



# SHADOWRUN®

## SCHATTEN- KOMPENDIUM

REGELWERK



Pegasus Press



# SHADOWRUN®

## SCHATTEN- KOMPENDIUM



Pegasus Press



# INHALT

<b>Einleitung</b>	<b>5</b>	<b>Lebensmodule</b>	<b>34</b>	<b>ID-Pakete</b>	<b>62</b>
<b>Das Leben ist zu kurz</b>	<b>6</b>	<b>Ereignisbasierte Lebensmodule</b>	<b>47</b>	<b>Observierungspaket</b>	<b>62</b>
<b>DIE WELT DER RUNNER</b>	<b>10</b>	<b>Beispiel für einen Lebenspfad</b>	<b>49</b>	<b>Programmpaket</b>	<b>62</b>
<b>Spielinformationen:</b>		<b>EINKAUFSPARADIES</b>	<b>51</b>	<b>Bodytechpakete</b>	<b>62</b>
<b>Arten, Shadowrun zu spielen</b>	<b>15</b>	<b>Shadowrunner-Starterkit</b>	<b>51</b>	<b>Hackerpaket A</b>	<b>62</b>
Alternative Spielniveaus	15	<b>Vollständige Charakterpakete</b>	<b>51</b>	<b>Hackerpaket B</b>	<b>62</b>
Alternative Kampagnen	15	<b>Bettelarm</b>	<b>52</b>	<b>Hackerpaket C</b>	<b>62</b>
<b>VON AUSSEN UND VON INNEN</b>	<b>20</b>	<b>Vollzauberer</b>	<b>52</b>	<b>Hackerpaket D</b>	<b>62</b>
<b>Erschaffung eines Runners</b>	<b>22</b>	<b>Nahkampf-Adept</b>	<b>52</b>	<b>Hackerpaket E</b>	<b>63</b>
20 Fragen	25	<b>Unterhändler</b>	<b>52</b>	<b>Hackerpaket F</b>	<b>63</b>
<b>DIE ERSCHAFFUNG</b>		<b>Pistolero-Adept</b>	<b>53</b>	<b>Cyberaugenpaket A</b>	<b>63</b>
<b>EINES SCHATTENS</b>	<b>28</b>	<b>Vercyberter Spezialist</b>	<b>54</b>	<b>Cyberaugenpaket B</b>	<b>63</b>
<b>Die Summenmethode</b>	<b>28</b>	<b>für Geheimoperationen</b>	<b>54</b>	<b>Cyberaugenpaket C</b>	<b>63</b>
Charaktererschaffung mit der		<b>Decker</b>	<b>54</b>	<b>Cyberaugenpaket D</b>	<b>63</b>
Summenmethode, Beispiel 1	29	<b>Straßensamurai</b>	<b>54</b>	<b>Cyberaugenpaket E</b>	<b>63</b>
Charaktererschaffung mit der		<b>Biowareverstärker</b>	<b>55</b>	<b>Cyberohrenpaket A</b>	<b>63</b>
Summenmethode, Beispiel 2	29	<b>Kampfspezialist</b>	<b>55</b>	<b>Cyberohrenpaket B</b>	<b>64</b>
<b>Das Punktekaufsystem</b>	<b>29</b>	<b>Waffenspezialist</b>	<b>55</b>	<b>Cyberohrenpaket C</b>	<b>64</b>
Metatyp/Metavariante wählen	30	<b>Cyborg</b>	<b>56</b>	<b>Cyberohrenpaket D</b>	<b>64</b>
Magie, Resonanz oder		<b>Decker mit maximaler Hardware</b>	<b>56</b>	<b>Cyberohrenpaket E</b>	<b>64</b>
mundan wählen	30	<b>Transportrigger</b>	<b>57</b>	<b>Talentpaket A</b>	<b>64</b>
Anpassungspunkte kaufen	31	<b>Drohnenrigger</b>	<b>57</b>	<b>Talentpaket B</b>	<b>64</b>
Attribute kaufen	31	<b>Bodytech für Feuerwaffen</b>	<b>58</b>	<b>Talentpaket C</b>	<b>65</b>
Fertigkeiten kaufen	31	<b>Waffenpakete</b>	<b>58</b>	<b>Reflexpaket</b>	<b>65</b>
Ressourcen kaufen	31	<b>Armbrüste</b>	<b>58</b>	<b>Dickschädel</b>	<b>65</b>
Beispiel für das Punktekaufsystem	31	<b>Taser</b>	<b>58</b>	<b>Chrombirne</b>	<b>65</b>
<b>Das Lebenspfad-System</b>	<b>31</b>	<b>Holdout-Pistolen</b>	<b>58</b>	<b>Unauffälliger Torso</b>	<b>65</b>
Connections	32	<b>Leichte Pistolen</b>	<b>59</b>	<b>Unauffällig gepanzerter Torso</b>	<b>65</b>
Wissens- und Sprachfertigkeiten	32	<b>Automatikpistolen</b>	<b>59</b>	<b>Cyborgtorso</b>	<b>65</b>
Adeptenkräfte, Komplexe		<b>Schwere Pistolen</b>	<b>59</b>	<b>Cyberarm: Spitzenleistung</b>	<b>66</b>
Formen und Zauber	33	<b>Schrotflinten</b>	<b>59</b>	<b>Cyberarm: Heimlicher Handschlag</b>	<b>66</b>
Der Beginn eines Lebenspfads	33	<b>Maschinenpistolen</b>	<b>60</b>	<b>Cyberarm: Assassine</b>	<b>66</b>
Lebensmodule für		<b>Gewehre</b>	<b>60</b>	<b>Cyberarm: Feuerwaffe</b>	<b>66</b>
die Erwachsenenzeit	34	<b>Maschinengewehre</b>	<b>60</b>	<b>Cyberarm: Schwer bewaffnet</b>	<b>67</b>
Entscheidungs-basierte		<b>Werfer</b>	<b>60</b>	<b>Cyberbein: Hohler Stiefel</b>	<b>67</b>
		<b>Panzerungspakete</b>	<b>61</b>	<b>Springteufel</b>	<b>67</b>
		<b>Sensorpakete</b>	<b>61</b>	<b>Springmonster</b>	<b>67</b>



<b>Motorräder</b>	<b>67</b>	<b>Erschaffen eines Spielercharakters als Metavariante oder Metasapienter</b>	<b>100</b>	Gourmet	148
Bewaffnete Harley-Davidson Scorpion	67	Spezielle Modifikationen	100	Hooder	148
Bewaffnete Yamaha Growler	67			Kampfsüchtig	148
Bewaffnete Suzuki Mirage	67			Kopfgeld	148
<b>Autos</b>	<b>68</b>	<b>DUNKLERE VERÄNDERUNGEN</b>	<b>103</b>	Mordlust	148
Bewaffneter Hyundai Shin-Hyung	68	<b>Was es ist und was es will</b>	<b>105</b>	Rein Geschäftlich	148
Bewaffneter Ford Americar	68	Stamm I: Harz-Greenbaum	106	Sanftmütig	149
Bewaffneter Eurocar Westwind X80	68	Stamm Ia: Bruckner-Langer	109	Schlimmer Rücken	149
<b>Lkw und Vans</b>	<b>68</b>	Stamm II: Jarka-Criscione	109	Stimpatch-Allergie	149
Bewaffneter GMC Bulldog	68	Stamm III: Krieger	113	Unentschlossen	149
Bewaffneter Range Rover Model 2080	68	<b>Spielinformationen</b>	<b>114</b>	Ungeschickt	149
Bewaffneter Ares Roadmaster	68	Infizierte als Spielercharaktere	114	Unruhig	149
<b>Boote</b>	<b>69</b>	Magie und Resonanz bei Infizierten	115	Verletzungsanfällig	149
Bewaffnetes Samuvani-Criscraft Otter	69	Abhängigkeit von Essenzenzug	116	Vertrauensprobleme	149
Bewaffneter Aztechnology Nightrunner	69	Krankheiten	116	<b>Emotionale Pfade</b>	<b>149</b>
Bewaffnetes GMC Riverine	69	MMVV	117	Emotionaler Pfad: Critterbindung	149
<b>U-Boote</b>	<b>69</b>	Attribute der Infizierten-Metatypen	118	Emotionaler Pfad: Obsession	151
Bewaffnetes YNT Delfin	69	Infizierten-Vorteile	120	Emotionaler Pfad: Lieblingswaffe	151
<b>Kleine Drohnen</b>	<b>69</b>	Infizierten-Nachteile	124	Emotionaler Pfad: Vendetta	152
Bewaffnete kleine Raddrohne	69	Neue Critterkräfte	124	Emotionaler Pfad: Pfad des SIN-Menschen	153
Bewaffnete kleine Läuferdrohne	70				
Bewaffnete kleine Rotordrohne	70	<b>DIE GANZE METAGENETISCHE VIELFALT</b>	<b>126</b>		
<b>Mittlere Drohnen</b>	<b>70</b>	<b>Transformierte und Metagenetik</b>	<b>126</b>	<b>SPIELWIESE</b>	<b>154</b>
Heimliche mittlere Raddrohne	70	<b>Spielinformationen</b>	<b>127</b>	<b>Mehr Edge für alle!</b>	<b>154</b>
Laute mittlere Raddrohne	70	Was nachwächst und was nicht	127	Schnellere Auffrischung von Edge	154
Leichte Anthroform-Drohne	70	Transformierte, SURGE und soziale Ungerechtigkeit	127	Mehr Edge erhalten	154
Schwere Anthroform-Drohne	70	Kollektive	127	Die Edge-Bank	154
Angriffs-Roto-Drohne	70	<b>Metagenetische Vor- und Nachteile</b>	<b>128</b>	Stärkere Überlegenheit	154
Feuerunterstützungs-Roto-Drohne	71	Zufällige Auswahl	128	Ausgeglichene Edge-Vorteile	155
Raketenerwerfer-Roto-Drohne	71	Metagenetische Vorteile	129	<b>Neue Möglichkeiten für die Verwendung von Edge</b>	<b>155</b>
Granatensperre-Roto-Drohne	71	Metagenetische Nachteile	137	Edge als Würfelpool-Modifikator	155
Luftschlag-Drohne	71			Vereinfachte Edge-Regeln	155
<b>Große Drohnen</b>	<b>71</b>	<b>ZUM GUTEN WIE ZUM SCHLECHTEN</b>	<b>143</b>	Neue Edge-Handlungen	155
Ultimative Kampfdrohne	71	<b>Vorteile</b>	<b>144</b>	<b>Charaktererschaffung</b>	<b>156</b>
Günstige schwere Kampfdrohne	71	Beruhigendes Rauschen	144	Karmasystem	156
Aufstandsbekämpfungs-Drohne	72	Bodytech-Gewöhnung	144	<b>Neue Heilungsoptionen</b>	<b>158</b>
Luftpatrouillendrohne	72	Brennender Ehrgeiz	144	Erste Hilfe für Modifizierte	158
Elite-Luftschlagdrohne	72	Critter-Ausbilder	144	Natürliche Heilung für Bioware	158
<b>Riggerkonsolen-Pakete</b>	<b>72</b>	Critter-Herrschaft	144	Tödlicherer überzähliger Schaden	158
Reservekonsole	72	Cyberbuchsenoptimierung	144	Blutungen	158
Einfache Riggerkonsole	72	Cyborg	144	Heilung und Lebensstil	159
Professionelle Riggerkonsole	72	Draufgänger	144	<b>Zauberer und Mundane</b>	<b>159</b>
Elite-Riggerkonsole	73	Gnadenloser Verfolger	145	Transhumanismus	159
<b>Drohnen-Autosoftpakete</b>	<b>73</b>	Inspirierende Persönlichkeit	145	Ausbrennen	160
Aufklärungs-Autosofts	73	Kampfkunstwunderkind	145	Latent Erwacht	160
Kampf-Autosofts	73	Maximales Übersteuern	145	Magie kann den freien Willen nicht bezwingen	160
Scharfschützen-Autosofts	73	Mehr Maschine als Metamensch	145	Das sind nicht die Drohnen, die ihr sucht	160
<b>Fahrzeugupgrade-Pakete</b>	<b>74</b>	Mehrsprachig	145	Geistertore	160
Schmutzige Tricks	74	Muskeln	145	Kürzere Vorbereitungszeit für alchemistische Erzeugnisse	161
Schießscharten	74	Routinierter Alchemist	145	Verbesserte Aspektzauberer	161
Riggers Liebling	74	Softwareoptimierung	145	<b>Explosionen besser überleben</b>	<b>162</b>
Combatbiker	74	Teamplayer	145	Schutz durch Deckung	162
		Teflonhaut	145	Alternatives Weghechten	162
		Verlängertes Übersteuern	146	<b>Neue Ausrüstungsoptionen</b>	<b>162</b>
		Viele Begabungen	146	Verbesserte APDS-Munition	162
		Viele Fertigkeiten	146	Tödlichere Anti-Fahrzeug-Raketen	162
		Vorausschauender Schmuggler	146	Schüsse aus Sturmkanonen	162
		Zauberkomponenten	146	Kumulative Boni für Hyperschilddrüse	162
<b>TYPEN UND SCHATTEN</b>	<b>75</b>	<b>Nachteile</b>	<b>147</b>	<b>Neue Panzerungsoptionen</b>	<b>163</b>
<b>Fortpflanzung und Vererbung</b>	<b>76</b>	Anfälligkeit für (Toxin)	147	Panzerung senkt Körperlichen Schaden	163
Kulturelle Herkunft der Metavarianten	76	Anhaltende Pechsträhne	147	Den Treffer wegstecken (J)	163
Sie werden gezählt und doch ignoriert	76	Ausrüstungsfanatiker	147	<b>Mehr Einfluss von Stärke</b>	<b>163</b>
<b>Leben und Tod: Sterblichkeit in der Sechsten Welt</b>	<b>77</b>	Chronische Schmerzen	147	Stärke statt Geschicklichkeit im Nahkampf	163
Elfische Metavarianten	78	Cyberpsychose	147	Hohe Stärke erhöht den Schaden	164
Menschliche Metavarianten	82	Eingeschränkte Attribute	147	Rückstoßdämpfung durch hohe Stärke	164
Orkische Metavarianten	84	Eingeschränkte Fertigkeiten	147		
Trollische Metavarianten	88	Finesse	147		
Zwergische Metavarianten	91	Geborgte Zeit	147		
<b>Metasapiente: Sie denken, also sind sie</b>	<b>95</b>	Gejagt	148		



<b>Erweiterte Kampfoptionen</b>	<b>164</b>	<b>(META)MENSCHLICHE RESSOURCEN</b>	<b>174</b>	Soldat	184
Verzögerte Handlungen	164	<b>Connectionstypen</b>	<b>174</b>	Squatterin	184
Kampf mit zwei Waffen	164	Verwendung von Connectionstypen	175	Städtischer Arbeiter	185
Bis zu sechs Nebenhandlungen	165	Einflussstufen von Connection-Archetypen	176	Taschendiebin	185
<b>Man kann Kugeln nicht ausweichen</b>	<b>165</b>	<b>Connections:</b>		Tatortreiniger	185
<b>Matrix und Rigger</b>	<b>165</b>	<b>Erweiterte Informationen</b>	<b>176</b>	Waffenhändlerin	185
Alternatives Rauschen	165	Barkeeper	176	<b>Gefallen verdienen und ausgeben</b>	<b>186</b>
Würfelpoolmalus für Geschwindigkeitsintervalle	166	Mafia-Consigliere	177	<b>Gruppenconnections</b>	<b>188</b>
<b>Das Spiel spielen</b>	<b>166</b>	Mechaniker	177	<b>WAS DU BEKOMMST</b>	<b>192</b>
Übung macht den Meister	166	Mr Johnson	177	<b>Die Stücke deines Lebens(stils)</b>	<b>192</b>
Unbeschränkte Fertigungsstufen	167	Schieber	177	Wohngegend	192
Erweiterte Spezialisierungen	167	Straßendoc	177	Grundversorgung	193
Nervöse Reflexe	167	Streifenpolizist	178	Komfort	194
Maloche am Fließband oder Dienst am Volk	167	Taliskrämer	178	Sicherheit	195
Drogenabhängigkeit	167	<b>Neue Connections</b>	<b>178</b>	Unterhaltung	196
Erweiterte Regeln für SInS und Lizenzen	168	Artefaktmeister	178	Platz	196
Alternative SIN-Nachteile	169	Auftragsmörderin	178	<b>Lebensstil-Vor- und Nachteile</b>	<b>197</b>
Hier nicht verfügbar	169	Bewahrer der Sagen	179	Vorteile	197
<b>Prominenz und Dekadenz</b>	<b>170</b>	Chemikerin	179	Nachteile	200
Vergleichende soziale Fertigkeiten	170	Deckmeister	179	<b>EINE HÖCHST TRÜGLICHE EINBILDUNG</b>	<b>204</b>
Argument und Gegenargument	170	Entertainerin	180	Fahndungsstufe mit mehreren Fraktionen	204
Der Soziale Zustandsmonitor	170	Gangmitglied	180	Fraktionen und Reputation	205
Soziale Manöver	172	Hochschulprofessorin	180	Ausrüstung, Fahndungsstufe und Reputation	207
<b>Eigene Vor- und Nachteile erschaffen</b>	<b>172</b>	Identitätsfälscher	181	Ausrüstung verschieben	207
<b>Zusätzliche Handlungen mit dem Schicksalswürfel</b>	<b>173</b>	Kopfgeldjägerin	181	Ausrüstung kaufen	208
Proben bei ungeübten Fertigkeiten	173	Ladenbesitzer	181	Die Räder schmieren	209
Waghalsige Taktiken	173	LohnsklavIn	181	Gang-, Konzern-, Militär- oder Geheimbund-Kampagnen	210
Zauberanpassung	173	Policlub-Mitglied	182	<b>ANATOMIE EINES SHADOWRUNS</b>	<b>212</b>
		Rechtsanwältin	182	<b>TABELLEN</b>	<b>218</b>
		Regierungsbeamter	182		
		Reporterin	183		
		Rüstungsmacher	183		
		Safehouse-Betreiberin	183		
		Schmuggler	183		
		Sensei	184		

## IMPRESSUM

**Chefredaktion Shadowrun:** Jason M. Hardy

**Texte:** Raymond Croteau, Kevin Czarnecki, Aaron Dykstra, Jim Greene, Jason M. Hardy, J. Keith Henry, Erika Hoffman, Clifton Lambert, Mike Messmer, Hjal Nelson, Louis Ray, Samuel Rutzick, Robert Volbrecht, Thomas Willoughby

**Redaktion:** Jason M. Hardy, Donald Rawlings

**Art Direction:** Ian King

**Senior Art Direction:** Brent Evans

**Illustrationen:** Paola Andreatta, Bruno Balixa, Wagner Chrissante, Echo Chernik, Tyler Clark, Angga Dwipayana, Ben Giletti, Júlio Rocha, Andreas "AAS" Schroth, Alex Stone, Lukasz Matuszek, Victor Moreno, Marco Pennacchiotti

**Coverbild:** Echo Chernik

**Layout & Design:** Matt "Crested CEO" Heerd

**Lektorat:** Jean-Marc Comeau, Bruce Ford, Jim Greene, Mason Hart, J. Keith Henry, Hjal Nelson, Louis Ray, Jeremy Weyand

**Lektorat und Spieltest:** Tom Augstien, Tom Bloom, Michael Bobroff, Aidan Carlson, John Carlson, James Culp, Michael Gammell, Zail Gammell, Jim Greene, Scott Haskin, Michael Lannert, David Light, John McDonald, Aaron Roush, Derrick Volbrecht

**Deutsche Chefredaktion:** Tobias Hamelmann

**Zusätzliche Illustrationen der deutschen Ausgabe:**

Andreas „AAS“ Schroth

**Übersetzung:** Michael Grassl, Benjamin Plaga

**Lektorat & Errata der deutschen Ausgabe:** Benjamin Plaga

**Zusätzliche Errata:** René Matis, Stefan Prella, Robert Spahl

**Layout und Covergestaltung der deutschen Ausgabe:**

Ralf Berszuck

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



ISBN 978-3-96928-057-7

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





# EINLEITUNG

Shadowrunner sind nur schwer zu definieren oder festzunageln. Es gibt sie in allen möglichen Formen, Größen, Farben, mit allen möglichen Einstellungen, Vergangenheiten, Fähigkeiten und so weiter. Möglicherweise ist das Einzige, was sie wirklich verbindet, dass sie sich verdammt noch mal von niemandem vorschreiben lassen, wer sie sind – das definieren sie ganz allein für sich.

Das *Schattenkompendium* bietet euch – Spielenden und Spielleitung – eine ganze Reihe von Möglichkeiten, um die Sechste Welt mit wilden, bizarren und extrem coolen Charakteren zu füllen. Es gibt euch die Möglichkeiten an die Hand, eure *Shadowrun*-Runde und die Charaktere darin so zu gestalten, wie ihr sie haben wollt. Wie? Nun, schauen wir uns an, was dieses Buch enthält.

Das erste Kapitel, *Die Welt der Runner*, befasst sich mit den verschiedenen Arten, ein Shadowrunner zu sein, und enthält Regeln für verschiedene Arten von Kampagnen. Vielleicht wollt ihr eine Kampagne auf Straßen- oder Eliteniveau spielen, vielleicht auch eine Kampagne mit Gangs, Artefaktjägern, Sportstars oder Weltverbesserern. Dieses Kapitel enthält Informationen und Regeln, die euch bei all diesen Optionen helfen.

Das nächste Kapitel, *Von außen und von innen*, befasst sich mit den unterschiedlichen Ausprägungen, die Runner annehmen, und wie sich dies auf die Art und Weise auswirkt, wie sie mit der Welt interagieren und von ihr wahrgenommen werden. Bei der Wahl eines Metatyps und eines Stils geht es schließlich nicht nur um das Aussehen, sondern auch darum, wie Charaktere auf die Welt reagieren und sich in sie integrieren.

*Die Erschaffung eines Schattens* geht auf die Grundelemente bei der Erschaffung eines Charakters ein und bietet mehrere alternative Optionen für die Charaktererschaffung, darunter die Summenmethode, das Punktekaufsystem und das Lebenspfad-System, das einen Charakter auf Basis seiner Erlebnisse, seiner Vorgeschichte und seiner Lebensentscheidungen definiert.

Jeder Shadowrunner braucht Ausrüstung, die zu seinen Fähigkeiten und Attributen passt, und hier kommt das Kapitel *Einkaufsparadies* ins Spiel. Es enthält Ausrüstungssets für viele verschiedene Arten

von Charakteren, sodass es schneller und einfacher wird, das zusammenzustellen, was ihr braucht.

Die nächsten Kapitel sind voller Charakteroptionen. *Typen und Schatten* fügt den fünf Metatypen aus dem SR6-Grundregelwerk viele weitere Metatypen hinzu, und *Dunklere Veränderungen* enthält Regeln für infizierte Charaktere wie Vampire und Goblins. *Die ganze metagenetische Vielfalt* stellt eine Vielzahl metagenetischer Vor- und Nachteile vor, sodass ihr euren Charakteren ausgewählte Veränderungen hinzufügen könnt, die von ihrer Erscheinung und Wirkung her eher tierisch als kybernetisch sind. *Zum Guten wie zum Schlechten* rundet diesen Teil des Buches ab. Hier präsentieren wir euch viele neue Möglichkeiten für Vor- und Nachteile, einschließlich neuer emotionaler Pfade, falls ihr eine Abfolge von Vor- und Nachteilen nutzen möchtet, um eure Charaktere auf eine bewegende Reise zu schicken.

Dann geht es weiter mit mehr Möglichkeiten, die Regeln an euer Spiel anzupassen. Das Kapitel *Spielweise* führt eine ganze Reihe von optionalen Regeln ein, mit denen ihr die Regeln von *Shadowrun* an euren Spielstil anpassen könnt. Jede optionale Regel enthält einen kurzen Text, der erklärt, was sie zum Spiel beiträgt, sodass ihr leicht diejenigen optionalen Regeln auswählen könnt, die für euch interessant sind. *(Meta)menschliche Ressourcen* fügt dem Spiel neue Regeln für Connections hinzu, einschließlich Gruppenconnections. *Was du bekommst* enthält erweiterte Lebensstilregeln, die sich darauf konzentrieren, wo Runner schlafen und was die Vor- und Nachteile und die verschiedenen Optionen ihrer Unterkunft für sie bedeuten. *Eine höchst trügliche Einbildung* erweitert die Regeln für Fahndungsstufe und Reputation.

Schließlich präsentiert *Anatomie eines Shadowruns* eine kurze Erzählung von einem Teil eines Runs. Eine Spalte neben dem Text erklärt, wie die vorkommenden Proben im Run abgelegt werden. Das Kapitel ist eine gute Einführung für alle, die die Regeln und Konzepte von *Shadowrun 6* besser verstehen wollen.

Mit all diesen Möglichkeiten könnt ihr Charaktere erschaffen und die Regeln so anpassen, dass sie euch noch mehr in die Welt hineinziehen. Ihr könnt Runs erschaffen, die all die Spannung und den Spaß bieten, den nur die Sechste Welt zu bieten hat. Also: Taucht ein und legt los!







---

## DAS LEBEN IST ZU KURZ

---

VON SAMUEL RUTZICK

Das leise elektronische Summen von Kommunikationstechnik war unter dem schrillen Geheule der Alarme zu hören. Soldaten – „Sicherheitspersonal“ – in den Uniformen von Telestrian Industries zogen und feuerten ihre Waffen in einer sich langsam zuziehenden Schlinge um eine Beute, die ebenso tödlich war wie die Raubtiere in Konzernuniform.

„Los! Rosethorn, Orlok, Deckungsfeuer!“ Die Worte stammten von einem vernarbten Sasquatch. Seine „Stimme“ wurde von einer Software emuliert, die die Gesten seiner Hände in Worte übersetzte und für diejenigen hörbar machte, die nicht in seine Richtung schauten. Die Stimme war so programmiert, dass sie einen natürlichen Befehlston hatte.

Kugeln flogen durch den sterilen Korridor von Telestrians Kommunikationstochterfirma hin und her. Sofas, die mehr kosteten als die Wohnungen der meisten Leute, zerbarsten förmlich, als schwere Munition sie in Stücke riss. Die Türen zu den Büros der Chefetage des Konzerns, die aus dem Holz von Baumarten gefertigt waren, die vermutlich alle so gut wie ausgestorben waren, zersplitterten. Sicherheitstruppen rückten in Zweier- und Dreiertrupps vor und zogen den Kreis um ihre Beute enger.

Gefangen zwischen zwei Gruppen von Konzernsöldnern kämpften sie um ihr Leben. Vier Diebe – auch wenn sie sich selbst nicht so bezeichnet hätten: der Sasquatch, der eine verdammt große Minigun mit rotierenden Läufen im Anschlag hatte, ein Pixie, der ein winziges Scharfschützengewehr trug, das immer noch länger war als sein Körper, ein Ghul, der mehr Maschine als Metamensch war, und eine elfische Revolverheldin.

So also sah ein Shadowrun aus.

So also sah ein Shadowrun aus, der so richtig schiefgefallen war.

Auf Befehl des Sasquatches rannten die Elfe und der Ghul los. Die Elfe kam hoch, stützte einen Fuß auf einen zer-

schmetterten Hocker, stieß sich mit dem anderen von einer Wand ab, rannte senkrecht nach oben und sprang dann. Sie wirbelte durch die Luft, zwischen den Kugeln der Gegner hindurch, und feuerte dabei ihre Pistolen ab. Telestrian-Sicherheitsleute gingen getroffen zu Boden, als die Kugeln der Elfe die ungeschützten Stellen trafen, an denen die Platten ihrer Neokeramik-Panzerungen aufeinandertrafen.

Leider kein tödlicher Treffer. Die Elfe brauchte nicht einmal einen Blick, um sich dessen sicher zu sein. Der Kon zahlte seinen Körperpanzerungslieferanten zu viel.

„Gut geschossen, Rosethorn. Überlastung in drei, in zwei, in ...“ Die raue Stimme von Orlok, dem Ghul, wurde jäh unterbrochen, und ein Energieimpuls flackerte durch die Bürobeleuchtung. Ein Blitz, Lichtleisten, deren Sicherungen mit einem letzten Aufbäumen durchbrannten, und dann absolute Dunkelheit. „Stormsick, da hast du deine Deckung, nutze sie.“

Der Sasquatch knurrte und drehte sich zu dem Pixie um. „Ashindar, übernimm die Nachhut. Ich schaffe uns einen Ausgang. Ist das Paket noch sicher?“

Der Pixie blickte nicht auf, atmete nicht mal. Er ließ das Scharfschützengewehr auf einem Arm ruhen und schien das Gegenfeuer der langsam vorrückenden Telestrian-Sicherheitsleute zu ignorieren. Eine Sekunde, dann noch eine.

Und dann fiel ein Troll von Telestrian zu Boden, mit einem Loch so groß wie ein Fünf-Cent-Stück in seinem Visier.

„Stormsick, wenn du mir beim Schießen dazwischenquasest, werden wir alle hier sterben.“

Stormsicks elektronische Stimme klang gleichzeitig neutral und gereizt. „Versuch nicht, den kalten Scharfschützen raushängen zu lassen. Das hier ist immer noch besser als Sarajevo.“

„Wir könnten in Flammen stehen, und es wäre immer noch besser als Sarajevo.“ Ashindars Stimme war trocken und





tiefer, als man es bei einem Mann von einem halben Meter Körpergröße erwartet hätte. Gelassen überprüfte er sein Zielfernrohr und lud dann eine weitere Kugel in die Kammer. „Natürlich ist der Chip noch sicher. Glaubst du tatsächlich, dass ich diese eine Sache, für die wir hier alle unser Leben riskieren, nicht im Blick behalten würde?“

„Ich denke, du—“

„Eure Abbot-und-Costello-Nummer wird langsam alt, Jungs“, rief Rosethorn und duckte sich hinter eine Bürotür. „Wir haben es schon kapiert, ihr seid echt cool.“ Sie blickte zu Orlok. „Nur damit du Bescheid weißt, normalerweise läuft das nicht so.“

„Vielleicht könnten wir uns dann nächstes Mal weniger auf eure Beziehungsstreitigkeiten konzentrieren?“ Orlok war sogar für einen Ghul emotional kalt.

„Das wird nicht passieren.“ Stormsick schob die Minigun auf seinen Rücken und beugte sich vor. „Ash?“

„Sie halten ihre Köpfe schön unten.“

Stormsick stellte sich breitbeinig vor die Sicherheitstür des Aufzugs und streckte und dehnte seine Arme. Dann schob er seine Finger in den Spalt zwischen den Türen und zog. Er lebte für Momente wie diesen. Dafür ging er auf Runs – dafür hatte er einen Haufen Nuyen für ein Kommunikationssystem ausgegeben, dafür kämpfte und tötete er. Es gab keinen anderen Moment, keine andere Zeit, in der die urzeitliche Kraft, die einem Sasquatch schon in die Wiege gelegt wurde, so entscheidend war. Trotz des wütenden Surrens der Motoren und des schweren Stahls glitten die Türen auf und gaben den Blick in den leeren Fahrstuhlschacht frei – die kürzeste Verbindung in die Lobby und von dort in Sicherheit.

„Gute Arbeit, Boss.“ Rosethorn war zuerst am Schacht. Noch nie zuvor waren die anderen drei so neidisch auf ihre Adeptenkräfte gewesen, als sich die Elfe mühelos an den Abstieg machte, noch nicht mal Ausrüstung benutzte, und hüpfend von einer Seite zur anderen sprang, während sie die glatten Wände hinunterlief.

„Angeberin“, sagte Stormsick. „Ash, du bist der Nächste. Orlok, bereite deine Ausrüstung vor.“

Der Pixie flatterte nach unten, als der Ghul unter Stormsicks Arme trat und sich am Aufzugskabel sicherte.

Der Sasquatch trat zurück, um Anlauf zu nehmen, sprang und schaffte es eben noch so in den Fahrstuhlschacht, mit nur wenigen Zentimetern Vorsprung, als die Türen hinter ihm zuschlugen. Er packte gerade noch das lange Kabel, und die Reibung brannte sich fast durch seine Handschuhe hindurch, als er mit einem schleifenden Geräusch zum Halten kam. Mit einem Klicken ließ er den automatischen Abseiler von seiner Weste ins Kabel einrasten und ließ sich dann langsam und vorsichtig nach unten ab.

„Hey, Stormsick?“ Er hörte Rosethorns Stimme, bevor er sie sah. Da war ein leichtes Zittern in ihrer Stimme. „Haben wir ... einen Plan B? Oder irgendetwas anderes?“

„Mach dir keine Sorgen, Rosie. Ich habe das alles durchgeplant.“ Er löste sich vom Kabel und trat vor. „Das sollte nicht ...“

Innerhalb eines Sekundenbruchteils hatte er die Situation erfasst. Seine Freunde, alle mit erhobenen Händen, ein Dutzend Männer von Telestrian mit Waffen in den Händen, weit und breit keine Deckung, nichts – und ein Mann in einem Anzug, der bereits einen Revolver in Anschlag brachte. Er versuchte, sich zu bewegen, nach seiner Kanone zu angeln, irgendetwas zu tun, irgendetwas, und ...

PENG!

Mit einer Kugel zwischen den Augen fiel Stormsick zu Boden.

Rosethorn hatte das Gefühl, kotzen zu müssen.

Der Mann steckte seine Pistole ins Holster. „Nun, ich denke, das ist genug.“ Seine Stimme war trocken, mit einer Spur eines britischen Akzents. Seine Lippen kräuselten sich unter einem Menjoubärtchen. „Normalerweise würde ich den ganzen Tanz für euch abziehen, das, was ihr von mir erwarten würdet. Ihr wisst schon, ich würde euch eine große Geldsumme anbieten, damit ihr mir euren Auftraggeber verratet, ihr würdet euch weigern, ich würde damit drohen, jemanden zu foltern, und ihr würdet entweder nachgeben, oder ich müsste euch töten.“

Er zuckte mit den Schultern.

„Aber ehrlich gesagt bin ich ziemlich müde, und ihr habt mein Büro zerstört, also fürchte ich, dass ich gleich direkt zum letzten Schritt vorspringen muss. Immerhin habt ihr ... wie viel?“



„Direktor St. James?“ Einer seiner Lakaian trat vor.

„Wie hoch ist der Sachschaden exakt?“ St. James blickte auf einen Bildschirm, der ihm hingehalten wurde. „Ah, das sind viele Nullen. Ich fürchte, euer Tod ist absolut angebracht.“

Rosethorn bebte und zitterte. Sie kam nicht an ihre Waffen. Ihr ... ihr bester Freund war tot. Das hier ... sie wollte nicht sterben. Nicht so. Nicht so nah vor dem Ziel, der schützenden Menschenmenge, die nur noch wenige Meter entfernt war.

„Macht euch bereit“, murmelte Orlok. „Drei, zwei, ...“

„Fertig“, sagte St. James. „Zielen. Und Feu—“

*Irgendetwas* in Orloks Arm spie Funken, und alles – von den Displays der hochmodernen Waffen der Telestrian-Sicherheitsleute über die Laufschriften mit den Börsenkursen an den Wänden der Lobby bis hin zu den projizierten Bildern von beruhigenden Wasserfällen und Wäldern – ging aus und wurde dunkel. Die Wachen stolperten, als ihre Cyberware und Cyberausrüstung die Funktion einstellte.

„Gerichteter EMP. Sehr teuer. Sehr. Ihr habt eine Minute, bis ihre Visiere und Waffen wieder hochfahren.“ Orlok sprach unter Krämpfen, während seine eigene Cyberware – die ihm immerhin das Sehen ermöglichte – surrend wieder zum Leben erwachte.

„Lauft!“

Ashindar und Orlok machten sich sofort auf den Weg, aber Rosethorn zögerte. Nur eine Sekunde. Sie konnte ihn nicht zurücklassen.

„Rosie.“ Ashindar wurde fast unmerklich etwas weicher. „Er würde wollen, dass du überlebst.“

Die Elfe bewegte sich mit einem plötzlichen Ruck und war sofort knapp hinter den anderen beiden. Sie krachten im vollen Lauf gegen die Fenster, deren Scheiben durch den Aufprall zersplitterten. Rosethorn konnte die Rufe hören, mit denen St. James seine Männer versammelte und ihnen befahl, auszuschwärmen, aber das Trio tauchte in den Verkehr von Portland ein und war sofort bereit zu verschwinden. Sie hatten ihr Verschwinden vorbereitet. Sie hatten nagelneue gefälschte SINS und RFID-Tracker, die falsche Fahrten legten, sie ließen alles fallen, was mit einem Netzwerk verbunden war, und verschwanden so gut, wie es in dieser schönen neuen Welt der dauerhaften Überwachung möglich war.

Nur hatten sie nicht damit gerechnet, dass sie es auf diese Weise machen mussten. Rosethorn konnte es nicht glauben. Das war alles so falsch. So sollte das nicht laufen. Sie hätten ... etwas tun sollen. Ihn retten sollen. Für sie und Ashindar war Stormsick nicht nur der Anführer des Teams gewesen. Er war ihr Freund gewesen. Ihr Mentor.

Wenn er schon sterben musste, hätte es ... heldenhaft sein müssen. Nicht so.

Nicht so banal.

Ashindar fluchte und riss Rosethorn damit aus ihren trüben Gedanken. „Telestrian hat uns einen Peilsender untergeschoben, und unsere Gesichter sind überall in der Matrix. Es gibt auch eine ziemlich üppige Belohnung. Wir müssen untertauchen, bis etwas Gras über die Sache gewachsen ist. Ich habe keinen sicheren Unterschlupf in Portland.“

„Ich kenne einen Ort“, sagte Orlok, dem der Schweiß auf seiner blassen Stirn stand. „Dort sollte uns niemand finden.“

„Spelunke“ wäre eine sehr wohlwollende Beschreibung für das Varney's gewesen. Die Farbe blätterte von den Wänden, die Fenster waren vernagelt, und die Leuchtreklame wechselte ständig von ein zu aus, sowohl in der AR als auch in der Realität. Der Türsteher – ein Minotaure, gebaut wie ein Backsteinhaus – kam auf seinen Hufen zu ihnen herübergetrampelt und musterte sie von oben bis unten.

Orlok schob sich mit wackeligen Beinen an den Kopf der kleinen Gruppe, und der Türsteher winkte ihn durch. „Du und der Pixie könnt reingehen. Buffy hier kann draußen warten.“

„Wer?“ Rosethorns Hand schob sich zu ihrem Holster.

„Wir wollen hier keine kleinen Gören, die ein bisschen mit den Schmuddelkindern spielen wollen, Mädchen.“

„Scheiß auf dich, ich ...“

„Rosethorn.“ Der Blick des Ghuls war vernichtend, galt aber dem Türsteher. „Es reicht. Du ...“, er nickte in Richtung des Minotauren, „... sagst Kwasi, dass ich hier bin und den Gefallen von damals einfordere.“

„Rosethorn? Was, hast du ein paar der mittelmäßigen Bands des letzten Jahrhunderts zu sehr gemocht?“

„Willst du wohl die Fr...“

„Alle beide!“ Orlok verzog das Gesicht. „Aufhören! Sag ihm einfach, wir brauchen Schutz.“

„Wer bist du, dass du ...“

„Tu's einfach.“

Der Minotaure trottete mit einem übelgelaunten Gesichtsausdruck davon, und die drei Runner betraten die Bar. Von innen war sie auch nicht schöner als von außen. Die Lichter waren gedämpft, und abgesehen von ein paar AR-Slot-Spielen und einem windschiefen Billardtisch gab es nichts außer der Zapfanlage und ein paar Nischen mit Sitzgelegenheiten.

„Wo sind wir hier, Orlok?“, fragte Ashindar.

