der Gegend sind, auch die Orte zeigen, an denen ein paar wichtige Leute und Dienste zu finden sind, wie der Straßendoc, der einen nicht zerstückelt und an die Organhändler verkauft, der Taliskrämer, der einen bei magischer Ausrüstung nicht über den Tisch zieht, oder der Waffenhändler, der das neue Modell haben könnte, das ein gewöhnlicher Händler nicht im Lager hat.

Erwarten Sie jedoch nicht, dass der Barkeeper jedem, der sich bei ihm hinsetzt, die Geschichten jedes Kunden erzählt – Barkeeper sind auch für ihre Diskretion bekannt und man muss sie für gewöhnlich davon überzeugen, dass man einen guten Grund dafür hat, wissen zu müssen, was sie zu erzählen haben. Ihm etwas Geld rüberzuschieben oder eine Lokalrunde auszugeben bedeutet einen großen Sprung in die oberen Einträge seiner langen Freundesliste.

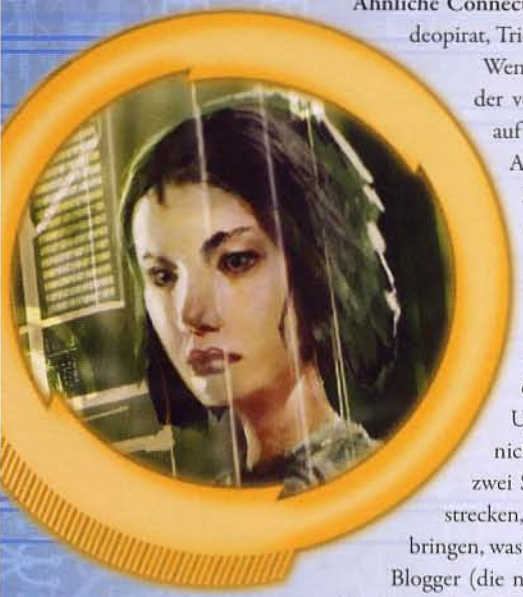
K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
2	3	2	3	4	3	2	3	2	6	5	1

Aktionsfertigkeiten: Einschüchtern 3, Gebräuche 3 (Straße +2), Gewehre 1 (Schrotflinten +2), Verhandlung 3, Waffenloser Kampf 2

Wissensfertigkeiten: Allgemeinwissen 4, Alkohol 5, Medienstars 3, Sport 5, Straßengerüchte 5

Blogger

Dienste: Informationen, Netzwerke
Treffpunkte: Matrix
Ähnliche Connections: Infobroker, Journalist, Trideopirat, Trid-Reporter



Wenn man nach jemandem sucht, der von den neuesten Entwicklungen auf seinem Interessengebiet eine Ahnung hat, dann sollte man den Blogger kennen. Der Blogger verbringt den Großteil seiner Zeit in der Matrix, um Fakten zu sammeln und Nachrichten mit anderen Bloggern aus aller Welt auszutauschen, und hat immer die neuesten Infos, Gerüchte und Updates zur Hand. Wenn er etwas nicht weiß, geben Sie ihm eine oder zwei Stunden, um seine Fühler auszustrecken, und er kann Ihnen fast immer bringen, was Sie brauchen.

Blogger (die nützlichen jedenfalls) konzentrieren sich für gewöhnlich auf ein spezielles Interessengebiet – Politik, Sport, Megakons, Magie usw. –, und viele engen ihren Schwerpunkt sogar noch weiter ein (zum Beispiel auf Politik der Konservativen, Mitsuhama oder die Seattle Mariners). Sie planen einen Run auf einen Megakon und brauchen die neuesten Straßengerüchte? Blogger, die auf Konzerne spezialisiert sind, sind oft wahre Schatztruhen von Informationen, sowohl, was die Daten angeht, als auch darin, Interessenten an andere Blogger zu vermitteln, die vielleicht noch bessere Leckerbissen parat haben. Bedenken Sie dabei, dass es abhängig von der Sensibilität des Themas umso wahrscheinlicher ist, dass er genau von den Leuten überwacht wird, über die man versucht, etwas herauszubekommen.

Blogger lieben Informationen und tauschen gern Daten mit anderen aus, wenn diese etwas haben, was sie wollen. Da Blogger Konkurrenten der „legalen" Journalisten sind, halten sie immer nach Möglichkeiten Ausschau, die Konzernmedien vorzuführen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
2	2	3	2	4	4	3	2	2	6	7	1

Aktionsfertigkeiten: Computer 4, Datensuche 5, Gebräuche 2 (Matrix +2), Hacking 2, Hardware 2, Verhandlung 2, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Gewähltes Spezialgebiet 5, Matrixgerüchte 4, Matrix-Hosts 4, Verhaltensweisen 3

Mafia-Consiglieri

Dienste: Informationen, andere Connections
Treffpunkte: Restaurants, Casinos, Bars
Ähnliche Connections: Yakuza-Wakagashira, Triaden-Weihrauchmeister



Wenn Sie das Geschäft an einen Ort führt, wo Sie bei einem Mafia-Don Gehör finden müssen, ist sein Consiglieri oder Berater ein guter Ansatzpunkt. Er ist oftmals „die Macht hinter dem Thron" in einer Familie und hält eine einzigartige Position inne – technisch gesehen ist er kein Mitglied, aber aufgrund seiner Position als vertrauenswürdiger Ratgeber für die Älteren in viele der inneren Geheimnisse der Organisation eingeweiht. Der Consiglieri hat oft Zugang zu Informationen und Einsichten in die Geschäfte, Pläne und sogar die Psychologie der Familie.

Wie man leicht vermuten kann, gibt der Consiglieri diese Vertraulichkeiten nicht gerne preis – sein Leben kann schnell verwirkt sein, wenn der Don oder seine Hauptleute Wind davon bekommen, dass er Geheimnisse der Familie nach draußen getragen hat. Man muss ihm etwas Wertvolles anbieten, wie zum Beispiel Hilfe bei einem Problem, mit dem sich die Familie nicht direkt auseinandersetzen will, wie das Ausgraben von Informationen über Familienfeinde oder ähnliches. Natürlich kann der Consiglieri, wenn er vom Don oder seiner Rolle in der Familie enttäuscht ist, auch so manche Interna im Austausch für zeitgemäßere Gegenleistungen (wie Nuyen) ausplaudern.

Consiglieri haben üblicherweise einen traditionellen Job außerhalb der Familie – viele sind Anwälte, Psychologen oder sogar Zauberer.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
3	3	3	2	5	5	3	4	3	6	8	1

Aktionsfertigkeiten: Computer 2, Datensuche 2, Führung 3, Gebräuche 3 (Syndikat +2), Pistolen 1, Unterricht 4, Verhandlung 3, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Betriebswirtschaft 3, Lokalpolitik 3, Polizeiprozeduren 2, Psychologie 4, Recht 4, Syndikatspolitik 5

Mechaniker



Dienste: Reparaturdienste, Gebrauchtwagen und andere Fahrzeuge
Treffpunkte: örtliche Werkstatt, Tankstelle, Autofriedhof, Gebrauchtwagen-Parkplatz, Flugzeughangar
Ähnliche Connections: Tech-Experte

Wenn man für seine Fahrzeuge lebt und stirbt, kann man es sich nicht leisten, keinen Mechaniker zu haben. Als Experte für alles, was fährt, fliegt oder schwimmt, kann er jede Art von Reparatur oder Upgrade durchführen und Dinge vollbringen, die niemand, der die normalen technischen Daten kennt, für möglich gehalten hätte. Geben Sie ihm genug Zeit und Geld und er bekommt selbst das übelste Schrottplatzfutter wieder zum Laufen, aber denken Sie auch daran, dass die wirklich hoffnungslosen Fälle Sie etwas extra kosten werden – in manchen Fällen eine Menge extra.

Außer Ihre Karre am Laufen zu halten und zu reparieren, wenn sie kaputt ist, kann der Mechaniker auch eine neue beschaffen. Egal ob es um einen Billigwagen geht, einen Ersatz für eine abgeschossene Drohne oder diesen Luxussportwagen mit allen Schikanen, den Sie schon immer haben wollten, er kann es mit einiger Sicherheit besorgen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
3	3	3	3	3	3	4	3	3	6	6	1

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 3, Computer 2, Fahrzeugmechanik 5, Geschütze 2,Hardware 4, Industriemechanik 2, Luftfahrtmechanik 4

Wissensfertigkeiten: Combat Biking 5, Fahrzeuge 4, illegale Werkstätten 4



Mr. Johnson

Dienste: Shadowruns, Informationen für Jobs, andere Connections

Treffpunkte: Überall dort, wo der Johnson will. Typische Orte umfassen einzeln stehende Tische oder Privaträume in Restaurants oder Clubs oder sehr belebte Orte, an denen man untertauchen kann (Parks, Zoos, Museen usw.).

Ähnliche Connections: Konzernmann, Schieber, Regierungsagent oder jeder mögliche Arbeitgeber von Shadowrunnern

Mr. Johnson ist die Schmiere, mit der die Shadowrun-Maschine am Laufen gehalten wird. Als Mittelsmann auf der einen Seite zwischen den Konzernmanagern, Regierungsbehörden und ähnlichen Leuten und der schattigen Welt der Straßen auf der anderen ist er derjenige, der die Kugel ins Rollen bringt. Ohne Mr. Johnson gibt es keine Shadowruns, da sich die Kons und andere Arbeitgeber nicht selbst die Hände schmutzig machen wollen – nicht ohne Grund bezeichnen sie die Shadowrunner als „zu verleugnende Aktivposten".

Mr. Johnson arrangiert das Treffen, heuert die Runner an und bezahlt die Creds für den Job. Er ist die erste Informationsquelle für das Ziel – der Aufbau der Orte, in die man einbrechen soll, die Gewohnheiten der Person, die man extrahieren soll, wie oft man sich mit Sicherheitsgardisten auseinandersetzen muss – und er ist ein guter Ansprechpartner, wenn es um spezielle Ausrüstung, Passwörter oder IDs geht, um den Job zu erledigen.

Er ist schon eine ganze Weile im Geschäft und weiß, wie es in den Schatten läuft. Seine Connections, vielleicht nicht so weitreichend wie die eines Schiebers, reichen tief in die Konzernwelt hinein, und er hat ein gutes Gedächtnis. Behandeln Sie ihn fair und die Chancen stehen nicht schlecht, dass er auch fair zu Ihnen ist – natürlich können Sie sich darauf nicht verlassen, aber wenn Sie mit ein paar Ungewissheiten im Leben nicht zurechtkommen, was machen Sie dann in den Schatten? Spielen Sie ein Doppelspiel mit ihm oder hauen Sie ihn übers Ohr, und Sie können mit seiner Vergeltung rechnen – vielleicht nicht sofort, aber Mr. Johnson kann sich keine Gerüchte leisten, die sich darum drehen, dass er seine Aktivposten nicht unter Kontrolle hat. Schlaue Runner lernen schnell, sich mit ihm gut zu stellen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
2	3	3	2	5	5	4	4	3	6	8	1

Aktionsfertigkeiten: Computer 4, Datensuche 3, Einschüchtern 2, Gebräuche 4 (Konzern +2), Pistolen 3, Überreden 4, Verhandlung 5, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Konzernfinanzen 3, Konzerngerüchte 6, Psychologie 5, State-of-the-Art-Technologie 3

Schieber

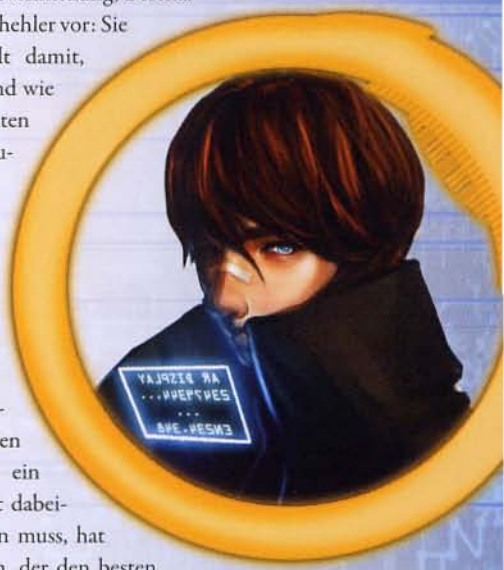
Dienste: Jobs und Geld, Informationen, Ausrüstung, andere Connections

Treffpunkte: Überall dort, wo der Schieber will: Typische Orte sind zum Beispiel örtliche Bars oder Clubs, Coffeeshops oder Straßenecken, wo Überwachung fast unmöglich ist.

Ähnliche Connections: Hehler, Kredithai, Mr. Johnson

Ganz einfach gesagt, ist der Schieber die wichtigste Connection eines Shadowrunners. Wie eine Spinne in der Mitte ihres Netzes, die in alle Richtungen blickt, hat der Schieber die Connections, die Verbindungen und die Reputation, um die Karriere eines Runners zu fördern oder zu beenden. Was auch immer Sie brauchen, er kann es besorgen: Jobs, Waffen, Infos, Knarren – die ganze Palette –, früher oder später hat er es zur Hand. Gegen Geld, versteht sich. In den Schatten gibt es nichts für lau.

Schieber stehen und fallen mit ihren Connections. Sie kennen jeden, zumindest scheint es so. Stellen Sie sich den Schieber als eine Kombination aus einer Agentur für Arbeitsvermittlung, Beschaffungsunternehmen und Allzweckhehler vor: Sie verdienen ihren Lebensunterhalt damit, was sie wissen, wen sie kennen und wie gut sie Geschäfte zwischen Leuten vermitteln können, die etwas brauchen, und denen, die es anzubieten haben. Wenn ein Mr. Johnson eines Konzerns jemanden braucht, um den Prototypen eines Konkurrenten zu stehlen oder den Chefwissenschaftler zu „überzeugen", dass er woanders glücklicher ist, ruft er einen Schieber an, um das beste Team für den Job zusammenzustellen. Wenn ein Straßensamurai heißes Diebesgut dabeihat, das er schnellstens loswerden muss, hat der Schieber den richtigen Mann, der den besten Preis dafür macht. Wenn ein Team einen Spezialisten braucht, den es normalerweise nicht hat (sagen wir, einen Hacker, der es an einem Konzernsicherheitssystem vorbeibringt), verschafft ihm ein schneller Anruf bei einem Schieber die gewünschte Person.



Eines jedoch sind Schieber nicht: billig. Auf irgendeine Art und Weise bekommen sie immer ihren Anteil von jeder Transaktion – einen Prozentsatz der Bezahlung für einen Run, einen geringen Zuschlag auf jedes Ausrüstungsteil, das sie weiterverkaufen –, und je besser der Schieber ist, desto höher ist auch sein Anteil. Stellen Sie sich gut mit ihm und er gibt Ihnen vielleicht einen Rabatt. In jedem Fall sollte man immer einen guten Draht zu seinem Schieber haben, denn wenn man es sich erst einmal mit ihm verscherzt hat, kann man gleich darüber nachdenken, seinen Wohnsitz lieber in eine andere Stadt zu verlegen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
3	3	3	2	5	5	3	4	3	6	8	1

Aktionsfertigkeiten: Ausweichen 2, Computer 3, Datensuche 4, Gebräuche 4 (Straße +2), Pistolen 3, Verhandlung 5, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Ausrüstungspreise 6, Hehler 4, Konzerngerüchte 4, Shadowrunnerteams 4

Straßendoc

Dienste: Medizinische Behandlung, Informationen, zusätzliche Connections, medizinische Ausrüstung

Treffpunkte: örtliche Klinik, Bodyshop

Ähnliche Connections: Rettungssanitäter, Krankenwagenfahrer, Straßenmagier/-schamane

Es ist nicht immer angenehm, die lokale Notaufnahme zu besuchen, wenn man auf einem Run angeschossen wurde – und wenn man seine letzten DocWagon-Rechnungen nicht beglichen hat, kann der Straßendoc den Unterschied zwischen dem Überleben und einer Endlagerung im Magen eines Ghuls bedeuten. Straßendocs arbeiten in lokalen Kliniken und Bodyshops, stellen nicht viele Fragen, wen sie behandeln und warum, und ziehen einem für ihre Dienste auch nicht das letzte Geld aus der Tasche. Andererseits sind nicht alle von ihnen technisch gesehen Ärzte – Sie vertrauen Ihr Leben vielleicht jemandem an, der von

der medizinischen Hochschule geflogen ist, einem Ex-Gefechtssanitäter oder einer Krankenschwester – aber wie man so schön sagt: Sie bezahlen Ihre Nuyen und bekommen dafür eine Chance. In jedem Fall ist der Straßendoc, wenn man aus einer üblen Brustwunde blutet und eine legale medizinische Behandlung nicht in Frage kommt, der beste Freund im Leben.



Außer Pflaster auf Wunden zu kleben und Medizin (oder Drogen) zu verabreichen, betreiben viele Straßendocs ein florierendes Geschäft mit der Installation von Cyberware – normalerweise gebrauchte, die den Runnern entnommen wurde, die nicht so viel Glück hatten. Manchmal kann man auf diese Weise einen guten Deal machen, aber wie immer gilt dabei, dass die Tür in beide Richtungen schwingt. Es zahlt sich aus, seinen Straßendoc zu kennen und ihn bei Laune zu halten; nicht nur deswegen, weil er einen dann besser und billiger behandelt, sondern auch weil man jemanden, der möglicherweise irgendwann mal das eigene Leben in seinen Händen hält, nicht verärgern sollte. Die Organhändler zahlen heutzutage ziemlich gut für Ersatzteile ...

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
3	4	3	2	3	4	5	3	3	6	7	1

Aktionsfertigkeiten: Erste Hilfe 4, Kybernetik 5, Medizin 5, Verhandlung 2, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Biologie 4, Medizinische Fortschritte 3, Organhändler 2, Psychologie 2, Schmuggler 2

Streifenpolizist

Dienste: Informationen, zusätzliche Connections, Ausrüstung
Treffpunkte: die Straßen in seinem Revier, Kaffeestube
Ähnliche Connections: Detektiv, Informant, Undercover-Cop, Mietbulle

Der Streifenpolizist latscht schon eine ganze Weile auf dem Bürgersteig herum, und was er nicht über das Gebiet weiß, in dem er patrouilliert, ist nicht wissenswert. Er weiß über die örtlichen Gangs, Neuankömmlinge in dem Gebiet, alteingesessene Anwohner, verdächtige Aktivitäten, Drogen- und BTL-Höllen und alle anderen lasterhaften Dinge Bescheid, die dort vor sich gehen. Wenn er etwas noch nicht weiß, dann in Kürze, da er ein gutes Netzwerk aus Connections und Informanten besitzt, die ihn über alle neuen Entwicklungen auf dem Laufenden halten. Und wenn man sich gut mit ihm stellt, teilt er vielleicht einige dieser Informationen.



Es gibt ganz unterschiedliche Streifenpolizisten: Manche von ihnen patrouillieren zu Fuß, manche im Wagen und andere noch auf Motorrädern, Fahrrädern oder sogar (selten) zu Pferd. Einige sind aufrechte Kerle, während andere so krumme Dinger drehen wie die Hinterbeine eines Hundes und ihre eigene Großmutter verkaufen würden. Der Trick bei einer erfolgreichen Beziehung zu einem Streifenpolizisten liegt darin, herauszufinden, was ihn motiviert – in seinem Revier für Ordnung zu sorgen, ein bisschen Geld nebenbei zu verdienen, die örtliche Gang auszurotten (oder sie zu unterstützen) –, und ihm dabei zu helfen. Im Gegenzug kann er eine reichhaltige Informationsquelle über lokale Vorgänge sein, Verbindungen zu Leuten knüpfen, die einem weiterhelfen können, und es manchmal sogar so drehen, dass Beweisstücke „aus dem Polizeiwagen fallen", wo man sie dann aufsammeln kann.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
3	3	4	3	2	3	2	3	2	6	7	1

Aktionsfertigkeiten: Einschüchtern 2, Führung 2, Gebräuche 3 (Straße +2), Knüppel 3, Pistolen 2, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Illegale Güter 3, Lokale Gangs 4, Polizeiprozeduren 4, Straßengerüchte 3, Verbrechersyndikate 3

Taliskrämer



Dienste: magische Gegenstände, Informationen über Magie, andere Connections
Treffpunkte: Taliskrämerladen, Medizinhütte, Okkulte Bibliothek, Cafe
Ähnliche Connections: Straßenmagier/-schamane, Konzern-Lohnmagier

Jeder magisch Aktive sollte wenigstens einen Taliskrämer kennen (und sein Freund sein, wenn er schlau ist). Als Käufer und Verkäufer alles Arkanen und Mystischen kann er Sie mit magischen Foki, Fetischen, Ritualmaterialien und anderen für die Erwachten interessanten Objekten ausstatten. Da fast jeder mit magischem Talent früher oder später in seinen Laden kommt, ist er außerdem eine großartige Quelle für Informationen über die Vorgänge in der Erwachten Gemeinde.

Viele Taliskrämer sind auch Verzauberer, was bedeutet, dass sie nicht nur bereits existierende magische Gegenstände verkaufen können – sie können auch Maßarbeiten anfertigen und Ausrüstung nach Ihren genauen Anforderungen entwerfen. Wenn man die Arbeit lieber selbst erledigt, kann er die Rohmaterialien dafür anbieten. Er ist außerdem ein guter Ansprechpartner, wenn man wissen muss, ob der „uralte mystische Talisman", den man aus dem Apartment eines Konzern-Execs gestohlen hat, wirklich etwas wert oder nur billiger Tand aus irgendeinem massenproduzierenden Geschäft in Fernost ist. Und wenn Sie die Dienste eines guten Schamanen oder Magiers für den nächsten Run benötigen, kann er Sie vielleicht mit jemandem bekannt machen, der die gesuchten Fertigkeiten besitzt.

Taliskrämer sind gute Freunde und schlimme Feinde. Behandelt man sie gut, so erhält man einen wertvollen Verbündeten – behandelt man sie schlecht, so könnte der von ihnen erworbene Kraftfokus genau dann den Geist aufgeben, wenn man gerade am meisten darauf angewiesen ist.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	M	ESS	INI	ID
3	3	3	3	4	4	3	3	3	6	4	7	1

Aktionsfertigkeiten: Askennen 4, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 4, Gebräuche 3 (Magie +2), Hexerei-Fertigkeitsgruppe 4, Verhandlung 4, Wahrnehmung 2,

Wissensfertigkeiten: Holzarbeiten 4, Magisches Hintergrundwissen 3, Metallarbeiten 4, Wert magischer Güter 6

CRITTER

Die Menschen sind nicht die einzige Rasse, die vom Erwachen beeinflusst wurde. Genau wie die Rückkehr der Magie die metamenschlichen Rassen erschuf, beeinflusste sie auch viele normale Pflanzen und Tiere und erweckte viele Fantasiekreaturen zum Leben, die man vorher nur aus Sagen und Legenden gekannt hatte. In einigen Fällen brachten die Auswirkungen von Verschmutzung und genetischen Experimenten die Verwandlung durcheinander, was in unvorstellbaren Monstrositäten resultierte. Außerdem öffnete die Magie Tore zu anderen Ebenen, was es Geistern und anderen geisterhaften Kreaturen erlaubte, die Astralebene zu durchqueren und in unsere Welt zu gelangen; manche davon erscheinen auf den Ruf eines Zauberers hin, der sie beschworen hat, andere treten mit ihrem eigenen Willen auf, um ihre persönlichen Ziele zu verfolgen.

Der Begriff Critter bezieht sich im Allgemeinen auf alle nichtmenschlichen Kreaturen, denen Charaktere begegnen können. Manche sind völlig unmagisch, aber auch ohne Magie immer noch gefährlich, wie Löwen, Tiger und Bären. Andere, wie etwa Sasquatche und Drachen, sind fühlende Wesen und ebenso intelligent wie Metamenschen (manchmal sogar noch intelligenter). Einige sind Geister, die hauptsächlich auf der Astralebene leben, auch wenn sie sich materialisieren können, um die physische Welt zu beeinflussen.

Critter werden immer als NSC gespielt. Bei Gruppen von Crittern kann der Spielleiter auf die Regeln für Schergen (S. 324) zurückgreifen, besonders bei solchen, die in einem Rudel oder Schwarm agieren. Ein Spielleiter kann einigen Kreaturen, die sich in einem Abenteuer oder einer Kampagne besonders hervortun, auch einen Top-Runner-Status (S. 328) geben. Top-Runner-Critter werden am besten auf fühlende Paracritter beschränkt, wie zum Beispiel Drachen, Sasquatche oder Vampire, aber der Spielleiter hat die Freiheit, jeden einzelnen Critter als Top-Runner zu verwenden, wenn es in sein Spiel passt.

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

Wie normale Charaktere besitzen auch Critter einen vollständigen Satz Attribute. Da Critter sich in der Größe unterscheiden können (zwischen Teufelsratte und Großdrache), können Critterattribute stark voneinander abweichen. In manchen Fällen ist die Fähigkeit eines Critters in einem Attribut so gering, dass er einen Wert von 0 besitzt. Es werden dann keine Zusatzwürfel für das verbundene Attribut geworfen und der Critter kann auf dieses Attribut keine Probe ohne Fertigkeitswert ablegen (natürlich kann der Critter, wenn er die verbundene Fertigkeit besitzt, diese immer noch normal benutzen).

Ein Spielleiter kann Attribute nach oben oder unten verschieben, um individuelle Critter darzustellen, die stärker oder schwächer sind als die Norm (zum Beispiel Alphatiere oder Zwergenwuchs). Attribute können um bis zu 3 Punkte erhöht oder gesenkt werden. Kein Attribut kann unter 0 sinken.

Genau wie Charaktere besitzen auch Critter Fertigkeiten, die in diesem Fall für das instinktive Wissen der Kreatur und ihre angeborenen Fähigkeiten stehen. Raubtiere wie Löwen und Wölfe besitzen beispielsweise die Fertigkeit Waffenloser Kampf. Wie bei den Attributen können Spielleiter auch hier bei besonders fähigen oder unfähigen Crittern Fertigkeiten nach oben oder unten anpassen, und zwar um bis zu 3 Punkte in jede Richtung. Keine Fertigkeit kann unter 0 gesenkt werden. Wenn ein Critter eine Fertigkeit nicht besitzt, gilt er in dieser Fertigkeit als Ahnungslos (siehe S. 145).

Viele Erwachte Critter besitzen magische Fertigkeitswerte, die ihr angeborenes magisches Potenzial angeben. Dies verleiht ihnen allerdings nicht die Fähigkeit, Zaubersprüche zu wirken, Geister zu beschwören oder astral wahrzunehmen/zu projizieren, es sei denn, sie besitzen die Gabe Zauberer.

Bewegung

Nicht alle Critter bewegen sich mit derselben Geschwindigkeit wie Menschen, und manche können sich mit verschiedenen Methoden und verschiedenen Geschwindigkeiten bewegen, wie etwa Fliegen oder Schwimmen. Jeder Critter hat eine Bewegungsrate, die festlegt, wie schnell er sich in Metern pro Kampfrunde bewegt und auf welche Art. Der erste Wert gilt für Standardbewegung (das Äquivalent zu Gehen), die zweite für schnelle Bewegung (das Äquivalent zu Laufen).

Fliegen: Flugfähige Critter verfügen über die besondere Fertigkeit Fliegen, die ihre Flugfähigkeit angibt und wie die Fertigkeiten Laufen und Schwimmen zur schnellen Bewegung genutzt wird.

KRÄFTE

Kräfte sind besondere Fähigkeiten, die Critter als Teil ihrer Physiologie besitzen. Manche Kräfte sind in der Natur normal, so wie Klauen oder ein Panzer. Andere wie Tarnung oder Verschlingen sind magischer Natur.

Die Spielmechanismen der Kräfte sind nicht als feste Regeln, sondern als Richtlinien für den Spielleiter zu betrachten. Die Spieler sollten niemals absolut sicher sein, welche Fähigkeiten ein Critter besitzt, was vor allem für die Erwachten Critter gilt. Es gibt immer die Möglichkeit, dass eine Kraft bei einem bestimmten Paracritter von der Norm abweicht, besonders bei Top-Runner-Crittern. Ungewissheit stellt ein wunderbares dramaturgisches Werkzeug dar.

Beachten Sie, dass eine Kreatur, wenn sie eine Kraft gegen ihr Ziel einsetzen will, sich auf derselben Ebene befinden muss: astral oder physisch. Astrale Gestalten können keine physischen Ziele beeinflussen und umgekehrt (siehe S. 225). Astrale Critter, die sich materialisieren, können physische Ziele dagegen beeinflussen, genau wie Dualwesen sowohl mit der physischen als auch mit der Astralebene gleich effektiv interagieren können.

Bei jeder Kraft findet sich deren Name, ihre Art, die für ihren Einsatz nötige Handlung, ihre Reichweite und Dauer.

Art: Kräfte sind genau wie Zaubersprüche entweder Manakräfte (M) oder physische Kräfte (P). Manakräfte können keine nichtlebenden Ziele beeinflussen, während physische Kräfte nicht im Astralraum eingesetzt werden können und keine astralen Gestalten beeinflussen.

Handlungen: Kräfte erfordern entweder eine Komplexe oder eine Einfache Handlung zu ihrem Einsatz, oder sie funktionieren automatisch („Auto") jederzeit, ohne dass sich der Critter darauf konzentrieren oder Handlungen dafür aufwenden muss.

Reichweite: Kräfte können eine Reichweite von Blickfeld (BF), Berührung (B) oder Selbst haben (was bedeutet, dass die Kraft nur den Critter selbst betrifft). Die Blickfeld-Regeln für Spruchzauberei gelten auch für Critterkräfte. Wenn nicht anders angegeben, kann eine Kraft nur auf ein Ziel auf einmal angewendet werden.

Dauer: Kräfte haben eine Dauer, die angibt, wie lang die Auswirkungen andauern: Immer, Sofort, Aufrechterhalten, Permanent oder Speziell.

Kräfte, die *Immer* wirksam sind (als Handlung also „Auto" aufweisen), sind ständig aktiv.

Sofortige Kräfte haben eine augenblickliche Wirkung in der Handlung, in der sie benutzt werden, und verschwinden sofort danach, während einige ihrer Auswirkungen (zum Beispiel der verursachte Schaden) erhalten bleiben.

Aufrechterhaltene Kräfte können eine Zeitlang aufrechterhalten werden. Da diese Kräfte angeboren sind, erleidet der Critter dadurch keine Belastung oder negativen Modifikatoren, während er die Wirkung aufrechterhält. Selbst wenn er Schaden erleidet, wird seine Fähigkeit, die Kraft aufrechtzuerhalten, nicht beeinträchtigt, außerdem muss die Blickfeld-Entfernung nicht beibehalten werden, nachdem die Kraft Besitz von ihrem Ziel ergriffen hat. Critter können eine Anzahl Kräfte gleich ihrem Magieattribut auf einmal aufrechterhalten.

Permanente Kräfte müssen eine bestimmte Zeit lang aufrechterhalten werden, bevor die Auswirkungen permanent werden, wie bei der Beschreibung der Kraft vermerkt.

Andere Kräfte können eine *Spezielle Dauer* haben, weil sie von Faktoren abhängen, die bei ihrer Beschreibung verzeichnet sind.

Astrale Gestalt

Art: **M** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Immer**

Der Critter existiert nur auf der Astralebene. Er kann nicht von physischen Angriffen oder physischen Zaubersprüchen geschädigt werden, nur astrale Angriffe oder Manazauber können ihn verletzen. Ebenso kann ein astraler Critter keine Kreaturen in der physischen Welt beeinflussen, es sei denn, diese sind Dualwesen oder haben astrale Wahrnehmung aktiviert.

Critter mit dieser Kraft können sich auf der physischen Ebene auf dieselbe Weise manifestieren wie astral projizierende Zauberer (siehe Seite 227).

Ätzender Speichel

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Speziell**

Die Kreatur kann ätzenden Speichel auf ihre Gegner spucken, mit einer Reichweite von (Konstitution) Metern. Behandeln Sie dies wie einen normalen Fernkampfangriff, wobei die Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe + Geschicklichkeit des Critters benutzt wird. Der Speichel verursacht Säureschaden (siehe S. 195) mit einem Schadenscode gleich der Magiestufe des Critters. Die Schadenswiderstandsprobe wird von der halben, aufgerundeten Stoßpanzerung unterstützt.

Bewegung

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Der Critter kann die Bewegungsrate des Ziels innerhalb des von ihm kontrollierten Gebiets erhöhen oder senken. Multiplizieren oder dividieren Sie die Bewegungsrate des Ziels mit der Magiestufe des Critters.

Diese Kraft unterliegt Einschränkungen: Wenn die Konstitution des Ziels größer ist als die Magiestufe des Critters, ist die Kraft nur halb so effektiv (Multiplikation/Division der Bewegungsrate des Ziels nur mit der halben Magiestufe). Sollte die Konstitution des Ziels höher sein als die doppelte Magiestufe des Critters, versagt die Kraft.

Bewusstsein

Art: **P** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Immer**

Critter mit Bewusstsein sind sich ihrer selbst bewusst und können entsprechende Entscheidungen treffen. Sie werden als Ungeübt (siehe S. 145) in allen Fertigkeiten eingestuft, die sie nicht besitzen, und können normale Proben ohne Fertigkeitswert durchführen. Critter mit Bewusstsein sind außerdem in der Lage, neue Fertigkeiten zu erlernen.

Während die meisten Critter mit Bewusstsein mundan sind, gibt es unter ihnen auch einige, die Erwacht sind und ein Magieattribut besitzen. Erwachte Critter mit Bewusstsein können alle magischen Aufgaben ausführen und folgen denselben Regeln für Magie wie normale Erwachte Charaktere. Man weiß noch nicht, ob Critter mit Bewusstsein Technomancer werden können.

Bindung

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Sofort**

Der Critter kann bewirken, dass sein Opfer an jeder Oberfläche „festklebt", die es berührt (oder an ihm selbst). Das Opfer kann versuchen, sich mit einer Komplexen Handlung zu befreien und eine Vergleichende Probe auf Stärke + Konstitution gegen Magie + Willenskraft des Critters ablegen. Gewinnt das Opfer, so kann es schließlich entkommen.

Dualwesen

Art: **P** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Immer**

Ein Dualwesen ist auf der astralen Ebene aktiv und kann mit astralen Wesen genauso interagieren wie mit physischen. Dualwesen haben die Fähigkeit, die Astralebene wahrzunehmen und mit ihr zu interagieren, auf dieselbe Weise wie Charaktere, die astrale Wahrnehmung einsetzen (siehe *Astrale Wahrnehmung*, S. 225). Der Unterschied besteht darin, dass Dualwesen immer beides wahrnehmen, physische und astrale Welt, ohne die Notwendigkeit „umzuschalten". Da diese Wesen keine andere Wahrnehmung kennen als die Kombination aus weltlich und astral, erleiden sie auch nicht den sonst üblichen Würfelpoolmodifikator von –2 für Handlungen in der physischen Welt während astraler Wahrnehmung.

Einfluss

Art: **M** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Sofort**

Diese Kraft erlaubt es einem Wesen, Suggestionen in den Geist eines Ziels zu projizieren und diese Person zu einer Handlung, Reaktion oder Emotion zu veranlassen. Legen Sie eine Vergleichende Probe zwischen Magie + Charisma des Wesens und der Willenskraft des Ziels ab. Gelingt die Probe, führt das Ziel die Suggestion aus. Wird ihm aufgezeigt, dass seine Handlung falsch ist, darf das Opfer eine Willenskraftprobe ablegen, um die Kontrolle abzuschütteln, wie unter *Beherrschungsmanipulationen* auf S. 244) beschrieben.

Elementarer Angriff

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Sofort**

Ein Critter mit elementarem Angriff kann eine zielgerichtete Explosion oder Welle von Schaden oder negativer Energie freisetzen, sei es Feuer, Eiseskälte, Elektrizität usw. Die Kraft wird wie ein Fernkampfangriff behandelt (siehe *Fernkampf*, S. 179), der Critter attackiert mit Exotische Fernkampfwaffe + Geschicklichkeit. Der Schadenscode ist gleich der Magie des Critters und wird als Kälte-, Elektrizitäts- oder Feuerschaden behandelt (siehe S. 193 – 195), passend zur Art des Angriffs. Stoßpanzerung schützt mit ihrer halben Stufe (aufgerundet). Die Art eines Elementaren Angriffs, die von einem Geist benutzt wird, entspricht seinem Element und wird bei seiner Beschwörung ausgewählt; einmal festgelegt, kann sie nicht mehr geändert werden.

Energieaura

Art: **P** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Immer**

Ein Critter mit Energieaura strahlt ständig eine Aura von schädlicher oder negativer Energie aus, zum Beispiel Feuer, Eiseskälte, Elektrizität oder etwas ähnliches. Nahkampfangriffe des Critters erhalten einen Bonus von +4 auf den Schadenscode und der Schaden wird als Kälte-, Elektrizitäts- oder Feuerschaden (siehe S. 193 – 195) behandelt, passend zur Aura. Stoßpanzerung schützt mit halber Stufe (aufgerundet).

Ein erfolgreicher Nahkampfangriff gegen einen Critter mit Energieaura schädigt auch den Angreifer. Daher muss der Angreifer eine Schadenswiderstandsprobe gegen die Schadensart der Energieaura ablegen – der Schadenscode entspricht dem Magiewert des Critters. Auch hier schützt Stoßpanzerung mit halber Stufe (aufgerundet).

Essenzentzug

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **B** ● Dauer: **Permanent**

Diese Kraft erlaubt es einem Wesen, die Essenz eines anderen Charakters zu entziehen und seiner eigenen Essenz hinzuzufügen. Essenzentzug kann nur auf physische denkende Wesen angewendet werden (also auf Charaktere und nicht-astrale Critter mit der Kraft Bewusstsein).

Der Critter kann nur solchen Wesen die Essenz entziehen, die sich nicht wehren, das Opfer muss also entweder freiwillig teilnehmen oder unterworfen werden (gefesselt, gelähmt, bewusstlos, unter geistiger Kontrolle usw.). Die Essenzübertragung funktioniert nur über starke Emoti-

onen. Dies kann zum Beispiel die Leidenschaft einer Geliebten sein, die Angst eines unwilligen Opfers oder der Zorn eines besiegten Feindes. Die Gefühle müssen stark sein und sich persönlich auf den Critter beziehen, der die Kraft anwendet. Manchmal ist die Übertragung einer gewissen Menge körperlichen Materials nötig, wie zum Beispiel Blut bei einem Vampir oder Fleisch bei einem Wendigo, doch dies dient oft nur der Steigerung der Leidenschaft oder des Grauens.

Der Entzug eines Punktes Essenz erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Charisma + Magie (10 – Essenz des Opfers, 1 Minute). Wenn der Critter gestört oder unterbrochen wird, bevor die Probe endet, wird der Essenzpunkt nicht entzogen. Der Critter kann so viele Punkte Essenz entziehen, wie er gegenwärtig besitzt, mindestens jedoch 1 Punkt. Ein Critter kann seine Essenz maximal auf das Doppelte seines natürlichen Maximums vergrößern.

Verlorene Essenz beeinflusst das Magie- oder Resonanzattribut eines Charakters, wie auf S. 90) vermerkt. Wenn die Essenz eines Charakters auf 0 gesenkt wird, stirbt er.

Der psychische Reiz des Entzugs hat die Nebenwirkung, Ekstase beim Opfer hervorzurufen. Einem Opfer, dem Essenz entzogen wird, muss eine Willenskraft(2)-Probe ablegen. Ein Scheitern bedeutet Abhängigkeit, die das Opfer veranlasst, die Kreatur erneut für einen weiteren „Kick" aufzusuchen. Behandeln Sie dies wie das Handicap Leichte Abhängigkeit (siehe S. 118). In der Folge kann dies zu einem rapiden Essenzverlust und schließlich zum Tode führen, wenn der Charakter nicht zurückgehalten wird oder sich von seiner Sucht löst.

Ein bedrängter Critter, der während der letzten Stunde Essenz entzogen hat, kann die gestohlene Lebenskraft auf andere Attribute übertragen, einschließlich (und oftmals besonders) Magie. Für jeweils 2 Punkte entzogener Essenz können ein Körperliches oder Geistiges Attribut oder Magie vorübergehend um +1 erhöht werden. Es kann nur ein Attribut gleichzeitig auf diese Weise gesteigert werden. Die Steigerung verschwindet nach 12 Stunden und die Hälfte der für die Steigerung eingesetzten Essenzpunkte geht verloren.

Gesteigerte Sinne

Art: **P** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Immer**

Gesteigerte Sinne umfassen alle vorstellbaren Sinneswahrnehmungen, die über die des Menschen hinausgehen, darunter Restlichtverstärkung und Infrarotsicht, verbessertes Gehör und Geruch, Organe zur Wärmewahrnehmung, natürliches Sonar usw.

Gift

Art: **P** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **B** ● Dauer: **Sofort**

Der Critter sondert ein natürliches Gift ab, das für Charaktere und andere Critter giftig ist. Behandeln Sie es als Toxin (siehe S. 296) mit den folgenden Attributen: Vektor: Injektion, Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde, Kraft: 6, Wirkung: Körperlicher Schaden. Beachten Sie, dass einige Critter Gifte mit abweichenden Attributen besitzen, wie bei ihren individuellen Beschreibungen angegeben.

Grauen

Art: **M** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Speziell**

Diese Kraft verleiht einem Wesen die Macht, seinen Opfern überwältigende Furcht einzuflößen. Das Opfer wird in Panik bis zum nächstgelegenen, sicher aussehenden Ort rennen und nicht stehenbleiben, bis es außer Sichtweite ist und eine sichere Entfernung zurückgelegt hat. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf Willenskraft + Magie gegen die Willenskraft des Opfers ab. Die Furcht dauert pro Nettoerfolg des Critters 1 Kampfrunde an, und selbst danach muss dem Ziel eine Willenskraft + Charisma (Nettoerfolge des Critters)-Probe gelingen, um zu dem Critter zurückzugehen und sich ihm zu stellen.

Immunität

Art: **P** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Immer**

Ein Critter mit Immunität besitzt eine verstärkte Resistenz gegen eine bestimmte Art von Angriff oder Beeinträchtigung. Der Critter erhält gegen diesen Schaden eine „Panzerungsstufe", die seiner doppelten Magiestufe entspricht. Diese Immunitätspanzerung wird wie beim Verstärkten Panzer behandelt: Der Angriff verursacht keinen Schaden, wenn der Schadenscode die Panzerungsstufe nicht übersteigt. Bei einem Angriff dient diese „Panzerungsstufe" ferner als normale Panzerung.

Immunität gegen Alterung: Manche Wesen besitzen eine Immunität gegen das Altern. Diese Wesen altern nicht und erleiden nicht die Auswirkungen von Alterung.







Immunität gegen normale Waffen: Diese Immunität gilt für alle Waffen, die nicht magisch sind (als magisch gelten Waffenfoki, Zaubersprüche sowie Adepten- und Critterkräfte). Hat der Critter die Schwäche Allergie, so funktioniert seine Immunität nicht bei nichtmagischen Angriffen, bei denen das Allergen eingesetzt wird.

Infektion

Art: **P** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **B** ● Dauer: **Permanent**

Diese Kraft erlaubt es einem Critter mit der Kraft *Essenzentzug*, jede geeignete Kreatur, deren Essenz er auf 0 gesenkt hat, mit dem MMVV-Strang zu infizieren, den er in sich trägt. Um festzustellen, ob ein Opfer infiziert wurde, legen Sie eine Vergleichende Probe zwischen Magie + Charisma des Critters und Konstitution + Willenskraft des Opfers ab. Wenn der Critter gewinnt, wird das Opfer infiziert. Das Opfer fällt in einen todesähnlichen Zustand, während die Infektion eine körperliche, geistige und seelische Verwandlung in Gang setzt. Innerhalb von 24 Stunden erwacht der neu erschaffene Critter mit einer Essenz von 1 wieder zum Leben und muss sofort einem anderen Wesen Essenz entziehen.

Spielercharaktere, die eine solche Veränderung durch *Infektion* erleiden, werden mit ihrem „Tod" automatisch zu NSC unter der Kontrolle des Spielleiters.

Lähmendes Heulen

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **Speziell** ● Dauer: **Speziell**

Diese Kraft beeinflusst jeden (ob Freund oder Feind), der das Heulen hören kann. Die Kreatur legt eine Vergleichende Probe auf Magie + Charisma gegen die Willenskraft des Ziels ab. Der Critter erleidet dabei einen Würfelpoolmodifikator in Höhe der Stufe von geräuschdämpfenden Geräten oder der Erfolge, die bei Schweigen- oder Stillezaubern erzielt werden. Für jeden vom Critter erzielten Nettoerfolg wird die Reaktion des Ziels für (Magiestufe des Critters) Minuten um 1 gesenkt (dies beeinflusst auch die Initiative). Wenn die Reaktion dadurch auf 0 sinkt, ist der Charakter gelähmt und kann sich nicht bewegen (nur noch atmen). Nachdem die Wirkungsdauer der Kraft endet, regeneriert sich die Reaktion mit 1 Punkt pro Minute

Materialisierung

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Bestimmte astrale Critter sind in der Lage, sich selbst in die materielle Welt zu projizieren und dadurch mit physischen Wesen und Dingen zu interagieren. Im materialisierten Zustand können sie auf physische Ziele einwirken. Zusätzlich erhalten materialisierte Critter die Kraft Immunität gegen normale Waffen (S. 339).

Mimikry

Art: **P** ● Handlung: **Einfach** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Die Kraft Mimikry gestattet es einer Kreatur, eine große Bandbreite von Geräuschen nachzuahmen, darunter auch menschliche Sprache und die Jagdrufe anderer Kreaturen. Der Mindestwurf für eine Wahrnehmung + Intuition-Probe zur Enttarnung eines nachgeahmten Geräuschs ist gleich den Erfolgen, die der Critter bei einer Charisma + Magie-Probe erzielt.

Mystischer Panzer

Art: **M** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Immer**

Critter mit einem Mystischen Panzer besitzen einen natürlichen Schutz gegen astrale Angriffe. Verwenden Sie die Stufe des Mystischen Panzers bei allen astralen Angriffen gegen den Critter. Bei einigen Crittern zählt der Mystische Panzer als Verstärkter Panzer (wenn sie ebenfalls die Kraft Verstärkter Panzer haben).

Natürliche Waffe

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **B** ● Dauer: **Sofort**

Der Critter besitzt eine natürliche Form der Bewaffnung, die Körperlichen Schaden anrichten kann, wie zum Beispiel Klauen, scharfe Zähne oder einen Stachel. Die Beschreibung dieser Kraft umfasst die Art des Angriffs sowie ihren Schadenscode und Panzerbrech-Wert. Natürliche Waffen können entweder Nah- oder Fernkampfwaffen sein und Critter folgen bei ihrem Einsatz den Standardkampfregeln. Critter benutzen die Fertigkeit Waffenloser Kampf, wenn sie mit natürlichen Nahkampfwaffen angreifen, und die Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe, wenn sie mit natürlichen Fernkampfwaffen angreifen.

Critter ohne Natürliche Waffe können trotzdem waffenlose Angriffe durchführen. Wie bei regulären Charakteren beträgt der Schaden dann [Stärke ÷ 2]G.

Wenn der Critter ein Dualwesen ist, kann die Kraft Natürliche Waffe genutzt werden, um Angriffe gegen astrale Gegner in Reichweite durchzuführen (Fertigkeit Waffenloser Kampf und physischer Schadenscode werden normal verwendet).

Natürlicher Zauberspruch

Art: **wie Zauber** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **wie Zauber** ● Dauer: **wie Zauber**

Eine Kreatur mit einem natürlichen Zauberspruch besitzt die instinktive Fähigkeit, einen Spruch zu wirken. Der Critter muss die Fertigkeit Spruchzauberei besitzen, um die Kraft effektiv einzusetzen. Natürliche Zaubersprüche, die von einem Critter gewirkt werden, funktionieren genauso wie normale Zaubersprüche, und Zauberer können wie gewohnt Antimagie dagegen einsetzen. Natürliche Zaubersprüche verursachen den üblichen Entzug. Critter und Geister legen die Entzugswiderstandsprobe entweder mit Intuition oder Charisma ab (Entscheidung des Spielleiters).

Nebelgestalt

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Das Wesen kann die Kraft Nebelgestalt benutzen, um seinen Körper auf magische Weise in Nebel zu verwandeln. Der Nebel hat eine Bewegungsrate von 5 Metern pro Kampfrunde und kann durch jeden Riss oder Spalt gleiten, der nicht luftdicht ist. Systeme, die vor Gasen, Bakterien oder Viren geschützt sind, halten auch ein Wesen in Nebelgestalt auf. Während es in der Nebelgestalt ist, verfügt das Wesen über die Kraft Immunität gegen normale Waffen (S. 339), ist jedoch verwundbar durch starke Winde, die den Nebel wegwehen oder auseinanderreißen und das Wesen verwirren können. Wenn das Wesen einer Substanz ausgesetzt wird, auf die es allergisch reagiert, wird es sofort in seine normale Gestalt zurückgezwungen. Das Verwandeln in die Nebelgestalt oder zurück erfordert eine Komplexe Handlung.

Panzer

Art: **P** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Immer**

Der Critter hat eine extrem dicke Haut, die ihm einigen Schutz vor Angriffen bietet. Ein Critter mit dieser Kraft besitzt eine natürliche Panzerungsstufe, die kumulativ zu externer getragener Panzerung ist. Critterpanzerung ist geteilt in Ballistische und Stoßpanzerung, genauso wie bei der Panzerung von Charakteren.

Psychokinese

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Ein Wesen mit Psychokinese kann eine psychokinetische Kraft mit einer Stärke und Geschicklichkeit gleich den Erfolgen aus einer Magie + Willenskraft-Probe erzeugen, ähnlich dem Spruch Zauberfinger (S. 246).

Regeneration

Art: P ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Immer**

Ein Critter mit Regeneration heilt jeglichen Schaden rasend schnell. Am Ende jeder Kampfrunde wird eine Probe auf Magie + Konstitution abgelegt. Jeder Erfolg regeneriert 1 Punkt Körperlichen oder Geistigen Schaden. Hat der Critter bereits so viel Schaden erlitten, dass er im Bereich überschüssigen Schadens ist, gilt er so lange nicht als tot, bis er eine Chance auf eine Regenerationsprobe hatte. Nur wenn der überschüssige Schaden nach einer Regenerationsprobe immer noch größer ist als das Konstitutionsattribut des Critters, ist dieser tot.

Bestimmte Arten von Schaden können mit dieser Kraft nicht regeneriert werden. Schäden am Gehirn oder Rückenmark (zum Beispiel durch einen angesagten Kopfschuss) können nicht auf diese Weise geheilt werden. Ebenso kann magischer Schaden durch Waffenfoki, Kampfzauber, Critter- sowie Adeptenkräfte oder andere Magie nicht mit Regeneration geheilt werden. Wenn der Critter eine Allergie hat und aktuell davon betroffen ist, so kann er den Schaden nicht heilen, bis die Anwesenheit des Allergens beseitigt ist.

Schutz

Art: P ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Diese Kraft verleiht dem Critter die Fähigkeit, gewöhnliche umweltbedingte Unfälle und Gefahren (sowohl natürliche als auch solche, die von der Kraft Unfall verursacht wurden) abzuwenden, wie zum Beispiel jemanden vor einem Hitzschlag zu bewahren oder vor dem Ertrinken zu retten. Die Schutzkraft kann außerdem genutzt werden, um den unangenehmen Folgen eines Patzers zu entgehen. Schutz kann gleichzeitig auf eine Anzahl von Charakteren gleich dem Magieattribut des Critters angewendet werden.

Suche

Art: P ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **Speziell** ● Dauer: **Speziell**

Das Wesen kann nach Personen, Orten oder Objekten suchen. Um das Ziel zu finden, wird eine Ausgedehnte Probe auf Magie + Intuition (5, 10 Minuten) abgelegt. Es gelten die Modifikatoren aus der Tabelle *Suchmodifikatoren*. Der Critter muss das Ziel, nach dem er sucht, vorher schon einmal gesehen haben; Geister können nach allem suchen, von dem ihnen ihr Beschwörer ein geistiges Bild übermittelt.

Critter mit der Kraft Astrale Gestalt können die Suche im Astralraum durchführen und müssen sich nicht materialisieren, während sie suchen.

SUCHMODIFIKATOREN

Situation	Mindestwurf-Modifikator
Ziel ist mehr als einen Kilometer entfernt	+Anzahl der Kilometer
Ziel ist ein unbelebtes Objekt oder Ort	+5

Situation	Würfelpool-Modifikator
Ziel durch Verschleierungskraft verborgen	–Magiestufe des Verschleiernden
Ziel hinter Manabarriere verborgen	–Kraftstufe der Barriere

Tierbeherrschung

Art: M ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Manche Wesen können bestimmte mundane Tiere geistig manipulieren. Diese Kraft erlaubt es dem Wesen, das Verhalten eines Tieres oder einer Gruppe von Tieren zu lenken. Dieses Verhalten muss sich innerhalb dessen abspielen, was für das Tier normal ist. Ein beherrschter Affe könnte beispielsweise nicht Auto fahren, aber er könnte angewiesen werden, auf einen Baum zu klettern, einen Gegenstand zu holen, anzugreifen, still zu sitzen oder jemandem zu folgen. Tiere, die das Blickfeld verlassen, können nicht mehr kontrolliert werden, aber sie werden weiterhin alle Befehle ausführen, die sie erhalten haben. Das Wesen kann eine Anzahl



kleinerer Tiere (Katzen, Ratten usw.) gleich seinem Charisma x 5 oder eine Anzahl größerer Tiere (Wölfe, Löwen, Bären usw.) gleich seinem Charisma kontrollieren. Diese Kraft kann nicht auf Critter angewendet werden, die über die Kraft Bewusstsein oder ein Magieattribut verfügen.

Übler Atem

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **Speziell** ● Dauer: **Sofort**

Der Critter kann einen Übelkeit erregenden Gestank verbreiten, um seine Opfer außer Gefecht zu setzen. Behandeln Sie dies als einen Angriff mit einem inhalierten Toxin (Geschwindigkeit: Sofort, Kraft: Magiestufe des Critters, Wirkung: Geistiger Schaden, Übelkeit; siehe S. 297). Panzerung hilft nicht beim Widerstand gegen diesen Schaden, nur Atemschutz hilft (siehe Tabelle *Schutz vor Toxinen,* S. 296). Der Atemstoß breitet sich kegelförmig bis zu (Konstitution) Metern aus und kann bis zu 2 Ziele treffen, die höchstens 1 Meter voneinander entfernt sind.

Unfall

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Sofort**

Diese Kraft erlaubt es dem Wesen, scheinbar normale Unfälle zu verursachen. Die genaue Art des Unfalls bleibt dem Spielleiter überlassen, basierend auf den Umständen und der Umgebung.

Wenn ein Charakter Ziel der Kraft Unfall wird, legen Sie eine Vergleichende Probe zwischen Magie + Willenskraft des Critters und Intuition + Reaktion des Charakters ab. Gewinnt der Critter, erleidet der Charakter einen Unfall, der vom Spielleiter bestimmt wird. Möglichkeiten dafür sind: Er stolpert, bekommt den Mund voll Blätter, stößt sich schmerzhaft sein Knie, lässt etwas fallen oder hat einen geistigen Aussetzer und wirft den Ladestreifen seiner Waffe aus. Der Unfall selbst ist nicht gefährlich, doch die Umwelt kann ihn gefährlich machen. Auf einem schmalen Gebirgspfad auszurutschen kann zum Beispiel sehr unvorteilhaft sein. Wenn der Critter 4 oder mehr Nettoerfolge erzielt, behandeln Sie den Unfall als Kritischen Patzer – der Unfall ist nicht nur ein Ausrutscher, sondern ein schlimmes Missgeschick.

Wenn ein Critter Unfall gegen ein Fahrzeug einsetzt, zwingt er den Fahrer, eine Fahrzeugrobe abzulegen. Das Magieattribut des Critters dient dabei als negativer Würfelpool-Modifikator auf die Probe.

Verschleierung

Art: **P** ● Handlung: **Einfach** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Diese Kraft bezieht sich auf die Fähigkeit eines Critters, sich selbst auf geheimnisvolle Weise vor anderen zu verbergen oder alternativ etwas zu verbergen, wonach andere suchen. Verschleierung zieht eine Anzahl Würfel gleich der Magiestufe des Critters von allen Proben ab, um das verschleierte Subjekt zu finden. Verschleierung kann gleichzeitig auf eine Anzahl von Zielen gleich der Magiestufe des Critters angewandt werden. Die Verschleierten können sich gegenseitig sehen, wenn der Critter dies erlaubt. Verschleierung erlaubt es Dualwesen, sich und andere vor astraler Entdeckung zu schützen.

Verschlingen

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **B** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Diese Kraft verleiht einem Critter die Fähigkeit, Opfer in sich oder in von ihm beherrschtes Gelände hineinzusaugen und damit zu ersticken. Behandeln Sie Verschlingen wie einen Nahkampfangriff. Wenn der Angriff gelingt, richtet er Schaden an (siehe unten) und der Critter verschlingt das Opfer. Jedesmal, wenn die Kampfphase des Critters an der Reihe ist, richtet der Critter automatisch Schaden mit einem Grundschadenscode gleich seinem Magieattribut an. Nettoerfolge des anfänglichen Nahkampfangriffs erhöhen den Schadenscode. Das Opfer widersteht dem Schaden normal mit einer Schadenswiderstandsprobe, wobei es Konstitution + halbe Stoßpanzerung (aufgerundet) verwendet, wenn nicht anders vermerkt.

Verschlungene Opfer können sich nicht bewegen. Während der Kampfphase des Opfers kann dieses versuchen, zu entkommen. Legen Sie eine Vergleichende Probe zwischen Stärke + Konstitution des Opfers und Magie + Konstitution des Critters ab. Gewinnt das Opfer, dann ist ihm die Flucht gelungen und es gilt nicht mehr als verschlungen.

Die sekundären Effekte einiger Verschlingen-Angriffe lauten wie folgt:

Verschlingen durch Feuer: Das Opfer muss Feuerschaden widerstehen (siehe S. 194).

Verschlingen durch Wasser: Das Opfer muss Geistigem Schaden widerstehen. Dies ist härter als normales Ertrinken, da der Critter extremen Druck auf das Opfer ausübt. Opfer, die durch den Geistigen Schaden bewusstlos werden, erleiden weiterhin Schaden, wobei der Geistige Schaden wie üblich in den Körperlichen übergeht.

Verschlingen durch Luft: Das Opfer muss Geistigem Schaden wie von einem inhalierten Toxin widerstehen (siehe S. 296). Panzerung schützt nicht gegen diesen Angriff, andere Schutzausrüstung jedoch schon (siehe die Tabelle *Schutz vor Toxinen*, S. 296). Wenn das Opfer vom Geistigen Schaden bewusstlos wird, wird weiterhin Schaden angerichtet, wobei der Geistige Schaden wie üblich in den Körperlichen übergeht.

Verschlingen durch Erde: Das Opfer muss Körperlichem Schaden widerstehen.

Verstärkter Panzer

Art: **P** ● Handlung: **Auto** ● Reichweite: **Selbst** ● Dauer: **Immer**

Der Verstärkte Panzer liefert eine Ballistische und Stoßpanzerung gleich seiner Stufe. Er ist noch härter als ein normaler Panzer: Wenn der modifizierte Schadenscode eines Angriffs die Panzerungsstufe (modifiziert durch den Panzerbrech-Wert) nicht überschreitet, prallt dieser einfach vom Critter ab; er muss keine Schadenswiderstandsprobe ablegen.

Verwirrung

Art: **M** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Die Kraft Verwirrung erlaubt es einem Critter, ein Ziel zu verwirren, sodass es unfähig ist, Entscheidungen zu treffen, seinen Orientierungssinn verliert, sich nicht mehr erinnert, was es gerade tun wollte, usw. Der Critter legt eine Vergleichende Probe auf Magie + Willenskraft gegen die Willenskraft des Ziels ab. Die vom Critter erzielten Nettoerfolge dienen als negativer Würfelpool-Modifikator für alle Handlungen, die das Ziel unternimmt.

Wetterbeherrschung

Art: **P** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Die Kraft Wetterbeherrschung erlaubt es einem Critter, bestimmte Wetterbedingungen zu erzeugen. Das gewünschte Wetter muss in der Umgebung möglich sein, in der die Kraft eingesetzt wird (zum Beispiel keine Schneestürme im Death Valley oder Hitzewellen in Island). Die Wetteränderung baut sich allmählich auf und erreicht ihren Höhepunkt, sobald der Critter eine Ausgedehnte Probe auf Magie + Willenskraft (10, 30 Minuten) absolviert hat. Die Kreatur ruft das gewünschte Wetter nur herbei, sie kann es nicht kontrollieren. Eine Kreatur, die ein Gewitter beschwört, kann also beispielsweise nicht bestimmen, wo die Blitze einschlagen.

Zwang

Art: **M** ● Handlung: **Komplex** ● Reichweite: **BF** ● Dauer: **Aufrechterhalten**

Ein Wesen mit dieser Kraft kann ein Opfer dazu zwingen, eine bestimmte Handlung auszuführen. Meist kann ein Critter mit dieser Kraft nur eine bestimmte Art von Handlung aufzwingen. Dazu muss dem Critter eine Vergleichende Probe auf Magie + Charisma gegen Willens-

kraft + Charisma des Ziels gelingen. Wenn das Ziel verliert, muss es mit der aufgezwungenen Handlung sofort anfangen, ein Verschieben der Zwangshandlung in die Zukunft ist mit dieser Kraft nicht möglich.

SCHWÄCHEN

Das Erwachen verlieh bestimmten Crittern nicht nur neue Kräfte, sondern auch Verwundbarkeiten, die gegen sie verwendet werden können. Auf diese Weise gewährleistet die Natur einen ausgeglichenen Kampf zwischen der Gesellschaft und der Wildnis. Im Folgenden sind einige Schwächen aufgeführt, unter denen Critter leiden können.

Allergie

Viele Critter leiden an einer Allergie gegen eine oder mehrere Substanzen oder Bedingungen. Ein Critter mit einer Allergie leidet unter Unbehagen oder erleidet Schaden, wenn er von dem Allergen berührt wird. Diese Schwäche wird genau wie das Handicap Allergie (S. 119) in Stufen gemessen.

Essenzverlust

Critter mit dieser Schwäche haben keine wirklich eigene Essenz und müssen zum Überleben die Essenz anderer Wesen rauben. Ein Wesen mit Essenzverlust verliert in jedem Mondzyklus (1 Monat) 1 Punkt Essenz. Durch sinkende Essenz kann auch das Magie-Attribut beeinflusst werden (siehe S. 90).

Sollte die Essenz einer Kreatur auf 0 sinken, so stirbt sie innerhalb von (Konstitution + Willenskraft) Tagen, wenn sie sich nicht wieder auffüllt. Eine Kreatur in diesem Zustand ist extrem gefährlich, da sie wie ein verhungerndes Raubtier in gedankenloser Wildheit nach frischer Essenz jagt.

Nahrungsbedarf

Der Critter muss in bestimmten Zeitabständen eine bestimmte Art von Substanz zu sich nehmen, um am Leben zu bleiben. Diese Substanz kann variieren, muss jedoch ungewöhnlich und exotisch sein. Beispiele hierfür sind Gold, metamenschliches Fleisch, Orichalkum oder Giftmüll. Wie viel und wie oft er von der Substanz zu sich nehmen muss, variiert von Critter zu Critter. Ohne die spezielle Nahrungsergänzung wird der Critter schließlich krank und stirbt.

Reduzierte Sinne

Einer oder alle fünf Sinne des Critters weisen eine eingeschränkte Effektivität auf. Üblicherweise funktionieren reduzierte Sinne mit der halben Reichweite oder Effektivität wie normal, aber ein Critter kann auch noch schwerer eingeschränkt sein, bis hin zum völligen Fehlen eines Sinns.

Ungebildet

Während Critter mit Bewusstsein fähig zur Interaktion mit der Gesellschaft sind, sind nicht alle Critter mit Bewusstsein genügend hoch entwickelt, um sich an die Hightech-Gesellschaft anzupassen. Solche Critter, wie zum Beispiel die Naga und Merrow, leben unter primitiven Bedingungen und haben sich nicht auf das Niveau der Metamenschheit entwickelt. Die Schwäche Ungebildet spiegelt dies wider und funktioniert genauso wie das Handicap Ungebildet (siehe S. 121).

CRITTERKAMPF

Critter agieren im Kampf genauso wie normale Charaktere und würfeln mit ihrer Angriffsfertigkeit + Attribut. Alle Kampfregeln gelten für Critter und Charaktere gleichermaßen. Wenn ein Critter versucht, eine Handlung auszuführen, für die er keine Fertigkeit besitzt, wenden Sie die Regeln zum Ablegen von Proben ohne Fertigkeitswert an.

Normalerweise werden Critter ohne Kampffertigkeiten versuchen zu fliehen, solange sie nicht in die sprichwörtliche Ecke gedrängt werden, wo sie so lange kämpfen, bis sich eine erneute Gelegenheit zur Flucht ergibt. Natürliche Raubtiere (Critter, die eine Kampffertigkeit besitzen) werden einen Kampf für gewöhnlich nur dann beginnen, wenn sie das Gefühl haben, im Vorteil zu sein, anderenfalls werden sie nur zur Selbstverteidigung kämpfen und sich bei der erstbesten Gelegenheit zurückziehen. Wenn ein Raubtier dagegen in die Ecke gedrängt wird, wird es einen kompromisslosen Kampf auf Leben oder Tod anfangen.

GEWÖHNLICHE CRITTER

Wie die Metamenschen blieb auch die große Mehrheit des Tierreichs vom Erwachen unbeeinflusst. Unten aufgeführt sind einige mundane Critter, die Shadowrunnern über den Weg laufen könnten.



Großkatze

Die Bezeichnung „Großkatze" bezieht sich auf alle Wildkatzen der Welt, zum Beispiel Löwen, Tiger, Panther und Pumas.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
6	5	4	5	3	3	2	3	4	6	7	2

Bewegung: 10/60

Fertigkeiten: Infiltration 3, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 2

Kräfte: Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Schaden 5K, PB 0)

Hai

Obwohl sie als die gefürchtetsten Raubtiere der Meere gelten, sind die meisten Haie nicht aggressiv und werden vor einer ernsthaften Gefahr immer fliehen. Das kleinste Anzeichen von Schwäche oder der leichteste Blutgeruch im Wasser können Haie jedoch in einen Blutrausch stürzen. Die folgenden Werte gelten für Bullenhaie – Tigerhaie und Weiße Haie sind viel größer und gefährlicher.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
3	5	5	3	1	4	1	2	2	6	9	1

Bewegung: 20/60 (schwimmend)

Fertigkeiten: Schwimmen 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 2

Kräfte: Natürliche Waffe (Biss: Schaden 5K, PB 0)

Hund

Immer noch als der beste Freund des Menschen angesehen, erfüllen Haushunde eine normale Rolle in der Gesellschaft, besonders in Situationen, in denen es auf die Sicherheit ankommt, wo ihnen ihr verbesserter Geruchssinn und natürlicher Raubtierinstinkt gute Dienste leisten. Die unten aufgeführten Werte gelten für einen leicht überdurchschnittlich großen bis großen Hund, dem ein Runner üblicherweise als Gegner gegenübersteht (zum Beispiel Deutscher Schäferhund, Rottweiler oder Dobermann).

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
2	3	3	2	3	3	1	3	3	6	6	1

Bewegung: 10/45

Fertigkeiten: Einschüchtern 2, Spurenlesen 2, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 2

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Schaden 2K, PB 0)

Pferd

Das Pferd liefert sich einen heißen Kampf mit dem Hund um die Stellung als des Menschen liebstes domestiziertes Tier, sei es als Reit- oder Packtier oder einfach nur als Freund. In den letzten Jahren hat die Anzahl der Wildpferde in frei herumstreifenden Herden zugenommen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
8	5	5	8	3	3	1	2	2	6	8	1

Bewegung: 20/100

Fertigkeiten: Laufen 3

Wolf

Obwohl man sie im Sprawl selten sieht, durchstreifen immer noch Wolfsrudel die Wildnis, besonders in den Native American Nations im pazifischen Nordwesten. Wölfe jagen in Rudeln von zwei bis sechs Tieren, normalerweise angeführt von einem starken und zähen Alphamännchen. In vielen Fällen ist das Alphamännchen dabei ein Wolfs-Gestaltwandler!

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID
2	3	3	2	3	3	2	3	3	6	6	2

Bewegung: 10/50

Fertigkeiten: Infiltration 2, Spurenlesen 2, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 2

Kräfte: Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Schaden 2K, PB 0)

PARACRITTER

Die folgende Liste beschreibt einige der Erwachten Tiere, die in der Sechsten Welt herumlaufen. Viele sind Erwachte oder goblinisierte Varianten gewöhnlicher Tiere, während es sich bei anderen um Metamenschen handelt, die vom Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus (MMVV) verändert wurden. Der Ursprung wieder anderer Spezies und Erscheinungen konnte bis jetzt noch nicht geklärt werden.

Barghest

Der Barghest ähnelt einer übergroßen Dogge und ist entweder vollständig weiß oder schwarz. Sein kurzes Fell liegt glatt am Körper an, wodurch die Kreatur nackt erscheint, und Stacheln ragen aus seinem Rücken hervor. Seine Augen erscheinen rotglühend und die Zähne leuchten schwach im Dunkeln, da sein Speichel lumineszierende Bakterien enthält. Während der Paarungszeit jagt er einzeln oder in Paaren, sonst in Rudeln von zwölf oder mehr Exemplaren. Verschiedene Konzerne haben versucht, den Barghest als Wachtier zu zähmen, mit unterschiedlichem Erfolg.

Natürlicher Lebensraum: Nordamerika und Nordeuropa, mit besonderer Konzentration auf die Britischen Inseln. Barghests wurden auch schon in urbanen Gebieten gesehen, die früher Teil des Britischen Empires waren, wie zum Beispiel Australien, Hongkong und Nairobi.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
7	5	6	5	3	3	1	3	4	6	4	9	2

Bewegung: 15/50

Fertigkeiten: Einschüchtern 4, Spurenlesen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Sonar), Grauen, Lähmendes Heulen, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 5K, PB 0)

Donnervogel

Der Donnervogel ist ein tagaktiver Jäger und ähnelt im Aussehen einem rot-braunen Adler, allerdings mit einer Spannweite um die drei Meter. Er liebt die statische Energie elektrisch aufgeladener Gewitterwolken und ist in der Lage, diese Energien auch zu erzeugen und als Blitz gezielt einzusetzen.

Natürlicher Lebensraum: Nordamerika und nördliches Asien.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
3	3	6	3	1	5	1	3	2	6	4	11	1

Bewegung: 25/40 (fliegend)

Fertigkeiten: Fliegen 3, Spruchzauberei 2, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 4

Kräfte: Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung), Natürlicher Zauberspruch (Blitzstrahl), Natürliche Waffe (Biss/Klauen: Schaden 5K, PB 0), Wetterbeherrschung (Gewitter)

Ghul

Ghule sind Metamenschen, die mit dem Krieger-Strang des Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus (MMVV) infiziert sind. Das Virus führt bei seinen Opfern zu einem vollständigen Verlust aller Körperbehaarung. Die Haut wird rau und schorfig und die Finger verlängern sich, wobei sich die Nägel zu Klauen verhärten. Die Zähne werden schärfer und länger, während die Augen von einer weißen Linsentrübung betroffen sind. Die Verwandlung zerstört oftmals den Intellekt des Opfers, obwohl manche Ghule durchaus recht intelligent bleiben.

Ghule ernähren sich vom Fleisch toter Metamenschen, nebst dem anderer Lebewesen. Sie jagen oft in Horden von sechs bis zwanzig Exemplaren und leben in isolierten Gegenden abseits von Menschen und Metamenschen, doch immer noch nah genug, um sich von den Toten ernähren zu können. Friedhöfe, Leichenhallen und illegale Schlachthäuser werden oft von Ghulen heimgesucht.

Natürlicher Lebensraum: Besiedelte Gebiete weltweit.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
7	3	5	6	1	4	2	5	3	5	1	9	1

Bewegung: wie der Metatyp

Fertigkeiten: Askennen 2, Infiltration 4, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe (Klauen: Schaden 4K, PB 0)

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Leicht), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Reduzierte Sinne (blind)

Anmerkungen: Die Werte gelten für einen durchschnittlichen menschlichen Ghul. Für andere Metatypen nutzen Sie die jeweiligen Meta-Attributsmodifikatoren. Manche Ghule besitzen eine der Gaben Adept, Zauberer oder Magieradept.

Höllenhund

Der Höllenhund ist ein tiefschwarzer Hund mit rotglühenden Augen. Er erreicht eine Schulterhöhe von 90 Zentimetern und ein Gewicht von mehr als 100 Kilogramm. Dieses gefährliche Raubtier jagt in wohlgeordneten Rudeln, greift aber selten Gegner an, die größer als er selbst sind, und setzt seine Fähigkeit des Feuerspeiens nur gegen ernste Bedrohungen ein.

Natürlicher Lebensraum: Hauptsächlich bewaldete Gebiete Nordamerikas, aber auch dort, wo es domestizierte Hunde gibt.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
4	4	5	4	3	4	2	3	3	6	3	9	3

Bewegung: 15/50

Fertigkeiten: Einschüchtern 3, Exotische Fernkampfwaffe 4, Infiltration 4, Spurenlesen 5, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Dualwesen, Elementarer Angriff (Feuer), Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Restlichtverstärkung), Grauen, Immunität gegen Feuer, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 4K, PB 0)

Merrow

Mit seinem humanoiden Oberkörper, dem spitz zulaufenden Torso und dem schlanken, aber starken Schwanz ähnelt ein Merrow vage den Meerjungfrauen der klassischen Märchen. Seine langen vorderen Gliedmaßen enden in dreifingrigen Händen mit gegenüberstellbaren Daumen. Eine lange Mähne bedeckt seinen Nacken und vorstehende Rückenwirbel zieren die gesamte Länge seines Torsos. Trotz der Hautpanzerung, die seinen Unterkörper schützt, ist der Schwanz des Merrow bemerkenswert flexibel. Merrows benutzen einfache Werkzeuge und haben nach Meinung vieler Parazoologen eine Intelligenz, die vergleichbar mit der von Metamenschen ist.

Natürlicher Lebensraum: Salzwassermeere und Ozeane weltweit, mit bedeutenden Kolonien in der Nordsee und der Keltischen See, dem Great Barrier Reef und der Sargasso-See vor der Küste von Bermuda.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
5	3	7	7	3	3	3	3	3	6	1	10	1

Bewegung: 15/45 (schwimmend)

Fertigkeiten: Askennen 3, Ausweichen 3, Schwimmen 4, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 2

Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen

Schwächen: Ungebildet

Anmerkungen: Manche Merrows besitzen eine der Gaben Adept, Zauberer oder Magieradept.



Naga

Die Naga ist eine große Schlange von 10 Metern Länge mit einem vergrößerten, stumpfen Kopf. Die Färbung variiert, ist jedoch meistens ein mehrfarbiges Muster, das zum hellen Bauch hin verblasst. Nagas werden in extremen Hitze- oder Kälteperioden inaktiv. Sie ernähren sich von kleinen Säugetieren und leben in Felsspalten oder von Menschen errichteten Gebäuden. Nagas sind normalerweise Einzelgänger, treten jedoch gelegentlich auch in Gruppen von bis zu zwei Dutzend Exemplaren auf. Das älteste in Gefangenschaft lebende Exemplar ist 32 Jahre alt.

Nagas sind wesentlich intelligenter als die meisten Reptilien. Sie können in kürzester Zeit verschiedene Verhaltensweisen erlernen, die von verbalen und gestischen Zeichen bis zu anspruchsvollen Tätigkeiten reichen. Viele Paranaturalisten und Gruppen von Erwachtenrechtlern fordern die Anerkennung von Nagas als fühlende Wesen. Ihre Fähigkeit, Zaubersprüche zu wirken, unterstützt diese Argumentation. Nagas sind stark territorial orientiert und werden daher oft als Wachcritter eingesetzt.

Natürlicher Lebensraum: Der indische Subkontinent und Südostasien.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
5	2	4	6	4	4	3	3	4	6	4	8	1

Bewegung: 5/20

Fertigkeiten: Askennen 4, Klettern 2, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 4

Kräfte: Bewusstsein, Gift, Dualwesen, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 5K, PB 0), Panzer (2/3), Schutz

Schwächen: Ungebildet

Anmerkungen: Manche Nagas besitzen eine der Gaben Adept, Zauberer oder Magieradept.

Riesenratte

Die vollständig nackte, nachtaktive Riesenratte wird bis zu einem Meter lang (inklusive Schwanz) und wiegt bis zu 4 Kilogramm. Riesenratten jagen in Rudeln von bis zu dreißig Exemplaren. Ihre hohe Fruchtbarkeit und die angeborene Immunität gegen die meisten Gifte machen es fast unmöglich, sie auszurotten.

Natürlicher Lebensraum: Urbane Gegenden weltweit.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
2	5	5	1	5	5	2	3	2	6	3	10	1

Bewegung: 2/10

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Infiltration 4, Klettern 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 2

Kräfte: Immunität (Toxine), Natürliche Waffe (Biss: Schaden 1K, PB 0, –1 Reichweite), Tierbeherrschung (gewöhnliche Ratten), Verschleierung (nur selbst)

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, Leicht)

Sasquatch

Diese humanoiden Wesen werden bis zu 3 Meter groß, wiegen aber kaum mehr als 300 Kilogramm. Sie haben üblicherweise schwarze oder dunkelbraune Körperbehaarung, bei älteren Exemplaren oft mit Silberstich. Der Sasquatch ist von Natur aus neugierig und friedlich und kämpft nur, wenn er angegriffen wird. 2042 wurde er von den Vereinten Nationen offiziell als fühlendes Wesen anerkannt. Seitdem sind mehrere Sasquatches in die Städte gewandert, wo ihnen ihre Gabe der Geräuschimitation ein lukratives Einkommen in der Unterhaltungsbranche sichert.

Natürlicher Lebensraum: Gebirgige und immergrüne Regionen der nördlichen Bereiche von Nordamerika und Asien. Sasquatches leben außerdem in den Gebirgsgegenden des Himalaya.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
8	3	3	7	3	3	3	2	4	6	3	6	1

Bewegung: 15/35

Fertigkeiten: Askennen 3, Athletik-Fertigkeitsgruppe 2, Handwerk 4, Infiltration 3, Tierstimmen (Berufswissen) 5, Wahrnehmung 4

Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen, Mimikry

Anmerkungen: Sasquatches haben einen Reichweitenbonus von +1. Manche Sasquatches besitzen eine der Gaben Adept, Zauberer oder Magieradept.

Vampir

Vampire sind Menschen oder Metamenschen, die mit dem Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus (MMVV) infiziert sind. Sie ernähren sich von fühlenden Wesen und absorbieren die Lebensessenz ihrer Opfer zusammen mit deren Blut. Da sie gewissenhafter als andere infizierte Metamenschen sind, können Vampire ihren Hunger bändigen. Manche Vampire weigern sich, unfreiwilligen Opfern Essenz zu entziehen; andere gehen ganz in ihrer Rolle als Jäger und Killer auf. Vampire bekommen innerhalb einer Stunde, nachdem sie etwas anderes als Blut verzehrt haben, schwere Magenbeschwerden und zeigen besonders heftige negative Reaktionen auf Alkohol (behandeln Sie dies als *Übelkeit*, S. 297).

Viele Vampire besitzen magische Fähigkeiten, und die Verwandlung zum Vampir setzt manchmal ein bis dahin verstecktes magisches Potenzial frei. Solche Vampire können genauso wie Menschen magische Fertigkeiten erlernen und anwenden. Vampirische Zauberer sind wahrscheinlich die Ursache für Legenden über manche vampirische Kräfte wie die Fähigkeit, sich in Tiere zu verwandeln oder ein Opfer zu hypnotisieren.

Natürlicher Lebensraum: Bewohnte Gebiete weltweit.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
3	5	5	3	5	4	3	4	3	2W6 – 1	3	9	2

Bewegung: 10/25

Fertigkeiten: Beschatten 4, Infiltration 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Kräfte: Bewusstsein, Essenzentzug, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Infrarotsicht), Immunität (Alter, Pathogene, Gifte), Infektion, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 2K, PB 0, Reichweite –1), Nebelgestalt, Regeneration

Schwächen: Allergie (Holz, Schwer), Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (Blut)

Anmerkungen: Manche Vampire besitzen eine der Gaben Adept, Zauberer oder Magieradept. Vampire verfügen über einen geringeren Auftrieb als Metamenschen (Würfelpool-Modifikator von –4 bei allen Proben im Zusammenhang mit Schwimmen). Außerdem besitzen sie eine zusätzliche Schwäche des Induzierten Schlafes (Luftmangel): Wenn ein Vampir für mehr als (Essenz) Minuten von der Luftzufuhr abgeschnitten wird, wird er auf unbestimmte Zeit bewusstlos. Wird er wieder der Luft ausgesetzt wird, erlangt er das Bewusstsein innerhalb von einer Minute zurück.

Wendigo

Ein Wendigo ist ein Ork, der mit dem Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus (MMVV) infiziert ist. Er ist ein humanoides Wesen mit einem weißen Fell und einer Körpergröße von circa 2,30 Meter. Die Fingernägel sind zu krallenartigen Waffen verhärtet und die Eckzähne stehen im Ober- und Unterkiefer hervor.

Wendigos ernähren sich von (Meta-)Menschenfleisch und ziehen aus ihren Opfern auch seelische Nahrung. Üblicherweise zwingen sie einige ihrer Opfer dazu, an einem kannibalischen Festessen teilzunehmen, wodurch diese eine psychische Abhängigkeit zu dieser Form der Ernährung

entwickeln und den Wendigos deshalb helfen, ihre Lebensgewohnheiten zu verbreiten, und sich dafür in einer kannibalistischen Geheimgesellschaft organisieren. Die Mitglieder einer solchen Gesellschaft sind sich nicht bewusst, dass sie letztlich die Nahrung der Wendigos werden, weil diese offenbar die Essenz solcher korrumpierter Seelen vorziehen.

Alle Wendigos sind Erwacht und setzen ihre magischen Fertigkeiten bei der Jagd ein. Manche Wendigos benutzen Illusionsmagie, um sich zu tarnen und sich unerkannt unter ihren Opfern zu bewegen.

Natürlicher Lebensraum: Bewaldete und urbane Gebiete weltweit.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
6	2	3	5	4	3	3	3	3	2W6 – 1	3	6	2

Bewegung: 10/25

Fertigkeiten: Askennen 2, Astralkampf 2, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 2, Einschüchtern 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 3, Infiltration 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3

Kräfte: Einfluss, Essenzentzug, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Restlichtverstärkung, Sehschärfe), Grauen, Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Infektion, Natürliche Waffe (Biss/Klauen: Schaden 5K, PB 0), Regeneration

Schwächen: Allergie (Eisenhaltige Metalle, Mittel), Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch)

Anmerkungen: Alle Wendigos besitzen die Gabe Zauberer (S. 118).

GEISTER

Geister sind die fühlenden Bewohner der Astralebene. Die unten beschriebenen Geister können von Zauberern beschworen werden (siehe *Beschwören*, S. 219). Die Körperlichen Attribute werden benutzt, wenn sich ein Geist auf der physischen Ebene materialisiert; ein Attributswert beträgt dabei immer mindestens 1. Auf der Astralebene verwenden Geister dagegen ihre Kraftstufe für alle Attribute.

Zusätzlich zu seinen normalen Kräften besitzt jeder Geist für je 3 volle Kraftstufenpunkte eine Optionale Kraft. Ein Zauberer wählt bei der Beschwörung aus, welche Optionalen Kräfte er einem Geist verleihen will. Die Optionalen Kräfte eines Geistes können später nicht mehr verändert werden.

Fertigkeiten von Geistern: Alle Fertigkeitswerte eines Geistes entsprechen seiner Kraftstufe.

Erdgeister

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
K+4	K–2	K+2	K+4	K	K	K	K	K	K	K	(Kx2)+2	2

Astrale Initiative/ID: Kx2 / 3

Bewegung: 10/25

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Ausweichen, Exotische Fernkampfwaffe, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Bindung, Materialisierung, Schutz, Suche

Optionale Kräfte: Elementarer Angriff, Grauen, Verschleierung, Verschlingen, Verwirrung

Feuergeister

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
K+1	K+2	K+3	K–2	K	K	K	K	K	K	K	(Kx2)+3	2

Astrale Initiative/ID: Kx2 / 3

Bewegung: 15/40 (fliegend)

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Ausweichen, Exotische Fernkampfwaffe, Fliegen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Elementarer Angriff, Energieaura, Materialisierung, Unfall, Verschlingen, Verwirrung

Optionale Kräfte: Grauen, Schutz, Suche, Übler Atem

Schwächen: Allergie (Wasser, Schwer)



Luftgeister

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
K–2	K+3	K+4	K–3	K	K	K	K	K	K	K	(Kx2)+3	2

Astrale Initiative/ID: Kx2 / 3

Bewegung: 15/75 (fliegend)

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Ausweichen, Exotische Fernkampfwaffe, Fliegen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Materialisierung, Suche, Unfall, Verschleierung, Verschlingen, Verwirrung

Optionale Kräfte: Elementarer Angriff, Energieaura, Grauen, Psychokinese, Schutz, Übler Atem

Geister des Menschen

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
K+1	K	K+2	K–2	K	K	K	K	K	K	K	(Kx2)+2	2

Astrale Initiative/ID: Kx2 / 3

Bewegung: 10/25

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Ausweichen, Spruchzauberei, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Einfluss, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Schutz, Suche, Unfall, Materialisierung, Verschleierung, Verwirrung

Optionale Kräfte: Bewegung, Grauen, Natürlicher Zauberspruch (ein dem Beschwörer bekannter Zauber, maximale Kraftstufe = Kraft des Geist), Psychokinese

Geister des Tieres

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
K+2	K+1	K+2	K+2	K	K	K	K	K	K	K	(Kx2)+2	2

Astrale Initiative/ID: Kx2 / 3

Bewegung: 10/45

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Ausweichen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Restlichtverstärker), Grauen, Materialisierung, Tierbeherrschung

Optionale Kräfte: Gift, Natürliche Waffe (Schaden = (Kraft) K, PB 0), Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Suche, Übler Atem

Wassergeister

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
K+2	K	K+2	K	K	K	K	K	K	K	K	(Kx2)+2	2

Astrale Initiative/ID: Kx2 / 3

Bewegung: 10/25 (30/75 schwimmend)

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Ausweichen, Exotische Fernkampfwaffe, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Materialisierung, Suche, Verschleierung, Verschlingen, Verwirrung

Optionale Kräfte: Bindung, Elementarer Angriff, Energieaura, Schutz, Unfall, Wetterbeherrschung

Schwächen: Allergie (Feuer, Schwer)

Watcher

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	3

Fertigkeiten: Askennen 1, Astralkampf 1, Ausweichen 1

Kräfte: Astrale Gestalt, Suche

Anmerkung: Watcher existieren nur auf der Astralebene (obwohl sie sich auf der physischen Ebene manifestieren können). Ihre Kraftstufe beträgt immer 1.

DRACOFORMEN

Der Begriff Dracoformen bezieht sich auf die verschiedenen Arten von Drachen, die man auf der Welt findet. Sie sind große saurierartige Kreaturen von gewaltiger Intelligenz und passen zu den (bzw. übertreffen die) mythischen Legenden der Gebiete, in denen sie sich niedergelassen haben. Das wenige, was man von ihnen weiß, stammt aus Interviews mit dem verstorbenen Drachen Dunkelzahn. Die meisten Drachen sind Einzelgänger und vermeiden jeden unnötigen Kontakt mit anderen Rassen, während einige andere Drachen in letzter Zeit eine öffentlichere Rolle in der Sechsten Welt gespielt haben.

Aufgrund ihrer einzigartigen Natur sollten Drachen *immer* als Top-Runner-Charaktere gespielt werden (siehe S. 328) und generell als mindestens Übermenschliche Top-Runner gelten. Alle Drachen einer bestimmten Art haben die für ihre Spezies aufgelisteten angeborenen Kräfte. Zusätzlich können manche Drachen weitere individuelle Kräfte besitzen, die in ihrer Beschreibung aufgeführt sind, aber nicht für die Art als ganzes gelten.

Verbreitete Kräfte

Alle Drachen sind fähige und mächtige Magier und praktizieren ihre eigene Tradition jenseits all dessen, was die Metamenschheit bisher erreicht hat. Sie besitzen außerdem eine Kraft, die einzigartig für ihre Art ist und Drachensprache genannt wird.

Drachensprache: Drachen sind unfähig, sich verbal zu artikulieren, aber sie können mithilfe der Drachensprache telepathisch mit anderen Wesen in ihrem Blickfeld kommunizieren. Diese telepathische Kommunikation kann nicht von Mikrofonen oder anderer Technik aufgefangen werden, deshalb müssen Drachen, die durch die moderne Technik sprechen wollen, einen menschlichen oder metamenschlichen „Übersetzer" anstellen.

Fertigkeiten: Askennen 8, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 6, Exotische Fernkampfwaffe 6, Fliegen 6 (Schwimmen 6 für Leviathane), Hexerei-Fertigkeitsgruppe 8, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 6

Angeborene Kräfte: Bewusstsein, Drachensprache, Dualwesen, Elementarer Angriff (normalerweise Feuer), Gesteigerte Sinne (Breitbandhören, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, verbesserter Geruch), Mystischer Panzer 8, Natürliche Waffe (Biss/Klauen: Schaden 10K, PB –2), Verstärkter Panzer 8

Individuelle Kräfte: Ätzender Speichel, Gift, Grauen, Einfluss, Tierbeherrschung, Übler Atem, Zwang

Anmerkungen: Alle Drachen haben die Gabe Zauberer und kennen die meisten Zaubersprüche. Sie haben einen Reichweitenbonus von +2.

Gefiederte Schlangen

Gefiederte Schlangen sind in Süd- und Mittelamerika sowie in Afrika heimisch. Eine Gefiederte Schlange ist eine Dracoform mit langem Körper und einem Schwingen- und einem Gliedmaßenpaar. Die meisten Gefiederten Schlangen sind vom Kopf zum Schwanz 20 Meter lang und haben eine Flügelspannweite von 15 Metern. Ihre Konturfedern und die vorstehende gefiederte Halskrause sind oft ein blendender Regenbogen aus Farben. Zwischen den verlängerten Fingerknochen ihrer großen Schwingen spannen sich Häute. Hinter den Flügeln befindet sich ein Paar Gliedmaßen, die in Klauen enden. Diese Klauen haben fünf Finger, von denen einer ein gegenüberstellbarer Daumen ist, was dem Drachen eine ausreichende Geschicklichkeit verleiht, um Objekte handzuhaben. Viele Exemplare haben einen Schwanzstachel, der mit einem Giftsack verbunden ist, oder ähnlich ausgestattete Zähne.







K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
12	4	8	30	8	8	8	8	6	6+1W6	ESS	16	2
Bewegung: 15/50 (30/100 fliegend)												

Leviathane

Leviathane oder Seedrachen findet man in tiefen Salzwasser-Lebensräumen. Der schlangenartige Körper eines Leviathans ist inklusive des Kopfes ungefähr 25 Meter lang. Er besitzt vier dicke Gliedmaßen, die mit kräftigen Schwimmklauen ausgestattet sind. Obwohl sie gegenüberstellbare Daumen an ihren Vordergliedmaßen besitzen, verfügen Leviathane nur über eine schlechte Fingerfertigkeit. An Land langsam und behäbig, ist ein Seedrache im Wasser mit den Bewegungen seines Körpers in der Lage, schnell und elegant zu schwimmen. Leviathane sind fähig, sowohl Wasser als auch Luft zu atmen, obwohl noch kein Leviathan jemals auf dem Land gesehen wurde. Der lange, flache Kopf ist mit kräftigen Zähnen ausgestattet, außerdem mit einem Streifen langen, tangartigen Haars, das an seinem Rückenkamm herabhängt. Leviathanschuppen sind klein und fein, verglichen mit denen ihrer landbewohnenden Brüder, normalerweise in einem irisierenden Blaugrün gefärbt, zum Bauch hin heller und zum Rücken hin etwas dunkler.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
13	4	8	35	8	8	8	8	6	6+1W6	ESS	16	2
Bewegung: 15/30 (30/75 schwimmend)												

Östliche Drachen

Östliche Drachen sind in Asien heimisch. Kopf und Körper eines Östlichen Drachen sind zusammen etwa 15 Meter lang. Die Schulterhöhe beträgt 2 Meter. Der Schwanz ist noch einmal 15 Meter lang. Der Östliche Drache hat eine schlangenähnliche Form und einen breiten, flachen Kopf, verziert mit einem Rand von Barthaaren am Kinn und der hinteren Schädelpartie. Mehrere Hornpaare ragen hinter den Augen hervor und ein Paar Barthaare stechen in der Nähe der ausgeprägten Nasenregion hervor.

Ein schuppiger Panzer bedeckt Körper, Hals und Schwanz, die von einem Kamm hautverbundener Dornen gekrönt werden. Die hochgradig geschickten Pranken besitzen vier Finger (obwohl manche Varianten auch drei oder fünf Finger pro Pranke besitzen können), wobei jeder Finger in einer großen Klaue endet. Das häufigste Muster der Färbung eines östlichen Drachen ist irisierendes Grün mit goldenen Barthaaren und Bauchschuppen, aber auch andere Farbmuster sind schon aufgetreten.

Sirrush: Der Sirrush, beheimatet in Kleinasien, ist dem Östlichen Drachen ähnlich. Seine Gliedmaßen sind jedoch länger und sein Schwanz kürzer. Sein Kopf ist schmaler und tiefer und er hat keine Barthaare. Die Zehen der Hinterfüße des Sirrush weisen alle nach vorn und zeigen eine begrenzte Geschicklichkeit. Seine Schuppen sind gewöhnlich weniger farbenfroh, oft in Erdtönen von braun, grau, golden und terrakotta. Was die Spielwerte betrifft, ist ein Sirrush jedoch prinzipiell mit einem Östlichen Drachen identisch.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
14	8	8	35	9	8	10	8	6	6+1W6	ESS	16	2
Bewegung: 15/50 (30/100 fliegend)												

Westliche Drachen

Westliche Drachen sind in Europa und einigen Teilen Westasiens beheimatet. Der Körper ist mitsamt Kopf 20 Meter lang. Seine Schulterhöhe beträgt 3 Meter, der Schwanz ist 17 Meter lang und die Flügelspannweite beträgt 30 Meter. Der Westliche Drache hat vier Gliedmaßen und ein Paar Schwingen. Sein gehörnter Kopf sitzt am Ende eines langen Halses.

Nur seine Vorderpranken zeigen gegenüberstellbare Daumen, die Hinterpranken sind fußähnlich. Rückenstacheln und/oder Häute können auftreten. Der Westliche Drache hat normalerweise eine einzelne Farbe, die am Rücken dunkler und am Bauch heller ist. Manche Exemplare haben – zusätzlich zu ihren normalen schweren Schuppen – Dermalpanzerung, die aus Knochenplatten besteht.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
15	7	8	40	8	8	8	8	6	6+1W6	ESS	16	2
Bewegung: 15/40 (30/60 fliegend)												

Große Drachen

Große Drachen sind besonders große Exemplare, in ihren Proportionen und Abmessungen oft bis zu 50 Prozent größer als normale Drachen. Alle Drachenspezies haben Große Drachen in ihren Reihen. Größe ist für gewöhnlich der beste Indikator für einen Großen Drachen, sie ist jedoch nicht völlig zuverlässig. Alle Großen Drachen sind hochintelligent, beherrschen mindestens eine menschliche Sprache, häufig mehrere. Außerdem sind sie mächtige Magier.

Große Drachen sind bedeutende Machtspieler und weit entfernt von den unbedeutenden Geschäften der Straßen. Die unten beschriebenen Werte sind lediglich Vorschläge, wenn ein Spielleiter unbedingt Zahlen benötigt; als allgemeine Regel sollte gelten, dass Große Drachen allen Spielercharakteren immer weit überlegen sind, ganz gleich, wie hoch die Fertigkeiten oder Attribute eines Charakters sein mögen.

Zusätzlich zu allen angeborenen und individuellen Kräften ihrer Spezies besitzen Große Drachen noch zwei zusätzliche Kräfte: Metamenschliche Gestalt und Schicksalsmacht:

Metamenschliche Gestalt: Große Drachen (und nur Große Drachen) besitzen die Kraft der Metamenschlichen Gestalt. Mit einer Komplexen Handlung kann der Drache eine metamenschliche Gestalt seiner Wahl annehmen, mit physischen Fähigkeiten, die denen eines normalen Metamenschen der gewählten Rasse entsprechen. Große Drachen sind oft zögerlich, metamenschliche Gestalt anzunehmen, da es sie relativ verwundbar macht (verglichen mit ihrer mächtigen natürlichen Gestalt). Drachen haben normalerweise verschiedene magische Verteidigungsmaßnahmen zur Hand, um sich in metamenschlicher Gestalt zu schützen, damit ein Überraschungsangriff sie nicht vernichten kann, bevor sie ihre wahre Gestalt angenommen haben. Die Rückverwandlung in ihre wahre Gestalt erfordert ebenfalls eine Komplexe Handlung.

Kleinere Drachen sind in der Lage, mittels Magie metamenschliche Gestalt anzunehmen, aber dies ist keine angeborene Fähigkeit (was bedeutet, dass die Magie aufrechterhalten oder von einem Zauberspeicher oder etwas ähnlichem gestützt werden muss).

Schicksalsmacht: Große Drachen besitzen die angeborene Kraft, die Launen des Schicksals mit nichts als ihrer gewaltigen Willenskraft zu beeinflussen. Diese Kraft verleiht Großen Drachen einigen Einfluss auf den Gebrauch von Edge. Zusätzlich zu den normalen Verwendungen von Edge können Große Drachen Schicksalsmacht für die folgenden Effekte einsetzen:

- Der Große Drache kann einen Punkt Edge ausgeben, um den Gebrauch von Edge einer anderen Kreatur zu negieren, die er sehen kann. Die Auswirkungen dieses Edgepunktes werden unwirksam, aber der Punkt ist immer noch ausgegeben. Edge auf diese Weise zu benutzen ist eine Freie Handlung. Drachen können nicht das permanente Verheizen von Edge beeinflussen.
- Der Große Drache kann einen Punkt von seinem Edge einsetzen, um eine Kreatur in seinem Blickfeld sofort dazu zu zwingen, jeden Würfel, der einen Erfolg zeigt, noch einmal zu werfen. Würfel ohne Erfolg werden nicht noch einmal gewürfelt. Das neue Ergebnis gilt. Dies ist für den Drachen eine Einfache Handlung. Das Ziel kann einen Punkt Edge ausgeben, um diesem Effekt zu widerstehen.
- Ein Großer Drache, der Schicksalsmacht benutzt, kann Punkte seines eigenen Edgeattributs an andere Charaktere in seiner Sichtlinie übertragen. Dies kann das Edge des Empfängers sogar über das normale volle Level hinaus steigern, doch zusätzliche Edgepunkte frischen nicht wieder auf (mit anderen Worten, benutze sie oder verliere sie). Einmal ausgegeben, kehren diese Punkte zu dem Drachen zurück, der sie verliehen hat.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID
+10	+3	+3	+10	+5	+5	+5	+5	6	12	12	+8	2
Bewegung: x 1,5												
Fertigkeiten: Beschwören-Fertigkeitsgruppe 8, Fliegen 6, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 12												
Zusätzliche angeborene Kräfte: Metamenschliche Gestalt, Mystischer Panzer (+12), Schicksalsmacht, Verstärkter Panzer (+12)												





NACHTSCHICHT

von John Helfers

Was ist schlimmer als ein Troll?, dachte ich, als ein über zwei Meter großer, gehörnter Alptraum über mir aufragte, dessen heißer Atem an die neueste Spezialität des Stuffer Shack denken ließ. *Klar. Ein Troll mit Polizeimarke.*

Sergeant Taggert schaffte es irgendwie, seine 375 Kilo in eine Uniform von Lone Star zu quetschen. Wenn er zu stark einatmete, dann könnte ich mehr von ihm sehen, als mir lieb ist. Seine großen, rot geränderten Augen musterten meinen Laden – klein und völlig identisch mit einem Dutzend anderen im Viertel, an der Grenze zwischen Snohomish und Redmond, mit einem sehr gemischten Publikum. Nur waren bei mir alle staubigen Regale vollkommen leer.

Taggerts durchdringendes Starren traf wieder mich. „Ich weiß, dass du hier illegales Zeug verkaufst, Stenberg. Irgendwann lasse ich dich hochgehen, alter Mann."

„Sie tun, was Sie tun müssen, Sergeant; und ich auch."

Er schüttelte seinen gehörnten Kopf, stampfte zur Tür, und seine Stiefel dröhnten auf dem Metallboden. An der schweren Tür hielt er an und funkelte zu mir zurück. „Was war noch der Grund, dass ich dich im Geschäft bleiben lasse?"

Ich lächelte. „Vielleicht weil diese militärische Smart-Laserzielvorrichtung, die Sie wollten, nächste Woche ankommt. Ich melde mich, wenn sie da ist."

Taggerts fleischige Lippen zogen sich zu dem zurück, was er als Lächeln verkaufte – kein schöner Anblick. „Oh ... das hätte ich fast vergessen. Also, bis dann." Er quetschte sich durch die Tür und bestieg seine mächtig verstärkte Dodge Guardian. Ich gab der Tür ein Schließkommando, als die Maschine zum Leben erwachte und die Straße entlangbrüllte.

Gerade rechtzeitig. Das Chronometer in der linken oberen Ecke der AR sagte, es wäre Zeit, zu öffnen. Ich öffnete die Bildschirme der Kameras, um auf der Straße Ausschau nach dem ersten Kunden zu halten. Mein Suchprogramm hob eine große Silhouette auf der anderen Seite des heruntergekommenen Boulevards hervor, die in der Dunkelheit kaum sichtbar war. Ich machte mir keine Sorgen. Die örtliche Gang bildete einen ersten Schutzwall für mich; dafür tat ich ihnen ab und zu einen Gefallen. Ich wollte gerade genauer hinsehen, als eine Nachricht reinkam. *Sten – hast du schon offen? Wäre schön, wenn ich schnell mein Paket abholen könnte.*

Der erste Kunde des Abends war ein junger Matrixzauberer, oder *Technomancer*, wie die sich heute nennen, der seit etwa sechs Monaten in den Schatten war. Ich schickte eine kurze Antwort, dass die Tür von 18:39 bis 18:40 geöffnet sein würde – also in sechs Minuten.

Zur festgelegten Zeit betätigte ich den Schalter, der das elektromagnetische Schloss der Tür entriegelte. Ein paar Sekunden später schwang das schwere Portal auf, und ein gut angezogener Elf schlüpfte durch und schloss es wieder.

„Culver!" Ich winkte ihn heran. „Nimm mir was ab."

Der Junge holte tief Atem und kam zum Tresen. Er zupfte an einer Augenbraue. „Danke, Sten. Tut mir leid, dass ich so eilig ..."

„Ist schon gut. Ich halte dich nicht lange auf." Ich griff unter den Tresen und zog zwei identische schwarze Plastikkoffer hervor. „Ich habe dir zwei Sachen anzubieten. Das hier", ich hielt den linken Koffer hoch, „ist eine gewöhnliche Latexmaske. Veränderbar, gut für den ersten Eindruck und hält vierundzwanzig Stunden." Ich stellte ihn auf den Tresen.

„Aber das", ich hielt den zweiten Koffer hoch, „ist eine Chameleon DS-1 von Nightech; eine echte Gestaltwandel-Maske. Ein paar Nanometer dicker; aber das hat seinen Grund. Kann alles, was das Standardmodell kann. Und mehr. Du kannst biometrische Daten einspeisen, sie verändert die Form und behält sie achtundvierzig Stunden. Und auf der Innenseite ist spezielle Nanohaut, die echte Emotionen weiterleitet. Inklusive Erröten und allem Drum und Dran. Wenn du in die Kälte kommst, wird die Haut blass, und die Lippen werden blau. Aber das Beste ist: Dazu gibt es noch Handschuhe, die dasselbe können. Und das ganze Set



ist per Gedankenbefehl auf eine Hautfarbe abstimmbar. Wenn es eng wird, kannst du ganz einfach ein Latino werden, ein Schwarzer oder ein Asiat. Die Maske verändert die Konturen und stellt dann einen Durchschnittsangehörigen der Gruppe dar. Und du kannst außerdem zwischen den Durchschnittsgesichtern und der ursprünglichen Maske hin und her schalten."

Culver pfiff erstaunt. „Genau so etwas brauche ich, aber ... ich glaube, das kann ich mir nicht leisten."

„Ist gar nicht so teuer. Bei dem ganzen Fortschritt bei Nanopaste ist das Ding schon etwas überholt. Ich finde, es ist viel besser als die Einweg-Variante. Und für 1500 – Freundschaftspreis, wenn du verstehst – gehört sie dir." Ich empfand es als unnötig, ihm zu sagen, dass ich hundert Prozent Gewinnspanne hatte. Diese Maske und ein Dutzend mehr waren tatsächlich vor meinem Geschäft auf die Straße gefallen, als eine Entführung misslang. Gangs konnten wirklich gut für das Geschäft sein.

„Tatsächlich? Das kann ich mir leisten."

„Gut. Ich warte auf Bestätigung, und dann hast du sie." Meine AR blitzte kurz auf und zeigte, dass die Summe überwiesen war. „Ich habe noch ein paar. Wenn du also noch welche brauchst oder jemanden kennst, weißt du, wohin."

„Alles klar, Sten." Culver nahm den Koffer, trottete zur Tür und drehte sich noch einmal um. „Und danke. Du hast mir den Arsch gerettet."

Ich nickte. „Kein Ding. Und jetzt raus mit dir ... und viel Glück, Alter."

Er nickte noch einmal und verschwand in die Nacht. Ich holte wieder das Bild von der Straße in die AR und sah die Gestalt immer noch dort lauern. Ich ließ das Fenster offen, als ein sanftes Klingeln den nächsten Kunden ankündigte.

Draußen hielt ein nachtschwarzer Mitsubishi Nightsky. Zwei massige Kerle, ein Mensch und ein Ork, stiegen aus und stellten sich an gegenüberliegende Ecken der Limousine. Sie musterten vorsichtig die Umgebung, und dann ging die hintere Tür auf, und ein Mann, der noch muskulöser und breiter wirkte als die beiden, stieg aus. Sein kahler Schädel wandte sich hin und her, als er die Straße beäugte.

Eine Nachricht kam rein. *Mr. Chinois für Mr. Stenberg um 19:05.*

Die Kerle gefielen mir: Sie fackelten nicht lange. Ich brachte mein dünner werdendes Haar in Ordnung und ließ wissen, der Eingang sei für die nächsten 30 Sekunden offen.

Die Tür schwang auf, und der Ork kam herein, offenbar auf der Hut vor einem Hinterhalt.

„Hey, Hey! Nur ein Kunde auf einmal!" Ich deutete auf das Schild hinter mir, auf dem dasselbe in einem Dutzend Sprachen stand.

Der Ork trat beiseite, und der massige Mann erschien. Seine Augen waren hinter der neuesten Sonnenbrille von Evo verborgen. „Mr. Gray gehört zu mir."

„Das ist egal. Nur ein Kunde auf einmal. Wenn Ihnen meine Regeln nicht gefallen, müssen Sie woanders einkaufen. Meine linke Hand glitt zum Pistolengriff der Defiance T-250, die unter dem Tresen montiert war. Der Choke der Schrotflinte war so eingestellt, dass ein Ruck am Abzug die ganze Wand bestreichen würde. Der Rest des Tresens war gepanzert bis Kaliber 50. Die perfekte Mischung aus Offensive und Defensive. Ich hielt meine Stirn gerunzelt und wartete, bis die beiden Mietschläger wussten, was los war.

Nach einer kurzen Subvokal-Konferenz kam der breite Kerl alleine rein. Sein stämmiger Körper steckte in einem sauteuren Berwick: tintenschwarz mit messerscharfen Nadelstreifen. Das ließ ihn beinahe unscharf erscheinen, wenn er sich bewegte. Er musterte die kahlen Wände, dann ging seine Hand zum Ohr und dem winzigen Kommlink, das dort saß.

„Keine Angst. Der Raum ist abgeschirmt, damit niemand lauschen kann. Aber mein PAN steht Ihnen bei Bedarf zur Verfügung."

„Sie haben ein Paket für mich. Ich übertrage die entsprechenden Daten."

Ein Datenstrom glitt zu meinem Kommlink herüber. Ich verband ihn mit einer anderen Datei. Heraus kam ein Passwort, das den Mann identifizierte.

Ich griff neben der Defiance unter den Tresen und holte eine kleine, silberne Metallbox hervor. Oben auf dem Tresen legte ich sie ab, drückte auf eine der Ecken, und die Box sprang mit einem weißen Schwall von flüssigem Sauerstoff auf.

In stoßabweisendem Schaumgummi lag dort eine Röhre, etwa von der Größe meiner Hand. Darin war etwas, das aussah wie ein Bandwurm: ein dünnes, blasses, aufgerolltes Fleischband. Eine kleine Diode auf der Röhre blinkte jede Sekunde grün.

„Ein Schlankwurm. GastroSelect STO-2000, in perfekter Hibernation. Anleitung für Einbringung und Pflege mitgeliefert."

Der Mann lehnte sich vor und sah die Box an – offenbar um zu überprüfen, ob ich die Wahrheit gesagt hatte – und richtete sich wieder auf. „Akzeptabel. Die verabredete Summe wird überwiesen." Er schloss die Box, nahm sie an sich und machte sich auf den Weg zur Tür.

„Bitte bestellen Sie Ms. Santana meine besten Wünsche", rief ich ihm nach. Ich hatte diesen Kerl schon öfter als Bodyguard eines Sim-Sternchens gesehen, die ein bisschen zu viel Naschkatze war. Ihr schwankendes Gewicht gab zu allerlei Spekulationen Anlass. Als man über Umwege an mich wegen des Endosymbionten herantrat, erkannte ich eine völlig neue, lukrative Marktnische.

Der Mann blieb an der Tür stehen, drehte sich halb zu mir um, und seine Hand glitt unter das weit geschnittene Jackett. „Ich weiß nicht, wen Sie meinen."

Ich bewegte mich nicht. „Natürlich nicht. Daher haben Sie auch doppelt so viel ausgegeben, wie man für diesen legalen Endosym bei ... offiziellen Quellen zahlen müsste. Ich möchte nur, dass Ms. Santana erfährt, dass jede Transaktion in diesem Lokal vollständiger Verschwiegenheit unterliegt."

„Das ist gut so, alter Mann. Würde etwas nach außen dringen, wüsste ich, an wen ich mich mit ein paar Fragen wenden müsste."

Als ob er ohne Einladung bis hier durchkäme. Ich lächelte. „Seien Sie versichert: Das Wissen um ihr ... Problem und die Lösung ist bei mir sicher aufgehoben." Der Mann ging ohne ein weiteres Wort hinaus. Ich atmete erst wieder aus, als er weg war. Normalerweise bin ich nicht so vorlaut, aber der Bodyguard musste wissen, was ich wusste. Und vor allem, dass ich es für mich behielt. Und wenn nichts davon bekannt würde, würde sich Hollywood öfter an mich wenden.

Mein Chrono sagte, es sei Zeit für den nächsten Kunden. Ich vergewisserte mich, dass die ein Meter lange, schwarze Holzkiste mit den Lotosblüten darauf dort war, wo ich sie gelassen hatte, und wartete.

Nach exakt drei Minuten erhielt ich die Nachricht. *Mr. Solo möchte Sie heute Abend kennenlernen.*

Ich gab sofort Antwort. *Ich freue mich darauf, Sie zu treffen, Solo-san. Die Tür zu meinem bescheidenen Haus ist für Sie immer geöffnet.*

Nach ein paar Sekunden kam die Antwort. *Domo arigato, Stenberg-san. Ich werde in Kürze eintreffen.*

Ich drückte den Türknopf, sie schwang sogleich auf, und ich legte meine Hände auf den Tresen, als Mr. Solo sich durch den Eingang bückte.

Der Metamensch war allein gekommen, wie gewünscht. Aber ein Blick zeigte, dass er durchaus auf sich aufpassen konnte. Er war groß wie ein gewöhnlicher Ork, seine Haut war dunkelblau, und das war nur eines seiner außergewöhnlichen Merkmale. Die Augen über der Patriziernase quollen leicht hervor, und der Mund konnte die beiden, nach außen geschwungenen Hauer nicht verbergen. Mit ihrer Elfenbeinfarbe passten sie gut zu einem Paar Hörnern, die jeweils acht Zentimeter lang von der Stirnseite abstanden. Sein glänzend schwarzes Haar war ausrasiert und zum traditionellen Knoten eines Samurai gebunden. Er war in einen einfachen grauen Kimono und traditionelle Schuhe gekleidet.

Ich verbeugte mich leicht. „Willkommen, Solo-san. Bitte kommen Sie herein."

Der Oni verbeugte sich ebenfalls: höflich, aber ein bisschen weniger als ich. „Danke, Stenberg-san. Sie sind nicht eben einfach zu finden."

„Meine Kunden bevorzugen eine gewisse Unauffälligkeit, und mit den Jahren habe ich mich angepasst. Das ist für alle sicherer.

„In der Tat." Der japanische Ork blickte sich um; eine Augenbraue war verwundert emporgezogen. „Ich bemerke einen ausgeprägten Mangel an ausgestellten Waren."

„Sie haben sicher davon gehört, dass ich nur bestellte Waren verkaufe." Ich griff nach der Holzkiste und legte sie sacht auf den Tresen. Der Atem des Onis wurde bei dem Anblick schneller. Ich öffnete die Kiste und wartete auf seine Reaktion.

Ein wunderbares Katana lag dort in einer samtbezogenen Schaumgummipolsterung. Der Griff war mit dunkelgrüner Aalhaut überzogen, passend zur Scheide, die aus lackiertem Honoki-Holz bestand.

„Eine Klinge von Norishige, mit dem klassischen Matsukawa-hada, dem Pinienrinden-Muster. Sie dürfen sie gerne überprüfen."