„Das ist ein Ort für meinesgleichen. Infizierte. Der Inhaber und ich haben ... eine gemeinsame Vergangenheit.“

„Und die Belohnung ...“

„Niemand hier wird uns an Telestrian ausliefern“, sagte Orlok bestimmt. „Die Mächte dieser Welt haben nichts für uns übrig, und ich kann mit Sicherheit sagen, dass niemand hier irgendwelche Sympathien für Telestrian oder irgendeinen anderen Sicherheitskonzern hegt.“

„Wir können nicht ewig hier bleiben, Leute“, sagte Rosethorn. „Wir brauchen einen Plan, eine Ausstiegstrategie. Und das nicht nur, weil ich ziemlich sicher bin, dass die Kellnerin mich auf die Speisekarte setzen will.“

Die Kellnerin, eine älter aussehende Vampirin, sah tatsächlich hungrig aus. Aber genau genommen taten das alle anderen auch.

„Lass deine Vorurteile hinter dir, Elfe“, erwiderte Orlok. „Ich entschuldige mich dafür, dass das hier ... nicht euren Ansprüchen genügt, aber es stand nicht viel zur Auswahl. Nutzt die Gelegenheit, die Welt mal mit anderen Augen zu sehen.“

„Aber Rosie hat nicht unrecht.“ Ashindar holte seinen Rucksack hervor und zog das Kästchen heraus. „Wir brauchen einen Plan. Was zum Teufel ist das für ein Ding? Dieser ... Chip, oder was auch immer es ist. Das hier ist ein gehärtetes Gehäuse, und das bedeutet, Telestrian wird sicher einiges an Mühe auf sich nehmen, um ihn wiederzubekommen.“

„Vielleicht sollen wir Mr Johnson kontaktieren.“ Rosethorn zuckte mit den Schultern. „Vielleicht kann er uns einen Ausweg bieten?“

„Das Treffen ist jetzt erst mal vom Tisch“, stimmte Ashindar zu. „Wir hatten nur Zeit und Ort. Den Johnson jetzt zu finden, ist vermutlich schwerer getan als gesagt.“

„Ich kann dieses Problem für euch lösen.“ Orloks blinde Augen fixierten die beiden der Reihe nach. Sein Blick hatte eine irgendwie urtümliche Intensität. „Ich habe euch beauftragt. Habt ihr euch denn nie gefragt, wieso euer Geldgeber einen mysteriösen vierten Shadowrunner angeheuert hat?“

„Du ...“

Orlok ignorierte die Elfe. „Ich brauchte einen Erfolg. Ich wollte niemanden, der lästige Fragen stellt. Und ich wollte es schnell. Die Anonymität erfüllte die zweite und dritte dieser Anforderungen, während meine Anwesenheit die erste sicherte.“

„Also, um was geht es hier?“

„Telestrian hat ein neues Sichtverbesserungsprogramm entwickelt. Es fügt Bilder von allen vernetzten Kameras der Umgebung zusammen, um Blinden eine vollständige visuelle Wahrnehmung zu ermöglichen. Programme wie diese gab es schon vorher, aber dieses hier maximiert die visuelle Authentizität und minimiert gleichzeitig den erforderlichen Rechenaufwand. Für Ghule – für eine Nation von Blinden – ist das ein Quantensprung nach vorne. Ich sollte es zur



Ghul-Nation zurückbringen, nach Asamando, um es allen zur Verfügung zu stellen, und Rettung für unsere ...“

Ashindar unterbrach. „Und warum wurde es zurückgehalten?“

„Profitgier.“ Orlok zuckte – untypisch für ihn – mit den Schultern. „Zumindest laut meiner Connection. Die Kosten für eine erfolgreiche Vermarktung und die Kosten für Forschung und Entwicklung hätten die Gewinne bei Weitem überstiegen. Also haben sie es auf ein Offline-Laufwerk gelegt und in einem Regal verstauben lassen.“

„Moment mal.“ Rosethorn hob ihre Hand und senkte sie dann wieder verlegen. „Du arbeitest für Asamando, ja? Die Ghul-Nation. Warum gehen wir nicht einfach zu denen? Haben die nicht eine Botschaft in der Nähe? Sicher, sie sind nicht der größte Hecht im Teich, aber dort könnten wir für ein paar Wochen bleiben und den Kopf einziehen.“

„Für Asamando arbeiten ist vielleicht etwas zu viel gesagt.“

„Erklär das“, forderte Ashindar mit zusammengekniffenen Augen.

„Ich ...“ Wenn der schweigsame Ghul überhaupt verlegen aussehen konnte, dann tat er es jetzt. „Ich habe das Geld dafür selbst zusammengekratzt. Ich glaube, die richtige Redewendung dafür ist in etwa: Besser um Vergebung bitten als um Erlaubnis. Die Zeit drängte.“

„Drek.“

„Nein, Ash, das kann immer noch funktionieren.“ Rosethorn nickte in Orloks Richtung. „Hör zu, zumindest kennt er dort jemanden. Wir gehen zur Botschaft. Dort sind wir vorerst sicher.“

Mit einem lauten Krachen ließ der Türsteher-Minotaure eine Keule auf den Tisch fallen. Ein halbes Dutzend Vampire, Ghule und Goblins standen direkt hinter ihm. „Ich fürchte, Mädchen, das Letzte, was du bist, ist sicher!“

Der Rauch aus den Trümmern, die früher das Varney's waren, stieg in der Ferne auf, als sich die drei Shadowrunner auf die Botschaft von Asamando zubewegten. Sie waren in einem üblen Teil der Stadt – einer Stadt, die ohnehin scharf unterteilt war. Cara'Sir war – wie der Rest von Tír Tairngire – ein Ort, an dem unterschiedliche Stände und Spezies ganz unterschiedliche Leben führten.

Elfen – zumindest waren es größtenteils Elfen – lebten in palastartigen Anwesen oder feinen Wohnungen, wo sie angstfrei von einem feinen Restaurant zu einem noch feineren Geschäft gehen konnten. Elfen konnten für ein paar Stunden am Tag ihre Jobs machen, brauchten sich um fast nichts zu sorgen und konnten, selbst in dieser Welt, ein Leben führen, das, nun ja, magisch war.

Und alle anderen? Nun, die Altlasten von roten Trennlinien und der diskriminierenden Einteilung in Zonen verschwanden nicht plötzlich, nur weil die Leute an der Spitze gewechselt hatten. Die Elfen – das war vor ihrer eigenen Revolution, als noch Leute an der Spitze das Sagen hatten, die noch nicht einmal vorgaben, sich um andere zu scheren – hatten alle, die sie nicht in ihrem kleinen Paradies haben wollten, hinausgeschafft und sie dann einfach verrotten lassen.

Die Botschaft von Asamando war in einem Gebiet untergebracht worden, wo sie den Auswanderern aus Asamando und ihren Familien helfen konnte. Mit anderen Worten: in einem Slum.

Die Sicherheitskräfte von Telestrian, die eine Absperrung um die Botschaft errichtet hatten, verbesserten die allgemeine Gefühlslage der Nachbarschaft nicht.

„Nein, verdammt.“ Rosethorn duckte sich hinter eine Mauer und fluchte dann einige Minuten lang heftig. „Wir waren so nah dran!“

„Nur ein paar Hundert Fuß zwischen uns und der Botschaft“, schätzte Ashindar. „Und ... ungefähr zwanzig Söldner.“

„Können wir einen anderen Weg hinein finden?“

„Wir könnten einen Bogen um sie machen, vielleicht ein bisschen warten. Oder bei Nacht vorrücken.“

„Nein.“ Da war eine gewisse Endgültigkeit in Orloks Stimme. Was auch immer ihn dazu getrieben hatte – was auch immer ihn dazu gebracht hatte, eine Waffe in die Hand zu nehmen, Shadowrunner anzuheuern und sich kopfüber in diesen Kreuzzug zu stürzen –, er war jetzt hier. Im Hier und Jetzt. Die Zeit war gekommen, sich nicht mehr zu verstecken, nicht mehr aus den Schatten heraus zuzuschlagen. „Genau hier werden wir ihnen entgegentreten.“

Er trat auf den Platz vor der Botschaft und aktivierte die Sprachverstärkung seiner Cyberware. Als er vor den Telestrian-Soldaten stand, drehte er sich wieder zu Rosethorn und Ashindar um und blickte zu den Wohnungen hinauf. In Wirklichkeit waren es eher Mietskasernen, in denen Leute zusammengepfercht waren.

„Freunde!“ Orloks Stimme klang wie ein Brüllen. „Metamenschen!“ Die Anwohner versammelten sich an ihren Fenstern, angelockt durch den Lärm. „Das ist es, was ihr seid. Metamenschen. Ghul und Mensch, Goblin und Vampir, Sasquatch und Pixie und Zentaur, alle. Ihr seid Metamenschen. Mit denselben Rechten, mit denselben Fähigkeiten wie alle anderen auf dieser Welt. Und doch behandeln sie euch, als ob ihr nichts wärt! Wie Müll, auf dem die Konzernbosse herumtrampeln können, den sie ignorieren können. Aber wir leben nur so, weil wir uns dafür entschieden haben. Erhebt euch! Kämpft!“

Die Fenster wurden geschlossen. Rosethorn wollte vortreten, um ihm zu helfen, aber Ashindar hielt sie auf.

„Das ist ein Todesurteil.“

„Telestrian wird ihn umbringen, Ashindar!“

„Na und?“

„Na und? Na und?! Er ist immer noch eine Person.“

„Ein verdammter Narr von einer Person.“

„Das ist unsere Chance!“ Orloks Stimme klang höher. Verzweifelt. „Kämpft!“

Die Telestrian-Söldner schossen ihn nieder. Einer von ihnen kam herüber und stieß mit seinem Stiefel gegen Orloks Körper.

„Er ist tot, Direktor. Na ja, fast jedenfalls.“

Der Mann im Anzug – St. James, der Mann, der Stormsick getötet hatte – schlenderte zu Orlok hinüber, der wimmernd dalag. Er ging neben dem sterbenden Ghul in die Hocke. „Das Einzige, was schlimmer ist als ein Dieb, ist ein Dieb, der denkt, er habe eine Rechtfertigung für sein Handeln. Was denkst du, in was für einer Welt du lebst, du Idiot? Hier gibt es keinen Platz für dich. Du willst blinden Idealismus? Du denkst, du bist eine Art Robin Hood? Akzeptiere wenigstens, wo – oder was – du bist. Du denkst, wir behandeln euch wie Müll unter den Füßen? Dann sei es so.“

„Also gut.“ Ashindar lud sein Gewehr durch. „Zur Hölle damit. Hey, Rosie? Sollen wir es wie Butch und Sundance machen?“

„Ich habe keine Ahnung, was du damit meinst, aber wenn du so etwas wie einen dem Untergang geweihten Angriff ohne jede Chance meinst, bin ich voll dabei.“

„Mehr Schafe für die Schlächter?“, fragte St. James verächtlich. „Seid ihr hier, um eure gefallenen Kameraden zu rächen?“

„So was in der Art“, sagte Rosethorn.

„Und dann? Macht ihr einfach weiter und rettet die Welt?“

Ashindar grinste. „Ich dachte an etwas weniger Kompliziertes.“

„Gleich nachdem ihr alle meine Männer und jeden anderen Telestrian-Angestellten in der Stadt getötet habt?“

„Das Leben ist zu kurz, um sich über solche Dinge Gedanken zu machen. Das hat Stormsick immer gesagt.“ Rosethorn wirbelte ihre Pistole um ihren Finger. „Natürlich wissen Sie das nicht, schließlich waren Sie es, der ihn getötet hat!“

„Ja“, sagte St. James. „Das habe ich getan. Das ist tatsächlich immer der beste Teil meines Jobs.“

„He, Schlipsträger?“ Ashindar spuckte aus. „Zeit zu sterben.“

Sie hoben ihre Waffen und rannten los.





# DIE WELT DER RUNNER

GEPOSTET VON: LIZZIE

Wenn ihr an Shadowrunner denkt, was für ein Bild habt ihr dann im Kopf? Ist es ein vercyberter Straßensamurai mit verspiegelten Cyberaugen und Gliedmaßen aus Chrom? Eine schöne, in eine mit Symbolen der Macht bestickte Robe gehüllte Elfe, deren Hand leuchtet, bereit, einen Manablitz zu wirken? Eine novaheiße Deckerin, die mit einer Persona aus Quecksilber und Laseraugen durch die Matrix gleitet? Sicher, so sehen sie im Trid aus, und es gibt ein paar von uns, die diesen Stereotypen gerecht werden oder sie vielleicht sogar definiert haben. Aber die Sechste Welt ist ein großer und verrückter Ort, und die Leute in den Schatten sind so zahlreich und unterschiedlich wie die Metamenschheit selbst – vielleicht sogar noch mehr.

Das Erste, was ihr über Shadowrunner wissen müsst, ist, dass wir auch nur Leute sind. Das klingt vielleicht etwas banal, wenn ich es so sage, aber es ist trotzdem die Wahrheit. Es ist verführerisch leicht, von uns nur als Stereotypen oder Karikaturen zu denken oder uns über das zu definieren, womit wir unseren Lebensunterhalt verdienen. Kriminelle, Mörder, Entführer, Spione, Freiheitskämpfer, Terroristen und Diebe – all das beschreibt, was wir tun, aber es definiert nicht, was wir sind. Jeder hat seine eigenen Gründe, um ins Geschäft einzusteigen, und diese Gründe sind von Runner zu Runner verschieden, so wie die großen Entscheidungen im Leben einer jeden Person. Eine Gemeinsamkeit, die wir jedoch haben, ist, dass fast niemand den Weg ins Geschäft als seine erste Wahl betrachtet.

An diesem Punkt fragt ihr euch vermutlich, was zur Hölle ich euch eigentlich über Shadowrunner sagen will. Ich schätze mal, das Beste, was ich vielleicht erreichen kann, ist, euch die Empfehlung zu geben, damit aufzuhören, als dieser eine Typ oder als eine einzelne Karriere von uns zu denken. Es gibt keine Shadowrunner-Universität, teilweise vermutlich, weil das, was wir machen, normalerweise illegal ist, und weil jeder so tun will, als ob so etwas gar nicht wirklich geschieht. Aber auch, weil wir fast jede Vorgeschichte haben können, die ihr euch nur vorstellen könnt, und wir dadurch die Dinge auf sehr unterschiedliche Weise erledigen. Kein Team aus Shadowrunnern wird einfach aus Leuten zusammengestellt, die sich selbst „Shadowrunner“ nennen. Es braucht eine gewisse Bandbreite an Fertigkeiten, Talenten und Ausrüstung, um etwas anderes als den milchigsten Milch-Run durchzuziehen, und keine Einzelperson wird jemals in der Lage sein, all diese Funktionen abzudecken. Habt ihr jemals ein MMORPG in der Matrix gespielt? Wo eure Gruppe besser aus Tanks, Heilern und einem Mix aus unterstützenden Klassen besteht? Genauso muss ein vollständiges Runnerteam jemanden haben, der gut kämpfen kann, jemanden, der gut mit Leuten reden kann, einen Hacker, einen Zauberer und einen Rigger für die Überwachungsdrohnen und den Fluchtwagen. Ein gutes Team nimmt es mit all den verrückten, fast schon selbstmörderischen Jobs auf, für die Mr Johnson in dieser Woche mit seinen



Credsticks um sich wirft. Und es erledigt sie mit einer Mischung aus Technik und Talent.

Ein gutes Team jedenfalls. Ich denke, das ist vielleicht die Quintessenz. Letzten Endes sind Einzelkämpfer einfach schlecht für dieses Geschäft geeignet. Und die wenigen da draußen brennen schnell aus. Das bestimmende Element für Shadowrunner ist Teamarbeit. Man braucht ein gutes Team, auf das man sich verlassen kann, um den Job nicht nur erledigt zu bekommen, sondern damit hinterher auch jeder mit einem fetten Credstick nach Hause geht.

Was also macht ein gutes Team aus? Nun, fangen wir mit Vertrauen und Respekt an. Ihr werdet euch alle in Situationen auf Leben und Tod aufeinander verlassen müssen. Und die Versuchungen, sein Team für ein paar schnelle Nuyen ans Messer zu liefern, enden nie. Es mag leicht erscheinen, sein Team aufs Kreuz zu legen, Chummer, aber es ist nicht leicht, danach noch über längere Zeit am Leben zu bleiben. Vertraut mir. Ich kenne viele Geschichten von Runnern, die meinten, sie seien schlau genug, ihrem Team eine reinzuwürgen und die Beute für sich allein behalten zu können. Nicht einer dieser Drecksäcke hatte sein Happy End, obwohl jeder von denen dachte, er sei clever genug, um seine Spuren zu verwischen. Diejenigen, die dachten, sie seien damit durchgekommen, endeten als Leiche durch das nächste Team, mit dem sie einen Job durchziehen wollten. Kein Haufen Nuyen ist es wert, dass ihr euer Team über die Klinge springen lasst, also *tut es nicht*, so ka?

Es ist wichtig, einander mit Respekt zu behandeln. Und auf dieser Basis des Respekts kann man Vertrauen aufbauen. Nach fast zwei Jahrzehnten in diesem Geschäft (mit Pausen) kann ich euch sagen, dass das, was ich am meisten schätze, nicht Nuyen oder Orichalkum sind. Es sind Chummer, denen ich trauen kann. Wenn ihr also ein guter Shadowrunner sein wollt, dann sorgt dafür, dass ihr jemand seid, dem eure Chummer vertrauen können – und das nicht nur, weil ihr sie nicht über den Tisch ziehen, sondern auch, weil ihr euren Teil des Jobs erledigen werdet.

Nachdem das geklärt wäre, können wir uns um die Einzelheiten kümmern. Ich nenne sie gerne die Säulen eines Shadowrunner-Teams, und das ideale Team besteht aus all diesen Säulen. Diese Säulen sind Kampf, Soziales, Technikram, Transport und Magie.

Natürlich kommt uns, wenn es um Kampf geht, als Erstes das ikonische Beispiel des Straßensamurai in den Sinn. Fast niemand befolgt diesen Bushido-Bulldrek – wenn ihr nicht gerade ein Handlanger von Renraku seid –, aber der Name ist trotzdem haften geblieben. Ein Straßensamurai ist normalerweise ein mundaner Metamensch, der mit kybernetischen und biotechnologischen Implantaten zu einem Supersoldaten gemacht worden ist. Sie sind verflucht schnell, tödlich wie Schrapnell und im Nahkampf meist genauso gefährlich wie auf weite Entfernungen. Der einzige Nachteil an ihnen ist, dass sie dazu neigen, Gewalt als den ersten Lösungsansatz zu sehen. Manchmal ist es genau das, was man braucht, um den Job zu erledigen, aber in der Regel ist es besser, sich diese Methoden für die Momente aufzusparen, in denen sie wirklich notwendig sind. Eine hohe Anzahl an Toten und laute Feuergefechte führen zu allen möglichen Komplikationen, von denen die eintreffenden High-Threat-Response-Teams noch das kleinste Problem sind. Die Schlimmsten unter den Straßensamurai, die Mörder-Hobos, sind diejenigen,

die immer nach einer Gelegenheit für eine Schießerei suchen, und ich hoffe, dass ihr nie das Pech haben werdet, mit ihnen einen Run zu machen (aber schauen wir den Tatsachen ins Gesicht: sie sind so verbreitet wie NERPS). Etwas Draufgängertum ist okay, aber ein hirnloses Kampfmonster funktioniert nur in einer Gang oder bei den Konzernen gut. Im Gegensatz dazu ist ein Straßensamurai, der weiß, wann er mit dem Blei sparen sollte, sich an den Plan hält und versucht, wenig Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, jemand, der es wert ist, dass man ihn im Team behält.

Auch Adepten können die Rolle des Kämpfers im Team füllen. Sie verwenden magische Fähigkeiten statt teurem Chrom, um die Grenzen ihres metamenschlichen Körpers zu überwinden. Früher nannte man sie Ki-Adepten, und fast immer waren sie Nahkampfspezialisten. Aber die Zeiten ändern sich, und heutzutage nutzen viele Adepten Feuer- und andere Waffen. Da sie nicht auf entdeckbare Implantate angewiesen sind, erscheinen sie viel weniger gefährlich als ihre verchromten Gegenstücke, was bedeutet, dass sie verdammt gute Ninjas abgeben. Allerdings gibt es da draußen auch eine Menge an Adepten, die sich auf nichtkämpferische Fertigkeiten konzentrieren, also könnt ihr nicht davon ausgehen, dass eine Runnerin automatisch eine unsichtbare Killer-Assassinin ist, nur weil sie sagt, dass sie eine Adeptin sei.

Die Runner, die die Rolle des Kämpfers in ihrem Team einnehmen, sind für gewöhnlich gefährliche, mächtige, furchterregende, krasse Typen – so sehr, dass man leicht denken könnte, sie seien unverwundbar und nicht zu stoppen. Aber denkt immer daran, dass euer Ziel für gewöhnlich ein Megakon ist, der viel mehr Ressourcen zur Verfügung hat als ihr. Die Kons haben mehr Leute, Drohnen und Fahrzeuge mit Waffen als ihr. Und ganz egal, wie tödlich eure Kämpfer sind, eure Opposition wird euch in einem längeren, offenen Gefecht letztendlich überwältigen und vernichten. Auf einem Shadowrun ist der Kampf nur eines der verfügbaren Werkzeuge. Und dieses Werkzeug funktioniert am besten in kurzen Schüben statt in anhaltenden Gefechten. Verwendet es weise, wenn ihr müsst, und *nur*, wenn ihr es müsst. Und vergesst dabei nie, dass jeder Kampf die Chance birgt, euer letzter Kampf zu sein. Wählt eure Kämpfe mit Bedacht und sorgt dafür, dass ihr nur diejenigen Kämpfe wählt, die ihr auch gewinnen könnt. Es ist okay zu fliehen, wenn es nötig ist. Runner, die Rückzug mit Feigheit gleichsetzen, überleben selten mehr als ein paar Runs.

Die soziale Säule wird üblicherweise von der Person besetzt, die wir die Unterhändlerin nennen. Es ist ihre Aufgabe, sich unter die Leute zu mischen, zu verhandeln, auszutricksen, einzuschüchtern und manchmal auch zu verhören. Das Umfeld, in dem die Unterhändlerin fast immer glänzen kann, ist während des Treffens mit eurem Johnson. Es ist ihr Job, eurem Team eine so hohe Bezahlung wie möglich zu sichern, und gleichzeitig euren Auftraggeber davon zu überzeugen, euch alles an Informationen zu geben, was er kann. Johnsons lieben es, Informationen zurückzuhalten. Einige tun es aus einem Sinn für Diskretion heraus, einige tun es als Teil einer Prüfung, um sicherzustellen, dass sie tatsächlich mit Profis arbeiten, aber die meisten tun es einfach aus Gewohnheit. Stellt Fragen, grabt tief und findet heraus, worauf ihr euch da wirklich einlasst. Und dann lasst den Drecksack richtig tief in die Tasche greifen, um euer Team dazu zu bekom-



men, es trotzdem zu tun. Sobald dieser Teil des Jobs erledigt ist, muss die Unterhändlerin für gewöhnlich eine Menge Connections anrufen, um den Rest der Infos ranzuschaffen, die ihr brauchen werdet, um den Job zu erledigen. Einige Jobs hängen davon ab, einen Schwindel abzuziehen, und eure Unterhändlerin wird hier die Führung übernehmen. Für die meisten Runs übernimmt sie aber lediglich eine unterstützende Rolle. Ihr schneller Verstand und ihre Eloquenz sind oft der beste Weg, um zu vermeiden, zu viel Misstrauen zu erwecken, während ihr irgendwo herumschnüffelt, wo ihr definitiv nicht sein solltet. Und wenn die Scheiße zu dampfen anfängt, bringt eine gute Lüge euer Team manchmal besser aus der Gefahrensituation, als ein Granatwerfer es jemals könnte. Aber bringt den Granatwerfer trotzdem mit, nur für den Fall.

Was die Technik betrifft, haben wir die Hacker und die Einbruchsspezialisten. Hacker fallen in eine von zwei Kategorien: Decker, die Technologie nutzen, um sich mit der Matrix zu verbinden und sie zu manipulieren, und Technomancer, die ähnliche Fähigkeiten haben, aber dafür keine Technologie brauchen. Ich sehe Technomancer gerne als eine neue Form der Magie, aber jemand, der sich seiner Sache sehr sicher schien, hat mir mal gesagt, dass ich falsch liege. Aber egal, wie Hacker die Sache erledigt bekommen, es ist ihre Aufgabe, dafür zu sorgen, dass die Technik genau das tut, was euer Team will, statt das zu tun, was die Besitzer der Technik von ihr erwarten. Hacker öffnen Schlösser, täuschen Kameras, schalten Alarme aus, bedienen Aufzüge, steuern Geschütztürme und können sogar die Cyberware und Waffen der Gegner hacken, die sonst gegen euch verwendet werden würden. Manchmal ist das primäre Missionsziel eines Shadowruns, eine Datei aus einem gesicherten Datenspeicher zu stehlen (der normalerweise nicht mit der Matrix verbunden ist, sodass ihr zuerst physisch irgendwo eindringen müsst). Für diese Aufgabe ist der Hacker zuständig. Und seine Fähigkeiten beim Sammeln von Informationen sind als Unterstützung für andere Missionsziele ebenfalls unglaublich nützlich: Kartenmaterial, Patrouillenwege von Wachen, Personalakten, Transportrouten und natürlich Paydata – all das kann er in der Matrix beschaffen. Ein Runnerteam ohne einen Hacker tappt fast immer im Dunkeln, und das ist etwas, was es zu verhindern gilt. Aber es gibt auch Wege um Schlösser, Alarme und Sensoren herum, ohne in der Matrix herumzupfuschen. Hier betritt die Einbruchs- oder Infiltrationsspezialistin die Bühne. Mit ihren Spezialwerkzeugen kann sie Sicherheitssysteme überwinden, oder sie verwendet ein paar Werkzeuge und ihre Heimlichkeit, um an allem vorbeizukommen, was ihr im Weg steht. Wenn eine gute Einbrecherin und ein guter Hacker zusammenarbeiten, sind sie nicht zu stoppen.

Der Rigger glänzt vor allem, wenn es um den Transport geht, aber nicht jeder Fahrer oder Pilot hat auch Headware. Manche bevorzugen nach wie vor die manuelle Steuerung, und ein Adept, der seine Magie kanalisiert, um besser zu fahren, ist ein sehenswerter Anblick. Die meisten Spitzenfahrer allerdings sind Rigger, und ein Rigger ist fast immer besser für den Job geeignet als ein Fahrer ohne Riggerkontrolle. Die Riggerkontrolle übersetzt das Feedback der Fahrzeugsensoren in Empfindungen, sodass sich das Fahrzeug für den Rigger anfühlt wie ein Teil seines Körpers. Viele Shadowrunner haben ihre eigene Fahrgelegenheit, aber wenn euch zu

allem entschlossene Sicherheitskräfte am Arsch hängen, ist euer Transportspezialist die beste Option, um euch sicher heimzubringen. Aber was macht er zwischen der Ankunft am Einsatzort und der Abfahrt vom Einsatzort? Nun, Chummers, an dieser Stelle kommen die Drohnen ins Spiel. Drohnen – in all ihren Variationen, von klein bis groß – können aufklären, überwachen und sogar im Kampf unterstützen. Selbst die fieseste Kampfdrohne kommt nicht mal in die Nähe eines Adepten oder Straßensamurai, weshalb sie sich besser als Hammer als als Amboss eignet. Aber es ist immer gut, eine Armee zu haben, die euch den Rücken freihält.

Und schließlich kommen wir zu meinem Spezialgebiet: der Magie. Die Rolle der Magie hat zwei hauptsächliche Einsatzzwecke, einen sehr spezifischen und einen unglaublich vielseitigen. Der erste Einsatzbereich ist, die Zauberer der Gegenseite zu überwinden, zu besiegen, zu umgehen oder ihre Zauber und Geister zu kontern. Viele Zauberer können ihren Geist in die Astralebene projizieren, um so magische Verteidigungsvorrichtungen, patrouillierende Geister und Erwachte Wachen zu entdecken. Falls ihr keine Magierin in eurem Team habt, werdet ihr mit magischen Bedrohungen nicht sehr effektiv fertigwerden können. Allerdings muss ich zugeben, dass Kugeln sehr effektiv gegen die meisten Zauberer sind. Manchmal könnt ihr es auch ohne Magierin hinbekommen, aber es ist so viel besser, wenn ihr etwas Mojo auf eurer Seite habt.

Das andere Einsatzgebiet von Zauberern ist, nun, alles andere. Zauberer können Feuerbälle und andere Formen des Todes schleudern, aber sie können noch so viel mehr. Es eröffnet so viele Möglichkeiten, wenn man unsichtbar werden, levitieren, Illusionen erzeugen, Wachen unter Kontrolle bringen oder die Fähigkeiten seiner Kameraden verstärken kann. Und die Beschwörung eines mächtigen Geistes hat schon öfter, als ich zählen kann, den Unterschied zwischen einem gescheiterten Run und einem Zahltag bedeutet. Aber behaltet im Hinterkopf, dass eure Magierin vermutlich das primäre Ziel der Gegner sein wird. Versucht zu verhindern, dass sie geekelt wird, denn neben allem anderen könnten ihre Heilzauber die wertvollste medizinische Ressource eures Teams sein.

Falls ihr also Kampf, Soziales, Technik, Transport und Magie durch die Leute in eurem Team abgedeckt habt, werdet ihr wahrscheinlich fast jede Art von Run handhaben können, der euch über den Weg läuft.

Und das bringt uns direkt zum Thema des Shadowruns. Was ist eigentlich ein Shadowrun? Für Geld Verbrechen begehen ist eine beliebte und prägnante Beschreibung dafür, aber nicht jeder Run – wenn auch die meisten – erfordert zwangsläufig, dass Gesetze gebrochen werden. Was einen Shadowrun zu einem Shadowrun macht, ist das unausgesprochene Versprechen, dass die Runner diskret sind und der Johnson alles abstreiten kann. Eure Aufgabe als Shadowrunner ist es, eine Mission gleich welcher Art durchzuziehen, ohne dabei offiziell – und definitiv nicht öffentlich – euren Auftraggeber zu repräsentieren. Denn selbst wenn das, wofür der Auftraggeber euch angeheuert hat, nicht illegal ist, ist es definitiv etwas, von dem er nicht will, dass die Öffentlichkeit weiß, dass er dafür jemanden angeheuert hat. Und das ist der springende Punkt. In der Konzernsprache heißt das „glaubhafte Abstreitbarkeit“. Das bedeutet, dass ihr normalerweise keine offensichtliche Unterstützung von der Seite be-



kommt, für die ihr arbeitet. Und falls ihr es versaut, dann ist da niemand, der euch den Rücken freihält.

Aber wie genau sieht jetzt diese Arbeit aus? Was könnt ihr erwarten? Wofür werdet ihr angeheuert? Ich könnte jetzt sagen, dass jeder Run anders ist, und das wäre die reine Wahrheit, hilft euch aber kein bisschen weiter. Runs fallen für gewöhnlich in einige recht breite Kategorien, manchmal auch in eine Kombination mehrerer dieser Kategorien: Wiederbeschaffung von gestohlenen oder verlorenen Aktivposten, Extraktion von Personal (das ist Konzernspeak für Entführung), Durchführung einer inoffiziellen Untersuchung, Sabotage eines Konzernprojektes oder eines Vermögenswertes, Schmuggel, jemanden mit einem Verbrechen in Verbindung bringen, eine Ablenkung durchführen und natürlich Wetwork. Das deckt die Spanne der meisten Aufträge ab, für die ihr erwartungsgemäß angeheuert werdet, aber natürlich ist das keinesfalls eine vollständige Aufzählung. Der rote Faden, der sich durch all diese Aktivitäten durchzieht, ist der, dass euer Auftraggeber auf keinen Fall offiziell oder öffentlich mit den Vorgängen in Verbindung gebracht werden will.

Also vergesst besser Begriffe wie Arbeitsplatzsicherheit, Sozialleistungen oder Anerkennung für gute Arbeit. Wenn ihr den Run erledigt bekommt, die Bezahlung einstreicht und auch weiterhin Sauerstoff in Kohlendioxid umwandeln könnt, dann seid damit zufrieden.

Nun zu den Leuten, die Shadowrunner anheuern. Erstens wissen wir, dass jeder Mr Johnson etwas unter dem Radar erledigt haben möchte, etwas, das wichtig genug ist, um die Gefahr und die Ausgaben zu rechtfertigen, die es mit sich bringt, abstreitbare Aktivposten anzuheuern. Normalerweise handelt diese Person im Auftrag eines Megakons, aber es ist durchaus nicht ungewöhnlich, dass Shadowrunner in interne Streitigkeiten hineingezogen werden. Und auch wenn die Kons die Öffentlichkeit glauben lassen wollen, dass Shadowrunner nur Fantasiegestalten aus Trid-Shows sind, haben die meisten in ihrem Konzernbudget ausreichend Spielraum, um Shadowrunner anzuheuern. Sie tun gerne so, als ob unsere kapitalistische Dystopie wie geschmiert laufe und das Befolgen der Regeln, die sie aufgestellt haben, der Schlüssel zu einem glücklichen und erfolgreichen Leben sei. Aber sowohl sie selbst als auch ihr und ich wissen, dass das ein Riesenhaufen Scheiße ist. Die Welt ist ein dreckiger Ort, voll von mehr Leuten, als ihr euch vorstellen könnt, und unsere Wünsche und Bedürfnisse führen naturgemäß zu Konflikten. Und jene mit der Macht und dem Geld, Dinge außerhalb der Einschränkungen des Gesetzes und der Moral erledigen zu lassen, werden daraus immer ihren Vorteil ziehen, um das zu bekommen, was sie wollen. Und genau das ist der Personenschlag, der auf der anderen Seite des Verhandlungstisches sitzen wird, um euch für seine Drecksarbeit anzuheuern. Also habt bloß nicht das Gefühl, dass ihr ihnen irgendetwas schuldig seid. Nehmt ihr Geld – so viel davon, wie ihr aus ihnen rausleiern könnt –, aber vergesst dabei nie, dass ihr für sie nur ein Mittel zum Zweck seid.

Es gibt noch etwas anderes Wichtiges zu Johnsons zu sagen, und das betrifft die Vorstellung, dass jeder Zweite von ihnen euch töten lässt, statt euch zu bezahlen. Falls ihr die Geschichten der Trid-Shows als Leitfaden nehmt, könntet ihr denken, dass es üblich ist, aufs Kreuz gelegt zu werden. Und obwohl das manchen Leuten passiert, ist es tatsächlich sehr selten, dass ein

professioneller Mr Johnson die Runner betrügt, die er angeheuert hat. Die meisten von ihnen wollen nur den Auftrag erledigt haben und sind erleichtert, wenn alles gut läuft. Sicher, es ist immer mal möglich, dass man in Schwierigkeiten gerät und jemand entscheidet, dass es keine losen Enden geben darf. Aber Shadowruns sind ein alltägliches Geschäft in unserer Welt, und jeder Mr Johnson, der sich den Ruf erwirbt, dass er seine Runner verheizt, wird es in diesem Geschäft sehr schwer haben. Und ein Team von Shadowrunnern auszuschalten, ist immer ein Risiko. Es wird fast immer hässlich und verursacht mehr Probleme, als man damit erwartungsgemäß gelöst bekommt. Statistisch gesehen könnt ihr ziemlich sicher sein, dass sich jeder professionelle Konzernauftraggeber dieser Schwierigkeiten bewusst ist, und ihr könnt davon ausgehen, dass sie bezahlen und glücklich über einen erledigten Job sind – falls ihr eure Sache gut macht. Doch alle Statistik geht flöten, wenn ihr den Job versaut. Die, auf die ihr wirklich ein Auge haben müsst, sind die Amateure. Ein amateurhafter Mr Johnson hat wahrscheinlich nie damit gerechnet, dass er mal Shadowrunner anheuern würde, bis ihn irgendetwas in die Verzweiflung getrieben hat. Diese Amateure arbeiten in der Regel auf eigene Rechnung und verwenden dazu ihre eigenen Mittel, gestohlenen Geld oder lügen euch direkt ins Gesicht, wenn es darum geht, was sie euch bezahlen werden. Sie haben ein paar große Fehler gemacht, und jetzt setzen sie all ihre Hoffnung in euch, damit ihr sie aus dem Ärger wieder rausbekommt. Solchen Johnsons kann man nicht vertrauen. Wenn ihr das Gefühl habt, dass die Bezahlung zu gut ist, um wahr zu sein, bereitet euch darauf vor, dass ihr es mit mehr Ärger zu tun bekommt, als euch der Johnson beschreibt. Das Gute an diesen Johnsons ist, dass sie normalerweise nachlässig sind, und erfahrene Runner werden daraus ihren Vorteil ziehen und ein paar Druckmittel gegen sie in die Hände bekommen.

Und das bringt mich zum Thema Beinarbeit. Beinarbeit ist ein Sammelbegriff für die Bemühungen, die man unternimmt, um mehr über den Shadowrun herauszubekommen, auf dessen Durchführung man sich mit dem Johnson geeinigt hat. Falls ihr angeheuert wurdet, um einen Prototyp aus der Forschungseinrichtung eines Konzerns zu stehlen, fährt ihr nicht einfach am Einsatzort vor und versucht, einzubrechen. Erst müsst ihr so viele Informationen über das Ziel zusammentragen, wie ihr könnt – zum Beispiel Baupläne des Gebäudes, damit ihr wisst, wo ihr hinmüsst, sobald ihr erfolgreich eingebrochen seid, oder wie viele Wachen Dienst schieben, wo die Sicherheitskameras sind, welche Alarme vorhanden sind und so weiter. Dann könnt ihr diese Informationen nutzen, um den Run zu planen. Beinarbeit, Plan, Run. Immer in dieser Reihenfolge.

Das ist der Teil des Jobs, zu dem jede der Rollen ihren Teil beiträgt. Hacker suchen in der Matrix nach Daten, einschließlich der Positionen von Kameras und Alarmsensoren, Unterhändler sprechen mit Leuten und bringen sie dazu, mehr zu enthüllen, als ihnen bewusst ist, Kämpfer und Rigger mit Aufklärungsdrohnen beziehen Beobachtungspositionen, und Zauberer identifizieren die magischen Verteidigungsmaßnahmen. Und natürlich hat jeder seine Connections – Leute, die sie für einen Preis wegen einer Information, eines Ausrüstungsteils oder anderweitiger Unterstützung anrufen können.

Während man seine Beinarbeit macht, vergisst man leicht alles außer dem Ziel des Runs. Wenn ihr es ir-



gendwie hinbekommt, dann vermeidet diesen Fehler. Jeder Shadowrun geschieht nur aus einem einzigen Grund: weil irgendein Drek abgeht. Und je besser ihr diesen Drek versteht, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass dieser Drek zu dampfen anfängt. Je mehr ihr darüber wisst, was vor sich geht, desto wahrscheinlicher könnt ihr eure Ziele erreichen, ohne dass euch am Ende eine böse Überraschung erwartet. Findet so viel wie möglich über die Person heraus, die euch angeheuert hat, für wen sie arbeitet, was in jüngster Zeit in ihrem Unternehmen passiert ist, wer dessen größte Wettbewerber sind, wer sonst noch an eurem Ziel interessiert sein könnte und jedes andere Detail, das ihr innerhalb einer vernünftigen Zeitspanne herausbekommen könnt. Ungefähr die Hälfte eurer Beinarbeit solltet ihr in die Informationsbeschaffung bezüglich eures Ziels stecken, die andere Hälfte, um das große Ganze zusammenzusetzen. Manchmal erscheint das wie eine Menge zusätzlicher Arbeit, aber es genügt schon, dem Tod dadurch einmal von der Schippe gesprungen zu sein, und schon hat sich der Aufwand gelohnt. Und es wird euren Hintern sicher mehr als einmal retten.