Der Oni nahm das Schwert mit ehrfürchtiger Geste und hielt es, zart wie einen Säugling. Er zog mit einem stählernen Flüstern blank, hielt die Klinge ins Licht und betrachtete das Muster, das nur Norishige zustande brachte. Entlang der Klinge aus dem 13. Jahrhundert glomm ein Zugeständnis an das Einundzwanzigste: ein Strang Monofilament.

„Wundervoll."

„Ich musste diverse Schmiede konsultieren, ehe ich einen fand, der sie nach Ihren Wünschen modifizieren konnte. Viele standen der Anfrage nicht ... positiv gegenüber."

„Die Zeiten ändern sich. Wir müssen uns auch ändern, oder untergehen. Selbst die Samurai übernahmen schließlich die Steinschlossgewehre, nicht wahr?" Der Oni ließ das Katana wieder in die Scheide gleiten und legte es in die Kiste. Er verbeugte sich tief. „Alles ist wie versprochen. Und besser. Ich bin bereit, den letzten Teil der Summe zu überweisen, sobald Sie wünschen.

„Jederzeit, Solo-san." Einen Augenblick später schwoll mein Konto weiter an. Allein mit dieser Summe hätte ich für heute Nacht schließen können. Aber es gab noch ein Geschäft zu erledigen.

Ich verbeugte mich noch einmal vor dem Oni und geleitete ihn zur Tür. Ich hielt sie lange genug auf, um einen Blick auf den Lauerer im Schatten der Gasse zu werfen. Der japanische Ork glitt in die Dunkelheit, und ich hielt die Tür länger als nötig offen. Ich lud den Kerl praktisch ein. Nach ein paar Sekunden wandte ich mich ab und ließ die Tür langsam zuschwingen.

„Halt!" Der Mann schoss über die Straße auf mich zu.

„Wir haben geschlossen!" Ich wartete ab, ob der Kerl es schaffen würde, bis die Tür zuging. Er sprang auf den Bürgersteig und stemmte einen Arm in den Spalt, im Glauben, er würde damit das Schließen verhindern. Ich lächelte und gab der Tür geistig das Kommando zum Anhalten. Hätte ich das nicht getan, wäre der Arm als Fundstück in meinen Besitz übergegangen.

„Ich empfange niemanden ohne Termin."

„Warte. Culver schickte mich ... er meinte, du könntest mir helfen."

Ich tat, als würde ich die Aussage überdenken. Ich hatte eine strikte Geschäftspolitik: kein Termin, kein Geschäft. Aber selbst ich machte manchmal Konzessionen. Der junge Technomancer hatte den Kerl nicht geschickt. Aber ich wusste, wer es gewesen war. Ein Geschäft war ein Geschäft. Mal sehen, ob er sein Paket verdiente.

„Gut. Fünf Minuten, und keine mehr." Ich öffnete die Tür, und der junge Mann huschte hinein. Er war nach der neuesten Steampunk-Mode gekleidet: dicker Ledermantel mit hohem Kragen, weißes Hemd, dunkelbraune Reiterhosen in schweren, genagelten Stiefeln. Die Scanner des Ladens alarmierten mich wegen der Pistole unter seinem Mantel.

Er schien sich selbst Mut zu machen, sich in etwas hineinsteigern zu wollen. Ich hatte so etwas schon so oft gesehen. „Also, Kid, was brauchst du?"

Ich ließ die Schultern sinken, als ich hörte, wie ein Hahn gespannt wurde. Warum glaubten sie immer, eine Waffe wäre eine Antwort?

„Ich weiß, dass du heißes Zeug dort hinten hast. Du nimmst mich mit hinein, und ich nehme mir, was ich will. Und keine Mätzchen, oder ich klatsche dein Hirn an die Wand."

Ich seufzte. „Schon gut ... niemand muss verletzt werden. Ich muss nur aufschließen."

„Ja. Aber langsam. Ich beobachte dich."

„Sicher, Omae." Ich ging langsam zur hinteren Tür. Meine Bewegungen waren absichtlich übertrieben, damit er nicht zu nervös wurde. Ich gab ein geistiges Kommando an meinen Laden. *Angriffsvorbereitung.*

„Schneller, alter Mann", sagte der Junge nervös.

„Ich beeile mich", sagte ich, als ich die Hintertür erreichte, dann warf ich mich hinter den Tresen. Ein durchsichtiger Schild glitt herab.

„Was ... Scheiße!", schrie er. Ich konnte mir das Dutzend roter Laserpunkte auf seiner Brust und seinem Gesicht ausmalen. Ich hörte das Geräusch der Schienen-Kanonen, die aus den Nischen fielen, und das Klingen der Granaten, die von der Decke auf den Metallboden plumpsten. Wieder ein Schrei, und ein Poltern, als der Möchtegern-Räuber gegen die verschlossene Tür hämmerte. Dann Husten.

Ich stand auf und aktivierte die Lüftung. Der ominöse rote Rauch aus den Granaten war harmlos, aber der Junge lag zusammengekrümmt an der Tür und griff sich an den Hals, als wüsste er das nicht. Ich sah kurz auf seine Reiterhosen. Trocken.

„Ich sage immer: Jeder braucht etwas. In deinem Fall ist es mehr Gehirn. Aber das habe ich nicht." Ich griff unter den Tresen und befahl dem Schild, sich zu heben. Es gab noch eine Kiste. „Hier", sagte ich und hob sie auf den Tresen. Der Junge stand langsam auf, offenbar verwundert. „Das ist der Deal", sagte ich ganz nebenbei und gab den Kanonen den Befehl zum Einklappen. „Red Racer schickt euch Jungs her. Und wenn du dir nicht in die Hosen machst, bekommst du das hier. Ich bekomme ein bisschen Schutz auf der Straße. Es ist nicht das beste Arrangement der Welt, aber es funktioniert."

Der Junge öffnete die Kiste. Darin lag eine Jacke aus Kunstleder, gepanzert, mit roten und gelben Streifen.

Gangfarben.

Alles, für jeden. Darauf bin ich spezialisiert.

„Alles kein Drama, solange du das richtige Spielzeug hast."

—Straßenweisheit

Dieses Kapitel enthält Ausrüstungsregeln – unter anderem für das Tragen, Verstecken und Einkaufen derselben – und bietet eine breite Auswahl von legalen, illegalen bis hin zu schlichtweg bösen Dingen an, die man im Jahr 2072 auf der Straße antreffen kann.

Charaktere dürfen bei ihrer Erschaffung keinen Gegenstand mit einer Stufe über 6 oder einer Verfügbarkeit von mehr als 12 kaufen. Sobald das Spiel einmal läuft, können die Charaktere natürlich versuchen, alles in die Finger zu kriegen, was sie kaufen, plündern oder stehlen können – die endgültige Entscheidung hierüber liegt beim Spielleiter.

Trolle abgestimmter Konsumgüter in Massenfertigung ohne Aufpreis. Wenn es dagegen um weniger verbreitete Ausrüstung geht, kann es passieren, dass für Troll- und Zwergencharaktere zusätzliche Kosten anfallen, damit die Ausrüstung an ihren Metatyp angepasst wird. Auf diese Weise veränderte Ausrüstung kostet in der Regel 110 % des Standardpreises, der Preis kann jedoch auch auf bis zu 125 % steigen. Der Spielleiter legt fest, wann das der Fall ist. (Bei Ausrüstung, die während der Charaktererschaffung gekauft wird, empfehlen wir, keine Extrakosten für die Metatypanpassung anfallen zu lassen.)

STRASSENAUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNGSSTUFEN

Jeder in diesem Kapitel beschriebene Ausrüstungsgegenstand besitzt Werte, darunter einen Preis und bei den meisten auch eine Gerätestufe und eine Verfügbarkeit. Die anderen Werte hängen von der Art des Gegenstands ab und werden im Kasten *Ausrüstungswerte* erklärt.

AUSRÜSTUNG TRAGEN

Solange die Spieler bei ihrer Tragkraft vernünftig bleiben, gibt es absolut keinen Grund für den Spielleiter, das Gewicht oder die Erschöpfung durch das Tragen in allen Einzelheiten nachzuhalten (und wenn sie unvernünftig werden, können Sie entsprechende Strafmaßnahmen verhängen).

Es kann aber Umstände geben, in denen es nötig wird zu wissen, wie viel ein Charakter so ungefähr tragen kann – beispielsweise wenn er versucht, es noch durch das Tor der Konzernanlage zu schaffen, mit einem Arm voller Elektronik-Prototypen und dem bewusstlosen Zwergenkumpel über der Schulter, bevor die Cyberhunde ihn erwischen. In diesem Fall kann man sich an den Regeln für *Heben und Tragen*, S. 167, orientieren.

TRAGKRAFT

Ein Charakter kann Stärke x 10 Kilogramm heben und tragen, ohne eine Probe ablegen zu müssen – dies ist seine Tragkraft. Mehr als das zu heben und zu tragen erfordert eine Probe auf Stärke + Konstitution. Jeder Erfolg erhöht das tragbare Gewicht um 10 weitere Kilogramm.

BELASTUNG

Wenn ein Charakter zu viel Ausrüstung mit sich herumträgt, erleidet er Belastungsmodifikatoren. Für je 5 Kilogramm über seiner Tragkraft fällt ein Modifikator von –1 auf alle körperlichen Proben an. Ein Charakter mit Stärke 3 (Tragkraft 30), der mit 50 Kilogramm Ausrüstung herumläuft, würde also einen Würfelpool-Modifikator von –4 erleiden.

Das Maximum dessen, was ein Charakter mit sich herumtragen kann, beträgt Tragkraft x 2 (bzw. Stärke x 20 Kilogramm).

GRÖSSENANPASSUNG

Trolle besitzen unglaublich große Körper und Hände, während Zwerge eher klein ausfallen – dementsprechend haben sie Probleme damit, Ausrüstung einzusetzen, die für menschliche Proportionen gefertigt wurde. Teilweise aufgrund von Konzerninitiativen wie Evos MetaErgonomics-Abteilung gibt es deshalb eine große Bandbreite speziell auf Zwerge und

NICHT ANGEPASSTE AUSRÜSTUNG VERWENDEN

Bei der Verwendung eines Gegenstands, der nicht auf ihre Hände angepasst wurde, erleiden Trolle und Zwerge einen Würfelpool-Modifikator von –2. Dieser Modifikator gilt auch umgekehrt, sodass ein Elf, der versucht, eine für Zwerge angepasste Waffe zu benutzen, ebenfalls einen Würfelpool-Modifikator von –2 erleidet. Außerdem gilt dieser Effekt auch kumulativ: Ein Zwerg, der gezwungen ist, mit einer Waffe für Trolle zu kämpfen (oder umgekehrt), würde einen Würfelpool-Modifikator von –4 erleiden.

AUSRÜSTUNG TARNEN

Die Überraschung ist der beste Freund des Shadowrunners und es gibt keine bessere Notfallsicherung als eine Pistole im Knöchelholster. Runner laufen oft mit Ausrüstung herum, die der zufällige Beobachter nicht sofort entdecken soll, da sie entweder illegal ist, ungewollte Aufmerksamkeit erregt oder ein Ass im Ärmel darstellen soll. Einige Gegenstände lassen sich natürlich leichter verstecken als andere – eine Holdout-Pistole unbemerkt zu tragen ist meist recht einfach, während das Verstecken eines Katanas unter einem Mantel schon eine echte Herausforderung darstellt.

Herauszufinden, ob jemand einen am Körper getragenen Gegenstand entdeckt, erfordert eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition unter Anwendung des Tarn-Modifikators des Gegenstandes. Die Tabelle *Tarnbarkeit* listet eine Auswahl typischer Gegenstände und die für sie geltenden Modifikatoren auf. Wenn ein Charakter etwas bewusst verstecken will,

TARNBARKEIT

Tarn-Modifikator	Beispiele
–6	RFID-Marker, Wanze, Slap-Patch, Mikroelektronik, Mikrodrohne
–4	Holdout-Pistole, Monofilamentpeitsche, Munition, Credstick, Chips/Softs, Magschlossknacker
–2	Leichte Pistole, Messer, Totschläger, Minidrohne, Mikrogranate, Flash-Pack, Störsender
+/–0	Schwere Pistole, Taser, Granate, Sichtgerät, Kommlink
+2	Automatikpistole, Medkit, Knüppel
+4	Maschinenpistole, Betäubungsschlagstock, Schwert
+6	Sturmgewehr, Katana

wird eine Vergleichende Probe gegen Fingerfertigkeit + Geschicklichkeit des versteckenden Charakters abgelegt. Einige Gegenstände wurden speziell dafür entwickelt, sich leichter tarnen zu lassen oder dabei zu helfen, andere Gegenstände zu verbergen (z.B. ein langer Mantel mit versteckten Taschen). Auf die zusätzlichen Tarn-Modifikatoren dieser Gegenstände wird in ihrer Beschreibung entsprechend hingewiesen.

Abtasten

Was, wenn jemand den Charakter von oben bis unten auf der Suche nach verborgenen Mitbringseln abtastet? In einem solchen Fall legt der suchende Charakter eine Probe auf Geschicklichkeit + Intuition ab, wobei die Tarn-Modifikatoren nur zur Hälfte (abgerundet) eingerechnet werden.

VERFÜGBARKEIT UND EINKAUF

Die Verfügbarkeitsstufe gibt an, wie leicht (oder schwer) man an einen Ausrüstungsgegenstand herankommt. Die Verfügbarkeit steht für eine ganze Bandbreite an Faktoren: Seltenheit, Legalität, Vertriebsprobleme und so weiter.

STANDARDGÜTER

Die meisten Standardwaren besitzen keinen Verfügbarkeitswert, was bedeutet, dass man sie ganz normal beim Einzelhändler kaufen kann – entweder vor Ort oder über einen Online-Shop. In diesem Fall muss der Charakter nur den Listenpreis für den Gegenstand bezahlen. Es steht

AUSRÜSTUNGSWERTE

Essenzkosten: Alle Cyberware- und Bioware-Implantate besitzen Essenzkosten, die das Ausmaß der Essenzverringerung beschreiben, die entsteht wenn sie implantiert werden. Essenzkosten für Cyberware und Bioware werden einzeln verwaltet. Der höhere Wert wird in voller Höhe von der Essenz des Charakters abgezogen, der niedrigere Wert dagegen nur zur Hälfte (siehe *Essenz*, S. 90).

Gerätestufe: Die Gerätestufe bestimmt die allgemeine Qualität und Effektivität eines Gegenstandes. Wenn ein Gerät einen Bonus auf bestimmte Probenarten liefert, wird diese Stufe als Würfelpool-Bonus verwendet. Ein Medkit mit einer Gerätestufe von 3 würde beispielsweise 3 Würfel auf Erste-Hilfe-Proben liefern, ein Medkit mit Gerätestufe 5 hingegen 5 Würfel. In einigen Fällen kann die Gerätestufe auch anstelle der Fertigkeit eines Charakters eingesetzt werden, wenn das Medkit beispielsweise mit dem Patienten verbunden wird und ohne die Aufsicht des Charakters an ihm arbeitet.

Halterung: Gibt an, wo an einer Waffe Zubehör angebracht werden kann: Unterlauf, Lauf oder aufmontiert. An jeder Halterung kann nur jeweils ein Zubehörteil montiert werden. Eingebautes Zubehör (das mit der Waffe geliefert wird), belegt keine Halterungen. Holdout-Pistolen besitzen keine Halterung. Pistolen (einschließlich Automatikpistolen) verfügen über Halterungen für Lauf- und aufmontiertes Zubehör. MPs, alle Gewehre und schweren Waffen haben aufmontierte, Lauf- und Unterlaufhalterungen. Projektilwaffen können nur mit einem Lasermarkierer oder Smartgunsystem ausgerüstet werden.

Kapazität: Einige Sensorpakete und Cyberware-Teile können mit einer Reihe von Zubehör ausgerüstet werden. Der Kapazitätswert gibt bei diesen Gegenständen an, wie viele Kapazitätspunkte sie für Zubehör zur Verfügung haben. Die Kapazitätskosten für Zubehör werden in Klammern angegeben. Einige Cyberware-Teile können wahlweise als eigenständiges System (dann kosten sie nur Essenz) oder als Zubehör (dann brauchen sie Kapazität auf) eingebaut werden.

Modus: Der Feuermodus einer Waffe gibt ihre Feuerrate an. Einige Waffen verfügen über mehr als einen Modus, sodass der Charakter zwischen ihnen wechseln kann (siehe *Feuerwaffen*, S. 182). Die Feuermodi sind: EM (Einzelschuss), HM (halbautomatisch), SM (Salvenfeuer) und AM (vollautomatisch).

Munition: Beschreibt die Menge an Munition, die eine Feuerwaffe fassen kann, gefolgt von der Nachlademethode: (k) steht für Klapplademechanismus, (s) für Ladestreifen, (t) für externe Munitionstrommel, (v) für Vorderlader, (m) für internes Magazin, (tr) für aufklappbare Trommel und (gurt) für Gurtmunition.

Panzerbrechwert (PB): Jede Waffe besitzt einen Panzerbrechwert, der anzeigt, wie sie gegen Panzerung wirkt (siehe *Panzerbrechwert*, S. 192). Ein positiver Wert wird zur Panzerungsstufe addiert, ein negativer Wert senkt die Panzerungsstufe.

Panzerung: Jede Panzerung besitzt eine Panzerungsstufe, die in zwei Teile aufgeteilt ist: Ballistik und Stoß. Je höher die Panzerungsstufe ist, desto größer ist die Schutzwirkung. Der Wert links vom Querstrich stellt die Ballistische Panzerungsstufe dar, die gegen Angriffe verwendet wird, die viel kinetische Energie auf einem kleinen Raum verursachen (die meisten Feuerwaffen, Bögen, Armbrüste etc.). Der rechte Wert steht für die Stoßpanzerung, die gegen Angriffe benutzt wird, bei denen die kinetische Energie weiter verteilt ist (Nahkampfangriffe, Energiewaffen, Sprengstoffe, nicht-tödliche Munition etc.).

Preis: Dies ist der Grundpreis, den ein Charakter für einen Gegenstand zahlen muss. Ist der Gegenstand legal, ist er zu diesem Preis in Läden und online erhältlich. Seltene und/oder illegale Gegenstände können mehr oder weniger kosten, je nach den Schwankungen des Schwarzmarkts (siehe *Straßenwerte*, S. 358). Der Preis wird außerdem vom momentanen Angebot und der Nachfrage beeinflusst, dem Spielleiter steht es daher frei, ihn an die entsprechende Umgebung anpassen.

Reichweite: Alle Nahkampfwaffen verfügen über einen Reichweitenstufe, einen abstrakten Wert, der die Länge der Waffe angibt und dem Benutzer einen Vorteil gegenüber Feinden mit geringerer Reichweite verschafft.

Rückstoßkompensation (RK): Gibt den Umfang der Rückstoßkompensation an, den eine Feuerwaffe besitzt und der den Rückstoßmodifikator (siehe *Rückstoß*, S. 181) senkt. Zahlen in Klammern beziehen sich auf Rückstoßkompensation, die nur angerechnet wird, wenn das gesamte eingebaute Zubehör benutzt wird (ausklappbare oder abnehmbare Schulterstützen oder ähnliches).

Schadenscode: Der Schadenscode einer Waffe steht für die Schadensmenge, die sie bei einem Treffer verursacht. Der Schadenscode besteht aus einer Zahl (die Anzahl an Kästchen, die als Schaden verursacht werden) und einem Buchstaben, der die Art des Schadens angibt: K für Körperlich, G für Geistig. Siehe *Schaden* S. 191f.).
Bei einem (e) verursacht die Waffe Elektrizitätsschaden (siehe S. 193). Steht hinter dem Schadenscode ein (f), wurden Schadenscode und Panzerbrechwert der Waffe an die Regeln für Flechettemunition angepasst (siehe S. 369).

Signalstufe: Die Sendeleistung elektronischer Sender (Kommunikationsausrüstung, WiFi-Kommlinks, Sensoren und ECM). Die effektive Sendereichweite wird in der Tabelle *Signalstufen* auf S. 261 angezeigt.

Sprengwirkung: Dieser Wert gibt an, um wie viele Punkte der Schadenscode einer Waffe mit Sprengwirkung pro Meter Entfernung vom Explosionszentrum sinkt (siehe *Sprengstoffe*, S. 370).

Tarn-Modifikator: Dieser Wert beschreibt, wie gut der Gegenstand versteckt werden kann, und wird als Würfelpool-Modifikator bei Proben auf Wahrnehmung + Intuition angewandt (siehe *Ausrüstung tarnen*, S. 356).

Verfügbarkeit: Je höher die Verfügbarkeit eines Gegenstandes, desto schwieriger und kostspieliger ist es, ihn zu bekommen (siehe *Verfügbarkeit und Einkauf*, S. 357). Ausrüstung ohne Verfügbarkeitswert kann problemlos in jedem Laden zum Listenpreis erstanden werden. Der nachfolgende Buchstabe gibt an, ob ein Gegenstand eingeschränkt verfügbar (E) oder sogar verboten (V) ist. Gegenstände ohne Buchstaben werden als legal angesehen. Siehe *Legalität*, S. 359).

dem Spielleiter selbstverständlich frei, den Preis an die lokalen Marktschwankungen anzupassen.

Standardwaren sind zwar leicht zu bekommen, aber es gibt auch Nachteile. Der Datenverkehr hat 2072 solche Ausmaße erreicht, dass beinahe jeder legale Kauf gespeichert, verbreitet und vernetzt wird und so eine potenzielle Datenspur zum Charakter entsteht. Das Kaufverhalten ist auch für Marketing-Firmen eine wertvolle Information, die dann anhand der Kaufgeschichte maßgeschneiderte AR-Werbung erstellen. Es kann schon schlimm genug für einen Straßensamurai sein, wenn ein verfeindeter Hacker sein PAN auskundschaftet, um seinen Lieblingssupermarkt für einen Hinterhalt herauszufinden, aber das ganze wäre um so schädlicher für seine Reputation, wenn der Hacker herumerzählt, dass der Samurai regelmäßig gebrauchte Damensocken kauft. *Gefälschte IDs* (siehe S. 310) sind eine gute Möglichkeit, die Erstellung solcher Datenprofile zu umgehen, wobei natürlich trotzdem jede ID bei längerer Nutzung ein Profil ansammelt, egal ob sie echt oder gefälscht ist.

Viele Standardwaren können auch über den Schwarzmarkt bezogen werden. Eine Verfügbarkeitsprobe ist dabei meist unnötig, aber der Spielleiter kann den Preis, wie unter *Straßenwerte*, S. 358) angegeben, anpassen.

SCHWARZMARKTWAREN

An die wirklich interessanten Sachen kommt man umso schwieriger heran, je höher die Verfügbarkeitsstufe ist.

VERFÜGBARKEITSINTERVALLE

Preis des Gegenstands	Intervall
bis 100 ¥	12 Stunden
101 bis 1.000 ¥	1 Tag
1.001 bis 10.000 ¥	2 Tage
10.001 ¥+	1 Woche

STRASSENKOSTEN

Situation	Preisanpassung
Gegenstand ist ein Nachbau	–20 %
Gegenstand wurde gestohlen	–20 %
Gegenstand ist gebraucht	–20 %
Gegenstand wurde in einem Verbrechen benutzt, das noch untersucht wird	–10 %
Preiskrieg unter rivalisierenden Schwarzmarkthändlern	–10 %
Markt übersättigt	–10 %
Vertriebswege monopolisiert	+20 %
Behörden gehen hart gegen diesen Gegenstand vor	+50 %
Markt abgegrast	+20 %

Die Verfügbarkeitsprobe

Wenn der Charakter auf dem Schwarzmarkt einen Gegenstand mit eingeschränkter Verfügbarkeit erstehen will, wird eine Ausgedehnte Probe auf Verhandlung + Charisma abgelegt. Der Mindestwurf entspricht der Verfügbarkeit, das Intervall hängt vom Preis des Gegenstandes ab (siehe Tabelle *Verfügbarkeitsintervalle*, S. 358).

Wenn der Charakter bereit ist, etwas mehr auszugeben, kann er seine Chancen steigern, einen willigen Verkäufer zu finden und den Kauf abzuwickeln. Für jeweils zusätzliche 25 % des Preises erhält der Charakter 1 zusätzlichen Würfel für die Verfügbarkeitsprobe (bis maximal 10 zusätzliche Würfel). Der Charakter muss jedoch bereits vor der Verfügbarkeitsprobe ankündigen, ob und wie viel er mehr ausgeben möchte.

Patzer: Wenn der Charakter bei einer Verfügbarkeitsprobe einen Patzer erzielt, hat seine Suche ungewollte Aufmerksamkeit auf sich gezogen: Lone Star, ein Verbrechersyndikat, Feinde und Rivalen oder etwas Ähnliches. Erzielt der Charakter einen Kritischen Patzer, hat er vielleicht eine wichtige Person verärgert (wodurch die für den Kauf herangezogene Connection ausfällt, bis die Angelegenheit bereinigt wurde) oder gerät mitten in eine Razzia.

BEISPIEL

Twitch (Charisma 3, Verhandlung 3 mit der Spezialisierung Handeln) sucht nach einem Ares Alpha (Verfügbarkeit 12V, Preis 1.700 ¥). Sein Würfelpool beträgt 8 (3 + 3 + 2) für die Ausgedehnte Probe auf Verhandlung + Charisma (12, 2 Tage). Beim ersten Wurf erzielt er 4 Erfolge und beim zweiten 3 weitere. Diese 7 Erfolge sind gut, aber nicht gut genug. Nach 4 Tagen sucht Twitch immer noch, aber die Dinge geraten langsam etwas außer Kontrolle, sodass er das Sturmgewehr zügig braucht! Er beschließt, den dreifachen Standardpreis zu bezahlen (200 % zusätzlich), was ihm einen Bonus von 8 Würfeln für die Probe gibt. Diesmal hat er bei der Ausgedehnten Probe 5 Erfolge (insgesamt 12), am sechsten Tag kann er also endlich das Sturmgewehr für 5.100 ¥ kaufen.

Schieber und Verfügbarkeit

Ein Charakter kann sich an einen Schieber oder einen anderen Kontakt wenden, um die gesuchte Ausrüstung zu finden. Einzelheiten hierzu finden Sie unter *Gütertransfer*, S. 332.

Straßenwerte

Viele Faktoren können den Wert eines Gegenstandes auf der Straße beeinflussen: ob er gestohlen wurde oder bereits gebraucht ist, ob er unlängst bei einem Verbrechen benutzt wurde (man will doch nicht wegen Besitzes einer Mordwaffe eingebuchtet werden, wenn man gar nicht der Mörder ist, oder?), wie verbreitet oder selten er ist, wie hart die Behörden gegen den Besitz einer solchen Ware vorgehen, ob ein Syndikat das Monopol auf den Vertriebsweg hält, ob es der Nachbau eines Markenartikels ist und so weiter. Manchmal sind die Schwarzmarktwaren deutlich billiger (keine Steuern!), manchmal können sie aber auch viel teurer sein. Der Spielleiter entscheidet, welche Variablen den geforderten Preis beeinflussen. Lassen Sie sich dabei von der Tabelle *Straßenkosten*, S. 358, leiten.

AUSRÜSTUNG VERKAUFEN

Charaktere können mit Ware hehlen, die sie auf einem Shadowrun erbeutet haben. Wie beim Einkauf von Ausrüstung hängt der zu erzielende Gewinn von der Verfügbarkeit ab: je höher der Verfügbarkeitswert, desto größer die Chance des Charakters, ein gutes Geschäft beim Verkauf zu machen.

Der Grundpreis für den Verkauf von Hehlerware liegt bei 30 % des Originalpreises. Um einen Gegenstand loszuschlagen, ist eine Ausgedehnte Probe auf Verhandlung + Charisma (10, 6 Stunden) nötig. Der Charakter kann die Verfügbarkeitsstufe zu seinem Würfelpool addieren. Man kann auch den geforderten Preis senken, um leichter einen Käufer zu finden – pro gesenkten 5 % des Verkaufsgrundpreises erhält der Charakter 1 Würfel zu seinem Würfelpool. Es können nach Spielleiterentscheid weitere Modifikatoren anfallen, abhängig von der Art und dem Zustand des Gegenstandes.

Charaktere können einen Hehler oder andere Kontakte anheuern, die den Gegenstand für sie verkaufen. Siehe *Gütertransfer*, S. 332, für Einzelheiten dazu, wie dies gehandhabt wird.

Patzer: Wenn ein Charakter bei einer Hehlen-Probe einen Patzer erzielt, haben seine Aktivitäten die Aufmerksamkeit einer unliebsamen Gruppierung erregt. Siehe Patzer bei der Verfügbarkeitsprobe (S. 358).

LEGALITÄT

Die Arbeit jenseits des Gesetzes ist ein fester Bestandteil der Berufsbeschreibung eines Shadowrunners. Das umfasst nicht nur kriminelle Aktivitäten, sondern auch den Besitz einer großen Bandbreite an verbotenen Gegenständen. Dieses Kapitel enthält deshalb eine große Auswahl an Ausrüstung, deren Besitz oft als illegal angesehen wird.

Um dies abzubilden, besitzen Gegenstände die Einstufung *legal*, *eingeschränkt* (E) oder *verboten* (V). Ein legaler Gegenstand kann ohne Einschränkung besessen, transportiert und benutzt werden. Wenn man natürlich ein Verbrechen damit begeht (beispielsweise jemandem mit einem Werkzeugkasten den Schädel einschlägt oder mit einem Baseballschläger bedroht), wird man bestraft, aber das liegt am Verbrechen selbst und nicht am dabei verwendeten Gegenstand.

Ein Gegenstand mit eingeschränkter Verfügbarkeit kann unter bestimmten Bedingungen gekauft, besessen und transportiert werden. Man darf beispielsweise eine Pistole kaufen und besitzen, wenn man einen Waffenschein dafür hat. Um eine Pistole bei sich tragen zu dürfen, ist unter Umständen eine speziellere Erlaubnis für das verdeckte Mitführen notwendig. Wenn man jemanden damit bedroht oder auf jemanden schießt, wird man von der ganzen Härte des Gesetztes getroffen. Genehmigungen können über legale Kanäle organisiert werden, solange man ein aufrechter Bürger mit einer legalen SIN ist. Shadowrunner mit gefälschten SINs können natürlich ebenso gefälschte Lizenzen bekommen (siehe S. 377). Eine gefälschte Lizenz ist immer mit einer falschen SIN verbunden, und wenn eine von beiden enttarnt wird, ist die andere ebenfalls wertlos.

Ein verbotener Gegenstand darf von einer Privatperson niemals legal erstanden oder besessen werden, vom Transport oder der Benutzung ganz zu schweigen. Lassen Sie sich also nicht erwischen.

RECHTSPRECHUNG

Das Gesetz unterscheidet sich natürlich in verschiedenen Ländern erheblich – und durch die Extraterritorialität der Megakonzerne bei *Shadowrun* manchmal sogar von Viertel zu Viertel. Polizisten einer Gerichtsbarkeit können über das Tragen eines bestimmten Gegenstandes hinwegsehen, dessen Besitz in einer anderen Rechtsprechung den Tod bedeuten könnte. Die Einschränkungen zur Legalität in diesem Buch verwenden den Hintergrund von Seattle, UCAS, als Leitfaden (und gelten mehr oder weniger unverändert auch für die ADL). Sobald die Charaktere in ein anderes Land reisen oder unter die Rechtsprechung einer Konzerngerichtsbarkeit fallen, bestimmt der Spielleiter passend zu seiner Kampagne, was legal ist und wie eventuelle Strafen ausfallen.

CYBERWARE- UND BIOWARE-KATEGORIEN

Cyberware und Bioware ist in vier Kategorien erhältlich: Standard, Alphaware, Betaware und Deltaware. Nur Standard- und Alphaware können bei der Charaktererschaffung gekauft werden. Die Preise für Cyberware und Bioware gelten für die Standardvarianten. Werden Implantate aus einer anderen Kategorie gekauft, werden die in der Tabelle *Implantatkategorien* angegebenen Essenzkosten- und Preis-Veränderungen eingerechnet.

IMPLANTATKATEGORIEN

Essenzkosten-Kategorie	Preis-Multiplikator	Multiplikator
Standard	x 1	x 1
Alphaware	x 0,8	x 2
Betaware	x 0,7	x 4
Deltaware	x 0,5	x 10

Cyberwarezubehör muss von derselben Kategorie sein wie das Implantat, zu dem es hinzugefügt wird.

WIFI-SCHNITTSTELLE

2072 enthält beinahe jedes Gerät einen Computer und ist mit einer kabellosen Verbindung – auch „Wireless-Link" genannt – ausgestattet, von Waffen und Toastern über die Kleidung und Sensoren bis hin zu Cyberware. Als Faustregel können Sie davon ausgehen, dass alles, was elektronisch oder mechanisch funktioniert, mit einem Computer ausgestattet ist, der kabellos kommunizieren kann. Sogar nicht-elektronische Geräte ohne bewegliche Teile können über einen eingebauten Computer verfügen, wenn es für den Benutzer nützlich oder bequem ist (wären Sie nicht froh darüber, wenn Sie Ihren Lieblingssong in ihre Jacke herunterladen und von ihr abspielen lassen könnten?). Der Spielleiter entscheidet, ob ein Gegenstand kabellos angesteuert werden kann oder nicht.

Sogar wenn ein Gerät nicht kabellos kommuniziert, ist es möglicherweise mit einem RFID ausgestattet (siehe *RFID-Marker*, S. 374). Viele Gegenstände sind auf diese Weise markiert, um den Besitzer identifizieren zu können, wenn sie gestohlen werden. Andere besitzen Sensor-RFID, die überwachen, ob das Gerät funktioniert, und bei Fehlfunktionen oder wenn eine Wartung erforderlich ist den Besitzer alarmieren. Das ist sogar bei nicht-elektronischer Cyberware wie Kompositknochen der Fall – Sensormarker stellen einen bequemen Weg dar, um Risse oder andere Komplikationen zu bemerken.

Beispiele für Gerätestufen finden Sie im Kapitel *Die WiFi-Welt*, S. 261).

ABSCHALTEN

Kabellose Funktionalität ist sehr praktisch, aber zugleich stellt sie auch ein Sicherheitsrisiko dar. Wenn man in der Lage ist, Dateien in seiner Lieblingswaffe oder im Cyberarm zu speichern, dann besteht der Nachteil darin, dass sie gehackt werden können. Kabellose Geräte hinterlassen auch oft eine Datenspur, da sie mit den Netzwerken um sie herum interagieren (ein guter Grund dafür, im versteckten Modus zu arbeiten und alle Gegenstände in Ihrem persönlichen Netzwerk (PAN) ausschließlich über Ihr Kommlink mit der Außenwelt kommunizieren zu lassen). Diesbezügliche Nachlässigkeit kann dazu führen, dass jemand Sie aufspürt oder beweisen kann, dass Sie am Tatort eines Verbrechens waren. Eine Möglichkeit, das zu verhindern, besteht darin, Ihre Geräte mit IC und Verschlüsselung – hergestellt vom Hacker des Teams – vollzustopfen oder einfach abzuschalten.

Die Wireless-Funktion kann bei jedem Gerät mit einem einfachen Befehl ausgeschaltet werden. Das bedeutet natürlich, dass sie manuell wieder eingeschaltet werden muss, wenn nicht die Reaktivierung zu einem bestimmten Zeitpunkt eingestellt wurde.

Wenn Ihnen der Wireless-Link des Geräts auf die Nerven fällt, kann er mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware + Logik (8, 10 Minuten) auch ganz entfernt werden – oder man kauft sich gleich ein Gerät ohne WiFi-Anschluss (immer eine Möglichkeit, auch wenn man dann vielleicht dumm angeguckt wird). RFID-Marker hingegen können mit einem RFID-Löscher neutralisiert werden (siehe S. 375).

AUSRÜSTUNGSLISTE

Die folgende Auswahl an Ausrüstungsgegenständen ist über Schieber, Hehler, Schwarzmarktläden, Online-Seiten und Krämerläden zu erstehen.

NAHKAMPFWAFFEN

Nahkampfwaffen werden auch heute noch gerne für direkte Auseinandersetzungen benutzt (siehe *Nahkampf*, S. 186). Spielwerte für improvisierte Waffen sind in der folgenden Liste nicht enthalten, können aber in der Tabelle *Nahkampfwaffen* auf S. 188 nachgeschlagen

werden. Der Schadenscode für Nahkampfwaffen basiert auf der Stärke des Charakters ÷ 2 (aufgerundet), modifiziert durch die jeweilige Waffe.

Cyberware-Nahkampfwaffen werden auf Seite 391) näher beschrieben.

Klingenwaffen

Diese Waffen werden mit der Fertigkeit Klingenwaffen geführt.

Kampfaxt: Die beidhändige Axt aus einer Wolframlegierung enthält meist eine ausfahrbare Stoßspitze im Griff.

Katana: Das legendäre beidhändige Schwert der Samurai – zerhacken Sie Ihre Feinde mit Stil.

Messer: Ein normales, vielseitig einsetzbares Schneidwerkzeug.

Monofilamentschwert: Bei diesem gut ausbalancierten Breitschwert wurde extrem dünner Monofilamentdraht auf die Schneiden gezogen.

Schwert: Mit diesem scharfen und schweren Vernichtungswerkzeug können Sie sich wie im Mittelalter fühlen. Schwerter umfassen eine Vielzahl einhändiger Klingen, vom Säbel über die Machete bis hin zum Langschwert.

Überlebensmesser: Diese hochqualitative Klinge enthält diverses Zubehör: einen ausziehbaren GPS-Monitor, ein Mikro-Feuerzeug und einen Hohlraum im Griff, der einen kleinen Gegenstand fassen kann. Die flachen Seiten der Klinge sind mit einer ungiftigen Chemikalie bestrichen, die bei ihrer Aktivierung 2 Stunden phosphoreszierendes Licht ausstrahlen.

Unterarm-Schnappklingen: Diese externen Sporne bestehen aus drei Klingen in einer Unterarmscheide, die durch eine Muskelbewegung oder über einen WiFi-Link ein- und ausgefahren werden können.

Knüppel

Mit der Fertigkeit Knüppel können Sie Ihre Gegner mit den folgenden Waffen zusammenschlagen.

Betäubungsschlagstock: Diese Standardwaffe zur Unruhebekämpfung gibt bei Berührung einen Schock ab, der Elektrizitätsschaden verursacht (siehe S. 193). Er enthält 10 Ladungen – wird er an eine Stromquelle angeschlossen, so erhält er pro 10 Sekunden eine Ladung zurück.

Knüppel: Alles von einem Hickoryschlagstock über einen Baseballschläger bis zur Holzlatte mit einem rostigen Nagel drin.

Stab: Ein langer, schwerer Stock, bei einigen Magiern für den traditionellen Auftritt beliebt.

Teleskopschlagstock: Dieser Knüppel wird mit einer ruckartigen Bewegung teleskopartig ausgefahren. Wenn er eingefahren ist, kann er besser getarnt werden (Tarn-Modifikator –2).

Totschläger: Ein kleiner, flexibler Knüppel, der speziell auf seine gute Tarn-Fähigkeit hin entwickelt wurde (Tarn-Modifikator –2).

Exotische Waffen

Jede einzelne dieser Waffen benötigt eine auf sie zugeschnittene Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe.

Hellebarde: Diese speerähnliche Waffe besitzt meist eine axtartige oder ähnliche Klinge und ist bei Trollen und anderen großen Personen sehr beliebt, auch wenn sie nicht leicht zu führen ist.

Monofilamentpeitsche: Diese Nanodraht-Peitsche ist eine der tödlichsten Waffen auf der Straße und schneidet mit erschreckender Leichtigkeit durch Panzerung und Knochen. Die Peitschenschnur hat eine Länge von zwei Metern und kann in den Griff eingezogen werden, wenn sie nicht eingesetzt wird. Die Peitschenbewegung, die beschwerte

VERBREITETE PREISE

Im Folgenden werden verbreitete Dienstleistungen aufgelistet, die von den Charakteren genutzt werden können. Die meisten dieser Kosten sind im Lebensstil des Charakters enthalten, aber sie sollen dem Spielleiter als Bezugspunkt dienen. Die angegebenen Preise stellen den Durchschnitt dar und schwanken in Abhängigkeit vom Ort und den Umständen.

Dienstleistung	Preis
Datenterminal	0,5 ¥ pro Minute
Automatenkleidung („Flats")	5 ¥
Separee in einem Restaurant oder Club	100 ¥ pro Stunde
Separee mit geschützter Privatsphäre†	200 ¥ pro Stunde
Sicherer Unterschlupf	500 ¥ pro Tag
Dienste einer Prostituierten	20–50 ¥
Fleischpuppen-Haus	50 ¥ pro Stunde
Eskort-Service	100 ¥ pro Stunde
Bodyguard-Service	200 ¥ pro Tag
Krankenversicherung	200 ¥ pro Woche

Unterkunft	Preis
Sarghotel (24 Stunden)	30 ¥
Hostel (24 Stunden)	30 ¥
Motelzimmer (pro Stunde)	20 ¥
Motelzimmer (24 Stunden)	100 ¥
Hotelzimmer (24 Stunden)	200 ¥
Suite (24 Stunden)	500 ¥
Luxus-Suite (24 Stunden)	1.000 ¥

Nahrung (pro Person)	Preis
Automatenmahlzeit	2 ¥
Fast-Food-Mahlzeit	5–10 ¥
Frühstück oder Mittagessen	10–15 ¥
Abendessen	20–25 ¥
Abendessen in einem schicken Restaurant	100–200 ¥

Unterhaltung	Preis
Nachtclub-Eintritt	15–50 ¥
Liveauftritt	10–200 ¥
Standardgetränk	5 ¥
Premium-Getränk	10–15 ¥
Karte für eine große Sportveranstaltung	20–50 ¥
Saisonkarte	2.000 ¥
Trid- oder Simfilm	15 ¥
Sim-/Spielhalle	30 ¥ pro Stunde

Reisen	Preis
Innerstädtisch	
Öffentliche Verkehrsmittel (Bus, Bahn)	1 ¥ pro 10 km
Öffentliche Verkehrsmittel (Wochenkarte)	20 ¥
Taxi	1 ¥ pro 1 km
Z-Zone-Taxi*	10 ¥ pro 1 km
Lufttaxi	10 ¥ pro 1 km
Parken (1 Stunde)	6 ¥
Parken (1 Tag)	25 ¥
Mietwagen (1 Tag)	100 ¥
Mietwagen (1 Woche)	500 ¥
Flugreise	0,1 ¥ pro 1 km
Suborbital-/semiballistischer Flug	0,5 ¥ pro 1 km
Inländischer Flug	1 ¥ pro 1 km
Bahn	0,2 ¥ pro 1 km
Bus	0,1 ¥ pro 1 km
Bus-/Bahn-Monatskarte	250 ¥

Körperkunst	Preis
Tätowierung	50–1.000 ¥
Ganzkörperfärbung	275 ¥
Piercing	20–250 ¥
Branding	150–500 ¥

*Je nach Gefahrenstufe und Schäden können höhere Kosten anfallen.
† Geschützte Privatsphäre = White-Noise-Generator u. astraler Hüter.

Peitschenspitze und die Gefahr der Monofilamentschnur machen die Nutzung dieser Waffe extrem schwierig. Wenn ein Angreifer mit einer Monofilamentpeitsche einen Patzer erzielt, hat sich entweder die Schnur verknotet, die beschwerte Spitze sich irgendwo verfangen oder er hat versehentlich etwas in der Nähe zerschnitten. Bei einem Kritischen Patzer hat er sich selbst getroffen und muss dem Grundschaden der Peitsche widerstehen.

Waffenloser Kampf

Diese Waffen werden mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf geführt.

Schockhandschuh: Bei diesem isolierten Paar Glasfaser-Handschuhe ist ein Drahtgeflecht eingearbeitet, das bei einem Treffer einen Elektroschock abgibt. Der Handschuh verursacht Elektrizitätsschaden (siehe S. 193) und besitzt 10 Ladungen (pro Handschuh) – an einer Steckdose lädt er pro 10 Sekunden eine Ladung auf.

PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN

Diese Waffen werden durch Muskelkraft betrieben, können aber über einfache mechanische Hilfsmittel verfügen, die Reichweite oder Geschwindigkeit erhöhen. Die Regeln für Projektilwaffen finden Sie auf S. 184).

Armbrüste: Moderne Armbrüste sind mit Nachladegeräten ausgestattet, die eine höhere Feuerrate ermöglichen (Nachladen benötigt keine Handlung *Waffe bereitmachen*, wenn man nicht gerade ein Museumsstück benutzt). Armbrüste verfügen außerdem über interne Magazine (m) mit bis zu 4 Bolzen. Sie sind in leichter, mittlerer oder schwerer Ausführung erhältlich.

Bögen: Ein traditioneller Langbogen aus Fiberglas oder Holz oder ein moderner Compound-Bogen. Ein Bogen wird mit einer Handlung *Waffe bereitmachen* nachgeladen (S. 176).

Ein Bogen verfügt über eine Mindeststärke, die angibt, welche Stärke ein Charakter mindestens haben muss, um ihn benutzen zu können. Wenn ein Angreifer einen Bogen benutzt, dessen Mindeststärke über seiner Stärke liegt, erleidet er für jeden fehlenden Punkt einen Würfelpool-Modifikator von –2; dieser Malus repräsentiert die Schwierigkeiten beim Spannen des Bogens und Einlegen des Pfeils. Die Mindeststärke der Waffe wird auch für die Bestimmung des Schadens und der Reichweite benutzt. Aufgrund materialwissenschaftlicher Grenzen sind High-Tech-Bögen auf eine maximale Stärke von 8 begrenzt. Berechnen Sie den Schaden anhand der niedrigsten Stufe des Pfeils oder Bogens.

Injektionspfeile/-bolzen: Ein Injektionspfeil oder -bolzen verursacht den gleichen Schaden wie ein normaler Pfeil/Bolzen, aber ein

Klingenwaffen	Reichweite	Schaden	PB	Verfügbarkeit	Preis
Kampfaxt	2	(STR÷2 + 4)K	–1	8E	600 ¥
Katana	1	(STR÷2 + 3)K	–1	4E	1.000 ¥
Messer	–	(STR÷2 + 1)K	–	–	20 ¥
Monofilamentschwert	1	(STR÷2 + 3)K	–1	8E	750 ¥
Schwert	1	(STR÷2 + 3)K	–	4E	350 ¥
Überlebensmesser	–	(STR÷2 + 1)K	–1	–	50 ¥
Unterarm-Schnappklingen	–	(STR÷2 + 2)K	–	6E	150 ¥
Knüppel	**Reichweite**	**Schaden**	**PB**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Betäubungsschlagstock	1	6G(e)	–Hälfte	4E	400 ¥
Knüppel	1	(STR÷2 + 1)K	–	–	30 ¥
Stab	2	(STR÷2 + 2)K	–	–	50 ¥
Teleskopschlagstock	1	(STR÷2 + 1)K	–	–	50 ¥
Totschläger	–	(STR÷2 + 1)G	–	–	30 ¥
Exotische Nahkampfwaffen	**Reichweite**	**Schaden**	**PB**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Hellebarde	2	(STR÷2 + 2)K	–2	4E	1.000 ¥
Monofilamentpeitsche	2	8K	–4	12V	3.000 ¥
Waffenlos	**Reichweite**	**Schaden**	**PB**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Schockhandschuh	–	5G(e)	–Hälfte	3E	200 ¥
Bögen		**Schaden**	**PB**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Bogen		(STR Min + 2)K	–	STR Min x 2	STR Min x 100 ¥
Pfeil		–	–	2	5 ¥
Injektionspfeil		–	–	8E	50 ¥
Armbrüste		**Schaden**	**PB**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Leicht		3K	–	2	300 ¥
Mittel		5K	–	4E	500 ¥
Schwer		7K	–1	8E	750 ¥
Bolzen		–	–	2	5 ¥
Injektionspfeile		–	–	8E	50 ¥
Wurfwaffen		**Schaden**	**PB**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Shuriken		(STR÷2)K	–	2	30 ¥
Wurfmesser		(STR÷2 + 1)K	–	2	20 ¥

Angriff, der mindestens 1 Punkt Schaden verursacht, verabreicht gleichzeitig eine Dosis der Chemikalie, mit der der Pfeil oder Bolzen vorher befüllt wurden. Dies zählt als ein Injektionsangriff (siehe S. 296).

Shuriken: Diese flache Klingenwaffe mit mehreren Spitzen ist in vielen verschiedenen Ausführungen erhältlich. Ein Charakter kann mit einer Handlung *Waffe bereitmachen* bis zu Geschicklichkeit ÷ 2 Shuriken bereitmachen.

Wurfmesser: Jede Art von schmalen Messern oder Stiftmessern. Ein Charakter kann mit einer Handlung *Waffe bereitmachen* bis zu Geschicklichkeit ÷ 2 Wurfmesser bereitmachen.

FEUERWAFFEN

Feuerwaffen umfassen vor allem Bleischleudern. Viele Waffen werden in zwei Versionen angeboten, für normale und für hülsenlose Munition, wobei Letztere in den 2070ern deutlich stärker verbreitet ist. Eine Waffe kann nur eine der beiden Arten abfeuern und nicht zwischen ihnen wechseln.

Eine digitale Munitionsanzeige und Wireless-Fähigkeit gehören bei modernen Feuerwaffen zur Standardausrüstung.

Taser

Taser übertragen eine elektrische Ladung, die Elektrizitätsschaden verursacht (siehe S. 193) und damit das Opfer außer Gefecht setzen soll. Tasern wird der halben Stoßpanzerung (aufgerundet) widerstanden. Sie werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert.

Defiance EX Schocker: Der EX Schocker schießt bis zu vier Pfeile an bis zu 20 Meter langen Drahtfäden ab. Er besitzt außerdem Kontakte, die einen Einsatz als Betäubungswaffe im Nahkampf ermöglichen.

Yamaha Pulsar: Der Pulsar schießt Kondensator-Pfeile auf das Ziel ab und macht so die Drähte überflüssig, die bei vielen anderen Tasermodellen vom Pfeil zur Waffe führen.



Holdout-Pistolen

Holdout-Pistolen werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert.

Raecor Sting: Das „Zitronenpresse"-Design der Waffe (der Lauf ragt zwischen den Fingern des Schützen heraus und sie wird abgefeuert, indem man die Faust ballt) und ihre Polyresin-Komponenten (von MAD-Scannern nicht zu entdecken) machen sie zu einer sehr heimlichen Waffe. Sie feuert nur Flechette-Munition ab (bereits in die Waffenwerte eingerechnet).



Streetline Special: Diese kleine, leichte Waffe wird aus Kompositmaterialien hergestellt (MAD erleiden einen Würfelpool-Modifikator von –2 beim Versuch, die Waffe aufzuspüren. Sie ist bei Leuten auf der untersten Stufe der Gesellschaft sehr beliebt.

Leichte Pistolen

Leichte Pistolen werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert.

Colt America L36: Ein Oldtimer mit einem sehr guten Ruf. Diese schlanke automatische Pistole kann leicht verborgen werden und ist überall erhältlich.



Fichetti Security 600: Diese Pistole wurde als leichte Zweitwaffe für Sicherheitspersonal entwickelt und hat einen sehr effektiven Magazinmechanismus, der unglaublichen 30 Kugeln Platz bietet. Sie ist mit einer abnehmbaren Schulterstütze und einem Lasermarkierer ausgestattet.

Hämmerli 620S: Die Hämmerli bietet, bei schlankem und stilsicherem Design, die Reichweite einer schweren Pistole im Gehäuse einer leichten Pistole (verwenden Sie die Reichweiten für schwere Pistolen, S. 179). Sie enthält außerdem ein eingebautes Gasventil und ein Smartgunsystem.

Yamaha Sakura Fubuki: Der „Kirschblüten-Sturm" ist das Flaggschiff von Yamahas neuer Serie elektronischer Waffen, die keine beweglichen Teile besitzen. Statt in einem normalen Magazin werden die Patronen hintereinander in jedem der vier Läufe gestapelt, sodass extrem schnelle kurze Salven abgegeben werden können. Die Fubuki kann nur enge Salven (keine weiten) abgegeben, aber anstelle des Salvenrückstoßes gilt für sie nur HM-Rückstoß (nur –1 Rückstoß für die zweite Salve in jeder Kampfphase). Beinhaltet eine interne ausklappbare Schulterstütze.



Schwere Pistolen

Schwere Pistolen werden mit der Fertigkeit Pistolen abgefeuert.

Ares Predator IV: Zu allen Zeiten die Lieblingszweitwaffe der Söldner und Sicherheitsdienste. Enthält ein Smartgunsystem.

Ares Viper Slivergun: Die Slivergun ist eine schlanke Waffe mit Salvenfähigkeit und eingebautem Schallunterdrücker. Sie verfeuert Metallsplitter, die als Flechettemunition gelten (bereits in den Schadenscode eingerechnet).



Colt Manhunter: Diese bei Polizeitruppen beliebte Waffe wird mit einem eingebauten Lasermarkierer geliefert.



Remington Roomsweeper: Diese kurzläufige „Schrotpistole" kann mit Schrotpatronen statt mit normalen Kugeln geladen werden und verwendet in diesem Fall die Reichweite einer schweren Pistole, aber die Schrot-Regeln (siehe *Schrotflinten*, S. 183f.).



Ruger Super Warhawk: Denkst du, heute wäre dein Glückstag, Punk? Dieser schwere Revolver sieht genauso beängstigend aus wie die Löcher, die er reißt. Er kann nicht mit einem Schalldämpfer ausgestattet werden.



Automatikpistolen

Automatikpistolen werden mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen abgefeuert.

Ceska Black Scorpion: Diese klassische Automatikpistole verbindet Tarn- mit Salvenfähigkeit. Sie wird mit einer integrierten ausklappbaren Schulterstütze geliefert.

Steyr TMP: Diese leichte Polymerrahmen-Pistole kann vollautomatisch feuern, die fehlende Rückstoßkompensation macht es jedoch schwer, die Waffe unter Kontrolle zu halten.



Maschinenpistolen

Maschinenpistolen werden mit ertigkeit Schnellfeuerwaffen abgefeuert.

AK-97 Karabiner: Das AK-97 hat sich seinen guten Ruf in vielen Feldzügen überall auf der Welt verdient. Seine Verlässlichkeit ist legendär – man kann es für 10 Jahre verbuddeln, ausgraben und sofort ohne jedes Problem mit schießen. Inklusive abnehmbarer ausklappbarer Schulterstütze.

HK 227-X: Die MP der Wahl für viele Konzern- und Sicherheitskräfte. Die HK 227X kann mit einer ausklappbaren Schulterstütze, einem Smartgunsystem und einem eingebauten Schallunterdrücker aufwarten.



HK MP-5 TX: Diese Waffe, die das klassische MP-5-Design weiterträgt, wurde auf der Straße durch eine aggressive Werbekampagne und die Schleichwerbung im Blockbuster *Combat Mage: TNG* beliebt. Die TX beinhaltet ein Gasventilsystem 2, einen Lasermarkierer und eine abnehmbare ausklappbare Schulterstütze.



Taser	Schaden	PB	Modus	Rückstoß	Munition	Verfügbarkeit	Preis
Defiance EX Schocker	8G(e)	–Hälfte	EM	–	4 (m)	–	150 ¥
Yamaha Pulsar	6G(e)	–Hälfte	HM	–	4 (m)	–	150 ¥
Holdout-Pistolen	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Raecor Sting	6K(f)	+5	EM	–	5 (s)	6E	350 ¥
Streetline Special	4K	–	EM	–	6 (s)	4E	100 ¥
Leichte Pistolen	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Colt America L36	4K	–	HM	–	11 (s)	4E	150 ¥
Fichetti Security 600	4K	–	HM	(1)	30 (s)	6E	450 ¥
Hämmerli 620S	4K	–	HM	1	6 (s)	8E	650 ¥
Yamaha Sakura Fubuki	4K	–	HM/SM	(1)	10 (v) x 4	10E	2.000 ¥
Schwere Pistolen	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Ares Predator IV	5K	–1	HM	–	15 (s)	4E	350 ¥
Ares Viper Slivergun	8K(f)	+5	HM/SM	–	30 (s)	5E	500 ¥
Colt Manhunter	5K	–1	HM	–	16 (s)	4E	300 ¥
Remington Roomsweeper	5K	–1	HM	–	8 (m)	6E	250 ¥
mit Flechette	7K(f)	+5					
Ruger Super Warhawk	6K	–2	EM	–	6 (tr)	3E	250 ¥
Automatikpistolen	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Ceska Black Scorpion	4K	–	HM/SM	(1)	35 (s)	8E	550 ¥
Steyr TMP	4K	–	HM/SM/AM	–	30 (s)	8E	600 ¥
Maschinenpistolen	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
AK-97 Karabiner	5K	–	HM/SM/AM	(1)	30 (s)	4E	400 ¥
HK 227-X	5K	–	HM/SM/AM	(1)	28 (s)	8E	800 ¥
HK MP-5 TX	5K	–	HM/SM/AM	2 (3)	20 (s)	4E	550 ¥
Ingram Smartgun X	5K	–	SM/AM	2 (3)	32 (s)	6E	650 ¥
Uzi IV	5K	–	SM	(1)	24 (s)	4E	500 ¥



Ingram Smartgun X: Diese Weiterentwicklung der Smartgun wartet mit einem Gasventil 2, einem Smartgunsystem, einem Schallunterdrücker und einer abnehmbaren ausklappbaren Schulterstütze auf.



Uzi IV: Dieser würdige Nachkomme der berühmten israelischen Waffe verfügt über eine interne ausklappbare Schulterstütze und einen Lasermarkierer.

Sturmgewehre

Sturmgewehre werden mit der Fertigkeit Schnellfeuerwaffen abgefeuert.

AK-97: Die verbreitetste Version des vorzüglichen Sturmgewehrs, ideal für den kleinen Geldbeutel.



Ares Alpha: Diese für die Ares Firewatch-Spezialeinheiten entwickelte Waffe besitzt einen Granatwerfer unter dem Lauf, ein Smartgunsystem und ein besonderes Kammerdesign, das 2 Punkte Rückstoßkompensation bietet.



FN HAR: Dieses Sturmgewehr wird bei Konzern-Einsatzteams und privaten Sicherheitsdiensten mit Spezialisierung auf Einsätze in hochgefährlichen Gebieten immer beliebter. Es wird mit einem Lasermarkierer und einer Gasventil-Rückstoßkompensation der Stufe 2 geliefert.



HK XM30: Diese preisgekrönte modulare „Waffenplattform" macht aus einem einzelnen Soldaten eine Ein-Mann-Armee. Das Sturmgewehr-Grundmodell weist eine leichte Kompositbauweise, ein Smartgunsystem, eine feste Schulterstütze mit Schockpolster und einen Unterlauf-Granatwerfer mit Airburst-Verbindung auf. Die Waffe kann mit optionalen Modulen – für den Umbau ist eine Ausgedehnte Probe auf Schnellfeuerwaffen + Geschicklichkeit (5, 1 Minute) notwendig – zu einer Version mit Unterlaufschrotflinte, einem kompakten Karabiner, einem Scharfschützengewehr (mit Zielfernrohr) oder in ein leichtes Maschinengewehr (mit Zweibein) umkonfiguriert werden.



Sportgewehre

Sportgewehre werden mit der Fertigkeit Gewehre abgefeuert.

Ruger 100: Dieses Sportgewehr ist die Lieblingswaffe vieler professioneller Jäger. Es besitzt ein eingebautes Zielfernrohr und eine feste Schulterstütze mit Schockpolster.

PJSS Elefantenbüchse: Wenn man etwas Großes aus sicherer Entfernung erschießen will, ist diese schwere, doppelläufige Waffe dafür genau das Richtige. Die beiden Läufe können mit Schadenscode +1 und Rückstoß-Modifikator –1 gleichzeitig abgefeuert werden. Inklusive fester Schulterstütze und Schockpolster.

Scharfschützengewehre

Scharfschützengewehre werden mit der Fertigkeit Gewehre abgefeuert. Obwohl die Scharfschützengewehre des Jahres 2072 schon stabiler sind als ihre Vorgängergenerationen, so sind sie noch immer nicht für

Kämpfe auf kurze Distanzen ausgelegt. Am Ende jeder Runde, in der das Scharfschützengewehr in einem bewegungsintensiven Feuergefecht benutzt wird (im Gegensatz zu statischen Scharfschützen-Situationen), legen Sie eine Edge-Probe ab. Für jede nicht gelungene Edge-Probe erleidet die Waffe einen Würfelpool-Modifikator von –1, bis sie mit einer Ausgedehnten Probe auf Waffenbau + Logik (8, 1 Minute) wieder rekalibriert wurde. Der Poolmodifikator wird verdoppelt, wenn die Waffe als Nahkampfwaffe oder Verteidigung gegen einen Nahkampfangriff missbraucht wird.

Ranger Arms SM-4: Dieses Gewehr verfügt über einen Schalldämpfer, ein Zielfernrohr und eine feste Schulterstütze mit Schockpolster. Das SM-4 kann vollständig auseinandergebaut werden und passt dann in einen normalen Aktenkoffer; für den Auseinander- oder Zusammenbau benötigt man 3 Komplexe Handlungen.

Walther MA-2100: Als Lieblingsscharfschützengewehr der CAS-Armee wurde das MA-2100 gemäß militärischer Spezifikationen entwickelt. Es leidet nicht unter der Instabilität anderer Scharfschützengewehre (sodass die Edge-Probe für die Verwendung im Fernkampf außerhalb der Scharfschützenrolle, nicht aber für eine Verwendung im Nahkampf, entfällt). Der Nachteil dieses Modells liegt jedoch darin, dass es nicht auseinandergebaut und in einen Aktenkoffer gesteckt werden kann. Es wird mit einem internen Smartgunsystem und einer festen Schulterstütze mit Schockpolster geliefert.

Schrotflinten

Schrotflinten werden mit der Fertigkeit Gewehre abgefeuert. Die speziellen Regeln für den Einsatz von Schrotflinten finden Sie auf den Seiten 183f.).

Mossberg AM-CMDT: Diese schwere automatische Schrotflinte kann einen ganzen Raum binnen eines einzigen Augenblicks mit schwirrenden Schrotkügelchen füllen, was sie zu einer gefürchteten Waffe im Häuserkampf macht. Sie verschießt ausschließlich Flechettemunition (bereits in die Waffenwerte eingerechnet).



Remington 990: Die Remington wird mit einem Zielfernrohr und einer festen Schulterstütze mit Schockpolster geliefert. Sie kann normale Kugeln oder Flechettemunition verschießen.



Spezielle Waffen

Jede einzelne dieser Waffen benötigt eine auf sie zugeschnittene Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe.

Ares S-III Super-Squirt: Diese beliebte nicht-tödliche Waffe verschießt Gelpacks mit Dimethylsulfoxid (DMSO, eine Trägersubstanz, durch die Chemikalien von der Haut aufgenommen werden). Auf diese Weise können chemische Substanzen über die Reichweite einer leichten Pistole transportiert werden. Der Angriff selbst verursacht keinen Schaden, aber wenn das Ziel getroffen wurde, überträgt das DMSO die Substanz direkt in den Blutkreislauf des Opfers (siehe *Toxine*, S. 296).



Fichetti Pain Inducer: Diese nicht-tödliche Waffe verwendet einen Mikrowellenlaser, der die Moleküle in der Haut des Ziels in Bewegung versetzt und auf diese Weise intensive Schmerzen verursacht (das Ziel fühlt sich, als würde es in Flammen stehen). Dies wird als Toxinangriff (siehe S. 296) mit einer Kraft von 8 gehandhabt. Das Opfer widersteht mit Konstitution + halber Stoßpanzerung (aufgerundet). Wenn die modifizierte Kraft die Willenskraft des Opfers übertrifft, muss das Opfer in seiner nächsten Kampfphase alles unternehmen, um dem Schmerz zu entkommen (normalerweise bedeutet das die Flucht). Der Angreifer kann den Strahl mit einer Komplexen Handlung weiter auf dem Ziel halten, solange der Spielleiter nicht entscheidet, dass es ausgewichen ist oder Deckung gefunden hat. Kann das Ziel nicht fliehen, wird es von heftigen Schmerzen geschüttelt und erleidet einen Würfelpool-Modifikator in Höhe der modifizierten Kraft auf alle Proben, solange es dem Strahl ausgesetzt ist. Der Pain Inducer verwendet die Reichweite von leichten Pistolen. Er besitzt 10 Ladungen und verbraucht eine Ladung pro Runde, in der er eingesetzt wird. An einer Steckdose lädt er eine Ladung pro 10 Sekunden wieder auf.



Parashield Pfeilpistole: Als industrielle Standard-Pfeilpistole verschießt die Parashield Injektionspfeile (s. *Injektionspfeile*, S. 361 und S. 369), die mit Narcoject oder einer anderen Substanz gefüllt sind. Die Parashield Pfeilpistole benutzt die Reichweiten einer Schweren Pistole.

Parashield Pfeilgewehr: Die Gewehrversion der Parashield Pfeilpistole verwendet Druckluft, um die Injektionspfeile zu verschießen. Das Parashield Pfeilgewehr benutzt die Reichweiten eines Sportgewehrs.

Maschinengewehre und Sturmkanonen

Diese Waffen werden mit der Fertigkeit Schwere Waffen abgefeuert. Sie verursachen doppelte Rückstoßmodifikatoren (siehe *Rückstoß*, S. 181).

Ingram White Knight: Wenn Sie nach dem richtigen Rumms suchen, dann ist die White Knight die Waffe Ihrer Wahl. Sie ist mit einer abnehmbaren, ausklappbaren Schulterstütze und einem internen Gasventilsystem ausgestattet, das 5 Punkte Rückstoßkompensation liefert und nicht weiter aufgewertet werden kann.



Stoner-Ares M202: Dieses mittlere Maschinengewehr besitzt eine unglaublich hohe Durchschlagskraft bei einem relativ leichten Rahmen aus besonders strapazierfähigen Komponenten. Wegen seiner geringen Ausmaße stellt es eine sehr beliebte Zweitwaffe für militärische Fahrzeuge dar, es kann aber auch mit diversem Zubehör ausgerüstet und als persönliche Waffe benutzt werden.

Ultimax HMG-2: Das Ultimax wird meist aus einer festen, sitzenden oder knienden Position abgefeuert, denn es verfügt über ein abnehmbares Dreibein, eine feste Schulterstütze mit Schockpolster und ein Gasventilsystem 3. Im Stehen sollte man es nicht abfeuern, wenn man nicht gerade ein Troll ist.

Panther XXL: Diese gigantische Sturmkanone verschießt spezielle Munition, die der eines Hauptgeschützes in einem kleinen Panzer ähnelt. Die Panther XXL wird mit einem Smartgunsystem geliefert.



Granat- und Raketenwerfer

Granat- und Raketenwerfer werden mit der Fertigkeit Schwere Waffen abgefeuert.

Ares Antioch-2: Der Antioch-2 ist ein klassischer Granatwerfer, kombiniert mit einem Smartgunsystem.

ArmTech MGL-12: Dieses Bullpup-Granatgewehr ist aufgrund des halbautomatischen Modus und der Tatsache, dass es mehr Minigranaten als seine Konkurrenten fassen kann, sehr beliebt.

Sturmgewehre	Schaden	PB	Modus	Rückstoß	Munition	Verfügbarkeit	Preis
AK-97	6K	–1	HM/SM/AM	–	38 (s)	4E	500 ¥
Ares Alpha	6K	–1	HM/SM/AM	2	42 (s)	12V	1.700 ¥
Unterlauf-Granatwerfer	Granate	–	EM	–	6 (s)		
FN HAR	6K	–1	HM/SM/AM	2	35 (s)	8E	1.000 ¥
HK XM30	6K	–1	HM/SM/AM	(1)	30 (s)	15V	2.500 ¥
Unterlauf-Granatwerfer	Granate	–	EM	–	8 (s)		
Unterlauf-Schrotflinte	7K	+1	HM	(1)	10 (s)		+1.000 ¥
Karabiner	5K	–	HM/SM/AM	(1)	30 (s)		+500 ¥
Scharfschützengewehr	7K	–2	HM	(1)	10 (s)		+1.000 ¥
LMG	6K	–1	SM/AM	2 (3)	100 (gurt)		+1.000 ¥
Sportgewehre	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Ruger 100	7K	–1	HM	(1)	5 (m)	4E	900 ¥
PJSS Elefantenbüchse	9K	–1	EM	(1)	2 (k)	12E	6.000 ¥
Scharfschützengewehre	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Ranger Arms SM-4	8K	–3	HM	(1)	15 (s)	16V	6.200 ¥
Walter MA-2100	7K	–3	HM	(1)	10 (m)	10V	5.000 ¥
Schrotflinten	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Mossberg AM-CMDT	9K(f)	+5	HM/SM/AM	–	10 (s)	12E	1.000 ¥
Remington 990	7K	–1	HM	(1)	8 (m)	4E	550 ¥
mit Flechette	9K(f)	+5					
Spezielle Waffen	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Ares S-III Super-Squirt	Chemikalie	–	HM	–	20 (s)	4	500 ¥
Fichetti Pain Inducer	Speziell	–Hälfte	EM	–	Speziell	8E	2.000 ¥
Parashield Pfeilpistole	Droge/Toxin	–2	HM	–	5 (s)	6E	600 ¥
Parashield Pfeilgewehr	Droge/Toxin	–2	HM	–	10 (s)	6E	1.700 ¥
Leichte Maschinengewehre	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Ingram White Knight	6K	–1	SM/AM	5 (6)	50 (s) oder 100 (gurt)	12V	2.000 ¥
Mittlere Maschinengewehre	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Stoner-Ares M202	6K	–2	AM	–	50 (s) oder 100 (gurt)	12V	4.500 ¥
Schwere Maschinengewehre	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Ultimax HMG-2	7K	–3	AM	3 (10)	50 (s) oder 100 (gurt)	15V	7.500 ¥
Sturmkanonen	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Panther XXL	10K	–5	EM	(1)	15 (s)	20V	5.500 ¥
Granatwerfer	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Ares Antioch-2	Granate	–	EM	–	8 (m)	8V	600 ¥
ArmTech MGL-12	Granate	–	HM	–	12 (s)	10V	2.000 ¥
Raketenwerfer	**Schaden**	**PB**	**Modus**	**Rückstoß**	**Munition**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Aztechnology Striker	Rakete	–	EM	–	1 (v)	10V	1.000 ¥
Mitsubishi Yakusoku MRL	Rakete	–	HM	–	8 (m)	20V	12.000 ¥



Aztechnology Striker: Der Striker ist ein besonders leichter Einmalraketenwerfer – perfekt für Shadowrunner, die zuschlagen und dann schnell und unbelastet verschwinden wollen.

Mitsubishi Yakusoku MRL: Durch seinen internen Lademechanismus kann der Yakusoku Mehrfach-Raketenwerfer mit bis zu vier verschiedenen Raketenarten (jeweils 2 Stück) geladen werden, unter denen zwischen den Schüssen (über die integrierte Smartgunverbindung) gewechselt werden kann. Seine zwei Feuerrohre erlauben zudem eine schnellere Feuerrate.



FEUERWAFFEN-ZUBEHÖR

Das meiste Zubehör muss an eine bestimmte Halterung montiert werden (siehe den Kasten *Ausrüstungswerte*, S. 357). Pro Halterung kann nur ein Zubehörteil angebracht werden.

Airburst-Verbindung: Dieses Smartgun-Zubehör für Granat-/Raketenwerfer greift auf die vom Entfernungsmesser ermittelte Entfernung zurück und programmiert die Minigranaten/Raketen so, dass sie explodieren, wenn sie diese Entfernung zurückgelegt haben. Die Airburst-Einstellung verringert die Abweichung von 3W6 oder 4W6 auf 2W6. Alle Minigranaten/Raketen können auf diese Weise eingestellt werden. Auf diese Weise eingestellte Airburst-Angriffe explodieren in derselben Kampfphase, in der sie abgeschossen wurden.

Dreibein: Dreibeine werden als stabile Basis für das Abfeuern einer Waffe nah am Boden aus einer liegenden oder knienden Position benutzt. Ein Dreibein kann an die Unterlaufhalterung montiert werden und bietet 6 Punkte Rückstoßkompensation, wenn es richtig eingesetzt wird. Es wird mit einer Komplexen Handlung angebracht oder abgenommen.

Ersatzladestreifen: Zusätzliche Ladestreifen werden ungeladen geliefert; sie können die Maximalmenge an Patronen für die jeweilige Waffe aufnehmen und sind nicht zwischen Waffen austauschbar, auch nicht innerhalb der gleichen Klasse.

Gasventilsystem: Gasventil-Rückstoßkompensationssysteme lassen die Laufgase einer Waffe in einer bestimmten Richtung ab, um das Ansteigen des Laufs zu verhindern. Gasventilsysteme können in Automatikpistolen, Maschinenpistolen, Sturmgewehre und Maschinengewehre eingebaut werden. Durch ihren Einbau, der eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik (8, 1 Stunde) erfordert, wird die Laufhalterung belegt. Einmal installierte Gasventilsysteme können nicht mehr entfernt werden. Waffen, die bereits ein eingebautes Gasventilsystem besitzen, können nicht mit einem weiteren ausgerüstet werden.

Das Gasventilsystem 2 liefert 2 Punkte Rückstoßkompensation, das Gasventilsystem 3 bietet 3 Punkte Rückstoßkompensation.

Gyrostabilisator: Dies ist ein schweres Oberkörpergeschirr, an dem ein beweglicher Gyrostabilisatorarm für ein Gewehr oder eine schwere Waffe angebracht ist. Das System neutralisiert bis zu 6 Punkte Rückstoß- und Bewegungsmodifikatoren. Die Waffe aufzusetzen oder abzumontieren verbraucht eine Einfache Handlung. Das Anlegen des Gyrogestells dauert 5 Minuten, während es mit dem eingebauten Schnellöffner in einer Komplexen Handlung abgelegt werden kann.

Lasermarkierer: Dieses Gerät sendet einen Laserstrahl aus, der einen leuchtenden roten Punkt auf das Ziel projiziert. Dies resultiert in einem Würfelpool-Modifikator von +1 für Fernkampfangriffe (nicht kumulativ mit Smartlink-Boni). Der Lasermarkierer kann am Unterlauf angebracht oder aufmontiert werden. Anbringen und Abnehmen erfordert jeweils eine Komplexe Handlung.

Periskop: Dieses einstellbare „um die Ecke schau"-Gerät wird aufmontiert und erlaubt es dann, um eine Ecke zu zielen.

Schalldämpfer: Der Schalldämpfer ist ein laufmontiertes Zubehör, das das Schussgeräusch und den Mündungsblitz beim Abfeuern einer Waffe verringert. Ein Schalldämpfer kann nur bei Einzelschuss- oder halbautomatischen Waffen (und nicht bei Revolvern) benutzt werden. Er bewirkt einen Würfelpool-Modifikator von –4 auf alle Wahrnehmungsproben, die abgelegt werden, um die Benutzung der Waffe zu bemerken oder den Standpunkt des Schützen zu entdecken. Er kann mit einer Komplexen Handlung abgenommen oder angebracht werden.

Schallunterdrücker: Der Schallunterdrücker ist ein Zubehör, das aufmontiert wird und einem Schalldämpfer ähnelt, nur dass er speziell für Salvenmodus- und vollautomatische Waffen entwickelt wurde. Er bewirkt einen Würfelpool-Modifikator von –4 auf alle Wahrnehmungsproben, die abgelegt werden, um die Benutzung der Waffe zu bemerken oder den Standpunkt des Schützen zu entdecken. Er kann mit einer Komplexen Handlung abgenommen oder angebracht werden. Nach 300 Schuss Salven- oder Vollautomatikfeuer muss er ersetzt werden.

Schnelllader: Der Schnelllader ist ein einfaches Gerät, dass einen Patronenring für das schnelle Nachladen eines Revolvers (Pistolen mit einer Trommel) zusammenhält. Siehe die Tabelle *Feuerwaffen nachladen*, S. 369.

Schnellziehholster: Dieses leicht zugängliche Holster verringert den Mindestwurf für das Schnellziehen von Waffen im Holster auf 2 (siehe *Schnellziehen*, S. 176).



Schockpolster: Dieses Schock absorbierende Polster kann auf die feste Schulterstütze eines Gewehrs, einer Schrotflinte oder einer schweren Waffe aufgebracht werden und liefert 1 Punkt Rückstoßkompensation.

Smart-Feuerplattform: Dies ist ein stationäres Roboter-Dreibein (siehe S. 367), das mit einem fernsteuerbaren Drehkopf versehen ist, der einen Feuerwinkel von 180 Grad (und eine Neigung von 60 Grad) erlaubt. Eine Smartgun-Waffe kann auf der Plattform angebracht werden und ferngesteuert oder durch den Pilot der Plattform abgefeuert werden. Die Plattform ist mit Pilot 3, Sensor 3 und einer Zielerfassung-Autosoft (siehe S. 287) Stufe 3 ausgerüstet.

Smartgunsystem: Das Smartgunsystem verbindet eine Feuer- oder Projektilwaffe direkt mit dem Smartlink des Benutzers (siehe S. 379). Es beinhaltet einen Laserentfernungsmesser und eine kleine Kamera und überwacht die Munition, die Hitzeentwicklung und die Materialermüdung. Es erlaubt Charakteren mit Smartlink, geistig zwischen den Waffenmodi zu wechseln, Ladestreifen auszuwerfen und die Waffe abzufeuern, ohne den Abzug zu betätigen. Die Kamera erlaubt es, gezielt um eine Ecke zu schießen, ohne sich selbst in die Schusslinie zu bringen.

Das System nutzt eine fortschrittliche Rechensoftware, die es dem Benutzer sogar ermöglicht, Waffen mit einer stark ballistischen Flugbahn (wie Granaten) mit großer Präzision und über jede Entfernung abzufeuern. Auf das Smartgunsystem kann auch über einen Wireless-Link zugegriffen und so eine Waffe ferngesteuert abgefeuert oder der Abzug blockiert werden (falls ein Gegner die Waffe in die Finger kriegt). Wird es zusammen mit einem Smartlink benutzt, liefert das System einen Würfelpool-Modifikator von +2 auf die Fernkampfprobe.

Eine Feuerwaffe nachträglich mit einem internen Smartgunsystem auszurüsten, verdoppelt den Preis der Waffe. Ein externes Smartgunsystem kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Waffenbau + Logik (4, 1 Stunde) aufmontiert oder unter dem Lauf angebracht werden. Die kleine Kamera kann mit Sichtverstärkungen ausgerüstet werden (siehe S. 379).

Tarnholster: Verschiedene Holsterarten können über der Hüfte, im unteren Rückenbereich, unter der Achsel, am Unterarm oder am Knöchel getragen werden. Das Tarnholster erhöht den Tarn-Modifikator des enthaltenen Gegenstandes um –1 (siehe S. 356).

Versteckte Armhalterung: Diese Teleskopstange wird am Unterarm angebracht und unter der Kleidung getragen und bietet Platz für eine pistolengroße Waffe. Über ein kabelloses Signal oder die richtige Reihenfolge von Armbewegungen ausgelöst, schiebt sie die Waffe/das Objekt direkt in die Hand des Tragenden. Hierfür ist lediglich eine Freie Handlung nötigt.

Zielfernrohr: Dieses klassische Fernrohr ist ein aufmontiertes Zubehör, das mit jeder der auf S. 379 beschriebenen Sichtverstärkungen ausgestattet werden kann. Es kann mit einer Einfachen Handlung auf- oder abmontiert werden.

Zweibein: Zweibeine sind zweibeinige Ständer, die von einer Waffe nach unten abgehen, sodass sie in einer sitzenden oder liegenden Position abgefeuert werden können. Ein Zweibein kann an die Unterlaufhalterung montiert werden und liefert 2 Punkte Rückstoßkompensation, wenn es richtig eingesetzt wird. Es wird mit einer Komplexen Handlung angebracht oder abgenommen.

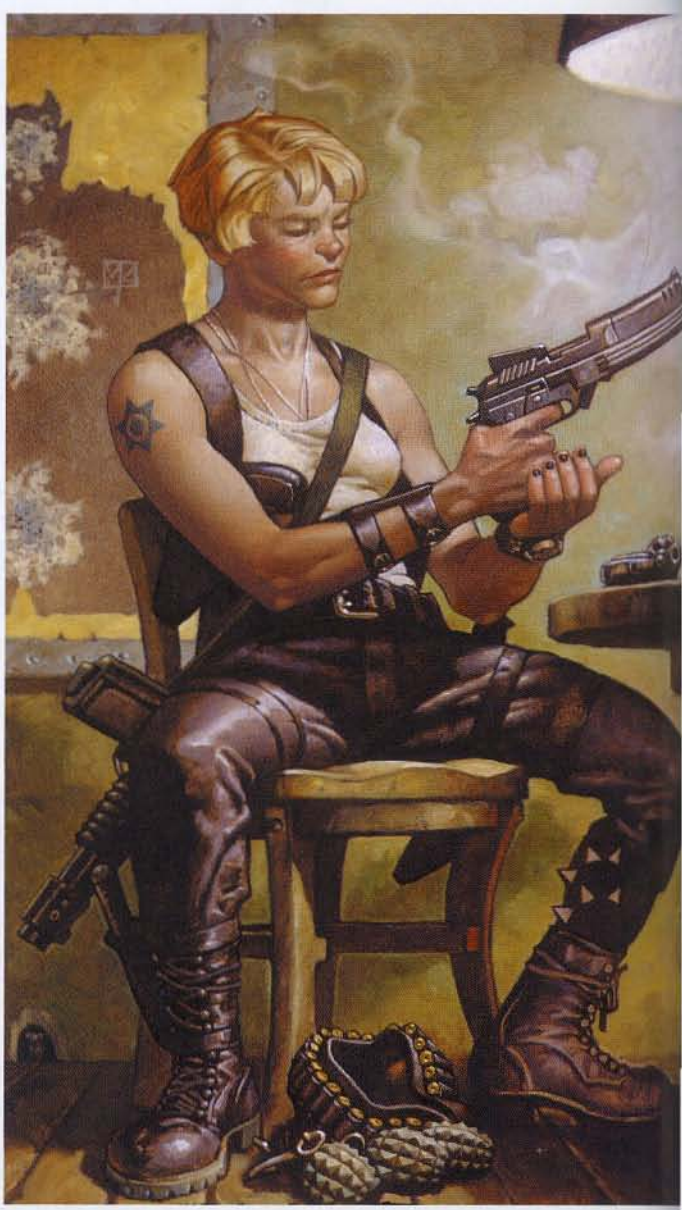
Feuerwaffenzubehör	Halterung	Verfügbarkeit	Preis
Airburst-Verbindung	–	6E	500 ¥
Dreibein	Unterlauf	4	300 ¥
Ersatzladestreifen	–	4	5 ¥
Gasventilsystem 2	Lauf	4E	200 ¥
Gasventilsystem 3	Lauf	6E	400 ¥
Gyrostabilisator	Unterlauf	7	3.000 ¥
Lasermarkierer	Aufmontiert/Unterlauf	2	100 ¥
Periskop	Aufmontiert	3	50 ¥
Schalldämpfer	Lauf	8V	200 ¥
Schallunterdrücker	Lauf	12V	300 ¥
Schnelllader	–	2	25 ¥
Schnellziehholster	–	4	100 ¥
Schockpolster	–	2	50 ¥
Smart-Feuerplattform	Unterlauf	12V	2.000 ¥
Smartgunsystem, extern	Aufmontiert/Unterlauf	4E	400 ¥
Smartgunsystem, intern	–	6E	Waffenpreis
Tarnholster	–	2	75 ¥
Versteckte Armhalterung	–	4	350 ¥
Zielfernrohr	Aufmontiert	3	300 ¥
Zweibein	Unterlauf	2	100 ¥

MUNITION

Munition wird zum einen in die unterschiedlichen Arten (Standard, Gel, APDS etc.), zum anderen nach der Klasse der Waffe unterschieden, für die sie hergestellt wurde (leichte Pistole, Sturmgewehr, MMG etc.), und schlussendlich in normale oder hülsenlose Munition unterteilt.

Der Einfachheit halber können Waffen einer Klasse die Munition untereinander austauschen – so können beispielsweise alle leichten Pistolen die gleiche Munition verwenden.

Nach Spielleiterentscheid können auch andere Waffen Munition miteinander tauschen (auch heute nutzen verschiedene Feuerwaffenarten die gleiche Munitionsart). In diesen Grundregeln liegt der



FEUERWAFFEN NACHLADEN

Nachlademethode	Benötigte Handlung	Ergebnis
Ladestreifen (s)	Einfache Handlung	Ladestreifen auswerfen oder einschieben
Ladestreifen füllen	Komplexe Handlung	(Geschicklichkeit) Patronen in den Ladestreifen füllen
Klapplademechanismus (k)	Komplexe Handlung	2 Patronen nachladen
Internes Magazin (m)	Komplexe Handlung	(Geschicklichkeit)Patronen nachladen
Vorderlader (v)	Komplexe Handlung	1 Lauf nachladen
Trommel (tr)	Komplexe Handlung	(Geschicklichkeit) Patronen nachladen
Schnelllader	Komplexe Handlung	Mit dem Schnelllader die Waffe vollständig nachladen
Gurtbetrieb (gurt)	Komplexe Handlung	Gurt einlegen oder entfernen
Gurt füllen	Komplexe Handlung	(Geschicklichkeit ÷ 2) Patronen nachladen
Externe Trommel (t)	Komplexe Handlung	Trommel einlegen oder entfernen

Unterschied zwischen normaler und hülsenloser Munition darin, dass die hülsenlose ihre eigene Treibladung und keine Patronenhülse besitzt. Eine Waffe kann entweder normale oder hülsenlose Munition abfeuern, aber nicht beides.

Schadenscode-Modifikator und PB-Modifikator der Munition werden zum normalen Schadenscode und PB der Waffe addiert. So hätte zum Beispiel eine Ares Predator IV (Schaden 5, AP –1) mit APDS (PB –4) modifizierte Schadenswerte von Schadenscode 5, PB –5.

APDS-Geschosse: Panzerbrechende, den Treibspiegel abwerfende Patronen (Armor Piercing Discarding Sabot; APDS) wurden für hohe Geschwindigkeit und panzerbrechende Eigenschaften entwickelt. APDS verringert die Effektivität von Ballistischer Panzerung (PB –4).

Explosivgeschosse: Explosivgeschosse sind massive Kugeln, die beim Aufprall zersplittern und explodieren. Sie erhöhen den Schadenscode um 1.

Explosivgeschosse gehen bei einem Kritischen Patzer im Lauf hoch und fügen dem Charakter den Schadenscode der Waffe zu. Er kann wie gewohnt eine Schadenswiderstandsprobe ablegen. Der in diesem Moment vom Charakter durchgeführte Angriff schlägt fehl.

EX-Explosivgeschosse: Diese verbesserte Variante der Explosivgeschosse erhöht den Schaden um 1 und besitzt einen PB-Modifikator von –1. Ansonsten verwendet sie die gleichen Regeln wie Explosivgeschosse.

Flechettegeschosse: Kleine, dicht gepackte Metallsplitter sind die böse Überraschung eines Flechette-Geschosses. Sie sind gegen ungeschützte Ziele vernichtend, aber nicht sehr effektiv gegen starre Panzerung. Flechette-Geschosse erhöhen den Schaden um +2, gleichzeitig heben sie aber den effektiven Wert der Stoßpanzerung (PB +5). Gegen Flechette wird mit Stoßpanzerung widerstanden.

Bei Waffen, bei denen die Flechettemunition bereits eingerechnet wurde, steht hinter dem Schadenscode ein (f).

Gelgeschosse: Diese nicht-tödlichen Geschosse bestehen aus einer Hartgummi-Substanz und werden häufig bei der Aufruhrbekämpfung eingesetzt. Meist sind es halbfeste Patronen, die sich beim Aufprall abplätten und so ihre kinetische Energie auf einen größeren Bereich verteilen. Gel-Geschosse verursachen Geistigen Schaden, dem mit Stoßpanzerung widerstanden wird (PB +2). Gel-Geschosse reduzieren für Zwecke des Niederschlags die Konstitution des Ziels um 2; siehe *Niederschlag*, S. 191.

Injektionspfeile: Diese für den Einsatz in Pfeilwaffen unterschiedlichster Art – wie beispielsweise Parashield Pistole und Gewehr – gedachte Munition enthält eine einzelne Dosis einer Droge oder eines Toxins. Die Auswirkungen eines Treffers hängen von der verwendeten Nutzlast ab, aber um diese an den erforderlichen Bereichen des Ziels zur Wirkung zu bringen und die Panzerung zu durchdringen, benötigt der Angreifer 2 Nettoerfolge in der Vergleichenden Fernkampf-Probe.

Leuchtspurgeschosse: Leuchtspurmunition zieht „Leuchtfäden" hinter sich her und macht es dem Schützen so leichter, auf das Ziel einzuschwenken. Diese Munitionsart kann nur in vollautomatischen Waffen benutzt werden und wird dabei als jede dritte Patrone in einen Ladestreifen geladen. Dies ist eine Ausnahme zu der Regel, dass in einem Ladestreifen nur eine Munitionsart enthalten sein darf. Schützen, die Leuchtspur-Geschosse auf eine größere Entfernung als *Kurz* abfeuern, erhalten einen Würfelpool-Modifikator von +1 für eine kurze Salve, +2 für eine lange Salve und +3 für eine vollautomatische Salve. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem eines Smartgun-Systems.

Schocker: Dies sind Spezial-Projektile, die am Ziel haften bleiben und ein Batteriepack enthalten, das kurze Elektroschocks mit hoher Voltzahl abgibt. Der Schadenscode der Waffe wird durch den der Schocker-Munition ersetzt.

Munition pro 10 Schuss	Schadensmod.	PB-Modifikator	verwendete Panzerung	Verfügbarkeit	Preis
APDS	–	–4	Ballistisch	16V	70 ¥
Explosivgeschosse	+1	–	Ballistisch	8V	50 ¥
EX-Explosivgeschosse	+1	–1	Ballistisch	12V	100 ¥
Flechettegeschosse	+2	+5	Stoß	2E	100 ¥
Gelgeschosse	(–1)G	+2	Stoß	4E	30 ¥
Injektionspfeile	wie Droge/Toxin	–	Stoß	4E	75 ¥
Leuchtspurgeschosse	–	–	Ballistisch	5E	75 ¥
Schocker	6G(e)	–Hälfte	Stoß	5E	80 ¥
Standardmunition	–	–	Ballistisch	2E	20 ¥
Sturmkanonen-Geschosse	wie Kanone	wie Kanone	Ballistisch	16V	450 ¥
Taserpfeil	wie Taser	–Hälfte	Stoß	2	50 ¥

Standardmunition: Normale Vollmantelgeschosse für alle Einsatz-Zwecke (meist: um zu töten).

Sturmkanonen-Geschosse: Diese massiven Explosivgeschosse werden aus HDX-Kompositsuperplast hergestellt.

Taserpfeile: Diese Pfeile werden in Taserwaffen geladen.



GRANATEN, RAKETEN UND LENKRAKETEN

Granaten sind kleine, eigenständige Sprengstoffpakete. Sie sind entweder mit einem eingebauten Zeitzünder ausgestattet, der nach einer vorher festgesetzten Zeit (normalerweise 5 Sekunden) detoniert, mit einem Bewegungssensorset, um beim Aufprall zu explodieren, oder mit einem Wireless-Link, mit dem die Explosion über ein Fernsteuerkommando ausgelöst werden kann. Gegen den Schaden einer Granate wird mit Stoßpanzerung widerstanden.

Einige Granaten sind rund oder zylinderförmig, aerodynamische Versionen haben die Form von Ringen oder Scheiben mit entsprechend höherer Reichweite. Minigranaten sind speziell für die Verwendung in Granatwerfern vorgesehen. Sie werden scharf, nachdem sie 5 Meter vom Abschusspunkt entfernt sind, und explodieren beim Aufprall (außer bei Benutzung einer Airburst-Verbindung, siehe S. 367). Diese Sicherheitsmaßnahme kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Waffenbau + Logik (3, 5 Minuten) ausgeschaltet werden. Minigranaten haben den gleichen Preis und die gleiche Wirkung wie normale Granaten.

Granaten werden mit der Fertigkeit Wurfwaffen geworfen oder mit der Fertigkeit Schwere Waffen aus Granatwerfern abgeschossen. Es gelten die Regeln für Granaten, S. 184). Granaten und ähnliche Sprengmittel können auch mit einem Stolperdraht in eine einfache Falle verwandelt werden. Dafür ist eine Ausgedehnte Probe auf Sprengstoffe + Geschicklichkeit (8, 1 Komplexe Handlung) erforderlich.

Betäubungsgranate: Die Betäubungsgranate verteilt bei ihrer Explosion ein metallisches Pulver, das sich beim Kontakt mit dem Sauerstoff in der Luft entzündet und dadurch eine laute, helle, betäubende Explosion erzeugt, die sich gleichmäßig über einen Radius von 10 Metern verteilt.

Flash-Pack: Dieses zigarettenschachtelgroße Gerät enthält vier Quarz-Halogen-Mikroblitzlichter, die eine zufällige Blitzsequenz abgeben, um die Gegner zu verwirren, abzulenken und zu blenden. Jeder, der auf ein Flash-Pack schaut, erhält wegen des intensiven Gleißens einen Würfelpool-Modifikator von –4 auf seine Angriffsproben (Blitzkompensation verringert diesen Modifikator auf –2). Das Flash-Pack enthält 10 Ladungen; wenn es aktiviert wird, verbraucht es eine Ladung pro Kampfrunde. Wird es an eine Steckdose angeschlossen, lädt es eine Ladung pro 10 Sekunden nach.

Gasgranate: Statt zu explodieren, verströmen Gasgranaten eine Gaswolke mit einem Durchmesser von 20 Metern. Hierbei handelt es sich normalerweise um Unruhebekämpfungs-/CS-Gas, aber es können auch andere Chemikalien ausgewählt werden. Die Wolke bleibt für etwa 4 Kampfrunden bestehen (kürzer in windiger Umgebung, länger in abgeschlossenen Räumen; je nach Spielleiterentscheid).

Rauchgranate: Ähnlich wie die Gasgranate verströmt die Rauchgranate eine Rauchwolke mit 20 Metern Durchmesser. Der Rauch behindert die Sicht und führt zu entsprechenden Sichtverhältnis-Modifikatoren. Die Wolke besteht für etwa 4 Kampfrunden (kürzer in windiger Umgebung, länger in abgeschlossenen Räumen; je nach Spielleiterentscheid).

IR-Rauchgranate: Dies sind Rauchgranaten, deren Rauch allerdings heiße Partikel enthält, die IR-Sicht behindern; es werden die Sichtverhältnis-Modifikatoren für IR-Rauch angewendet.

Splittergranate: Diese Granaten verteilen eine Wolke tödlichen Schrapnells über ein großes Gebiet, das ungepanzerte Ziele schwer verletzt. Ihr Schadenscode sinkt um –1 pro Meter Entfernung vom Detonationspunkt.

Sprenggranate: Diese Granaten erzeugen eine immense Sprengwirkung, die sogar schwer gepanzerte Ziele durchschlägt. Ihr Schadenscode sinkt um –2 pro Meter Entfernung vom Detonationspunkt.

Raketen und Lenkraketen

Raketen sind Projektile mit einer Leichtmetall- oder Plastikhülle und Steuerfinnen, einem Antriebssystem (normalerweise Feststoff-Chemikalien) und einem Sprengkopf. Sie werden als „dumme" Waffen bezeichnet, weil sie geradeaus in die Richtung fliegen, in die sie gerichtet werden, und keine internen oder externen Steuereinrichtungen besitzen.

Lenkraketen sind Raketen mit internen Steuer- und Zielsuchsystemen und teurer als die Standardraketen. Wegen ihrer hoch entwickelten Elektronik werden Lenkraketen als „intelligente" Waffen bezeichnet. Die eingebaute Elektronik hilft dem Schützen beim Erfassen und Treffen des Ziels.

Die Regeln für die Verwendung beider Sorten von Raketen finden Sie auf S. 185. Raketen und Lenkraketen werden 20 Meter von ihrem Abschusspunkt entfernt scharfgeschaltet – diese Sicherheitsmaßnahme kann mit einer Ausgedehnten Probe auf Waffenbau + Logik (3, 5 Minuten) ausgeschaltet werden. Raketen und Lenkraketen explodieren beim Aufprall oder können mithilfe einer Airburst-Verbindung (siehe S. 367) im Flug an einer vorher festgelegten Stelle zur Detonation gebracht werden (und senken die Abweichung so auf 2W6).

Anti-Fahrzeug: AF-Raketen/-Lenkraketen haben einen Sprengkopf mit zielgerichteter Sprengwirkung, der sich einen Weg durch ein Fahrzeug oder eine Barriere schlagen soll, weshalb der Explosionsradius im Vergleich zu dem einer Sprengrakete eher gering ausfällt. AFR/AFL haben gegen Personen PB –2 und gegen Fahrzeuge PB–6.

Splitter: Der Sprengkopf dieser vorrangig gegen Personen eingesetzten Rakete verteilt Hochgeschwindigkeitssplitter aus Metall oder Plastik-Metall, die ungepanzertes Fleisch in Stücke reißen. Diese Raketen/Lenkraketen sind gegen ungeschützte Ziele sehr effektiv, aber eher ineffektiv gegen Barrieren, Gebäude und Fahrzeuge.

Spreng: Spreng-Raketen/-Lenkraketen wurden dafür entwickelt, schweren Schaden in einem großen Gebiet zu verursachen. Ihr Sprengmuster ähnelt dem einer Granate, hat aber eine viel größere Reichweite. Sie sind gegen harte Ziele wie Fahrzeuge oder Militärgebäude nicht sonderlich effektiv – sie verwenden die Sprengwirkung der normalen Granatenregeln.

SPRENGSTOFFE

Sprengstoffe werden vorrangig dazu eingesetzt, um Gebäude zu beschädigen. Mithilfe der Fertigkeit Sprengstoffe kann ermittelt werden, wie gut ein Charakter bei der Vorbereitung die Schlüssel- oder Schwachstellen des Ziels ausnutzt und die Sprengwirkung ausgerichtet hat. Jeder Erfolg bei einer Probe auf Sprengstoffe + Logik erhöht die effektive Stufe des Sprengstoffs um 1. Wie die Sprengeffekte bei einer Barriere ermittelt werden, verrät der Abschnitt *Barrieren zerstören*, S. 196.

Der Schadenscode von Sprengstoffen wird als (modifizierte) Stufe x Quadratwurzel der verwendeten Kilogramm berechnet. Der Schaden ist Körperlich. Wie bei Granaten sinkt der Schadenscode, je weiter man vom Epizentrum der Sprengung entfernt ist. Die Sprengwirkung wird bei einer kreisförmigen Explosion um –2 pro Meter gesenkt, bei einer zielgerichteten Sprengung (bis zu 60 Grad in eine bestimmte Richtung) um –1 pro Meter. Wird der Sprengstoff direkt am Ziel angebracht, darf dieses nur seine halbe Stoßpanzerung verwenden, ansonsten gilt der PB des Sprengstoffs als 0.

Wenn der Sprengstoff eine Barriere zerstört, erschafft er dadurch eine tödliche Schrapnellwolke, die ein deutlich größeres Gebiet als die eigentliche Explosion erfüllt – die Sprengwirkung sinkt nur noch halb so schnell, wodurch sich der effektive Radius verdoppelt.

Kommerzieller Sprengstoff: Dies umfasst eine Bandbreite an Sprengstoffen, fest und flüssig, die aus hochwertigen explosiven Chemikalien und einem Stabilisator bestehen, der die Empfindlichkeit senken und die Stabilität des Materials steigern soll.

Plastiksprengstoff: Da sie hochstabil, formbar und mit Haftwirkung versehen sind, sind Plastiksprengstoffe für einige Aufgaben besonders gut

Granaten	Schaden	PB	Sprengwirkung	Verfügbarkeit	Preis
Betäubung	6G	–3	10 m Radius	6E	30 ¥
Flash-Pack	Speziell	–	Speziell	4	200 ¥
Gas	Chemikalie	–	10 m Radius	4 + Chemikalie	20 ¥ + Chemikalie
IR-Rauch	–	–	10 m Radius	6E	35 ¥
Rauch	–	–	10 m Radius	4E	30 ¥
Splitter	12K(f)	+5	–1/m	10V	35 ¥
Spreng	10K	–2	–2/m	7V	45 ¥

Raketen	Schaden	PB	Sprengwirkung	Verfügbarkeit	Preis
Anti-Fahrzeug	16K	–2/–6*	–4/m	20V	1.000 ¥
Splitter	16K(f)	+5	–1/m	16V	500 ¥
Spreng	14K	–2	–2/m	20V	750 ¥

*Anti-Fahrzeug-Raketen und Anti-Fahrzeug-Lenkraketen haben gegen Personen einen PB von –2, gegen Fahrzeuge –6.

Lenkraketen	Schaden	PB	Sprengwirkung	Verfügbarkeit	Preis
wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	+5	+ (Sensorstufe x 500) ¥

Sprengstoffe, pro Kilogramm	Stufe	Verfügbarkeit	Preis
Kommerziell	3	8E	100 ¥
Plastik	4–15	16V	Stufe x 100 ¥
Schaum	4–15	12V	Stufe x 100 ¥

Zubehör	Stufe	Verfügbarkeit	Preis
Sprengkapsel	–	8E	75 ¥

geeignet – zum Beispiel um ein Loch in eine Wand zu sprengen. Sie werden meist eingefärbt, um die Stromstärke anzugeben, die man braucht, um sie zur Explosion zu bringen, von Schwarz für Magnetfeldinduktion bis zu Kalkweiß für industrielle 440-Volt-Sprengstoffe.

Sprengschaum: Dieser spezielle Sprengstoff besitzt die Konsistenz von Rasierschaum, wird in einer Sprühflasche aufbewahrt und kann auf eine Oberfläche oder in eine Öffnung gesprüht werden. Wie normaler Plastiksprengstoff wird auch Sprengschaum mit elektrischem Strom gezündet.

Sprengkapsel: Enthält eine Zündladung (Sprengung oder elektrisch), mit der eine Detonation ausgelöst werden kann, sowie einen Timer und einen WiFi-Empfänger für Fernzündung.

KLEIDUNG UND PANZERUNG

Niemand will nackt über die Straße laufen – nicht nur wegen der sozialen Implikationen, sondern auch aufgrund alltäglicher Gefahren wie saurem Regen und ultravioletter Strahlung.

Kleidung im Jahr 2072 wird mit einigen unglaublichen Optionen geliefert, um die Lebensqualität des Trägers zu verbessern. Kommlinks, Musikabspielgeräte und andere elektronische Geräte werden oft direkt in den Stoff eingearbeitet und von integrierten Batterien oder besonderen Stoffen mit Solarenergie-Fähigkeit angetrieben. Elektrochemische Fäden, die bei einer geringen Spannung die Farbe wechseln, biegsame Bildschirme, eingewobene Glasfasertechnik und ähnliche Funktionen erlauben es, die Farbe zu verändern oder komplexe Bilder und Muster anzuzeigen. Zusammen mit einem Wireless-Link können Sie Ihre Kleidung über das Kommlink Nachrichten und Bilder aus einer Bibliotheksdatei anzeigen lassen, die Farbe passend zum Wetterbericht ändern oder sie sogar heller leuchten lassen, wenn mehr Kommlinks in der Nähe sind. Fortschrittliche Rutheniumpolymerfasern können in Sekundenschnelle jede gewünschte Farbe annehmen, um mit dem Hintergrund zu verschmelzen (oder aus einer Menschenmenge herauszuragen).

Feedback-Kleidung: Diese Kleidungsmodifikation erzeugt Feedback und Widerstand und ermöglicht es dadurch, die Augmented Reality zu erfühlen. Diese Technik ist recht selten, da Lösungen, bei denen man direkt in die Matrix abtaucht, eine preiswertere und effektivere Alternative darstellen.

Lederjacke/-mantel: Ob es sich nun um eine simple Jacke oder einen knielangen Mantel handelt, Leder wird nie aus der Mode kommen und bietet zudem noch ein Minimum an Schutzwirkung.

Panzerung

Dank Monofilament-Ballistikstoffen, Spinnwebfäden, Keramik-Titan-Kompositplatten und Packs mit flüssiger Panzerung, um bewegliche Bereiche zu bedecken, ist die moderne Panzerung leicht, biegsam und tarnfähig. Die folgenden Panzerungen bieten hervorragenden Schadenswiderstand, ohne den Träger zu behindern oder zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Auf S. 190 finden Sie die Regeln für Panzerung.

Actioneer-Geschäftskleidung: Diese dezent gepanzerten „Macher-Anzüge" gelten unter Mr. Johnsons, Schiebern und leitenden Angestellten, die sich bei allem neo-japanischen Stilbewusstsein auch einen hochwertigen Schutz wünschen, immer noch als très chic. In die Jacke ist ein Tarnholster eingearbeitet (zusätzlicher Tarn-Modifikator von –2).

Chamäleonanzug: Ein Ganzkörperanzug aus Rutheniumpolymer, dessen Sensorsystem die Umgebung scannt und das Bild in der richtigen Perspektive wiedergibt, sodass der Träger Chamäleonfähigkeiten erlangt. Auf Wahrnehmungsproben, um den Träger zu entdecken, wird ein Würfelpool-Modifikator von –4 angewandt. Zudem ist der Anzug gepanzert.

Ganzkörperpanzerung: Die bei Militär- und Sicherheitspersonal auf der ganzen Welt beliebte Ganzkörperpanzerung ist ebenso auf gute Beweglichkeit wie auf ein einschüchterndes Äußeres ausgelegt. Sie beinhaltet gefütterte Unterkleidung, über der flache Päckchen mit flüssigem Panzergel und Panzerplatten angebracht werden. Die Ganzkörperpanzerung ist zwar erstaunlich leicht, aber alles andere als unauffällig. Zusätz-

lich zu einer großen Bandbreite an taktischer Ausrüstung und Gurten kann sie auch mit Umweltanpassungen (für kalte oder heiße Gebiete) und/oder einer chemischen Versiegelung versehen werden, die den Träger vor giftiger Umgebung oder Giftangriffen schützt.

Die Ganzkörperpanzerung ist mit einem eingebauten Wireless-Link ausgestattet und kann mit Sichtverbesserungen, Spür-/RFID-Signalen, Smartlink und anderem aufgerüstet werden.

Der Helm der Panzerung beinhaltet ein Wireless-Link und kann mit jeder Art von Sichtverstärkung ausgestattet werden (S. 379).

Gefütterter Mantel: Der gefütterte Mantel, eine Hommage an die langen Duster des Wilden Westens, bietet guten Schutz und liefert für Gegenstände, die darunter versteckt werden, einen zusätzlichen Tarn-Modifikator von –2.

Panzerjacke: Die beliebteste Panzerungslösung auf der Straße ist in allen erdenklichen Stilrichtungen erhältlich. Sie liefert guten Schutz, ohne zu viel Aufmerksamkeit zu erregen, aber man sollte sie trotzdem nicht zu einer Dinnerparty tragen.

Panzerkleidung: Die extra widerstandsfähigen Ballistikfäden dieser Panzerkleidung bieten einen grundlegenden Schutz, ohne dass man sie von normaler Kleidung unterscheiden könnte.

Panzerweste: Moderne flexible Weste, die dazu gedacht ist, unauffällig unter der normalen Kleidung getragen zu werden.

Tarnanzug: Ein Ganzkörperanzug mit computergenerierten Umgebungstarnmustern. Kann von innen nach außen gewendet werden, um von Tag- auf Nachtmuster zu wechseln. In der passenden Umgebung liefert er einen Würfelpool-Modifikator von –2 auf Wahrnehmungsproben, um den Träger zu entdecken (wird er in einer unpassenden Umgebung getragen, wird daraus ein Bonus von +2). Zudem ist der Anzug gepanzert.

Urban Explorer Overall: Diese farbenfrohen Overalls sind ideal für Boten, Sportler und andere Leute, die immer in Bewegung sind, denn sie besitzen eine gute Belüftung, haben dabei aber eine überraschende Schutzwirkung durch ihre leichte Densiplast- und flüssig-reaktive Panzerung. Enthält ein eingebautes Musik-Abspielgerät und einen Vitalmonitor (siehe S. 384).

Panzerungsmodifikationen

Getragene Panzerung kann mit einer Reihe von Modifikationen verbessert werden. Jede von ihnen ist in den Stufen 1 bis 6 verfügbar (mit Ausnahme der chemischen Versiegelung, die keine Stufe besitzt).

Chemische Isolierung: Das Aufbringen wasserabweisender, undurchlässiger und undurchdringlicher Materialien schützt den Träger gegen chemische Angriffe mit Kontakt-Vektor (siehe Tabelle *Schutz vor Toxinen*, S. 296). Bei einer Ganzkörperpanzerung schützt diese Modifikation auch vor Angriffen mit Inhalations-Vektor.

Chemische Versiegelung: Nur für Ganzkörperpanzerungen erhältlich. Die chemische Versiegelung stellt ein luftdichtes Umweltkontrollsystem dar, für dessen Aktivierung eine Komplexe Handlung erforderlich ist. Sie schützt vor Chemikalien mit dem Kontakt- und Inhalations-Vektor und greift auf einen eingebauten, einstündigen Luftvorrat zurück.

Elektrische Isolierung: Elektrische Isolierung und erdende Materialien schützen den Träger gegen Elektrizitätsschaden (siehe S. 193), sodass die volle Modifikationsstufe zum Panzerungswert addiert wird.

Feuerresistenz: Feuerabweisende, hitzebeständige und nicht entflammbare Materialien schützen den Träger gegen Feuerschaden (siehe S. 194), sodass die volle Modifikationsstufe zum Panzerungswert addiert wird.

Schockstreifen: Diese „Fellstreifen" werden bei Aktivierung elektrisch geladen und verursachen bei jedem, der sie berührt, Elektrizitätsschaden (siehe S. 193). Diese Modifikation muss mit Elektrischer Isolierung verbunden werden (damit sich der Träger nicht selbst elektrifiziert). Für einen Angriff mit den Schockstreifen wird eine Probe auf Waffenloser Kampf abgelegt. Sie enthalten 10 Ladungen. Werden sie an eine Steckdose angeschlossen, erhalten sie pro 10 Sekunden eine Ladung zurück.

Thermische Isolierung: Thermofasern, isolierende Lagen und wärmedämmende Materialien schützen den Träger gegen Kälteschaden (siehe S. 195), sodass die volle Modifikationsstufe zum Panzerungswert addiert wird.

Wärmedämpfung: Innere Lagen halten die Wärme innen und äußere Lagen passen sich an die Umgebungstemperatur an, um die Wärmesignatur des Trägers zu verringern. Wärmedämpfung wird als Würfelpool-Bonus bei Infiltrationsproben eingerechnet, bei denen IR-Sensoren, IR-Sicht etc. umgangen werden müssen.

Helme und Schilde

Helme und Schilde werden nicht als eigenständige Panzerungsstücke behandelt, sondern erhöhen den Wert der getragenen Panzerung um ihre Stufe (siehe *Panzerungsbehinderung*, S. 190).

Durch die Sperrigkeit eines Schilds erleidet der Träger einen Würfelpool-Modifikator von –1 auf alle körperlichen Proben (einschließlich Angriffe). Schilde können auch als Nahkampfwaffen eingesetzt werden (mit der Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffen).

Schilde können mit den Panzerungsmodifikationen Chemische Isolierung, Elektrische Isolierung und Feuerresistenz ausgestattet werden. Wenn man Panzerung und Schild kombiniert, zählt nur der Modifikationsbonus eines von beidem (der Träger entscheidet).

Helm: Es gibt viele verschiedene Helmformen und -größen, aber ihr gemeinsamer Zweck besteht darin, den Kopf vor Schaden zu bewahren. Helme werden oft mit Zubehör wie Elektroden und Sichthilfen aufgemotzt.

Ballistischer Schild: Dieser große, undurchsichtige Schild wird bei Hausstürmungen und anderen SWAT-Einsätzen verwendet. Er besitzt ein Plastik-Sichtfenster und eine eingebaute Leiterstruktur auf der Innenseite, um damit kleinere Hindernisse überklettern zu können.



Schutzschild: Der Schutzschild besteht aus durchsichtigem Plastahl und wird meist bei der Aufruhrbekämpfung eingesetzt.

Taserschild: Als erweiterte Maßnahme zur Kontrolle von Menschenmengen kann ein Taserschild jedem, der mit ihm in Kontakt kommt, einen Elektroschock versetzen. Er verursacht Elektrizitätsschaden (siehe S. 193). Der Taserschild enthält 20 Ladungen. Wird er an eine Steckdose angeschlossen, erhält er pro 10 Sekunden eine Ladung zurück.

Kleidung	Ballistik/Stoß	Verfügbarkeit	Preis
Kleidung	0/0	–	20–100.000 ¥
Feedback-Kleidung	–	+8	+500 ¥
Lederjacke/-mantel	2/2	–	+200 ¥
Panzerung	**Ballistik/Stoß**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Actioneer-Geschäftskleidung	5/3	8	1.500 ¥
Chamäleonanzug	6/4	10E	8.000 ¥
Ganzkörperpanzerung	10/8	14E	6.000 ¥
Helm	+2/+2	–	+1.000 ¥
Chemische Versiegelung	–	+6	+5.000 ¥
Umweltanpassung	–	+3	+2.000 ¥
Gefütterter Mantel	6/4	2	700 ¥
Panzerjacke	8/6	2	900 ¥
Panzerkleidung	4/0	2	500 ¥
Panzerweste	6/4	4	600 ¥
Tarnanzug	8/6	4	1.200 ¥
Urban Explorer Overall	6/6	8	500 ¥
Helm	+0/+2	–	+50 ¥
Panzerungs-modifikationen	**Ballistik/Stoß**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Chemische Isolierung	–	8	Stufe x 250 ¥
Elektrische Isolierung	–	6	Stufe x 200 ¥
Feuerresistenz	–	4	Stufe x 100 ¥
Schockstreifen	–	6E	200 ¥
Thermische Isolierung	–	4	Stufe x 150 ¥
Wärmedämpfung	–	10V	Stufe x 500 ¥
Helme und Schilde	**Ballistik/Stoß**	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Helm	+1/+2	2	100 ¥
Ballistischer Schild	+6/+4	12E	1.500 ¥
Schutzschild	+2/+6	6E	200 ¥
Taserschild	+2/+6	10E	750 ¥
Waffenloser Kampf	**Reichweite**	**Schaden**	**PB**
Schockstreifen	–	6G(e)	–Hälfte
Exotische Nahkampfwaffe	**Reichweite**	**Schaden**	**PB**
Schutzschild	–	(STR÷2)G	+2
Taser-Panzerung/-Schild	–	6G(e)	–Hälfte

ELEKTRONIK

Die Matrix-Attribute von elektronischer Ausrüstung werden vollständig auf S. 260) beschrieben.