Die letzte Sache, die ich euch hier unbedingt vermitteln möchte, ist, wie wichtig es ist, die Tatsache anzuerkennen, dass ihr ein Teil einer großen Welt seid, die ihrerseits jedoch nicht anerkennt, dass ihr einen Wert oder gar Rechte habt. Denn genau das ist es nämlich, was es bedeutet, SINlos zu sein. Wo auch immer ihr hingehet, schon eure bloße Existenz ist illegal. Für viele von uns ist genau das der Grund, weshalb wir Shadowrunner sind. Entweder wurde uns keine SIN zugewiesen, oder unsere Identität wurde gestohlen oder gelöscht, oder wir mussten aus den Trümmern eines alten Lebens fliehen und haben unsere alte SIN dort zurückgelassen. Für SINlose gibt es keine gesetzeskonformen Karrieremöglichkeiten. Also wenden wir uns den Schatten zu und tauchen in sie ein. Falls ihr dort überleben wollt, müsst ihr eure Dinge ebenfalls in den Schatten regeln. Zieht keine zusätzliche Aufmerksamkeit auf euch, lasst möglichst keine Beweismittel zurück und versucht, die Dinge leise zu erledigen. Falls ihr je laut vorgehen müsst, dann macht es schnell und nutzt irgendeine Art von Ablenkung, um die unvermeidliche Reaktion zumindest zu verzögern. Versucht euer Bestes, um unter dem Radar zu bleiben, wozu manchmal auch gehört, dass ihr einen Monat oder länger ohne einen Auftrag zubringt. Es ist ein gefährliches Leben, und nur wenige überleben lange genug, um einen angenehmen Lebensabend zu genießen. Aber dafür gibt es immer etwas Interessantes zu sehen, Geheimnisse zu entdecken, Aufregung zu erleben und jede Menge Nuyen zu machen. Haltet euch nur den Rücken frei, zielt genau, spart Munition und lasst ab von Drachen. Tatsächlich müsst ihr euch um den letzten Punkt mit den Drachen eigentlich keine Gedanken machen. Falls das jemals wichtig wird, habt ihr in dieser Sache eh keine Wahl. Tut einfach euer Bestes, um zu überleben, und seid sehr, sehr höflich!





# SPIELINFORMATIONEN: ARTEN, SHADOWRUN ZU SPIELEN

## ALTERNATIVE SPIELNIVEAUS

Die Charaktererschaffung in *Shadowrun* geht davon aus, dass ihr einen kompetenten und gut ausgerüsteten Shadowrunner erschafft. Möglicherweise wollt ihr die Regeln zur Charaktererschaffung aber anpassen, wenn eure Kampagne nach weniger erfahrenen Charakteren oder nach Top-Runnern mit umfassenden Ressourcen verlangt.

Die folgenden Regeln ersetzen die Regeln im Kasten *Unterschiedliche Spielniveaus* (SR6, S. 65).

### STRASSENNIVEAU

Dieses Niveau deckt Charaktere wie zum Beispiel Ganger, Lohnsklaven oder Mietpolizisten ab. Diese Leute starten von ganz unten oder sind vielleicht Charaktere, die erst kürzlich einen Absturz erfahren mussten. Alternativ dazu könnten sie auch jüngere Charaktere mit weniger Erfahrung und weniger Ressourcen sein.

Falls ihr das Prioritätensystem verwendet, erschafft ihr Charaktere auf Straßenniveau, indem ihr eine Priorität auf B, zwei Prioritäten auf C, eine Priorität auf D und eine Priorität auf E wählt.

Falls ihr die Summenmethode (S. 28) verwendet, erschafft ihr die Charaktere mit Summe 8 statt wie üblich mit Summe 10. Außerdem dürft ihr Priorität A nicht wählen.

Für das Punktekaufsystem (S. 29) verwendet ihr 80 Charakterpunkte statt der üblichen 100.

Falls ihr das Lebenspfad-System (S. 31) verwendet, wählt nur sechs statt der üblichen acht Lebensmodule für Erwachsene.

Illegale Gegenstände (die mit dem Buchstaben I neben der Verfügbarkeit markiert sind) sind für Charaktere auf Straßenniveau nicht verfügbar. Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind Cyberdecks, da diese immer illegal sind – falls sie nicht gerade von einer offiziellen Stelle zur Verfügung gestellt wurden. Decker auf Straßenniveau sollten jemanden kennen, der ihnen das Deck verkaufen kann, das sie zwangsläufig brauchen werden.

### TOP-RUNNER

Diese Kategorie deckt die Elite-Runner ab – hochrangige Konzernagenten, schillernde Promis und mächtige Execs. Diese Menschen haben Erfahrung, Macht und Reichtum, und sie haben die Möglichkeiten, das alles für sich einzusetzen.

Falls ihr das Prioritätensystem verwendet, könnt ihr eine Priorität auf A, zwei Prioritäten auf B, eine Priorität auf C und eine Priorität auf D wählen.

Falls ihr die Summenmethode verwendet, erschafft ihr die Charaktere mit Summe 13 statt wie üblich mit Summe 10.

Für das Punktekaufsystem verwendet ihr 120 Charakterpunkte statt der üblichen 100.

Falls ihr das Lebenspfad-System verwendet, wählt zehn statt der üblichen acht Lebensmodule für Erwachsene.

Für die Ausrüstung von Top-Runnern gibt es keine Verfügbarkeitsbeschränkungen.

## ALTERNATIVE KAMPAGNEN

Normalerweise erzählt ein *Shadowrun*-Spiel die Laufbahn eines Teams von Shadowrunnern. Die Sechste Welt ist eine komplexe und reichhaltige Welt mit vielen Möglichkeiten, um eine große Spannbreite an Geschichten zu erzählen. Dieser Abschnitt enthält Vorschläge für alternative Kampagnenkonzepte und einige Empfehlungen, wie ihr solche Kampagnen angehen könnt.

### STÜCK VOM GLÜCK

Viele alternative Kampagnenkonzepte passen nicht in den Ablauf des üblichen *Shadowrun*-Spiels, für einen Run angeheuert zu werden, den Run zu erledigen, eine Ruhephase zu haben und das Ganze wieder von vorn zu starten. Kampagnen, die sich auf den Alltag der Charaktere konzentrieren, verlangen nach einem anderen Erzählmodus und anderen Mechanismen für die Vergabe von Karma und Nuyen. Es kann sehr spannend sein, zu ergründen, wie eure Charaktere Tag um Tag in der Sechsten Welt leben. Wenn ihr euch entscheidet, eine Kampagne in einem solchen Setting zu spielen, legt zuerst fest, auf was sich die Kampagne konzentrieren soll. Ihr könntet ganz normale Leute spielen, die in einem bestimmten Gebäude oder Viertel leben. Die Kampagne könnte sich auch auf den Ort oder den Job konzentrieren, an oder in dem die Spielercharaktere arbeiten. Sobald diese Entscheidung getroffen ist, legt den durchschnittlichen Lebensstil fest. Für die meisten Kampagnen ist der Lebensstil Unterschicht passend, aber ein Mittel- oder gar Oberschicht-Lebensstil könnte für ein konzernbasiertes Konzept ebenfalls gut funktionieren. Diese Wahl repräsentiert den grundsätzlichen Status der Spielercharaktere und ihres sozialen Umfelds.

Karmabelohnungen werden am Ende jeder Spielsitzung statt nach Abschluss eines Runs vergeben. Jede Spielsitzung sollte eine fixe Karmabelohnung haben, die vom Lebensstil der Charaktere abhängt: 1 Karma für den Lebensstil Unterschicht, 2 Karma für Mittelschicht, 3 Karma für Oberschicht und 4 Karma für Luxus. Bonuskarma kann für das Erreichen von Zielen oder Zwischentappen oder sogar für bemerkenswert unerfreuliche Erfahrungen und Rückschläge vergeben werden. Diese Karmabelohnung kann von 1 bis 6 Karma reichen, je nachdem, wie wichtig, schwierig oder komplex die Quelle der Belohnung war.

Was die Belohnung in Nuyen betrifft, gehen wir vereinfachend davon aus, dass die Charaktere genau so viel Geld verdienen, wie nötig ist, um den Lebensstil der Kampagne zu halten. Die Art und Weise, wie sie zusätzliche Geldmittel erschließen können, hängt stark von den Einzelheiten eurer Kampagne ab. Die Spielleitung kann in Betracht ziehen, zu erlauben, dass die Spielenden 1 Karma gegen 2.000 Nuyen tauschen können, wie in *Gib das Individualisierungskarma aus* (SR6, S. 69) beschrieben. Pro Spielsitzung können auf diese Weise maximal 2 Karma in Nuyen umgewandelt werden.



## GESETZESHÜTER

Eine Alternative zum Dasein als Shadowrunner ist eine Kampagne, die sich auf die Gesetzeshüter konzentriert und sowohl inoffizielle als auch offizielle Vorgehensweisen enthalten kann. Eine Möglichkeit, diese Art von Kampagne zu spielen, besteht darin, dass die Spielercharaktere ein Spezialeinsatzteam bilden, dem besondere Fälle zugewiesen werden. Im Spiel geht es dann um die Ermittlungen, den Kontakt mit Leuten, die nicht wollen, dass ein bestimmtes Verbrechen aufgeklärt wird, und schließlich die Festnahme der Schuldigen. Vergib Karma am Ende jedes Falls (oder bei längerfristigen Fällen nach jeder Spielsitzung), wie du es für einen Run mit dem gleichen Schwierigkeitsgrad tun würdest. Die Fahndungsstufe kann ganz normal als Spielwert geführt werden, ist hier aber ein Maß dafür, ob und wie die Charaktere mit Regelverstößen und unsauberen Methoden davonkommen. Die Konsequenzen für das Erlangen einer hohen Fahndungsstufe beinhalten, dass sie von ihrem Chef zu einem ernststen Gespräch einbestellt werden, und kann bei extremen Verstößen sogar zu einer Verhaftung durch die Innere führen.

Denkt daran, dass Gesetzeshüter in der Sechsten Welt fast immer in irgendeiner Weise auch selbst kompromittiert sind. Die Interessen der Konzerne prägen immer ihre Arbeit, meist weil sie selbst Teil eines Konzerns sind. Sie stehen unter dem Druck, die Wirtschaftlichkeit ihrer Maßnahmen zu berücksichtigen und die bestzahlenden Kunden zufriedenzustellen, was ihre Arbeit ernsthaft beeinträchtigen kann. Dieses Spannungsfeld kann einer Kampagne interessante Elemente hinzufügen und gleichzeitig ein Cyberpunk-Feeling aufrechterhalten.

Eine Möglichkeit, mit diesen Spannungen umzugehen, besteht darin, die Strafverfolgung außerhalb der normalen Behörden spielen zu lassen. Anstatt Polizeiermittler zu sein, könnten die Spielercharaktere ein Team von Privatdetektiven oder sogar Ganger sein, die ihre Nachbarschaft verteidigen wollen (wie die Skraacha im Seattler Untergrund). Sie könnten auch Leute sein, die wissen, dass die Konzernpolizei sich nicht wirklich um Leute aus der untersten Gesellschaftsschicht kümmert, also tun die Spielercharaktere, was sie können, um zu helfen und einige Dinge wieder geradezurücken, sodass Falsches korrigiert werden kann.

Wenn die Spielenden Charaktere spielen, die bei einer Regierungsbehörde oder einem Polizeikonzern angestellt sind, können sie nicht den Nachteil SIN-Mensch (oder damit zusammenhängende Vor- oder Nachteile) wählen. Es wird von ihnen als Teil ihrer Grundqualifikation für den Job erwartet, dass sie eine legale SIN haben, sodass sie kein Bonuskarma dafür bekommen, dass sie eine haben.

## GANGMITGLIEDER

Bei diesem Spielmodus sind die Charaktere Mitglieder einer Straßengang, statt in den Schatten zu arbeiten. Ob sie die Gang selbst anführen und Verantwortung tragen oder ob sie eben erst beigetreten sind und sich ihren Weg nach oben arbeiten müssen, dies funktioniert am besten bei Kampagnen auf Straßenniveau, die sich auf den Alltag des Lebens in einer Gang konzentrieren.

Revierstreitigkeiten sind ein Schlüsselement in Gang-Kampagnen. Das Revier der Gang ist vermutlich ein Teil eines Viertels und umfasst auch andere Aspekte des Einflusses der Gang, wie zum Beispiel Schwarz-

marktgeschäfte, ihr Netzwerk aus Connections und Bündnissen, aber auch Einfluss an Orten in der Matrix. Ganz egal, was für eine Art von Gang ihr seid, eine eurer obersten Prioritäten besteht darin, die Kontrolle über euer Territorium zu behalten oder es vielleicht sogar auszudehnen. Eure Gang hat ein Attribut namens Revier, das zu Beginn den Wert 1 hat. Es ist ein Maßstab für all das, was die Ressourcen und den Einfluss eurer Gang ausmacht. Statt Runs durchzuführen, ist das alltägliche Leben eines Gangers voll von Ereignissen, Bedürfnissen und Gelegenheiten. Ein einfaches Beispiel für ein Ereignis, das die Gang beeinflussen kann, wäre der Angriff einer rivalisierenden Gang, von Ghulen oder sogar von einem Rudel Teufelsratten. Komplexere Ereignisse könnten Anzeichen einer aufkommenden Bedrohung sein, die ihr erst noch identifizieren müsst, bevor ihr euch darum kümmern könnt, oder ihr müsst eine Ablenkung inszenieren, sodass andere Gangmitglieder den Bullen entwischen können. Die Bedürfnisse einer Gang könnten das Beschaffen von Material, das Rekrutieren neuer Mitglieder oder das Verbessern der Beziehungen zu einer anderen Gruppe umfassen. Diese Dinge müssen getan werden, und wenn ihr sie nicht tut, dann werden sie nicht passieren. Sie sind so etwas Ähnliches wie Ereignisse, weil sie euch aufgezwungen werden, aber sie sind meistens nicht so plötzlich oder dringend, wie es bei Ereignissen normalerweise der Fall ist.

Zu den Gelegenheiten gehört alles, was eure Charaktere tun können, um die Situation ihrer Gang auf entscheidende Weise zu verbessern, aber nur dann, wenn sie aktiv werden und Leib und Leben riskieren, um diese Gelegenheit zu nutzen. Dies könnte fast alles sein, was auch als Shadowrun denkbar wäre, benötigt aber mehr Eigeninitiative. Es gibt keinen Mr Johnson, der den Gängern sagt, wo sie hingehen und was sie beschaffen sollen, also müssen sie ihre eigenen Ziele definieren. Diebstahl, Sabotage, die Ausführung eines Jobs für jemand anderen (z. B. für einen Megakon, ein Verbrechersyndikat oder eine andere Gang), das Abfangen einer Warenlieferung, die Bereitstellung eines sicheren Unterschlupfs für jemanden auf der Flucht – die Möglichkeiten sind so vielfältig wie bei jeder anderen *Shadowrun*-Kampagne.

Am Ende einer Spielsitzung, in der eure Gang ein Ereignis, ein Bedürfnis oder eine Gelegenheit erfolgreich erledigt hat, würfle mit 1W6. Wenn das Ergebnis größer ist als der aktuelle Revierwert der Gang, erhöht sich dieser Wert um 1. Wenn die Gang eine Gelegenheit versaut hat, wird das Attribut Revier nicht verändert, aber im Falle eines Ereignisses oder eines Bedürfnisses, das die Charaktere nicht erfolgreich lösen konnten, wird gewürfelt. Wenn das Ergebnis niedriger ist als der aktuelle Wert im Attribut Revier der Gang, senke den Wert um 1. Je größer das Revier und der Einfluss einer Gang sind, desto mehr braucht es, um weiter aufzusteigen, und desto leichter ist es, Einfluss und Gebiete zu verlieren.

Zu Beginn jeder Spielsitzung erhält die Gang der Spielercharaktere einen Edge-Bonuspool gleich ihrem Wert in Revier. Dieses Edge kann von jedem (und für jedes) Gangmitglied ausgegeben werden, was explizit Spielercharaktere und NSC umfasst. Es ist ein gemeinsamer Edge-Pool, der von der Gang genutzt wird; alle Spielenden können es jederzeit verwenden. Der Pool wird nur zu Beginn einer Spielsitzung wieder aufgefüllt.

Verwende für Karmabelohnungen die Richtlinien aus *Stück vom Glück* (S. 15), wobei Bonuskarma basierend auf den Herausforderungen vergeben wird, die mit den



Ereignissen, Bedürfnissen und Gelegenheiten verknüpft sind, an denen die Spielercharaktere beteiligt sind. Es wird angenommen, dass die Gang den Spielercharakteren einen Unterschicht-Lebensstil zur Verfügung stellt. Persönliches Geld, das sie sich dazuverdienen können, basiert auf den Jobs, die sie erledigen (und was sie dabei stehlen können). Wenn die Spielercharaktere ein Ereignis erfolgreich abschließen, ein Bedürfnis erfüllen oder eine Gelegenheit nutzen, verdienen sie zusätzliche Nuyen. Standardmäßig sollten dies jeweils 2.000 Nuyen sein, mit einem zusätzlichen Bonus von 500 Nuyen für jeden entscheidenden Grund, den die Spielleitung für angemessen hält. Wenn ein Ereignis beispielsweise einen Angriff auf die Gang der Spielercharaktere beinhaltet, verdienen sie jeweils 2.000 Nuyen, wenn sie einfach nur um ihr Überleben kämpfen. Aber wenn einer von ihnen entschlossen handelt oder sich selbst einem größeren Risiko aussetzt, verdient er sich einen Bonus. Wenn die Spielercharaktere geschickt wurden, um einen Stuffer Shack wegen ein paar Snacks zu überfallen, erhalten sie für das Erledigen des Auftrags jeweils 2.000 Nuyen. Wenn es ihnen zusätzlich gelingt, während des Überfalls ein paar Kommlinks zu stehlen, verdienen sie sich einen Bonus.

Im Allgemeinen sollte die Anzahl der Ereignisse, Bedürfnisse und Gelegenheiten relativ ausgeglichen sein, aber versuch, diese Bausteine nicht immer in der gleichen Reihenfolge durchzugehen. Und lass die Spielercharaktere niemals mehr als zweimal hintereinander dasselbe machen. Zum Beispiel ist es in Ordnung, zwei Ereignisse direkt hintereinander zu haben, aber danach sollte mindestens ein Bedürfnis auftreten oder sich eine Gelegenheit ergeben, bevor wieder ein anderes Ereignis eintritt. Letztendlich entscheidet die Spielleitung über das Erzähltempo, aber es sollte auf dem Fortschritt der Geschichte durch das Spielen der Kampagne basieren.

Nimm dir zwischen den Geschehnissen etwas Zeit, um einige alltägliche Szenen auszuspielen. Dies ist eine großartige Gelegenheit, den Spielenden die Möglichkeit zu geben, die Welt zu erkunden und darzustellen, wer ihre Charaktere sind, welche Beziehungen sie untereinander, zu ihrer Gang und zu den NSC in der Nachbarschaft haben, und mit NSC in ihrem Revier (und sogar in ihrer eigenen Gang) zu interagieren. Ganze Spielsitzungen können sich darum drehen, einem anderen Ganger dabei zu helfen, eine Trennung zu überwinden, Reparaturen am Hauptquartier der Gang durchzuführen oder in den Clubs des Reviers feiern zu gehen.

## ARTEFAKTJÄGER

Artefaktjäger sind in der Regel Mitglieder eines Teams aus Archäologen, Anthropologen und Arkanspezialisten, die für eine Organisation (oder einen Drachen) arbeiten, um Artefakte von magischer Bedeutung zu finden und zu bergen. Sie reisen um die ganze Welt zu potenziell gefährlichen Orten, selten mit der Erlaubnis der örtlichen Verwaltung und normalerweise im Wettstreit mit anderen Artefaktjägern darum, wer das Artefakt zuerst findet. Plötzliche magische Anomalien, Manastürme und sogar bloße Gerüchte können das Rennen um ein Artefakt entfachen.

Um eine solche Kampagne zu beginnen, wähle eine Organisation oder einen Drachen, für den die Spielercharaktere arbeiten werden, sowie eine weitere Organisation oder einen anderen Drachen, die oder der ihr härtester Konkurrent ist. Erwachte Charaktere stellen

den Großteil eines solchen Teams, sodass mindestens die Hälfte der Spielercharaktere Erwacht sein sollte. Einige geeignete Organisationen sind beispielsweise die Draco Foundation und die Atlantean Foundation. Arleesh ist eine Drachin, die mit hoher Wahrscheinlichkeit in solche Angelegenheiten verstrickt sein könnte, aber auch jeder andere Drache könnte Interesse haben.

Die einzelnen Abenteuer ähneln Shadowruns, auch wenn ihr (normalerweise) wisst, für wen ihr arbeitet. Und ihr bekommt einen festen Gehaltsscheck – auch zwischen den Abenteuern. Bei den meisten Einsätzen geht es um die Reise zu einem neuen Ort, an dem etwas Ungewöhnliches magischer Art vor sich geht, und die anschließende Untersuchung der Anomalie auf der Suche nach Wissen und Materialien. Die Begegnung mit anderen Teams von Artefaktjägern ist ein häufiges Hindernis und kann zu Rivalitäten, Allianzen auf Zeit oder sogar offenen Auseinandersetzungen führen. Bei anderen Missionen könnte es darum gehen, einen sicheren Ort zu infiltrieren, um sich Artefakte wieder anzueignen, die leider den unglücklichen Status haben, nicht im Besitz der eigenen Organisation oder des eigenen Gönners zu sein.

Karmabelohnungen können auf die gleiche Weise wie bei einer normalen *Shadowrun*-Kampagne vergeben werden. Wir gehen davon aus, dass das Gehalt der Spielercharaktere ausreicht, um ihren Lebensstil zu decken, wobei pro Einsatz zusätzliche Beträge als Belohnung ausgezahlt werden können. Diese Beträge sollten vergleichbar sein mit dem, was ein ähnlich schwieriger Shadowrun einbringen würde.

## SPORTLER DER SECHSTEN WELT

Die Sechste Welt hat den Aufstieg einiger ungewöhnlicher und aufregender Sportarten erlebt, darunter insbesondere Urban Brawl (oder Stadtkrieg) und Combatbiking. Beide Sportarten wurden aus formalisierten, kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen Gangs abgeleitet und sind mittlerweile so populär wie Fußball oder Autorennen. In dieser alternativen Kampagnenform sind die Spielercharaktere Sportler, zum Beispiel in einem Combatbiking- oder Urban-Brawl-Team. Legt fest, ob die Kampagne im Amateurbereich, im Hochschulsport, in einer Profiligen oder in einer illegalen Untergrundliga spielen soll.

Verwendet die Standardregeln zur Charaktererschaffung, aber denkt daran, dass es bei vielen Sportarten Beschränkungen hinsichtlich erlaubter Bodytech und Magie gibt. Ihr solltet keine Charaktere erschaffen, die den Sport gar nicht ausüben dürfen, es sei denn, ihr wollt abseits des Spielfeldes als Trainer, Zeugwart usw. aktiv sein.

Da davon ausgegangen wird, dass alle Spielercharaktere legitime SIN-Bürger sind, steht der Nachteil SIN-Mensch (und alle damit verbundenen Vor- und Nachteile) nicht zur Verfügung. Die Regeln zur Fahndungsstufe werden nur verwendet, wenn die Charaktere in illegale Aktivitäten verstrickt werden, was sehr wahrscheinlich in einem desaströsen Ende der Karriere gipfelt.

Spielsitzungen in einer solchen Kampagne werden oft ein oder mehrere Spiele umfassen, in denen die Spielercharaktere gegen andere Teams antreten. Jedes Spiel der Mannschaft Kampfrunde für Kampfrunde auszuwürfeln, würde vermutlich dazu führen, dass die Abhandlung eines einzigen Spiels schon die komplette Zeit einer ganzen Kampagne benötigen würde.



Statt also den Fokus auf jede einzelne Kampfrunde zu richten, zerlege jedes Spiel in Viertel, mit einer Teamwork-Probe, die zu einer detailliert beschriebenen Szene führt.

Die Teamwork-Probe bindet jeden Spielercharakter ein. Zuerst beschreibt die Spielleitung die Situation, in der sich das Team befindet, einschließlich des aktuellen Spielstands und anderer entscheidender Details, wie etwa die Stimmung der Zuschauer oder was die gegnerische Mannschaft macht. Dann legen die Spieler ihre Probe auf Athletik (Sportart) + Geschicklichkeit oder eine alternative Fertigkeit ab, die die Spielleitung passend findet. So benötigt beispielsweise Urban Brawl Kampf und Heimlichkeit, also wären Feuerwaffen, Nahkampf, Heimlichkeit oder Wahrnehmung passende alternative Fertigkeiten für Proben. Bei Combatbikern könnten auch Steuern und Natur (Navigation) Verwendung finden. Ein schlauer Charakter könnte außerdem Einfluss oder Überreden nutzen, um Gegner einzuschüchtern oder in die Irre zu führen. Die Möglichkeiten werden nur durch eure Kreativität und den Kontext der gemeinsamen Erzählung begrenzt. Der Charakter, der bei seiner Probe die meisten Erfolge erzielt, ist der Spieler des Spiels und gilt bei der Teamwork-Probe als Anführer. Er kann dann sofort mit so vielen zusätzlichen Würfeln würfeln, wie von den Spielercharakteren insgesamt Erfolge erzielt wurden, selbst wenn das seine Stufe in der verwendeten Fertigkeit übersteigt. Die Spielleitung wählt dann einen Würfelpool unter den gegnerischen NSC und addiert deren doppelte Professionalitätsstufe als Würfelpoolbonus hinzu.

Notiert die Anzahl der Erfolge, die in der Probe jedes Viertels erzielt wurden, und wer die Probe in diesem Viertel für sich entschieden hat. Nehmt euch dann die Zeit, damit die Spielleitung und alle Spielenden ihren Teil des Spiels beschreiben können. Der Spielstand wird für das Team, das im jeweiligen Viertel mehr Erfolge erzielt hat, um 3 Punkte erhöht. Außerdem gilt das Team, das das Viertel gewonnen hat, als in der Vorwärtsbewegung. Dadurch erhält jeder Spieler des Teams im darauffolgenden Spielviertel 1 Edge, das direkt bei der Teamwork-Probe ausgegeben werden muss und ansonsten verloren geht.

Falls ihr das Spiel so schnell wie möglich abhandeln wollt – vielleicht weil der Fokus der Spielsitzung auf den Geschehnissen der After-Party liegen soll –, legt ihr einfach nur die entsprechende Probe je Spielviertel ab, wie oben beschrieben. Diejenige Seite, die über das gesamte Spiel hinweg insgesamt die meisten Erfolge erzielt hat, gewinnt mit einem Vorsprung, der durch die Differenz der Erfolge bestimmt wird. Es wird aber in den meisten Fällen mehr Spaß machen, einige Schlüsselereignisse im Spiel auszuspielen.

Ihr könnt dieses Regelgerüst nutzen, um jede Art von Sportbegegnung abzuhandeln. Die Punktevergabe kann natürlich so angepasst werden, wie es eurem Geschmack entspricht. Ausführliche Betrachtungen zu den Sportarten der Sechsten Welt findet ihr im SR5-Quellenbuch *Lifestyle 2080*.

Eure Kampagne wird sich sicher nicht ausschließlich mit den Charakteren auf dem Spielfeld beschäftigen. Einige Vorschläge für Nebenhandlungen sind zum Beispiel gesellschaftliche Anlässe, der Umgang mit der Presse, Versuche, lukrative Sponsorenverträge aufzutun, und Begegnungen mit Rivalen außerhalb der Arena. Jede Sportart hat im Verlauf einer Spielzeit unterschiedliche

Abschnitte, aber die meisten haben eine geregelte Saison, in der viele Teams um die oberen Ränge kämpfen und versuchen, sich für die Endrunde zu qualifizieren. Oft ist die Endrunde ein Ausscheidungswettkampf, der als Höhepunkt in einem Endspiel der letzten beiden verbleibenden Teams gipfelt. Eure Kampagne könnte zum Beispiel in der Saisonvorbereitung mit einem Testspiel starten, sodass sich alle Spielenden an das Konzept der Teamwork-Proben und das Rollenspiel in diesem neuen Kontext gewöhnen können. Dann spielt ihr eine Reihe von Spielen durch, mit ausreichend Gelegenheiten für die Charaktere, sich in Aktivitäten abseits des Spielfeldes zu engagieren. Führt Buch über den Erfolg des Teams im Verlauf der Saison mit ungefähr acht Spielen. Falls das Team der Spielercharaktere häufiger gewonnen als verloren hat, könnten sie in die Endrunde kommen. Ansonsten sind sie nicht für die Endrunde qualifiziert und müssen in der nächsten Saison erneut ihr Glück versuchen. In der Endrunde spielt ihr mindestens drei Spiele. Falls die Spielercharaktere ein Spiel verlieren, scheidet das Team aus dem Wettkampf aus. Falls sie bis zum dritten Spiel durchhalten, kämpfen sie um die Meisterschaft. Falls sie dieses Endspiel für sich entscheiden, gewinnen sie die Meisterschaft.

Wie viel von dieser Kampagne sich auf die Spiele im Gegensatz zu den Leben der Spielercharaktere konzentriert, entscheidet ihr selbst, je nachdem, was euch am meisten interessiert. Vielleicht wollt ihr eher wenig Fokus auf den Sport legen und lieber andere Aspekte des Lebens als berühmter Sportler in der Sechsten Welt erkunden. Es ist eine gute Idee, eine Mischung aus Szenen mit Fokus auf den Sport und Szenen abseits des Spielfeldes zu haben. Dieser Kampagentyp lässt viele Möglichkeiten für Nebenereignisse offen, wie zum Beispiel nach einem Flugzeugabsturz auf dem Weg zu einem Spiel in der Wildnis überleben zu müssen, mit Erpressungsversuchen durch das organisierte Verbrechen fertigzuwerden, Talkshows zu besuchen oder ungewöhnliche Teambuilding-Maßnahmen an abgelegenen Orten durchzuführen. Verwendet diese Nebenereignisse als Möglichkeit, die Dinge zwischen den Sportereignissen etwas aufzulockern und das Leben und die Geschichten der Spielercharaktere zu erkunden.

Verwendet die Richtlinien aus *Stück vom Glück* (S. 15) für Karmabelohnungen. Verwendet den Lebensstil Unterschicht für Amateurligen, Mittelschicht für den Hochschulsport und illegale Untergrundligen und den Lebensstil Oberschicht für die Profiligen. Die Spielercharaktere verdienen zusätzliches Geld durch Sponsoring und verschiedene indirekte Einnahmequellen, die vom Erfolg ihres Teams abhängen. Immer, wenn ein Spiel abgehandelt wird, erhält jeder Spielercharakter Nuyen in Höhe der monatlichen Kosten des Lebensstils der Kampagne. Wenn euer Team das Spiel gewonnen hat, erhält es die Hälfte seiner monatlichen Lebensstilkosten in Form einer Bonuszahlung. Spezielle Sponsorenverträge können zusätzliche Vorteile für ein einzelnes Spiel oder auf fortlaufender Basis gewähren, aber dazu braucht es von den Spielercharakteren besondere Leistungen, wie zum Beispiel den Gewinn von drei oder mehr Spielen in Folge oder das Erreichen der Endrunde oder des Endspiels. Wenn ein Spielercharakter aufgrund von Verletzungen oder aus anderen Gründen für ein Spiel auf die Bank gesetzt wird, erhält er trotzdem die Standardbezahlung für das Spiel.



## HOPEPUNK

Natürlich kann es Spaß machen, eine dunkle, düstere, dystopische Zukunft zu spielen, aber es kann noch mehr Spaß machen, sich vorzustellen, wie eure Charaktere es hinbekommen könnten, diese Welt zu einem besseren Ort zu machen. Die Stimmung einer Hopepunk-Kampagne konzentriert sich auf die Idee, dass die Runner mit dem, was sie tun, auch etwas bewirken können. Die einzelnen Runs sollten sich darauf konzentrieren, Personen zu helfen oder auf eine positive Sache hinzuwirken. Die Charaktere müssen möglicherweise kreativ werden, wenn es um alternative Einnahmequellen geht, und vielleicht auch einige Runs durchführen, nur um genug Geld zu verdienen, um über die Runden zu kommen. Aber die meisten Runs drehen sich um das Hooding, was normalerweise bedeutet, von den Megakons zu nehmen, um es den einfachen Leuten zu geben. Diese Spielvariante ist weniger eine alternative Kampagne als vielmehr ein alternatives Thema. Connections werden besonders wichtig, da sie einerseits die Personen darstellen, die auf die Hilfe der Spielercharaktere angewiesen sind, andererseits aber auch Personen sind, an die sich die Spielercharaktere wenden können, um Hilfe und Ressourcen zu bekommen. Aber auch eine Hopepunk-Kampagne ist nicht nur Friede, Freude, Sonnenschein. Schlimme Dinge werden passieren, während die Megakonzerne, die Gangs und die Verbrechersyndikate versuchen, die Leute unter ihre Knute zu zwingen, aber die Spielercharaktere sollten immer irgendwie in der Lage sein, sich zu wehren, um das Unrecht zu rächen, das sie nicht zurechtrücken konnten, und, was noch

wichtiger ist, den Leuten zu helfen, die verletzt und in Not sind. Karmabelohnungen sollten ähnlich sein wie in einer normalen *Shadowrun*-Kampagne, aber mit Bonuskarma für gute Taten und dafür, die Welt zu einem besseren Ort zu machen.

## RUNS DURCH SPIELERINITIATIVE

Normalerweise führen Shadowrunner einen Run durch, weil ein Schieber oder Mr Johnson anheuert. Dieses Konzept leistet für die meisten Spielsitzungen auch großartige Arbeit, aber manchmal hat ein Spielercharakter oder gar ein ganzes Runnerteam ein eigenes, persönliches Ziel, das erreicht werden soll. Das kann die Rache an einem Feind sein, das Stehlen spezieller Ausrüstung, die sie sich sonst nicht leisten könnten, einer Connection aus der Patsche zu helfen oder sogar in den Urlaub zu fahren. Als Spielleitung solltest du auf Gelegenheiten für Runs durch Spielerinitiative achten. Lasst als Spielende die Spielleitung wissen, wenn sich ein Ziel abzeichnet, das ihr gerne erledigen möchtet. Dieses Ziel sollte außerhalb des eigentlichen Spiels durchgesprochen werden, damit die Spielleitung Zeit hat, darüber nachzudenken, wie sie die Idee ins Spiel einführen kann. Es sollte nicht als Alternative zu einem Run aufkommen, den die Spielleitung für die Spielsitzung an diesem Tag bereits vorbereitet hat. Karmabelohnungen für Runs durch Spielerinitiative sollten auf einer Ebene mit normalen Runs sein, aber oft fehlt die Bezahlung komplett. Und das ist auch okay. Nicht alles, was man tut, muss sich ums Geldverdienen drehen. Obwohl der Diebstahl einer Autowerkstatt euch sicher eine Menge Geld sparen kann!







# VON AUSSEN UND VON INNEN

GEPOSTET VON: DANGENSENSEI

Es heißt, für den ersten Eindruck gibt es keine zweite Chance. Und meistens ist das auch wahr. Leute, die auf der Straße an euch vorbeilaufen, der Angestellte des Stuffer Shacks, wo ihr um drei Uhr nachts eure Soy-Würstchen kauft, oder die Leute, die sich mit euch in die U-Bahn quetschen und nur versuchen, durch die Stadt zu kommen – ihr werdet euch vermutlich nie wiedersehen, also bleibt nichts als dieser initiale, erste Eindruck. Und wenn diese Leute euch ansehen, was sehen sie dann? Ihr könnt nicht erwarten, dass sie „tief in die Seele eurer Augen blicken und das leuchtende Individuum unter der Oberfläche“ oder sonst was darin erkennen. Viel wahrscheinlicher ist es, dass sie den Fleck auf eurem Mantel oder die Hörner an eurem Kopf bemerken.

Leute neigen dazu, die kleinen Dinge und Macken nicht wahrzunehmen. Und die meiste Zeit über verstehen sie auch nicht die Absichten der anderen. Sie werfen einen raschen Blick auf etwas, filtern das, was sie sehen, durch ihre Vorurteile, und das ist dann die Realität, an die zu glauben sie sich entschieden haben. Sie schauen von ihrem Kommlink hoch oder kehren kurz aus der AR zurück, und sie sehen einen Metamenschen. Könnte ein Ork sein, könnte ein Mensch oder ein Elf sein, könnte ein Troll oder ein Zwerg sein. Verdammt, heutzutage könnte es sogar ein Sasquatch sein, der versucht, eine Packung Deepweed zu ergattern.

Sie sehen, und sie reagieren. Wenn das, was sie sehen, etwas ist, das sie quasi jeden Tag sehen, werden sie nicht viel Aufmerksamkeit dafür haben. Sicher, wenn sie einen riesigen Troll sehen, bezeichnen sie ihn vielleicht als „großen Kerl“, oder sie sind etwas eingeschüchtert, wenn sie das breite Grinsen eines Orks sehen. Die Leute wagen vielleicht einen zweiten Blick, vielleicht zucken sie auch kurz zusammen, und wir haben gelernt, das zu ignorieren.

Meistens jedenfalls.

Als Shadowrunner sind wir es gewohnt, die Vorstellungen der normalen Leute zu zertrümmern. Wir sagen immer, dass es uns egal ist, was andere über uns denken. Dass unser Stil ganz allein unser eigener Stil ist und nicht von der Meinung anderer beeinflusst wird. Aber seien wir mal ehrlich – das ist ziemlicher Dreck. Von den Leuten, die ich kenne, kann ich die Anzahl der Chummer an einer Hand abzählen, denen es wirklich egal ist, was andere Leute von ihnen denken.

Wie wir von anderen gesehen werden, ist uns wichtiger, als wir zugeben wollen. Es prägt die Art und Weise, wie wir uns kleiden, wie wir uns verhalten und mit wem wir glauben, uns unterhalten zu können. Auf einer unbewussten Ebene wissen wir, dass Äußerlichkeiten den Unterschied machen können zwischen „man bekommt den Job“ und „man kann keine Miete zahlen“, zwischen „man wird ausgewählt“ und „ein weiterer Lohnsklave, den man ignorieren kann“.



Wenn man dem Trid glaubt, ist das Leben eines Runners eine einzige große Actionszene. Pistolen feuern drauflos, Magier schleudern gewaltige Blitze, Zeug explodiert, und jeder schafft es heil zurück nach Hause auf sein Anwesen für ein kühles Soyweiser oder ein anderes Produkt des Sponsors dieser Sendung. Es gibt eine Menge dieser Sendungen, von *Sapphire: Shadowrunner for Hire* in den 50ern bis hin zu *Karl Kombatmage* und diesen beliebten P2.1-Feeds. Jeder Runner in diesen Shows sieht aus wie ein Unterwäschemodel. Sie alle haben die neueste Technik und das neueste Spielzeug, und natürlich werden keinerlei Kosten gescheut. Sie kleiden sich in elegante, figurbetonte Catsuits oder wallende Trenchcoats, und obwohl sie durch den Schlamm der Kanalisation kriechen, sind ihre Haare immer perfekt arrangiert, und ihr perfektes Make-up ist niemals verschmiert. Die Leute kommen ihnen nicht in die Quere, erkennen sie als Runner, wo auch immer sie hingehen, und wollen so sein wie sie.

Diese Shows sind das perfekte Konzernprodukt, ein seidiger Schimmer, der auf den Fantasien der unterdrückten Lohnsklaven aufbaut und für die Massenmedien auf Hochglanz poliert wird. Und davon gibt es dann T-Shirts, Trideospiele und Actionfiguren im Überfluss, zusammen mit der neuesten Streetpunk-Mode. Sie machen das Programm gerade hart genug, damit es rebellisch wirkt, aber jeder weiß, dass die Firma immer noch die Kontrolle hat. Das Punk-Gehabe ist nur für die Show – keiner der Beteiligten will es den Konzernbonzen wirklich mal so richtig zeigen, weil die Konzernbonzen sie gut dafür bezahlen, dass sie ihre Shows machen, und sie damit zu den wenigen Leuten auf der Welt gehören, die Spaß an ihrer Arbeit haben.