Kommlink

Kommlinks stellen das universelle Gerät für den Matrixzugriff dar, mit dem jedermann jederzeit online gehen, seine Elektronik steuern, auf seine ID und Konten zugreifen und seine Wahrnehmung mit erweiterter Realität (Augmented Reality) und virtueller Realität (Virtual Reality) aufwerten kann. Was mit einem Kommlink alles möglich ist, wird ausführlich unter *Kommlinks und Netzwerke*, S. 262) beschrieben. Eine Reihe von Standardkommlinks und Betriebssystemen werden hier beschrieben.

Obwohl von Modell zu Modell Unterschiede bestehen, besitzen die meisten Standardkommlinks die folgenden Komponenten: Musik-Abspielgerät, Mikro-Trid/Holoprojektor/Touchscreen-Bildschirm, Kamera, Mikrofon, Bild/Text-Scanner, RFID-Marker-Lesegerät, GPS (Global Positioning System, die Position wird anhand registrierter Wireless-Knoten trianguliert), ausrollbare, mit Klettband zu befestigende Tastatur, Chip-Abspielgerät, Credstick-Lesegerät, ausziehbare Kopfhörer, Steuerung per Stimmerkennung und eine stoßsichere und wasserdichte Hülle.



Sim-Modul: Das Sim-Modul ist ein ASIST-Interface, das SimSinn-Eindrücke steuert. Es übersetzt Computersignale (SimSinn-Daten) in neurale Signale und macht es für den Benutzer so möglich, SimSinn-Programme sowie Augmented und Virtual Reality (siehe *Virtual Reality*, S. 258) zu erleben. Auf ein Sim-Modul muss mit Elektroden oder über ein direktes neurales Interface (Datenbuchse, implantiertes Kommlink etc.) zugegriffen werden.

Standard Sim-Module (legale) spielen nur kaltes Sim ab (siehe S. 265). Mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware + Logik (10, 1 Stunde) kann das Sim-Modul aber auch so umgebaut werden, dass es heißes Sim (S. 265) und BTLs (S. 301) abspielt, was den Benutzer aber auch anfällig für Schwarzes IC macht. Als vorbeugende Maßnahme gegen Kommlink-Hijacking sind modifizierte Sim-Module mit einem physischen Sicherheitsschalter ausgestattet, mit dem man zwischen kaltem und heißem Sim umschalten kann.

Als Sicherheitsmaßnahme übersteuert das Sim-Modul die motorischen Funktionen des Benutzers, während er vollständig in die VR/das SimSinn eingetaucht ist, damit er in der echten Welt nicht wild herumfuchtelt und sich dabei womöglich verletzt oder Gegenstände beschädigt. Das bedeutet, dass der Körper schlaff wie im Schlaf herumliegt, während man online ist. Diese Unterdrückung des vernetzten Aktivierungssystems (Recticular Activation System = RAS) kann auf eigene Gefahr mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware + Logik (5, 1 Stunde) abgeschaltet werden.

Zubehör

Das folgende Zubehör ist mit jedem elektronischen Gerät kompatibel, wird aber meist zusammen mit Kommlinks eingesetzt. Alle sind WiFi-fähig. Siehe auch *Sichtverstärkung*, S. 379.

AR-Handschuhe: Diese in allen Größen und Formen erhältlichen Handschuhe erlauben es einem Nutzer, manuell mit der Matrix zu interagieren, indem er Arrows bedient, auf eine virtuelle Tastatur oder einen virtuellen Bildschirm zurückgreift oder ein Gerät fernsteuert. Sie enthalten ein Force-Feedback-System, das für eine eingeschränkte Augmented-Reality-Erfahrung sorgt. Diese Handschuhe können auch einfache Informationen über berührte oder gehaltene Gegenstände zur Verfügung stellen, wie Gewicht, Temperatur oder Härte.

Biometrischer Scanner: Will man auf Online-Konten oder bestimmte Geräte zugreifen, wird aus Sicherheitsgründen ein biometrischer Scan verlangt (siehe *Biometrie*, S. 306). Für jede Art von biometrischen Daten wird ein eigener Scanner benötigt.

Drucker: Einmal-Vollfarbdrucker werden bereits am Papierbehälter montiert geliefert.

Elektroden: Dieses Netz/Stirnband mit Elektroden und Ultraschallsendern erlaubt es dem Träger, SimSinn zu erleben, und wird zusammen mit einem Sim-Modul verwendet. Elektroden werden oft unter Stirnbändern, Hüten oder Perücken versteckt.

Nanitencreme-Troden: Mit dieser hochsensiblen Hightech-Nanitencreme kann ein Elektrodennetz auf den Kopf „gemalt" werden. Sie ist bei Clubbesuchern sehr beliebt und wird hier oft kunstvoll in verschiedenen Farben und Formen aufgetragen.

Satellitenverbindung: Hiermit kann der Nutzer Verbindung zu Kommunikationssatelliten aufnehmen, die sich in einem erdnahen Orbit befinden, und so auch dort in Kontakt mit der Matrix treten, wo es keine kabellosen Netzwerke gibt. Die Satellitenverbindung hat eine Signalstufe von 8 und beinhaltet eine tragbare Satellitenschüssel.

Simrig: Eine weiterentwickelte Version des Elektrodennetzes. Das Simrig zeichnet SimSinn-Erlebnis-Daten des Trägers auf (sowohl Sinneswahrnehmungen als auch Emotionen). Simrigs beinhalten bereits ein Sim-Modul.

Skinlink: Mit dem Skinlink ist ein Gerät in der Lage, Daten über das elektrische Feld an der Oberfläche der metamenschlichen Haut zu senden und zu empfangen. Skinlink-Kommunikation kann zwar nur über Berührung erfolgen, dafür kann sie weder abgehört noch gestört werden.

Subvokales Mikrofon: Dieses unauffällige Mikrofon wird auf die Kehle geklebt und erlaubt es dem Nutzer, subvokal zu kommunizieren. Wahrnehmungsproben mit dem Ziel, den Nutzer zu belauschen, erhalten einen Würfelpool-Modifikator von –4.

Sonstige Elektronik

All diese Gegenstände sind wireless-fähig.

Elektronisches Papier: Dieses elektronische Blatt hat grob die Größe eines üblichen Blatts Papier (DIN A4, Letter o.ä.) und kann gefaltet werden, um es in die Tasche zu stecken. Es stellt jede Art von Daten digital dar und kann als anpassungsfähiges Touchscreen-Eingabegerät dienen.

Holoprojektor: Dieses Gerät projiziert ein Trideo-Hologramm in einen beliebigen freien Bereich in bis zu 5 Metern Entfernung. Die Holos können zwar recht realistisch wirken, aber normalerweise genügt eine Wahrnehmung + Intuition (2)-Probe, um ein Hologramm von einer echten Person oder einem echten Gegenstand zu unterscheiden.

RFID-Marker

RFID(Radio-Frequenz-Identifikations)-Marker sind ein integraler Bestandteil jedes Produkts, das aus den Produktionsstraßen der Fabriken rollt. Ihre Größe liegt zwischen mikroskopisch bis hin zu Preisetiketten, ihre Rückseite klebt auf allem und sie sind manchmal nur schwer zu entdecken. Marker senden kleine programmierte Datenmengen aus: Seriennummern, Produkteinzelheiten und Preise (für den Vertrieb und Einzelhandel); Arrows (ARO=Augmented Reality Object) und Werbung (um Orte und Gegenstände geographisch zu markieren oder eine virtuelle AR-Nachricht für alle zu hinterlassen, die vorbeikommen); ID (zur Kontrolle der Bewegungen und Zugriffe von Angestellten); Kontaktdaten des Besitzers (falls ein Gegenstand gestohlen wird); Fahrzeugregistrierung etc. Marker können auch als Signalorter für (Nach-)Verfolgungen benutzt werden, indem sie sich regelmäßig bei Scannern vor Ort oder über die kabellose Matrix melden (zusammen mit den GPS-Daten des aktuellen Zugriffspunkts), ihre geringe Reichweite macht sie allerdings in Funklöchern nutzlos. Die Daten in einem RFID-Marker sind oft unveränderlich, können aber manchmal auch umprogrammiert werden. Marker können von jedem mit einem Kommlink gelesen werden. Sie haben eine Signalstärke von 1.

Der Aufenthaltsort eines Markers kann mit einem Radiosignalscanner (S. 381) aufgespürt werden. Markerdaten können mit einem RFID-Löscher (S. 375) gelöscht oder mit einem Editieren-Programm verändert werden (dies machen Runner, um gefälschte Marker zu erzeugen). Festgeschriebene Daten können nur verändert werden, wenn man auf den Marker manuell zugreift, was eine Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik (5, 1 Minute) erfordert. Daten in einem Marker können verschlüsselt werden.

Sensor-RFID: Diese Marker sind mit einem einzelnen Sensor der Stufe 1 ausgestattet (siehe *Sensoren*, S. 380 – 381) und so programmiert, dass sie eine bestimmte Person, einen Gegenstand oder eine Umgebung überwachen und auf bestimmte Bedingungen reagieren. Sensormarker werden in vielen Geräten, Fahrzeugteilen und Cyberware zu Diagnosezwecken eingesetzt, um die Temperatur bei Nahrungsmittellieferungen zu überwachen sowie bei vielen anderen Anlässen.

Kommlink-Modell	Prozessor	Signal	Preis
Meta Link	1	2	100 ¥
CMT Clip	1	3	300 ¥
Sony Emperor	2	3	700 ¥
Renraku Sensei	2	4	1.000 ¥
Novatech Airware	3	3	1.250 ¥
Erika Elite	3	4	2.500 ¥
Hermes Ikon	4	3	3.000 ¥
Transys Avalon	4	4	5.000 ¥
Fairlight Caliban	4	5	8.000 ¥

Handelsübliche Betriebssysteme	Firewall	System	Preis
Vector Xim	1	1	200 ¥
Redcap Nix	1	2	400 ¥
Renraku Ichi	2	2	600 ¥
Mangadyne Deva	2	3	800 ¥
Iris Orb	3	3	1.000 ¥
Novatech Navi	3	4	1.500 ¥

Zubehör	Gerätestufe	Verfügbarkeit	Preis
AR-Handschuhe	3	–	250 ¥
Biometrischer Scanner	3	4	200 ¥
Drucker	1	–	5 ¥
Elektroden	3	–	50 ¥
Nanitencreme-Troden	3	2	100 ¥
Satelliten-Verbindung	3	4	500 ¥
Sim-Modul	3	–	100+ ¥
für BTL/heißes Sim modif.	3	4V	250+ ¥
Simrig	3	12	1.000 ¥
Skinlink	3	6	50 ¥
Subvokales Mikrofon	3	6	50 ¥

Sonstige Elektronik	Gerätestufe	Verfügbarkeit	Preis
Elektronisches Papier	1	–	20 ¥
Holoprojektor	3	–	200 ¥

RFID-Marker (pro 20 stück)	Gerätestufe	Verfügbarkeit	Preis
Standard-RFID-Marker	1	–	1 ¥
Sensor-RFID (ohne Sensor)	3	4	500 ¥
Sicherheits-RFID	3	4	100 ¥
Spionage-RFID	3	6	5 ¥

Sicherheits-RFID: Auf Sicherheit bedachte Megakonzerne implantieren ihren Lohnsklaven und geschätzten Bürgern oft Sicherheitsmarker (normalerweise in die Hand oder den Arm). Mit Hilfe dieser Marker wird das Verhalten am Arbeitsplatz überwacht, man erhält Zugang zu gesicherten Bereichen oder Geräten (und die Sicherheit wird alarmiert, wenn man sich in Bereichen aufhält, in die man nicht darf) und sie liefern eine Möglichkeit, den Angestellten im Falle einer Entführung zu verfolgen. Die kleinen Marker werden auch bei Kriminellen verwendet, wenn sie im Gefängnis sitzen oder auf Bewährung/unter Aufsicht draußen sind. Eltern und Schulen überwachen damit auch Schüler.

Sicherheitsmarker sind gehärtet und können darum nicht mit einem RFID-Löscher gelöscht werden. Sie können leicht und ohne Essenzverlust unter die Haut implantiert werden. Um sie zu entfernen, ist eine Ausgedehnte Probe auf Erste Hilfe + Logik (8, 1 Minute) erforderlich. Viele Sicherheitssysteme lösen Alarm aus, wenn in ihrer Reichweite ein Sicherheitsmarker deaktiviert wird.

Spionage-RFID: Spionage-RFID sind so programmiert, dass sie still bleiben und nur auf eine Transmission mit einem bestimmtem Passcode reagieren. Sie können mit einem Kommlink oder Wanzenscanner nicht entdeckt werden (es sei denn, die Codes sind bekannt). Sie verwenden meist spezielle Frequenzen und andere Tricks, um ihrer Entdeckung zu entgehen. Diese Marker sind auch so getarnt, dass sie nicht wie RFID-Marker aussehen (zusätzlicher Tarn-Modifikator von –2). Spionage-RFID werden oft als Back-Up für Sicherheits-RFIDs benutzt und können auf die gleiche Weise implantiert werden.

Kommunikation und Gegenmassnahmen

Headkom-Blocker: Der Headkom-Blocker wird von Sicherheitspersonal verwendet, um die Nutzung von Headware-Kommlinks oder Kommunikationssystemen zu unterbinden. Wenn der Headkom-Blocker am Kopf einer Person angebracht und aktiviert wird, arbeitet er genauso wie ein Störsender, aber die Auswirkungen sind auf den Kopf der Person beschränkt.

Mikro-Transceiver: Dieses klassische Kurzreichweiten-Kommunikationsgerät ist perfekt für diskrete Unterhaltungen geeignet. Der Mikro-Transceiver besteht aus einem Ohrstöpsel und einem selbstklebenden Subvokal-Mikrofon (siehe S. 374). Die Signalstufe des Mikro-Transceivers entspricht seiner Gerätestufe.

RFID-Löscher: Dieses tragbare Gerät erzeugt ein starkes elektromagnetisches Feld, das RFID-Marker ausbrennt. Der Löscher muss bis auf 1 Zentimeter an das Zielobjekt herangebracht werden, brennt dann aber automatisch alle nicht gehärteten Marker ohne Probe aus. Das elektromagnetische Feld des Löschers ist nach Spielleiterentscheid auch in der Lage, andere nicht optische Schaltkreise zu löschen/stören. Der RFID-Löscher kann keine Sicherheits-RFID (S. 374) ausbrennen.

Störsender: Dieses Gerät füllt die Frequenzen mit elektromagnetischen Störsignalen, die kabellose und Funkkommunikation blockieren. Der Störsender stört automatisch alle Geräte mit einer geringeren Signalstufe als seine Gerätestufe. Der Bereichsstörsender stört einen kugelförmigen Bereich – seine Stufe wird für je 5 Meter Entfernung vom Zentrum um 1 reduziert (wie bei der Sprengwirkung einer Granate). Der zielgerichtete Störsender beeinflusst einen kegelförmigen Bereich mit einer Ausdehnung von 30 Grad – seine Stufe wird für je 20 Meter Entfernung vom Sender um 1 reduziert. Wände und andere Hindernisse können das Störsignal davon abhalten, sich weiter auszubreiten, oder seinen Effekt verringern (Spielleiterentscheid).

White-Noise-Generator: Dieses Gerät erzeugt ein Feld zufälliger Störgeräusche, das alle Geräusche im Wirkungsbereich überdeckt. Alle Wahrnehmungsproben, die darauf abzielen, etwas innerhalb eines Umkreises von 10 Metern um einen White-Noise-Generator zu belauschen, erhalten einen negativen Würfelpool-Modifikator in Höhe der Stufe des Generators. Wenn mehr als ein Generator im Einsatz ist, wird nur der mit der höchsten Stufe gezählt.

DATENCHIPS UND SOFTWARE

Das Speichern von Daten ist im Jahr 2072 keine große Sache mehr, da omnipräsente kabellose Systeme einen unglaublich schnellen und immer verfügbaren Transfer von Informationen, Musik, Trideo-, SimSinn- und anderen Daten zwischen Geräten ermöglichen, wann und wo immer der Nutzer es wünscht. Dank der modernen Technik sind Datengröße und Übertragungsraten kein Problem mehr.

Software kann online oder auf einem Chip gekauft werden. Die für Matrixaktivitäten benutzten Programme werden unter *Programme*, S. 271), beschrieben.

Datasoft: Datasofts umfassen eine große Bandbreite an Informationsdateien, von Datenbanken über Lehrbücher bis zu Literatur.

Datenchip: Für die Gelegenheiten, bei denen Sie Daten persönlich übergeben wollen – beispielsweise die gestohlenen Waffendaten, die man der Matrix nicht anvertrauen will, zu Mr. Johnson bringen –, können optische Memorychips (OMCs) Hunderte Gigapuls Daten fassen, sind dabei nicht größer als ein kleiner Finger und können von jedem elektronischen Gerät ausgelesen werden.

Kartensoft: Kartensoft-Programme enthalten detaillierte Informationen über eine bestimmte Gegend, von Straßen über Geschäfts-/Einwohner-Listen bis hin zu topographischen, Bevölkerungs-, GPS- und Umweltdaten. Eine interaktive Oberfläche ermöglicht es, schnell die beste Verbindung oder Richtung herauszufinden, den nächsten Punkt Ihrer Wahl zu finden oder die Karten an eigene Vorlieben anzupassen. Die Kartensoft aktualisiert sich automatisch von selbst mit den neuesten Daten und gleicht sich nötigenfalls mit korrelierenden Onlinedaten ab (GridGuide-Verkehrsberichte, Restaurant-Speisekarten etc.).

Lehrsoft: Diese virtuellen Privatlehrer helfen dem Benutzer dabei, eine bestimmte Fertigkeit zu erlernen. Die Lehrsoft legt eine Unterricht-Probe mit einem Würfelpool gleich ihrer Stufe x 2 ab. Lehrsofts sind für alle Fertigkeiten außer Magie- und Resonanz-Fertigkeiten erhältlich.



Matrixprogramme: Typische Matrixprogramme umfassen Standard Nutzerprogramme, Hacking-Pakete, Agenten und IC-Programme. Regeln für Matrixprogramme finden Sie auf den Seiten 271 – 274.

Talentsofts

Ein Talentsoft-Programm ist eine programmierte/aufgezeichnete Fertigkeit– wie sie im Wissen und dem Gedächtnis einer Person steckt (einschließlich dem „Muskelgedächtnis"). Wird sie zusammen mit der passenden Hardware oder Cyberware benutzt, ermöglicht sie es einem Benutzer, Dinge zu wissen und zu tun, die er nie gelernt hat. Wenn eine Fertigkeitsprobe notwendig wird, kann der Charakter die Stufe der Talentsoft anstelle der entsprechenden Fertigkeit verwenden. Wenn der Charakter die Fertigkeit bereits besitzt, wird der höhere der beiden Werte benutzt.

Da Talentsofts verhindern, dass der Benutzer aus eigenen Erfahrungen lernt, sind sie als Lernwerkzeug nicht geeignet. Sie stehen jedoch bei Konzernen hoch im Kurs, die billige Arbeitskräfte wollen (man muss keine Jahre darauf verschwenden, einen Techniker auszubilden, wenn man ihn auch einfach mit Wissenssoft ausrüsten kann).

Bei Proben, bei denen Talentsoft benutzt wird, kann kein Edge eingesetzt werden.

Aktionssoft: Aktionssofts ahmen Fertigkeiten nach, die körperlicher Handlungen bedürfen, einschließlich Kampf-, Körperlicher, Sozialer, Technischer und Fahrzeug-Fertigkeiten (aber nicht Magische oder Resonanz-Fertigkeiten). Die Aufnahme und Programmierung körperlicher Fertigkeiten ist sehr viel schwieriger, darum sind Aktionssofts in ihrer Stufe begrenzt. Aktionssofts müssen mit einem Talentleitungssystem (S. 389) benutzt werden; die Stufe der Aktionssoft wird durch die Stufe des Talentleitungssystems begrenzt.

Linguasoft: Linguasofts ahmen Sprachfertigkeiten nach und ermöglichen dem Benutzer, eine Fremdsprache fließend zu beherrschen. Linguasofts können auch als Echtzeit-Übersetzungsprogramme verwendet werden. Auf Linguasofts muss über eine direkte neurale Verbindung zugegriffen werden (entweder ein Sim-Modul oder eine Datenbuchse).

Wissenssoft: Wissenssofts ahmen Wissensfertigkeiten nach und überschreiben dabei das Wissen des Benutzers mit den eigenen Daten. Auf Wissenssoft muss über eine direkte neurale Verbindung zugegriffen werden (entweder ein Sim-Modul oder eine Datenbuchse).

SimSinn

SimSinn ist die Speerspitze der modernen Unterhaltungsindustrie. SimSinns werden erstellt, indem ein Simrig den Sinnesinput (aller fünf Sinne) plus die emotionale Reaktion einer Person aufzeichnet. Diese Aufzeichnungen können später von anderen Benutzern mit einem Sim-Modul abgespielt und nacherlebt werden. SimSinn ist zum dominierenden Medium der Unterhaltungsindustrie geworden – Sim-Filme spielen Milliarden Nuyen ein und ganze Horden von Simstars beschäftigen Vorstellungskraft und Begierden eines Millionenpublikums.

Simprogramme gibt es in allen Schattierungen, von mit Special Effects überladenen Actionreißern und schnulzigen Romanzen über komplett durchprogrammierte Anime-Specials bis hin zu Pornos, Gewaltsims und sogenannten „Snuff"-Sims. Einige Sims sind polyperspektivisch, das heißt, man kann während der Wiedergabe auf die Perspektive verschiedener Darsteller umschalten.

BTL-Aufzeichnungen: Konventionelle Simaufzeichnungen beinhalten eine Signalstärkenkontrolle, um den Benutzer vor physischen Hirnschäden zu schützen und die suchterzeugende Qualität starker Sinnessignale und direkter Stimulierung des zerebralen Glückszentrums zu verringern. Better-Than-Life-Programme haben diese Kontrolle nicht und versprechen all jenen, die von der Gesellschaft durchgekaut und ausgespuckt wurden, die Illusion eines besseren Lebens.

Ständige Nutzung von BTLs führt zu psychologischer Abhängigkeit und unangenehmen Nebenwirkungen wie Katatonie, Persönlichkeitsspaltung, Gedächtnislücken, Flashbacks, Manie, Synästhesie (Sinnesvertauschung) und in einigen Fällen sogar zum Tod durch Unterernährung, Dehydrierung oder Selbstmord (weitere Einzelheiten auf S. 299). BTLs sind für gewöhnlich so programmiert, dass sie sich nach einmaliger Benutzung selbst löschen und einen erneuten Besuch beim Dealer erforderlich machen.

Virtual-Reality-Spiele: Die SimSinn-Technologie hat eine ganz neue Generation von Spielen hervorgebracht, bei denen der Spieler sich direkt in die Perspektive eines Egoshooters einstöpselt (Ultra Mario, Dunkelzahn 's Quest XII, Sahara Soldier, Shadowrun MMORPG) oder über der Action schwebt (SimCiv, EuroWar 2032, Final MageCraft). Die meisten Spieler bieten sowohl eine Singleplayer- als auch eine Matrix-Multiplayer-Version an (letztere für einen monatlichen Beitrag). Die meisten stellen für den Benutzer nicht nur eine spielerische Herausforderung dar, sondern bieten auch eine perfekte Alternative zum trüben Dasein des realen Lebens.

ARE-Software

Die Erweiterte Realität (Augmented Reality) hat zur Entwicklung der Augmented-Reality-Environment(ARE)-Software geführt, mit der der Benutzer seine Wahrnehmung der Realität verändern und so die „Welt", in der er lebt, nach seinen eigenen Vorstellungen gestalten kann. ARE-Programme sind kontinuierlich mit den Sinnen des Benutzers sowie mit der Matrix verbunden und können so in Millisekunden auf Veränderungen reagieren. Die erlebten Erfahrungen sind allerdings nur so gut wie die verwendete Ausrüstung, weshalb ein Sim-Modul für die aufwendigeren Programme unverzichtbar ist. ARE-Benutzer erkennt man an den seltsamen (und manchmal gefährlichen) Verhaltensmustern, die sie an den Tag legen, wenn sie auf Dinge reagieren, die nur sie hören, sehen usw. können. Wie bei SimSinn besteht die Gefahr, dass ARE-Benutzer sich in ihrer fiktiven, illu-

Kommunikationssystem	Verfügbarkeit	Preis
Headkom-Blocker (Stufe 1–6)	6E	Stufe x 250 ¥
Mikro-Transceiver (Stufe 1–6)	Stufe x 2	Stufe x 200 ¥
RFID-Löscher	6V	150 ¥
Störsender, Bereich (Stufe 1–10)	(Stufe x 3)V	Stufe x 500 ¥
Störsender, zielgerichtet (Stufe 1–10)	(Stufe x 2)V	Stufe x 500 ¥
White-Noise-Generator (Stufe 1–6)	Stufe + 1	Stufe x 50 ¥

Matrixprogramme	Verfügbarkeit	Preis (bis Stufe 3)	Preis (bis Stufe 6)
Standard	–	Stufe x 50 ¥	Stufe x 100 ¥
Hacking	(Stufe x 2)E	Stufe x 500 ¥	Stufe x 1.000 ¥
Agent/IC/Pilot	Stufe x 3	Pilotstufe x 1.000 ¥	Pilotstufe x 2.500 ¥
System	–	Stufe x 200 ¥	Stufe x 500 ¥
Firewall	–	Stufe x 200 ¥	Stufe x 500 ¥
Autosoft (Stufe 1–4)	Stufe x 2	Stufe x 500 ¥	Stufe x 1.000 ¥

sorischen Welt verlieren – viele Benutzer haben ihre ARE rund um die Uhr aktiviert, was dem Wort „Eskapismus" eine ganz neue Qualität verleiht.

Miracle Shooter™: Dieses Multiplayer-Online-Rollenspiel von Ares Games findet in der Realität statt. Wenn man sich einloggt, wird das Aussehen des gewählten Charakters über die eigene Erscheinung gelegt und ist von da an für alle anderen Teilnehmer des Spiels sichtbar. Vernichten Sie Monster, um Erfahrungspunkte und Geld zu bekommen und damit neue Waffen und Upgrades zu kaufen, oder werden Sie Mitglied in einer Gruppe, die die Spieler anderer Gruppen zu einer Schlacht herausfordert. Dieses Spiel hat bereits zu Zwischenfällen geführt (zum Beispiel ist ein Spieler von einer Fußgängerbrücke direkt vor einen fahrenden Zug gesprungen), doch hindert das andere Softwarefirmen nicht daran, ihre eigenen Konkurrenzprodukte zu entwickeln.

Virtuelle Person: Simulieren Sie Ihre Lieblingsperson! Sei es Ihr Ex-Geliebter oder Ihr Lieblings-Simstar, laden Sie sich einfach seine Daten herunter, modifizieren Sie sie nach Ihren Vorstellungen und projizieren Sie die Person in Ihr Leben. Dieses Programm kann nur jeweils eine Person gleichzeitig projizieren, und der Realismus ihres Verhaltens hängt von der Menge der verwendeten Daten und von der Rechenleistung Ihres Kommlinks ab – die besten Ergebnisse erzielt man mit dem ständig wachsenden Sortiment an Sim-Personen (darunter auch Simstars wie Tracy Monroe und Neko-Katz).

Virtuelle Surround-Musik: Diese Software simuliert beim Abspielen von Musik eine reale, äußere Musikquelle. Wenn der Benutzer seine Position und Blickrichtung ändert, verändert sich entsprechend die Art und Weise, wie er die Musik wahrnimmt. Jede Musikrichtung und Darbietungsart ist möglich, von allgegenwärtiger Hintergrundmusik über das Basswummern von Surround-Sound-Disco-Subwoofern bis hin zur ersten Reihe eines Live-Stadionkonzerts. Man kann natürlich auch ausprobieren, wie der eigene Lieblingssong klingt, wenn er mit 10.000 Dezibel Lautstärke in 20 km Entfernung gespielt wird.

Virtuelles Haustier: Simulieren Sie Ihr Lieblingshaustier, ohne dass Sie sich um die lästigen Pflichten wie Ernährung oder Pflege kümmern müssen (natürlich können Sie, so Sie eine solche Erfahrung wünschen, eine optionale Funktion aktivieren, die das Haustier auf den Grad an Pflege, den Sie ihm zukommen lassen, entsprechend reagieren lässt). Virtuelle Haustiere bieten eingeschränkte Tastwahrnehmungen (man kann sie nicht ergreifen, aber streicheln ist möglich und man fühlt ihr Gewicht, wenn sie auf der Schulter sitzen), und man kann sie immer bei sich haben, ohne Angst haben zu müssen, dass sie weglaufen oder überfahren werden. Möglich sind alle Arten von Tieren, Crittern und fantastischen Kreaturen in allen Größen und Mengen. Sie möchten einen Schwarm kleiner fliegender rosa Elefanten? Kein Problem.

Virtuelles Wetter: Das Wetter gefällt Ihnen nicht? Ändern Sie es! Schieben Sie die Wolken beiseite oder lassen Sie sie verschwinden, verdunkeln Sie die Sonne oder platzieren Sie sie genau dort, wo Sie sie brauchen. Verändern Sie die Temperatur nach Ihren Wünschen (und auf eigene Gefahr, da die tatsächliche Temperatur sich nicht ändert, nur Ihre entsprechende Wahrnehmung). Lassen Sie den Regen verschwinden oder lassen Sie ihn auf Ihre klägliche Existenz herunterrieseln, wenn Ihnen gerade danach ist. Das Programm ermöglicht auch eine eingeschränkte Veränderung der aktuellen Helligkeit – Tag in Nacht zu verwandeln ist jederzeit möglich, doch um die Nacht zum Tag zu machen, benötigt man spezielle Ausrüstung wie Restlichtverstärkung.

Wand-Dekorierer: Wählen Sie aus einer umfangreichen Bibliothek berühmter Gemälde, mit denen Sie Ihre Wände schmücken können, um Ihnen und Ihren verbundenen Gästen den Eindruck zu geben, sie hingen tatsächlich dort. Auch Fotos, Poster, Videos und Trideos können geladen und in beliebiger Größe projiziert werden (inklusive Geräuschen, Gerüchen und taktiler Eindrücke wie Wärme oder Luftbewegungen). Größe spielt keine Rolle – Sie können die Fassade eines Wolkenkratzers durch ein einziges Fingerschnippen mit dem Gesicht Ihres bevorzugten Idorus schmücken.

Speichermedien	Verfügbarkeit	Preis
Datenchip	–	1 ¥
Software	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Datasoft (Stufe 1–6)	–	Stufe x 10 ¥
Kartensoft (Stufe 1–6)	–	Stufe x 5 ¥
Lehrsoft (Stufe 1–5)	–	Stufe x 500 ¥
Talentsoft	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Aktionssoft (Stufe 1–4)	8	Stufe x 10.000 ¥
Linguasoft (Stufe 1–5)	2	Stufe x 500 ¥
Wissenssoft (Stufe 1–5)	4	Stufe x 2.000 ¥
ID/Credsticks	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Beglaubigter Credstick	–	25 ¥
Gefälschte Lizenz (Stufe 1–6)	(Stufe x 3)V	Stufe x 100 ¥
Gefälschte SIN (Stufe 1–6)	(Stufe x 3)V	Stufe x 1.000 ¥
SimSinn	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Sim-Aufzeichnung	–	5–200+ ¥
BTL-Aufzeichnung	4V	20–200+ ¥
VR-Spiele	–	50 ¥
ARE-Programme	**Verfügbarkeit**	**Preis**
Miracle Shooter™	–	50 ¥ + 10 ¥ / Monat
Virtuelle Person	–	150 ¥
Virtuelle Surround-Musik	–	1 ¥ pro Simchip
Virtuelles Haustier	–	100 ¥
Virtuelles Wetter	–	100 ¥
Wand-Dekorierer	–	50 ¥

IDs UND CREDSTICKS

IDs und Credsticks werden im Kapitel *Identifizieren Sie sich bitte*, S. 309, behandelt.

Bankkonto: Dies ist ein Online-Bankkonto, auf das jederzeit vom eigenen Kommlink aus zugegriffen werden kann. Transaktionen erfordern eine Verifizierung, zum Beispiel einen Passcode, eine Zugangs-ID (siehe S. 261) und/oder eine biometrische Überprüfung. Alle Transaktionen sind verschlüsselt (Stufe 6 oder höher). Jedes Konto ist auf eine bestimmte SIN registriert – es sei denn, es ist bei einer Unterweltbank oder einer anonymen „unabhängigen" Bank (die beide ihre eigenen Risiken bergen) angelegt – und kostet eine monatliche Gebühr (die in den Kosten für den Lebensstil eines Charakters enthalten ist).

Beglaubigte Credsticks: Diese moderne Version von Bargeld oder Euroschecks ist nicht auf eine bestimmte Person registriert – der darin codierte elektronische Geldbetrag gehört demjenigen, der den Credstick besitzt. Beglaubigte Credsticks erfordern für ihre Benutzung weder Identitätsnachweis noch Autorisierung. Sie werden vor allem gern von Leuten als Zahlungsmittel verwendet, die bei ihren Transaktionen keine nachvollziehbaren Spuren hinterlassen wollen. Der maximale Betrag, der auf einem Credstick gespeichert werden kann, hängt von seiner Farbe ab (siehe Tabelle *Beglaubigte Credsticks*, S. 310).

Gefälschte Lizenz: Wer nicht die üblichen legalen Kanäle benutzen will, kann auf dem Schwarzmarkt eine gefälschte Lizenz erwerben, die zum Beispiel für den Kauf lizenzierter Waren (siehe *Legalität*, S. 359) oder bestimmte Aktivitäten (Jagd, verdecktes Tragen einer Waffe, Zauberei usw.) erforderlich sind, ganz wie es der Gesetzgeber gerade vorschreibt. Jede Ware/Aktivität erfordert eine eigene Lizenz. Eine digital signierte elektronische Lizenz wird auf einem Kommlink gespeichert,

ist jedoch zur Kontrolle auch in mehreren Online-Datenbanken abgelegt. Jede Lizenz wird einer bestimmten ID oder SIN zugewiesen (nach Wahl des Charakters). Die Stufe der gefälschten Lizenz kommt in einer Vergleichenden Probe gegen die Stufe eines verwendeten Verifikationssystems zum Einsatz.

Gefälschte System-Identifikationsnummer (SIN): Die SIN – und ihre Entsprechungen in anderen Ländern – ist das, was aus einem metamenschlichen Lebewesen eine reale Person des digitalen Zeitalters macht. Man bekommt sie, wenn man geboren wird, und behält sie, bis man stirbt. Sie öffnet bestimmte Türen und hält andere für immer verschlossen. Wer sie nicht hat, steht außerhalb des Systems – und ist eine Nicht-Entität mit eingeschränkten oder nichtexistenten Bürgerrechten. Shadowrunner haben nur dann eine echte SIN, wenn sie das Handicap *SIN-Mensch* (S. 121) besitzen. Die meisten Runner haben keine, entweder weil sie den Fehler begangen haben, in Armut geboren zu werden, oder weil sie sie beim Crash von '64 verloren haben.

Ohne eine SIN durchs Leben zu kommen ist mühsam, weshalb Runner zum Nächstbesten greifen– einer Fälschung. Wenn sie von guter Qualität ist, wird niemand je den Unterschied bemerken. Ist die Qualität nicht ganz so hoch, sollte man sie besser nicht in Hochsicherheitsbereichen benutzen. Die Stufe der gefälschten SIN wird bei Vergleichenden Proben gegen die Stufe des Überprüfungssystems verwendet, das ihre Echtheit zu überprüfen versucht.

Wie eine echte SIN hinterlässt auch eine gefälschte SIN bei jeder Legitimation eine Datenspur, deshalb wechseln Runner ihre SINs manchmal öfter als ihre Hemden, vor allem wenn sie bei nachverfolgbaren Aktivitäten eingesetzt wurden oder sich allmählich zu viele Informationen ansammeln, die sich nachteilig auswirken können. Die meisten Runner halten immer zwei oder mehr SINs bereit: eine für legale Aktivitäten wie Mietzahlungen oder Einkäufe, eine weitere für weniger gesellschaftsfähige Aktivitäten und möglicherweise noch eine dritte, falls man mal ganz schnell und unerkannt aus der Stadt entkommen muss.

Weitere Einzelheiten zu SINs finden Sie im Kapitel *Identifizieren Sie sich bitte*, S. 309.

WERKZEUG

Wenn man etwas bauen oder reparieren will, benötigt man Werkzeug. Werkzeug gibt es für jede betreffende Fertigkeit separat (zum Beispiel Fahrzeugmechanik-Werkzeug, Waffenbau-Werkzeug oder Hardware-Werkzeug). Eine *Werkzeugkiste* ist tragbar und enthält das Grundwerkzeug für Reparaturen. Ein *Laden* kann mit einem großen Fahrzeug transportiert werden. Eine *Werkstatt* ist nicht mobil, da sie große und schwere Maschinen beinhaltet. Läden und Werkstätten enthalten auch die üblichen Ersatzteile.

Der Spielleiter entscheidet, ob für eine Bauen/Reparieren-Aufgabe eine Kiste, ein Laden oder eine Werkstatt benötigt wird und ob irgendwelche Modifikatoren wegen unpassendem Werkzeug oder ähnlichem verhängt werden (siehe Tabelle *Bauen/Reparieren* auf S. 164). Der Spielleiter kann auch festlegen, dass bestimmte Spezialwerkzeuge oder ungewöhnliche Ersatzteile zusätzlich erworben werden müssen.

VISUELLE SENSOREN UND OPTISCHE GERÄTE

Visuelle Sensorgeräte gibt es in vielen Variationen, von coolen Sonnenbrillen über Schutzbrillen bis hin zu schicken Monokeln. All diese Geräte sind WiFi-fähig, können jedoch auch über ein fiberoptisches Kabel direkt angesteuert werden (mit Ausnahme von Kontaktlinsen). Die Stufe des visuellen Sensorgerätes entspricht der Anzahl an Sichtverstärkungen, die in das Gerät eingebaut werden können.

Brille: Üblicherweise ein leichtes Gestell, das auf der Nase getragen wird. Erhältlich in einer Vielzahl an Modellen.

Fernglas: Ferngläser werden üblicherweise in der Hand gehalten und enthalten bereits eine eingebaute Sichtvergrößerung. Erhältlich als optische oder elektronische Version.

Kamera: Kameras sind die häufigsten visuellen Sensoren und halten Foto-, Video- oder Trideoaufnahmen (inklusive Ton) fest. Kameras können ebenfalls mit Sichtverstärkungen (siehe S. 379) aufgebessert werden. Mikrokameras sind nur mit einer Stufe von 1 (Kapazität 1) erhältlich.

Kontaktlinsen: Diese jüngste Generation visueller Hilfsmittel wird direkt auf dem Auge getragen. Sie sind fast nicht zu entdecken, bieten aber auch nur wenig Raum für Sichtverstärkungen.

Monokel: Monokel werden an einem Stirnband oder Helm befestigt und mit einem schwenkbaren Arm vor das Auge bewegt, oder an einer Kette getragen.

Sichtgerät: Sichtgeräte sind große und robuste Geräte, die beide Augen bedecken und am Kopf befestigt werden, wodurch sie nur schwer verrutschen können.

Zielfernrohr: Diese visuellen Sensoren und Sichtverstärker werden gewöhnlich auf Waffen montiert (siehe *Halterung*, S. 357), sind aber abnehmbar.

Optische Geräte

Diese optischen Hilfsmittel können vielseitig eingesetzt werden, beispielsweise von einem Zauberer, der eine direkte optische (nicht-elektronische) Sichtverbindung herstellen möchte, ohne seine Deckung verlassen zu müssen. Spruchzauberei, die über optische Geräte erfolgt, erleidet einen Würfelpool-Modifikator von –3. Diese Geräte können keine Sichtverstärkungen aufnehmen.

Werkzeug	Verfügbarkeit	Preis
Kiste	–	500 ¥
Laden	8	5.000 ¥
Werkstatt	12	100.000 ¥

Visuelle Sensoren und Optische Geräte	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Brille (Stufe 1–4)	1–4	–	Stufe x 25 ¥
Fernglas (Stufe 1–3)	1–3	–	Stufe x 50 ¥
Fernglas, optisch	–	–	50 ¥
Kamera, Trideo (Stufe 1–6)	1–6 / [1]	–	Stufe x 100 ¥
Kontaktlinsen (Stufe 1–3)	1–3	6	Stufe x 50 ¥
Monokel (Stufe 1–4)	1–4	4	Stufe x 25 ¥
Sichtgerät (Stufe 1–6)	1–6	–	Stufe x 50 ¥
Endoskop	–	8	250 ¥
Mage-Sight-Brille	[1]	12E	2.000 ¥
Periskop	[1]	3	50 ¥

Endoskop: Hierbei handelt es sich um ein Glasfaserkabel von einem Meter Länge, wobei die ersten 20 Zentimeter aus myomerischem Seil (S. 384) bestehen und an beiden Enden optische Linsen angebracht sind. Es ermöglicht dem Benutzer, um Ecken, durch Türspalte oder in enge Spalten zu sehen.

Mage-Sight-Brille: Dieses Sichtgerät ist mit einem myomerischen Seil (S. 384) verbunden, dessen Kern aus einem Glasfaserkabel mit einer Linse am Ende besteht. Das Seil gibt es mit Längen von 10, 20 oder 30 Metern.

Periskop: Das Periskop ist eine L-förmige Röhre mit zwei Spiegeln, die dem Benutzer ermöglicht, um die Ecke zu sehen (oder zu schießen).

SICHTVERSTÄRKUNG

Diese Aufrüstungsoptionen sind für die Installation in visuellen Sensoren erhältlich. Jede Verstärkung verbraucht 1 Punkt Kapazität.

Bildverbindung: Die Bildverbindung projiziert visuelle Informationen (Text, Bilder, Filme) in das Gesichtsfeld des Benutzers oder per Laser direkt auf seine Retina. Visuelle Daten bestehen typischerweise aus AR-Daten, die vom PAN des Benutzers empfangen werden, aber auch anderer Input ist möglich.

Blitzkompensation: Die Blitzkompensation schützt den Benutzer vor hellen Lichtblitzen und grellem Licht. Blitzkompensation schützt einen Benutzer mit Infrarotsicht zudem vor Wärmeblitzen und grellem Infrarotlicht. Sie eliminiert die Sichtmodifikatoren für grelles Licht.

Infrarotsicht: Diese Modifikation ermöglicht die Wahrnehmung des infraroten Spektrums und lässt den Benutzer Wärmemuster erkennen. Infrarotsicht ist sehr praktisch, wenn es darum geht, Lebewesen in völliger Dunkelheit aufzuspüren (obwohl es schwierig ist, Art und Aussehen genau zu bestimmen), zu überprüfen, ob ein Motor oder eine Maschine vor Kurzem in Betrieb war, oder Fußspuren zu verfolgen, die wärmer als die Umgebungstemperatur sind.

Restlichtverstärkung: Die Restlichtverstärkung ermöglicht dem Benutzer, auch bei schwachen Lichtverhältnissen, etwa Sternenlicht, normal zu sehen. Bei völliger Dunkelheit ist der Benutzer jedoch genauso blind wie eine unmodifizierte Person.

Sichtverbesserung: Sichtverbesserung verleiht dem Benutzer schärfere Sicht. Sie liefert ihre Stufe als positiven Würfelpoolmodifikator für visuelle Wahrnehmungsproben des Benutzers.

Sichtvergrößerung: Diese Zoomfunktion vergrößert die Sicht bis zum 50fachen und ermöglicht es so, ferne Ziele deutlich zu sehen. Es gibt sie als optische (ideal für Spruchzauberei gegen ferne Ziele) oder elektronische (mit Echtzeit-Bildkorrektur) Modifikation. Regeln für den Einsatz von Sichtvergrößerung im Fernkampf finden Sie auf S. 180.

Smartlink: Dieses Zubehörteil arbeitet mit einem Smartgunsystem (S. 368) zusammen, indem es den Schusswinkel der Waffe in das Gesichtsfeld des Benutzers projiziert, ein rotes Fadenkreuz dort abbildet, wo der Schütze hinzielt, und aufgeschaltete Ziele hervorhebt. Der Laser-Distanzmesser der Smartgun berechnet und projiziert zudem den Abstand zum Ziel. Zusätzliche Waffendaten wie Munitionsstatus, Hitzeentwicklung und Waffenzustand können ebenfalls eingeblendet werden. Erfordert eine Bildverbindung.

Ultraschall: Das Ultraschallzubehör besteht aus einem Sender, der kontinuierlich Ultraschallimpulse aussendet, und einem Empfänger, der die Echos der Impulse auffängt und daraus eine topographische Ultraschall-„Karte" berechnet, die über den normalen visuellen Sinnesinput des Benutzers gelegt wird (oder diesen ersetzt). Ultraschallsicht eignet sich perfekt dafür, Oberflächenstrukturen zu erkennen, exakte Entfernungen zu berechnen oder Dinge zu „sehen", die dem nackten Auge verborgen bleiben (zum Beispiel eine Person, die von einem Unsichtbarkeitszauber verborgen ist), ist jedoch nicht geeignet, um Farben, Helligkeiten oder ähnliches wahrzunehmen. Ultraschallsicht kann kein Glas oder andere Materialien durchdringen, die für optische Wahrnehmung durchsichtig sind.

Die Ultraschallausrüstung kann in einen passiven Modus geschaltet werden, in dem sie selbst keine Impulse aussendet, jedoch weiterhin Ultraschall aus anderen Quellen auffängt (wie Bewegungsmelder oder ein aktiver Ultraschallsender einer anderen Person). Diese Verstärkung verbraucht 2 Punkte Kapazität.

AUDIOSENSOREN

Audiosensoren gibt es üblicherweise in drei Formen. Die Stufe des Audiosensors entspricht der Anzahl an Audioverstärkungen, die in das Gerät eingebaut werden können.

Kopfhörer: Ein ausgewachsenes Headset mit verstellbaren Kopfriemen, Stirnband oder eingebaut in einen Helm.

Ohrstöpsel: Fortschrittliche Gehörverstärker in Form ergonomischer Ohrstöpsel.

Mikrofon: Das standardmäßige ungerichtete Audioaufnahmegerät. Üblicherweise in ein Kommlink oder anderes Aufnahmegerät eingebaut oder mit diesem verbunden. Mikroversionen sind nur mit einer Stufe von 1 (Kapazität 1) erhältlich.

AUDIOVERSTÄRKUNG

Audioverstärkungen sind üblicherweise für die Installation in Kopfhörern oder Ohrstöpseln erhältlich. Jede Verstärkung verbraucht 1 Punkt Kapazität (pro Stufe).

Audioverbesserung: Die Audioverbesserung ermöglicht dem Benutzer, ein breiteres Spektrum von Audiofrequenzen wahrzunehmen (auch solche, die außerhalb des normalen Frequenzspektrums des Benutzers liegen, also besonders hohe oder tiefe Frequenzen) und feinere Nuancen zu hören, während gleichzeitig störende Hintergrundgeräusche ausgefiltert werden. Die Stufe der Audioverstärkung dient als positiver Würfelpoolmodifikator bei Wahrnehmungsproben auf das Gehör des Benutzers.

Sichtverstärkung	Verfügbarkeit	Preis
Blitzkompensation	+2	+50 ¥
Bildverbindung	–	+25 ¥
Infrarot	+6	+100 ¥
Restlichtverstärkung	+4	+100 ¥
Sichtverbesserung (Stufe 1–3)	+4	+ (Stufe x 100) ¥
Sichtvergrößerung	+2	+100 ¥
Smartlink	+4E	+500 ¥
Ultraschall	+8	+1.000 ¥

Audioverstärkung	Verfügbarkeit	Preis
Audioverbesserung (Stufe 1–3)	+2	+ (Stufe x 100) ¥
Richtungsdetektor	+6	+100 ¥
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1–3)	+8	+ (Stufe x 200) ¥

Audiosensoren	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Kopfhörer (Stufe 1–3)	1–3	–	Stufe x 50 ¥
Ohrstöpsel (Stufe 1–3)	1–3	–	Stufe x 10 ¥
Mikrofon (Stufe 1–6)	1–6 / [1]	–	Stufe x 50 ¥

Richtungsdetektor: Dieses Gerät erkennt die Richtung, aus der ein Geräusch kommt. Der Benutzer erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf alle Wahrnehmungsproben, mit denen er die Quelle eines bestimmten Geräusches bestimmen will.

Selektiver Geräuschfilter: Dieser Filter ermöglicht dem Benutzer, Hintergrundgeräusche auszublenden und sich auf bestimmte Geräusche oder Geräuschmuster zu konzentrieren (inklusive Geräusch-, Wort- oder Sprechmustererkennung). Jeder Stufenpunkt gestattet dem Benutzer, eine bestimmte Geräuschgruppe auszuwählen (etwa eine Unterhaltung oder das Atmen eines Wachhundes) und sich darauf zu konzentrieren. Der Benutzer kann nur immer einer Geräuschgruppe aktiv zuhören, die anderen jedoch für später aufzeichnen oder sie auf aktiven Überwachungsmodus stellen (sodass etwa ein Alarm ausgelöst wird, wenn sich die Atemgeräusche des Hundes verändern oder wenn in der Unterhaltung ein bestimmtes Thema angesprochen wird).

SENSOREN

Dank der allgegenwärtigen Computerisierung und den Fortschritten in der drahtlosen Technologie findet man Sensoren praktisch überall. Diese zu Milliarden kostengünstig produzierten Geräte sind durch ihre Miniaturisierung und Integrierung in andere Systeme häufig sehr schwer zu entdecken.

Sensorpakete kombinieren verschiedene Arten von Sensoren in einem Gerät. RFID-Marker werden auf S. 374 beschrieben; Mikrosensoren sind oft kleiner als eine Münze und werden in Mikrodrohnen verwendet oder oftmals als andere Geräte getarnt; Handsensoren lassen sich bequem in der Handfläche halten; stationäre Sensoren haben die Größe einer Butterbrotdose; Drohnen- und Fahrzeugsensoren erklären sich von selbst.

Jedes Paket hat eine bestimmte Sensorreichweite (siehe Tabelle *Signalstufen*, S. 261), wobei einige spezielle Sensoren über ihre eigenen Maximalreichweiten verfügen können. Jedes Paket hat eine Kapazitätsstufe; die gesamte Kapazität der einzelnen Sensoren darf die Kapazitätsstufe des Paketes nicht überschreiten.

Bei Fahrzeugen steht die Sensorstufe für das Sensorenpaket, das bei dem jeweiligen Fahrzeug installiert ist. Fahrzeugsensoren können, genau wie die Sensoren in anderen Paketen, einzeln genutzt werden. In diesem Fall haben sie im Allgemeinen eine Stufe, die der des Sensorenpaketes entspricht.

Das Sensorenpaket sollte in den meisten Situationen genutzt werden und entspricht der durchschnittlichen Stufe aller in dem Paket enthaltenen Sensoren (aufgerundet). Sensoren, die über keine Stufeneinteilung verfügen, werden in diesem Fall so behandelt, als ob sie über eine Stufe entsprechend der des Sensorpaketes verfügen würden. Unter bestimmten Umständen kann der Spielleiter festlegen, dass bestimmte Sensoren eines Paketes keine Wirkung haben oder nur ein spezifischer Sensortyp in der Situation hilfreich ist. Einige Sensoren können für eine bestimmte Aufgabe nicht nützlich sein, zum Beispiel wenn sie in die verkehrte Richtung weisen. Alternativ kann sich ein Charakter auch dazu entschließen, nur einen bestimmten Sensortyp für eine Aufgabe nutzen zu wollen. In diesem Fall behandeln Sie den entsprechenden Sensor so, als verfüge er über eine Stufe entsprechend der der Fahrzeugsensoren, außer wenn der Charakter im Vorfeld das Sensorpaket modifiziert hat, in welchem Fall der Charakter die Stufe des einzelnen Sensors nutzen kann (sofern sie höher liegt als die des Paketes). Wenn ein Charakter mehr als einen einzelnen Sensor, aber nicht das volle Sensorenpaket, benutzen will (z.B. Mikrofon und Kamera), verwenden Sie die höchste Stufe.

Atmosphärensensor: Wettervorhersagen sind traditionell unzuverlässig (dank Umweltverschmutzung, dem Erwachen und anderen Faktoren), doch Atmosphärensensoren können einen davor bewahren, im Regen zu stehen.

Bewegungsmelder: Dieser Sensor verwendet Ultraschall und Infrarotstrahlen niedriger Energie, um Bewegungen und große Veränderungen in der Umgebungstemperatur aufzuspüren. Siehe S. 304.

Cyberwarescanner: Dieser Millimeterwellen-Scanner ist hauptsächlich darauf ausgelegt, Cyberimplantate aufzuspüren, kann jedoch auch andere Schmuggelware entdecken. Maximale Reichweite 15 Meter. Siehe S. 305.

Geigerzähler: Dieser Sensor misst die Menge an Radioaktivität in der Umgebung.

Geruchsscanner: Der Geruchsscanner entnimmt der Luft Moleküle und analysiert sie. Er funktioniert genauso wie der Geruchsbooster (S. 385).

Kamera: Siehe *Visuelle Sensoren und optische Geräte*, S. 378).

Laser-Entfernungsmesser: Dieser einfache Sensor schickt einen Laserstrahl aus, der von der Oberfläche eines Zielobjektes reflektiert und von einem Detektor empfangen wird, sodass aus der Laufzeit die Entfernung zum Objekt berechnet werden kann.



Lasermikrofon: Dieser Sensor schickt einen Laserstrahl auf ein massives Objekt (zum Beispiel eine Fensterscheibe), tastet die Vibrationen ab und rechnet diese in die Geräusche um, die auf der anderen Seite der Oberfläche ertönen. Bei der Wahrnehmungsprobe des Benutzers werden Wahrnehmung + Gerätestufe verwendet. Maximale Reichweite 100 Meter.

MAD-Scanner: Der Magnet-Anomalie-Detektor wird eingesetzt, um Waffen und Metallkonzentrationen aufzuspüren. Er hat eine maximale Reichweite von 5 Metern. Siehe S. 305.

Mikrofon: Siehe *Audiosensoren*, S. 379.

Radiosignalscanner: Der Radiosignalscanner lokalisiert Funkverkehr von RFID-Markern, drahtlosen Netzwerken und anderen Sendern und eignet sich besonders dafür, Signale aufzufangen, die aus nahegelegenen Quellen stammen. Der Scanner kann auch die Stärke eines Signals messen und seinen Ursprung lokalisieren. Er funktioniert spieltechnisch wie ein Schnüffler-Programm (S. 273) mit gleicher Stufe; Regeln zum Aufspüren und Stören drahtloser Signale finden Sie auf S. 271.

Richtmikrofon: Ermöglicht dem Benutzer, entfernte Unterhaltungen zu belauschen. Massive Objekte, aber auch laute Geräusche außerhalb der belauschten Richtung stören die Wahrnehmung. Maximale Reichweite 100 Meter.

SICHERHEITSGERÄTE

Einzelheiten zu Sicherheitssystemen finden Sie auf S. 302).

Handschellen: Die normalen Metall-Handschellen (mit mechanischen oder WiFi-kontrollierten Schlössern) haben Panzerungs-/Strukturstufen von 12 (siehe *Barrieren*, S. 196). Moderne Plasstahl-Handschellen, die beim Schließen zusammenschmelzen und losgeschnitten werden müssen, haben eine Panzerungs-/Strukturstufe von 15. Einweg-Plastikriemen, die nur wenig wiegen und üblicherweise in ganzen Bündeln mitgeführt werden, haben eine Panzerungs-/Strukturstufe von 6. Cyberwareblocker werden um Hand- oder Fußgelenke eines Gefangenen gelegt, um ihn daran zu hindern, Cyberimplantatwaffen auszufahren. Sie haben eine Panzerungs-/Strukturstufe von 12.

Magschloss: Magschlösser sind elektronische Schlösser mit vielen Möglichkeiten der Zugangskontrolle, von Tastenfeldern über Magnetkarten bis hin zu biometrischen Scannern. Weitere Informationen unter *Magschlösser*, S. 306.

Schlösser: Selbst in der drahtlosen Welt gibt es noch mechanische Schlösser – einige aus Nostalgie, einige aus dem einfachen Grund, dass viele Einbrecher nicht mit ihnen rechnen, und einige nur deshalb, weil sie in den letzten 60 Jahren einfach nicht ausgewechselt wurden. Weitere Einzelheiten unter *Schlösser*, S. 305.

EINBRUCHSWERKZEUGE

Regeln für typische Sicherheitssysteme und -gegenstände können sie den Seiten 302f. entnehmen.