Wenn man von außen hereinschaut, fällt man leicht darauf herein. Der Glanz, der Glamour des Jobs, gegen Ungerechtigkeit zu kämpfen und dafür große Haufen Nuyen einzustreichen. Niemals den Drek von irgendeinem Idioten auf der Straße fressen zu müssen, der den Mund einmal zu oft zu voll nimmt. Aber das Beste daran ist, dass man endlich einmal sein eigenes Schicksal in der Hand hat.

Sie zeigen im Trid nie den Run, bei dem DocWagon eurem Chummer nicht hilft, der nur fünf Meter entfernt aus einer Schusswunde blutet, nur weil er sich auf Konzerngelände befindet. Nie sieht man den Runner, der jede Nacht an einem anderen Ort verbringt und versucht, dem Killerkommando einen Schritt voraus zu sein, das ihm an den Fersen hängt, obwohl er vielleicht das Geld hätte, um sich im besten Teil der Stadt eine Luxuswohnung zu kaufen. Dieses Sarghotel ist vielleicht keine Villa, aber es nimmt Bargeld, hat Türschlösser und stellt keine Fragen.

Sie zeigen auch nie die totalen Spinner, die allein aufgrund eures Aussehens über euch urteilen. Leute, mit denen ihr euch tatsächlich zusammensetzt und von Angesicht zu Angesicht zu tun habt, die über euch entschieden haben, bevor die ersten Worte gesprochen wurden. Das Problem mit diesen Idioten ist, dass sie viel zu häufig sind.

- Nicht zu vergessen die bunte Vielfalt von Spinnern da draußen, die niemals hinter eure Hauer, Hörner oder Ohren blicken. Ganz gleich, was ihr sonst tut, für manche Leute ist es einfach egal.
- Bull

Mr Johnson mag der Meinung sein, dass ein Team in Synthlederkleidung, das zu einem Treffen in einem feinen Restaurant erscheint, für dieses Setting unangebracht ist, und könnte entscheiden, ihnen weniger zu zahlen. Oder er könnte sie vielleicht gar nicht erst anheuern, falls der Job, für den er Leute sucht, es erfordert, dass das Team sich unauffällig in die Umgebung einfügen kann. Auf solche Kleinigkeiten nicht zu achten, lässt schlampige Runner schlimmer erscheinen als einfach nur als schmutzige Straßenmenschen. Es lässt sie unprofessionell wirken. Natürlich, wenn Mr Johnson möchte, dass ihr bemerkt werdet, könnte es eine gute Möglichkeit für ein Statement sein, sich leger anzuziehen. Es geht tatsächlich immer um die richtige Zeit und den richtigen Ort. Aber kleidet euch oft genug unpassend, und ihr könnt euren Aussichten, für den Run angeheuert zu werden, direkt ein Abschiedsküsschen geben, es sei denn, eure gesamte Arbeit dreht sich nur darum, eine Menge Lärm zu veranstalten.

Also, woher wisst ihr nun, welche Art Team der Johnson sucht? Die Anonymität seines Decknamens stellt euch da definitiv vor eine Herausforderung. Fragt euer Netzwerk an Schiebern ab oder spricht mit Runnern, die in der Vergangenheit schon mal mit dem Johnson zusammengearbeitet haben könnten. Runner leben und sterben durch ihren Ruf. Für Johnsons gilt das genauso.

Der Ort, an dem Mr Johnson euch treffen möchte, kann eine Menge über das sagen, was er sucht. Durchsucht die Matrix nach ein paar Bildern des Ortes, fragt ein paar Leute, die vielleicht schon mal da waren, oder geht einfach hin und versucht es mit etwas guter, altmodischer Observation. Sich unter die Menge mischen zu können ist eine Schlüsselqualifikation für einen Shadowrunner.

- Beinarbeit! Lasst mich das noch ein paar Mal sagen: Beinarbeit, Beinarbeit, Beinarbeit. Wenn ihr clever seid, werdet ihr, sobald ihr den Anruf bekommt, alles ausgraben, was ihr über den Ort und den zukünftigen Mr Johnson finden könnt. Dazu gehört auch, alle Gerüchte zu überprüfen, die über die möglichen Jobs da draußen umherschwirren. Geheimnisse sind schwer zu bewahren, und Mr Johnson wird bereits herumgefragt haben, um zu sehen, welche Runner am besten für einen bestimmten Job geeignet sind, lange bevor ihr den Anruf bekommt.
- OrkCEO

Obwohl wir nicht ändern können, was jemand denkt, wenn er uns zum ersten Mal sieht, können wir ändern, was wir ihn sehen lassen wollen. Wir können unsere Angewohnheiten ändern, um uns in unsere Umgebung einzufügen, oder wir können uns so kleiden, wie es von uns in der Situation erwartet wird, in die wir uns begeben. Wir können uns entscheiden, aufzufallen und einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen und damit entweder zu schockieren oder zu beeindrucken oder sogar die Meinung über uns zu untergraben und einen Beobachter dazu zu bringen, uns entweder zu ignorieren oder anderweitig zu unterschätzen. Dieses kleine bisschen soziales Know-how kann viel dazu beitragen, den richtigen Job an Land zu ziehen oder von Verfolgern ignoriert zu werden.

Heutzutage können wir das alles noch viel weiter treiben als vor fünfzig Jahren. Fortschritte in der Cyber-technologie ermöglichen bessere Implantate, die nicht nur zurechtrücken können, was uns Mutter Natur an



schlechten Karten ausgeteilt hat, sondern sie können uns optimieren und uns stärker und schneller als jemals zuvor werden lassen. Von extrem wahrnehmungsstarken Cyberaugen über Headware-Datenspeicher bis hin zu vollständigen modularen Ersatzgliedmaßen kann Chrom all das, was Fleisch nicht kann. Wenn ihr etwas implantiertes Chrom aufblitzen lasst, könnte euer potenzieller Auftraggeber genau deswegen entscheiden, dass ihr die nötigen Voraussetzungen mitbringt, um die Sache durchzuziehen. Es hilft natürlich auch, dass die Gesellschaft Cyberware immer mehr akzeptiert. Nur in den spießigsten Ecken werdet ihr euch noch einen verächtlichen Blick von einem Fragger einfangen, falls mal etwas offensichtliche Cyberware aufblitzt.

- ◆ Wenn's mal so wäre! Ja, Cyberware wird mittlerweile eher akzeptiert. Aber wenn ihr mit offensichtlichem Chrom herumlauft, solltet ihr es besser so gut es geht aufmotzen, sonst glauben einige von den jungen Leuten noch, ihr wäret zu arm für das gute Zeug. Und das sorgt vermutlich dafür, dass ihr ein paar Gigs verliert, oder zumindest dafür, dass ihr nicht so gut bezahlt werdet.
- ◆ Chainmaker

Bioware und Gentechnik wollten sich natürlich nicht ausstechen lassen, und die Fortschritte auf diesen Gebieten haben das früher Unmögliche möglich gemacht, nämlich die Optimierung der Metamenschheit durch genetisches Feintuning und Gentherapie. Habt ihr euer Aussehen satt? Eine Phänotypveränderung kann euer natürliches Selbst in eine andere Version von euch verwandeln, die so fremd ist, dass ihr euch nicht mal selbst wiedererkennen würdet. Das ist nützlich, wenn euer Foto überall bekannt ist und ihr eine alte Identität verbrennen müsst. Es kann euch aber auch helfen, wenn ihr in der SURGE-Lotterie eine Niete gezogen habt und einige der extremeren Expressionen, die dabei aufgetaucht sind, wieder loswerden wollt.

Aber es geht über einfache Treffen und soziale Interaktionen hinaus. Früher gab es mal dieses alte Straßensprichwort. Ihr habt es vielleicht schon mal gehört: „Geekt den Magier zuerst!“ oder etwas in dieser Art. Was, wenn nun jeder wie ein Magier aussieht? Oder noch besser, wenn euer Magier einfach aussieht wie eine weitere Messerklau? Das täuscht vielleicht niemanden, der Auren liest, aber es sind manchmal die kleinen Dinge, die euren Arsch in einem Feuergefecht retten können.

Der Punkt dabei ist, dass die Entscheidungen, die wir darüber treffen, wie wir auf andere wirken, einen verdammt großen Einfluss darauf haben können, wie wir im Geschäft klarkommen, mit wem wir Geschäfte machen und wie wir unsere Brötchen verdienen. Ihr seid vielleicht mit einer hässlichen Visage geboren worden, aber das bedeutet nicht, dass ihr auch damit leben müsst. Mit was ihr leben *müsst*, sind die Konsequenzen daraus, wie ihr euch aufführt. Das betrifft die Konsequenzen aus euch selbst heraus und die Konsequenzen durch andere, die in eure Richtung schauen. Es ist ein Spiel voller Blendwerk, und manchmal müsst ihr einfach so gesehen werden, wie ihr sein wollt.

## ERSCHAFFUNG EINES RUNNERS

Wenn ihr einen Runner für *Shadowrun* erschafft, solltet ihr einige Dinge berücksichtigen. Natürlich wollt ihr, dass euer Runner in der Lage ist, seinen Job effektiv zu erledigen, aber wie er von anderen wahrgenommen wird und wie er sich selbst wahrnimmt, wird darüber entscheiden, wie er letztendlich aussieht. In der Sechsten Welt sind Erscheinung und Stil viel dominierender, als es in vielen anderen Settings der Fall ist. Denn durch soziale Interaktionen bekommen Runner ihre Aufträge, vermeiden Ärger mit der Polizei, kontaktieren Connections und haben es mit vielen nicht auf den Run bezogenen Facetten ihrer Existenz zu tun.

Dinge wie Vor- und Nachteile sind im Hinblick darauf leicht als Einflussfaktoren erkennbar, aber wenn ihr mal einen Schritt zurücktretet und euch das große Ganze anschaut, erkennt ihr schnell, dass der Metatyp und die Attribute eures Charakters einen weit größeren Einfluss haben können, als ihr vielleicht dachtet.

Die Wahl des Metatyps sollte sorgfältig bedacht werden, weil sie einen großen Einfluss auf Interaktionen mit den Personen haben kann, denen eure Charaktere im Laufe einer Kampagne begegnen. Einen Elfen wegen seiner hohen Geschicklichkeit zu wählen, ohne die anderen Faktoren mit einzubeziehen, kann kurzsichtig sein, denn euer Charakter könnte auf Vorbehalte gegen Elfen treffen, auf die er nicht vorbereitet war. Vielleicht findet er sich auch in einer Gruppe fanatischer Verfechter der elfischen Überlegenheit wie zum Beispiel den Ancients wieder.

Genauso kann die Wahl einer Trollin wegen ihrer hohen Widerstandskraft und Stärke im Kampf Spaß machen. Aber außerhalb des Kampfes könnt ihr schnell enttäuscht davon sein, dass ihr für alles mehr bezahlen müsst und permanent zum Ziel von Vorurteilen werdet.

Wenn wir mal etwas weiter gehen, könntet ihr auch die Metavariante eines Standard-Metatyps wählen. Diese sind deutlich seltener und werden sicherlich die Aufmerksamkeit der Passanten auf sich ziehen und einen bleibenden Eindruck bei allen hinterlassen, die sie gesehen haben. Das ist nicht immer das, was ihr wollt, wenn ihr als abstreitbare Aktivposten arbeitet, aber manchmal muss man eben mit den Karten spielen, die einem das Leben ausgeteilt hat.

Andere, noch exotischere Optionen, wie die Infizierten oder Zentauren und andere Metasapiente, würden definitiv auffallen. Aber noch wichtiger ist, dass die Art und Weise, wie sie mit der Welt um sich herum interagieren, stark von ihrer Selbstwahrnehmung beeinflusst wird. Auch ihre Weltanschauung würde sich stark von der eines gewöhnlicheren Metatyps unterscheiden.

Sobald ihr euch für einen Metatyp entschieden habt, könnt ihr eure Aufmerksamkeit auf die Attribute eures Charakters richten. Manche schauen sich ein Charakterblatt an und sehen nur die nackten Zahlen. Dieses Attribut braucht man zum Schießen, dieses hier für den Schadenswiderstand, das hier für Matrixhandlungen und so weiter. Tatsächlich eignen sich die Attribute rein regeltechnisch für diese Aktionen, aber sie spiegeln auch wider, wie der jeweilige Charakter von anderen in der Spielwelt wahrgenommen wird und wie er sich selbst sieht.



Ein unterdurchschnittlicher oder minimaler Wert repräsentiert eine Schwäche des Charakters. Eine niedrige Stärke bedeutet zwangsläufig, dass der Charakter körperlich schwach ist und keine schweren Gegenstände heben kann. Umgekehrt kann eine hohe Stärke bedeuten, dass der Charakter muskulös aussieht oder über Bodytech oder andere Verbesserungen verfügt, die in einem schwächer erscheinenden Körper verborgen sind. Ein niedriger Wert in Reaktion kann auf jemanden hindeuten, der ungeschickt ist, und eine niedrige Geschicklichkeit könnte auf jemanden hinweisen, dessen Feinmotorik zu wünschen übrig lässt. Denkt daran, dass es am Ende oft ein Würfelwurf ist, der über Erfolg oder Misserfolg entscheidet. Wenn ihr spielt, als ob euer Charakter hohe Werte hätte, obwohl er in Wirklichkeit eine 1 hat, wird das sehr wahrscheinlich zu einigen Problemen führen.

Ein übliches Vorgehen bei der Charaktererschaffung für Tabletop-Rollenspiele besteht darin, ein unerwünschtes oder häufig ungenutztes Attribut zu bestimmen und es dann „auszusortieren“, es also so weit wie möglich zu minimieren, damit man andere Attribute optimieren kann, die für die häufigsten Handlungen im Spiel benötigt werden. Auch in *Shadowrun* ist das so, aber das Setting, das ja einen großen Anteil des Spiels bestimmt, hält uns bis zu einem gewissen Grad davon ab. Das Setting selbst unterscheidet *Shadowrun* diesbezüglich von anderen Rollenspielen, da es eine einzigartige Mischung aus verschiedenen Genres ist, die in einer riesigen, nachvollziehbaren Spielwelt zusammenkommen. Und mit dieser Welt auf andere Weise als nur durch das Bekämpfen der Gegner zu interagieren, ist ein essenzieller Bestandteil einer ganzheitlichen Erfahrung von *Shadowrun*. Ein Charakter, der bei der Erschaffung bestimmte Werte vernachlässigt, um sich voll und ganz auf seine Effizienz im Kampf zu konzentrieren, wird in Bezug auf andere, ebenso wichtige Aspekte des Spiels einen entscheidenden Nachteil haben. Das heißt nicht, dass der Charakter diese Fähigkeiten nicht später noch entwickeln kann – nachdem ihr ein paar Missionen hinter euch habt, kostet es einen geringen Aufwand an Karma, um ein sehr niedriges Attribut oder eine sehr niedrige Fertigkeit zu verbessern. Und es kann natürlich absolut nachvollziehbare und aus dem Charakter entwachsene Gründe geben, warum die Werte seiner Attribute eben so ausfallen. Man sollte es eben nur bedenken, wenn man einen Runner als ganzen Charakter statt als laufende Waffenplattform bauen möchte.

Das Nächste, was es bei der Charaktererschaffung zu berücksichtigen gilt, sind die Vor- und Nachteile. Sie können leicht zur Triebfeder dafür werden, wie ein Charakter sich selbst wahrnimmt oder wie er von anderen wahrgenommen wird.

Merkmale wie Unauffälligkeit, Auffälliger Stil oder Ungehobelt können auf dramatische Weise verändern, wie ein Charakter gesehen wird. Wo ein Charakter mit dem Vorteil Unauffälligkeit leicht mit der Menge verschmilzt, würde ein Charakter mit dem Nachteil Auffälliger Stil aus der Menge herausstechen und schon bemerkt werden, wenn er einfach nur vorbeiläuft. Das wäre beispielsweise die Frau mit dem knallgrünen Iro und der Synthlederkleidung, die über ein Konzerngelände voller Leute in feinen Geschäftsanzügen läuft. Keiner der Charaktere ist falsch, nur ist eben einer davon viel einprägsamer als die anderen und wird eventuell später auf eine bereits vorgefasste Meinung treffen, sei sie nun zum Guten oder zum Schlechten. Darüber hinaus

kann sich ein extremer Nachteil wie Ungehobelt für das gesamte Team nachteilig auswirken. Ein Runner mit diesem Nachteil ist in sozialer Hinsicht das Äquivalent von Betonschuhen, die alle um sich herum mit in die Tiefe reißen.

Charaktere mit dem Nachteil Auffälliger Stil gelten vielleicht als schrullig, unkonventionell oder – wenn die Dinge einen etwas finstere Verlauf nehmen – als Außenseiter, die nicht dazugehören. Ein solcher Charakter mag sowohl die positive als auch die negative Aufmerksamkeit genießen und die ganzen „Drohnen“ kritisieren, die sich dazu entschieden haben, sich anzupassen. Im schlimmsten Fall könnten die angepassten Typen versuchen, den Auffälligen zum Schweigen zu bringen, und das hat unglücklicherweise das Potenzial für Gewalt. Überhaupt ist Gewalt etwas, worauf dieser Charakter jederzeit vorbereitet sein muss, und diese Erkenntnis birgt die Möglichkeit, dass eine solche Person leichtsinnig erscheint oder paranoid wird und sich verfolgt fühlt. Die Spielleitung sollte vorsichtig damit sein, solche Elemente ins Spiel einzuführen. Zwar hat dieses Element der Ausgrenzung das Potenzial, das Spiel um eine interessante und vielschichtige Erfahrung zu bereichern, aber es kann auch zu viel von der echten Welt in ein Spiel einbringen, das die Spielenden aus eskapistischen Motiven spielen wollen. Die Spielleitung sollte sicherstellen, dass alle Spielenden damit einverstanden sind, diese Art von Story-Elementen als Teil einer Kampagne zu verwenden.

Letztendlich sollten Vor- und Nachteile sehr sorgfältig abgewogen werden, da sie den Charakter in eine Richtung führen könnten, die zu einigen sehr intensiven Spielerfahrungen führen oder als recht einschränkend empfunden werden könnte. Wenn ihr einfach nur die Auswirkungen eines Nachteils ausspielen wollt, ohne den Nachteil tatsächlich zu nehmen, bedeutet das einfach, dass ihr nicht durch einen Würfelwurf daran gebunden seid, festzulegen, ob der Charakter dazu gezwungen ist, sich auf diese Weise zu verhalten. Nur weil sich eure Runner hin und wieder mit Soyweiser und Appletinis abschießen, müssen sie noch lange nicht den Nachteil Abhängigkeit haben.

Bleiben wir mal dabei, wie sich ein Charakter selbst wahrnimmt. Falls er sich als nicht stark oder schnell genug erlebt, ist Bodytech oft die Antwort. Dauerhafte Körperveränderungen sind in der Welt von *Shadowrun* erstaunlich weit verbreitet, wobei die häufigsten davon Ersatzgliedmaßen oder ein Matrixinterface wie zum Beispiel eine Datenbuchse oder Cyberaugen sind. Auch Reflexverstärkungen, die den Charakter zum schnellsten Colt im Westen werden lassen, sind unter Runnern und Kämpfern sehr beliebt, denn sie verfolgen die Idee, dass derjenige, den ihr selbst zuerst erschießt, euch nicht mehr erschießen kann.

Die Anwesenheit von Cyberware schafft die allgegenwärtige Ästhetik, die mit dem Genre von *Shadowrun* verbunden ist. Jeder hat Implantate, von Taxifahrern über Angestellte bis hin zu Straßengängern. Jeder scheint eine Möglichkeit zu haben, mit der Matrix zu interagieren, und diese Interaktionen sind so allgegenwärtig, dass diejenigen ohne geeignetes Implantat fast wie Dinosaurier wirken, die in einer dunklen Welt ohne AR zurückgelassen werden, ohne dass die blinkenden Overlays den Schmutz des Lebens auf der Straße verbergen.

Andere Erweiterungen in Form von Bioware, genetischen Verbesserungen oder sogar Nanoware können





drastisch beeinflussen, wie Runner sich selbst sehen oder wie sie von anderen gesehen werden. Zum Beispiel sorgen manche Bioware-Implantate dafür, dass ihre Anwender doppelt so viel essen müssen, um die implantierten Systeme mit ausreichend Energie zu versorgen. Zum größten Teil sind diese Arten von Implantaten jedoch für den zufälligen Beobachter nicht sichtbar, und viele Runner nutzen dies gerne zu ihrem Vorteil, indem sie ihre Stärke verbergen, anstatt sie durch glänzende Cyberarme zu präsentieren.

Neben dem reinen Aussehen des Runners ist es auch wichtig, mit wem er in Verbindung steht. Connections können den Unterschied machen, ob man blind in eine Situation hineinläuft oder ob man weiß, worauf man sich einlässt. Oft sieht man nur die Dienstleistungen, die eine Connection erbringen kann, und übersieht dabei völlig, welche Fülle an Informationen durch diese Connection gewonnen werden kann, wie zum Beispiel bei einem Straßendoc oder einem Schieber, der Ausrüstung mit hoher Verfügbarkeit beschaffen kann. Der Streifenpolizist, den ihr als Connection habt, ist sicher gut dafür, in eine Kriminalakte zu schauen und mögliche Aufenthaltsorte einer Gang zu überprüfen, aber er kann euch auch helfen, zu vermeiden, dass ihr in den Knast geschleppt werdet, wenn er zufällig in der Gegend ist. Die Taliskrämerin kann euch ein paar magische Güter eurer Wahl verkaufen, aber es könnte auch ihr Wissen über das Okkulte sein oder sogar ihre Erinnerung an einen Yakuza-Schläger, der hier vor drei Wochen etwas gekauft hat, was für euren aktuellen Run entscheidend sein könnte. Der obdachlose Typ, der in einer nahe gelegenen Garage herumhängt, kann euch erzählen, wer hier vorbeikam und in den Stuffer Shack eingebrochen ist. Diese Liste ließe sich endlos fortsetzen, und jede

Connection wird früher oder später einmal nützlich. Unterschätzt nie die Macht der Information.

Wenn ihr erst mal die gesamte Ausrüstung eingekauft, alle Implantate eingebaut und die Munition auf eurem Charakterblatt vermerkt habt, ist da immer noch eine Sache, die es zu kaufen gilt: der Lebensstil. Das wird bei der Charaktererschaffung oft vergessen, aber es ist wichtig, da der Lebensstil eines Runners einen gewaltigen Einfluss auf sein Erscheinungsbild haben kann und darauf, mit wem er tagtäglich zu tun hat und Geschäfte macht.

Ein Runner mit dem Lebensstil Auf der Straße wird sehr wahrscheinlich dreckig und ungepflegt sein, da er die Nacht in einem Hauseingang oder einer Seitengasse verbracht hat. Vermutlich wurde er von einem übereifrigen Polizisten oder einem vorurteilsbehafteten Ladenbesitzer von den öffentlichen Plätzen vertrieben. Es ist denkbar, dass er nicht viel oder sogar gar keine gute Kleidung besitzt, und alles in allem kann sein Erscheinungsbild für Leute verstörend sein, die nicht sowieso jeden Tag mit Leuten von der Straße zu tun haben.

Auf der anderen Seite würde ein Runner mit einem Oberschicht- oder gar Luxus-Lebensstil auch all die kleinen Dinge haben, die man damit in Verbindung bringt – teure Kleidung, protzige Autos, eingetragene Markennamen auf maßgefertigter Ausrüstung und so weiter. Obwohl er vermutlich nicht denselben Vorurteilen ausgesetzt ist wie jemand, der auf der Straße lebt, wäre er in einem Viertel, das nicht seinem Wohlstand entspricht, im Nachteil. Wer sich im Herzen der Barrens in einem Eurocar Westwind blicken lässt, schreit geradezu danach, ihn nach einer Stunde zerlegt und aufgebockt wiederzufinden. Mit Nuyen um sich zu werfen macht den Runner zum Ziel für Gangs, die Biergeld abgreifen



wollen, und Ladenbesitzer könnten es einem reichen Fragger verübeln, wenn er in ihre Ecke der Stadt kommt und dort einen auf dicke Hose macht.

Wenn ihr all das sorgfältig in eure Überlegungen mit einbezieht, entsteht ein vernünftiges Bild davon, wie euer Runner aussehen könnte, welche Aufträge er erledigen wird und wie er sich benehmen wird. Falls ihr noch einen Schritt weitergehen und noch mehr Fleisch auf die Knochen packen wollt, schaut euch den letzten Schliff bei der Erschaffung eines Runners an: die 20 Fragen.

## 20 FRAGEN

Dein Charakter ist mehr als nur eine Reihe von Zahlen und ein Haufen Ausrüstung. Die Entscheidungen, die du im Spiel triffst, werden aus den Erfahrungen abgeleitet, die der Charakter durchgemacht hat, um dahin zu kommen, wo er jetzt ist. Mithilfe dieses kurzen Fragebogens kannst du eine Geschichte für deinen Charakter entwickeln.

1. Die Natur hat uns mit einer genetischen Grundausstattung versorgt. Wir werden mit Gesichtszügen, einer Hautfarbe, einer Größe, einem Körperbau, einem Metatyp und sogar unseren Begabungen geboren. Diese Merkmale und unser kulturelles Erbe, das uns von unseren Eltern in die Wiege gelegt wurde, bereiten die Bühne für unsere frühen Lebenserfahrungen. Woher kommt dein Charakter, was ist seine Abstammung, wer waren seine Eltern, und was haben sie ihm vererbt?
2. Die Erziehung hinterlässt ihre Spuren an unserer Einstellung und Haltung gegenüber der Welt. Vielleicht wurde dein Charakter von einem liebenden Elternpaar aufgezogen, oder vielleicht haben sie ihn auf der Straße ausgesetzt, sodass er sich selbst durchschlagen musste. Die Umgebung und die Kinderstube seiner Eltern bereiten die Bühne für die Meinungen deines Charakters über die Welt und wie dein Charakter auf Situationen reagiert. Angenommen, sie könnten sprechen, was würde jedes Elternteil deines Charakters über ihn sagen?
3. Einige historische Ereignisse hinterlassen auf profunde Weise Spuren in uns. Vielleicht wurden die frühen Jahre deines Charakters durch die Verfolgung der Technomancer oder das Attentat auf Präsident Dunkelzahn geprägt. Vielleicht wurde er auch für immer verändert, als die Lichter in vielen Städten der UCAS plötzlich ausgingen, oder er wurde von der Angst vor KFS und dem Lockdown in Boston beeinflusst. Wähle ein paar Ereignisse aus der jüngsten Geschichte von *Shadowrun* und beantworte, wo dein Charakter zu diesem Zeitpunkt war, an was von diesem Ereignis er sich erinnert und was er tat, als das Ereignis stattfand.
4. Nicht viele Leute entscheiden sich für das glorreiche Dasein als abstreitbarer Aktivposten. Oft hatten diese Personen keine große Wahl in dieser Angelegenheit, da sie von jemandem dazu gezwungen wurden, der ein Druckmittel gegen sie hatte. Vielleicht wurden sie auch einfach durch Umstände hineingestoßen, über die sie keine Kontrolle hatten. Und selbst wenn es ihre bewusste Entscheidung war, in die Schatten zu gehen, wurde ihre Entscheidung durch die Welt um sie herum beeinflusst. Wie ist dein Charakter in die Schatten geraten, und warum hat er diesen Pfad gewählt?
5. Eine Bude ist nicht nur der Ort, wo dein Charakter ein kleines Nickerchen machen kann. Sie ist ein Ort mit Nachbarn, und vermutlich hat dein Charakter dafür gesorgt, dass er sich dort wie zu Hause fühlt. Manchmal ist das etwas Kleines, wie ein einzelnes Bild an der Wand, das eine persönliche Bedeutung hat. Andere Runner haben Zeit und Geld investiert, um sich Vorhänge und ihre Lieblingswandfarbe auszusuchen. Vielleicht sind die Nachbarn ein nettes, älteres Paar oder vielleicht ein junger Kerl, der bis in die frühen Morgenstunden Party macht. Was hat dein Charakter mit seinem Wohnraum angestellt?
6. Jeder hat Glaubensgrundsätze und Überzeugungen, die sein Leben antreiben. Einige davon sind religiös, einige politisch, einige gesellschaftlich, und einige drehen sich lediglich darum, warum wir hier sind. Einige dieser Glaubensgrundsätze sind stark genug, um einen Nachteil zu ermöglichen, während andere zwar vorhanden sind, aber die Fähigkeit des Charakters, zu tun, was für den Job getan werden muss, nicht negativ beeinflussen. Woran glaubt dein Charakter, was sind seine Überzeugungen, und warum haben sie weiterhin Bestand?
7. Du kennst ihn auch, diesen Freund, der zu jeder sich bietenden Gelegenheit ein Zitat seiner Lieblings-Tridshow bringt oder dessen Lache klingt, als ob man mit den Fingernägeln über eine Schultafel fährt. Welche Macken hat dein Charakter, die anderen auf die Nerven gehen? Was an der Persönlichkeit deines Charakters magst du am wenigsten?
8. Falls es eine Konstante in der Sechsten Welt gibt, dann ist es der Einfluss der Großen Zehn, der AAA-Megakons. Diese transnationalen Giganten dominieren das Alltagsleben in den 2080ern. Sie sind überall – angefangen mit jedermanns Lieblings-Tridshow bis hin zu den Frühstücksflocken. Gibt es unter den Großen Zehn welche, die dein Charakter hasst? Und warum? Gibt es welche, die ihm egal sind oder die er sogar mag?
9. Leute sind naturgemäß soziale Wesen und haben Bekanntschaften und Freunde, die zu ihrem engsten Kreis gehören. Das gilt insbesondere in den Schatten, wo oft nicht deine eigene Macht den Ausschlag gibt, sondern die Macht, die du dir von anderen borgen kannst. Es geht nicht darum, wer du bist, sondern wen du kennst. Hinter jeder dieser Beziehungen steckt eine Geschichte. Wie lautet die Geschichte zwischen deinem Charakter und seinen Connections?
10. Dein Charakter hat eine Pause zwischen den Runs, und bis morgen Nachmittag gibt es keine weiteren Punkte auf seiner To-Do-Liste. Er könnte Zeit auf dem Schießstand verbringen, oder vielleicht fährt er nach Downtown, um sich ein Combatbiking-Spiel anzuschauen. Was stellt er mit dem Tag an?
11. Dein Charakter hat bestimmte Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse. Seine Liste an Aktions- und Wissensfertigkeiten definiert, was er weiß



und worin er Experte ist. Wie kommt es, dass er diese Dinge gelernt hat, und wie hat er sie auf diese Stufe bringen können?

12. Vielleicht nennt dein Charakter es seinen moralischen Kodex, oder er weiß einfach, welche Linie er niemals überschreiten möchte. Jeder hat seine Grenzen. Vielleicht würde dein Charakter niemals Wetwork machen, oder vielleicht zieht er die Linie, wenn es darum geht, Waisen um Geld zu erleichtern. Gibt es eine moralische Grenze, die dein Charakter auf den Jobs durchsetzt, die er annimmt? Bei welcher Schattenarbeit würde er sich verweigern?
13. Falls du einen Erwachten oder Emergenten Charakter spielst, denk über seine Tradition oder sein Paradigma nach. Selbst innerhalb der großen, etablierten magischen Traditionen und technomantischen Strömungen könnte dein Charakter seine eigene Art haben, die Dinge zu tun. Was hat deinen Charakter zu diesem bestimmten Paradigma gebracht, und wie beeinflusst es die Art, wie er die Welt und seine Fähigkeiten erlebt? Wie überträgt sich das auf seine Wahl eines Schutzgeistes oder Paragons, und wie beeinflusst es das Aussehen seiner Geister oder Sprites?
14. Bodytech ist in der Sechsten Welt weitverbreitet, auch wenn es immer noch einige Vorurteile gegen sie gibt. Cyber- und Bioware sind selten billig, und viele Implantate sind illegal oder lizenzpflichtig. Wie kommt es, dass dein Charakter dieses Stück Bodytech hat, wie hat er dafür bezahlt, und was hat ihn zu dieser Wahl motiviert?
15. Es gibt im Leben eines Shadowrunners sehr wenig, was man als normal bezeichnen könnte. Dein Charakter kennt aber vermutlich jemanden, von dem er glaubt, diese Person führe ein ganz normales Leben, ob diese Person nun in einem Slum oder in einem Anwesen wohnt. Was hält dein Charakter vom gewöhnlichen Leben, von der Mainstream-Kultur und von denen, die sich daran festhalten?
16. Manchmal bringen uns unsere Ängste dazu, Dinge zu tun, auf die wir nicht stolz sind. Ein anderes Mal verhindern sie, dass wir Dinge tun, obwohl andere darauf angewiesen sind, dass wir sie tun. Welche tief verwurzelte Angst oder welchen wiederkehrenden Albtraum hat dein Charakter, und was ist daran so furchterregend für ihn?
17. Leute sind ein sentimentaler Haufen, die den Dingen in ihrem Besitz oder den Leuten, denen sie sich nahe fühlen, einen Wert beimessen. Das könnte die Lieblingswaffe sein, ein geliebtes Maria-Mercurial-T-Shirt im Vintage-Style oder der Straßenjunge, der immer wieder nützliche Infos von der Straße aufschnappt. Was ist der wertvollste Besitz oder die engste Connection deines Charakters, und wie kam es, dass der Gegenstand oder die Connection so wichtig für ihn wurde?

## OPTIONEN FÜR DIE SPIELLEITUNG: KARMA FÜR DIE CHARAKTERENTWICKLUNG

Spielende, die mit einem vollständig ausgestalteten Charakter am Spieltisch erscheinen, bieten eine Menge Anknüpfungspunkte fürs Rollenspiel. Die NSC in deiner Kampagne werden in der Lage sein, auf deutlich komplexere Weise mit den Spielercharakteren zu interagieren, wenn diese Charaktere detailliert ausgearbeitet wurden. Jede der 20 Fragen kann neue Erzählstränge und Ideen für Nebenhandlungen generieren, die in die Kampagne integriert werden können. Außerdem wird es leichter, den Charakteren in der Geschichte etwas zu geben, das ihnen wichtig ist, wenn du ihre Motive kennst.

Als Spielleitung fühlst du dich manchmal vielleicht besonders großzügig. Da du weißt, dass die Beantwortung der 20 Fragen das Spiel aufwertet, möchtest du vielleicht im Gegenzug auch etwas von Wert anbieten. Die Spielenden mit Karma für die Zeit zu belohnen, die sie in die Entwicklung ihrer Charaktere und in die Kampagne investieren, könnte sie dazu ermutigen, die Fragen zu beantworten. 1 Karma pro Frage wäre zwar vielleicht etwas viel, aber du könntest für die Zeit zwischen zwei Spielsitzungen zwei der Fragen wählen, deren Beantwortung einen 1 Karma gibt. So ist der Fortschritt auf dem Karmakonto auch gleichmäßiger. Alternativ dazu kannst du schon bei der Charaktererschaffung 3 Karma für die durchdachte Beantwortung von je zehn Fragen in Aussicht stellen.

18. Egal, wie sehr einen das Leben runterziehen kann, eine der großartigsten Fähigkeiten der Menschheit ist es, sich Ziele für die Zukunft zu setzen. Jeder hat Träume, vom kleinen Kind über den Erwachsenen bis hin zur betagten Dame. Was wollte dein Charakter werden, als er klein war? Und hat er jetzt neue Ziele?
19. Man kann eine Trid-Show nicht anhand des Trailers beurteilen, aber die Leute werden aufgrund der Erscheinung deines Charakters ein schnelles Urteil über ihn fällen. Er wird anhand seines Modegeschmacks, seines Sinns für Farben, der Art, wie er steht, redet und sich benimmt, beurteilt. Wie sieht dein Charakter aus, und was hat seine Wahl inspiriert?
20. Echte Namen bedeuten Macht, deswegen arbeiten die meisten Runner mit einem Decknamen. Wenn Runner sich einen Ruf aufbauen, wird ihr Ruhm mit dem Straßennamen verbunden sein. Dein Charakter könnte sich diesen Straßennamen selbst ausgesucht haben, aber meistens hat er ihn sich durch eine Tat auf einem Run verdient. Wie kam es, dass dein Charakter unter seinem Straßennamen bekannt wurde?



HORTBAU







# DIE ERSCHAFFUNG EINES SCHATTENS

In *Shadowrun* kannst du detaillierte, einzigartige, interessante und effektive Charaktere erschaffen. Du bist nicht auf bestimmte Archetypen oder Klassen beschränkt und hast die Freiheit, die unterschiedlichen Komponenten der Charaktererschaffung so zu priorisieren, wie du es möchtest. Das Kapitel *Charaktererschaffung* in *Shadowrun, Sechste Edition* (S. 60) versorgt dich mit den Grundregeln für die Charaktererschaffung, bei denen du fünf unterschiedlichen Kategorien Prioritäten zuweisen kannst. Dieses Kapitel stellt dir drei alternative Methoden der Charaktererschaffung vor, die dir (im Fall der Summenmethode oder des Punktekaufsystems) mehr Anpassungsmöglichkeiten geben oder dir (im Fall des Lebenspfad-Systems) helfen, einen dichten erzählerischen Hintergrund zu entwickeln, während du deinen Charakter erschaffst.

## DIE SUMMENMETHODE

Wenn du auf der Suche nach etwas mehr Anpassungsmöglichkeiten bist, als das Prioritätensystem zulässt, ist die Summenmethode eine einfache Alternative. Im Grunde ist sie nur eine etwas andere Herangehensweise an das Prioritätensystem. Üblicherweise muss man den fünf Kategorien der Charaktererschaffung (SR6, S. 64) genau einmal Priorität A, einmal Priorität B, einmal Priorität C, einmal Priorität D und einmal Priorität E zuweisen. Wenn du stattdessen die Summenmethode

verwendest, stehen dir 10 Punkte zur Verfügung, um damit fünf Prioritäten zu erwerben. Dabei ist Priorität E kostenlos, Priorität D kostet 1 Punkt, Priorität C 2 Punkte, Priorität B 3 Punkte und Priorität A 4 Punkte. Du kannst eine beliebige Kombination von Prioritäten erwerben, solange die Summe ihrer Kosten 10 ergibt, zum Beispiel:

- zweimal Priorität A, zweimal Priorität D und einmal Priorität E
- alle fünf Kategorien auf Priorität C
- dreimal Priorität B, einmal Priorität D und einmal Priorität E
- einmal Priorität A, dreimal Priorität C und einmal Priorität E

Genau wie beim Prioritätensystem weist du jeder Kategorie genau einen Buchstaben zu.

Sobald du deine Prioritäten vergeben hast, erhältst du wie gewohnt die entsprechenden Punkte je Priorität für Attribute und Fertigkeiten sowie Anpassungspunkte, Ressourcen und eventuelle Fähigkeiten, die dein Charakter durch Magie oder Resonanz erhält (s. *Prioritätentabelle*, SR6, S. 65).

Dann fährst du mit Schritt drei der Charaktererschaffung (SR6, S. 68) fort und erwirbst Vor- und Nachteile, Ausrüstung, Connections, Wissens- und Sprachfertigkeiten und gibst deine 50 Punkte Individualisierungskarma aus.



## EIN WORT ZU CONNECTIONS

Für alle in diesem Kapitel vorgestellten alternativen Charaktererschaffungssysteme (und auch für die Standard-Charaktererschaffung in *SR6*) gilt, dass – über die kostenlosen Einfluss- und Loyalitätsstufen hinaus – zusätzliche Einfluss- und Loyalitätsstufen für jeweils 1 Karma hinzugekauft werden können.

## CHARAKTERERSCHAFFUNG MIT DER SUMMENMETHODE, BEISPIEL 1

In diesem Beispiel entwerfen wir einen Rigger mit ein paar sozialen Fertigkeiten. Dieser Charakter braucht ordentliche Attribute und Fertigkeiten sowie einen Haufen Nuyen. Magisches und digitales Erwachen sind für dieses Charakterkonzept unwichtig. Außerdem können wir es uns erlauben, die Kategorie für Anpassungspunkte nach Metatyp auf eine niedrige Priorität zu setzen. Für 4 Punkte weisen wir den Ressourcen Priorität A zu, was uns mit 450.000 Nuyen ausstattet, um damit unsere teure Bodytech, Ausrüstung, Fahrzeuge und Drohnen zu kaufen. Für jeweils 3 Punkte erhalten wir Priorität B sowohl für Attribute als auch für Fertigkeiten. Damit sind keine Punkte mehr übrig, sodass wir Priorität E für den Metatyp und Magie/Resonanz nehmen müssen. Wenn wir denselben Charakter mit dem üblichen Prioritätensystem erschaffen hätten, hätten wir uns entweder bei Attributen oder bei Fertigkeiten mit Priorität C zufriedengeben müssen, hätten dafür aber mehr Anpassungspunkte nach Metatyp zur Verfügung gehabt.

Mit der Summenmethode können wir unseren Rigger mit 16 Attributspunkten, 24 Fertigkeitpunkten, 450.000 Nuyen und 1 Anpassungspunkt für Spezialattribute oder die besonderen Attribute nach Metatyp ausstatten. Wir wählen Mensch als Metatyp und weisen den Anpassungspunkt so zu, dass wir Edge 2 erhalten. Bei den Attributen entscheiden wir uns für Konstitution 1, Geschicklichkeit 1, Reaktion 3, Stärke 1, Willenskraft 3, Logik 6, Intuition 4 und Charisma 5. Später werden wir unsere 50 Punkte Individualisierungskarma verwenden, um Konstitution und Geschicklichkeit zu steigern. An Fertigkeiten wählen wir Heimlichkeit 4, Mechanik 5 mit einer Spezialisierung auf Geschütze, Steuern 6, Überreden 4 und Wahrnehmung 4. An Ausrüstung haben wir die Wahl zwischen dem Transportrigger- und dem Drohnenrigger-Paket (S. 57), was uns direkt mit der Bodytech, den Fahrzeugen, den Drohnen und all der anderen Ausrüstung versorgt, die wir brauchen werden. Wir müssen dann noch unsere Connections, Wissens- und Sprachfertigkeiten sowie unsere Vor- und Nachteile wählen. Und wir müssen noch unsere 50 Punkte Individualisierungskarma ausgeben. Wir lassen an dieser Stelle offen, welche Vor- und Nachteile gewählt werden; wichtig ist nur, dass wir davon ausgehen, dass sich die Karmaboni und -kosten ausgleichen. Dann geben wir das gesamte Individualisierungskarma aus, um Konstitution und Geschicklichkeit jeweils auf 3 zu bringen. Es wäre nett gewesen, direkt mit der Fertigkeit Einfluss zu starten, aber darum müssen wir uns später kümmern. Wegen unseres Charismas von 5 erhalten wir 30 Punkte, die wir für unsere Connections ausgeben dürfen, sodass

wir das Spiel mit einer Auswahl an gut vernetzten und loyalen Connections beginnen können. Durch unser Logik-Attribut erhalten wir 6 Wissensfertigkeiten und/oder Stufen an Sprachfertigkeiten zusätzlich zu unserer Muttersprache. Die Details überlassen wir deiner Vorstellungskraft. Der Clou in diesem Beispiel ist, dass wir in der Lage waren, unsere Charakterprioritäten ein klein wenig anzupassen, sodass die Auswahl der Prioritäten mehr unserem Geschmack entspricht.

## CHARAKTERERSCHAFFUNG MIT DER SUMMENMETHODE, BEISPIEL 2

Als zweites Beispiel erschaffen wir einen mundanen, aber sehr fähigen Charakter nach dem Thema eines Detektivs aus dem Film Noir. Wir weisen den Attributen und Fertigkeiten für jeweils 4 Punkte Priorität A zu. Damit bleiben uns noch 2 Punkte, die wir verwenden, um den Ressourcen Priorität C zuzuweisen. So bleibt uns keine andere Wahl, als Priorität E sowohl für die Anpassungspunkte als auch für Magie/Resonanz zu wählen. Nun können wir unseren Charakter mit 24 Attributspunkten, 32 Fertigkeitpunkten, 150.000 Nuyen und 1 Anpassungspunkt bauen. Als Metatyp nehmen wir den Zwerg. Unsere Attribute sind Konstitution 5, Geschicklichkeit 6, Reaktion 4, Stärke 1, Willenskraft 3, Logik 4, Intuition 5, Charisma 4 und Edge 2. An Fertigkeiten haben wir Athletik 4, Einfluss 5, Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 4, Natur 4, Überreden 5 und Wahrnehmung 5. Obwohl unser Charakter mundan ist, passt das Pistolero-Adeptenpaket (S. 53) sehr gut und deckt für 50.000 Nuyen die meiste benötigte Ausrüstung ab. Wir werden den Großteil der verbleibenden 100.000 Nuyen für Bodytech verwenden, wodurch wir gebrauchte Reflexbooster der Stufe 2 und ein Paar richtig nette Cyberaugen bekommen. Jetzt, wo der Summenmethoden-Teil der Charaktererschaffung erledigt ist, können wir wie gewohnt mit den nächsten Schritten weitermachen.

## DAS PUNKTE-KAUFSYSTEM

Verwende das Punktekaufsystem, wenn du einen maßgeschneiderten Charakter erstellen willst und es dir nichts ausmacht, etwas mehr Zeit zu investieren, um den Charakter genau so hinzubekommen, wie du ihn haben möchtest.

Das Punktekaufsystem ersetzt Schritt zwei der Charaktererschaffung (SR6, S. 64) und verwendet Charakterpunkte (kurz CP) statt Prioritäten zur Charaktererschaffung.

Charakterpunkte unterscheiden sich von allen anderen Ressourcen in *Shadowrun*. Sie werden nur bei der Charaktererschaffung verwendet und auch nur, wenn du das Punktekaufsystem verwendest.

Shadowrunner werden mit 100 CP erschaffen. Du musst alle deine CP komplett aufbrauchen, um die Charaktererschaffung abzuschließen; CP können nicht ins laufende Spiel übertragen werden. Du erhältst aber immer noch die 50 Punkte Individualisierungskarma, die du in Schritt vier der Charaktererschaffung (SR6, S. 69) wie gewohnt verwenden kannst.





## METATYP/METAVARIANTE WÄHLEN

Wähle den Metatyp oder die Metavariante, den oder die dein Charakter haben soll. Einige dieser Optionen kosten eventuell Karma, das von den 50 Punkten Individualisierungskarma abgezogen wird. Jeder metagenetische Vorteil muss ebenfalls vom Individualisierungskarma bezahlt werden, jeder metagenetische Nachteil gibt dir einen Bonus auf dein Individualisierungskarma.

Deine Wahl des Metatyps, der Metavariante oder der anderen dir zur Verfügung stehenden Optionen kostet dich keine CP. Die Kosten für diese Dinge werden in diesem Schritt immer mit Individualisierungskarma bezahlt. Einige alternative Charaktertypen wie zum Beispiel Gestaltwandler (die in einem späteren Buch beschrieben werden) oder Infizierte werden von der Spielleitung eventuell nicht in jeder Kampagne zugelassen. Falls du einen dieser Charaktertypen wählen möchtest, sprich das vorher mit der Spielleitung ab. Nicht jede Spielleitung wird mit jeder Charakteroption einverstanden sein.

## MAGIE, RESONANZ ODER MUNDAN WÄHLEN

(DU MUSST DICH FÜR GENAU EINE OPTION  
ENTSCHEIDEN):

- **Mundan:** 0 CP
- **Erwacht:** 10 CP
- **Technomancer:** 10 CP

Falls du dich für einen Erwachten Charakter oder einen Technomancer entscheidest, wähle den Typ aus: Vollzauberer, Magieradept, Adept, Aspektzauberer oder Technomancer.

Technomancer beginnen mit Resonanz 1.

Vollzauberer, Adepten und Magieradepten beginnen mit Magie 1.

Aspektzauberer beginnen mit Magie 2.

Die Attribute Magie und Resonanz dürfen wie gewohnt mit Anpassungspunkten erhöht werden.

Falls du den Adepten oder Magieradepten gewählt hast, kannst du Kraftpunkte (KP) für Adepten für je 4 CP (beziehungsweise für je 8 CP bei Magieradepten) kaufen. Du darfst jedoch höchstens so viele KP kaufen, wie dein finales Magieattribut beträgt.

Falls du dich für einen Technomancer entschieden hast, kannst du Komplexe Formen kaufen. Falls du dich für einen Vollzauberer, Magieradepten oder Aspektzauberer entschieden hast, kannst du Zauber kaufen.

Zauberer, Magieradepten und Aspektzauberer dürfen so viele Zauber und Rituale erwerben, wie ihr doppeltes finales Magieattribut beträgt (wobei Magieradepten vor dem Verdoppeln die erworbenen Kraftpunkte vom Magieattribut abziehen, um diese Anzahl zu bestimmen). Zauber und Rituale kosten jeweils 2 CP.

Technomancer dürfen maximal so viele Komplexe Formen erwerben, wie ihrer doppelten finalen Resonanz entspricht. Auch diese kosten jeweils 2 CP.

Beachte: Charaktere erhalten *keine* automatischen Kraftpunkte, Zauber oder Komplexen Formen. Sie müssen sie immer mit CP kaufen.



## ANPASSUNGSPUNKTE KAUFEN

Alle Charaktere beginnen die Erschaffung mit Edge 1 sowie 1 kostenlosen Anpassungspunkt. Du kannst bis zu 12 weitere Anpassungspunkte für jeweils 4 CP dazukaufen. Jeder Anpassungspunkt kann verwendet werden, um ein Attribut aus der folgenden Aufzählung um 1 zu erhöhen: Edge, Magie (nur Erwachte Charaktere), Resonanz (nur Technomancer) oder ein beliebiges Attribut, dessen Maximum bei deinem gewählten Metatyp oder deiner gewählten Metavariante höher als 6 ist. Anpassungspunkte dürfen nicht verwendet werden, um andere als die hier aufgeführten Attribute zu erhöhen.

## ATTRIBUTE KAUFEN

Alle Attribute deines Charakters haben zu Beginn der Charaktererschaffung automatisch den Wert 1. Jeder Charakter beginnt das Spiel außerdem mit 4 kostenlosen Attributspunkten, die du frei verteilen kannst. Außerdem kannst du bis zu 20 zusätzliche Attributspunkte für je 2 CP erwerben. Für je einen Attributspunkt kannst du je eines der nachfolgenden Attribute erhöhen: Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion, Stärke, Willenskraft, Logik, Intuition, Charisma. Du darfst jedoch während der Charaktererschaffung nur eines deiner Attribute bis auf sein Metatyp-Maximum erhöhen. Attributspunkte dürfen nicht verwendet werden, um Edge, Magie oder Resonanz zu erhöhen.

## FERTIGKEITEN KAUFEN

Alle Charaktere haben zu Beginn der Charaktererschaffung automatisch 12 Fertigkeitspunkte, die du frei verteilen kannst. Du kannst bis zu 20 zusätzliche Fertigkeitspunkte für jeweils 2 CP kaufen. Für jeden Fertigkeitspunkt kannst du eine neue Fertigkeit auf Stufe 1 erwerben, eine bereits erworbene Fertigkeit um eine Stufe erhöhen oder eine Spezialisierung in einer deiner Fertigkeiten lernen.

Beachte: Du darfst während der Charaktererschaffung nur eine Fertigkeit auf ihre maximale Anfangsstufe bringen. Die maximale Stufe zu Spielbeginn ist 6 (bzw. 7, wenn du den Vorteil Talentiert erworben hast). Du darfst während der Charaktererschaffung außerdem nicht mehr als eine Spezialisierung pro Fertigkeit erwerben (außer bei der Fertigkeit Exotische Waffen); Expertisen dürfen während der Charaktererschaffung nicht erworben werden.

## RESSOURCEN KAUFEN

Charaktere haben zu Beginn der Charaktererschaffung kein automatisches Startkapital. Du kannst bis zu 450.000 Nuyen erwerben, wobei jeweils 15.000 Nuyen 1 CP kosten. Beachte, dass du am Ende der Charaktererschaffung nicht mehr als 5.000 Nuyen behalten kannst. Wenn du mit *Shadowrun* noch nicht so vertraut bist oder etwas Zeit sparen willst, such dir ein paar der vorgefertigten Ausrüstungspakete aus, die du ab Seite 51 in diesem Buch findest.

Wenn du alle Charakterpunkte ausgegeben hast, kannst du wie gewohnt mit Schritt drei der Charaktererschaffung (SR6, S. 68) weitermachen.

## BEISPIEL FÜR DAS PUNKTEKAUFSYSTEM

Wir erschaffen einen Technomancer mit dem Punktekaufsystem. Ein Technomancer zu sein kostet uns 10 der 100 Charakterpunkte. Wir erhalten dafür das Attribut Resonanz automatisch auf 1. Es ist uns aber längst klar, dass wir Resonanz auf einer höheren Stufe haben wollen. 5 Anpassungspunkte für Spezialattribute, um Resonanz auf 6 zu bringen, kosten uns weitere 20 CP, sodass wir an diesem Punkt insgesamt bereits 30 CP ausgegeben haben. Wir erhalten 1 kostenlosen Anpassungspunkt, den wir verwenden, um Edge auf 2 zu erhöhen, und geben weitere 4 CP aus, um Edge auf 3 zu bringen (sodass wir insgesamt 34 CP ausgegeben haben). Attribute und Fertigkeiten werden ebenfalls wichtig sein, Ressourcen dagegen nicht so sehr. Bei den Attributen läuft es auf Konstitution 1, Geschicklichkeit 1, Reaktion 4, Stärke 1, Willenskraft 5, Logik 6, Intuition 5 und Charisma 5 hinaus. Dafür benötigen wir 20 Attributspunkte, von denen wir 4 gratis bekommen. Wir müssen also nur noch 16 Attributspunkte für 32 CP kaufen. Wir haben jetzt 66 unserer 100 CP ausgegeben und wandeln weitere 32 CP in 16 Fertigkeitspunkte um. Zählen wir unsere 12 kostenlosen Fertigkeitspunkte hinzu, haben wir 28 Fertigkeitspunkte, um sie für Athletik 2, Cracken 6, Elektronik 5, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 4, Tasks 5 mit einer Spezialisierung in Kompilieren und Wahrnehmung 3 auszugeben. Mit den restlichen 2 CP holen wir uns 30.000 Nuyen für unsere Startausrüstung. Jetzt, da wir alle CP ausgegeben und unsere Attribute und Fertigkeiten festgelegt haben, machen wir mit den verbleibenden Schritten der Charaktererschaffung weiter. Wir werden 10 Punkte von unserem Individualisierungskarma ausgeben, um Konstitution auf 2 zu steigern, und 25 weitere Punkte, um Geschicklichkeit auf 3 zu bringen. Die verbleibenden 15 Karma werden wir verwenden, um drei Komplexe Formen zu kaufen, weil wir für die Komplexen Formen keine CP mehr ausgeben konnten. Von unserem Geld kaufen wir uns aus den Ausrüstungspaketen das Shadowrunner-Starterkit, eine Panzerjacke mit ein paar Modifikationen und einen Taser. Die restlichen 1.300 Nuyen behalten wir, um mit etwas Klimpergeld ins Spiel zu starten. Alles, was jetzt noch zu tun bleibt, ist die Auswahl der Vor- und Nachteile (deren Kosten sich im Beispiel ausgleichen, sodass sie uns kein Karma kosten), der Connections und unserer Wissens- und Sprachfertigkeiten.

## DAS LEBENSPFAD-SYSTEM

Das Lebenspfad-System liefert eine weitere alternative Methode der Charaktererschaffung, bei der du Erfahrungen und Ereignisse auswählst, die die Lebensgeschichte und den Hintergrund deines Charakters definieren. Diese Wahlmöglichkeiten stellen dir eine Vielzahl an Optionen zur Verfügung, mit denen du deine Attribute, Fertigkeiten, Ressourcen und Connections festlegen kannst.



Anders als die Summenmethode oder das Punktekaufsystem, die lediglich einen einzelnen Schritt der Charaktererschaffung aus dem Grundregelwerk ersetzen, übernimmt das Lebenspfad-System fast den gesamten Prozess der Charaktererschaffung.

Wenn du einen Charakter mit dem Lebenspfad-System erschaffst, erhältst du im Regelfall einen effektiven und gut abgerundeten Charakter, in dem sich die Entscheidungen widerspiegeln, die er im Laufe seines Lebens getroffen hat. Von seinen Werten her wird er zwar tendenziell etwas schwächer sein als Charaktere, die mit einem der anderen Systeme erschaffen wurden, dafür hat seine Hintergrundgeschichte wahrscheinlich etwas mehr Substanz, und er verfügt über mehr Wissensfertigkeiten und Connections, was das Rollenspiel erleichtert. Es ist weit unwahrscheinlicher, dass du einen hochspezialisierten Charakter bekommst, der extrem gut in dieser einen Sache ist, sonst aber in nicht viel. Dafür gilt es allerdings viele Entscheidungen zu treffen. Welche Geschichte wirst du erzählen, während du deinen Shadowrunner erschaffst?

Wenn du einen Charakter mit dem Lebenspfad-System erschaffen möchtest, musst du zuerst einige Entscheidungen zu seiner Geburt und Kindheit treffen. Die ersten drei Lebensmodule sind: *So geboren*, *Aufwachsen* und *Erwachsen werden*. Diese Module bestimmen den Metatyp deines Charakters, ob er mundan, Erwacht oder ein Technomancer ist, sowie einige der Attribute und Fertigkeiten, mit denen er starten wird.

Anschließend wählst du 8 Lebensmodule aus einer großen Spanne an Möglichkeiten aus.

Alle Charaktere beginnen mit 50 Individualisierungskarma. Gib dieses Karma erst aus, wenn du alle Lebensmodule ausgewählt hast. Es gibt allerdings zwei Ausnahmen: Individualisierungskarma kann verwendet werden, um Vorteile zu erwerben (bzw. erhältst du Karma für das Auswählen von Nachteilen) und die Karmakosten für Metavarianten zu bezahlen. Einige Lebensmodule enthalten bestimmte Vor- oder Nachteile. Wenn du einen Vorteil wählst, ziehe die Kosten vom verfügbaren Individualisierungskarma ab. Wenn du einen Nachteil wählst, addiere seinen Bonus zum verfügbaren Karma dazu.

Wenn du Vor- und Nachteile wählst, gibt es mehrere Einschränkungen. Dein Charakter darf am Ende der Charaktererschaffung in Summe nicht mehr als sechs Vor- und Nachteile besitzen (wobei Vor- und Nachteile, die durch den Metatyp gewährt werden, nicht mitzählen). Falls du ein Lebensmodul wählst, das die Anzahl deiner Vor- und Nachteile auf sieben oder mehr erhöht, musst du dich entweder gegen den entsprechenden Vor- oder Nachteil entscheiden oder einen zuvor gewählten Vor- oder Nachteil ersetzen. Wenn du einen Vor- oder Nachteil ersetzt, dann verrechne die Karmakosten bzw. den Karmabonus dieses Vor- oder Nachteils mit deinem Individualisierungskarma. Wählst du einen emotionalen Pfad (s. Seite 149), werden dessen Vor- und Nachteile nicht gegen dieses Limit gerechnet. Außerdem darfst du, nachdem du die Karmakosten der Vorteile mit dem Bonuskarma der Nachteile verrechnet hast, nicht mehr als 20 Karma hinzugewinnen. Hast du Nachteile gewählt, die dein Individualisierungskarma unterm Strich um mehr als 20 Punkte erhöhen würden, erhältst du nur das Maximum von 20 Karma als Bonus.

Auch bei der Wahl von Attributen und Fertigkeiten gibt es Einschränkungen. Nur eines deiner Standard-

attribute (Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion, Stärke, Willenskraft, Logik, Intuition, Charisma) darf auf das Maximum für den Metatyp deines Charakters gebracht werden. Die Spezialattribute Magie bzw. Resonanz dürfen nicht höher als 6 sein. Außerdem darf nur eine Fertigkeit auf ihre maximale Stufe gesteigert werden (für gewöhnlich 6; 7 mit dem Vorteil Talentierte), und du darfst während der Charaktererschaffung wie gewohnt nicht mehr als eine Spezialisierung pro Fertigkeit erwerben (außer bei der Fertigkeit Exotische Waffen); Expertisen dürfen während der Charaktererschaffung nicht erworben werden.

Wenn du durch ein Lebensmodul Ressourcen erhältst, gib sie nicht sofort aus. Notiere dir die Summe aller durch Lebensmodule erhaltenen Ressourcen. Du kannst deine Nuyen für Lebensstil und Ausrüstung ausgeben, sobald du deinen Lebenspfad vollständig festgelegt hast.

## CONNECTIONS

Viele Lebensmodule gewähren dir 2 oder 4 Punkte für Connections, die du verwenden kannst, um zusätzliche Connections zu erwerben oder bestehende Connections zu verbessern. Jeder dieser Punkte kann verwendet werden, um die Loyalität oder die Einflussstufe einer bestehenden Connection um 1 zu erhöhen. Du kannst 2 dieser Punkte ausgeben, um neue Connections zu erwerben, die mit Loyalität und Einflussstufe jeweils auf 1 starten. Du darfst diese Punkte nur verwenden, um Connections zu kaufen, die mit dem Typ der Connection übereinstimmen, der im Lebensmodul angegeben ist, aus dem die Punkte stammen.

Du darfst Punkte für Connections verwenden, um eine Connection zu verbessern, die nicht dem Typ aus dem Lebensmodul entspricht, das du gewählt hast, aber nur, falls die Connection bereits einen Typ hat. Wenn du das tust, erhält die gewählte Connection einen zweiten Typ, der dem Lebensmodul entspricht, aus dem die Punkte dafür stammen.

Keine Connection darf am Ende eine höhere Einflussstufe oder Loyalität als 8 haben.

Anders als bei den anderen Methoden der Charaktererschaffung gewährt dir dein Charisma nicht automatisch Punkte für Connections, aber dafür sind die Stufen deiner Connections auch nicht durch dein Charisma beschränkt. Deine anfänglichen Punkte für Connections kommen einzig und allein aus den gewählten Lebensmodulen.

Wenn du möchtest, kannst du auch dein Individualisierungskarma verwenden, um deine Connections zu verbessern. Das kostet dich 1 Karma pro Einfluss- oder Loyalitätsstufe. Du kannst allerdings durch den Einsatz von Karma die Einflussstufe und die Loyalität einer Connection nicht höher steigern, als dein Wert in Charisma beträgt.

## WISSENS- UND SPRACHFERTIGKEITEN

Einige Lebensmodule gewähren dir eine oder zwei Wissensfertigkeiten oder Stufen in Sprachfertigkeiten. Diese Lebensmodule führen jeweils einige Wissensfertigkeiten auf, die aber lediglich als Vorschläge gedacht sind. Du kannst davon abweichend auch andere Wissensfertigkeiten wählen oder dir ganz eigene Wissensfertigkeiten



überlegen. Wenn du eine Sprachfertigkeit wählst, darfst du eine neue Sprachfertigkeit mit Stufe 1 wählen oder die Stufe einer Sprachfertigkeit, die du schon hast, um eine Stufe erhöhen (bis zum Maximum von 3). Weil du mit dem Lebenspfad-System Wissens- und Sprachfertigkeiten durch deine Lebensmodule erhältst, erhältst du keine zusätzlichen Punkte für Wissens- und Sprachfertigkeiten auf Basis deines Logik-Attributs.

### KAUFEN UND STEIGERN VON SPRACHFERTIGKEITEN

Unabhängig von der verwendeten Methode der Charakterschaffung beginnt jeder Charakter das Spiel mit einer Sprachfertigkeit auf Stufe 4 (Muttersprache).

Eine neue Sprachfertigkeit auf Stufe 1 (Anfänger) zu erwerben kostet 3 Karma. Für 3 Karma darfst du die Stufe einer Sprachfertigkeit auf 2 (Spezialist) erhöhen, für weitere 3 Karma auf Stufe 3 (Experte).

Der Vorteil Mehrsprachig senkt diese Kosten um jeweils 1 Karma und erlaubt es dir, mehrere Sprachen bis auf Stufe 4 (Muttersprache) zu verbessern.

## ADEPTENKRÄFTE, KOMPLEXE FORMEN UND ZAUBER

Zauberer (sowohl Vollzauberer als auch Aspektzauberer) erhalten eine Anzahl von Zaubern und Ritualen gleich ihrer Stufe im Attribut Magie  $\times 2$  am Ende des Lebenspfads. Zusätzliche Zaubere können für je 5 Karma erworben werden, bis zu einer maximalen Anzahl von gekauften Zaubern von insgesamt Magie  $\times 2$ .

Adepten erhalten eine Anzahl von Kraftpunkten für Adeptenkräfte gleich ihrer Stufe im Attribut Magie am Ende des Lebenspfads.

Magieradepten müssen für jede Stufe ihres Magie-Attributs wählen, ob sie einen Kraftpunkt für Adeptenkräfte oder einen Zauber haben wollen. Sie können für je 5 Karma weitere Kraftpunkte oder Zaubere erwerben. Dabei dürfen sie maximal eine Anzahl von Kraftpunkten gleich ihrem Magie-Attribut am Ende des Lebenspfads haben bzw. maximal so viele Zaubere, wie ihrer Magie  $\times 2$  entspricht.

Technomancer erhalten eine Anzahl von Komplexen Formen gleich ihrer Stufe in Resonanz  $\times 2$  am Ende des Lebenspfads. Sie können zusätzliche Komplexe Formen für je 5 Karma kaufen, bis zu einer maximalen Anzahl gekaufter Komplexer Formen von insgesamt Resonanz  $\times 2$ .

## DER BEGINN EINES LEBENSPFADS

Alle Charaktere beginnen ihren Lebenspfad mit den folgenden drei Lebensmodulen.

### SO GEBOREN

Das erste Lebensmodul repräsentiert die prägenden Umstände deiner Geburt. Sie haben weitestgehend mit körperlichen Aspekten zu tun, legen aber auch fest, ob du mundan, Erwacht oder ein Technomancer bist.

Wähle deinen Metatyp, deine Metavariante und eventuelle metagenetische Vor- und/oder Nachteile. Für deine

Wahl musst du die entsprechenden Karmakosten bezahlen beziehungsweise notiere dir gegebenenfalls das Bonuskarma für die gewählten Nachteile.

Wähle anschließend, ob du mundan, Erwacht oder ein Technomancer bist.

Jedes Attribut, für das der von dir gewählte Metatyp ein Maximum hat, das größer als 6 ist, beginnt mit einem Wert von 2 (das gilt auch für Edge bei Menschen). Alle anderen Attribute beginnen bei 1.

Wenn du ein Technomancer bist, erhältst du das Attribut Resonanz auf Stufe 1.

Wenn du ein Vollzauberer, Magieradept oder Adept bist, erhältst du das Attribut Magie auf Stufe 1.

Wenn du ein Aspektzauberer bist, erhältst du das Attribut Magie auf Stufe 2.

Wenn du mundan bist, erhöhe dein Edge-Attribut um 1.

Wähle deine Staatsangehörigkeit bei Geburt.

Wähle eine Sprachfertigkeit aus, die du auf Stufe 4 (Muttersprache) erhältst.

Wähle einen oder zwei Vor- bzw. Nachteile aus, von denen dein Charakter glaubt, dass er mit ihnen geboren wurde. Wenn du zwei Vor- bzw. Nachteile auswählst, muss einer ein Vorteil und der andere ein Nachteil sein. Du darfst keine zwei Vorteile wählen und auch keine zwei Nachteile. Die Kosten des Vorteils und das Bonuskarma des Nachteils müssen sich nicht ausgleichen. Bezahle einfach die Kosten des Vorteils und verbuche das Bonuskarma des Nachteils.

### AUF WACHSEN:

#### FRÜHE KINDHEIT UND JUGEND

Während du aufgewachsen bist, hast du ein paar grundlegende Fertigkeiten erlernt. Wähle 4 der folgenden Fertigkeiten aus: Athletik, Einfluss, Elektronik, Heimlichkeit, Nahkampf, Natur, Überreden, Wahrnehmung. Du erhältst die gewählten Fertigkeiten jeweils auf Stufe 2. Sie repräsentieren Fertigkeiten, die du im Laufe deiner Kindheit gelernt hast.

Du darfst außerdem einen oder zwei Vor- bzw. Nachteile auswählen, die aus den Erfahrungen deines Charakters als Jugendlicher entspringen. Wenn du zwei Vor- bzw. Nachteile auswählst, muss einer ein Vorteil und der andere ein Nachteil sein. Du darfst keine zwei Vorteile wählen und auch keine zwei Nachteile. Bezahle oder erhalte ihren Wert in Karma.

Außerdem erhältst du die Wissensfertigkeit *Ortskenntnis [Gegend]* zu der Gegend, in der du aufgewachsen bist.

### ERWACHSEN WERDEN

Wähle eine beliebige Fertigkeit, die die stärkste Begabung deines Charakters repräsentiert. Du erhältst diese Fertigkeit auf Stufe 4. Wenn es eine der Fertigkeiten ist, die du bereits im vorherigen Modul gewählt hast, erhöhe diese Fertigkeit auf Stufe 6.

Lege das beste Attribut deines Charakters fest. Dabei darf es sich nicht um Edge, Magie oder Resonanz handeln. Erhöhe dieses Attribut um 5. Falls das Maximum des Attributs aufgrund deines Metatyps auf 5 beschränkt ist, setze die Stufe dieses Attributs auf 5 und erhöhe ein anderes Attribut deiner Wahl um 1.

Wähle einen oder zwei Vor- oder Nachteile, die auf eine wichtige Weise definieren, wer dein Charakter ist. In diesem Modul darfst du – anders als bei den beiden



vorherigen Modulen – auch zwei Vorteile oder zwei Nachteile wählen. Senke und/oder erhöhe dein verfügbares Karma entsprechend den Kosten für die Vorteile und den Boni für die Nachteile.

Du erhältst 25.000 Nuyen an Ressourcen. Gib dieses Geld nicht sofort aus. Führe über die erhaltenen Nuyen bis zum Ende deines Lebenspfads Buch und kauf deine Ausrüstung erst, wenn du alle Module ausgewählt hast.

Du erhältst eine Connection eines beliebigen Typs (Akademisch, Konzern, Magie, Matrix, Medien, Medizinisch, Organisiertes Verbrechen, Regierung, Straße, Technisch). Verteile 4 Punkte auf Einflussstufe und Loyalität der Connection, wobei jeder Wert mindestens 1 betragen muss. Diese Connection ist eine Person, die dein Charakter bereits sehr lange kennt.

## LEBENSMODULE FÜR DIE ERWACHSENENZEIT

Als Nächstes musst du 8 Lebensmodule wählen, die die einschneidendsten Erfahrungen des Erwachsenenlebens deines Charakters darstellen. Diese Lebensmodule könnten seine Ausbildung, das Vorantreiben seiner Karriere, bemerkenswerte Ereignisse oder andere Entscheidungen widerspiegeln, die sein Leben stark beeinflusst haben. Die Zeitspanne, die ein Lebensmodul umfasst, ist flexibel und hängt davon ab, wie du dir die Lebensgeschichte deines Charakters vorstellst. Ein Ereignis könnte ein einziger Moment sein, der seine Ausrichtung komplett umkrempelt, oder aber jahrelange, persönliche Anstrengungen umfassen. Eine Karrierewahl könnte Jahre an Erfahrung bedeuten oder nur wenige, sehr intensive Monate umfassen. Es ist an dir, diese Geschichte zu erzählen. Du kannst die Lebensmodule in beliebiger Reihenfolge wählen, aber die Reihenfolge repräsentiert die Entwicklung, die das Leben deines Charakters nahm. Wenn er an der Militärakademie war, bevor er einen Job bei der Konzernsicherheit bekommen hat, wähle das Modul *Militärakademie* vor dem Modul *Sicherheitsdienst*. Du musst genau 8 Lebensmodule wählen. Dabei darfst du maximal ein Modul doppelt wählen.

Die meisten Lebensmodule bieten dir etwas Auswahl. Du musst dich dann für eine der angebotenen Optionen entscheiden.

Lebensmodule teilen sich in zwei recht weit gefasste Kategorien: Entscheidungen und Ereignisse. Entscheidungen spiegeln oft Zeit wider, die dein Charakter mit dem Verfolgen seiner Karriere verbracht hat, während Ereignisse für Dinge stehen, die ihm einfach passiert sind. Du kannst Entscheidungen und Ereignisse beliebig kombinieren, um auf deine acht Module zu kommen.

Ein Ereignis-Lebensmodul steht eher für ein einschneidendes Erlebnis, das das Leben deines Charakters geformt hat, als für eine Art Berufung oder einen Abschnitt seiner Ausbildung. Solche Ereignisse sind üblicherweise erschütternd und oft sehr unangenehm zu durchleben, aber sie beeinflussen die Entscheidungen, die dein Charakter nachfolgend trifft. Ein Ereignis kann plötzlich und unerwartet auftreten, langsam eskalieren oder einfach eine Anhäufung von Zufällen sein, die deinen Charakter geformt haben.

Punkte für Connections aus Ereignissen dürfen nur verwendet werden, um die Einflussstufe und Loyalität von Connections zu verbessern, die dein Charakter in einem früheren Lebensmodul bekommen hat. Sie dürfen für jeden Typ von Connection verwendet werden.

Wenn du durch ein Ereignis einen Vorteil erhältst, musst du seine Karmakosten bezahlen. Wenn du durch ein Ereignis einen Nachteil erhältst, erhältst du das entsprechende Bonuskarma. Du bist wie gewohnt insgesamt auf maximal sechs Vor- und Nachteile und einen maximalen Nettogewinn von 20 Bonuskarma aus Vor- und Nachteilen beschränkt.

## ENTSCHEIDUNGSBASIERTE LEBENSMODULE

### ADEPTENAUSBILDUNG (NUR ADEPTEN)

Du hast dich einem disziplinierten Training verschrieben, um tiefere Einsicht in deine angeborenen Kräfte zu erlangen. Vielleicht hast du dir einen Mentor gesucht, Zeit mit Meditation verbracht, ein forderndes körperliches Training absolviert oder den richtigen Trainingspartner gefunden. Deine Macht wuchs, und du hast gelernt, deine Magie zu kanalisieren, um deine natürlichen Fähigkeiten zu verstärken.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder Magie
- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige Fertigkeit
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Magie
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Arkana, Magische Gesellschaften, Magische Traditionen, Straßen von [Sprawl] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

### AGENT

Eine Regierung, ein Megakon oder eine andere große Organisation hat dich als Agent beschäftigt, um ihre Ziele zu verfolgen. Dazu gehörten einige moralisch fragwürdige Unternehmungen, und schließlich wurde dir klar, dass die Leute, für die du arbeitest, dich ohne zu zögern den Wölfen zum Fraß vorwerfen würden, wenn die Dinge schlecht liefen. Und früher oder später geht immer etwas schief.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Logik oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Willenskraft oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Heimlichkeit, Überreden oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Politik von [Land], Politik von [Megakon], Spionagetechniken oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

### AKTIVISTIN

Eine soziale oder politische Angelegenheit wurde dir sehr wichtig, und du hast getan, was du konntest, um diese Sache voranzubringen. Du hast versucht, etwas zu bewirken, und hast gelernt, wie man Personen für



sich einnimmt (oder gegen sich aufbringt). Es schien für die Welt keinen Unterschied zu machen, aber für einige wenige machte es allen Unterschied in der Welt.

- **Wähle deine Ausrichtung:** Konzern, Magie, Metamenschenrechte, Politisch, Sozial oder Umwelt
- **Wähle eine Option:** +1 auf Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss oder Überreden
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Medien, Straße
- **Sprachfertigkeit:** Eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## ALCHEMIST (NUR ERWACHTE)

Das Studium der Alchemie oder Verzauberung wurde für einige Zeit zu einer überwältigenden Leidenschaft für dich. Du verbrachtest viele Stunden in deinem Magie-Labor (andere nennen es vielleicht ein magisches Refugium, aber nicht du!) und entwarfst dort alchemistische Erzeugnisse, die es dir ermöglichten, deine Zauberei für die spätere Verwendung in physische Objekte zu pressen. Diese faszinierende neue Studienrichtung der Magie wird von traditionellen Zaubernern oft belächelt, aber du sahst das wahre Potenzial in ihr.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge, Magie, Willenskraft oder dein anderes Entzugswiderstands-Attribut
- **Wähle eine Option:** +2 auf Astral oder Verzaubern
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Arkana, Magische Gesellschaften, Magische Traditionen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## ANGESTELLTE BEI STUFFER SHACK

Es gibt nichts, was im Alltag präsenter ist als Stuffer-Shack-Filialen. Und einen Job bei Stuffer Shack zu bekommen, ist leicht, solange man eine SIN hat.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Intuition, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Elektronik, Überreden oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft oder +25.000 Nuyen
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4
- **Typen von Connections:** Beliebig

## ANWALT

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Studium* vorangegangen sein.

Nachdem du einen unüberwindlichen Haufen Schulden für deinen Studienkredit angehäuft oder einen langfristigen Arbeitsvertrag mit einem Megakonzern unterschrieben hattest, hast du dir als Rechtsberater einen angenehmen Lebensunterhalt verdient.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Überreden oder Wahrnehmung

- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder +25.000 Nuyen
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Organisiertes Verbrechen, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aktuelles Tagesgeschehen, Politik von [Land], Recht oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## ARBEITERIN

Auch mit körperlicher Arbeit für die Megakons kann man Geld verdienen, sofern einem lange Arbeitszeiten, gefährliche Arbeitsbedingungen und eine ganze Menge Mikromanagement nichts ausmachen. Es war gutes Geld, und es war ehrliches Geld, aber du hast dir jeden einzelnen Nuyen hart verdienen müssen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Stärke oder Willenskraft
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Reaktion oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Elektronik, Mechanik, Natur oder Wahrnehmung
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Regierung, Technisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Experte für [Industrie], Ortskenntnis [Gebiet], Straßen von [Sprawl], Trideoserien oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## ARTEFAKTJÄGER

Uralte Indizien für magische Zyklen, die älter sind als das Erwachen und die aufgezeichnete Geschichte der Menschheit, sind von entscheidender Bedeutung. Du wurdest von der Leidenschaft angetrieben, die Geheimnisse dieser längst vergessenen und potenziell mächtigen Objekte zu finden und zu bergen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder Magie [nur Erwachte]
- **Wähle eine Option:** +1 auf Astral [nur Erwachte], Einfluss, Verzaubern [nur Erwachte] oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Magie, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Arkana, Geschichte der Sechsten Welt, Magische Gesellschaften oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## ÄRZTIN

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Studium* vorangegangen sein.