Automatischer Dietrich: Ein automatischer Dietrich ist eine schnelle und effektive Methode, mechanische Schlösser zu öffnen. Die Stufe des Dietrichs wird als Würfelpoolmodifikator zur Schlosser + Geschicklichkeit-Probe zum Knacken des Schlosses (siehe S. 161) addiert oder anstelle der Schlosser-Fertigkeit verwendet, wenn der Charakter diese nicht beherrscht.

Brecheisen: Ein Brecheisen verdoppelt die effektive Stärke des Benutzers, wenn er damit eine Tür oder Ähnliches gewaltsam aufbricht.

Dietrich-Set: Diese mechanischen Einbruchswerkzeuge werden verwendet, um mechanische Schlösser zu knacken. Sie gelten als Grundausstattung für solche Aufgaben.

Drahtzange: Eine Drahtzange verdoppelt die effektive Stärke des Benutzers, wenn er Draht durchschneidet.

Gussform für Abdruckhandschuh: Dieses Gerät zeichnet einen Finger- oder Handabdruck auf und formt damit eine Art Handschuh, mit dem der Abdruck nachgeahmt wird (siehe *Abdruckscanner*, S. 307).

Magschlosskarten-Kopierer: Mit diesem Gerät kann der Benutzer eine gestohlene Magschlosskarte innerhalb von Sekunden kopieren, bevor er sie seinem Besitzer zurücksteckt. Mit einer Ausgedehnten Probe auf Hardware + Logik (8, 1 Stunde) kann dann eine neue Karte angefertigt werden. Wird die gefälschte Karte eingesetzt, so wird ihre Stufe in einer Vergleichenden Probe gegen die Stufe des Magschlosses verwendet (siehe *Magschlösser*, S. 306). Man beachte, dass manche Sicherheitssysteme ungewöhnliche Verwendungsmuster von Schlüsseln bemerken können (zum Beispiel wenn man sich mit einer kopierten Karte Einlass in ein Labor verschafft, während die Originalkarte erst kurz zuvor benutzt wurde, um hineinzugehen, aber noch nicht wieder, um hinauszugehen).

Magschlossknacker: Der Knacker kann in den Kartenleser eines Magschlosses eingeschoben werden, um dem Schloss eine legitime Karte vorzugaukeln. Siehe *Magschlösser*, S. 306.

Mini-Schweißgerät: Dieses tragbare Gerät erzeugt einen kleinen elektrischen Lichtbogen, mit dem Metall oder andere Materialien zusammengeschweißt oder getrennt werden können. Seine Energieversorgung reicht für 30 Minuten Betrieb. Der Lichtbogen erzeugt eine große Hitze, ist jedoch zu klein, um als Waffe zu dienen (man könnte genauso gut mit einem Feuerzeug zu kämpfen versuchen). Beim Durchtrennen von Barrieren hat das Gerät einen Schadenscode von 15.

Sensorpakete	Kapazität	Signal
RFID	1	0
Mikro	1	2
Hand/Minidrohne	3	3
Stationär/kleine Drohne	5	4
Mittlere Drohne	6	4
Große Drohne	8	4
Fahrzeug	12	5

Sensor-Funktionen	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Atmosphärensensor (Stufe 1–3)	[1]	2	Stufe x 25 ¥
Bewegungsmelder	[1]	4	50 ¥
Cyberwarescanner (Stufe 1–6)	[1]	4E	Stufe x 75 ¥
Geigerzähler	[1]	4	50 ¥
Geruchsscanner (Stufe 1–6)	[1]	4	Stufe x 500 ¥
Laser-Entfernungsmesser	[1]	8	100 ¥
Lasermikrofon (Stufe 1–6)	[2]	8E	Stufe x 50 ¥
MAD-Scanner (Stufe 1–3)	[1]	6E	Stufe x 75 ¥
Radiosignalscanner (Stufe 1–6)	[1]	4E	Stufe x 25 ¥
Richtmikrofon	[1]	4	50 ¥



Monofilament-Kettensäge: Die Spitze jedes Kettenglieds dieser tragbaren Motorsäge ist mit Monofilamentdraht besetzt. Sie ist hervorragend zum Durchtrennen von Bäumen, Türen und anderen unbeweglichen Objekten geeignet, ist jedoch zu unhandlich, um gut als Nahkampfwaffe eingesetzt werden zu können (sollte es doch erforderlich werden, muss auf die Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffen zurückgegriffen werden, mit einem Würfelpoolmodifikator von –2 auf Angriffs- und Paradeproben). Beim Einsatz gegen Barrieren verdoppelt sich ihr Schadenscode.

Sequencer: Ein elektronisches Gerät, mit dem tastaturgesteuerte Magschlösser geknackt werden können. Siehe *Magschlösser*, S. 306.

Sicherheitsgeräte	Verfügbarkeit	Preis
Magschloss (Stufe 1–6)	–	Stufe x 100 ¥
Anti-Manipulations-System (Stufe 1–4)	–	+ (Stufe x 100) ¥
Biometrischer Scanner (pro Stück)	+4	+ 200 ¥
Tastatur oder Kartenleser	–	+50 ¥
Schloss (Stufe 1–6)	–	Stufe x 10 ¥

Handschellen	Verfügbarkeit	Preis
Cyberwareblocker	6E	200 ¥
Metall	–	20 ¥
Plastik (je 10 Stück)	–	1 ¥
Plasstahl	6E	50 ¥

Einbruchswerkzeug	Verfügbarkeit	Preis
Automatischer Dietrich (Stufe 1–6)	8E	Stufe x 200 ¥
Brecheisen	–	20 ¥
Dietrich-Set	6E	300 ¥
Drahtzange	–	25 ¥
Gussform für Abdruckhandschuh (Stufe 1–3)	12V	Stufe x 200 ¥
Magschlosskarten-Kopierer (Stufe 1–6)	8V	Stufe x 300 ¥
Magschlossknacker (Stufe 1–6)	(Stufe x 3)V	Stufe x 2.000 ¥
Mini-Schweißgerät	2	250 ¥
Monofilament-Kettensäge	4	300 ¥
Sequencer (Stufe 1–6)	(Stufe x 3)V	Stufe x 200 ¥

Drogen (pro Dosis)	Verfügbarkeit	Preis
Cram	2E	10 ¥
Deepweed	8V	400 ¥
Jazz	2E	75 ¥
Kamikaze	4E	100 ¥
Long Haul	–	50 ¥
Nitro	2E	50 ¥
Novacoke	2E	10 ¥
Psyche	–	200 ¥
Zen	4E	5 ¥

Chemikalien (pro Dosis)	Verfügbarkeit	Preis
Sprühkleber	2	150 ¥
Thermit-Brennstab	16E	500 ¥

Toxine (pro Dosis)	Verfügbarkeit	Preis
Brechreiz-Gas	6E	25 ¥
CS/Tränengas	4E	20 ¥
Gamma-Skopolamin	14V	200 ¥
Narcoject	8E	50 ¥
Neuro-Stun	12E	60 ¥
Pepper Punch	–	5 ¥
Seven-7	20V	1.000 ¥

Exotische Nahkampfwaffe	Reichweite	Schaden	PB
Monofilament-Kettensäge	1	5K	–2

CHEMIKALIEN UND DROGEN

Regeln für Toxine und Drogen finden Sie auf den Seiten 296 und 298, Preise auf Seite 382.

Sprühkleber: Dieser schnell trocknende aerosole Superkleber ermöglicht dem Benutzer, sehr schnell einen Durchgang (etwa eine Tür oder ein Fenster) zu versiegeln. Der Kleber benötigt 1 Kampfrunde, um auszuhärten. Wer versucht, den Durchgang aufzubrechen, muss eine Vergleichende Probe auf Stärke + Konstitution gegen den Würfelpool des Klebstoffs (10) werfen.

Thermit-Brennstab: Thermit-Gel ist ein entzündliches Material, das bei extrem hohen Temperaturen verbrennt. Es wird in Form eines Brennstabes – einer Stange aus Thermit und Sauerstoff in einer Halterung und mit einem Griff – verwendet und kann dazu benutzt werden, Löcher in Eisen, Stahl und sogar Plasstahl zu brennen. Der Thermit-Brennstab verursacht Feuerschaden mit einem Schadenscode von 20. Er kann nicht als Waffe eingesetzt werden, da man ihn sehr vorsichtig handhaben muss.

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

Übliche Überlebensausrüstung umfasst das Folgende.

Atemgerät: Ein Atemgerät ist eine Filterapparatur, die über Mund und Nase getragen wird und gegen Inhalationstoxine schützt (siehe *Toxine*, S. 296). Die Stufe des Atemgerätes wird bei Toxinwiderstandsproben addiert.

Chemoanzug: Dieses glatte und undurchlässige Kleidungsstück wird über der normalen Kleidung getragen und bietet Chemische Isolierung in Höhe seiner Stufe (siehe *Chemische Isolierung*, S. 372). Wird gleichzeitig chemikalienresistente Panzerung getragen, so gilt nur die Chemische Isolierung mit der höheren Stufe.

Gasmaske: Bedeckt vollständig das Gesicht des Benutzers und filtert toxische Substanzen aus. Sie sorgt für eine Immunität gegen Substanzen, die ausschließlich über den Inhalations-Vektor verfügen (siehe *Toxine*, S. 296). Die Gasmaske verfügt über eine Reserve an frischer Atemluft von 1 Stunde und kann an größere Lufttanks angeschlossen werden. Sie kann nicht mit einem Atemgerät kombiniert werden.

Gecko-Tape-Handschuhe: Diese Handschuhe werden aus einem speziellen, trockenen Klebematerial hergestellt und haben an ihrer Oberfläche Millionen mikroskopisch kleiner Haare, die sich mit anderen Oberflächen verbinden können. Die Bindungskräfte sind für jedes einzelne Haar vernachlässigbar, doch in ihrer Gesamtheit stark genug, einen Troll kopfüber an eine Decke zu hängen. Gecko-Tape-Handschuhe sind in einem Set erhältlich, zu dem Handschuhe, Kniepolster und Überzieh-Sohlen gehören. Ihre Verwendung entspricht regeltechnisch dem Klettern mit Ausrüstung (siehe S. 160f.). Gecko-Tape-Handschuhe sind in nassem Zustand nutzlos.

GPS: Dieses Gerät empfängt Signale entweder von WiFi-Zugangsknoten oder von GPS-Satelliten (Global Positioning System), um daraus die Position des Benutzers mit hoher Genauigkeit zu bestimmen (+/– 5 Meter). Kommlinks machen das in Wireless-Umgebungen ohnehin automatisch, daher werden GPS-Geräte hauptsächlich in der Wildnis oder in Gegenden ohne WiFi-Netzwerke verwendet.

Hazmat-Anzug: Der Hazmat-Anzug bedeckt den Körper des Benutzers vollständig und verfügt über einen internen Lufttank mit einem Luftvorrat für 4 Stunden. Solange er nicht beschädigt wird, verleiht er dem Benutzer eine Chemischer Versiegelung (siehe S. 372) und schützt ihn vor Kontakt- und Inhalationstoxinen (siehe *Toxine*, S. 296). Selbst beschädigt kann er noch einige Punkte Chemische Isolierung liefern (nach Entscheidung des Spielleiters).

Kletterausrüstung: Besteht aus Klettergeschirr, Handschuhen, Karabinerhaken, Steigeisen usw.

Kletterhandschuhe: Diese Handschuhe bestehen aus einem speziellen Gewebe, das dem Benutzer einen festeren Halt an dünnen Kletterseilen gibt, was sich in einem Stärkebonus von +2 bei allen Proben auf den Halt am Seil auswirkt. Diese Handschuhe werden benötigt, um ultradünnes Microwire zu benutzen.

Leuchtstab: Knicken, schütteln und einige Stunden chemische Beleuchtung genießen.

Magnesiumfackel: Liefert 5 Minuten lang helles Licht.

Mini-Signalraketenkanone: Die Signalraketenkanone kann farbige Signalraketen bis zu 200 Meter hoch schießen, dabei eine Fläche von der Größe eines Häuserblocks beleuchten und den Modifikator für schlechte Beleuchtung eliminieren. Wird sie als Waffe benutzt, so kommt die Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe zum Einsatz. Signalraketen richten Feuerschaden an (siehe S. 194).

Survival-Kit: Eine Sammlung von Überlebensausrüstung in einer robusten Tasche. Enthält Messer, Feuerzeug, Streichhölzer, Kompass, leichte Thermodecke, Rationsriegel für mehrere Tage, eine Wasserreinigungsanlage und einiges mehr.

Taschenlampe: Moderne Taschenlampen verwenden superhelle LEDs mit langer Brenndauer. Haltbarkeit und Helligkeit hängen von der Größe ab – je größer, desto besser. Auch erhältlich als Restlichtverstärkungs- und Infrarotversionen, wodurch die Sichtmodifikatoren bei Restlichtverstärkung und Infrarotsicht entsprechend verringert werden.

Taucherausrüstung: Diese Unterwasserausrüstung besteht aus einer Tauchermaske mit Schnorchel, einem Atemregulator, einem Lufttank mit Luft für 2 Stunden, einem Neoprenanzug und einer Rettungsweste (eine selbstaufblasende Schwimmweste, die den Taucher an die Oberfläche bringen kann, wenn er es nicht mehr aus eigener Kraft schafft). Regulator und Lufttank schützen zudem genauso wie eine Gasmaske gegen Inhalationstoxine. Der Neoprenanzug liefert einen Würfelpoolbonus von +1 für Widerstandsproben gegen Kälteschaden (S. 195).

Enterhakenkanone

Die Enterhakenkanone kann einen Enterhaken bis zu 75 Meter weit verschießen. Sie ist zudem mit einer Winde ausgestattet, mit der der Enterhaken zurückgezogen werden kann (oder auch leichte Lasten hochgezogen werden können). Beim Einsatz als Waffe wird die Fertigkeit

Überlebensausrüstung	Verfügbarkeit	Preis
Atemgerät (Stufe 1–6)	—	Stufe x 25 ¥
Chemoanzug (Stufe 1–6)	Stufe x 2	Stufe x 100 ¥
Gasmaske	–	200 ¥
Gecko-Tape-Handschuhe	12	250 ¥
GPS	3	200 ¥
Hazmat-Anzug	8	1.000 ¥
Kletterausrüstung	–	200 ¥
Kletterhandschuhe	–	70 ¥
Leuchtstab	–	5 ¥
Magnesiumfackel	–	20 ¥
Mini-Signalrakete	–	25 ¥
Mini-Signalraketenkanone	–	50 ¥
Survival-Kit	4	100 ¥
Taschenlampe	–	25 ¥
Taucherausrüstung	6	2.000 ¥

Enterhakenkanone	Verfügbarkeit	Preis
Enterhakenkanone	8E	500 ¥
Camouflageseil	8V	85 ¥ pro 100 m
Katalysatorstab	8V	120 ¥
Microwire	4	50 ¥ pro 100 m
Myomerisches Seil	10	200 ¥ pro 10 m
Standardseil	–	50 ¥ pro 100 m

Exotische Fernwaffe	Schaden	PB	Modus	Munition
Enterhakenkanone	5G	–	EM	1 (v)
Mini-Signalraketenkanone	3K	–	EM	1 (v)

Exotische Fernkampfwaffe verwendet; Enterhakenkanonen wird mittels Stoßpanzerung widerstanden.

Microwire kann ein Gewicht von bis zu 2.000 kg tragen; alle anderen Seile schaffen bis zu 4.000 kg.

Camouflageseil und Katalysatorstab: Wenn das Camouflageseil mit dem Katalysatorstab berührt wird, wird eine chemische Reaktion ausgelöst, die das Seil binnen Sekunden zu Staub zerfallen lässt und (fast) keine Spuren hinterlässt. Der Katalysatorstab ist wiederverwendbar.

Microwire: Dieses ultradünne Seil wird aus einer extrem dünnen und elastischen Faser hergestellt, sodass große Seillängen auf kleinstem Raum verstaut werden können. Allerdings kann es nur mit speziellen Kletterhandschuhen angefasst werden, da es sich sonst direkt durch die Hände des Benutzers schneidet (8K Schaden).

Myomerisches Seil: Dieses Seil besteht aus einer speziellen myomerischen Faser, daher können seine Bewegungen elektronisch kontrolliert werden (über eine maximale Länge von 30 Metern) – zum Beispiel kann man es dazu bringen, sich wie eine Schlange um ein Hindernis zu winden oder um ein Sims zu schlingen. Das Seil besitzt keine hohe Stärke, weshalb es nicht verwendet werden kann, um Leute zu fesseln oder große Objekte anzuheben.

BIOTECH

Einzelheiten zur Heilung siehe S. 294.

Einweg-Spritze: Einwegspritzen bestehen aus Plastik mit einer Metallnadel und sind für den einmaligen Gebrauch gedacht. Man kann mit ihnen Injektionstoxine verabreichen (siehe S. 296).

Medkit: Ein Medkit enthält Medikamente, Verbandszeug, Werkzeuge und ein (sprechendes) medizinisches Expertensystem, das den Benutzer in der Behandlung typischer medizinischer Notfälle (einschließlich Brüchen, Schusswunden, chemischen Verletzungen, Vergiftungen, jedoch auch Behandlungshinweise für Schock, hohen Blutverlust und natürlich Wiederbelebung) unterweist. Die Stufe des Medkits wird zum Würfelpool bei Erste-Hilfe-Proben hinzuaddiert. Besitzt der Charakter keine Fertigkeit Erste Hilfe, so ersetzt es diese (siehe *Medkits und Autodocs*, S. 295). Es muss regelmäßig nachgefüllt werden (gewöhnlich nach jeder Mission, je nach Entscheidung des Spielleiters).

Vitalmonitor: Dieses kompakte Gerät misst Lebensfunktionen – Herzschlag, Blutdruck, Temperatur usw. Der Vitalmonitor kann auch Blut-, Schweiß- und Hautproben analysieren. Vitalmonitore werden von Rettungsdiensten oder Personen verwendet, die ständig ihren Gesundheitszustand überwachen müssen, und können um Hand- oder Fußgelenk getragen oder in die Kleidung integriert werden.

DocWagon™-Vertrag

Ohne ihn sollten Sie niemals das Haus verlassen! DocWagon bietet erstklassige medizinische Hilfe rund um die Uhr. Es gibt vier Vertragsvarianten: Standard, Gold, Platin und Superplatin. Ein DocWagon-Vertrag verlangt die Abgabe einer Gewebeprobe (die in einem Hochsicherheitstrakt unter strenger physischer und magischer Bewachung aufbewahrt wird) und beinhaltet ein RFID-Marker-Implantat oder -Armband (Standardvertrag), das als Notruf aktiviert werden kann und dann als Peilsender für DocWagon-Rettungswagen und -Hubschrauber dient. Auch die Beschädigung des Armbandes alarmiert DocWagon.

Die meisten DocWagon-Franchisenehmer garantieren die Ankunft eines Rettungsteams innerhalb von 10 Minuten nach Auslösen des Notrufes, anderenfalls ist die medizinische Sofortversorgung kostenlos. Für Reanimationen wird eine hohe Extraprämie (5.000 ¥) veranschlagt, ebenso für den Einsatz eines High-Threat-Response(HTR)-Teams in besonders gefährlichen Situationen (ab 5.000 ¥). In letzterem Fall muss der Kunde (oder sein Rechtsnachfolger) zusätzlich für eventuelle medizinische Behandlung und Todesprämien (20.000 ¥) von DocWagon-Angestellten aufkommen.

Biotech	Verfügbarkeit	Preis
Einweg-Spritze	4	10 ¥
Medkit (Stufe 1–6)	–	Stufe x 100 ¥
Medkit-Nachfüllpack	–	50 ¥
Vitalmonitor	–	300 ¥

DocWagon-Vertrag	Verfügbarkeit	Preis
Standard	–	5.000 ¥ pro Jahr
Gold	–	25.000 ¥ pro Jahr
Platin	–	50.000 ¥ pro Jahr
Superplatin	–	100.000 ¥ pro Jahr

Der *Goldvertrag* umfasst eine kostenlose Reanimation pro Jahr, einen 50-prozentigen Preisnachlass bei HTR-Kosten und einen 10-prozentigen Rabatt auf die stationäre Behandlung. Der *Platinvertrag* enthält vier kostenlose Reanimationen pro Jahr und einen 50-prozentigen Rabatt auf die stationäre Behandlung. Es werden keine HTR-Kosten veranschlagt, abgesehen von den Todesprämien. *Superplatin*-Kunden erhalten fünf kostenlose Wiederbelebungen pro Jahr und müssen keinerlei Kosten für HTR-Einsätze und -Todesfälle tragen.

DocWagon reagiert auf Notrufe von extraterritorialem Regierungs- oder Konzerngebiet nur nach Genehmigung durch die zuständigen Stellen.

Slap-Patches

Slap-Patches sind selbstklebende Pflaster, die Wirkstoffe auf DMSO-Basis nach und nach an den Körper abgeben und auf diese Weise eine kontinuierliche, sichere Medikamentenversorgung ermöglichen. Sie werden direkt auf die Haut des Patienten geklebt. Ein Slap-Patch an einem widerspenstigen Patienten anzubringen erfordert einen erfolgreichen Nahkampf-Angriff (nur Berührung).

Antidot-Patch: Die Stufe des Antidot-Patches wird zur Toxinwiderstandsprobe hinzuaddiert (siehe S. 297), wenn diese innerhalb von 20 Minuten nach Verabreichung abgelegt wird (das gilt nur für Toxine, gegen die das Antidot wirkt).

Stimulanz-Patch: Dieses Patch gestattet dem Benutzer, die Verletzungsmodifikatoren von Geistigem Schaden zu ignorieren; die Wirkung entspricht der einer *Hohen Schmerztoleranz* (S. 116) der gleichen Stufe. Die Auswirkungen halten Stufe x 10 Minuten an – anschließend erhält der Benutzer 1 zusätzlichen Punkt Geistigen Schaden. Solange das Stimulanz-Patch wirkt, ist der Benutzer nicht in der Lage, sich auszuruhen.

Tranq-Patch: Dieses Patch verursacht Geistigen Schaden in Höhe seiner Stufe.

Slap-Patches	Verfügbarkeit	Preis
Antidot-Patch (Stufe 1–6)	Stufe	Stufe x 50 ¥
Stimulanz-Patch (Stufe 1–6)	Stufe x 2	Stufe x 25 ¥
Tranq-Patch (Stufe 1–10)	Stufe x 2	Stufe x 20 ¥
Trauma-Patch	2	500 ¥

Trauma-Patch: Wird es bei einem sterbenden Patienten angewendet, kann dieser eine Stabilisierungsprobe ablegen (siehe *Überschreitung des Zustandsmonitors*, S. 296), wobei er seine Konstitution statt Erste Hilfe oder Medizin verwendet.

VERKLEIDUNGEN

Latex-Gesichtsmaske: Wenn der Magier gerade seinen freien Tag hat, kann man sich immer noch mit dieser praktischen Maske verkleiden. Zur Maske gehört ein Einweg-Abdruckset, mit dem eine lebensechte Maske hergestellt werden kann. Neue Masken können mit einer Stufe hergestellt werden, die gleich den Erfolgen bei einer Computer + Editieren-Probe (maximale Anzahl der Erfolge in Höhe der Verkleiden-Fertigkeit) ist. Sie können auch mithilfe eines biometrischen Scanners kopiert werden (maximale Erfolge in Höhe der Stufe des Scanners). Die Stufe der Maske wird zum Würfelpool bei Verkleidungsproben addiert. Maske und Set können nur einmal verwendet werden.

Nanitencreme-Verkleidung: Die Benutzung billiger Kosmetika und Latexmasken gehört der Vergangenheit an, seit die unglaublich vielseitige biostatische Nanitencreme entwickelt wurde. Sobald sie auf einen bestimmten Körperbereich aufgetragen wird, nutzt sie die bioelektrische Ladung des Körpers als Energiequelle. Sie kann programmiert werden, Farbe oder Struktur zu verändern oder Muster darzustellen. Die Creme kann sich auch vorprogrammierte Konfigurationen merken. Ein kleiner Behälter der Creme reicht aus, um Gesicht und Hände des Benutzers zu bedecken, ein großer Behälter reicht für den ganzen Körper. Die Nanitencreme kann auf die gleiche Weise programmiert werden wie die Gesichtsmaske (siehe oben). Die Stufe der Nanitencreme-Verkleidung wird zum Würfelpool bei Verkleidenproben hinzuaddiert. Die Nanitencreme-Verkleidung hält bis zu 24 Stunden an.

Verkleidung	Verfügbarkeit	Preis
Latex-Gesichtsmaske	8	500 ¥
Nanitencreme-Verkleidung		
Kleiner Behälter	12	500 ¥
Großer Behälter	16	1.000 ¥

CYBERWARE

Cybermodifikationen sind 2072 allgegenwärtig. Bodyshops, die kleinere Eingriffe anbieten, findet man in jedem Einkaufszentrum, und die jüngsten Fortschritte der Cybertechnologie haben die Preise für einst kostspielige Prozeduren extrem gesenkt und Cyberware zu einem Massenprodukt gemacht. Selbst die Ärmeren können sich oft Sicht- oder Gehörverstärkung oder eine Datenbuchse leisten.

Neben der Wireless-Funktionalität haben viele Cybergeräte ein Direktes Neurales Interface (DNI), mit dem der Benutzer mental ihre Funktionen aktivieren und kontrollieren kann. Sie können außerdem mit anderen Cyberimplantaten verbunden werden.

Headware

Diese kleinen komplexen Geräte werden in den Kopf implantiert (gewöhnlich mittels relativ schonender Nanochirurgie). Geräte, die eine Kapazitätsstufe haben, können auch in Cybergliedmaßen installiert werden, wo sie Kapazitätskosten statt Essenzkosten verursachen.

Cortexbomben: Cortexbomben sind illegale Erpressungsmittel und verursachen den ultimativen Kopfschmerz. Spleenbomben beschädigen nur begrenzte Regionen im Kopf des Opfers und machen so entweder eine bestimmte Headware (oder andere Cyberware) funktionsunfähig oder schädigen das Gehirn und verursachen Erblindung, Stottern, Taubheit oder anderes. Mikrobomben sind gerade groß genug, um das Opfer umzubringen. Flächenbomben machen das auch, ziehen jedoch noch eine größere Fläche in Mitleidenschaft, vergleichbar einer Splitter- oder Spreng-Granate (S. 370). Die Bomben können einen Fern- oder Zeitzünder haben oder so programmiert werden, dass sie auf bestimmte Geräusche reagieren. Werden sie in Cybergliedmaßen installiert, zerstören sie einzelne Komponenten (Spleenbombe), die ganze Gliedmaße (Mikrobombe) oder die Umgebung (Flächenbomben).

Datenbuchse: Eine Datenbuchse ermöglicht dem Benutzer, sich über ein Glasfaserkabel in jedes elektronische Gerät einzustöpseln. Sie ermöglicht es zudem, sich Chips, Softs oder BTLs einzuschieben und zu nutzen. Datenbuchsen sind mit ihrem eigenen Speicher ausgestattet, um Dateien herunterladen oder speichern zu können. Zwei Datenbuchsenbesitzer können sich mit einem Glasfaserkabel direkt verbinden und so eine private mentale Kommunikation herstellen, die immun gegen Störfunk oder Abhörversuche ist.

Datenschloss: Diese spezialisierte Version einer Datenbuchse wird von Kurieren, Spionen und Assistenten von wichtigen Persönlichkeiten verwendet, die damit zu wandelnden Datensafes werden. Gespeicherte Daten sind verschlüsselt, und ein spezieller Code wird benötigt, um Daten in oder durch das Schloss zu übertragen. Am wichtigsten ist wohl, dass das Datenschloss keine Wireless-Fähigkeit hat, außerdem hat der Charakter selbst keinen Zugriff auf die Daten – er ist lediglich der Träger.

Geruchsbooster: Der Geruchsbooster – auf der Straße auch „Schniefer", „Cybernase" oder „Cyberrüssel" genannt – kann Gerüche verstärken, identifizieren und aufzeichnen (und sie später wiedergeben). Dies eröffnet dem Benutzer eine ganz neue Welt von Sinnesinformationen, da Gerüche weit mehr Informationen übermitteln, als die normale metamenschliche Nase jemals wahrnehmen kann – zum Beispiel können viele Krankheiten an ihrem Geruch identifiziert werden, und ein metamenschlicher Körper produziert unbewusst Ausdünstungen, die der momentanen Gefühlslage entsprechen (Freude, Angst, Wut usw.). Ein Geruchsbooster kann kontinuierlich die Zusammensetzung der Luft analysieren und einen Alarm auslösen, wenn er beispielsweise Spuren von Sprengstoff, Munition oder Substanzen, die in der biologischen oder chemischen Kriegsführung eingesetzt werden, wahrnimmt (siehe *Scanner*, S. 305). Eine Abschaltfunktion gestattet dem Benutzer, intensive Gerüche völlig zu ignorieren. Der Geruchsbooster wird üblicherweise mit dem PAN des Benutzers verbunden, um eine noch detailliertere AR-Wahrnehmung zu ermöglichen.

Die Stufe des Geruchsboosters dient als Würfelpoolbonus bei allen Geruchs-Wahrnehmungsproben.

Geschmacksbooster: Der Geschmacksbooster hat im Prinzip die gleiche Funktion wie der Geruchsbooster (siehe oben), mit dem Unterschied, dass er die Geschmacksnerven des Benutzers verstärkt. Der Geschmacksbooster ermöglicht dem Benutzer zudem, Geschmackswahrnehmungen in AR-Situationen, die auf Geschmack programmiert sind, zu erleben. Die Stufe des Geschmacksboosters dient als Würfelpoolbonus auf alle Geschmacks-Wahrnehmungsproben.

Kommlink: Eine Implantatversion des Kommlinks (siehe S. 373), besonders beliebt bei Hackern und Geschäftsleuten auf Reisen. Ein Sim-Modul (ob für heißes Sim modifiziert oder nicht) kann für die entsprechenden Zusatzkosten implantiert werden.

Riggerkontrolle: Dieses Implantat macht sich die Datenkoordinierungs- und Synchronisierungsfähigkeit des Mittelhirns zunutze, um geriggte Fahrzeuge oder Drohnen direkt zu manipulieren. Die Riggerkontrolle liefert einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Fahrzeug-Fertigkeitsproben, während der Rigger per VR-Modus in ein Fahrzeug „gesprungen" ist. Dieser Bonus gilt nicht bei anderen Steuerungsmethoden von Drohnen oder Fahrzeugen durch die Matrix.

Sim-Modul: Eine Implantatversion des externen Sim-Moduls (siehe S. 373), besonders verbreitet bei Sim-Liebhabern und BTL-Konsumenten.

Headware	Essenz	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Cortexbombe				
Spleenbombe	0	[1]	16V	2.000 ¥
Mikrobombe	0	[2]	16V	5.000 ¥
Flächenbombe	0	[3]	20V	10.000 ¥
Datenbuchse	0,1	[1]	–	500 ¥
Datenschloss	0,1	[1]	12	1.000 ¥ + Verschlüsselung
Geruchsbooster (Stufe 1–6)	0,2	[2]	Stufe x 4	Stufe x 1.000 ¥
Geschmacksbooster (Stufe 1–6)	0,2	–	Stufe x 4	Stufe x 1.500 ¥
Kommlink	0,2	[2]	–	2.000 ¥ + Kommlink-Kosten
Riggerkontrolle	0,5	–	8	10.000 ¥
Sim-Modul	0,2	[2]	–	2.000 ¥
Modifiziert für heißes Sim	0,2	[2]	12V	5.000 ¥
Stimmenmodulator	0,2	–	4	7.500 ¥
Zweitmuster (Stufe 1–6)	–	–	(Stufe x 3)V	Stufe x 5.000 ¥
Ultraschallsensor	0,3	[2]	10	6.000 ¥
Zahnbehälter (Lager)	–	–	8	200 ¥
Zahnbehälter (zerbrechlich)	–	–	12	500 ¥

Stimmenmodulator: Dieses Implantat erweitert die Stimmorgane des Benutzers. Er kann mit einer erhöhten Lautstärke von bis zu 100 Dezibel reden, ohne zu ermüden, perfekte Vogellaute imitieren, mit lieblicher Stimme singen oder unheimliche Geräusche von sich geben. Der Modulator kann auch eine aufgezeichnete Stimme wiedergeben; dabei kann jedoch nur genau das wiedergegeben werden, was die Stimme auf der Aufzeichnung gesagt hat (Stimmerkennungssysteme würden sofort die Abweichung vom Original bemerken). Zu anspruchsvolleren Täuschungszwecken kann die (höchst illegale) Zweitmusterfunktion installiert werden – mit ihr kann die Aufzeichnung der Stimme einer anderen Person geladen werden, um damit eine fast perfekte Reproduktion zu schaffen. Um ein Stimmerkennungssystem zu täuschen, ist eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe des Stimmenmodulators und des Erkennungssystems erforderlich (siehe S. 260).

Ultraschallsensor: Eine Implantatversion des Ultraschallsensors (siehe S. 379).

Zahnbehälter: Diese hohlen Zähne gibt es als zerbrechliche oder als Lagermodelle. Das Lagermodell wird zum Schmuggeln oder zum Verstecken von Mikrogeräten benutzt (der Spielleiter entscheidet, was hineinpasst). Das zerbrechliche Modell löst eine Wirkung aus (aktiviert etwa einen Peilsender oder setzt Gift frei), wenn der Benutzer fest auf den Zahn beißt.

Augen-Cyberware

Cyberaugen sind wahrscheinlich die verbreitetste Cyberware der Sechsten Welt. Ursprünglich dafür entwickelt, Blinden zum Sehen zu verhelfen, ermöglichen die modernen Cyberaugen eine sogar noch bessere Sicht als die natürlichen Originale – es ist nicht ungewöhnlich, dass sich jemand, der es sich leisten kann, seine perfekt funktionierenden natürlichen Augen gegen Cyberaugen austauschen lässt. Cyberaugen sind in allen vom Kunden gewünschten Farben und Formen erhältlich, von perfekter Naturimitation bis hin zu den ausgefallensten okularen Designs. Farbe und Muster lassen sich leicht ändern, indem man eine neue Oberfläche herunterlädt. Für alle, die nicht ihre kompletten Augen austauschen lassen wollen, gibt es viele Cyberaugen-Eigenschaften auch als Retinamodifikation am natürlichen Auge.

Cyberaugen-Zubehör verbraucht Kapazität in einem Cyberauge oder Essenz in einem natürlichen Auge (nicht beides). Sowohl bei Cyberaugen als auch bei Retinamodifikationen werden in der Regel beide Augen in gleicher Weise verändert, damit die Sicht des Benutzers im Gleichgewicht bleibt.

Cyberaugen: Dieses System bietet volle Sehschärfe für beide Augen und enthält eine Bildverbindung und einen Augen-Rekorder (ohne Zusatzkosten) sowie Kapazität für mehrere Zusatzsysteme.

Augen-Rekorder: Der Augen-Rekorder ist mit den optischen Nerven des Benutzers verbunden und zeichnet alle Daten direkt in den zugehörigen Speicher auf (auf den über das PAN des Benutzers zugegriffen werden kann). Um Datendiebstahl zu verhindern, kann der Benutzer den Speicher nur für bestimmte Zugriffsmethoden zugänglich machen (Sim-Modul, Datenbuchse usw.).

Bildverbindung: Eine Implantatversion der externen Bildverbindung (siehe S. 379).

Blitzkompensation: Eine Implantatversion der externen Blitzkompensation (siehe S. 379).

Infrarotsicht: Eine Implantatversion der externen Infrarotsicht-Funktion (siehe S. 379).

Okular-Drohne: Diese Modifikation betrifft abweichend von der normalen Vorgehensweise nur ein Auge des Benutzers. Hierbei wird eine Spyball-Drohne in die Augenhöhle implantiert, die wie ein normales Cyberauge funktioniert, bis der Benutzer sie entfernt und genau wie eine Standard-Spyball-Drohne (*Lone Star iBall*, S. 397) einsetzt und kontrolliert. Ein Benutzer, der beide Augen durch Okular-Drohnen ersetzen lässt, ist effektiv blind, wenn er beide Drohnen körperfern einsetzt. Nicht als Retinamodifikation erhältlich.

Restlichtverstärkung: Diese Modifikation ermöglicht dem Benutzer, bei schlechten Lichtverhältnissen (etwa Sternenlicht) so gut zu sehen wie bei Tageslicht. Bei völliger Dunkelheit ist er jedoch genauso blind wie jede unmodifizierte Person.

Retinaduplikat: Kann mit dem aufgezeichneten Retinamuster einer anderen Person geladen werden, um eine fast perfekte Reproduktion zu erzeugen. Legen Sie eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe des Retinaduplikats und der Stufe des Retinascanners ab (siehe *Biometrie*, Seite 306).

Schutzgläser: Schutzgläser können Cyberaugen oder normale Augen schützen und liefern Ballistische und Stoßpanzerungsboni von +2 im Augenbereich. Erhältlich als transparente oder verspiegelte Version.

Sichtverbesserung: Eine Implantatversion der externen Sichtverbesserung (siehe S. 379).

Sichtvergrößerung: Eine Implantatversion der externen Sichtvergrößerung (siehe S. 379).

Smartlink: Eine Implantatversion des externen Smartlinks (siehe Seite 379).

Ohren-Cyberware

Ähnlich wie Augen-Cyberware kann Ohren-Cyberware entweder in einem kompletten Cyberohr installiert werden (was Kapazität kostet) oder als Modifikation des Innenohres (was Essenz kostet). Modifikationen werden für gewöhnlich an beiden Ohren gleichzeitig vorgenommen, um das Gehör des Benutzers nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Cyberohren: Diese Implantate ersetzen normalerweise nur das Innenohr (auf Wunsch des Kunden aber auch die Ohrmuschel) und bieten perfektes Gehör innerhalb der normalen Parameter. Sie enthalten eine Audioverbindung und einen Ohr-Rekorder (ohne Extrakosten) sowie Kapazität für mehrere Zusatzsysteme.

Audioverbesserung: Eine Implantatversion der externen Audioverbesserung (siehe S. 379).

Audioverbindung: Die Audioverbindung spielt Audioaufzeichnungen (Geräusche, Musik, Filmsoundtracks usw.) aus angeschlossenen Quellen (PAN, Datenbuchse usw.) direkt in die (Cyber-)Ohren des Benutzers. Wird gewöhnlich für AR-Sound verwendet.

Balanceverstärker: Der Balanceverstärker verbessert den natürlichen Gleichgewichtssinn des Innenohrs. Der Benutzer erhält 1 Bonuswürfel auf alle Proben, bei denen Gleichgewicht eine Rolle spielt, zum Beispiel Klettern, Gehen auf einer schmalen Plattform, Landen nach einem Sprung usw.

Dämpfer: Dieses Implantat schützt den Benutzer vor plötzlichen Lautstärkeanstiegen und lauten Geräuschen. Der Dämpfer liefert einen Würfelpoolmodifikator von +2 für Widerstandsproben gegen Schallangriffe.

Ohr-Rekorder: Der Ohr-Rekorder ist mit den Gehörnerven des Benutzers verbunden und zeichnet alle Daten direkt in den unbegrenzten Speicher auf, auf den über das PAN des Benutzers zugegriffen werden kann. Um Datendiebstahl vorzubeugen, kann der Benutzer diesen Speicher nur für bestimmte Zugriffsmethoden zugänglich machen (Datenbuchse usw.).

Richtungsdetektor: Eine Implantatversion des externen Richtungsdetektors (siehe S. 380).

Selektiver Geräuschfilter: Eine Implantatversion des externen Selektiven Geräuschfilters (siehe S. 380).



Augen-Cyberware	Essenz	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Cyberaugen-Basissystem				
Stufe 1	0,2	4	–	500 ¥
Stufe 2	0,3	8	4	750 ¥
Stufe 3	0,4	12	6	1.000 ¥
Stufe 4	0,5	16	8	1.500 ¥
Augen-Rekorder	0,1	*	4	2.000 ¥*
Bildverbindung	0,1	*	4	500 ¥*
Blitzkompensation	0,1	[1]	4	750 ¥
Infrarotsicht	0,1	[2]	4	1.000 ¥
Okular-Drohne	–	[6]	6	3.000 ¥
Restlichtverstärkung	0,1	[2]	4	1.000 ¥
Retinaduplikat (Stufe 1–6)	0,1	[1]	16V	Stufe x 15.000 ¥
Schutzgläser	–	–	4	100 ¥
Sichtverbesserung (Stufe 1–3)	0,1	[Stufe]	Stufe x 3	Stufe x 1.500 ¥
Sichtvergrößerung	0,1	[2]	4	1.000 ¥
Smartlink	0,1	[3]	8E	1.000 ¥
*Im Cyberaugen-Basissystem enthalten.				

Ohren-Cyberware	Essenz	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Cyberohren				
Stufe 1	0,2	4	–	500 ¥
Stufe 2	0,3	8	4	750 ¥
Stufe 3	0,4	12	6	1.000 ¥
Stufe 4	0,5	16	8	1.500 ¥
Audioverbesserung (Stufe 1–3)	0,1	[Stufe]	Stufe x 3	Stufe x 1.500 ¥
Audioverbindung	0,1	*	—	250 ¥*
Balanceverstärker	0,1	[4]	10	5.000 ¥
Dämpfer	0,1	[1]	4	750 ¥
Ohr-Rekorder	0,1	*	4	500 ¥*
Richtungsdetektor	0,1	[2]	8	750 ¥
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1–6)	0,1	[Stufe]	Stufe x 3	Stufe x 1.000 ¥
*Im Cyberohren-Basissystem enthalten.				

Bodyware

Bodyware, die keine Kapazitätsstufe hat, muss direkt in den Körper des Benutzers implantiert werden und kann nicht in Cybergliedmaßen installiert werden. Bodyware mit einer Kapazitätsstufe kann in Cybergliedmaßen installiert werden und kostet dann Kapazität statt Essenz.

Dermalpanzerung: Dermalpanzerung besteht aus Hartplastik- oder Metallfaserplatten, die mit der Haut des Trägers verbunden werden. Die Platten sind deutlich sichtbar und in Struktur und Färbung frei wählbar. Dermalpanzerung liefert Ballistische und Stoßpanzerung in Höhe ihrer Stufe. Sie kann nicht mit Orthoskin kombiniert werden.

Enterhakenkanone: Eine Implantatversion der externen Enterhakenkanone (S. 383).

Fingerkuppenbehälter: Erlaubt die Unterbringung von Mikrogeräten oder -gegenständen (der Spielleiter entscheidet, was hineinpasst) im vorderen Glied eines Fingers. Ein Objekt hineinzustecken oder herauszuholen erfordert eine Komplexe Handlung. Objekte in einem Fingerkuppenbehälter sind vollständig verborgen. Einen Fingerkuppenbehälter zu erkennen erfordert eine Wahrnehmung + Intuition(4)-Probe.

Der Fingerkuppenbehälter ist ein beliebtes Versteck für eine Monofilamentpeitsche (S. 360), wobei die Fingerspitze als Peitschengewicht dient. Eine Monofilamentpeitsche aus einem Fingerkuppenbehälter auszufahren erfordert eine Einfache Handlung, sie wieder einzuziehen erfordert eine Komplexe Handlung.

Interner Lufttank: Der interne Lufttank ersetzt einen Teil eines Lungenflügels durch einen internen Pressluftbehälter, der es dem Benutzer ermöglicht, bis zu 2 Stunden die Luft anzuhalten. Das gestattet ausgedehnte Unterwasseraktivitäten und schützt vor Inhalationstoxinen (siehe S. 296) – vorausgesetzt, der Benutzer hält rechtzeitig die Luft an. Den Tank nachzufüllen (durch ein Ventil unter dem Rippenbogen), dauert 5 Minuten.

Kompositknochen: Die Zellstruktur der Knochen wird durch Einarbeitung von Plastik- oder Metallgittern verstärkt, wodurch sich ihre Stabilität und Bruchfestigkeit, gleichzeitig jedoch auch das Gewicht erhöht. Plastik-Kompositknochen bieten einen Bonus von +1 auf das Konstitutionsattribut bei Schadenswiderstandsproben. Aluminium-Kompositknochen verleihen einen Konstitutionsbonus von +2 bei Schadenswiderstandsproben und einen Stoßpanzerungsbonus von +1 (zusätzlich zu sonstiger getragener Panzerung). Titan-Kompositknochen verleihen einen Konstitutionsbonus von +3 bei Schadenswiderstandsproben sowie jeweils +1 auf Ballistische und Stoßpanzerung. Ein Charakter mit Kompositknochen richtet mit waffenlosen Schlägen Körperlichen Schaden an. Kompositknochen sind inkompatibel mit der Bioware Knochenverstärkung.

Kosmetische Modifikation: Veränderungen der äußerlichen Erscheinung – Form, Färbung und Pigmentierung von Gesicht oder Körper, Hinzufügen oder Entfernen von Haaren (Glasfaserhaar mit wechselnden Farbspielen ist immer noch sehr beliebt) – können durch leichte Eingriffe innerhalb von zwei Stunden erreicht werden. Exotischere Modifikationen wie Schuppenhaut, buntes Fell, Katzenohren, Orkhauer oder Schwänze sind aufwendiger und teurer.

Bodyware	Essenz	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Dermalpanzerung (Stufe 1–3)	Stufe x 0,5	–	(Stufe x 5)E	Stufe x 5.000 ¥
Enterhakenkanone	0,5	[5]	8	1.500 ¥
Fingerkuppenbehälter	0,1	[1]	4	750 ¥
Interner Lufttank	0,25	[3]	4	650 ¥
Kompositknochen				
Plastik	0,5	–	8V	5.000 ¥
Aluminium	1	–	12V	15.000 ¥
Titan	1,5	–	16V	40.000 ¥
Kosmetische Modifikation	–	–	2–12	200 ¥ – 10.000 ¥
Kunstmuskeln (Stufe 1–4)	Stufe x 1	–	(Stufe x 5)E	Stufe x 5.000 ¥
Reaktionsverbesserung (Stufe 1–3)	Stufe x 0,3	–	(Stufe x 5)E	Stufe x 10.000 ¥
Reflexbooster				
Stufe 1	2	–	8E	11.000¥
Stufe 2	3	–	12E	32.000 ¥
Stufe 3	5	–	20E	100.000 ¥
Schmuggelbehälter	0,2	[2]	6	1.500 ¥
Simrig	0,5	–	8	5.000 ¥
Talentleitungen (Stufe 1–5)	Stufe x 0,2	–	Stufe x 4	Stufe x 2.000 ¥
Tastverbindung	0,1	–	6	1.000 ¥

Waffenloser Kampf	Reichweite	Schaden	PB	Preis
Plastik-Kompositknochen	–	(STR÷2 + 1)K	–	5.000 ¥
Aluminium-Kompositknochen	–	(STR÷2 + 2)K	–	15.000 ¥
Titan-Kompositknochen	–	(STR÷2 + 3)K	–	40.000 ¥

Kunstmuskeln: Diese künstlich gezüchteten Muskeln ersetzen die natürlichen Muskeln, während Kalziumbehandlungen und Skelettverstärkungen dazu beitragen, dass sich die Stärke des Benutzers erhöht. Stärke- und Geschicklichkeitsattribut werden jeweils um die Stufe der Kunstmuskeln erhöht. Kunstmuskeln können nicht mit der Bioware Muskelverstärkung oder Muskelstraffung kombiniert werden.

Reaktionsverbesserung: Indem ein Teil der Wirbelsäule durch supraleitendes Material ersetzt wird, kann die Reaktionszeit eines Charakters deutlich verbessert werden. Die Stufe der Reaktionsverbesserung wird zum Reaktionsattribut des Charakters addiert (dies erhöht auch die Initiative). Reaktionsverbesserung ist inkompatibel mit den meisten anderen Initiativesteigerungen.

Reflexbooster: Mithilfe eines extrem invasiven Eingriffs wird eine Vielzahl von neuronalen Verstärkern und Adrenalinstimulatoren an strategisch wichtigen Positionen des gesamten Körpers implantiert, die den Charakter in eine ganz neue Welt katapultieren, in der sich alles andere um ihn herum in Zeitlupe zu bewegen scheint. Das System verfügt über einen Schaltermechanismus, mit dem der Reflexbooster ein- und ausgeschaltet werden kann (was eine Freie Handlung erfordert). Ein aktivierter Reflexbooster liefern einen Bonus von jeweils +1 auf Reaktion und +1 Initiativedurchgang pro Stufe.. Reflexbooster können nicht mit anderen Initiativeverbesserungen außer Reaktionsverbesserung kombiniert werden.

Schmuggelbehälter: Schmuggelbehälter können nur in Körperteilen untergebracht werden, die man leicht aushöhlen oder ersetzen kann. In ihnen können Mikrogeräte oder -gegenstände untergebracht werden (dem Spielleiter obliegt die finale Entscheidung darüber, was hineinpasst und was nicht). Einen Schmuggelbehälter kann man mit einer erfolgreichen Wahrnehmung + Intuition(4)-Probe erkennen. Ein Objekt unterzubringen oder herauszuholen erfordert eine Komplexe Handlung.

Simrig: Eine Implantatversion des externen Simrigs (siehe S. 374).

Talentleitungen: Talentleitungen sind ein System neuromuskulärer Kontrollen, die entlang des natürlichen Nervensystems gelegt werden, um Muskelbewegungen zu kontrollieren. Talentleitungen ermöglichen die Verwendung von Aktionssofts (S. 376), deren Stufe die Stufe der Talentleitungen nicht überschreiten darf. Ein Talentleitungssystem kann mehrere Talentsofts gleichzeitig verarbeiten, deren Gesamtstufe das Doppelte der Systemstufe nicht überschreiten darf. Einen Satz Talentsofts zu wechseln erfordert eine Einfache Handlung.

Tastverbindung: Die Tastverbindung ist ein kleines Gerät, das an der Basis der Wirbelsäule angebracht wird und Tastinformationen (Oberflächenstrukturen, Temperaturen usw.) direkt in das Nervensystem des Benutzers einspeist. Die Informationen werden üblicherweise über das PAN des Benutzers empfangen, können jedoch auch aus anderen Quellen stammen.

Cybergliedmaßen

In der heutigen Welt der maßgefertigten Bioware gilt die Verwendung von Cybergliedmaßen oft als altmodisch und mittelalterlich bis barbarisch. Andererseits sind sie preiswert und einfach zu warten und aufzurüsten, daher nimmt ihre Beliebtheit bei weniger gut betuchten Bevölkerungsschichten stetig zu. Da es Cybergliedmaßen auch in Versionen gibt, die die physischen Grenzen der betreffenden Person weit übertreffen und mit einer Vielzahl spezialisierter technischer Spielzeuge kompatibel sind, bleibt auch hier ihre Nachfrage ungebrochen.

Cyberschädel und -torsos gehören auch in diese Kategorie, obwohl sie eigentlich nur Hülsen sind und kein voller Cyberersatz.

Wenn eine bestimmte Gliedmaße für eine Probe verwendet wird (zum Beispiel ein Angriff mit einem Cyberarm), so wird das Attribut dieser Gliedmaße (natürlich oder vercybert) verwendet; ansonsten wird der Durchschnitt (abgerundet) aller an der Aktion beteiligten Gliedmaßen verwendet. Wenn eine Aktion die sorgfältige Koordination mehrerer Gliedmaßen erfordert, so wird der Wert der schwächsten Gliedmaße genommen. Auch die Attribute von partiellen Gliedmaßen (Unterarme, Unterschenkel, Hände und Füße) können erhöht werden, doch gelten diese Attribute dann ausschließlich für Proben, die direkt dieses Teilglied

betreffen (zum Beispiel bei einer Stärkeprobe, wenn etwas mit einer verstärkten Cyberhand festgehalten wird). Cybergliedmaßen können keine Bioware enthalten, ebenso wenig Cyberimplantate, die Essenz kosten und keine Kapazität. Die Essenzkosten, Kapazitäten und anderen Daten von Cybergliedmaßen finden Sie in der Tabelle *Cybergliedmaßen* (siehe unten).

Darüber hinaus bieten Cybergliedmaßen auch noch andere nützliche Besonderheiten. Jedes Cyberglied eines Charakters erhöht seinen Körperlichen Zustandsmonitor um 1 zusätzliches Kästchen. Sie haben einen bestimmten Kapazitätswert, der den Einbau von Cyberwaffen oder anderem Zubehör ermöglicht. Schlussendlich stellen Cybergliedmaßen auch ohne eingebaute Waffen eine Gefahr dar, bei waffenlosen Nahkampfangriffen verursachen sie einen Schadenscode von (STR÷2)K.

Cybergliedmaßen sind in zwei unterschiedlichen Versionen erhältlich: *Standard* und *Maßgefertigt*.

Standard-Cybergliedmaßen: Diese Ersatzgliedmaßen stellen die Standardgliedmaßen von der Stange dar. Standard Cybergliedmaßen haben ein Konstitutions-, Stärke- und Geschicklichkeitsattribut von je 3. Diese Werte können nur durch Cyberglied-Verbesserungen erhöht werden. Nur ein Charakter mit einem Cybertorso kann Cyberglied-Verbesserungen mit einer Stufe über 3 haben.

BEISPIEL

Critical George hat Konstitution 3, Stärke 4 und Geschicklichkeit 2. Er hat einen Cybertorso mit Konstitution 6, Stärke 5 und Geschicklichkeit 3, einen linken Cyberarm mit Konstitution 3, Stärke 7, Geschicklichkeit 3 und ein linkes Cyberbein mit Konstitution 5, Stärke 3 und Geschicklichkeit 3. Wenn er jemanden mit seinem linken Arm ins Gesicht schlägt, verwendet er Geschicklichkeit 3 für die Angriffsprobe und Stärke 7 für die Berechnung des Schadens. Wenn er einen Flur entlangsprinten will – was die sorgfältige Koordinierung beider Beine erfordert –, legt er seine Laufen + Stärke-Probe mit der kleineren Stärke von 3 ab. Wird auf ihn geschossen, so verwendet er den abgerundeten Durchschnittswert seiner Konstitutionsattribute (abgerundet) – in diesem Fall 4.

Maßgefertigte Cybergliedmaßen: Diese Cybergliedmaßen sind maßgefertigt und auf den Körperbau und die Muskelstruktur des Körpers des Benutzers angepasst. Sie sind vielseitiger, aber auch teurer als die Standardmodelle. Auch maßgefertigte Cybergliedmaßen beginnen mit ihren Körperlichen Attributen auf einem Wert von 3, können diese aber über diesen Wert steigern. Sie gestatten es ihrem Benutzer, die Grundwerte für die Konstitutions-, Stärke- und Geschicklichkeitsattribute bis zum natürlichen Attributsmaximum des Charakters anzuheben. Jede Steigerung eines Attributs über 3 erhöht allerdings die Verfügbarkeit der Gliedmaße um 1 Punkt und die Endkosten um 1.500 ¥, kostet aber keine Kapazität. Weitere Erhöhungen über das natürliche Maximum hinaus bis zum verstärkten Maximum müssen als Cybergliedmaßenverbesserung behandelt werden, mit den üblichen Kapazitäts- und Nuyenkosten (siehe *Cyberglied-Verbesserungen*, S. 390). Alle anderen Werte der maßgefertigten Cybergliedmaßen sind dieselben wie für Standard Cybergliedmaßen (Kapazitätsgrenzen usw.).

BEISPIEL

Carlos ist ein orkischer Straßensamurai mit Konstitution 8, Stärke 6 und Geschicklichkeit 4. Er will seinen neuen maßgefertigten Cyberarm an seinen natürlichen Körperbau anpassen lassen, sodass der Arm die gleichen Körperlichen Attribute hat wie er selbst. Carlos hebt die Grundattribute seines Cyberarms auf diese Werte an, insgesamt eine Erhöhung von 9 (die Konstitution wurde um 5 von 3 auf 8 erhöht, die Stärke um 3 Punkte von 3 auf 6 und schließlich 1 Punkt, um die Geschicklichkeit des Arms von 3 auf 4 anzuheben). Die Verfügbarkeit des Cyberarms steigt um 9 Punkte auf 13, während der Preis um 13.500 ¥ auf 28.500 ¥ steigt.

BEISPIEL

Ein paar Monate später, als Carlos dank eines profitablen Jobs ein wenig mehr Geld auf dem Konto hat, beschließt er, dass er die Attribute seines Cyberarms noch weiter verstärken will. Da Carlos keinen Cybertorso hat, kann er nur Cyberglied-Verbesserungen mit einer maximalen Stufe von 3 haben. Er entscheidet sich für eine Stärkeverbesserung der Stufe 3 und eine Konstitutionsverbesserung der Stufe 1 für mehr Durchschlagskraft im Nahkampf und für ein wenig mehr Haltbarkeit seines Cyberspielzeugs. Beide Verbesserungen zusammen erfordern 4 Punkte Kapazität (3 für die Stärkeverbesserung, 1 für die Konstitutionsverbesserung), womit 11 Kapazitätspunkte der Grundkapazität des Cyberarms von 15 für andere Verbesserungen oder Zubehör bleiben. Die Verbesserung kostet zusätzlich 950 ¥. Carlos' Cyberarm hat nun Konstitution 9, Stärke 9 und Geschicklichkeit 4.