Nicht viele Ärzte werden zu Shadowrunnern. Irgendetwas Einschneidendes muss passiert sein, um einen solchen Laufbahnwechsel zu verursachen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Edge
- **Wähle eine Option:** +2 auf Biotech, Elektronik oder Wahrnehmung



- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Medizinisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Biotechnologie, Bürokratie, Cybertechnologie oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

### ASTRALER KUNDSCHAFTER (NUR ERWACHTE)

Du hast den größten Teil deiner Zeit damit verbracht, den Astralraum, Auren und astrale Phänomene zu beobachten, und vielleicht hast du mithilfe eines freien Geistes oder einer Alchera sogar einen Blick auf eine andere Metaebene erhaschen können. Eines Tages wirst du selbst zu den Metaebenen reisen und tiefere Einsicht in die Mysterien des Astralen erlangen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Charisma oder Magie
- **Wähle eine Option:** +1 auf Astral, Beschwören oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Astral, Logik oder Magie
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge, Hexerei oder Verzaubern
- **Wähle zwei Wissensfertigkeiten:** Arkana, Geisterarten, Metaebenen

### ATHLETIN

Du hast Jahre mit körperlichem und technischem Training oder dem Einüben von Spielzügen verbracht. In einer Sportart bist du besonders gut und hattest die Gelegenheit, sie zu deinem Beruf zu machen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Stärke oder Willenskraft
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Reaktion oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Nahkampf oder Steuern
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Medien, Organisiertes Verbrechen
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Combatbiking, Urban Brawl, eine andere Sportart oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

### BARISTA/BARKEEPER

Ob in einem Café oder hinter der Theke einer Bar, du hast gutes Geld mit der Zubereitung von Drinks und der gepflegten Konversation mit Gästen verdient.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Intuition, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Überreden oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Beliebige
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aktuelles Tagesgeschehen, Cocktails, Kaffee und Soykaffee oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

### BEDIENSTETETE

Dieses Lebensmodul deckt eine große Spanne an Dienstleistungen ab. Du hast deinen Lebensunterhalt damit verdient, Dienste für einen Kunden oder einen Arbeitgeber zu erledigen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Heimlichkeit, Überreden oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige andere Fertigkeit oder ein beliebiges anderes Attribut
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Beliebige
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aktuelles Tagesgeschehen, Konzernpersönlichkeiten, Moderne Küche oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

### BODYGUARD

Du hast gelernt, Ärger frühzeitig zu bemerken und deine Klienten davon fernzuhalten. Meistens zumindest. Manchmal hast du einen Treffer für einen Klienten einstecken müssen, aber das gehört eben zur Arbeit als Bodyguard.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Reaktion, Intuition oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Feuerwaffen, Nahkampf oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4
- **Typen von Connections:** Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung, Straße

### BÖRSENAKLERIN

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Studium* vorangegangen sein.

Du wurdest wegen deiner Begabung und deiner Expertise, wirtschaftliche Abläufe zu verstehen, angestellt. Du hast deinem Arbeitgeber viel Geld eingebracht und konntest auch eine Menge für dich selbst abzweigen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition, Charisma oder Edge
- **Ressourcen:** +75.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Organisiertes Verbrechen
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aktuelles Tagesgeschehen, Politik von [Megakon], Wirtschaftslehre oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

### CYBERABWEHRSPEZIALIST

Die meisten Sicherheitsspinnen beschränken sich darauf, in der Defensive zu bleiben und abzuwarten, bis eine Bedrohung erkannt wird, auf die sie reagieren müssen. Dein Job war etwas proaktiver: Deine Aufgabe war es, Bedrohungen in der Matrix vorherzusehen und ihnen entgegenzutreten. Du hast Stunden damit zugebracht, Datahavens aufzuspüren und alles über anstehende Schattenoperationen herauszufinden, was du konntest, aber schließlich merktest du, dass du dich mehr mit den Leuten identifizierst, für deren Bekämpfung du



angeheuert worden warst, als mit den Leuten, für die du arbeitetest. Danach wurde es interessant.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Reaktion, Willenskraft oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder Resonanz [nur Technomancer] oder +25.000 Nuyen
- **Wähle eine Option:** +1 auf Cracken, Elektronik oder Tasken [nur Technomancer]
- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Mechanik oder Wahrnehmung
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Matrix, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Berühmte Hacker, Matrixhost-Design, Sicherheitssysteme oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## DATENBEFREIERIN

Man kann fast jedes Stück Information in der Matrix finden. Der Trick ist, zu wissen, *wo* man es finden kann. Jede Information von ernsthaftem Wert allerdings ist versteckt und geschützt. Du hast deine Zeit damit zugebracht, all die Möglichkeiten kennenzulernen, wie man Dateien geheim halten kann, nur um diese Möglichkeiten dann auszuhebeln. Firewalls, IC, Verschlüsselungen und Datenbomben wurden zu alltäglichen Herausforderungen für dich, und mehr als einmal hast du sie überwunden. Aber wohin sollte das führen? Was hast du bei deinen endlosen Suchen in den dunklen Winkeln der Matrix zu lernen gehofft? Und was hast du schließlich am Ende deiner Suche gefunden?

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder Resonanz [nur Technomancer]
- **Wähle eine Option:** +1 auf Cracken, Elektronik oder Tasken [nur Technomancer]
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Matrix, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Datahavens, Hackergruppen, Spionagetechniken oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## DROHNENTECHNIKER

Drohnen sind in der Sechsten Welt allgegenwärtig. Und Leute, die Drohnen warten, reparieren, aufrüsten oder sogar entwerfen können, sind immer gefragt. Du hast viel darüber gelernt, wie man mit und an Drohnen arbeitet, und hast dabei eine ordentliche Menge Nuyen verdient. Diese Fertigkeiten sind auch heute noch nützlich.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Willenskraft oder Logik
- **Wähle eine Option:** +1 auf Elektronik, Mechanik oder Steuern
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Matrix, Technisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Drohnenmodelle, Sicherheitssysteme, Waffenhersteller oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## ENTERTAINERIN

Musiker, Comedians, Schauspieler, MCs und Trideo-Moderatoren sind nur eine kleine Auswahl an Formen der Unterhaltung, mit denen man seinen Lebensunterhalt bestreiten kann, wenn man ein paar Auftritte klarmachen kann. Eine Zeit lang hattest du keine Probleme, gebucht zu werden. Die Gelegenheiten flogen dir damals nur so zu, aber nichts hält ewig.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Willenskraft oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Reaktion oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Überreden oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Medien
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Experte für [Unterhaltungsform oder Musikgenre], Konzernpersönlichkeiten, Nachtclubs von [Gebiet] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## ERMITTLER

Du hast dich darauf spezialisiert, bestimmte Angelegenheiten zu untersuchen. Einige davon waren krimineller, viele jedoch persönlicher Natur. Du hast die Fähigkeiten entwickelt, Antworten auf schwierige Fragen zu finden, verborgene Hinweise zu entdecken und Geheimnisse zu enthüllen. Vielleicht warst du in einer Privatdetektei oder hast für eine Strafverfolgungs- oder Sicherheitsfirma gearbeitet.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Intuition, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Überreden oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Natur oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Organisiertes Verbrechen, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Gangs in [Gebiet], Straßen von [Sprawl], Unterwelt von [Stadt] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## FORSCHERIN

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Studium* vorangegangen sein.

Megakons beschäftigen viele wissenschaftliche Forscher, um neue Produkte zu entwickeln, Märkte zu verstehen, Theorien zu entwickeln und Grundlagen für zukünftige Unternehmungen des Konzerns aufzubauen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Biotech, Mechanik oder Natur
- **Wähle eine Option:** +1 auf Elektronik, Wahrnehmung oder Willenskraft
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Konzern, Matrix, Medizinisch, Technisch



- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Experte in [Forschungsgebiet], Konzernpersönlichkeiten, Technologieunternehmen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## FÜHRER

Du hast ein bestimmtes Gebiet sehr gut kennengelernt und wurdest als jemand bekannt, der es wert ist, für seine Kenntnis dieses Gebiets angeheuert zu werden. Dies kann ein städtisches Gebiet, ein ländliches Gebiet oder die Wildnis gewesen sein. Du hast dir etwas Geld damit verdient, deinen Klienten auf ihren Touren mit deinen Kenntnissen zu helfen oder zu finden, was sie brauchten.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Einfluss oder Überreden
- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Natur oder Steuern
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Ortskenntnis [Gebiet], Politik von [Land], Straßen von [Sprawl] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## GANGMITGLIED

Ob es dem schieren Überleben dient, dem Profit durch kriminelle Machenschaften oder nur dem Nervenkitzel, die Mitgliedschaft in einer Gang ist in der Sechsten Welt keine ungewöhnliche Wahl. Du hast diese Wahl ebenfalls aus einem dieser Gründe getroffen. Dazu kommt noch, dass es immer gut ist, Kumpel zu haben, die dir den Rücken freihalten. Es wäre schön gewesen, wenn das auch gestimmt hätte.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Feuerwaffen, Nahkampf oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Heimlichkeit, Natur oder Überreden
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Organisiertes Verbrechen, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Gangs in [Gebiet], Schwarzmarkt, Straßen von [Sprawl] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## GESCHÄFTSINHABER

Du hast – wenn auch nur für kurze Zeit – ein kleines Geschäft besessen und geleitet.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Elektronik, Überreden oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder +25.000 Nuyen
- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige Fertigkeit oder ein beliebiges Attribut
- **Punkte für Connections:** 4
- **Typen von Connections:** Konzern, Organisiertes Verbrechen, Straße

## HACKERIN

Ob du nun ein Cyberdeck oder deine Verbindung zur Resonanz genutzt hast, dir ist es gelungen, deine Fertigkeiten im Überwinden von Matrixsicherheitssystemen zu nutzen, um damit deinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Du hättest vermutlich mehr Nuyen ranschaffen können, wenn du es wirklich versucht hättest, aber für dich ging es eher um die Herausforderung und das Herumschnüffeln.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +2 auf Cracken, Elektronik, Edge oder Resonanz [nur Technomancer]
- **Wähle eine Option:** +1 auf Cracken oder Elektronik oder +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Matrix, Organisiertes Verbrechen
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Hackergruppen, Spionagetechniken, Technologieunternehmen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## HAUSMEISTER

Wartungs- und Reinigungsdrohnen erledigen eine Menge der schmutzigen Arbeit, aber irgendjemand muss die Drohnen reinigen und warten oder die Aufgaben erledigen, mit denen Drohnen nicht so gut klarkommen. Du hast viele Überstunden angesammelt, und die Bezahlung war scheiße. Aber es war eine Festanstellung, und jetzt weißt du, wie du dich durch die meisten Gebäude bewegen kannst, ohne Verdacht zu erregen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit, Logik oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Edge oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Elektronik, Heimlichkeit oder Mechanik
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Technisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aktuelles Tagesgeschehen, Sicherheitssysteme, Wartungsprozeduren oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## HELLSEHERIN (NUR ERWACHTE)

Magie hat viele Einsatzgebiete, und während viele von aufblitzenden Feuerbällen, schillernden Illusionen oder Levitation begeistert sind, hast du herausgefunden, dass du dich am meisten für die Fähigkeit interessierst, Mysterien zu enthüllen und verborgene Informationen aufzudecken. Du bist vielleicht nicht in der Lage, einen Ghulangriff mit einem Feuerball abzuwehren, aber du willst auch viel eher wissen, wie man Situationen wie diese meidet – oder aber sie zu seinem Vorteil nutzt.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Reaktion, Edge oder Magie
- **Wähle eine Option:** +1 auf Astral, Natur oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Beschwören, Hexerei oder Verzaubern



- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Magie
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Arkana, Magische Traditionen, Metaebenen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## INGENIEUR

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Studium* oder *Technische Hochschule* vorangegangen sein.

Du hast deine technischen Fähigkeiten eine Zeit lang als Ingenieur eingesetzt und dabei deine Talente und Fertigkeiten stark erweitern können.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Logik oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Stärke oder Willenskraft
- **Wähle eine Option:** +1 auf Biotech, Cracken, Elektronik, Mechanik oder Tasken [nur Technomancer]
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Technisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Luft- und Raumfahrttechnik, Sicherheitssysteme, Technologieunternehmen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## IT-SPEZIALISTIN

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Technische Hochschule* vorangegangen sein.

Technische Probleme kosten die Megakons unfassbar viele Nuyen. Deswegen ist es keine Überraschung, dass gut ausgebildete Fachkräfte allein dafür angestellt werden, diese Probleme zu lösen, sobald sie auftauchen. Hier hast du deine Kenntnisse der Matrix weiterentwickelt und nebenbei gutes Geld verdient.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Cracken, Elektronik, Mechanik oder Tasken [nur Technomancer]
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder Resonanz [nur Technomancer] oder +25.000 Nuyen
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Konzern, Matrix
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Sicherheitssysteme, Technologieunternehmen, Wartungsprozeduren oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## JÄGER

Ob nun als Anbieter von Wildtieren für Premiumkunden oder als professioneller Jäger für Critter, die eine Bedrohung für die Metamenschheit (oder viel wahrscheinlicher für das Einkommen der Megakons) sind, du hast deinen Lebensunterhalt mit dem Jagen und Erlegen von Tieren in der Wildnis verdient.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit oder Willenskraft
- **Wähle eine Option:** +1 auf Reaktion, Intuition oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Exotische Waffen, Feuerwaffen oder Nahkampf

- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Natur oder Wahrnehmung
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Critter, Geschichte von [Region], Ortskenntnis [Gebiet] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## JOURNALISTIN

Du hast viel Zeit darauf verwendet, deine Quellen zu pflegen, Interviews oder Insider-Infos zu bekommen und daran zu arbeiten, Dinge vor allen anderen in Erfahrung zu bringen – und dann darüber zu schreiben. Deine Fertigkeiten beim Aufspüren von Informationen erweisen sich in den Schatten auf vielfältige und manchmal unerwartete Weise als nützlich.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Heimlichkeit, Überreden oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4
- **Typen von Connections:** Beliebig

## KAMPFKUNSTAUSBILDUNG

Du bist einer Schule für Kampfkunst beigetreten und hast dort eine Anstellung bekommen, was eine Zeit lang zum Brennpunkt deines Lebens wurde.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder Magie [nur Erwachte] oder +25.000 Nuyen
- **Wähle zwei Optionen:** +1 auf Athletik, Exotische Waffen, Feuerwaffen oder Nahkampf
- **Option:** Gib Karma für einen Kampfkunststil und Kampfkunsttechniken aus
- **Punkte für Connections:** 4
- **Typen von Connections:** Akademisch, Straße

## KÖCHIN

Alle müssen essen, und Köche sind immer begehrt. Du hattest ein regelmäßiges Gehalt, obwohl deine Arbeit nie wirklich gut bezahlt wurde. Aber du hast Bekanntschaft mit einigen Leuten gemacht und ein paar Dinge gelernt. Jeder kann in der Mikrowelle einen Soyrito zubereiten, aber mit deinen Fähigkeiten und ein paar Grundzutaten kannst du etwas zubereiten, das die Bezeichnung Essen auch verdient.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Nahkampf, Natur, Überreden oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Konzern, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Moderne Küche, Nachtclubs von [Gebiet] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit



## KOPFGELDJÄGER

Du hast deinen Lebensunterhalt mit der Jagd auf metamenschliche Beute und deren Auslieferung an jene verdient, die bereit waren, dafür zu zahlen. Manchmal war das ein Krimineller, der von den Gesetzeskräften gesucht wurde, aber nicht selten war es ein Megakonzern, der sich eine verloren gegangene metamenschliche Ressource sichern wollte. Die Aufträge für Einzelpersonen gehörten zu den schlimmsten, aber es war gutes Geld. Vielleicht sogar gut genug, um dich die Gesichter derer vergessen zu lassen, die du der Gnade der rachsüchtigen Wohlhabenden und Mächtigen ausgeliefert hast.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Reaktion oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Natur oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Feuerwaffen, Nahkampf oder Edge
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Organisiertes Verbrechen, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Gangs in [Gebiet], Gesuchte Verbrecher, Sicherheitsdienstleister oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## KRANKENPFLEGERIN

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Studium* vorangegangen sein. Die Ärzte bekommen die meiste Anerkennung und ein viel besseres Gehalt, aber du gehörtest zu den Personen, die tatsächlich die meiste Arbeit bei der Pflege der Patienten leisteten.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Willenskraft oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Biotech, Einfluss oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Medizinisch, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Biotechnologie, Cybertechnologie, Medizinische Einrichtungen in [Gebiet] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## KRIMINALIST

Du wurdest von einem Sicherheitsdienstleister beschäftigt, um Verbrechen zu untersuchen, die die Gewinnspanne der Megakons bedrohten.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Natur oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Biotech, Einfluss, Feuerwaffen oder Nahkampf
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Forensik, Sicherheitsdienstleister, Straßen von [Sprawl] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## KÜNSTLERIN

Du hast dich in die Kunst verliebt und herausgefunden, dass du ein natürliches Talent für eine gewisse Kunstform hast. Du hattest gehofft, eine Chance zu haben, deinen Lebensunterhalt als Künstlerin zu verdienen, aber warst du bereit, deine Kunst für einen sicheren Gehaltsscheck zu vermarkten?

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Mechanik oder Überreden
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss oder Wahrnehmung
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Konzern, Medien, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aktuelles Tagesgeschehen, Experte für [Kunstform] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## KURIER

Dinge von einem Ort zum anderen zu bringen wird üblicherweise über die Matrix oder von einem Transportunternehmen erledigt. Aber das geht nicht, wenn das Transportgut illegal, empfindlich oder zu wichtig ist, als dass man das Risiko eingehen könnte, dass es abgefangen wird. Genau das war dein Alleinstellungsmerkmal als Kurier. Du hast die Dinge an ihren Bestimmungsort gebracht. Keine unnötigen Fragen, kein Gelaber. Du musstest lernen, unter dem Radar zu bleiben, Ärger zu bemerken, bevor er dich bemerkt, und dich fortzubewegen, ohne dabei von denen verfolgt zu werden, die das wollten, was du bei dir trugst. Hast du jemals einen Blick riskiert? Falls nicht, wie hast du es geschafft, der Versuchung zu widerstehen?

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Reaktion, Intuition oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Feuerwaffen, Heimlichkeit, Nahkampf oder Überreden
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Einfluss, Elektronik oder Steuern
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Schmuggelrouten, Spionagetechniken, Straßen von [Sprawl] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## LANDWIRTIN

Die Leute konsumieren jeden Tag riesige Mengen an Nahrung. Und die muss ja irgendwo herkommen. Du warst für einige Zeit Angestellte eines Agrarkonzerns, wo du gelernt hast, die Maschinen zu bedienen und zu warten, die es braucht, um Landwirtschaft im großen Stil zu betreiben. So wurdest du auch mit den ländlichen Gebieten am Rande der Wildnis vertraut. Es war harte Arbeit, aber es gab immer etwas zu tun und viel zu lernen. Und das Geld stimmte auch.



- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Stärke, Willenskraft oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Mechanik, Natur oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Einfluss oder Feuerwaffen
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Technisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Critter, Landwirtschaft, Ortskenntnis [Gebiet] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## LEHRMEISTER

Du hast herausgefunden, dass manche Personen zu dir aufblicken und du ihnen etwas anzubieten hast.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Reaktion, Edge, Magie [nur Erwachte] oder Resonanz [nur Technomancer]
- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige Fertigkeit
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Matrix, Medien, Medizinisch, Technisch

## LEITENDE ANGESTELLTE

Vor einiger Zeit hast du als leitende Angestellte für einen Konzern gearbeitet. Du hast gutes Geld verdient, aber du hattest außer der Arbeit kein Leben.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Elektronik oder Überreden
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4
- **Typen von Connections:** Konzern
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aktuelles Tagesgeschehen, Politik von [Megakon], Technologieunternehmen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## MAGISCHE STUDIEN (NUR ERWACHTE)

Eine Zeit lang hast du all deine Anstrengungen darauf konzentriert, alles über Magie zu lernen, was du konntest. Dein Wissen und deine Macht wuchsen an.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder Magie oder +25.000 Nuyen
- **Wähle eine Option:** +2 auf Astral, Beschwören, Hexerei oder Verzaubern
- **Wähle eine Option:** +1 auf Astral, Beschwören, Hexerei oder Verzaubern
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Magie
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Geisterarten, Magische Traditionen, Metaebenen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## MATRIX-SICHERHEIT

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Technische Hochschule* vorangegangen sein.

Du hast deine technischen Fähigkeiten und deine Matrixkenntnisse erfolgreich angewendet, um Bedrohungen durch Hacker abzuwehren.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Cracken, Elektronik, Mechanik oder Tasken [nur Technomancer]
- **Wähle eine Option:** +1 auf Cracken, Elektronik oder Edge
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Matrix
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Matrixhost-Design, Sicherheitssysteme, Spionagetechniken oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## MATRIX-VANDALE

Du fandest eine Verwendung für deine Hacker-Fähigkeiten: Wo immer du damit davonkamst, zerstörtest du wahllos und rücksichtslos Elemente der Matrix. Vielleicht tatest du es zum Teil wegen des Geldes, vielleicht wolltest du die Welt verändern, oder es war eine Art Selbstfindung, aber hauptsächlich ging es dir um den Nervenkitzel und darum, herauszufinden, wie weit du es treiben kannst, ohne erwischt zu werden.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder Resonanz [nur Technomancer] oder +25.000 Nuyen
- **Wähle eine Option:** +1 auf Cracken, Elektronik, oder Tasken [nur Technomancer]
- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Mechanik oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Matrix, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aktuelles Tagesgeschehen, Hackergruppen, Technologieunternehmen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## MECHANIKERIN

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Technische Hochschule* vorangegangen sein.

Eine Zeit lang hast du als Mechanikerin gearbeitet und Fahrzeuge repariert und gewartet.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Edge
- **Wähle eine Option:** +2 auf Elektronik oder Mechanik
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Straße, Technisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aktuelles Tagesgeschehen, Hackergruppen, Luft- und Raumfahrttechnik, Technologieunternehmen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit



## MILITÄRAKADEMIE

Du hast deine Zeit in einer Akademie des Militärs, der Polizeikräfte oder einer Konzernsicherheit verbracht, wo du eine spezielle Kampfausbildung erhalten hast. Du wurdest dort auch auf die gefährlichen Bedingungen als Angestellter vorbereitet, der den Willen eines Megakons oder einer Regierung durchsetzen muss.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit oder Reaktion
- **Wähle eine Option:** +1 auf Stärke, Willenskraft oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Nahkampf oder Steuern
- **Wähle eine Option:** +1 auf Exotische Waffen, Feuerwaffen oder Wahrnehmung
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Sicherheitsdienstleister, Sicherheitssysteme oder Taktiken kleiner Einheiten

## MILITÄRKARRIERE

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Militärakademie* vorangegangen sein.

Du bist einer Einheit der Streitkräfte einer Regierung, eines Konzerns oder einer Söldnerorganisation beigetreten.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Konstitution, Willenskraft oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Exotische Waffen, Feuerwaffen oder Nahkampf
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Experte für [Militär...], Taktiken kleiner Einheiten, Waffenhersteller oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## NEOANARCHIST DES SCHWARZEN STERNS

Du trafst auf ein paar Neoanarchisten und wurdest Teil der Bewegung. Ein paar der Leute waren dabei, um die Welt zu verändern, ein paar andere einfach nur, um Krawall zu machen. Zu welcher Gruppe hast du gehört?

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Logik oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Stärke oder Willenskraft
- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Mechanik, Überreden oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Organisiertes Verbrechen, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Geschichte der Sechsten Welt, Hackergruppen, Philosophie, Spionagetechniken oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## ÖFFENTLICHER PERSONENNAHVERKEHR

Du wurdest angestellt, um das öffentliche Personennahverkehrssystem zu warten, zu überwachen und – manchmal – zu bedienen. Hast du einen Bus gefahren, eine U-Bahn oder Straßenbahn gesteuert oder mehrere drohnengesteuerte Fahrzeuge überwacht? Was auch immer der Fall war, du hast dabei einige wertvolle Erfahrungen gesammelt.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Reaktion, Intuition oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Elektronik, Mechanik oder Steuern
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Straße, Technisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aktuelles Tagesgeschehen, Ortskenntnis [Gebiet], Straßen von [Sprawl] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## ORGANISIERTES VERBRECHEN

Du hast direkt für ein Verbrechersyndikat, wie zum Beispiel die Mafia, die Seoulpa-Ringe, die Vory oder die Yakuza, gearbeitet. Bei deinem Austritt hattest du dir ein paar nützliche Fähigkeiten, großartige Geschichten und eine gewisse moralische Flexibilität angeeignet. Gut, manchmal kannst du nachts nicht schlafen ...

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Stärke, Willenskraft oder Nahkampf
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Intuition, Charisma oder Feuerwaffen
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Heimlichkeit, Überreden oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Organisiertes Verbrechen, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Gangs von [Gebiet], Straßen von [Sprawl], Unterwelt von [Gebiet] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## POLITIKERIN

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Praktikant* vorangegangen sein.

Du warst eine der wenigen Personen, deren Praktikum tatsächlich irgendwo hingeführt hat, und plötzlich warst du über das Kaffeeholen hinaus in die Politik verstrickt.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Heimlichkeit oder Überreden
- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Edge oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4
- **Typen von Connections:** Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung





## PRAKTIKANT

Als Praktikant bei einer Firma oder Regierungsbehörde hattest du gehofft, dass man dich anlernt, du etwas Erfahrung sammelst und so deine Karrieremöglichkeiten erweiterst. Du hast lange Stunden für wenig Geld oder sogar umsonst geschuftet. Du hast hart gearbeitet und viel gelernt, aber das Versprechen von Reichtum und Wohlstand hat sich nicht bewahrheitet.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Willenskraft oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Überreden oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Biotech, Elektronik oder Steuern
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Medien, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Konzernpersönlichkeiten, Politik von [Megakon], Politik von [Land] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## PROFESSORIN

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Studium* vorangegangen sein.

Nachdem du deinen Abschluss in der Tasche hattest, fandest du eine Anstellung als Professorin an der Universität und durftest das Fach lehren, in das du so viel Zeit und Mühen investiert hattest.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Überreden oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige Fertigkeit
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Eine beliebige akademische Wissensfertigkeit oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## PROMI

Ob du nun schon privilegiert geboren wurdest oder aber durch Glück zu Ruhm gekommen bist, du hast einige Zeit deines Lebens im Scheinwerferlicht verbracht. Sicher, die Sonnenseite war strahlend hell – Luxusrestaurants, rauschende Partys in der High Society und Nuyen in Hülle und Fülle. Aber das Leben als Promi ist nicht nur Sonnenschein und Novacoke. Als du erst einmal zu einer wichtigen Einnahmequelle für den Kon geworden warst, gehörte dein Leben schnell nicht mehr dir. Bald war jeder Aspekt deines Tages sorgfältig auf maximalen Gewinn optimiert. Klar, da kam 'ne Menge bei rum, aber es hat dich auch viel gekostet.



- **Wähle eine Option:** +1 auf Intuition, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Überreden oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4
- **Typen von Connections:** Konzern, Medien

## REISENDE

Du hast deine Zeit damit verbracht, zu den unterschiedlichsten Orten auf der ganzen Welt zu reisen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf ein beliebiges Körperliches Attribut
- **Wähle eine Option:** +1 auf ein beliebiges Geistiges Attribut
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder +25.000 Nuyen
- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige Fertigkeit
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Geschichte von [Gebiet], Ortskenntnis [Gebiet], Straßen von [Sprawl] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## RIGGER

Als Rigger konntest du Arbeit als Elitefahrer finden. Für gewöhnlich war die Arbeit ziemlich langweilig, aber du wurdest bezahlt, um dich einzustöpseln, und die Bezahlung war sehr gut.

- **Wähle eine Option:** +1 auf ein beliebiges Geistiges Attribut
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge, Mechanik oder Steuern
- **Wähle eine Option:** +1 auf Steuern oder +25.000 Nuyen
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Technisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Drohnen- und Fahrzeugmodelle, Sicherheitssysteme, Straßen von [Sprawl] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## SCHARLATANIN

Einige sagen vielleicht, dass die Rückkehr der Magie ein alter Hut ist, bereits Teil des Status quo und eine bekannte Größe. Doch diese Annahme ist falsch, wie du festgestellt hast. Denn obwohl die Magie studiert und verstanden wird, bleiben noch genug Geheimnisse übrig, und viele Leute halten an ihren abergläubischen Überzeugungen fest oder erfinden neue. Ob du nun so getan hast, als ob du magische Fähigkeiten hättest, oder ob du deine magischen Fähigkeiten etwas übertrieben hast, du hast darin ein nützliches Werkzeug gefunden, um andere auszunehmen. Es hat dir eine Menge Nuyen eingebracht, aber es gibt wahrscheinlich ein paar Leute, von denen du hoffst, dass du sie nie wieder triffst.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Charisma, Edge oder Magie [nur Erwachte]
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Heimlichkeit oder Überreden
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2

- **Typen von Connections:** Magie, Organisiertes Verbrechen
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Arkana, Magische Gesellschaften, Spionagetechniken oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## SCHIEBER

Im Laufe der Zeit hast du bemerkt, dass die Leute mit ihren Problemen oft zu dir kamen. Und üblicherweise hast du die richtigen Leute zusammenbringen können, um das Problem zu lösen. Ob es nun zufällig geschah oder deine Absicht war, irgendwann wurdest du als so etwas wie ein Schieber angesehen und warst in der Lage, das Ganze aufrechtzuerhalten, bis eines Tages ein Deal sehr schief lief. Alles fiel in sich zusammen, aber du hast noch ein paar Connections aus alten Tagen. Falls dieses Shadowrunner-Ding nicht hinhaut, könntest du eines Tages vielleicht wieder als Schieber arbeiten.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Heimlichkeit, Überreden oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder +25.000 Nuyen
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4
- **Typen von Connections:** Beliebig

## SCHMUGGLERIN

Du hast gelernt, wie man Leute oder Waren über Grenzen und durch Kontrollen schmuggelt.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Reaktion oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Mechanik oder Überreden
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Elektronik oder Steuern
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Organisiertes Verbrechen, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Schmuggelrouten, Sicherheitssysteme, Straßen von [Sprawl] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## SHADOWRUNNER

Du hast bereits ein paar Shadowruns erledigt. Einige davon sind tatsächlich recht ordentlich gelaufen. Vielleicht wirst du eines Tages sogar echt gut darin.

- **Wähle eine Option:** +1 auf ein beliebiges Geistiges Attribut
- **Wähle eine Option:** +1 auf ein beliebiges Körperliches Attribut
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge, Einfluss, Heimlichkeit oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Organisiertes Verbrechen, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Reputationen von Shadowrunnern, Sicherheitsdienstleister, Straßen von [Sprawl] oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit



## SICHERHEITSDIENST

Du möchtest es vor den anderen Shadowrunnern in deinem Team vielleicht geheim halten, aber du hast als Wache für einen Sicherheitsdienst gearbeitet. Aber sie werden es dir danken, wenn du erst mal die Fertigkeiten einsetzt, die du dabei aufgeschnappt hast, um ihnen dabei zu helfen, eure Beute heimzubringen.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Stärke oder Willenskraft
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Reaktion oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf Feuerwaffen, Nahkampf oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Ortskenntnis [Gebiet], Sicherheitssysteme, Taktiken kleiner Einheiten oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## SICHERHEITSMAGIER (NUR ERWACHTE)

Man braucht einen Magier, um einen Magier aufzuhalten, so sagt man. Du wurdest angestellt, um deine magischen Fähigkeiten dazu einzusetzen, magische Sicherheitsbedrohungen aufzuhalten.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Edge oder Magie
- **Wähle eine Option:** +1 auf Astral, Beschwören, Hexerei oder Verzaubern
- **Wähle eine Option:** +1 auf Feuerwaffen, Nahkampf oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Magie, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Geisterarten, Sicherheitssysteme, Taktiken kleiner Einheiten oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## SPEZIALISTIN FÜR VERDECKTE OPERATIONEN

Megakons, Regierungen und sogar Verbrechersyndikate müssen manchmal heikle und diskrete Operationen durchführen, ohne dass jemals jemand davon erfährt. Manchmal heuern sie Shadowrunner an, aber es ist sogar noch nützlicher, eigenes Personal dafür zu haben, das sich ihrer Sache verschrieben hat. Du hast einige Zeit bei verdeckten Operationen für eine dieser Gruppen gearbeitet, ab und zu allein und auf dich gestellt, viel häufiger aber als Teil eines Teams. Du warst engagiert und hast schließlich den Preis für deine selbstlose Hingabe bezahlt. Werkzeuge wie du werden letztlich weggeworfen, und es darf am Ende keine losen Enden geben. Trotz allem hast du in dieser Zeit deine Fähigkeiten verfeinert und einige wertvolle Fertigkeiten und eine noch wertvollere Lektion gelernt: Vertraue niemals einem Auftraggeber.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Charisma oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Reaktion, Intuition oder Athletik

- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Überreden oder Wahrnehmung
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik oder Edge oder +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Regierung, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Sicherheitssysteme, Spionagetechniken, Taktiken kleiner Einheiten oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## SPRENGSTOFFEXPERTE

Im Grunde genommen gibt es zwei Arten von Leuten, die eine Ausbildung zum Sprengstoffexperten machen: die, die Sachen in die Luft sprengen wollen, und die, die verhindern wollen, dass Dinge in die Luft gesprengt werden. Wie sich herausstellte, gibt es eine große Überlappung zwischen diesen beiden Gruppen. Du hast einen Teil deines Lebens mit dem Studium von Sprengstoffen verbracht und hast auch ein paar wirklich dicke Dinger gezündet.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Reaktion oder Logik
- **Wähle eine Option:** +1 auf Elektronik, Heimlichkeit oder Mechanik
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Organisiertes Verbrechen, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Aufbau von Bomben, Baustatik oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## STRASSENSCHAMANIN (NUR ERWACHTE)

Du hast deine magischen Fähigkeiten eingesetzt, um den Leuten in deiner Nachbarschaft zu helfen, und hast dir eine Reputation als hilfreiche Straßenschamanin erworben.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Charisma, Edge oder Magie
- **Wähle eine Option:** +1 auf Astral, Beschwören oder Hexerei
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Heimlichkeit oder Überreden
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Magie, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Arkana, Geisterarten, Metaebenen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## STREIFENPOLIZIST

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Militärakademie* vorangegangen sein.

Du hast für einen Sicherheitsdienstleister gearbeitet, die Straßen patrouilliert und das Vermögen der Wohlhabenden geschützt, koste es, was es wolle.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Reaktion, Intuition oder Edge



- **Wähle eine Option:** +1 auf Feuerwaffen, Nahkampf, Steuern oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Regierung, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Polizeiprozeduren, Sicherheitsdienstleister, Taktiken kleiner Einheiten oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## STUDIUM

Du hast eine Hochschule für ein Studium besucht und hast viele lange Stunden mit der Vorbereitung auf die quälenden Prüfungen verbracht. Du hast viel Wissen angehäuft, und es hat dir einige Karrieremöglichkeiten eröffnet. Das und einen Haufen Schulden aus den Studentenkrediten.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +2 auf Biotech, Einfluss, Elektronik oder Überreden
- **Wähle eine Option:** +1 auf Biotech, Einfluss, Elektronik oder Überreden
- **Wissensfertigkeiten:** Wähle bis zu zwei akademische Wissensfertigkeiten (Biologie, Recht, Mathematik, Wirtschaftslehre usw.) oder bis zu zwei Stufen in beliebigen Sprachfertigkeiten

## TALISKRÄMERIN (NUR ERWACHTE)

Du hast als Anbieterin magischer Waren gearbeitet, entweder in deinem eigenen Laden, über Schwarzmarktkanäle oder indem du andere Taliskrämer mit dem versorgt hast, was sie brauchten. Eine Zeit lang liefen die Geschäfte gut, und manchmal denkst du, dass die Taliskrämerei eine gute Möglichkeit für den Ruhestand wäre, wenn die Zeit gekommen ist.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Charisma oder Magie
- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Astral, Beschwören, Hexerei oder Verzaubern
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Natur oder Wahrnehmung
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Magie
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Arkana, Magische Gesellschaften, Magische Traditionen oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## TECHNISCHE AUSBILDUNG

Du hast eine technische Hochschule besucht oder eine Lehre gemacht, um wertvolle Fertigkeiten zu erlernen. Diese Fähigkeiten und Erfahrungen hätten dir Karrierechancen eröffnen und ein höheres Gehalt beschern sollen. Manchmal laufen die Dinge eben nicht so wie erwartet.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Geschicklichkeit, Willenskraft oder Edge
- **Wähle eine Option:** +2 auf Biotech, Cracken, Elektronik oder Mechanik

- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Matrix, Medizinisch, Technisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Drohnen- und Fahrzeugmodelle, Technologieunternehmen, Waffenhersteller oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## TECHNOMANCERIN (NUR TECHNOMANCER)

Du hast dich voll und ganz darauf konzentriert, deine Verbindung zur Resonanz zu verstehen und zu verbessern.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge oder Resonanz
- **Wähle eine Option:** +1 auf Cracken, Elektronik oder Tasken
- **Wähle eine Option:** +1 auf Heimlichkeit, Tasken oder Wahrnehmung
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Matrix, Straße
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Hackergruppen, Virtuelle Treffpunkte, Resonanz oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## THINKTANK

Als Mitarbeiter eines Thinktanks war es deine Aufgabe, Tatsachen herauszuarbeiten, die dein Arbeitgeber zur Beeinflussung der Leute oder zur Rechtfertigung seiner Handlungen nutzen konnte.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik oder Intuition
- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige Fertigkeit
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Wähle zwei Wissensfertigkeiten:** Politik von [Land], Politik von [Megakon], Psychologie, Verschwörungstheorien oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## TIERÄRZTIN

Diesem Lebensmodul sollte das Lebensmodul *Studium* vorangegangen sein.

Du liebst Tiere und hast deine medizinische Ausbildung dahingehend ausgerichtet, ihnen zu helfen, damit sie so gesund wie möglich sind. Während dieser Zeit hast du allen Arten von Crittern geholfen, möglicherweise auch ein paar Erwachten Crittern.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Stärke oder Willenskraft
- **Wähle eine Option:** +1 auf Biotech, Einfluss oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Akademisch, Medizinisch
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Biotechnologie, Critter, Cybertechnologie oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit



## TRAINER

Du bist nicht nur gut in Sport. Du bist gut darin, mit Leuten zu arbeiten und sie zu Bestleistungen zu bringen. Gut genug, um damit dein Leben zu finanzieren. Und es war ein gutes Leben, solange es anhielt. Nicht nur deine Kunden hatten davon einen Nutzen, nein, auch du musstest in bester körperlicher Verfassung bleiben.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Reaktion, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Athletik, Einfluss oder Überreden
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Combatbiking, Erziehungswissenschaften, Fitness, Urban Brawl oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

## UNTERNEHMERIN

Du hattest ein paar Möglichkeiten für Geschäfte und die Mittel, um deine Vorteile daraus zu ziehen. Und obwohl du dir so sicher warst, bist du nie wirklich reich geworden, hast es aber immerhin geschafft, dir ein gutes Stück vom Nuyen-Kuchen abzuschneiden.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Überreden oder Logik
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4
- **Typen von Connections:** Konzern, Organisiertes Verbrechen

## VERKÄUFER

Du hast im Verkauf gearbeitet und gelernt, wie du den Leuten die Produkte deines Arbeitgebers aufschwatzst. Du warst darin gut und hast eine Menge Geld verdient.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Intuition, Charisma oder Edge
- **Wähle eine Option:** +1 auf Einfluss, Überreden oder Wahrnehmung
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 2
- **Typen von Connections:** Konzern
- **Wähle eine Wissensfertigkeit:** Konzernpersönlichkeiten, Politik von [Megakon], Psychologie oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit



## EREIGNISBASIERTE LEBENSMODULE

### EREIGNIS: DU BIST AN EINE MENGE GELD GEKOMMEN

Du bist durch Glück und ohne große Anstrengungen an eine Menge Nuyen gekommen. Vielleicht hast du geerbt, etwas Wertvolles gefunden, das du gewinnbringend verkaufen konntest, oder hast einen Geldpreis gewonnen.

- **Ressourcen:** +100.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4

Wähle einen Nachteil aus, der die Komplikationen widerspiegelt, die dadurch hervorgerufen wurden, dass du so plötzlich an so viel Geld gekommen bist. Geeignet sind zum Beispiel Rein Geschäftlich (S. 148) oder Auffälliger Stil (SR6, S. 78).