Sowohl Standard-Cybergliedmaßen als auch maßgefertigte Cybergliedmaßen sind entweder *offensichtlich* oder *synthetisch*.

Offensichtliche Cybergliedmaßen: Diese Implantate sind sofort als künstliche Gliedmaßen zu erkennen, wenn der Charakter sie nicht verbirgt. Oftmals sind sie entweder verchromt oder mit matten Farben überzogen, in jedem Fall aber offensichtlich künstlicher Natur. In einigen Fällen sind sie besonders auffällig und ungewöhnlich gestaltet, was sich auf die sozialen Beziehungen des Charakters zu anderen Leuten auswirken kann.

Synthetische Cybergliedmaßen: Synthetische Gliedmaßen sind als natürliche Gliedmaßen getarnt. Eine Wahrnehmung + Intuition(3)-Probe ist erforderlich, um ein synthetisches Cyberglied zu erkennen (die Fertigkeit Cybertechnologie kann die Wahrnehmung bei dieser Probe ersetzen). Bei Berührung sind synthetische Cybergliedmaßen deutlich als künstlich zu erkennen.

Cyberglied-Verbesserungen

Cyberglied-Verbesserungen verbrauchen die Kapazität des verbesserten Cyberglieds. Es sind vier verschiedene Arten von Verbesserungen erhältlich: Konstitutions-, Stärke-, Geschicklichkeits- und Panzerungsverbesserungen. Verbesserungen der Körperlichen Attribute liefern einen Attributsbonus in Höhe ihrer Stufe. An Cybergliedmaßen hinzugefügte Panzerung ist sowohl Ballistische als auch Stoßpanzerung und kumulativ mit allen Arten getragener Panzerung.

Cybergliedmaßen-Zubehör

Dieses Zubehör kann nur in Cybergliedmaßen installiert werden.

Cyberarm-Gyrostabilisator: Wird der Gyrostabilisator aktiviert, fahren aus dem Handgelenk des Benutzers Gegengewichte aus, die seinen Arm stabilisieren und den Rückstoß einer abgefeuerten Handwaffe reduzieren. Der Effekt gleicht dem eines Gyrostabilisator-Systems (S. 367) mit einer Stufe von 3. Der Effekt des Cyberarm-Gyrostabilisators ist nicht kumulativ zum Bonus eines Gyrostabilisator-Systems.

Cyber-Holster: Cyber-Holster können in Cyberarmen, Cyberbeinen oder Cybertorsos installiert werden. In ihnen kann eine pistolengroße oder kleinere Waffe untergebracht werden, die vollständig verborgen ist, bis sie aktiviert und ausgefahren wird. Die Waffe aus- oder einzufahren erfordert eine Einfache Handlung. Ein Cyber-Holster zu entdecken, erfordert eine Wahrnehmung + Intuition(4)-Probe.

Cyber-Springarm: Der Cyber-Springarm verwendet die gleichen Regeln wie die Versteckte Armhalterung (S. 368), hat jedoch den zusätzlichen Vorteil, gänzlich verborgen zu sein. Einen Cyber-Springarm zu entdecken, erfordert eine Wahrnehmung + Intuition(4)-Probe.

Großer Schmuggelbehälter: Diese Version des Schmuggelbehälters (S. 389) ist größer, da sie in einem Cyberglied installiert wird, und kann Gegenstände von Pistolengröße aufnehmen (dem Spielleiter obliegt die letzte Entscheidung darüber, was hineinpasst). Einen Schmuggelbehälter zu entdecken, erfordert eine Wahrnehmung + Intuition(4)-Probe. Ein Objekt hineinzupacken oder herauszuholen, erfordert eine Komplexe Handlung.

Sprunghydraulik: Dieses Implantat erfordert zwei Cyberbeine – die Sprunghydraulik verbraucht in jedem Bein Kapazität in Höhe ihrer Stufe. Jede Stufe liefert einen Würfelpoolmodifikator von +1 für Sprungproben (siehe S. 162), erhöht die maximale Sprungweite des Charakters um 20 Prozent und reduziert die Auswirkungen eines Sturzes um 2 Meter (solange der Charakter auf seinen Beinen landet). Zum Beispiel erleidet ein Charakter mit einer Sprunghydraulik der Stufe 3, der aus 10 Metern Höhe fällt, nur die Auswirkungen eines Sturzes aus 4 Metern Höhe.

Standard-Cybergliedmaßen	Essenz	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Offensichtliche Gliedmaßen				
Ganzer Arm	1	15	4	15.000 ¥
Ganzes Bein	1	20	4	15.000 ¥
Hand/Fuß	0,25	4	2	5.000 ¥
Schädel	0,75	4	16	10.000 ¥
Torso	1,5	10	12	20.000 ¥
Unterarm	0,45	10	4	10.000 ¥
Unterschenkel	0,45	12	4	10.000 ¥
Synthetische Gliedmaßen				
Ganzer Arm	1	8	4	20.000 ¥
Ganzes Bein	1	10	4	20.000 ¥
Hand/Fuß	0,25	2	2	6.000 ¥
Schädel	0,75	2	16	15.000 ¥
Torso	1,5	5	12	25.000 ¥
Unterarm	0,45	5	4	12.000 ¥
Unterschenkel	0,45	6	4	12.000 ¥

Massgefertigte Cybergliedmaßen	Essenz	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Pro Punkt KON, STR oder GES über 3	wie Cybergliedmaße	wie Cybergliedmaße	wie Cybergliedmaße + 1	+ 1.500 ¥

Cyberglied-Verbesserungen	Essenz	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Konstitution (Stufe 1–7)	–	[Stufe]	(Stufe x 3)E	Stufe x 200 ¥
Geschicklichkeit (Stufe 1–7)	–	[Stufe]	(Stufe x 3)E	Stufe x 250 ¥
Stärke (Stufe 1–7)	–	[Stufe]	(Stufe x 3)E	Stufe x 250 ¥
Panzerung (Stufe 1–4)	–	[Stufe x 2]	Stufe x 5	Stufe x 300 ¥

Zubehör für Cybergliedmaßen	Essenz	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Cyberarm-Gyrostabilisator	–	[4]	12V	6.000 ¥
Cyber-Holster	–	[7]	8E	2.000 ¥
Cyber-Springarm	–	[8]	12E	3.000 ¥
Großer Schmuggelbehälter	–	[5]	6	2.000 ¥
Sprunghydraulik (Stufe 1–6)	–	[Stufe pro Bein]	9	Stufe x 2.000 ¥ (gesamt)

Cyber-Nahkampfwaffen	Essenz	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Handklinge (einziehbar)	0,25	[3]	10V	1.500 ¥
Nagelmesser (einziehbar)	0,2	[2]	10V	900 ¥
Schockhand	0,25	[3]	8E	1.000 ¥
Sporn (einziehbar)	0,3	[3]	12V	1.800 ¥

Cyber-Nahkampfwaffen	Reichweite	Schaden	PB
Handklinge	–	(STR÷2 + 2)K	–
Nagelmesser	–	(STR÷2 + 1)K	–
Schockhand	–	6G(e)	–Hälfte
Sporn	–	(STR÷2 + 3)K	–

Cyberguns	Schaden	PB	Modus	Sprengwirkung	RK	Munition
Holdout-Pistole	4K	–	EM	–	–	2 (m)/6 (s)
Leichte Pistole	4K	–	HM	–	–	12 (m)/12 (s)
Automatikpistole	4K	–	HM/SM	–	1	12 (m)/35 (s)
Schwere Pistole	5K	–1	HM	–	–	10 (m)/10 (s)
Maschinenpistole	5K	–	HM/SM	–	2	12 (m)/24 (s)
Schrotflinte	7K	–1	HM	–	–	10 (m)/10 (tr)
mit Flechette	9K(f)	+5				
Mikrogranatwerfer	wie Granate	–	EM	–2/Meter	–	2 (m)/6 (s)



Cyberimplantatwaffen

Für den typischen Straßensamurai, der sich ohne Waffen nackt fühlt, sind Cyberimplantatwaffen die Modifikation der Wahl.

Cyberguns: Cyberguns werden gewöhnlich in Cyberarmen installiert, es gibt jedoch auch Berichte von Cyberbeinversionen, und in einigen seltenen Fällen werden sie direkt in ein natürliches Glied implantiert. Je nach Größe der Waffe kann die Cybergun den ganzen Unterarm oder einen Teil davon einnehmen, wobei die funktionalen Teile des Arms um die Waffe herum gebaut werden. Eine Cybergun wird entweder durch eine versteckte Mündung in der Handfläche abgefeuert oder dadurch, dass die Hand am Handgelenk abgeknickt wird. Aus Tarnungsgründen bestehen die meisten Bauteile aus nicht-metallischen Verbindungen, während die verbleibenden metallischen Teile in die Struktur des (Cyber-)Arms integriert werden. Jede Gliedmaße kann nur eine Cybergun aufnehmen.

Alle Cyberguns haben interne Magazine (m) und können mit einem versteckten externen Munitionsport ausgestattet werden, allerdings wird durch das Einsetzen des Munitionsstreifens die Existenz der Cybergun ziemlich offensichtlich. Alle Cyberguns sind mit Smartgun-Systemen (S. 368) ausgerüstet. Lasermarkierer, Schalldämpfer und Schallunterdrücker sind zusätzlich erhältlich; weiteres Waffenzubehör (wie zum Beispiel Gasventilsysteme) kann nicht installiert werden.

Cyber-Nahkampfwaffen: Cyber-Nahkampfwaffen sind die klassischen Spielzeuge für Messerklauen und Gillettes. Es gibt sie als Zusatzsysteme für Cybergliedmaßen, sie sind jedoch auch als Implantate in der natürlichen Hand sehr beliebt. *Nagelmesser* sind 2,5 Zentimeter lange Klingen aus verchromtem Stahl oder Kohlefasern, die die natürlichen Fingernägel ersetzen oder unterhalb synthetischer Ersatznägel ausgefahren werden können. *Handklingen* werden an der Seite der Hand, gegenüber vom Daumen und parallel zur Hand, ausgefahren. *Sporne* bestehen aus einer variablen Anzahl von Klingen, die aus Handgelenk oder Fingerknöcheln ausgefahren werden. Die *Schockhand* besteht aus Schockpolstern, die in die Fingerknöchel oder die Handfläche eingebaut sind – wenn sie aktiviert sind, verpassen sie allem, mit dem sie in Berührung kommen, einen heftigen Elektroschock. Schockhände richten Elektrizitätsschaden an (siehe S. 193) und haben jeweils 10 Ladungen – an eine Stromquelle angeschlossen laden sie eine Ladung pro 10 Sekunden auf.

Die Liste des Cybergliedmaßen-Zubehörs und der Cyberimplantatwaffen dieses Grundbuchs (siehe Seite 391) wird durch die fortgeschrittenen Implantate im Zusatzregelwerk *BodyTech* umfangreich erweitert.

BIOWARE

Bioware stellt nach der Cybertechnologie die nächste Generation der Bodytech dar. Statt Körperteile durch Maschinen zu ersetzen, verstärkt sie die körpereigenen Funktionen und wird integriert, als wäre sie eine natürliche Eigenschaft. Dieser Anwendungsbereich der Biotechnologie ist eine knifflige Angelegenheit, bei der das empfindliche Gleichgewicht zwischen den zahlreichen Organsystemen des Körpers stets gewahrt bleiben muss. Bionik und Bioengineering haben im letzten Jahrzehnt gewaltige Fortschritte erzielt und die Bioware zur neuen State-of-the-Art-Technologie gemacht. Sie ist zwar teurer als Cyberware, aber die Essenzkosten sind sehr gering und sie ist schwerer vom Originalkörper zu unterscheiden – ideal für Leute, die nicht auffallen wollen.

Adrenalinpumpe: Ein von Muskeln umgebener organischer Behälter, der in die untere Bauchhöhle implantiert und mit den beiden Nebennieren verbunden wird. Im deaktivierten Zustand dient er als Reservoir für Adrenalin und Noradrenalin. Wird die Pumpe aktiviert, so zieht sich der Behälter zusammen und schickt eine Welle von Konzentraten in den Blutkreislauf. Stress und andere Gefühlszustände wie Wut, Angst oder sexuelle Erregung können die Pumpe ebenfalls auslösen – der Spielleiter kann in solchen Fällen eine Selbstbeherrschungsprobe (S. 167) fordern, um festzustellen, ob sich die Pumpe aktiviert oder nicht.

Sobald die Adrenalinpumpe ausgelöst wurde, ignoriert der Benutzer Verletzungsmodifikatoren durch Geistigen Schaden und wird nicht bewusstlos, wenn der Geistige Schaden seinen Maximalwert erreicht. Die Stufe der Adrenalinpumpe wird zudem zu Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion und Willenskraft hinzuaddiert (bis hin zum verstärkten Maximum des Benutzers). Die Pumpe arbeitet für Stufe x 1W6 Kampfrunden; dieser Wirkungszeitraum kann nicht willentlich verkürzt werden. Wenn der Wirkungszeitraum endet, bricht der Benutzer zusammen und erhält sofort 1 Kästchen Geistigen Schaden pro Kampfrunde, in der die Pumpe aktiv war (diesem Schaden kann nicht widerstanden werden). Wenn die Wirkung der Pumpe endet, sinken die Attributswerte wieder auf ihren Normalwert und der Benutzer kann die Verletzungsmodifikatoren seines Geistigen Schadens nicht länger ignorieren. Während die Adrenalinpumpe aktiv ist, ist der Charakter nicht in der Lage, sich auszuruhen.

Nachdem die Wirkung der Adrenalinpumpe geendet hat, benötigt sie 10 Minuten, um ihre Wirkstoffe zu regenerieren – während dieser Zeit kann sie nicht aktiviert werden.

Extremverdauung: Diese Behandlung erweitert das Spektrum der Substanzen, die ein Metamensch problemlos als Nahrung aufnehmen kann – zum Beispiel Baumwurzeln, Gras, Torf und viele Pflanzen, die normalerweise als ungenießbar gelten. Enthalten ist eine Modifikation der Geschmacksknospen und Geruchsnerven, um die natürliche Abneigung gegen ungewöhnliche Nahrung zu verringern. Die Kosten für den Lebensstil des Charakters werden um 20 Prozent reduziert, und er erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf Widerstandsproben gegen Einnahmetoxine (siehe *Toxine*, S. 296).

Hauttasche: Ein versteckter Hautlappen verbirgt eine Tasche, in der mehrere kleinere Gegenstände aufbewahrt werden können (der Spielleiter legt fest, was hineinpasst), die nicht mehr als 1 kg wiegen. Um eine Hauttasche zu entdecken, ist eine erfolgreiche Wahrnehmung + Intuition(3)-Probe erforderlich. Einen Gegenstand hineinzustecken oder herauszuholen erfordert eine Komplexe Handlung.

Hochleistungsgelenke: Eine Vielzahl von Prozeduren wie Oberflächenversiegelung und Nachschmierung von Gelenken und Verstärkung von Sehnen und Bändern führt zu einer wesentlich flüssigeren und geschmeidigeren Muskel- und Gelenkbeweglichkeit. Hochleistungsgelenke liefern dem Charakter einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf alle Proben, bei denen Körperliche Fertigkeiten mit Körperlichen Attributen verwendet werden. Dieser Bonus kann mit Boni aus anderen Quellen kombiniert werden (Reflexrekorder, Spezialisierung usw.).

Hyperschilddrüse: Die Hyperschilddrüse wird auf die natürliche Schilddrüse aufgesetzt und ersetzt deren Funktionen, indem sie Katabolismus und Anabolismus optimiert. Der veränderte Metabolismus produziert mehr Energie und lädt den Benutzer praktisch auf. Charaktere mit einer Hyperschilddrüse neigen zu Hyperaktivität und müssen doppelt so viel essen und trinken wie eine normale Person, um ihren verstärkten Metabolismus aufrechtzuerhalten.

Die Hyperschilddrüse liefert einen Bonus von je +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion und Stärke. Die Lebensstil-Kosten steigen um 10 Prozent.

Katzenaugen: Gezüchtete Ersatzaugen mit einer Struktur, die Licht verstärkt und die Nachtsicht des Benutzers verbessert, indem sie ihm natürliche Restlichtverstärkung verleiht. Katzenaugen sind geschlitzt und reflektieren Licht. Diese Bioware ist nicht kompatibel mit cybertechnischen Augenmodifikationen.

Knochenverstärkung: In einem langen und schmerzhaften Prozess wird die Molekularstruktur der Knochen zu größerer Dichte und Stärke umgewandelt. Die Prozedur verstärkt auch die Bänder, erhöht als Nebenwirkung jedoch auch das Gewicht des Charakters. Bei Schadenswiderstandsproben erhöht sich die Konstitution des Charakters um die Stufe der Knochenverstärkung. Ein Charakter mit Knochenverstärkung richtet beim waffenlosen Kampf Körperlichen Schaden an. Knochenverstärkung ist inkompatibel mit Kompositknochen.

Luftröhrenfilter: Dieser Filter wird in den oberen Teil der Luftröhre, direkt unterhalb des Kehlkopfes, implantiert, wo er Luftunreinheiten absorbiert und am Eindringen in die Lunge hindert. Der Filter bietet einen Bonus in Höhe seiner Stufe für Toxinwiderstandsproben gegen Inhalationstoxine (siehe *Toxine*, S. 296).

Maßgeschneiderte Pheromone: Der Körper des Charakters wird so modifiziert, dass er spezielle Pheromone abgibt, die auf subtile Weise Andere beeinflussen. Maßgeschneiderte Pheromone liefern einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe bei Proben auf Charisma und Soziale Aktionsfertigkeiten. Dieser Bonus gilt nicht bei magischen Fähigkeiten oder Proben.

Muskelstraffung: Bei dieser Behandlung werden gezüchtete elastische Muskelfasern in existierendes Muskelgewebe integriert, wodurch Muskelspannung und Flexibilität verbessert werden. Muskelstraffung erhöht die Geschicklichkeit des Charakters um ihre Stufe. Sie ist nicht kompatibel mit Kunstmuskeln, kann jedoch mit Muskelverstärkung kombiniert werden.

Muskelverstärkung: Mittels einer biologischen Webtechnik werden speziell gezüchtete Muskelstränge in die existierenden Muskelfasern eingebettet, wodurch Masse und Leistungsfähigkeit der Muskeln erhöht werden. Muskelverstärkung erhöht die Stärke des Charakters um ihre Stufe. Sie ist nicht mit Kunstmuskeln kompatibel, kann jedoch mit Muskelstraffung kombiniert werden.

Orthoskin: Ein Geflecht aus energieverteilendem Material direkt unter der Haut sorgt für eine Art persönlicher Körperpanzerung, ist dabei jedoch äußerlich nicht von normaler Haut zu unterscheiden. Orthoskin erhöht die Ballistische und Stoßpanzerung des Benutzers um ihre Stufe (kumulativ mit getragener Panzerung). Orthoskin kann nicht mit Dermalpanzerung kombiniert werden.

Pathogenabwehr: Diese Modifikation der Milz ruft die Produktion effektiverer und aggressiverer Leukozyten (weiße Blutkörperchen) hervor. Pathogenabwehr liefert einen Bonus in Höhe ihrer Stufe auf Toxinwiderstandsproben gegen biologische (nicht gegen chemische) Toxine und Krankheiten (siehe *Toxine*, S. 296).

Symbionten: Diese maßgeschneiderten Mikroorganismen werden in den Blutkreislauf des Benutzers injiziert und verbessern seine regenerativen Funktionen. Die Ernährung der Symbionten erfordert eine höhere Nahrungs- und Flüssigkeitsaufnahme.

Die Stufe der Symbionten wirkt als Würfelpoolbonus bei Heilungsproben (sowohl Körperlicher als auch Geistiger Schaden). Symbionten erhöhen die Lebensstil-Kosten um 20 Prozent.

Synthacardium: Künstlich verstärkte Herzmuskeln verleihen dem Herzen eine höhere Leistungsfähigkeit. Das Synthacardium wirkt in Höhe seiner Stufe als Würfelpoolmodifikator bei allen Athletikproben. Dieser Bonus kann mit Boni aus anderen Quellen kombiniert werden.

Thrombozytenfabrik: Thrombozytenfabriken verbessern die Fähigkeit des Körpers, Schaden zu verkraften, indem sie die Produktion von Thrombozyten im Knochenmark anregen und so das Trauma schwerer Verletzungen verringern und Blutungen schneller zum Stillstand bringen. Jedes Mal, wenn der Benutzer 2 oder mehr Kästchen Körperlichen Schaden erleidet, wird der Schaden sofort um 1 Kästchen reduziert.

Toxinextraktor: Ein speziell gezüchteter Zellcluster, der in die Leber implantiert wird, verbessert die Effizienz und erweitert das Spektrum katabolischer Aktivitäten (das Aufbrechen komplexer Substanzen). Der Toxinextraktor liefert einen Würfelpoolbonus in Höhe seiner Stufe bei Toxinwiderstandsproben (siehe *Toxine*, S. 296).

Kultivierte Bioware

Kultivierte Bioware wird speziell für den vorgesehenen Patienten gezüchtet und ist daher teurer und schwieriger zu bekommen.

Mnemoverstärker: Indem hochkonzentrierte Kulturen grauen Gewebes zum Hirn hinzugefügt werden, wird die Kapazität des Kurz- und Langzeitgedächtnisses erhöht. Die Stufe des Mnemoverstärkers wirkt als Würfelpool-Modifikator bei Wissens-, Sprach- und allen anderen das Gedächtnis betreffenden Proben (der Bonus kann mit Boni aus anderen

Quellen kombiniert werden). Der Mnemoverstärker liefert zudem einen Würfelpool-Bonus von +1 auf Unterrichtsproben, bei denen dem Benutzer etwas beigebracht werden soll.

Reflexrekorder: Bei diesem Eingriff wird zusätzliches Nervenmaterial in kleinen Clustern an den einunddreißig Paaren der Rückenmarksnerven implantiert, die die Erinnerung an bestimmte „erlernte" Reflexe erlauben. Der Reflexrekorder erhöht die Stufe einer bestimmten Fertigkeit oder Fertigkeitsgruppe um 1 (nur Kampf- und Körperliche Aktionsfertigkeiten). Es ist möglich, mehrere Reflexrekorder für verschiedene Fertigkeiten zu implantieren, jedoch ist pro Fertigkeit nur ein Reflexrekorder möglich. Dieser Bonus kann mit Boni aus anderen Quellen kombiniert werden.

Schadenskompensator: Schadenskompensatoren sind implantierte Bänder aus transmittierenden Nervenfasern, die die körpereigenen Sicherheitsblockaden umgehen und es ihrem Träger dadurch gestatten, trotz körperlicher oder geistiger Traumata weiterzuagieren. Der Benutzer kann Schadenskästchen (sowohl Körperliche als auch Geistige) in Höhe der Stufe des Kompensators ignorieren, wenn er Verletzungsmodifikatoren berechnet.

Schlafregulator: Der Schlafregulator stimuliert die Hypothalamus-Region des Gehirns und ermöglicht dem Benutzer längere Wachperioden. Der Benutzer benötigt weniger Schlaf pro Tag, dafür ist sein Schlaf tiefer und erholsamer. Der Schlafregulator ermöglicht einem Charakter, mit drei Stunden Schlaf pro Tag auszukommen und 48 Stunden wach zu bleiben, bevor Modifikatoren zum Tragen kommen. Ruhestunden zu Heilungszwecken werden dadurch jedoch nicht beeinflusst.

Schmerzeditor: Der Schmerzeditor ist ein Cluster aus spezialisiertem Nervengewebe, das Sinnesreize ausfiltert. Solange der Schmerzeditor aktiviert ist, kann der Benutzer die Verletzungsmodifikatoren von Geistigem Schaden ignorieren und wird auch nicht bewusstlos, wenn der Geistige Schaden sein Maximum erreicht. Der Benutzer fühlt keine Schmerzen und hat keine Ahnung, wie viel Schaden ihm zugefügt wurde, solange er sich nicht selbst untersucht oder einen Vitalmonitor (siehe S. 384) zu Rate zieht. Solange er aktiviert ist, erhöht der Schmerzeditor das Willenskraftattribut des Benutzers um +1, reduziert jedoch seine Intuition um 1 Punkt (jedoch nicht unter 1). Zusätzlich erleidet der Charakter bei allen den Tastsinn betreffenden Wahrnehmungsproben einen Würfelpool-Modifikator von –4.

Synapsenbeschleuniger: Die Nervenzellen, aus denen die Wirbelsäule besteht, werden stimuliert, sich zu replizieren und zu verlängern und so eine erweiterte „Datenbahn" für die Übermittlung von Impulsen zu schaffen und die Transmissionszeit zu verringern. Der Synapsenbeschleuniger liefert einen Bonus von jeweils +1 auf Reaktion und +1 Initiativedurchgang pro Stufe.. Er kann mit keiner anderen Initiativeverstärkung kombiniert werden.

Zerebralbooster: Zusätzliches Nervengewebe mit Windungen und Wirbeln (Graten und Furchen) wird in die vorderen Hirnlappen eingearbeitet. Die zusätzlichen Zellen und die vergrößerte Oberfläche verbessern die Gehirnfunktionen. Der Zerebralbooster erhöht das Logikattribut des Benutzers um seine Stufe.

Standard-Bioware	Essenz	Verfügbarkeit	Preis
Adrenalinpumpe (Stufe 1–3)	Stufe x 0,75	(Stufe x 6)V	Stufe x 30.000 ¥
Extremverdauung	0,5	4	20.000 ¥
Hauttasche	0,1	4	5.000 ¥
Hochleistungsgelenke	0,3	12	40.000 ¥
Hyperschilddrüse	0,7	20V	45.000 ¥
Katzenaugen	0,1	4	7.500 ¥
Knochenverstärkung (Stufe 1–4)	Stufe x 0,3	12	Stufe x 20.000 ¥
Luftröhrenfilter (Stufe 1–6)	Stufe x 0,2	Stufe x 3	Stufe x 15.000 ¥
Maßgeschneiderte Pheromone (Stufe 1–3)	Stufe x 0,2	(Stufe x 4)V	Stufe x 15.000 ¥
Muskelstraffung (Stufe 1–4)	Stufe x 0,2	(Stufe x 5)E	Stufe x 8.000 ¥
Muskelverstärkung (Stufe 1–4)	Stufe x 0,2	(Stufe x 5)E	Stufe x 7.000 ¥
Orthoskin (Stufe 1–3)	Stufe x 0,25	(Stufe x 4)E	Stufe x 30.000 ¥
Pathogenabwehr (Stufe 1–6)	Stufe x 0,1	8	Stufe x 10.000 ¥
Symbionten (Stufe 1–3)	Stufe x 0,2	Stufe x 5	Stufe x 10.000 ¥
Synthacardium (Stufe 1–3)	Stufe x 0,1	Stufe x 4	Stufe x 10.000 ¥
Thrombozytenfabrik	0,2	12	25.000 ¥
Toxinextraktor (Stufe 1–6)	Stufe x 0,2	Stufe x 3	Stufe x 20.000 ¥

Waffenloser Kampf	Reichweite	Schaden	PB
Knochenverstärkung 1	–	(STR÷2)K	–
Knochenverstärkung 2	–	(STR÷2 + 1)K	–
Knochenverstärkung 3	–	(STR÷2 + 2)K	–
Knochenverstärkung 4	–	(STR÷2 + 3)K	–

Kultivierte Bioware	Essenz	Verfügbarkeit	Preis
Mnemoverstärker (Stufe 1–3)	Stufe x 0,1	Stufe x 5	Stufe x 7.500 ¥
Reflexrekorder			
Fertigkeit	0,1	10	10.000 ¥
Fertigkeitsgruppe	0,2	12	25.000 ¥
Schadenskompensator (Stufe 1–12)	Stufe x 0,1	(Stufe x 3)V	Stufe x 15.000 ¥
Schlafregulator	0,15	8	10.000 ¥
Schmerzeditor	0,3	18V	40.000 ¥
Synapsenbeschleuniger (Stufe 1–3)	Stufe x 0,5	(Stufe x 6)E	Stufe x 80.000 ¥
Zerebralbooster (Stufe 1–3)	Stufe x 0,2	Stufe x 6	Stufe x 10.000 ¥

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Foki, Magisches Zubehör, Fetische und **Zauberformeln** sind in dem Kapitel *Die Erwachte Welt*, S. 208, beschrieben.

Foki	Verfügbarkeit	Preis
Bindungsfokus	(Kraft x 4)E	Kraft x 10.000 ¥
Herbeirufungsfokus	(Kraft x 4)E	Kraft x 15.000 ¥
Kraftfokus	(Kraft x 5)E	Kraft x 25.000 ¥
Spruchabwehrfokus	(Kraft x 4)E	Kraft x 5.000 ¥
Verbannungsfokus	(Kraft x 4)E	Kraft x 5.000 ¥
Waffenfokus	(Kraft x 5)E	Kraft x 10.000 ¥
Zauberspeicher	(Kraft x 4)E	Kraft x 10.000 ¥
Zauberspruchfokus	(Kraft x 4)E	Kraft x 15.000 ¥

Magisches Zubehör	Verfügbarkeit	Preis
Bindungsmaterialien	(Kraft x 2)	Kraft x 500 ¥
Biofasern	(Kraft x 3)	Kraft x 100 ¥ pro m^2
Materialien für Magische Refugien	(Kraft x 2)	Kraft x 500 ¥

Fetische	Verfügbarkeit	Preis
Heilung	2	500 ¥
Illusion	2	100 ¥
Kampf	8E	200 ¥
Manipulation	6E	300 ¥
Wahrnehmung	2	50 ¥

Spruchkategorie	Formelkosten	Kosten für persönlichen Unterricht	Verfügbarkeit
Heilung	500 ¥	Unterrichtsfertigkeit x 250 ¥	4E
Illusion	1.000 ¥	Unterrichtsfertigkeit x 500 ¥	8E
Kampf	2.000 ¥	Unterrichtsfertigkeit x 1.500 ¥	8V
Manipulation	1.500 ¥	Unterrichtsfertigkeit x 1.000 ¥	8E
Wahrnehmung	500 ¥	Unterrichtsfertigkeit x 250 ¥	4E

FAHRZEUGE UND DROHNEN

Die Fahrzeugattribute werden im Kapitel *Fahrzeugkampf*, S. 197, beschrieben.

Riggeradapter: Wenn diese „Black Box" in einem Fahrzeug installiert ist, kann ein Charakter mit einer Riggerkontrolle (siehe S. 385) das Fahrzeug mittels eines direkten Glasfaserkabels oder einer WiFi-Verbindung riggen (siehe *Riggen und Drohnen*, S. 284).

Waffenhalterungen: Ein Fahrzeug kann mit so vielen Waffenhalterungen ausgestattet werden, wie seinem Rumpf ÷ 3 (abgerundet) entspricht. Eine Waffenhalterung kann ein LMG oder eine kleinere Waffe sowie 250 Schuss Munition aufnehmen.

Bodenfahrzeuge

Dodge Scoot: Dieser Elektroscooter ist perfekt dafür geeignet, mal eben schnell die Straße hinunterzuflitzen. Der erschwingliche und kompakte Scoot ist in einer Vielzahl von Farben erhältlich und die Plastikverkleidung kann den persönlichen Wünschen des Kunden entsprechend angepasst werden.

Harley-Davidson Scorpion: Dieses Motorrad ist der klassische schwere Straßencruiser mit zusätzlicher leichter Panzerung. Die Scorpion steht auch weiterhin hoch in der Gunst von Go-Gangs und dem gelegentlichen Sim-Star.

Yamaha Growler: Dieses widerstandsfähige Offroad-Bike erlangte durch die Tridshow „CalFree Rangers" Popularität und ist besonders unter Adrenalin-Junkies und Wildnis-Fans beliebt. Die Growler wird entweder mit einem Elektro- oder Biokraftstoff-Hybrid-Motor geliefert.

Suzuki Mirage: Diese Rennmaschine ist ein schnelles Straßenmotorrad, das wegen seines Stylings besonders bei Go-Gangs beliebt ist und auch beim Combat Biking Verwendung findet. Sie ist die jüngste Neuauflage der klassischen Suzuki.

Honda Spirit: Ein elegantes zweisitziges Trike mit Elektromotor, besonders beliebt bei Sprawl-Pendlern und auch mit Haube gegen schlechtes Wetter erhältlich.

Ford Spiral 115Ti: Dieses Sportcoupé ist für den Niedrigpreis-Sektor des Sportwagen-Segments entwickelt worden. Der 115Ti ist praktisch genug für innerstädtisches Pendeln und schick genug, um sich auch bei nächtlichen Club-Touren damit sehen zu lassen.

Mercury Comet: Diese Standard-Limousine ist berühmt für ihre Zuverlässigkeit und Wirtschaftlichkeit. Die traditionelle Linienführung, vier Türen und ein großzügiger Kofferraum haben sie zum meistverkauften Familienwagen in Nordamerika gemacht, womit sie den Ford Americar ablöste.

ÜBLICHE PASSAGIER-KAPAZITÄTEN

Die folgenden Angaben stellen die typischen Sitzkapazitäten eines Fahrzeugs für menschengroße Passagiere dar. Sie können davon ausgehen, dass in der Regel eine Trollanpassung zwei normale Sitze durch einen übergroßen Sitz ersetzt. Einige Fahrzeuge können über Frachtraum verfügen, der durch zusätzliche Sitzgelegenheiten ersetzt werden kann.

Fahrzeug	Sitzkapazität
Ein-Personen-Fahrzeug (EPF)	1
Motorrad	2
Kleinwagen	2
Kompaktwagen	3 oder 4
Mittelklassewagen	5
Sportwagen	3
Limousine	5
Familien-Van	5 bis 7
Lieferwagen	3
Streifenwagen	5
Truppentransporter/ Aufruhrbekämpfungsfahrzeug	10 bis 14
Thunderbird	8
Ein-Mann-Hubschrauber/Luft-EPF	1
Frachthubschrauber	4
Mehrzweckhubschrauber	7
Privatjet	5 bis 10
Transportflugzeug	20



Fahrzeugmodifikationen	Verfügbarkeit	Preis
Riggeradapter	4	2.500 ¥
Waffenhalterung	8V	2.500 ¥

Toyota Gopher: Ein klassischer Pick-Up mit guter Offroad-Aufhängung, einem erstklassigen Handling und loyaler Käuferschicht. Obwohl er nicht mehr top-aktuell ist, wird der Gopher aufgrund seines wartungsarmen und zähen Designs noch immer vielfach in ländlichen Gegenden und Entwicklungsländern genutzt.

Mitsubishi Nightsky: Dekadent, sicher und auf dem neuesten Stand der Technik ist dieses Standard-Transportmittel für Konzernexecs und Medienstars. Der Nightsky verfügt über versteckte Panzerung, chemische Versiegelung und eine Vielzahl anderer Luxus-Annehmlichkeiten.

Eurocar Westwind 3000: Das neueste Modell in einer klassischen Reihe eleganter, tiefliegender Sportwagen der europäischen Autobauer. Das aerodynamische Flügeltürendesign ist bei den Liebhabern leistungsstarker Wagen sehr beliebt und macht den Westwind zu einer ernsthaften Konkurrenz für den seit jeher populären Saab Dynamit 788 TI. Dieser turboangetriebene Luxussportwagen bietet eine verbesserte Aufhängung und eine hohe Leistung – zum entsprechenden Preis.

GMC Bulldog Step-Van: Als eines der meistverkauften Fahrzeuge GMCs ist dieser geräumige und gepanzerte Lieferwagen einer der bevorzugten fahrbaren Untersätze von Auslieferungsfahrern, Sicherheitskräften und Shadowrunner-Teams.

GMC Everglades: Dieses Mehrzweck-Luftkissenfahrzeug kann leicht vom Personen- zum Lastfahrzeug umfunktioniert werden und ist ein üblicher Anblick auf stärker befahrenen Wasserstraßen und in sumpfigen Gebieten.

Chrysler-Nissan Patrol-1: Der Patrol-1 ist das derzeit verbreitetste Polizeifahrzeug. Neben der leicht gepanzerten Karosserie bietet es einen abgeschlossenen Bereich für Verdächtige, ein Sicherheitsfach für Waffen im Kofferraum und kann mit einem ausfahrbaren Geschützturm versehen werden.

GMC Beachcraft: Das Beachcraft ist ein wendiges, leicht gepanzertes Hovercraft, das von verschiedenen Küstenwachen und Sicherheitsfirmen für die Patrouille von Wasserstraßen und Küstenlinien genutzt wird. Es kann außerdem vorkommen, dass ein solches Fahrzeug in der Hand von Piraten wieder auftaucht.

Ares Citymaster: Dieses Aufruhrbekämpfungsfahrzeug dient als mobile Einsatzzentrale. Es wird für die Befriedung städtischer Gebiete und Unterstützung in Sicherheitsaufgaben herangezogen und bietet eine Chemische Versiegelung, Lebenserhaltungssystem (20 Mannstunden), einen kleinen Geschützturm und jede Menge Panzerung.

Wasserfahrzeuge

Samuvani Criscraft Otter: Ein mittelgroßes Boot für Vergnügungsfahrten, jedoch auch für kleinere Transporte und diverse Aufgaben geeignet. Das fünf Meter lange Boot hat einen offenen Glasfaserrumpf.

Marine Tech Sea Nymph: Eine opulente Luxusjacht für den stilvollen Segelausflug. Top-modernes Bootsdesign und Schifffahrtstechnologien sorgen für eine unvergessliche Segelerfahrung.

Morgan Cutlass: Dieses antriebsstarke Patrouillenboot ist leicht gepanzert und mit zwei Drehringlafetten (für LMGs oder leichtere Waffen geeignet) und einem hochentwickelten Sensorpaket ausgestattet.

Vulkan Electronaut: Ein 2-Personen-Mini-U-Boot, das in vielfältigen Ausstattungsvarianten erhältlich ist. Es wird häufig für Patrouillen, Nahaufklärung und Versorgungsfahrten genutzt.

Motorräder	Handling	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panz.	Sensor	Verfüg.	Preis
Dodge Scoot (Scooter)	+1	10/15	60	1	4	2	1	–	3.000 ¥
Harley-Davidson Scorpion (Chopper)	+2	15/30	120	2	8	4	1	–	12.000 ¥
Yamaha Growler (Offroad)	+1	15/40	150	1	6	6	1	–	5.500 ¥
Suzuki Mirage (Rennmaschine)	+2	20/50	200	1	6	4	1	–	6.500 ¥
Pkw	**Handling**	**Beschl.**	**Geschw.**	**Pilot**	**Rumpf**	**Panz.**	**Sensor**	**Verfüg.**	**Preis**
Eurocar Westwind 3K (Sportwagen)	+3	20/60	240	3	10	6	1	–	85.000 ¥
Ford Spiral 115Ti (Günstiger Sportwagen)	+2	15/55	180	2	10	6	1	–	45.000 ¥
Honda Spirit (Kleinwagen)	+1	10/20	80	1	8	6	1	–	10.000 ¥
Mercury Comet (Mittelklassewagen)	0	15/30	110	2	10	6	1	–	14.000 ¥
Mitsubishi Nightsky (Limousine)	–2	15/25	100	3	12	10	1	–	120.000 ¥
Toyota Gopher (Pick-Up)	0	5/20	100	1	14	8	1	–	35.000 ¥
Lkw	**Handling**	**Beschl.**	**Geschw.**	**Pilot**	**Rumpf**	**Panz.**	**Sensor**	**Verfüg.**	**Preis**
GMC Bulldog Step-Van (Kleinlaster)	0	5/10	90	2	16	8	1	–	35.000 ¥
Hovercrafts	**Handling**	**Beschl.**	**Geschw.**	**Pilot**	**Rumpf**	**Panz.**	**Sensor**	**Verfüg.**	**Preis**
GMC Everglades (Hovercraft)	+1	10/20	120	2	14	6	1	4	25.500 ¥
Militär- und Sicherheitsfahrzeuge	**Handling**	**Beschl.**	**Geschw.**	**Pilot**	**Rumpf**	**Panz.**	**Sensor**	**Verfüg.**	**Preis**
Chrysler-Nissan Patrol-1 (Streifenwagen)	+3	10/45	180	3	10	10	1	12E	22.700 ¥
GMC Beachcraft (Patrouillen-Hovercraft)	+2	10/40	160	2	12	16	2	16E	63.000 ¥
Ares Citymaster (Aufruhrbekämpfungsfahrzeug)	–1	5/30	120	3	16	20	3	20E	51.200 ¥
Schiffe und U-Boote	**Handling**	**Beschl.**	**Geschw.**	**Pilot**	**Rumpf**	**Panz.**	**Sensor**	**Verfüg.**	**Preis**
Morgan Cutlass (Patrouillenboot)	+2	15/30	60	3	16	10	3	12E	90.000 ¥
MT Sea Nymph (Jacht)	–3	10/20	45	2	18	6	1	–	170.000 ¥
SC Otter (Sportboot)	+1	5/10	45	1	12	6	1	–	12.500 ¥
Vulkan Electronaut (Mini-U-Boot)	0	5/10	30	2	12	10	2	10	158.000 ¥
Flugzeuge	**Handling**	**Beschl.**	**Geschw.**	**Pilot**	**Rumpf**	**Panz.**	**Sensor**	**Verfüg.**	**Preis**
Cessna C750 (Propellermaschine)	–1	20/90	340	2	18	4	1	8	164.000 ¥
Rotormaschinen	**Handling**	**Beschl.**	**Geschw.**	**Pilot**	**Rumpf**	**Panz.**	**Sensor**	**Verfüg.**	**Preis**
Ares Dragon (Frachthubschrauber)	–1	10/40	260	3	22	8	1	12	495.000 ¥
Hughes Stallion (Mehrzweckhubschrauber)	–1	15/50	190	3	14	8	1	12	225.000 ¥
Northrup Wasp (Gyrokopter)	0	15/30	130	2	10	6	2	12E	106.000 ¥
Senkrechtstarter	**Handling**	**Beschl.**	**Geschw.**	**Pilot**	**Rumpf**	**Panz.**	**Sensor**	**Verfüg.**	**Preis**
GMC Banshee (Thunderbird)	+1	50/250	1.000	2	20	18	5	24V	2.350.000 ¥
Fed Boeing Commuter (Kippflügelmaschine)	–2	10/30	120	3	16	8	1	16E	320.000 ¥
Drohnen	**Handling**	**Beschl.**	**Geschw.**	**Pilot**	**Rumpf**	**Panz.**	**Sensor**	**Verfüg.**	**Preis**
Shiawase Kanmushi (Mikrodrohne)	+1	2/10	10	3	0	0	1	8	1.000 ¥
S-B Microskimmer (Mikrodrohne)	+1	2/10	10	3	0	0	1	8	1.000 ¥
Lone Star iBall (Minidrohne)	+1	3/15	15	3	1	0	2	6	1.500 ¥
MCT Fly-Spy (Minidrohne)	+1	3/15	15	3	1	0	2	6	2.000 ¥
Aztechnology Crawler (Klein)	0	5/20	50	3	2	0	2	4	1.700 ¥
Lockheed Optic-X (Klein)	0	5/20	75	3	2	0	2	6	1.700 ¥
GM-Nissan Doberman (Mittel)	0	10/25	75	3	3	6	3	6	3.000 ¥
MCT-Nissan Roto-Drohne (Mittel)	0	10/25	100	3	3	2	3	6	2.000 ¥
Renraku Stormcloud (Mittel)	–3	5/10	25	3	3	2	3	6	2.600 ¥
C-D Dalmatian (Groß)	0	15/40	120	3	4	2	3	9	2.200 ¥
CrashCart AutoDoc (Groß)	0	5/10	30	3	4	2	1	8E	4.000 ¥
Steel Lynx (Groß)	0	15/40	120	3	4	9	3	12E	5.000 ¥

Luftfahrzeuge

Cessna C750: Eine zweimotorige Propellermaschine, die zur Personenbeförderung oder als Überwachungsflugzeug dient. Die leichte Bauweise und Wirtschaftlichkeit haben außerdem dafür gesorgt, dass einige der Maschinen für Schmuggeloperationen genutzt werden.

Ares Dragon: Ein solider, vielseitiger Doppelrotor-Frachthubschrauber, der mit zusätzlichen Frachtcontainern ausgestattet werden kann. Er ist überall in der Sechsten Welt zu finden, ganz egal ob in städtischen oder entlegenen Gebieten oder beim Militär.

Hughes Stallion: Dieser wuchtige Mehrzweckhubschrauber kann auch für den Frachttransport umgerüstet werden, wird dadurch jedoch langsamer. Er wird vor allem für Passagiertransporte und leichtere Frachten verwendet.

Northrup Wasp: Ein-Mann-Hubschrauber, der für Polizei- und Sicherheitseinsätze entworfen wurde. Die Wasp ist leicht gepanzert und mit einer Waffenhalterung ausgerüstet, die ein LMG oder eine leichtere Waffe aufnehmen kann.

Senkrechtstarter

GMC Banshee: Eine leichte Vektorschubmaschine für Aufklärungs- und Kuriereinsätze.

Federated Boeing Commuter: Eine Kippflügelmaschine, die für den innerstädtischen Nahverkehr eingesetzt wird.

Drohnen

Alle Drohnen sind mit einem Riggeradapter ausgestattet.

Shiawase Kanmushi: Diese vierbeinige Kriech-Drohne eignet sich hervorragend, um in bewachte Areale einzudringen, und kann an Wänden und Decken entlangkrabbeln.

Sikorsky-Bell Microskimmer: Der leise und widerstandsfähige Skimmer ist kleiner als ein Konservendosendeckel und kann sogar über Wasseroberflächen gleiten.

Lone Star iBall: Die iBall ist dafür gedacht, in einen Raum geworfen oder gerollt zu werden. Sie kann auch aus eigener Kraft rollen, jedoch keine Stufen, Schwellen oder andere Hindernisse überwinden. Eine offensive Version mit eingebautem Flash-Pak und Rauchgranate ist für zusätzliche 500 ¥ erhältlich.

MCT Fly-Spy: Dieses fliegende Auge von der Größe eines großen Insekts eignet sich besonders für die Personenüberwachung, da es schwer zu entdecken ist. Ausgerüstet mit einer Steuerung-Autosoft der Stufe 2.

Aztechnology Crawler: Diese Kriech-Drohne wurde für die Aufklärung in ländlichem und urbanem Gelände entwickelt und kann Stufen und andere Hindernisse überklettern. Neben ihrer Effizienz und Robustheit zeichnet sie sich durch eine hohe Autonomie aus.

Lockheed Optic-X: Die Flügel dieses senkrechtstartenden Tarnfliegers lassen sich zu Transportzwecken einklappen. Aufgrund der verwendeten patentgeschützten Technologien zur Signaturverminderung ist die Lockheed Optic-X eine in Geheimdienst- und Shadowrunnerkreisen äußerst beliebte Drohne.

GM-Nissan Doberman: Diese Kriechdrohne eignet sich besonders für die Perimeter-Kontrollaufgaben, da sie in der Lage ist, ihren Aufgaben bei Tag und Nacht gleichermaßen nachzukommen. Sie ist mit einer Waffenhalterung (für LMGs oder leichtere Waffen), sowie einer Clearsight- und Zielerfassungs-Autosoft (jeweils Stufe 3) ausgestattet.

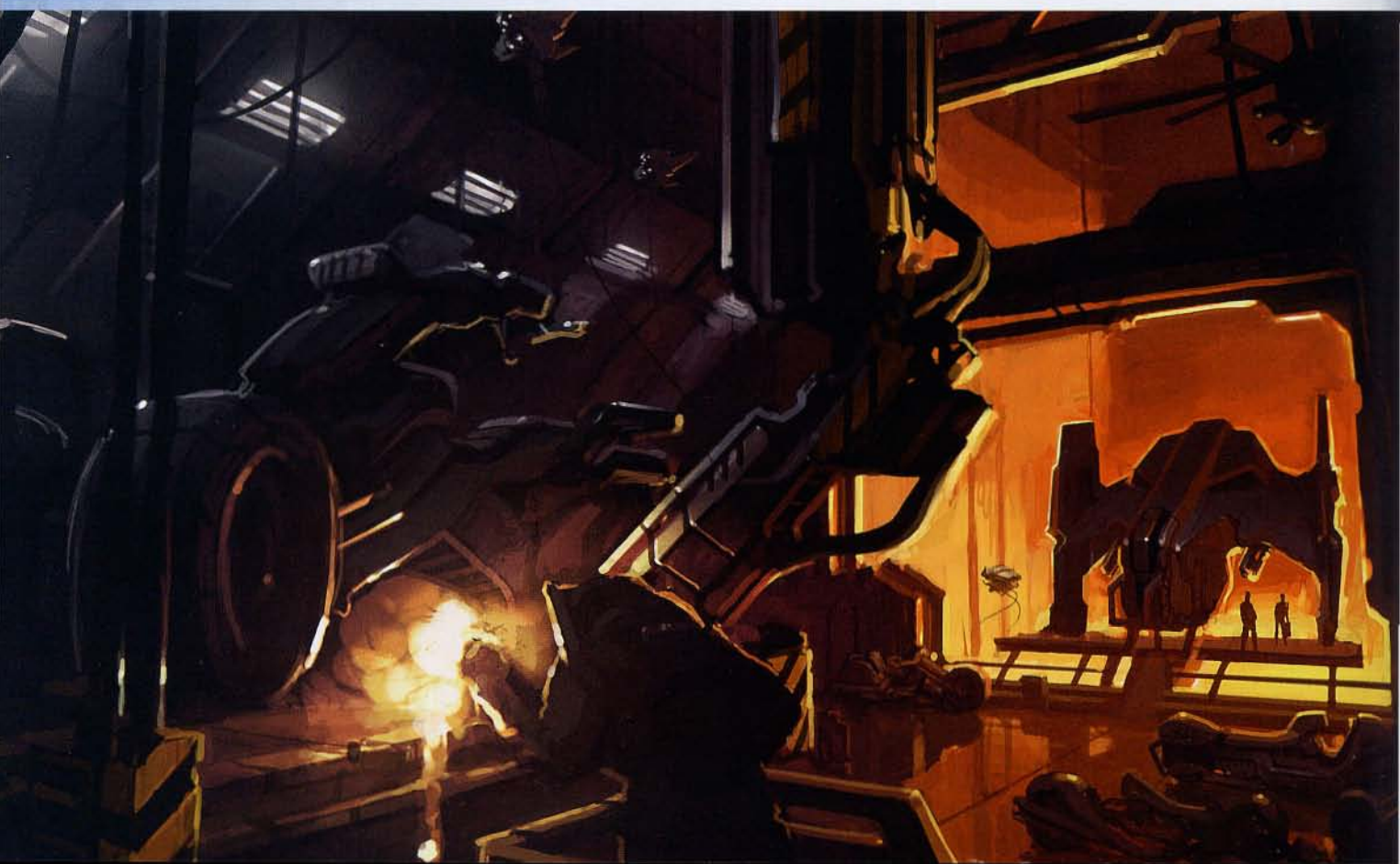
MCT-Nissan Roto-Drohne: Diese Rotordrohne ist eine einfache, auf das Wesentliche reduzierte Drohne mit Rotorantrieb. Aufgrund des sehr einfachen Designs lässt sie sich besonders leicht modifizieren und mit Waffen bestücken.

Renraku Stormcloud: Das solargetriebene Mini-Luftschiff kann tagelang über seinem Überwachungsziel in der Luft bleiben. Die Stormcloud wird normalerweise als fliegendes Auge oder zur Verkehrskontrolle eingesetzt und ist mit einer Clearsight-Autosoft der Stufe 3ausgestattet.

Cyberspace Designs Dalmatian: Diese vektorschubgesteuerte Aufklärungsdrohne verfügt über eine einzigartige Schwebefähigkeit und ist für ihr geringes Gewicht erstaunlich widerstandsfähig. Lone Star setzt diese Drohne vor allem für die Überwachung städtischer Gebiete ein.

CrashCart AutoDoc: Der AutoDoc ist eine mobile Stabilisierungseinheit – er stabilisiert einen Charakter, der an ihn angeschlossen wird, automatisch (siehe auch S. 295). Der AutoDoc ist außerdem mit einem Medkit der Stufe 4 ausgerüstet.

Steel Lynx Kampfdrohne: Diese gepanzerte Bodenkampfdrohne besitzt vier mit Rädern versehene Beinausleger, einen Geschützturm (der ein LMG oder eine leichtere Waffe aufnehmen kann) und ist mit einer Abwehr- und einer Zielerfassungs-Autosoft (jeweils Stufe 3) ausgerüstet.