### EREIGNIS: DU BIST MIT EINEM LUKRATIVEN DIEBSTAHL DAVONGEKOMMEN

Du hast einen Tipp bekommen, dass etwas sehr Wertvolles für bestimmte Zeit besonders leicht zu stehlen sein würde, und hast deinen Vorteil aus diesem Tipp gezogen. Vielleicht war dies dein erstes Verbrechen, aber selbst wenn es nicht so war, war dieser Raubzug der nächste große Schritt in deiner kriminellen Karriere. Man sagt, Verbrechen lohnt sich nicht. Aber du weißt, dass das eine Lüge ist.

- **Ressourcen:** +75.000 Nuyen
- **Wähle eine Option:** +1 auf ein beliebiges Körperliches, Geistiges oder Spezialattribut
- **Punkte für Connections:** 4

Wähle einen Nachteil aus, der die Komplikationen widerspiegelt, die durch das Verbrechen hervorgerufen wurden, das du begangen hast, wie zum Beispiel Gejagt (S. 148).

### EREIGNIS: DEINE HARTE ARBEIT HAT SICH BEZAHLT GEMACHT

Du hast viel Zeit und Mühe darauf verwendet, auf ein Ziel hinzuarbeiten. Es war harte Arbeit, und du hast viele Opfer gebracht. Es gab keine Garantie dafür, dass die Dinge auch so laufen würden, wie du hofftest, aber du hattest einen Plan, du hattest eine Gelegenheit, und du hast deine Chance genutzt. Es ging eine Zeit lang auf und ab, aber am Ende lief es sogar noch besser als gedacht.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge, Magie [nur Erwachte] oder Resonanz [nur Technomancer]
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4

Du darfst den emotionalen Pfad Obsession (S. 151) wählen und erhältst dann den Nachteil Verzehrt dieses Pfades. Dieser Nachteil zählt nicht gegen die maximale Anzahl von sechs Vor- und Nachteilen während der Charaktererschaffung. Genauso, als wenn du den emotionalen Pfad während des laufenden Spiels begonnen hättest, erhältst du den Karmabonus für Verzehrt nicht sofort. Du musst ein Ziel für Verzehrt festlegen, bei dessen Erreichen du den Karmabonus erhältst.



### EREIGNIS: DU HÄTTEST ETWAS SCHLIMMES VERHINDERN KÖNNEN, WENN DU DAMALS DIE RICHTIGEN FÄHIGKEITEN ODER DAS RICHTIGE WISSEN GEHABT HÄTTEST

Du hattest eine schockierende Offenbarung, die enthüllte, wie wenig du tatsächlich wusstest, und hast deshalb entschieden, so schnell wie möglich so viel wie möglich zu lernen. Du hast sehr viel in sehr kurzer Zeit gelernt.

- **Wähle vier Optionen:** +1 auf vier unterschiedliche Fertigkeiten
- **Wähle zwei Wissensfertigkeiten:** zwei beliebige neue Wissensfertigkeiten oder Stufen in beliebigen Sprachfertigkeiten

Du darfst einen Nachteil auswählen, der von dem Trauma dieses Ereignisses hervorgerufen wurde.

### EREIGNIS: DU HAST BEGONNEN, DICH SEHR FÜR UNGEWÖHNLICHES ODER MYSTERIÖSES ZU INTERESSIEREN

Vielleicht war es, weil du ein Erwachter oder Technomancer bist, oder einfach aus Neugier, jedenfalls hast du einiges an Zeit darauf verwendet, dich mit den tieferen Mysterien zu beschäftigen. Viele von ihnen haben sich als falsche Hoffnungen und schlechte Fährten erwiesen, und du hast eine Menge über Dinge erfahren, von denen du nie geglaubt hättest, du würdest sie lernen.

- **Wähle drei Optionen:** +1 auf drei unterschiedliche Fertigkeiten
- **Wähle eine Option:** +1 auf ein Körperliches, Geistiges oder Spezialattribut
- **Wähle zwei Wissensfertigkeiten:** Arkana, Metalebene oder eine Stufe in einer beliebigen Sprachfertigkeit

### EREIGNIS: DU HAST DEINEN KÖRPER AN SEINE GRENZEN GEBRACHT

Ob nun durch athletische Anstrengungen, körperliches Training oder verzweifelte Maßnahmen, du hast deinen Körper bis an seine Belastungsgrenze getrieben. Die Anstrengungen haben sich ausgezahlt, und du hast deine Grenzen überwunden, um mehr zu erreichen, als du dir jemals hättest vorstellen können.

- **Wähle eine Option:** +2 auf Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge, Magie [nur Erwachte] oder Resonanz [nur Technomancer]
- **Punkte für Connections:** 4

Du darfst einen Vorteil auswählen, der die körperliche Verbesserung repräsentiert, die du erreicht hast.

### EREIGNIS: DU HAST EINE HARTE WAHRHEIT ÜBER DIE WELT ERFAHREN

Es hat sich herausgestellt, dass etwas oder jemand in deinem Leben, auf den/das du dich verlassen hast, ganz anders ist, als du es angenommen hattest. Erschüttert von dieser Erfahrung, hast du dich neu orientiert.

- **Wähle eine Option:** +1 auf ein Körperliches, Geistiges oder Spezialattribut
- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige Fertigkeit
- **Ressourcen:** +50.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4

Du darfst einen Nachteil wählen, der das anhaltende Trauma repräsentiert, das durch dieses Ereignis verursacht wurde, oder einen Vorteil, der etwas darstellt, das du trotz der Grausamkeit dieser Erfahrung hinzugewonnen hast.

### EREIGNIS: DU HAST EINE LEBENSGEFÄHRLICHE SITUATION ÜBERLEBT, ABER NUR, WEIL DU ZUFÄLLIG GENAU DIE RICHTIGE AUSTRÜSTUNG DABEIHATTEST

Du hast auf die harte Tour gelernt, dass dein Leben von deiner Ausrüstung abhängt. Jemand, der dir nahestand, hat nicht überlebt, um diese Lektion zu lernen. Seither bist du immer besonders darauf bedacht, dass du gut gewartete, qualitativ hochwertige Ausrüstung hast, auf die du dich verlassen kannst.

- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige Fertigkeit
- **Ressourcen:** +75.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4

Wähle einen Vorteil aus, der zeigt, wie du durch das Ereignis gewachsen bist, oder aber einen Nachteil als Resultat der erlebten Erfahrung deines traumatischen Verlustes.

### EREIGNIS: DU HAST SCHWERE ZEITEN DURCHGEMACHT

Die Zeiten waren hart. Es war schwer, an Geld heranzukommen, und dann ist alles auf einmal schiefgegangen. Du hattest keine Ahnung, was du tun oder an wen du dich wenden solltest, und du musstest um jeden Schritt des Weges kämpfen. Es war entmutigend und erschöpfend, und du hoffst, dass du so etwas nie wieder erleben musst. Es gab Zeiten, in denen du dachtest, du packst es nicht mehr und dass dein Leben nie wieder besser werden würde. Aber irgendwie hast du es durch diese finstere Zeit geschafft.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +1 auf Willenskraft, Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge, Magie [nur Erwachte] oder Resonanz [nur Technomancer]
- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige Fertigkeit
- **Punkte für Connections:** 4

Du darfst einen Nachteil wählen, der das anhaltende Trauma repräsentiert, das durch dieses Ereignis verursacht wurde, oder einen Vorteil, der für deine Hartnäckigkeit, deine Belastbarkeit und deinen Einfallsreichtum steht.



## EREIGNIS: DU HAST VOM EINFLUSS EINES LEHRMEISTERS PROFITIERT

Jemand hat dein besonderes Talent erkannt und sich die Zeit genommen, dir den Weg zu weisen. Es war toll, einen Mentor zu haben, jemanden, der an dich glaubte und dich wachsen ließ. Es waren gute Zeiten, und du hast so viel gelernt. Falls dein Lehrmeister noch am Leben ist und du im Guten von ihm gegangen bist, ist er eine deiner Connections. Ansonsten entscheide, was du über seinen Tod weißt oder warum er nichts mehr mit dir zu tun haben will.

- **Wähle eine Option:** +2 auf Edge, Magie [nur Erwachte] oder Resonanz [nur Technomancer]
- **Wähle eine Option:** +1 auf eine beliebige Fertigkeit
- **Ressourcen:** +25.000 Nuyen
- **Punkte für Connections:** 4

Du darfst einen Vorteil oder einen Nachteil wählen, den du von deinem Lehrmeister übernommen hast.

## EREIGNIS: DU WURDEST FAST ERDRÜCKT, ABER AM ENDE HAST DU DICH FREIGEKÄMPFT

Die Umstände haben dich gezwungen, deine geistigen und sozialen Fähigkeiten bis zum Zerreißen zu belasten, um eine Lösung aus einem bedrohlichen Problem heraus zu finden. Lange wurdest du vom Stress fast übermannt, warst ängstlich und erschöpft, und es gab kein Anzeichen von Erleichterung. Du musstest tief graben, kreativ werden und dich selbst wieder aus dem Sumpf herausziehen. Irgendwie hast du es schließlich geschafft, und du hast festgestellt, dass du Talente und Fähigkeiten hast, die du nie für möglich gehalten hättest, wenn du es nicht selbst erlebt hättest.

- **Wähle eine Option:** +1 auf Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke
- **Wähle eine Option:** +2 auf Willenskraft, Logik, Intuition oder Charisma
- **Wähle eine Option:** +1 auf Edge, Magie [nur Erwachte] oder Resonanz [nur Technomancer]
- **Punkte für Connections:** 4

Als Auswirkung dieser Erfahrung darfst du einen Vorteil oder einen Nachteil wählen.

## BEISPIEL FÜR EINEN LEBENSPFAD

Wir erschaffen einen Straßensamurai mit dem Lebenspfad-System. Wir beginnen mit dem Modul *So geboren* und wählen als Metatyp Troll. Da Trolle ein erhöhtes Maximum in Konstitution und Stärke haben, starten diese Attribute auf Stufe 2, aber alle anderen Attribute (einschließlich Edge) beginnen auf Stufe 1. Wir entscheiden uns, einen mundanen Charakter zu erschaffen, was Edge auf 2 bringt. Die Nationalität unseres Charakters wird UCAS sein und seine Muttersprache Englisch. Der angeborene Vorteil des Charakters wird Robust Gebaut auf Stufe 2 sein, was uns 8 Karma kostet und diesen Vorteil aufgrund seines Metatyps auf insgesamt Robust Gebaut 4 erhöht. Wir machen weiter mit dem Modul *Aufwachsen*, wo wir ein paar Fertigkeiten wählen müssen. Wir erhalten dabei Athletik, Heimlichkeit,

Nahkampf und Wahrnehmung jeweils auf 2. Der Ort, in dem unser Charakter heranwuchs, soll Seattle sein, deshalb erhält er die Wissensfertigkeit Ortskenntnis [Seattle]. Vielleicht ist unser Charakter auf der Straße aufgewachsen und war bettelarm, also wählen wir den Nachteil Ungebildet (SR6, S. 81) und erhalten 6 Karma. Wir schließen die Kindheit unseres Charakters ab und machen mit dem Modul *Erwachsen werden* weiter. Als Straßensamurai sollte die beste Fertigkeit unseres Charakters Feuerwaffen sein, die er auf Stufe 4 erhält. Sein bestes Attribut wird Geschicklichkeit. Da das Maximum des Attributs Geschicklichkeit für Trolle bei 5 liegt, dürfen wir ein weiteres Attribut um 1 steigern. Wir steigern also Reaktion auf 2. Als definierenden Vorteil wählen wir Muskeln (S. 145), was uns 6 Karma kostet. Wir notieren unser Startkapital von 25.000 Nuyen, wohl wissend, dass wir noch viel mehr brauchen werden. Wir weisen einer einzelnen Connection vom Typ Straße 4 Punkte zu, sodass ihre Einflussstufe und Loyalität jeweils 2 betragen.

Als Nächstes wählen wir unsere acht Lebensmodule für Erwachsene.

**Modul 1:** Gangmitglied scheint ein guter Anfang zu sein. Wir wählen +1 auf Reaktion, +1 auf Feuerwaffen und +1 auf Heimlichkeit, erhalten 25.000 Nuyen und erweitern unsere Connection um einen weiteren Typ: Organisiertes Verbrechen. Einflussstufe und Loyalität unserer Connection steigen auf jeweils 3. Wir erhalten außerdem die Wissensfertigkeit Seattler Gangs.

**Modul 2:** Organisiertes Verbrechen. Unser Charakter arbeitet sich in der Welt der Verbrecher nach oben und erledigt ein paar Gelegenheitsjobs für die Mafia. Wir wählen +1 auf Konstitution, +1 auf Athletik, +1 auf Feuerwaffen und +1 auf Edge. Wir steigern die Stufen unserer Verbrecher-Connection auf jeweils 4 und erhalten die Wissensfertigkeit Unterwelt von Seattle.

**Modul 3:** Lehrmeister. Unser Charakter hat sich um ein paar der jüngeren Ganger gekümmert und ihnen gezeigt, wie man überlebt. Ein paar haben tatsächlich überlebt. Wir wählen +1 auf Reaktion, +1 auf Intuition, +1 auf Nahkampf und addieren 25.000 Nuyen auf unser Konto. Unsere 4 neuen Punkte für Connections gehen an eine neue Connection vom Typ Medizinisch mit Einflussstufe und Loyalität auf jeweils 2.

**Modul 4:** Das Ereignis Diebstahl. Wir erhalten dadurch 75.000 Nuyen, +1 auf Reaktion und 4 Punkte für Connections, die wir für die Verbesserung von Einflussstufe und Loyalität unserer medizinischen Connection auf jeweils Stufe 4 nutzen. Wir wählen den Nachteil Kopfgeld (S. 148) und erhalten dafür 10 Karma.

**Modul 5:** Führer. +1 auf Intuition, +1 auf Athletik, +1 auf Heimlichkeit, +25.000 Nuyen. Wir wählen die Sprachfertigkeit Japanisch auf Stufe 1, fügen unserer medizinischen Connection den Typ Straße hinzu und erhöhen ihre Einflussstufe und Loyalität jeweils auf 5. Wir entscheiden, dass es sich bei der Connection um den Straßendoc unseres Charakters handelt.

**Modul 6:** Gangmitglied. Wir dürfen nur ein Modul doppelt wählen, und dieses Modul passt einfach gut. +1 auf Konstitution, +1 auf Heimlichkeit, +1 auf Nahkampf, +25.000 Nuyen. Unsere Connection, der Mafia-Don (Typ Organisiertes Verbrechen und Straße), steigt in Einflussstufe und Loyalität auf jeweils 5. Wir erhalten außerdem die Wissensfertigkeit Straßen von Seattle.



**Modul 7: Ereignis:** Du hast deinen Körper an seine Grenzen gebracht. Dieses Ereignis repräsentiert vielleicht die Belastung durch die Implantation mehrerer Bodytech-Module. +2 auf Konstitution, +1 auf Intuition, +1 auf Edge. Einflussstufe und Loyalität unseres Straßendocs steigen auf jeweils 7. Wir wählen den Vorteil Hohe Schmerztoleranz (SR6, S. 75), was uns 7 Karma kostet.

**Modul 8: Militärkarriere.** Die Mafiaverbindungen unseres Charakters haben ihm Arbeit bei einer Söldnereinheit beschafft. +1 auf Konstitution, +1 auf Stärke, +1 auf Nahkampf, +25.000 Nuyen und eine neue Connection vom Typ Konzern, die bei Einflussstufe 1 und Loyalität 1 beginnt. Die Wissensfertigkeit Taktiken kleiner Einheiten wird sich sicherlich auch noch als nützlich erweisen.

Die Attribute unseres Charakters stehen damit bei Konstitution 7, Geschicklichkeit 5, Reaktion 5, Stärke 3, Willenskraft 1, Logik 1, Intuition 4, Charisma 1 und Edge 4. Seine Fertigkeiten sind Athletik 4, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 5, Nahkampf 5 und Wahrnehmung 2. Seine Wissensfertigkeiten sind Gangs von Seattle, Ortskenntnis

[Seattle], Straßen von Seattle, Taktiken kleiner Einheiten und Unterwelt von Seattle. Seine Sprachfertigkeiten sind Englisch M und Japanisch 1.

Als Connections haben wir einen Mafia-Don mit Einflussstufe und Loyalität 5, einen Straßendoc mit Einflussstufe und Loyalität 7 und eine Konzernsekretärin mit Einflussstufe und Loyalität 1.

Die Vorteile unseres Charakters sind Dermalablagerungen, Hohe Schmerztoleranz, Infrarotsicht, Knallhart, Muskeln und Robust Gebaut 4. Als Nachteile haben wir Kopfgeld und Ungebildet. Damit bleiben uns 45 Punkte Individualisierungskarma. 25 davon nutzen wir, um Willenskraft auf 3 zu steigern, die verbleibenden 20 Karma bringen unsere Stärke auf 4.

Der größte Teil unserer 225.000 Nuyen wird für einen Haufen Bodytech draufgehen, für den Rest kaufen wir Waffen, Panzerung und andere Ausrüstung. Was genau wir kaufen, überlassen wir deiner Vorstellung. Wenn du willst, kannst du diesen Charakter gerne fertigstellen und selbst spielen.







# EINKAUFSPARADIES

Wir stellen euch hier einige Ausrüstungspakete vor, die euch Zeit bei der Auswahl eurer Ausrüstung sparen und euch helfen, die richtige Ausrüstung für eure Charaktere auszusuchen. Außerdem sind Ausrüstungspakete hervorragend für neue Spieler geeignet, die vielleicht noch nicht wissen, welche Ausrüstung sie brauchen. Einige der Ausrüstungspakete in diesem Kapitel enthalten alles, was ein bestimmter Charaktertyp braucht, andere sind etwas spezieller.

## SHADOWRUNNER-STARTERKIT

(25.000 NUYEN)

Ganz egal, welche Fähigkeiten du hast, das hier sind die grundlegenden Gegenstände, von denen du dir wünschen wirst, sie gekauft zu haben, wenn du es jetzt nicht tust. In diesem Paket sind weder Waffen noch Panzerung, Fahrzeuge oder Sensoren enthalten. Aber es stattet dich mit einer ordentlichen gefälschten ID, einem für einen Monat bezahlten Unterschicht-Lebensstil, einem ordentlichen Kommlink (und einem Wegwerfkommlink) sowie verschiedenen anderen Gegenständen aus, die sich eher früher als später als nützlich erweisen werden. Jeder Shadowrunner sollte die Sachen in diesem Ausrüstungspaket haben.

**Ausrüstung:** Atemschutzmaske 6, Bereichsstörsender 6, Enterhakenkanone mit 100 m Seil, 2 Flash-Packs, Gasmaske, Geckotape-Handschuhe, 2 gefälschte Lizenzen 4 (passende Lizenzen auswählen), gefälschte SIN 4, Kartensoft (örtliche Gegend), Kletterausrüstung, Kommlink [Hermes Ikon], Kommlink [Meta Link], Lebensstil Unterschicht (1 Monat; oder 2.000 Nuyen Anzahlung auf einen anderen Lebensstil), 1 Dosis Long Haul, Mikro-Transceiver, Mini-Schweißgerät mit 2 Treibstoffkanistern, 10 Plastikstreifen, RFID-Löscher, 10 RFID-Spionage-Chips, 2 Stim-Patches 6, Survival-Kit, Taschenlampe (Standard oder Restlichtverstärkung), 2 Trauma-Patches, Trideoprojektor, Vitalmonitor, Wanzenscanner

## VOLLSTÄNDIGE CHARAKTERPAKETE

Du willst einen Shadowrunner erschaffen, aber weißt entweder nicht, was du für deinen Charakter kaufen sollst, damit sein Konzept funktioniert, oder hast einfach keine Lust, dir die ganze Ausrüstung selbst zusammenzusuchen? Dann sind die vollständigen Charakterpakete das Richtige für dich. Sie sind so entworfen, dass sie jeden Nuyen ausgeben und dafür sorgen, dass du alles hast, was du für ein bestimmtes Charakterkonzept brauchst. Die Kosten für diese Pakete entsprechen den



Nuyen, die man bei den verschiedenen Prioritäten für Ressourcen (SR6, S. 65) bekommt. Wenn du also das Punktekauf- oder Lebenspfad-System verwendest, wird es nicht exakt aufgehen. Sorg einfach dafür, dass du genügend Nuyen hast, dann bleibt wahrscheinlich noch etwas übrig. Alternativ kannst du ein vollständiges Charakterpaket mit niedrigeren Kosten wählen, als du zur Verfügung hast, und hast dann noch etwas Extrageld, das du für andere Ausrüstung ausgeben kannst.

## BETTELARM

(8.000 NUYEN)

Wenn du Ressourcen auf das Minimum setzt und kein Individualisierungskarma für zusätzliche Nuyen ausgeben willst, beginnst du im Prioritätensystem mit mageren 8.000 Nuyen. Im Allgemeinen ist das die niedrigste Geldsumme, mit der ein *Shadowrun*-Charakter starten kann. Du kannst dir keine teure Spezialausrüstung oder auch nur eine vernünftige gefälschte SIN leisten (was wahrscheinlich eines der ersten Dinge ist, das du kaufen solltest, sobald du zu etwas Geld kommst). Also enthält dieses Paket, was du brauchst und dir auch tatsächlich leisten kannst. Beachte, dass dies das einzige vollständige Charakterpaket ist, das nicht auch das Shadowrunner-Starterkit enthält.

Weil du praktisch pleite bist.

**Waffen:** Defiance Super Shock [Springarm, 30 Taserpfeile], Knüppel, Schockhandschuhe

**Panzerung:** Panzerweste [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1]

**Sonstige Ausrüstung:** KommLink [Sony Emperor], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht *oder* Restlichtverstärkung], Mikro-Transceiver

**Lebensstil:** 1 Monat Lebensstil Unterschicht

## VOLLZAUBERER

(50.000 NUYEN)

Die meisten Zauberer haben kaum Bedarf an teurer Technik oder Bodytech, um ihren Job erledigen zu können. Etwas Ausrüstung ist jedoch hilfreich, und ein magisches Refugium mit einem ordentlichen Vorrat an Reagenzien ist essenziell. Dieses Paket enthält all die Ausrüstung, die du zu Beginn brauchst. Wenn du später etwas Geld übrig hast, solltest du darüber nachdenken, dir einen Fokus zu kaufen.

**Empfohlene Fertigkeiten:** Athletik, Beschwören, Hexerei, Verzaubern

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Waffen:** 2 Betäubungsgranaten, 2 IR-Rauchgranaten, 2 Splittergranaten, Wurfmesser

**Panzerung:** Gefütterter Mantel [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1]

**Sonstige Ausrüstung:** Fernglas (optisch), Kontaktlinsen [Kap. 1; Bildverbindung], Mage-Sight-Brille, Materialien für Magische Refugien [Kraftstufe 6], Periskop, 30 Dram Reagenzien

**Fahrzeug:** Chrysler-Nissan Jackrabbit

**Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):** Betäubungsgranaten, Magieausübung

**Lebensstil (Upgrade vom Starterkit):** 1 Monat Lebensstil Mittelschicht

## NAHKAMPF-ADEPT

(50.000 NUYEN)

Adepten sind am besten für ihre Fähigkeiten als Kampfkünstler bekannt, und du bist da keine Ausnahme. Adeptenkräfte sind für Nahkampfspezialisten unglaublich effektiv, und das ist der Bereich, in dem du am besten bist. Du brauchst keine teure Ausrüstung oder Bodytech, aber ein Waffenfokus macht dich auf jeden Fall zu einem noch effektiveren Krieger.

**Empfohlene Fertigkeiten:** Athletik, Nahkampf

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Waffenfokus:** Wähle eine Nahkampfwaffe, die du besitzt. Diese Waffe ist als Waffenfokus (Kraftstufe 3) verzaubert. Du musst 9 Karma bezahlen, um den Fokus an dich zu binden.

**Waffen:** Kampfaxt, Kampfmesser, Katana, Stangenwaffe, Teleskopstab

**Panzerung:** Helm, Panzerweste [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1]

**Sonstige Ausrüstung:** 2 Dosen Cram

**Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):** Foki, Magieausübung

## UNTERHÄNDLER

(50.000 NUYEN)

Du warst schon immer wortgewandt, und im Laufe der Jahre hast du gelernt, deine sozialen Talente so ähnlich einzusetzen, wie ein Zauberer Zauber wirkt oder ein Hacker Firewalls umgeht. Das meiste von dem, was du tust, basiert auf deinen Attributen und Fertigkeiten, aber die richtigen Klamotten und ein paar Kleinigkeiten helfen dir dabei, den Job zu erledigen.

**Empfohlene Fertigkeiten:** Einfluss, Heimlichkeit, Überreden

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Waffen:** 4 Betäubungsgranaten, Leichte Faltarmbrust [Tarnholster, 10 Narcoject-Injektionsbolzen], Flash-Pack, 2 IR-Rauchgranaten, Schockhandschuhe, 2 Splittergranaten

**Panzerung:** Actioneer Geschäftsanzug [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 1, Elektrochrome Modifikation, Feuerresistenz 1, Kälteresistenz 1, Versteckte Tasche], Armanté Anzug [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 1, Elektrochrome Modifikation, Versteckte Tasche], Gefütterter Mantel [Chemische





Isolierung 2, Elektrische Isolierung 1, Elektrochrome Modifikation, Feuerresistenz 1, Kälteresistenz 1, Versteckte Tasche]

**Sonstige Ausrüstung:** Beglaubigte Credsticks [3 Standard, 1 Silber, 1 Gold], Brille [Kap. 4; Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Ultraschallverbindung], Dietrich-Set, Handsensor 3 [Ultraschall], Gussform für Abdruckhandschuh 4, Kommlink [Erika Elite], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht *oder* Restlichtverstärkung], Magnetkarten-Kopierer, Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung, Selektiver Geräuschfilter 2], Überreden-Werkzeugkiste, White-Noise-Generator 6

#### **Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):**

Betäubungsgranaten (deckt auch das Flash-Pack ab), Schlosser

## **PISTOLERO-ADEPT**

**(50.000 NUYEN)**

Nicht alle Adepten konzentrieren sich auf den Nahkampf. Wenn du einen Adepten erschaffst, der Schusswaffen verwendet, enthält dieses Paket die Ausrüstung, die du dafür brauchst, aber ohne die ganze magiesenkende Bodytech. Abgesehen davon ist dieses Paket auch eine gute Ausgangsbasis, wenn du einen Charakter baust, der sich auf Schusswaffen konzentriert, aber entweder keine Bodytech haben oder sie selbst aussuchen willst. Der größte Teil dieses Paket besteht aus einer Vielzahl von Schusswaffen, jede für einen speziellen Zweck. Der Warhawk ist die Leg-dich-nicht-mit-mir-an-Seitenwaffe für offenes Tragen, während die Predator Gelmunit

für eine nichttödliche Option lädt. Der Redhawk und die Ares Light Fire in versteckten Springarmen spielen dieselben Rollen mit etwas weniger Feuerkraft, aber mit dem Vorteil der Tarnbarkeit und einer schnellen Möglichkeit, sich in einem Kampf einen Vorteil zu verschaffen. Die Mossberg ist eine Allzweck-Angriffswaffe, und das Crockett EBR ist das perfekte Werkzeug für schallgedämpfte Scharfschützenarbeit. Dieses Paket geht davon aus, dass du dir kein Smartlink in die Augen implantieren lässt. Wenn du es doch tust, solltest du die Smartlink-Modifikation aus den Kontaktlinsen entfernen und die frei werdenden 2.000 Nuyen in etwas anderes investieren. Mehr Munition ist immer gut.

**Empfohlene Fertigkeiten:** Athletik, Feuerwaffen, Heimlichkeit

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Waffen:** Ares Light Fire 75 [Springarm, 3 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunit], Ares Predator VI [Schnellziehholster, 4 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunit], Cavalier Arms Crockett EBR [Schalldämpfer, Smartgunsystem (intern), 4 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition], Mossberg CMTD [Schockpolster, Smartgunsystem (intern), 4 24-Schuss-Ersatztrommeln, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit], Ruger Redhawk [Smartgunsystem (intern), Springarm, 2 Schnelllader, 100 Schuss Explosivmunition], Ruger Super Warhawk [Schnellziehholster, Smartgunsystem (intern), 4 Schnelllader, 100 Schuss Explosivmunition]

**Panzerung:** Gefütterter Mantel [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1]



**Sonstige Ausrüstung:** Brille [Kap. 4; Blitzkompensation, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Smartlink], Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung, Richtungsdetektor]

**Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):** Pistolen, verdecktes Tragen

## VERCYBERTER SPEZIALIST FÜR GEHEIMOPERATIONEN

(150.000 NUYEN)

Du hast die Fähigkeit, die Bodytech und die Spezialausrüstung, um jede Anlage zu infiltrieren, und die Kampffähigkeiten, um dir deinen Weg hinauszukämpfen, wenn die Sache mal schief läuft. Dein Cyberarm scheint komplett natürlich zu sein, ist aber mit zwei mächtigen Waffen ausgerüstet, einer tödlichen und einer nichttödlichen.

**Essenzkosten:** 3,63

**Empfohlene Fertigkeiten:** Athletik, Heimlichkeit, Nahkampf, Überreden

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Boni aus Bodytech:** Geschicklichkeit 6 (nur für Cyberarm), Reaktion +2, +2 Initiativwürfel (erhöht die Anzahl der Nebenhandlungen auf 4)

**Bodytech:** Cyberarm [synthetisch, gebraucht, Geschicklichkeit 6, Schockgliedmaße, Sporn (einziehbar)], Hauttasche [gebraucht], Reflexbooster 2 [gebraucht], Stimmenmodulator 2 [gebraucht]

**Waffen:** Leichte Faltarmbrust [Tarnholster, 5 Narcoject-Injektionsbolzen], 3 Shuriken, Teleskopstab

**Panzerung:** Chamäleonanzug, Gefütterter Mantel [Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 1, Feuerresistenz 1, Versteckte Tasche]

**Sonstige Ausrüstung:** 100 m Camouflageseil mit Katalysatorstab, Dietrich-Set, Enterhakenkanone, Gussform für Abdruckhandschuh 4, Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht oder Restlichtverstärkung], Magnetkarten-Kopierer, 20 m myomeres Seil, Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung, Selektiver Geräuschfilter 2], Sequencer 6, Sprühkleber mit Kleber-Lösungsmittel

**Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):** Bodytech, Leibwächter

## DECKER

(275.000 NUYEN)

Dieses Charakterpaket ist für Decker, die nicht alles in Ressourcen stecken, oder für diejenigen, die alles in Ressourcen stecken, aber noch weitere Spielzeuge kaufen wollen, die nicht nur für Hacker sind. Dieses Paket statet dich mit der Bodytech aus, die du brauchst, außerdem mit einem großartigen Cyberdeck, einem Sportwagen und ein paar anderen Sachen, die dir unterwegs helfen.

**Essenzkosten:** 3,4

**Empfohlene Fertigkeiten:** Cracken, Elektronik, Heimlichkeit, Steuern

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Bodytech:** Cyberbuchse 6 [gebraucht], Datenbuchse

**Cyberdeck:** Renraku Kitsune

**Software:** Aufspüren, Ausnutzen, Babymonitor, Biofeedbackfilter, Blackout, Editieren, Entschlüsselung, Fessel, Gabel, Konfigurator, Panzerung, Schmöker, Signalreiniger, Splitterschutz, Tarnkappe, Toolbox, Übertakten, Verschlüsselung

**Waffen:** Colt Cobra TZ-100 [Schalldämpfer, 6 Ersatzmagazine, 70 Schuss Gelmunition, 200 Schuss Standardmunition], Schockhandschuhe

**Panzerung:** Gefütterter Mantel [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 2], Helm

**Sonstige Ausrüstung:** AR-Handschuhe, Brille [Kap. 4; Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Sichtverbesserung], Datenwanze, Elektronik-Werkzeugkiste, Kontaktlinsen [Kap. 2; Bildverbindung, Blitzkompensation], Medkit 3, White-Noise-Generator 6, Zielgerichteter Störsender 6

**Fahrzeug:** Hyundai Shin-Hyung

**Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):** Bodytech, Pistolen

**Lebensstil (Upgrade vom Starterkit):** 1 Monat Lebensstil Mittelschicht

## STRASSENSAMURAI

(275.000 NUYEN)

Wenn du dir einen tödlichen, zuverlässigen und schwer modifizierten Kämpfer bauen willst, bist du hier genau richtig. Dieses Paket hat ein großes Preisschild (sowohl in Nuyen als auch in Essenzkosten), aber du bekommst damit auch alles, was du für einen ordentlichen Strassensamurai brauchst.

**Essenzkosten:** 5,9

**Empfohlene Fertigkeiten:** Feuerwaffen, Heimlichkeit, Nahkampf, Wahrnehmung

**Boni aus Bodytech:** Konstitution +2 (nur für Schadenswiderstandstests), Geschicklichkeit +2, Stärke +2, Reaktion +4, Verteidigungswert +1, Waffenloser Angriffswert +2, Waffenloser Schadenswert +2K, +2 Initiativwürfel (erhöht die Anzahl der Nebenhandlungen auf 4)

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Bodytech:** Aluminium-Kompositknochen, Cyberaugen



4 [Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren 3 [Audioverbesserung, Audioverbindung, Balanceverstärker, Dämpfer, Richtungsdetektor], Kunstmuskeln 2, Reaktionsverbesserung 2, Reflexbooster 2 [gebraucht]

**Waffen:** Ares Alpha [Gasventilsystem, Schockpolster, 5 Ersatzmagazine, 200 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit, 2 Betäubungsgranaten, 2 Rauchgranaten, 2 Splittergranaten], Ares Predator VI [Schalldämpfer, Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunit, 100 Schuss Standardmunition], Betäubungsschlagstock, Ingram Smartgun XI [5 Ersatzmagazine, 100 Schuss APDS-Munit, 200 Schuss Gelmunit], Katana, Mossberg CMDT [Gasventilsystem, Schockpolster, Smartgunsystem (intern), 5 24-Schuss-Ersatztrommeln, 100 Schuss Explosivmunition, 200 Schuss Gelmunit], Nodachi, Ruger Redhawk [Smartgunsystem (intern), Springarm, 3 Schnellader, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]

**Panzerung:** Helm, Panzerjacke [Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 2]

**Gefälschte Lizenzen 4 (zwei davon aus dem Starterkit):** Bodytech, Maschinenpistolen, Pistolen, verdecktes Tragen

**Sonstige Ausrüstung:** 3 Flash-Packs

## BIOWARE VERSTÄRKTER KAMPF SPEZIALIST

(275.000 NUYEN)

Dieses Paket ist für jemanden, der eine schwer modifizierte Kampfmaschine sein will, ohne dass man es gleich sieht. Jegliche Bodytech ist Bioware, die auch bei genauem Hinsehen nicht zu erkennen ist und von Cyberwarescans nicht entdeckt wird. Die Adrenalinpumpe gewährt dir, wenn sie aktiviert wird, für 2W6 Kampfrunden einen Bonus von +2 auf deine Geschicklichkeit, Reaktion, Stärke und Willenskraft, verursacht danach aber Betäubungsschaden. Alles, was du brauchst, ist in diesem Paket enthalten, von Bodytech bis hin zu Waffen und allem dazwischen.

**Essenzkosten:** 4,56

**Boni aus Bodytech:** Konstitution +4 (nur für Schadenswiderstandsprüfungen), Geschicklichkeit +2, Reaktion +1, Stärke +2, Waffenloser Angriffswert +3, Waffenloser Schadenswert +2K, +1 Initiativwürfel (erhöht die Anzahl der Nebenhandlungen auf 3)

**Empfohlene Fertigkeiten:** Athletik, Exotische Waffen (Monofilamentpeitsche), Feuerwaffen, Heimlichkeit

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Bodytech:** Adrenalinpumpe 2 [gebraucht], Knochenverstärkung 4 [gebraucht], Muskelstraffung 2 [gebraucht], Muskelverstärkung 2 [gebraucht], Reflexrekorder (Exotische Waffen), Synapsenbeschleuniger 1

**Waffen:** Colt Manhunter [Schalldämpfer, Tarnholster, 2 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunit, 100 Schuss Standardmunition], FN P93 Praetor [Schalldämpfer, Schockpolster, Smartgunsystem (intern), 3 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunit, 100 Schuss Standardmunition], Monofilamentpeitsche

**Panzerung:** Gefütterter Mantel [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 2], Helm

**Sonstige Ausrüstung:** 4 Betäubungsgranaten, 2 Flash-Packs, 2 IR-Rauchgranaten, Kontaktlinsen [Kap. 3; Blitzkompensation, Smartlink], 2 Rauchgranaten, 10 Stim-Patches 6

**Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):** Pistolen, verdecktes Tragen

## WAFFENSPEZIALIST

(275.000 NUYEN)

Eine bessere Beschreibung für den Waffenspezialisten ist vielleicht Waffengeneralist. Das liegt daran, dass du dich darauf spezialisierst, jede Art von Waffen führen zu können. Du weißt schließlich nie, welches Werkzeug du brauchen wirst, also warum nicht Zugriff auf alle haben? Dieses Paket enthält die Bodytech, die du brauchst, um das Beste aus deinem Arsenal zu machen, aber das Wichtigste hier ist die große Sammlung verschiedenartiger Waffen. Nimm dir etwas Zeit, um dir die Liste durchzulesen, denn jede Waffe dient einem bestimmten Zweck. Jede ist das perfekte Werkzeug für ein bestimmtes Problem. Der Schlüssel liegt darin, zu verstehen, welches Werkzeug für welche Situation am geeignetsten ist. Ach, und übrigens, Sprengstoff ist auch dabei.

**Essenzkosten:** 3,71

**Empfohlene Fertigkeiten:** Athletik, Exotische Waffen, Feuerwaffen, Mechanik, Nahkampf

**Boni aus Bodytech:** Geschicklichkeit +4, Reaktion +2, +2 Initiativwürfel, +1 auf Feuerwaffen, +1 auf Nahkampf

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Bodytech:** Cyberaugen 3 [gebraucht; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberohren 1 [Audioverbindung, Dämpfer], Muskelstraffung 4 [gebraucht], Reflexbooster 2 [gebraucht], 2 Reflexrekorder [Feuerwaffen, Nahkampf]

**Waffen:** ArmTech MGL-6 [Airburst-Verbindung, Smartgunsystem (intern), 5 Ersatzmagazine, 6 Betäubungsgranaten, 3 Gasgranaten mit Neuro-Stun X, 6 Gasgranaten mit Pepper Punch, 6 IR-Rauchgranaten, 6 Splittergranaten, 6 Sprenggranaten], Betäubungsschlagstock, Defiance Super Shock [Smartgunsystem (intern), Springarm, 10 Taserpfeile], HK-227 [5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunit, 200 Schuss Standardmunition], Kampfaxt, Kampfmesser, Ranger Arms SM-6 [5 Ersatzmagazine, 100 Schuss



hülsenlose APDS-Munition, 100 Schuss hülsenlose Schockermunition], Remington Roomsweeper [Schnellziehholster, Smartgunsystem (intern), 40 Schuss Gelmunition], RPK SMG [Gasventilsystem, Schockpolster, Smartgunsystem (intern), 6 Ersatzmagazine, 300 Schuss Explosivmunition], Ruger Redhawk [Smartgunsystem (intern), Springarm, 6 Schnelllader, 100 Schuss Explosivmunition], Ruger Super Warhawk [Schnellziehholster, Smartgunsystem (intern), 6 Schnelllader, 100 Schuss Explosivmunition], Stangenwaffe, Totschläger, Unterarmschnappklingen, Walther Palm Pistol [Tarnholster, 100 Schuss Explosivmunition], 4 Wurfmesser

**Panzerung:** Ballistischer Schild [Elektrische Isolierung 1], Ganzkörperpanzerung mit Helm [Chemische Versiegelung, Elektrische Isolierung 1, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1], Gefütterter Mantel [Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 1, Kälteresistenz 1], Helm

**Sonstige Ausrüstung:** 1 Paket Kommerzieller Sprengstoff 12, Mechanik-Werkzeugkiste, 4 Pakete Plastiksprengstoff 9, 10 Sprengkapseln, 8 Pakete Sprengschaum 6

**Gefälschte Lizenzen 4 (davon 2 aus dem Starterkit):** Bodytech, Maschinenpistolen, Pistolen, Schrotflinten, verdecktes Tragen

**Lebensstil (Upgrade vom Starterkit):** 1 Monat Lebensstil Mittelschicht

## CYBORG

(450.000 NUYEN)

Es gibt Straßensamurais und Bottichjobs, und dann gibt es dich. Mit Ausnahme einiger organischer Teile, wie etwa deiner inneren Organe und deines Gehirns, ist praktisch dein gesamter Körper ersetzt worden. Verschwende keine Mühen darauf, in deine natürliche Geschicklichkeit und Stärke zu investieren, denn deine Cybergliedmaßen decken das ab. Konstitution und Reaktion hingegen sind immer noch sehr wichtig für dich.