INDEX

A

Abdrängen 201
Abdruckscanner 307
Abenteuer entwerfen 316ff
Abfangen 174, 191
Abhängen 201
Abhängigkeit 106, 118, 298f
  Mindestwürfe 299
  Proben 299
Abschalten 359
Abschirmung 232
Abseilen 161
Abtasten 357
Abteilung der Roten Samurai 327
Abwehr 287
  Matrix 276
Abweichung 184f
Accounts 263f
Actioneer-Geschäftskleidung 371, 373
Adept 17, 106, 115, 229f
  Kräfte 112, 229f
  Magie 229
  Zentrierung 232
ADL 42
Adler 235
Adrenalinkick 229f
Adrenalinpumpe 392, 394
AG Chemie 49f
Agent 255, 273f
  benutzen 273
  Pilot 274
  Initiative 276
Ahnungslos 145
Airburst-Verbindung 367f
AK-97 Karabiner 363
AK-97 364, 366
Akademisches Wissen 155
Akrobatik 150
Akrobatisches Ausweichen 189
Aktionsfertigkeiten 144
  erwerben 108
  Kampf 147
  körperlich 150
  magisch 148
  Resonanz 151
  soziale 151
  speziell 154
  technische 152
Aktionssoft 376, 377
Aktiver Modus 261
Aktivierung 234
Alarmanlagen 304
Alarmreaktion 278, 279
Allergie 106, 119
  Critter 343
Alltag 60
Alphaware 93f, 359
Alternative Regeln 98
Amazonien 29
Analyse 271
Anführer 325
Angesagte Ziele 181, 186, 190f
  Fahrzeuge 202
Angriff
  mit der falschen Hand 186
  gegen Fahrzeuge 202
  Schwarzes IC 277
Annäherungssensor 304
Antidot 297
Antidot-Patch 384
Anti-Fahrzeug-Raketen 370f
Antimagie 148, 208, 218
Anti-Manipulations-Systeme 306
APDS-Geschosse 369
AR *siehe Augmented Reality*
Arcana 148, 210
Archetypen 124ff
Ares Alpha 364, 366
Ares Antioch-2 366
Ares Citymaster 396f
Ares Dragon 397f
Ares Macrotechnology 23, 66
Ares Predator IV 362f
Ares S-III Super-Squirt 365f
Ares Viper Slivergun 362f
ARE-Software 376, 377
Ärgernis 223
Argus 51
AR-Handschuhe 373f
Armbrüste 361
ArmTech MGL-12 366
Arrow 62, 258
Askennen 149, 225
Astrale Attribute 227
Astrale Gestalt 226
  Critter 338
Astrale Projektion 212, 226
Astrale Wahrnehmung 225, 229
Astralebene 18, 209, 225ff
Astraler Alarm 223
Astrales Chamäleon 106, 115
Astrales Leuchtfeuer 106, 119
Astrales Spurenlesen 228
Astralkampf 149, 227
Atemgerät 383
Atemscanner 307
Atmosphärensensor 380
Attribute 89, 91, 106
  astral 227
  Einsatz 166f
  erwacht 208
  erwerben 105
  Fahrzeug 197
  geistig 90
  körperlich 89
  Matrix 265
  Metatypen 105
  Proben 83, 166
  senken 239
  Spezial 90
  steigern 239, 314
Ätzender Speichel 338
Audiosensoren 379
Audioverbesserung 379, 387f
Audioverstärkung 379f
Aufrechterhalten 215, 217, 219
  fallenlassen 211
Aufspüren 223
Aufspürprogramm umleiten 268
Aufstehen 175
Augen-Cyberware 386, 388
Augen-Rekorder 386, 388
Augmented Reality (AR) 264, 254f, 376
Augmented Reality Objekt (ARO, „Arrow") 255, 258
Auren 225
Ausgebrannt 299
Ausgedehnte Proben 86
  Unterbrechungen 87
  Mindestwurf 87
  Notation 87
  Patzer 87
  vereinfacht 87
Ausrüstung 92, 110, 356ff
  Größenanpassung 356
  Kapazität 357
  Legalität 359
  Liste 359ff
  magische 395
  Munition 357
  nicht angepasst 356
  Preis 357
  Schwarzmarktwaren 358
  Straßenwerte 358
  tarnen 356f
  tragen 356
  Verfügbarkeit 356
  verkaufen 358
  Waffen 360ff
Außergewöhnliches Attribut 106, 115
Ausstöpseln 267
Ausweichen 147
Ausweichmanöver 202
Auswurfschock 277
Authentifizierung 264
Autodocs 295
Automatikpistole 363, 391f
Automatischer Dietrich 381f
Autorisierung 264
Autosoft 287
Avatar 255
Aztechnology Crawler 397f
Aztechnology Striker 366f
Aztechnology 32, 67

B

Badisch-Pfalz 44
Balanceverstärker 387f
Ballistische Panzerung 190
Ballistischer Schild 372f
Bankkonto 310, 377
Bannen 219
Bär 235
Barghest 344
Barkeeper 333
Barrieren 196f, 302f
  durchqueren 229
  magische 307
  Mana 228
  Schießen 196
  Sprengwirkung 185
  zerstören 196
  schädigen 197
  Stufen 196f
  bauen 164
Beeinflussen 244
Befehl 271
Befehl erteilen 268
  Drohnen 285
Befehl vortäuschen 268
Beherrschungsmanipulationen 244
Beidhändigkeit 106, 115
Beinarbeit 330
Beispielerschaffung 107
Beispieltraditionen 213
Belastung 356
Beleuchtung 303
Beliebte Markennamen 72
Benutzer aufspüren 268
Berg 235
Berufswissen 155
Berührungsangriff 186
Beschatten 150, 223
Beschleunigte Heilung 230
Beschleunigung 198
Beschwören 208, 219ff
  Watcher 223
Bessere Position 186
Betäubungsball 244
Betäubungsblitz 244
Betäubungsgranate 370f
Betäubungsschlagstock 360f
Betaware 93, 359
Betriebssystem 255, 374
Better-Than-Life 255, 301
  Chips 301
  Aufzeichnungen 376,377
  Downloads 302
Bewegung 177
  astral 226
  Critter 338
  Schwimmen 162
  Weite 177
Bewegungsmelder 304, 380
Bewusstlosigkeit 192
Bewusstsein 338
Bildverbindung 379, 388
Binden 149, 208, 222f
  neuerlich 222f
  Patzer 222
Bindung 338
Bindungsfokus 395
Bindungsmaterialien 395
Biofasern 307, 395
Biofeedback-Filter 272
Biometrie 306
Biometrischer Scanner 373f
Biotech 384
Bioware 93, 111, 392ff
  Kategorie 93f, 359
Blackout 272
Blindes Feuern 181
Bliss 300
Blitzkompensation 379, 388
Blitzstrahl 243
Blogger 334
Bodenfahrzeuge 154, 395f
Bodyshops 62
Bodyware 388f
Bögen 361
Brandenburg 45
Brecheisen 381f
Brechreiz-Gas 297, 382
Brille 378
BTL *siehe Better-Than-Life*
Bundesamt für Innere Sicherheit 48
Bundesrat 48
Bundesregierung 48
Bundestag 48

C

Camouflageseil 383f
Cermak Blast 31
Ceska Black Scorpion 363
Cessna C750 397f
Chamäleon 17,124
Chamäleonanzug 371, 373
Chaos 242
Chaotische Welt 242
Charakterentwicklung 313
Charaktererschaffung 104
  Zusammenfassung 123
Charisma 90
  Vergleichende Probe 157
Chemie 152, 158f
  Werkzeuge 159
Chemikalien 382f
Chemische Isolierung 372f
Chemische Versiegelung 372f
Chemische Detektoren 305
Chemoanzug 383
Chrysler-Nissan Patrol-1 396f
Clearsight 287
CMT Clip 374
Colt America L36 362f
Colt Manhunter 362f
Computer 152, 266
Connection 16, 94, 113, 329f
  ausarbeiten 328
  Beispiele 333
  Gefallen 332

Loyalität 330
Patzer 332
Stufe 94, 330
Verfügbarkeit 330
Cookie 283
Cortexbomben 385f
Cram 300, 382
Crash 28, 34, 76
CrashCart AutoDoc 397f
Credstick 61, 309f, 377
beglaubigt 310, 377
Critter 337ff, 304
Attribute 337
Bewegung 337
Fertigkeiten 337
Kräfte 337ff
Kampf 343
Nahrungsbedarf 343
Schwächen 343
Sicherheit 304
CS-/Tränengas 297, 382
Cyberarm-Gyrostabilisator 390f
Cyberaugen 386ff
Cybergliedmaßen 389ff
maßgefertigte 390f
Verbesserungen 390f
Zubehör 390f
Cyberguns 391f
Cyber-Holster 390f
Cyberimplantatwaffen 391f
Cyber-Nahkampfwaffen 391f
Cybernase 385f
Cyberohren 387f
Cyberspace Designs Dalmatian 397f
Cyber-Springarm 390f
Cyberware 92f, 111, 385ff
Kategorie 93f, 359
Scanner 305, 380
Dämpfer 387f

D

Datasoft 375, 377
Datenbombe 269, 272
entschärfen 269
installieren 269
Datenbuchse 385f
Datenchips 375, 377
Datenklau 19
Datenmanagement 257
Datenschloss 385f
Daten-Sprite 282
Datensuche 152, 266, 269
Datentransfer abbrechen 267
Datentransfer einleiten 268
Deepweed 300, 382
Defiance EX Schocker 362f
Dekompilieren 151, 269
Deltaware 93f, 359
Dermalpanzerung 388f
Desorientierung 296
Detektoren 305
Deus 35
Deutsche Medien und Kommunikations AG 50
Deutsch-Katholische Kirche 52
Diagnose 283
Dienste
Geister 220f
Sprites 281
Verliehen 221
Dienstleistungspreise 360
Dietrich-Set 381f
Digitale Critter 66
Digitales Erwachen 36
Direkte Kampfzauber 242
Direktes Neuralinterface (DNI) 255
DNA-Scanner 307
DocWagon-Vertrag 384
DodgeScoot 397
Donnervogel 235, 344
Drachensprache 348
Drachentöter 235
Dracoformen 348ff
Kräfte 348
Metamenschliche Gestalt 351
Schicksalsmacht 351
Drähte 303
Drahtzange 381f
Dreamchips 301f
Dreibein 367f
Drogen 298ff, 382f
Missbrauch 298
Drohne 202, 255, 284f, 397f
Initiative 285
kontrollieren 285
Proben 287
Wahrnehmung 285
Sensorpakete 381
Drohnenrigger 125
Drucker 374
Druckgeflechte 304
Druckpolster 304
Druckwelle 244
Dualwesen 338
Dunkelzahn 26, 32
Durchdringung 297

E

ECCM 272, 288
Echo Mirage 27f
Echo 255, 284
ECM 288
Edge 90, 98, 106
ausgeben 98f
Gruppen- 325
Initiative 173
verheizen 99
zurückgewinnen 99
Editieren 269, 271
Eigenbau 159
Eiliges Hacken 269
Einbruch 18
Einbruchswerkzeuge 381f
Einfache Handlungen 88, 175f, 199, 268
Magie 11
Matrix 268
Einfachen Gegenstand benutzen 175, 199
Einfluss 338
Eingeschränkte Zaubersprüche 215
Einkaufen 60
Einloggen 270
Einschüchtern 151, 157
Einweg-Spritze 384
Einzelschussmodus 182
Eisdecke 244
Elektrische Isolierung 372f
Elektrizitätsschaden 193
Elektroden 255, 374
Elektronensturm 283
Elektronik 373f
Elektronische Kriegsführung 152, 266
Autosoft 287ff
Elektronisches Papier 374
Elementare Effekte 242
Elementarer Angriff 338
Elfen 94f
Elfennationen 29
Elfenposer 106, 119
Empfindliches Nervensystem 106, 119
Endoskop 378f
Energieaura 338
Energieball 243
Energieblitz 243
Energieschlag 243
Enge Salven 182
Enge Streuung 184
Enterhakenkanone 383f, 389
Entfesseln 150, 159
Entgiftung 239
Entschärfen 272
Entschlüsseln 268
Entschlüsselung 273
Entzug 210, 238f, 299
Herbeirufen 222
Rituell 218
Attribut 213
Probe 217
Entzünden 244
Erdgeister 347
Erfolge kaufen 84
Erfolgsproben 84
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 106, 115
Erika Elite 374
Erinnerungsvermögen 166
Ernährung 61
Ersatzladestreifen 367f
Erschaffung 104
Erschöpfungsschaden 193f
Erste Hilfe 152, 294
Erwachen 14, 26
Erweiterte Realität 258, 376
Erweitertes Feinde aufspüren 248
Erweitertes Leben aufspüren 248
Erweitertes Lebensform aufspüren 248
Erweitertes Magie aufspüren 248
Essenz 90f, 106
Essenzentzug 338f
Essenzkosten 92, 357
Essenzverlust 338
Eurocar Westwind 3000 396f
Eurokriege 29
Evo Corporation 67
EX-Explosivgeschosse 369
Exotische Fernkampfwaffe 147
Exotische Nahkampfwaffe 148, 382
Exotisches Fahrzeug 154
Exotische Waffen 360ff
Explosivgeschosse 369
Extraktionen 19
Extraterritorialität 66
Extremverdauung 393f
Extremzaubern 214

F

Fahrzeuge 395f
Fertigkeiten 154
Initiative 197
Kampf 197
Mechanik 153
Panzerung 197
Proben 198f
Schaden 202
Fahrzeugwaffe abfeuern 177, 199
Fairlight Caliban 374
Fallschaden 194
Fallschirmspringen 150
Falsche Hand 181
Fälschen 153, 159
Federated Boeing Commuter 397f
Feedback-Kleidung 371, 373
Feinde 324ff
Feinde aufspüren 248
Feindliche Geister 106, 119
Fenster 303
Ferndienste 220, 281
Fernglas 378
Fernkampf 179ff
Reichweite 179
Verteidigung 182
Zusammenfassung 181
Fernlenkung 286
Fertigkeiten 91, 108, 144
Arten 108
einsetzen 177
erwerben 108
Fahrzeug 154
lernen 313
steigern 313
Technomancer 279
Werte 91, 144f
Fertigkeitsgruppen 91, 108, 144, 146
Festhalten 191
Fetische 395
Feuerball 243
Feuerbringer 236
Feuergeister 347
Feuermodus verändern 175
Feuerresistenz 372f
Feuerschaden 194
Feuerwaffen 182f
Ausrüstung 362
nachladen 177
Zubehör 367f
Fichetti Pain Inducer 365f
Fichetti Security 600 362f
Fingerfertigkeit 150
Fingerkuppenbehälter 388f
Finsterer König 236
Firewall 255, 260, 374
Firewall-Upgrade 284
Flächenbombe 386
Flächenwirksame Waffe 188
Flächenzauber 216
Flammenwerfer 243
Flash-Pack 370f
Flechettegeschosse 369
Fleisch 255
Flexible Signatur 232f
Flugzeuge 154, 397f
FN HAR 364, 366
Foki 112, 233, 395
Aktivierung 211, 234
Bindung 233f
Deaktivierung 211
Erstellung 224
Formel 224
Geister 234
Ford Spiral 115Ti 395, 397
Fotografisches Gedächtnis 106, 115
Franken 44
Frankfurter Bankenverein 49
Freie Handlungen 88, 174f, 199, 267
Magie 211
Freie Hansestadt Hamburg 46
Freistaat Bayern 42
Freistaat Sachsen 44
Freistaat Thüringen 44
Freistaat Westphalen 45
Freistadt Berlin 46
Freunde 324ff
Freundliche Geister 106, 115
Frisuren 73
Fuchi 31
Führung 151, 157

G

Gaben 91, 105, 114f, 314
Gamma-Skopolamin 297, 382
Gangs 75, 318
Ganzkörperpanzerung 371, 373
Gasgranate 370f
Gasmaske 383
Gassysteme 307
Gasventilsystem 367f
Gateway 255
Gebräuche 151, 160
Patzer 160
Gebundene Geister 220f
Gecko-Tape-Handschuhe 383
Gedanken beherrschen 244
Gefallen 332
Gefälschte Lizenz 377
Gefälschte Identität 310, 377f
Gefechtsentfernung 201
Gefiederte Schlangen 348ff
Gefühle beherrschen 245
Gefütterter Mantel 372f
Gegenmittel 239
Gegenstand aufnehmen/ablegen 175
Gegenstand fallen lassen 174
Gegner 317, 324ff
Geheimagent 126
Geigerzähler 380
Geister 211f, 219, 247
Attribute 219

befehligen 211
Dienste 220ff
fessellos 223
Foki 234
Gestalt 219
Herbeirufen 212
Kampf 220
Reichweite 220
Rollenspiel 221
Traditionen 213
Geister in der Maschine 255
Geisterkartelle 75
Geistessonde 248
Geistige Attribute 90
Geistiger Schaden 191, 294
Gelände 198f
Geländemodifikatoren (Tabelle) 199
Gelgeschosse 369
Gelöscht 106, 115
Genau Beobachten 175, 268
General Colloton 36
Generierungspunkte 104
Geo-Tagging 255
Geräte 255, 260
analysieren 248
aufrüsten 260f
kontrollieren 270
Modi 261
Stufe 92, 260f, 357
Geruchsbooster 385f
Geruchsscanner 305, 380
Geschärfter Sinn 230
Geschichtslektion 24
Geschicklichkeit 89
Geschmacksbooster 385f
Geschossparade 230
Geschütze 154, 202
Geschwindigkeit 198
Gesichtserkennungsscanner 307
Gestalt
astral 225f
Geister 219
Gestaltung 254f
Knoten 263
Gestaltwandlung 245
Gesteigerte Reflexe 230
Gesteigerte Sinne 339
Gesteigerte Resonanz 284
Gesteigertes körperliches Attribut 230
Gestikulieren 174
Gesundheit 294
Getränke 70
Gewagte Proben 84
Gewehre 148
Gezeichnet 106, 119
Ghostwalker 34
Ghul 345
Gift 339
Gifte *siehe Toxine*
Giftwelle 244
Gitter 255
GMC Banshee 397f
GMC Beachcraft 396f
GMC Bulldog Step-Van 396f
GMC Everglades 396f
GM-Nissan Doberman 397f
Goblinisierung 27
GPS 383
Granaten 184f, 370f
Schaden 185
Granatwerfer 366f
Grauen 339
Green War 54
Gremlins 106, 120, 283
Große Drachen 351
Metamenschliche Gestalt 351
Schicksalsmacht 351
Größenanpassung Ausrüstung 356
Großer Sprung 230
Groß-Frankfurt 44
Großherzogtum
Westrhein-Luxemburg 44
Großkatze 344
Grüne Zellen 54
Gruppenedge 325
Gummi-Gelenke 106, 115
Gussform für Abdruckhandschuh 381f
Gütertransfer 332
Gyrostabilisation 182, 367f

H

Hacken 17, 127, 153, 254f, 266, 274, 289
Programme 272
Patzer 275
eilig 269, 274f
Hai 236, 344
Halbautomatischer Modus 182
Halloweener-Straßengang 325
Halterung 357
Hämmerli 620S 362f
Handicap 91, 105, 118, 314
Handklinge 391f
Handlingstufe 197
Handlungen 88, 172
ansagen 172
magisch 211
Matrix 267
Übersicht 176
unterbrechende 177
verzögern 173
Handlungen beherrschen 245
Handschellen 381f
Handwerk 153
Haptics 255, 258
Hardware 153, 266
Bau 266
Upgrades 261
Harley-Davidson Scorpion 395, 397
Hash 283
Hauttasche 393f
Hazmat-Anzug 383
Headkom-Blocker 375f
Headware 385f
Heben 167
Heilen 239
Heilung 294ff
langsamere 295
magische 296
Modifikatoren 295
Heilzauber 238
Heimlichkeit 160, 240
Heißes Sim 255, 265, 385f
Heizungssystem 303
Hellebarde 360f
Hellhören 248
Hellsicht 248
Helm 372f
Herausragender Erfolg 88
Herbeirufen 149, 210, 221
Entzug 222
Herbeirufungsfokus 395
Hermes Ikon 374
Hermetische Tradition 213
Herzogtum Pomorya 46
Hessen-Nassau 44
Hexerei 208, 214f
Hindernisse 302f
Hineinspringen 268, 286
Hintergrund 114
Hinterhalt 188, 195
Hirnröster 298ff
HK 227-X 363
HK MP-5 TX 363
HK XM30 364, 366
HLK 303
Hobbywissen 155f
Hochleistungsgelenke 393f
Hohe Schmerztoleranz 106, 116
Holdout-Pistole 362f, 391f
Höllenhund 345
Holoprojektor 374
Honda Spirit 395,397
Hooding 19
Horizon 67f
Hubschrauber 397f
Hughes Stallion 397f
Humanis Policlub Schlägertrupp 326
Hund 236, 344
Hüter 228, 307
Hyperschilddrüse 393f

I

Icon 254f, 263
analysieren 268
Austauschen 267
reparieren 270
verändern 267
IC *siehe Intrusion Countermeasures*
Identität 309f, 377
gefälscht 310
Illusionszauber 240
Immunabstoßung 106, 120
Immunität 339f
Implantatkategorien 359
Improvisieren 280f
Indirekte Kampfzauber 242
Individuum aufspüren 248
Industriemechanik 153
Infektion 340
Infiltration 150
Infiltrator-Sprite 282
Infrarotkamera 305
Infrarotsicht 379, 388
Ingram Smartgun X 363f
Ingram White Knight 365f
Initiatenfähigkeiten 232f
Initiation 232ff
Initiative 90, 106, 172
Drohnen 285
Durchgänge 88, 173
Edge 173
Ergebnis 172
ermitteln 172
erweitert 276
IC 276
Matrix 276
Patzer 173
Sprite 276
Veränderung 173
virtuell 276
Verletzungen 173
Injektionsbolzen 361f
Injektionspfeile 361f, 369
Inkompetenz 106, 120
Intensivierung 233
Interfacemodus umschalten 267
Interner Lufttank 388f
Intervall 86
Intrusion Countermeasures (IC) 255, 273f
Angriff 277
Initiative 276
patrouillierendes 278
starten 278
Intuition 90
Iris Orb 374
IR-Rauchgranate 370f

J

Jackpoint 255
Jahr des Kometen 33
Jazz 300, 382

K

Kälteschaden 195
Kaltes Sim 255, 265
Kamera 378
Kamikaze 300, 382
Kampfaxt 360f
Kampfchemikalien 382
Kampfdrohne 397f
Kämpfe abwickeln 178
Kampflähmung 106, 120
Kampfmagier 128
Kampfphase 172, 174
Kampfrobe 178
Kampfrunden 88
Kampfrundensequenz 172
Kampfsequenz 178
Kampfsinn 230, 248
Kampf
Aktionsfertigkeiten 142
Critter 343
Übersicht 172
Kampfzauber 242
Kapazität 357
Karma 91, 94,312f
Karmavergabe 312f
Karten 319
Kartenleser 306
Kartensoft 375, 377
Katalysatorstab 383f
Katana 360f
Kategorie
Bioware 93f, 359
Cyberware 93f, 359
Implantat 359
Wissensfertigkeiten 110
Katze 237
Katzenaugen 393f
Keypads 306
Kino 71
KIs 36
Kiste 378
Klabauterbund 48
Kleidung 371, 373
Kletterausrüstung 383
Kletterhandschuhe 383
Klettern 150, 160f
Patzer 161
Klimasystem 303
Klingenwaffen 148, 360f
Knochenverstärkung 393f
Knoten 254f, 263
analysieren 268
abstürzen 270
aufspüren 267
Sicherheit 278
Zugriff 263
Knüppel 148, 360
Kommando Konwacht 54
Kommcodes 262
Kommlink 62, 92, 254ff, 260, 262, 309f, 373, 385f
Kommunikation 262
Kompilieren 151, 270
Komplexe Handlungen 88, 177, 199, 268
Komplexe Formen 112, 255, 280
improvisieren 280
lernen 280, 314
Komplexen Gegenstand benutzen 177
Kompositknochen 388f
Konstitution 89
Kontaktlinsen 378
Konzentration 297
Konzept 88
Konzerne 31, 317
Konzern-Paranoia 65
Konzernsicherheitseinheit 326
Kopfgeldjäger 129
Kopfhörer 379
Körperkunst 360
Körperliche Aktionsfertigkeiten 150
Körperliche Attribute 89
Körperliche Schwäche 106, 120
Körperlicher Schaden 191, 294
Körpermodifikationen 72f
Körpersprache 231
Kosmetische Modifikation 388f
Kraft 208
Kräfte
Critter 337ff
Dracoformen 348
Sprites 282f
Kraftfokus 234, 395
Krankenhaus 312

Krankheit Heilen 239
Kritischer Patzer 84
Kritischer Schlag 231
Kryptoanalyse einleiten 270
Kugelblitz 243
Kultivierte Bioware 393f
Künstliche Intelligenz (KI) 255, 259
Kunstmuskeln 389
Kurier 223f
Kurierruns 18
Kurier-Sprite 282
Kybernetik 153

L

Laden 378
Ladestreifen auswerfen 176
Ladestreifen einschieben 176
Ladestreifen per
Smartgun auswerfen 174
Lähmendes Heulen 340
Lähmung 297
Landschaftsgestaltung 302f
Lange Salven 183
Langsamere Heilung 295
Laser-Entfernungsmesser 380
Lasermarkierer 367f
Lasermikrofon 381
Latex-Gesichtsmaske 385
Laufen 150, 161, 174
Läufer 154
Laufmodifikatoren 177
Leben aufspüren 248
Lebende Persona 255, 279
Lebensform aufspüren 248
Lebensstil 94, 111, 310ff
kaufen 312
Team 312
Lederjacke 371, 373
Ledermantel 371, 373
Legalität 359
Lehrsoft 375, 377
Leichte Pistole 362f, 391f
Lenkraketen 185f, 370f
Lernen
Fertigkeit 314
Komplexe Formen 280, 314
Zauber 314
Lernzeit 313
Leuchtspurgeschosse 369
Leuchtstab 383
Leviathane 350
Levitieren 245
Licht 245
Lichtschranken 304
Lingos 156
Linguasoft 376,377
Local Area Network (LAN) 255
Lockheed Optic-X 397f
Logik 90
Lone Star iBall 397f
Lone Star Polizeieinheit 326
Lone Star 27
Lone-Eagle 24
Long Haul 301, 382
Loyalitätsstufe 94, 330
Luft anhalten 161f
Luftfahrtmechanik 153
Luftröhrenfilter 393f
Lüftungssystem 303
Luxus 311

M

Machtkämpfe 32
MAD-Scanner 381
Mafia 74
Mafia-Consiglieri 334
Mage-Sight-Brille 378f
Magie 64, 90f, 106, 208
aufspüren 248
Anwendung 208
bemerken 211
Ebenen 209
Handlungen 211
Magieradept 106,116, 229
Magieresistenz 106, 116, 231
Magische Ausrüstung 395
Magische Dienste 220
Magische Kreaturen 337
Magische Ressourcen 112
Magische Sicherheit 307
Magische Heilung 296
Magischer Ermittler 130
Magisches Refugium 210f, 228
Materialien 395
Magisches Zubehör 395
Magnesiumfackel 383
Magnetanomaliedetektoren 305
Magschloss 306, 381f
Magschlosskarten-Kopierer 381f
Magschlossknacker 381f
Mana 209
Manaball 244
Manabarriere 228, 245
Manablitz 244
Manaillusionen 240
Mangadyne Deva 374
Manifestation 227
Manipulationszauber 244
Manövrieren 201
Marine Tech Sea Nymph 396f
Markierungssysteme 307
Maschinengewehre 365f
Maschinenpistole 363f, 391f
Maschinen-Sprite 282
Maske 240f
Maskierung 233
Massenverwirrung 242
Maßgefertigte Cybergliedmaßen 390f
Maßgeschneiderte Pheromone 393f
Materialisierung 340
Matrix 2.0 62, 254
Matrix 18, 255
Attribute 260, 265
Handlungen 267f
Initiative 276
Kampf 153, 266, 276f
Programme 376
Schaden 276
Server Provider 256
Sicherheit 307f
Signaturen 283
Slang 255
Suche 269
Topologie 256
Volle Abwehr 276
Wahrnehmung 266f, 279
Zonen 258f
Zustandsmonitor 277
MCT Fly-Spy 397f
MCT-Nissan Roto-Drohne 397f
Mechaniker 334
Medic 273
Medizin 153, 295
Medizinische Versorgung 61
Medkit 295, 384
Meer 237
Megakonzerne 14
Mehrere Gegner 202
Mehrere Ziele 181ff, 187
Menschen 95
Menschenkenntnis 167
Menschliches Aussehen 106, 116
Mercury Comet 395, 397
Merrow 345
Mesh-Netzwerk 255
Messer 360f
MET2000 51
Meta Link 374
Metaebenen 228
Zugang 233
Meta-Hass 30
Metamagie 232
Metamenschheit 94
Metamenschliche Gestalt 351
Metamenschliche Charakteristiken 95
Metatyp 88
auswählen 105
Microwire 383f
Mikrobombe 386
Mikrofon 379
Mikrogranatwerfer 391f
Mikro-Transceiver 375f
Militärische Organisationen 317f
Mimikry 340
Mindestwurf 84
Ausgedehnte Probe 87
Fahrzeug 199
Modifikator 83
schätzen 83
Mini-Schweißgerät 381f
Mini-Signalraketenkanone 383f
Miracle Shooter 377
Mitsubishi Nightsky 396f
Mitsubishi Yakusoku MRL 366f
Mitsuhama Computer Technologies 68
Mittelschicht 311
Mittlere Streuung 184
Mnemoverstärker 393f
Mob-Bewusstsein 245
Mob-Kontrolle 245
Mob-Laune 245
Mode 72f
Modernes Hexentum 52f
Modifikatoren 83
Fernkampf 179ff
Verteidigung 188
Vergleichende Proben 86
Modus verändern 174, 219, 967
Mondin 237
Monofilament-Kettensäge 382
Monofilamentpeitsche 360f
Monofilamentschwert 360f
Monokel 378
Montierte Waffe abfeuern 177
Moodchips 301f
Morgan Cutlass 396f
Mossberg AM-CMDT 365f
Mr. Johnson 335
München 42
Munition 183, 357, 368ff
Musik 70f
Muskelstraffung 393f
Muskelverstärkung 393f
Mut 106, 116
Mutter Erde Policlub 48
Myomerisches Seil 383f
Mystische Ereignisse 32
Mystischer Panzer 231, 340

N

Nachlademethode 369
Nachladen 369
Nachtleben 70
Naga 346
Nagelmesser 391f
Nahkampf 177, 186ff
Modifikatoren 186f
Verteidigung 186
Waffen 188
Schaden 188
Zusammenfassung 186
Nahrung 360
Nanitencreme-Troden 374
Nanitencreme-Verkleidung 385
Narcoject 298, 382
Nationale Aktion 54f
Naturkatastrophen 26
Natürliche Immunität 106, 116, 231
Natürliche Waffe 340
Natürlicher Zauberspruch 340
Navigation 150, 161
Nebelgestalt 340
NeoNET 35, 68
Nettoerfolg 84
Netzwerk 63, 255, 260
Netzwerke (Connections) 331
Neuerliches Binden 222f
Neu-Registrierung 282
Neurofilter 284
Neuro-Stun 298, 382
Neustart 270
Nexus 260
Nicht genug Kugeln 183
Niederschlag 191
Niedrige Schmerztoleranz 106, 120
Nightwraith 29
Nitro 301, 382
Norddeutscher Bund 45f
Nordrhein-Ruhr 44f
Northrup Wasp 397f
Notation 86
Novacoke 301, 382
Novatech Airware 374
Novatech Navi 374
NSCs 319, 324
Edge 325
Professionalität 325
Zustandsmonitor 324
Nutzlast 273

O

Oberschicht 311
Objekt aufspüren 249
Offenbarung 65
Offensichtliche Cybergliedmaßen 390f
Öffentliches Profil 257
Ohren-Cyberware 387f
Ohr-Rekorder 387f
Ohrstöpsel 379
Okular-Drohne 386, 388
Onlinekonten 310
Optische Geräte 378f
Organhändler 75
Organisierte Kriminalität 317
Organisiertes Verbrechen 55, 74f
Orkposer 106, 120
Orks 95f
Orthoskin 393f
Östliche Drachen 350
Otaku 259

P

PAN 62, 255, 257, 261
Panther XXL 366
Panzer 340
Panzerbrechwert 192, 357
Panzerjacke 372f
Panzerkleidung 372f
Panzerung 178, 190, 245, 273, 371,373
Ausrüstung 357
Behinderung 190, 372
Modifikationen 372f
Stufe 196
Panzerweste 372f
Paracritter 337
Parashield Pfeilgewehr 365f
Parashield Pfeilpistole 365f
Passagier-Kapazität 395
Passiver Modus 261
Passwort 264
Pathogenabwehr 393f
Pathogenresistenz 106, 116
Patrouillierendes IC 278
Patzer 84f
Ausgedehnte Proben 87
Binden 222
Connections 332
Fahrzeugproben 198
Gebräuche 60
Hacken 275
Initiative 173
Klettern 161
kritisch 84
Schadenswiderstand 192
Spruchabwehr 18
Spruchzauberei 217
Überraschung 196

Wahrnehmungszauber 247
Pax 35
Pazifist 106, 120
Pepper Punch 298, 382
Peripheriegeräte 260
Periskop 367f, 378f
Persona 254f
Personafix 301f
Personal Area Network *siehe PAN*
Personal 303
Personaprogramme 261f
Pferd 344
Pheromon-Scanner 305
Physische Barriere 246
Physische Illusionen 240
Physische Maske 240f
Physische Sicherheit 302f
Pilot 255, 197
Pilotfähigkeiten 274
Pilotprogramme 285
Pistolero-Adeptin 131
Pistolen 148
Pläne 319
Plastiksprengstoff 370f
Policlubs 48
Politik 28
Politiker 318
Polizei 318, 326, 336
Poltergeist 246
Preise
Dienstleistung 360
Körperkunst 360
Nahrung 360
Reisen 360
Straßenkosten 358
Straßenwerte 358
Unterhaltung 360
Unterkunft 360
verbreitete 360
Proben 82ff
Probe ohne Fertigkeit 83, 147
Kampf 178
Professionalitätsstufen 325
Programmierung 266
Programm abstürzen lassen 270
Programm deaktivieren 268
Programm starten 270
Programme 271f
Hacking 272
Pakete 271
Programmier-Genie 106, 117
Programmier-Niete 106, 121
Projektilwaffen 148, 184, 361
Pro-Meta-Aktivisten 77
Prominenz 309
Prophylaxe 239
Proteus 49
Provider 256
Prozessbeschleunigung 284
Prozessor 255, 260
Kommlink 374
Limit 261
Psi Aid 51
Psyche 301, 382
Psychokinese 340
Pulsar 36

R

Rabe 237
Radikale Öko-Schamanin 132
Radikale 318
Radio 71
Radiofrequenzidentifikations-Marker *siehe RFID*
Radiosignalscanner 381
Raecor Sting 362f
Raketen 185f, 370f
Raketenwerfer 366f
Rammen 199, 201
Ranger Arms SM-4 365f
Rassismus 75
Rassistische Organisationen 77
Ratte 237
Rauchgranate 370f
Raumfahrzeuge 154
Reaktion 89
Reaktionsverbesserung 389
Real Life (RL) 255
Realitätsfilter 271
Rechtsprechung 359
Redcap Nix 374
Reduzierte Sinne 343
Reflexbooster 389
Reflexe steigern 240
Reflexrekorder 394
Regel der Sechs 84
Regeln 82
Regeneration 341
Regionales Telekommunikationsgitter (RTG) 255
Registrieren 151
Sprite 281f
Reichweite 187, 357
Reisen 60f, 360
Religion 64
Remington 990 365f
Remington Roomsweeper 362f
Renraku Computer Systems 68f
Renraku Ichi 374
Renraku Sensei 374
Renraku Stormcloud 397f
Renraku 32
Reparieren 164
Reputation 308
Resistenz gegen Signalspitzen 106, 117
Resonanz 90, 106, 279ff
Aktionsfertigkeiten 151, 266
gesteigerte 284
Räume 284
Verbindung 284
Ressourcen 110
magisch 12
Start 112
Technomancer 112
Restlichtverstärkung 379, 386, 388
Restlichtverstärkungssensoren 305
Retinaduplikat 386, 388
RFID 63, 255, 374f
Löscher 375f
Marker 374
Sensorpakete 381
Richtmikrofon 381
Richtungsdetektor 379f, 388
Riesenratte 346
Rigger 17, 254f
Riggeradapter 395f
Riggerkontrolle 255, 385f
Rigging 284f
Proben 287
Sicherheitssysteme 286
Ritualleiter 218
Ritualzauberei 149, 208, 217f
entdecken 218
wirken 218
Voraussetzungen 217
Ritueller Entzug 218
Rituelle Zielerfassung 218
Rollenspiel 15, 82
Rotormaschinen 397f
Routing 256
Rückstoß 181
Rückstoßkompensation 182, 357
Ruf 308
schlechter 308
Ruger Super Warhawk 363
Ruhrmetall 50
Rumpf 197
Runner 16
Ryumyo 26

S

Sabotageruns 19
Saeder-Krupp 31, 49, 69
Salvenmodus 182
Samuvani Criscraft Otter 396
Sasquatch 346
Satellitenverbindung 374
Satz sprechen/tippen 174
Satz übermitteln 267
Sauerstoffmaske 240
Säureschaden 195
Säurestrom 244
Scannen 272, 288
Scanner 305ff
Biometrisch 306
Schaden 191ff
anwenden 192
besonderer 193
Code 92, 178, 192, 243, 357
Fahrzeug-Insassen 202
geistig 191, 294
Kompensator 394
körperlich 191, 294
Matrix 276
Patzer 192
Rammen 199
Sprengstoffe 370f
überflüssiger 192f
Widerstand 178, 277
Schalldämpfer 367f
Schalldetektor 304f
Schallunterdrücker 367f
Schamanistische Tradition 213
Scharfschützengewehre 364ff
Schatten 246
Schattenaktivitäten 18
Schauplätze 18
Schergen 324f
Schicksalsmacht 351
Schieber 335
Verfügbarkeit 358
Schiffe 154
Schilde 372f
Schlafentzug 298
Schlafregulator 394
Schlag 244
Schlange 237
Schlechte Verbindung 106, 117
Schlechter Ruf 308
Schleicher 273
Schleimverwandlung 246
Schleuder 246
Schlosser 153
Schlösser 305f, 381f
Schmerzeditor 394
Schmerzresistenz 231f, 240
Schmöker 272
Schmuggel 19
Schmuggelbehälter 389f
Schmugglerin 133
Schnellfeuerwaffe abfeuern 177
Schnellfeuerwaffen 148
Schnellheilung 106, 117
Schnelllader 367f
Schnellziehen 176
Schnellziehholster 367f
Schnüffeln 288
Schnüffler 273
Schocker 369
Schockhand 244, 391f
Schockhandschuh 361
Schockpolster 368
Schockstreifen 372f
Schockwellenreiter 48
Schrotflinten 183f, 365f, 391f
Schutz 341
Schutzgläser 386,388
Schutzpatron 106, 117, 234f
Archetypen 235
Modifikatoren 235
Rollenspiel 235
Schutzschild 373
Schwächen 343
Schwaches Immunsystem 106, 121
Schwarzer Hammer 273
Schwarzmarktwaren 358
Schweigen 241
Schwere Waffen 148
Schwere Pistolen 362f, 391f
Schwert 360f
Schwierigkeiten 84
Schwimmen 150, 161f
Schwindler 237
Schwund 255, 283
Seedrachen 350
Seefahrtmechanik 153
Sekundäreffekte 242
Selbstbeherrschung 167
Selbstschussanlagen 307
Selektiver Geräuschfilter 379f, 388
Senkrechtstarter 397f
Sensoren 198, 304f, 380
benutzen 199
Funktionen 381f
Pakete 380f
Proben 202
Reichweite 380
Sensor-RFID 374
Sequencer 382
Seven-7 298, 382
Sex 73
Shadowrun 82
Shiawase Corporation 24, 69
Shiawase Kanmushi 397f
Shuriken 361f
Sich beeilen 87
Sich flach hinwerfen 175
Sicherheit
Beleuchtung 303
Geräte 381
Knoten 278
magische 307
Matrix 307f
Personal 303f
physische 302f
RFID 374f
Rigger 303f
Systeme 302f
technische 304
Zauberer 303
Sichtbehinderung 182
Sichtgerät 378
Sichtmodifikatoren 165, 178
Sichtverbesserung 379, 388
Sichtvergrößerung 379, 388
Sichtverstärkung 379
Siegfried-Bund 48
Signal 255, 260
Kommlink 374
Reichweite 288
stören 270
Signalstufen 261, 357
Signatur 203
astral 225f
entfernen 212
Sikosky-Bell Microskimmer 397f
Sim-Bestseller 71
Sim-Modul 373, 385f
Simrig 255, 374, 389
SimSinn 71, 255, 376, 377
SimSinn-Desorientierung 106, 121
Simultaner Kampf 277
SIN 61, 309, 378f
gefälscht 377f
-los 309
SIN-Mensch 106, 121
Sirrush 350
Situationsmodifikatoren 178
Sitzkapazität 395
Skinlink 374
Slap-Patches 384
Smart-Feuerplattform 368
Smartgunsystem 368
Smartlink 379, 388
Software 153, 266
Ausrüstung 375
Softwareprogrammierung 266
Sonderrechtszone Karlsruhe 46
Sondieren 275
Sony Emperor 374

SOX 46
Soziale Aktionsfertigkeiten 151
Soziale Modifikatoren 157f
Soziales Chamäleon 106, 117
Spam-Zone 255
Späte Rache 193
Speicherplatz 256
Sperrfeuer 183
Spezialattribute 90
Spezialisierungen 91, 108f, 146
  kaufen 314
Spezielle Waffen 365f
Spielleiter-Hinweise 314ff
Spinne 255, 278, 303f
Spionage-RFID 374f
Spleenbombe 386
Splittergranate 370f
Splitter-Raketen 370f
Sporn 391f
Sport 71
Sportgewehre 364, 366
Sprachfertigkeiten 110, 144, 156
  Einsatz 162
Sprawl-Ganger 134
Sprawlguerilla 53
Sprenggranate 370f
Sprengkapsel 371
Spreng-Raketen 370f
Sprengschaum 371
Sprengstoffe 154, 370f
  kommerziell 370f
  Schadenscode 370f
Sprengwirkung 185, 357
Springen 162f
Sprinten 176f
Sprite aktivieren/deaktivieren 268
Sprites 66, 113, 255, 281
  Arten 282
  dekompilieren 282
  Dienste 281
  Initiative 276
  kompilieren 281
  Kräfte 282
  registrieren 281f
  Verbindung 281
Spruchabwehr 211, 218
  Fokus 395
  Patzer 218
Spruchzauberei 149, 208, 214
  Patzer 217
Sprühkleber 382f
Sprunghydraulik 391
Spurenlesen 150,163
Squatter 311
Staatliche Organisationen 317
Stab 360f
Stabilisieren 240, 296
Stabilität 283
Standardmunition 369f
Standardprogramme 271
Standardseil 383
Standardware 359
Stärke 89
Startkapital 111, 114
Statische Zonen 255, 258f
Steel Lynx 397f
Steganografie 283
Steigerung 313f
  Attribut 314
  Fertigkeiten 313
Sternschutz 51f
Steuerung 287
Steyr TMP 363
Stille 241
Stimmenmodulator 386
Stimmerkennungssysteme 307
Stimmkontrolle 232
Stimulanz-Patch 384
Stoner-Ares M202 365f
Störsender 375f
Stör-Sprite 282
Stoß 244
Stoßpanzerung 190
Straße (Lebensstil) 311
Straßenausrüstung 356ff
Straßendoc 335f
Straßengrimoire 238ff
Straßenkliniken 62
Straßenkosten 358
Straßenruf 308
Straßensamurai 135, 17
Straßenschamanin 136
Straßenslang 74
Straßenwerte 358
Straßenwissen 155
Streetline Special 362f
Streifenpolizist 336
Strukturstufe 196
Stunts 201
Sturmangriff 186f
Sturmgewehre 364,3 66
Sturmkanonen 365f
  Geschosse 369f
Stuttgart 44
Subskriptionen 263
Subvokales Mikrofon 374
Suche 341
Suchmodifikatoren 341
SURGE 75
Survival 150, 163f
Survival-Kit 383
Suzuki Mirage 395, 397
Symbionten 393f
Synapsenbeschleuniger 394
Synthacardium 393f
Synthetische Cybergliedmaßen 390f
System 255, 260
  Biometrisch 306
Systemidentifikationsnummer *siehe SIN*
Systemneustart 279
System-Upgrade 284

T

Tailchaser 19
Taktischer Fahrzeugkampf 199f
Talentiert 106, 117
Talentleitungen 389
Talentsofts 376, 377
Taliskrämer 336
Tarnanzug 372f
Tarnbarkeit (Tabelle) 356
Tarnholster 368
Tarn-Modifikator 357
Tarnung 356
Taschenlampe 383
Taser 362f
Taserpfeil 369f
Taserschild 373
Tastverbindung 389
Tauchen 151
Taucherausrüstung 383
Täuschen 289
Täuschung 273
Team-Lebensstil 312
Teammitglieder integrieren 319
Teamwork-Proben 87
Technische Explosion 27
Technische Fertigkeiten 152
Technische Sicherheit 304
Technomancer 36, 106,117, 137, 254f, 259, 279
  Fertigkeiten 279
  Ressourcen 112
  Zustandsmonitor 279
Technomantie 92
Telepathie 249
Teleskopschlagstock 360f
Telesma 224
Tempo 37
Thermische Isolierung 372f
Thermit-Brennstab 382f
Thrombozytenfabrik 393f
Tierbeherrschung 341f
Tierempathie 106,117
Tir Ghosts 327
Todeshand 244
Todeskralle 232
Tollkirsche 297
Top-Downloads 70
Top-Runner 328f, 337
  Critter 337
  Erschaffung 329
  Verbesserung 329
Tote Zone 255, 258f
Totschläger 360f
Toxine 296ff
  Schutz 296
  Wirkung 296f
  Widerstand 297
Toxinextraktor 393f
Toxinresistenz 106, 116
Toyota Gopher 396f
Traditionen 92, 212
  Beispiel 213
  erschaffen 212
  Konzept 212
Tragkraft 167, 356
Tranq-Patch 384
Transponderschlüssel 306
Transys Avalon 374
Trauma-Patch 384f
Treiben lassen 162
Triaden 74, 328
Trideo 71, 242
Trideotrugbild 241
Tripchips 301f
Trolle 96
Trollkönigreich Schwarzwald 44
Trugbild 241
Türen 303

U

Übelkeit 297
Über Wasser halten 162
Überdosis 299
Überflüssiger Schaden 192f
Überlebensausrüstung 383
Überlebensmesser 360f
Überlebenswille 106, 117
Überraschung 195f
  Effekte 195
  Patzer 196
  Proben 195
Überreden 152, 157
Übertragung abfangen 270
Überwachungskamera 305
Überwachungssysteme 304
Übler Atem 342
Ultimax HMG-2 365f
Ultraschall 379
Umweltkatastrophen 26
Unauffälligkeit 106, 117
Unfall
  Critter 342
  Fahrzeug 202
Ungebildet 106, 121f
  Critter 343
Ungehobelt 106,122
Unglück 106,122
United Oil 25
Universelle Bruderschaft 31
Unsichtbarkeit 241
Unterarm-Schnappklingen 360f
Unterbrechende Handlungen 177
Unterdrücken 283
Unterhaltung 242, 360
Unterkunft 360
Unterricht 152, 164f
  magisch 395
Unterschicht 311
Urban Explorer Overall 372f
Uzi IV 363f

V

Vampir 346
Vector Xim 374
Vektor 296
Verbannen 149, 210, 222
Verbannungsfokus 395
Verbesserte Fertigkeit 232
Verbesserte Unsichtbarkeit 241
Verbesserte Wahrnehmung 232
Verbesserungen 313f
  Gaben 314
  Handicap 314
Verbindung
  Geist 220
  Sprite 281
  Unterbrechen 278
Verfolgungsjagden 201
Verfügbarkeit 92, 356ff
  Connection 330
  Patzer 358
  Probe 358
  Schieber 358
  Intervalle 358
  Standardgüter 357
Verführerin 237
Vergleichende Proben 86
  Gruppe 86
  Charisma 157
  Kampf 178
Verhandlung 152, 157
Verkaufen 358
Verkleiden 151, 165
Verkleidungen 385
Verletzung 294f
  Initiative 173
  Arten 191
  Modifikatoren 193
  heilen 294
Verliehene Dienste 221
Vernetzt 255
Verschleierung 342
Verschlingen 342
Verschlüsselung 268, 272, 289
Verstärkter Panzer 342
Versteck 60
Versteckte Armhalterung 368
Versteckten Knoten aufspüren 271
Versteckter Modus 261
Versteinern 246
Verteidiger am Boden 188
Verteidigung 188f
  Modifikatoren 189
Vertrautes Terrain 106, 118
Verwahrungssysteme 307
Verwandlung 245
Verwirrung 242, 342
Verwundung *siehe Verletzung*
Verzaubern 10, 224f
  Tabelle 224
Verzögern 173
Verzögerte Handlungen 88
Vibrationsdetektor 304f

Virtual-Reality-Spiele 376, 377
Virtuelle Person 377
Virtuelle Realität (VR) 254f, 258
Virtuelle Surround-Musik 377
Virtuelles Haustier 377
Virtuelles Wetter 377
Visuelle Sensoren 378f
Vitalmonitor 384
VITAS 26
Vollautomatische Salven 183
Vollautomatischer Modus 183
Volle Abwehr 177, 189
  Matrix 276
Volles Ausweichen 189
Volles Parieren 189
Vollstrecker 138
Vorbereitungszeit 318f
Vory 74f
VR 264f
Vulkan Electronaut 396f

W

Wachhund 223
Wachtiere 304
Waffe abfeuern 176
Waffe bereit machen 176
Waffen
  Bau 154
  Foki 234, 395
  Halterungen 395f
  Kategorien 360
  Reichweiten 179
Waffenexpertin 139
Waffe werfen 176
Waffenloser Kampf 148
  Ausrüstung 361
Wahrheit analysieren 249
Wahrnehmung 151, 165f
  astrale 225
  Drohnen 285
  Matrix 266f
  Proben 165
  Sichtmodifikatoren 165
  Technomancer 279
  verlagern 212
Wahrnehmungszauber 246f
  Patzer 247
  Reichweite 247
Walther MA-2100 365f
Wand-Dekorierer 377
Wandlung 284
Wärmedämpfung 372f
Wasserfahrzeuge 396f
Wasserzeichen 283
Watcher 223, 348
  Aufgaben 223
  beschwören 223
Weiser Krieger 237
Weite Salven 182
Weite Streuung 184
Wendigo 346f
Werbung 72f
Werkstatt 378
Werkzeug 378
Westliche Drachen 350f
Wetterbeherrschung 342
Wetwork 19
White-Noise-Generator 375f
Wide Area Network (WAN) 255
WiFi 62, 254ff, 307ff,
  abschalten 359
  Abschirmung 307f
  Detektion 308
  Signal abfangen 271
  Verbundenheit 359
Willenskraft 90
Winterschlaf 240
Wirtschaft 30
Wissensfertigkeiten 109, 144, 154ff, 165f
  auswählen 154ff
  Einsatz 165f
  spezialisieren 155f
Wissenssoft 376, 377
Wolf 237f, 344
Würfel 82
Würfelpoolmodifikatoren 83
Würfelpools 82
Wurfmesser 361f
Wurfwaffen 148, 361
Württemberg 44
Wuxing Incorporated 69

Y

Yakuza 74
Yamaha Growler 395,397
Yamaha Pulsar 362f
Yamaha Sakura Fubuki 362f
Yamatetsu 31

Z

Zähigkeit 106, 118
Zahnbehälter 386, 388
Zaubercodes 239
Zauberer 17, 106, 118
Zauberfinger 246
Zauberfoki 234
Zauberformelkosten 214
Zauberspeicher 234, 395
Zaubersprüche 112, 210f, 214f, 238ff
  eingeschränkte 215
  fallenlassen 211
  Fokus 395
  Kategorie 214, 238
  lernen 214f, 314
  Merkmale 238
  wirken 212
Zauberwirkung 216
Zäune 303
Zeit 88
Zeitgesteuerte Gegenstände 174
Zellscanner 307
Zen 301, 382
Zentrieren 211, 233
Zerebralbooster 394
Ziel ansagen 175
Zielen 176, 181
Zielerfassung 203, 287
Zielfernrohr 368, 378
Zielwert 84
Zonen 258f
ZugangsID 261f
Zugangsschlüssel 264
Zustandsmonitor 94, 114, 192, 197
  Matrix 277
  NSCs 324
  Technomancer 279
  Überschreitung 296
Zwang 342f
Zweibein 368
Zweite Feuerwaffe 180f
Zweiter Versuch 88
Zwerge 96f

INDEX DER TABELLEN

Abweichung 185
Akademische Wissensfertigkeiten 155
Allergien 119
Askennen 225
Astrale Attribute 227
Astralkampf 227
Aufspüren 268
Barrieren beschädigen 197
Barrierestufen 197
Bauen/Reparieren 164
Beglaubigte Credsticks 310
Berufs-Wissensfertigkeiten 155
Bewegungsraten beim Schwimmen 162
Bewegungsweiten 177
Charakterentwicklung 313
Chemie-Werkzeuge 159
Connectionstufen 330
Cyberware-Scanner 305
Dauer Ausgedehnter Proben 87
Eigenbau 159
Entfesseln 59
Erfolge kaufen 84
Ergebnisse der Geistessonde 248
Ergebnisse von Wahrnehmungszaubern 247
Erschaffung und Verbesserung von Top-Runnern 329
Fallschaden 194
Fernkampf-Modifikatoren 180
Fokus-Bindung 234
Gaben 106
Gefallenstufen 332
Gelände 199
Gerätestufen 261
Granatenschaden 185
Handicaps 106
Handlingstufen 197
Hardwarebau 266
Häufige Rigger-/Drohnenproben 287
Heilungsmodifikatoren 295
Hobby-Wissensfertigkeiten 155
Implantatkategorien 359
Karmavergabe 313
Klettern 161
Kosten Gesteigerter Reflexe 230
Kosten von Lebensstilen 111
Lebende Persona 279
Loyalitätsstufen 330
Matrixprogramme 272
Matrixsuche 269
Menschliche Attributswerte 90
Metamenschliche Charakteristiken 95
Metatyp-Attribute 105
Mindestwürfe bei Ausgedehnten Proben 87
Mindestwürfe für Fahrzeugproben 199
Mindestwürfe gegen Abhängigkeit 299
Mit Charisma verbundene Vergleichende Proben 157
Modifikatoren für astrales Spurenlesen 228
Modifikatoren für chemische Detektoren 305
Modifikatoren für das Über Wasser halten 162
Nahkampf-Modifikatoren 187
Nahkampfwaffen 188
Objektwiderstandstabelle 216
Pheromon-Scanner 305
Preise für Hardware-Upgrades 261
Projektilwaffen 184
Raketen/Lenkraketen 186
Rammschaden 199
Schutz vor Toxinen 296
Schwierigkeiten von Erfolgsproben 84
Sichtmodifikatoren 165, 178
Signalstufen 261
Signatur 203
Softwareprogrammierung 266
Soziale Modifikatoren 158
Sprachfertigkeiten 162
Springen 163
Standardprogrammpakete 271
Startkapital 114
Statische und Tote Zonen 258
Straßenkosten 358
Straßenwissen-Fertigkeiten 155
Suchmodifikatoren 341
Survival-Proben 164
Tarnbarkeit 356
Verfügbarkeitsintervalle 358
Verteidigungs-Modifikatoren 189
Verzauberung 224
Waffenreichweiten 179
Wahrnehmungsproben 165
Wissensfertigkeiten 166
Zauberformelkosten 214
Zäune 303
Zufällige Alarmreaktionen 279
Zusammenfassung Fernkampf 181
Zusammenfassung Nahkampf 186
Zustandsmonitor-Kästchen 114

CHARAKTERDATEN

NAME/ALIAS:

METATYP: KARMA GESAMT: STRASSENRUF:

ALTER: GESCHLECHT: KARMA AKTUELL: SCHLECHTER RUF:

LEBENSSTIL: NUYEN: PROMINENZ:



ATTRIBUTE

KÖRPERLICHE ATTRIBUTE	GEISTIGE ATTRIBUTE	BESONDERE ATTRIBUTE	BESONDERE ATTRIBUTE
KONSTITUTION:	CHARISMA:	EDGE:	AKTUELLES EDGE:
GESCHICKLICHKEIT:	INTUITION:	ESSENZ:	ASTRALE INI:
REAKTION:	LOGIK:	INITIATIVE:	MATRIX INI:
STÄRKE:	WILLENSKRAFT:	MAGIE/RESONANZ:	INI-DURCHGÄNGE:

FERTIGKEITEN

AKTIONSFERTIGKEIT			AKTIONSFERTIGKEIT			WISSENSFERTIGKEIT		
FERTIGKEITSBEZEICHNUNG	WERT	ATTR.	FERTIGKEITSBEZEICHNUNG	WERT	ATTR.	FERTIGKEITSBEZEICHNUNG	WERT	ATTR.

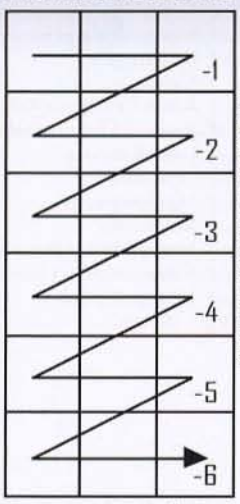
GABEN & HANDIKAPS

AUSSEHEN/BESCHREIBUNG

GRÖSSE: GEWICHT:
AUGEN-/HAARFARBE:
AUSSEHEN/BESONDERE MERKMALE:

ZUSTANDSMONITOR

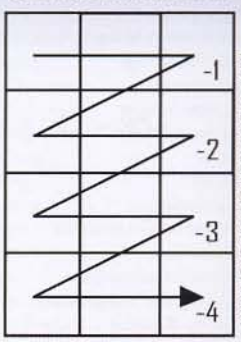
KÖRPERLICHE SCHADENSLEISTE



KUMULATIVE VERLETZUNGSMODIFIKATOREN

8 + (KONSTITUTION/2) KÄSTCHEN

GEISTIGE SCHADENSLEISTE



KUMULATIVE VERLETZUNGSMODIFIKATOREN

8 + (WILLENSKRAFT/2) KÄSTCHEN

© 2005 WizKids Inc. Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen von WizKids Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Version © 2009 Pegasus Spiele - Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH - Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

CONNECTIONS

Name	Loyalität	Connection

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Schaden	PB	Modus	RK	Muni

CYBERWARE/BIOWARE

Implantat	Stufe	Essenz	Anmerkungen

NAHKAMPF

Nahkampfwaffe	Reichweite	Schaden	PB

PANZERUNG

Panzerung	Ballistisch/Stoss	Anmerkungen

FAHRZEUG

Fahrzeug	Handling	Beschl.	Geschw.
Pilot	**Rumpf**	**Panzerung**	**Sensor**

KOMMLINK/PROGRAMME

Kommlink: _____

Prozessor: _____ System: _____

Firewall: _____ Signal: _____

Programme: _____

ZAUBERSPRÜCHE/ADEPTENKRÄFTE

Zauberspruch/Adeptenkraft	Art	Reichweite	Dauer	Entzug

NOTIZEN/AUSRÜSTNG

GEISTER/SPRITES

Geist/Sprite	Gebunden/ Registriert	Kraft	Dienste

© 2005 WizKids Inc. Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen von WizKids Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Version © 2009 Pegasus Spiele - Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH - Darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.



KARTE VON NORDAMERIKA - 2072

- Hauptstadt
- Stadt
- Geteilte Stadt
- Nennenswerter Sprawl
- Nennenswertes Gebiet
- Internationale Grenzen
- Staatsgrenzen (U.S.A. etwa 1990)

CYBERGUNS

Cyberguns	Essenz	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Hold-Out-Pistole	0,15	[2]	12E	800 ¥
Leichte Pistole	0,35	[4]	14E	1.500 ¥
Automatikpistole	0,4	[4]	16E	2.000 ¥
Schwere Pistole	0,6	[6]	16E	3.200 ¥
Maschinenpistole	1	[10]	20E	2.500 ¥
Schrotflinte	1,1	[11]	20E	2.100 ¥
Granatenwerfer	1,5	[15]	20V	4.000 ¥
Externer Munitionsport	0,1	[1]	—	100 ¥
Lasermarkierer	0,1	[1]	—	100 ¥
Schalldämpfer	0,2	[2]	—	400 ¥
Schallunterdrücker	0,3	[3]	—	600 ¥

SHADOWRUN®

Wir schreiben das Jahr 2072.
Die Magie ist zurückgekehrt. Die Matrix vernetzt die Welt. Kreaturen aus Mythen und Legenden leben unter uns, während Megakonzerne das Schicksal der Metamenschheit bestimmen. Du bist ein Shadowrunner, ein ersetzbarer Aktivposten, ein Spielball der Mächte der Sechsten Welt. Neueste Technologie und mächtige Magie machen deinen Körper und Geist zu einem einzigartigen Werkzeug: besser als es die Natur allein je könnte. Nur so überlebst du vielleicht den nächsten Run in den tiefen Straßenschluchten des Asphaltdschungels. Das neue Grundregelwerk für Shadowrun 4 ist voll kompatibel mit allen anderen bisher erschienenen Büchern der vierten Edition.
Mit verbesserten Regelerläuterungen, mit vollfarbigem, überarbeitetem Artwork, neuen Kurzgeschichten und vielen Beispielen beinhaltet es alles, was du zum Eintauchen in die dunklen Schatten brauchst.

www.pegasus.de

€ 39,95 [D]
9 783939 794820
ISBN 978-3-939794-82-0
Gedruckt in Deutschland

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.

Art.-Nr.: 45000G