Du ziehst immer die Blicke auf dich und wirst wahrscheinlich nie so etwas Ähnliches wie ein normales Leben führen. Du siehst mehr wie eine gepanzerte Anthrodrohne als wie ein Metamensch aus. Aber das ist okay für dich, denn die Fähigkeiten, die du dadurch erlangt hast, sind beeindruckend.

**Essenzkosten:** 5,9

**Empfohlene Fertigkeiten:** Feuerwaffen, Nahkampf

**Boni aus Bodytech:** Verteidigungswert +15, Geschicklichkeit 6, Stärke 4, 6 zusätzliche Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Bodytech:** Cyberarm [Alphaware, offensichtlich, Geschicklichkeit 6, Stärke 5, Cyberarm-Gyrostabilisator], Cyberarm [Alphaware, offensichtlich, Geschicklichkeit 6, Stärke 4, Schwere Pistole: Ares Predator VI, externer Munitionsport, Schalldämpfer], Cyberaugen 4 [Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung,

Sichtvergrößerung, Smartlink], 2 Cyberbeine [offensichtlich, Geschicklichkeit 6, Stärke 4, Panzerung 3, Cyberholster, Sprunghydraulik 6], Cyberohren 1 [Audioverbindung, Dämpfer], Cyberschädel [Alphaware, offensichtlich, Panzerung 4], Cybertorso [Alphaware, offensichtlich, Panzerung 5, Schmuggelbehälter]

**Waffen:** AK-97 [Schalldämpfer, Smartgunsystem (intern), 3 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition], Ares Viper Slivergun [Smartgunsystem (intern), 3 Ersatzmagazine, 100 Schuss Flechettemunition], Betäubungsschlagstock, 5 Ersatzmagazine für Ares Predator VI, 100 Schuss Explosivmunition für schwere Pistole, Katana, Ruger Super Warhawk [Schnellziehholster, Smartgunsystem (intern), 4 Schnelllader, 100 Schuss Gelmunition]

**Panzerung:** Ganzkörperpanzerung mit Helm [Chemische Versiegelung, Elektrische Isolierung 1, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1], Panzerjacke [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1]

**Sonstige Ausrüstung:** Flash-Pack

**Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):** Cyberimplantatwaffen, Ganzkörperpanzerung

## DECKER MIT MAXIMALER HARDWARE

(450.000 NUYEN)

Wenn du als Decker mit den maximal möglichen Ressourcen aufs Ganze gehen willst, gibst dieses Paket noch den letzten Nuyen für dich aus und verschafft dir alles, was du brauchst, um mit maximierter Hardware loszulegen. Dein Cyberdeck ist implantiert, zusammen mit deiner Cyberbuchse und ein paar weiteren Modifikationen, um dir den Vorteil zu geben, den du in der Matrix und der Fleischwelt brauchst.

**Essenzkosten:** 4,8

**Empfohlene Fertigkeiten:** Cracken, Elektronik, Feuerwaffen

**Boni aus Bodytech:** Logik +3

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Bodytech:** Cyberaugen 4 [Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Cyberbuchse 6 [gebraucht], Cyberdeck [Shiawase Cyber-6], Datenbuchse, Datenschloss 10, Zerebralbooster 3

**Software:** Aufspüren, Ausnutzen, Babymonitor, Biofeedbackfilter, Blackout, Editieren, Entschlüsselung, Fessel, Gabel, Konfigurator, Schmöker, Signalreiniger, Splitterschutz, Tarnkappe, Toolbox, Übertakten, Verschlüsselung

**Waffen:** Ares Viper Slivergun [Smartgunsystem (intern), Tarnholster, 4 Ersatzmagazine, 100 Schuss Flechettemunition], Ruger Redhawk [Smartgunsystem



(intern), Springarm, 4 Schnelllader, 150 Schuss Explosivmunition]

**Panzerung:** Panzerjacke [Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1]

**Sonstige Ausrüstung:** Datenwanze, Elektronik-Werkzeugkiste, MCT Gnat [Autosoft Clearlight 2], Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung, Selektiver Geräuschfilter 2], White-Noise-Generator 6

**Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):** Bodytech, Pistolen

## TRANSPORTRIGGER

(450.000 NUYEN)

Manchmal geht es bei Riggern um die einfache Aufgabe, Dinge von einem Ort zum anderen zu bringen. Das ist allerdings nicht immer so einfach, wie es sich anhört, denn einige dieser Dinge sind Shadowrunner, und wenn Shadowrunner sich bewegen, versuchen andere oft, sie aufzuhalten. Deswegen enthält dieses Paket die Bodytech und Ausrüstung, die ein Rigger braucht, um gut in seinem Job zu sein, sowie etwas Panzerung und eine Seitenwaffe, um sich Schwierigkeiten vom Leib zu halten. Das Paket hat drei voll ausgestattete Fahrzeuge und ein paar Drohnen, die hauptsächlich als Eskorte dienen.

**Essenzkosten:** 4

**Empfohlene Fertigkeiten:** Mechanik, Steuern

**Boni aus Bodytech:** Logik +2, +3 Würfel auf Steuern-Proben

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Bodytech:** Cyberaugen 3 [Bildverbinding, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Smartlink], Riggerkontrolle 3 [gebraucht], Zerebralbooster 2

**Waffen:** Ares Predator VI [Schalldämpfer, Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Standardmunition]

**Panzerung:** Helm, Panzerjacke [Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 2]

**Riggerkonsole:** Mærsk Spider [Programme: Panzerung, Signalreiniger, Tarnkappe, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine; Autosofts (alle Stufe 4): Clearlight, [MCT Hornet] Manövrieren, [MCT Hornet] Stealth, [Stachel MCT Hornet] Zielerfassung]

**Fahrzeuge:** Ares Roadmaster [Elektrochrome Beschichtung, Gasdüse mit 5 Dosen Neuro-Stun X, IR-Rauchgenerator, Ölsprüher, Riggerinterface, Schredderreifen, 4 Schießscharten, Schwere Waffenhalterung (ausfahrbar) mit RPK SMG (Gasventilsystem, Smartgunsystem (intern) mit Sichtvergrößerung, 250 Schuss Explosivmunition, 200 Schuss Gelmunition), Sperrbandwerfer mit 6 Nagelsperrbändern, Täuschungskit], Ford Americar [Elektrochrome Beschichtung, Gasdüse mit 5 Dosen Neuro-Stun X, IR-Rauchgenerator, Ölsprüher,

Riggerinterface, Schredderreifen, Schwere Waffenhalterung (nach hinten gerichtet) mit Panther XXL (80 Schuss Sturmkanonenmunition), Sperrbandwerfer mit 6 Nagelsperrbändern, Standard-Waffenhalterung (nach vorn gerichtet) mit FN HAR (Smartgunsystem (intern) mit Sichtvergrößerung, 150 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition), Täuschungskit], Saeder-Krupp-Bentley Concordat [Elektrochrome Beschichtung, Passive Heimlichkeit, Riggerinterface, Standard-Waffenhalterung (ausfahrbar) mit AK-97 (Smartgunsystem (extern), 100 Schuss Explosivmunition), Täuschungskit, xGuide-Überbrückung]

**Drohnen:** GM-Nissan Flip-Flop, 4 MCT Hornets [Stachel bewaffnet mit Narcoject, 5 Reservedosen Narcoject]

**Sonstige Ausrüstung:** Mechanik-Laden, Mechanik-Werkzeugkiste

**Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):** Pistolen, verdecktes Tragen

**Lebensstil (Upgrade vom Starterkit):** 1 Monat Lebensstil Mittelschicht

## DROHNENRIGGER

(450.000 NUYEN)

Dieses Riggerpaket enthält ein Fahrzeug, um den Charakter dorthin zu bringen, wo er sein muss, und eine Staffel schwer bewaffneter Drohnen, um Chaos anzurichten, wo auch immer sie sind. Da Drohnen mit Kanonen häufig beschädigt werden, enthält dieses Paket auch eine Werkzeugkiste und einen Laden, um sie zu reparieren, zusammen mit all den anderen Dingen, die ein Rigger braucht.

**Essenzkosten:** 2,9

**Empfohlene Fertigkeiten:** Mechanik, Steuern, Wahrnehmung

**Boni aus Bodytech:** Logik +2, +2 Würfel auf Steuern-Proben

**Enthaltenes Paket:** Shadowrunner-Starterkit

**Bodytech:** Cyberaugen 3 [Bildverbinding, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Smartlink], Riggerkontrolle 2 [gebraucht], Zerebralbooster 2

**Waffen:** Ares Crusader II [Tarnholster, 4 Ersatzmagazine, 50 Schuss Explosivmunition], Ares Crusader II [Tarnholster, 3 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunition]

**Panzerung:** Helm, Panzerweste [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2]

**Riggerkonsole:** Proteus Poseidon [Programme: Panzerung, Signalreiniger, Tarnkappe, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine; Autosofts (alle Stufe 5): Clearlight, [Horizon Flying Eye] Manövrieren, [MCT Roto-Drohne] Manövrieren, [Steel Lynx] Manövrieren, [Horizon Flying Eye] Stealth, [MCT Roto-Drohne] Stealth, [ArmTech MGL-12] Zielerfassung, [AK-97] Zielerfassung, [RPK SMG] Zielerfassung]



**Fahrzeuge:** GMC Bulldog Step-Van [Drohnenhalterung (groß), 4 Drohnenhalterungen (mittel), Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (ausfahrbar, Turm) mit RPK SMG (Gasventilsystem, Smartgunsystem (intern) mit Sichtvergrößerung, 250 Schuss Explosivmunition, 300 Schuss Gelmunition)]

**Drohnen:** GMC Micromachine, 6 Horizon Flying Eye [3 mit Flash-Packs, 3 mit Rauchgranaten], 2 MCT-Nissan Roto-Drohnen [Standard-Waffenhalterung mit AK-97 (Schalldämpfer, Smartgunsystem (extern) mit Sichtvergrößerung, 100 Schuss Explosivmunition, 50 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Standardmunition), Standard-Waffenhalterung mit ArmTech MGL-6 (Airburst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), 6 Betäubungsgranaten, 6 Rauchgranaten, 6 Splittergranaten, 6 Sprenggranaten)], Steel Lynx [Schwere Waffenhalterung mit RPK SMG (Gasventilsystem, Smartgunsystem (extern), 400 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Schockermunition), Standard-Waffenhalterung (Turm) mit ArmTech MGL-12 (Airburst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), 12 Betäubungsgranaten, 12 Rauchgranaten, 12 Splittergranaten, 12 Sprenggranaten)]

**Sonstige Ausrüstung:** Mechanik-Laden, Mechanik-Werkzeugkiste

**Gefälschte Lizenzen 4 (aus dem Starterkit):** Bodytech, Riggerkonsole

**Lebensstil (Upgrade vom Starterkit):** 1 Monat Lebensstil Mittelschicht

## BODYTECH FÜR FEUERWAFFEN

(25.000 NUYEN)

Dieses Charakterpaket ist kein vollständiges Charakterpaket, sondern eine nützliche Ausgangsbasis für mundane Charaktere oder sogar Pistolero-Adepten, die bereit sind, etwas Essenz zu opfern. Die Cyberaugen sind smartlinkfähig und haben eine eingebaute Vergrößerung, um Ziele auf größere Entfernung zu entdecken und zu treffen. Der Reflexrekorder gewährt dir einen Zusatzwürfel auf alle Feuerwaffen-Proben. Jeder waffenschwingende Shadowrunner braucht eine Seitenwaffe und ein paar gut zu verbergende Reservewaffen. Die Ares Predator ist für Heimlichkeit ausgerüstet, aber du kannst Explosivmunition laden, wenn es laut wird. Die anderen Pistolen sind ordentliche Reservewaffen, die du vielleicht an der Sicherheit vorbeischmuggeln kannst. Aber wenn du einen kampfstärkeren Charakter zusammenstellst, solltest du vielleicht noch ein paar der Waffenpakete (s. u.) kaufen. Deine Bodytech arbeitet genauso gut mit großen Waffen zusammen wie mit deinen Seitenwaffen. Und vergiss nicht, dir etwas Panzerung zu kaufen.

**Essenzkosten:** 0,43

**Empfohlene Fertigkeiten:** Feuerwaffen

**Bodytech:** Cyberaugen 3 [gebraucht; Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Reflexrekorder (Feuerwaffen)

**Waffen:** Ares Light Fire 75 [Schalldämpfer, 4 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Standardmunition], Ares Predator VI [Schalldämpfer, Schnellziehholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition, 150 Schuss Standardmunition], Streetline Special [Tarnholster, 2 Ersatzmagazine, 20 Schuss Explosivmunition]

## WAFFENPAKETE

Natürlich kannst du dir auch einfach einzelne Waffen aus dem Regal nehmen, aber um effektiv zu sein, brauchst du zumindest noch etwas Munition und Zubehör oder ein paar Modifikationen. Diese Waffenpakete enthalten alles, was du für eine Waffe brauchst, und es wurden schon alle Kosten zusammengerechnet. Viele dieser Waffen verfügen über serienmäßige Optionen, die hier für gewöhnlich nicht erwähnt werden, also nimm dir die Zeit, dir den Text über die jeweilige Waffe durchzulesen.

### ARMBRÜSTE

Armbrüste sind besonders dann effektiv, wenn sie mit Injektionsbolzen geladen sind. Außerdem sind sie recht leise und werden mit der Fertigkeit Athletik abgefeuert, was sie zur perfekten Reservewaffe für einen Charakter macht, der keine anderen Kampffertigkeiten hat.

**Leichte Armbrust** [Lasermarkierer (aufmontiert), 10 Narcoject-Injektionsbolzen]: **1.275 Nuyen**

**Mittlere Armbrust** [Lasermarkierer (aufmontiert), Zielfernrohr, 20 Bolzen, 10 Narcoject-Injektionsbolzen]: **1.865 Nuyen**

**Schwere Armbrust** [Lasermarkierer (aufmontiert), Zielfernrohr, 20 Bolzen, 10 Narcoject-Injektionsbolzen]: **2.000 Nuyen**

### TASER

Die meisten Runner gönnen Tasern keinen zweiten Blick, aber eine verborgene Waffe zu haben, der die meisten Wachen ebenfalls keinen zweiten Blick gönnen, kann sich als nützlich erweisen.

**Defiance Super Shock** [Springarm, 10 Taserpfeile]: **700 Nuyen**

**Yamaha Pulsar II** [Springarm, 10 Taserpfeile]: **710 Nuyen**

### HOLDOUT-PISTOLEN

Dies sind einige der am besten zu verbergenden Waffen, die man kaufen kann, aber sie haben nicht viel Feuerkraft. Sieh sie als Reservewaffe oder als Werkzeug, wenn Tarnbarkeit an erster Stelle steht.

**Fichetti Tiffani Needler** [Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 20 Schuss hülsenlose Flechettemunition]: **640 Nuyen**

**Streetline Special** [Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition]: **475 Nuyen**



**Walther Palm Pistol** [Tarnholster, 100 Schuss Explosivmunition]: **595 Nuyen**

## LEICHTE PISTOLEN

Leichte Pistolen können fast so gefährlich sein wie ihre schwereren Verwandten, aber man kann eine schwere Pistole nicht in einen Springarm einpassen! Sie opfern etwas Feuerkraft für eine bessere Tarnbarkeit, sind aber in einem Feuergefecht viel brauchbarer als eine Holdout-Pistole. Und auch wenn ein offensichtlicher Vorteil des Springarms schon ist, dass man sofort eine Waffe bereit hat, denk daran, dass du auch noch 1 Edge bekommst, nur weil du den Springarm verwendest, um dich zu bewaffnen. Die Ares Light Fire ist eine schallgedämpfte Waffe, die Beretta gibt dir vollautomatisches Feuer, und der Ruger Redhawk ist für seine Größe ein mächtiger Revolver.

**Ares Light Fire 75** [Schalldämpfer, Springarm, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunit, 100 Schuss Standardmunition]: **1.650 Nuyen**

**Beretta 201T** [Gasventilsystem, Smartgunsystem (extern), Springarm, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.710 Nuyen**

**Ruger Redhawk** [Lasermarkierer (aufmontiert), Springarm, 5 Schnelllader, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.025 Nuyen**

## AUTOMATIKPISTOLEN

Die Ares Crusader ist mit ihrem integrierten Smartgunsystem und dem Gasventilsystem zu einem sehr niedrigen Preis ein unglaublicher Deal. Von der Ceska Black Scorpion werden hier zwei Varianten präsentiert. Der Unterschied zwischen den beiden Paketen ist, dass das eine ein Smartgunsystem, das andere einen Lasermarkierer enthält. Die meisten Runner ziehen Smartgunsysteme vor, aber ein Lasermarkierer ist für gegnerische Hacker viel schwerer zu manipulieren und erfordert keine zusätzliche Ausrüstung. Die Steyr TMP ist für ihren vollautomatischen Feuermodus berühmt. All diese Waffen stecken in Tarnholstern.

**Ares Crusader II** [Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **870 Nuyen**

**Ceska Black Scorpion** [Gasventilsystem, Smartgunsystem (intern), Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.860 Nuyen**

**Ceska Black Scorpion** [Gasventilsystem, Lasermarkierer (aufmontiert), Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.485 Nuyen**

**Steyr TMP** [Schalldämpfer, Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunit, 100 Schuss Standardmunition]: **1.490 Nuyen**

## SCHWERE PISTOLEN

Diese Pakete enthalten mehrere Variationen von Zubehör und Modifikationen für einige der beliebtesten Pistolen auf dem Markt. Einige ziehen jeden Vorteil aus modernen technologischen Upgrades, während andere so modifiziert wurden, dass sie nicht zu hacken sind, auch wenn ihnen dadurch ein Smartgunsystem fehlt.

**Ares Predator VI** [Gasventilsystem, Schnellzieholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.925 Nuyen**

**Ares Predator VI** [Schalldämpfer, Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunit, 100 Schuss Standardmunition]: **1.800 Nuyen**

**Ares Viper Slivergun** [Lasermarkierer (aufmontiert), Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 150 Schuss Flechettemunit]: **1.060 Nuyen**

**Colt Government 2076** [Gasventilsystem, Schnellzieholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.325 Nuyen**

**Colt Government 2076** [Schalldämpfer, Tarnholster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunit, 100 Schuss Standardmunition]: **1.200 Nuyen**

**Ruger Super Warhawk** [Schnellzieholster, Smartgunsystem (extern), Zielfernrohr, 5 Schnelllader, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.600 Nuyen**

**Ruger Super Warhawk** [Lasermarkierer (aufmontiert), Schnellzieholster, 4 Schnelllader, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.150 Nuyen**

## SCHROTFLINTEN

Schrotflinten sind mächtige und im Allgemeinen günstige Angriffswaffen mit hohen Angriffswerten und einer hohen Reichweite. Mit Ausnahme der kurzläufigen Defiance T-250 und der Remington Roomsweeper kann man sie allerdings nicht verbergen. Und all diese Waffen sind *laut*.

**Defiance T-250 kurz** [Lasermarkierer (aufmontiert), 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **980 Nuyen**

**Defiance T-250 kurz** [Smartgunsystem (extern), 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.055 Nuyen**

**Mossberg CMDT** [4 Ersatztrommeln, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.245 Nuyen**

**Mossberg CMDT** [Smartgunsystem (intern), 4 Ersatztrommeln, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.745 Nuyen**

**Remington Roomsweeper** [Smartgunsystem (extern), 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunit]: **1.050 Nuyen**



## MASCHINENPISTOLEN

Die Praetor und die Ingram Smartgun sind ideal, wenn du eine smartlinkfähige MP brauchst, aber die Colt Cobra und Uzi V wurden so modifiziert, dass sie nicht mit der Matrix interagieren (und deswegen nicht gehackt werden) können. Beachte, dass sowohl die HK-227 als auch die Ingram Smartgun serienmäßig mit Schalldämpfern ausgestattet sind und die Ingram außerdem über ein Gasventilsystem zur Rückstoßkompensation verfügt.

**Colt Cobra TZ-120** [5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition]: **1.215 Nuyen**

**FN P93 Praetor** [Smartgunsystem (extern), Zielfernrohr, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition]: **1.850 Nuyen**

**HK-227** [5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Standardmunition]: **1.100 Nuyen**

**Ingram Smartgun XI** [5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Standardmunition]: **1.025 Nuyen**

**Uzi V** [5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition]: **830 Nuyen**

## GEWEHRE

Das sind die Arbeitspferde der kampflastigen Pakete. Das AK-97 und das FN HAR sind wegen ihrer Feuerkraft ideal, während das Ares Alpha und das Yamaha Raiden serienmäßig mit Granatwerfern und anderen Annehmlichkeiten ausgestattet sind. Das Ares Desert Strike und das Crockett EBR gehören zu den effektivsten tragbaren Feuerwaffen, die man kaufen kann. Der Grund dafür, dass das Crockett sowohl einen Lasermarkierer als auch ein Smartgunsystem hat, liegt darin, dass man normalerweise den Vorteil eines Smartlinks haben will. Aber wenn Heimlichkeit wichtig ist, ist es nützlich, drahtlose Geräte abzuschalten, um einer Entdeckung zu entgehen. Es schadet nie, etwas in Reserve zu haben.

**AK-97** [Gasventilsystem, Lasermarkierer (aufmontiert), Schockpolster, Zielfernrohr, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition]: **3.850 Nuyen**

**Ares Alpha** [Gasventilsystem, Schockpolster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition, 5 Ersatzmagazine für Granaten, 6 Betäubungsgranaten, 6 IR-Rauchgranaten, 6 Rauchgranaten, 6 Splittergranaten, 6 Sprenggranaten]: **7.700 Nuyen**

**FN HAR** [Schockpolster, Smartgunsystem (extern), 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition]: **3.075 Nuyen**

**FN HAR** [Schockpolster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition]: **2.875 Nuyen**

**Yamaha Raiden** [Schockpolster, 100 Schuss Explosivmunition, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Flechettemunition für Schrotflinte, 100 Schuss Gelmunition, 5 Ersatzmagazine für Granaten, 4 Betäubungsgranaten, 4 IR-Rauchgranaten, 4

Rauchgranaten, 4 Splittergranaten, 4 Sprenggranaten]: **6.225 Nuyen**

**Ares Desert Strike** [Gasventilsystem, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss APDS-Munition, 100 Schuss Schockermunition]: **12.525 Nuyen**

**Ares Desert Strike** [Schalldämpfer, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss APDS-Munition, 100 Schuss Schockermunition]: **12.525 Nuyen**

**Cavalier Arms Crockett EBR** [Gasventilsystem, Lasermarkierer (unterlaufmontiert), Smartgunsystem (intern), 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition]: **10.900 Nuyen**

## MASCHINENGEWEHRE

Über diese dicken Knarren gibt es nicht viel zu sagen. Aufgrund ihrer hohen Feuerrate ist in diesen Paketen etwas mehr Munition enthalten – außer bei der Panther natürlich, die Sturmkanonenmunition verwendet.

**Ingram Valiant** [Smartgunsystem (extern), 5 Ersatzmagazine, 200 Schuss Explosivmunition, 200 Schuss Gelmunition]: **5.450 Nuyen**

**Stoner-Ares M202** [Gasventilsystem, Schockpolster, Smartgunsystem (intern), Zielfernrohr, 5 Ersatzmagazine, 200 Schuss Explosivmunition, 200 Schuss Gelmunition]: **9.375 Nuyen**

**RPK SMG** [Gasventilsystem, Schockpolster, Smartgunsystem (intern), Zielfernrohr, 5 Ersatzmagazine, 200 Schuss Explosivmunition, 200 Schuss Gelmunition]: **10.475 Nuyen**

**Panther XXL** [Lasermarkierer (aufmontiert), Schockpolster, 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss Sturmkanonenmunition]: **10.700 Nuyen**

## WERFER

Granaten und Raketen sind als Flächenwaffen und zur Ablenkung nützlich, und wenn man es schafft, sein Ziel am Detonationspunkt zu erwischen, ist der verursachte Schaden extrem. Aber denk noch nicht mal darüber nach, sie bei einer heimlichen Operation zu verwenden – außer vielleicht als Ablenkung. In diesen Paketen sind nur Raketen enthalten, keine Lenkraketen, weil die Zusatzkosten angesichts des minimalen Vorteils zu hoch sind. Denk daran, dass Munition für diese Waffen teuer ist: 150 Nuyen für die meisten Granaten und über 2.000 Nuyen pro Rakete. Verschwende keine Schüsse!

**ArmTech MGL-6** [Airburst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), Zielfernrohr, 5 Ersatzmagazine, 6 Betäubungsgranaten, 6 IR-Rauchgranaten, 6 Rauchgranaten, 6 Splittergranaten, 6 Sprenggranaten]: **5.975 Nuyen**

**ArmTech MGL-12** [Airburst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), Zielfernrohr, 5 Ersatzmagazine, 12 Betäubungsgranaten, 12 IR-Rauchgranaten, 12 Rauchgranaten, 12 Splittergranaten, 12 Sprenggranaten]: **12.175 Nuyen**



**Aztechnology Striker** [2 Spliterraketen, 2 Sprengraketen]:  
15.200 Nuyen

**Onotari Interceptor** [Airburst-Verbindung, Zielfernrohr, 2 Spliterraketen, 2 Sprengraketen]: 18.150 Nuyen

## PANZERUNGSPAKETE

Kein Shadowrunner verlässt das Haus ohne seine Panzerung, und nur Gossenpunks und Lohnsklaven tragen Panzerung, die nicht mit zusätzlichem Schutz gegen Kälte, Stromstöße oder Feuer ausgestattet ist. Diese Pakete enthalten die Schutzupgrades, die du haben willst.

**Actioneer Geschäftsanzug** [Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 1, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1]: 3.000 Nuyen

**Chamäleonanzug** [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 1, Feuerresistenz 1, Kälteresistenz 1]: 3.000 Nuyen

**Ganzkörperpanzerung mit Helm** [Chemische Versiegelung, Elektrische Isolierung 1, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1], gefälschte Lizenz 4  
[Ganzkörperpanzerung]: 7.300 Nuyen

**Gefütterter Mantel** [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 2]: 2.650 Nuyen

**Panzerjacke** [Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 2]: 3.000 Nuyen

**Panzerweste** [Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Kälteresistenz 1]: 2.250 Nuyen

**Urban Explorer Overall** [Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2, Feuerresistenz 1, Kälteresistenz 1]: 2.300 Nuyen

**Helm mit Smartlink** [Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink]: 2.475 Nuyen

**Helm mit verbesserter Sicht I** [Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung]: 1.475 Nuyen

**Helm mit verbesserter Sicht II** [Blitzkompensation, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung]: 1.200 Nuyen



## SENSORPAKETE

Wenn deine Sinne nicht gerade auf natürliche, magische oder kybernetische Weise verbessert sind, ist es eine gute Idee, sich etwas zu holen, das dich im Dunkeln und um Ecken sehen lässt, mit dem du smartgunfähige Waffen verwenden kannst, oder mit dem du mit unglaublicher Empfindlichkeit sehen und hören oder Dinge entdecken kannst, für die du ansonsten nicht die Sinne hättest.

**Magische Zielerfassung:** Fernglas (optisch), Mage-Sight-Brille, 30 m myomeres Seil, Periskop: 3.720 Nuyen

**Elfenaugen:** Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung]: 1.375 Nuyen

**Krime Trogglotzer:** Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht]: 1.375 Nuyen

**Smartlinsen:** Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Smartlink]: 2.225 Nuyen

**Smartbrille:** Brille [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink]: 2.675 Nuyen

**Brille mit verbesserter Sicht I:** Brille [Kap. 4; Bildverbindung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung]: 1.175 Nuyen

**Brille mit verbesserter Sicht II:** Brille [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung]: 1.675 Nuyen

**Supersmart-Sichtgerät:** Sichtgerät [Kap. 6; Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Smartlink]: 3.325 Nuyen

**Ultraschall-Linsen:** Ultraschallsensor 3 [Handgerät], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Ultraschallverbindung]: 1.575 Nuyen

**Ultraschall-Brille:** Ultraschallsensor 3 [Handgerät], Brille [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Ultraschallverbindung]: 1.275 Nuyen

**Ultraschall-Sichtgerät:** Ultraschallsensor 3 [Handgerät], Sichtgerät [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Ultraschallverbindung]: 1.125 Nuyen

**Handsensoren 3** [inkl. 3 Einzelsensoren 3]: 1.200 Nuyen

**Wähle eines der folgenden Sets aus:**

**Kontrabande:** Cyberwarescanner, Geruchsscanner, MAD-Scanner

**Lauscher:** Laser-Entfernungsmesser, Lasermikrofon, Richtmikrofon

**Ultraschall:** Bewegungssensor, Mikrofon, Ultraschallsensor

**Umwelt:** Atmosphärensensoren, Geigerzähler, Geruchsscanner



## ID-PAKETE

Ohne eine SIN unterwegs zu sein kann an einigen Orten zu Schwierigkeiten führen. Jeder Runner braucht mindestens eine ordentliche gefälschte ID, und die meisten Runner besitzen mehrere. Ja, sie sind teuer und können leicht verbrannt werden, aber der Vorteil, sich in die Massen der SIN-Menschen einzufügen, ist das Risiko und die Ausgaben fast immer wert.

**Billige gefälschte ID:** Gefälschte SIN 2, 2 Gefälschte Lizenzen 2 [wähle Lizenzen aus]: **5.800 Nuyen**

**Riskante gefälschte ID:** Gefälschte SIN 3, 2 Gefälschte Lizenzen 3 [wähle Lizenzen aus]: **8.700 Nuyen**

**Zuverlässige gefälschte ID:** Gefälschte SIN 4, 2 Gefälschte Lizenzen 4 [wähle Lizenzen aus]: **11.600 Nuyen**

**Robuste gefälschte ID:** Gefälschte SIN 5, 2 Gefälschte Lizenzen 5 [wähle Lizenzen aus]: **14.500 Nuyen**

**Vorzügliche gefälschte ID:** Gefälschte SIN 6, 2 Gefälschte Lizenzen 6 [wähle Lizenzen aus]: **17.400 Nuyen**

## OBSERVIERUNGSPAKET

(5.820 NUYEN)

Datenwanze, Fernglas [Kap. 3; Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung], Lasermikrofon [Kap. 1; Audioverbesserung], Mikrokamera [Kap. 1; Restlichtverstärkung], Richtmikrofon [Kap. 5; Audioverbesserung, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 2], 2 Sensor-RFID-Chips [Bewegungssensor 2], Sensor-RFID-Chip [Geruchsscanner 2], Sensor-RFID-Chip [Mikrofon 2], Sensor-RFID-Chip [Ultraschallsensor 1]

## PROGRAMMPAKET

Matrixprogramme sind spottbillig. Also warum nicht alle kaufen? Sie sind alle von Zeit zu Zeit nützlich.

**Software:** Aufspüren, Ausnutzen, Babymonitor, Biofeedback, Biofeedbackfilter, Blackout, Editieren, Entschärfen, Entschlüsselung, Fessel, Gabel, Konfigurator, Panzerung, Schmöker, Signalreiniger, Splitterschutz, Tarnkappe, Toolbox, Übertakten, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine: **3.730 Nuyen**



## BODYTECHPAKETE

### HACKERPAKET A

(287.230 NUYEN)

Dies ist die ultimative Anfangshardware für einen Decker. Sie ist komplett als Cyberware implantiert, sodass du nicht von deinen wichtigsten Werkzeugen getrennt werden kannst – außer vielleicht durch eine unfreiwillige Operation. Aber gib nicht damit an, denn du kannst dir eine so gute Cyberbuchse nur leisten, weil du sie gebraucht gekauft hast.

**Essenzkosten:** 3,8

**Bodytech:** Cyberbuchse 6 [gebraucht], Datenbuchse, Headware-Cyberdeck [Shiawase Cyber-6]

**Software:** Programmpaket

### HACKERPAKET B

(221.730 NUYEN)

Wenn du die Ausrüstung eines ernsthaften Hackers zu einem vernünftigeren Preis haben willst, ist dieses Paket fast so gut wie Paket A, kostet aber über siebzigtausend Nuyen weniger.

**Essenzkosten:** 3,8

**Bodytech:** Cyberbuchse 6 [gebraucht], Datenbuchse, Headware-Cyberdeck [Renraku Kitsune]

**Software:** Programmpaket

### HACKERPAKET C

(186.730 NUYEN)

Paket C ist ein Schnäppchen. Es bietet erstaunliche Hardware für viel weniger Nuyen, als die meisten Hacker denken, dass sie investieren müssen. Wenn du einen vielseitigeren Hackercharakter oder einen Charakter erschaffst, der in mehr als einem Bereich gut sein soll, ist dieses Paket eine gute Option. Dieses Paket ist der empfohlene Mindeststandard für einen ernsthaften Hacker.

**Essenzkosten:** 3,36

**Bodytech:** Cyberbuchse 5 [gebraucht], Datenbuchse, Headware-Cyberdeck [Renraku Kitsune]

**Software:** Programmpaket

### HACKERPAKET D

(164.230 NUYEN)

Nimm Paket D, wenn du wenig Essenz und Nuyen übrig hast, aber sicherstellen willst, dass du alles hast, was du als Hacker brauchst. Noch besser wäre es, Paket C zu nehmen, das nicht viel mehr Nuyen und Essenz kostet, aber wenn das nicht möglich ist, dann kommst du auch mit diesem Paket klar.

**Essenzkosten:** 3,03



**Bodytech:** Cyberbuchse 4 [gebraucht], Datenbuchse, Headware-Cyberdeck [Renraku Kitsune]

**Software:** Programmpaket

## HACKERPAKET E

(118.730 NUYEN)

Mit Paket E kommst du vielleicht über die Runden, und es ist eines der günstigsten Pakete, mit denen ein Hacker beginnen kann. Es ist auch eine gute Option, wenn Hacken nicht dein Hauptberufsfeld ist.

**Essenzkosten:** 3,03

**Bodytech:** Cyberbuchse 4 [gebraucht], Datenbuchse, Headware-Cyberdeck [Spinrad Falcon]

**Software:** Programmpaket

## HACKERPAKET F

(70.870 NUYEN)

Okay, technisch gesehen kannst du damit hacken, aber versuch bloß nichts zu Ausgefallenes. Dieses Paket ist so ungefähr das Billigste, was du nehmen kannst, ohne beim Hacken total chancenlos zu sein. Wenn du die Fähigkeiten hast, um damit umzugehen, könnte es sogar funktionieren. Trotzdem wirst du es eher früher als später upgraden wollen.

**Essenzkosten:** 2,7

**Bodytech:** Cyberbuchse 3 [gebraucht], Datenbuchse, Headware-Cyberdeck [Erika MCD-6]

**Software:** Babymonitor, Signalreiniger

## CYBERAUGENPAKET A

(24.500 NUYEN)

Das ist das Komplettpaket, was Cyberaugen angeht, mit so ungefähr jeder möglichen Option. Wenn du die besten Augen willst, die man mit Nuyen kaufen kann, ist das hier wahrscheinlich das Richtige für dich.

**Essenzkosten:** 0,4

**Bodytech:** Cyberaugen 4 [Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 12.250 Nuyen/0,44 Essenz, Alphaware 29.400 Nuyen/0,32 Essenz, Betaware 36.750 Nuyen/0,28 Essenz

## CYBERAUGENPAKET B

(15.500 NUYEN)

Wenn du nach Cyberaugen mit vielen optischen Optionen suchst, aber kein Smartlink willst, ist dies das richtige Paket für dich.

**Essenzkosten:** 0,3

**Bodytech:** Cyberaugen 3 [Bildverbindung, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 7.750 Nuyen/0,33 Essenz, Alphaware 18.600 Nuyen/0,24 Essenz, Betaware 23.250 Nuyen/0,21 Essenz

## CYBERAUGENPAKET C

(14.500 NUYEN)

Wenn du mit Smartlink ausgestattete Cyberaugen mit einem einfachen Set zusätzlicher Optionen brauchst, nimm dieses Paket.

**Essenzkosten:** 0,3

**Bodytech:** Cyberaugen 3 [Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Smartlink]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 7.250 Nuyen/0,33 Essenz, Alphaware 17.400 Nuyen/0,24 Essenz, Betaware 21.750 Nuyen/0,21 Essenz

## CYBERAUGENPAKET D

(9.000 NUYEN)

Nur das Smartlink, bitte. Und zur Sicherheit die Blitzkompensation. Du verlässt dich auf Kontaktlinsen, eine Brille oder ein Sichtgerät, falls du verbesserte Sicht brauchst.

**Essenzkosten:** 0,2

**Bodytech:** Cyberaugen 2 [Bildverbindung, Blitzkompensation, Kamera, Smartlink]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 4.500 Nuyen/0,22 Essenz, Alphaware 10.800 Nuyen/0,16 Essenz, Betaware 13.500 Nuyen/0,14 Essenz

## CYBERAUGENPAKET E

(7.500 NUYEN)

Dieses Paket ist für Leute, die etwas wollen, das ein wenig besser ist als ein einfacher Cyberaugenersatz. Es enthält sowohl Infrarotsicht als auch Restlichtverstärkung.

**Essenzkosten:** 0,2

**Bodytech:** Cyberaugen 2 [Bildverbindung, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 3.750 Nuyen/0,22 Essenz, Alphaware 9.000 Nuyen/0,16 Essenz, Betaware 11.250 Nuyen/0,14 Essenz

## CYBEROHRENPAKET A

(39.750 NUYEN)

Das ist das Paket für jeden Charakter, der keine Kosten scheut und die besten Cyberohren braucht, die man mit einem Credstick kaufen kann. Abgesehen von fortschrittlichen Hörverbesserungen, mit denen du Geräusche isolieren, lokalisieren und verstärken kannst, hast du auch einen verbesserten Gleichgewichtssinn und einen Dämpfer.



**Essenzkosten:** 0,4

**Bodytech:** Cyberohren 4 [Audioverbesserung, Audioverbindung, Balanceverstärker, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 4]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 19.875 Nuyen/0,44 Essenz, Alphaware 47.700 Nuyen/0,32 Essenz, Betaware 59.625 Nuyen/0,28 Essenz

## CYBEROHRENPAKET B

(31.750 NUYEN)

Wenn dir der stärkste selektive Geräuschfilter wichtiger ist als ein Balanceverstärker, dann ist dieses Paket das Richtige für dich.

**Essenzkosten:** 0,3

**Bodytech:** Cyberohren 3 [Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Selektiver Geräuschfilter 6]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 15.875 Nuyen/0,33 Essenz, Alphaware 38.100 Nuyen/0,24 Essenz, Betaware 47.625 Nuyen/0,21 Essenz

## CYBEROHRENPAKET C

(28.750 NUYEN)

Dieses Paket ist für Charaktere, die an verbesserten Hörfähigkeiten interessiert sind und denen das Fehlen eines Balanceverstärkers egal ist. Diese Cyberohren bieten unübertroffenes gerichtetes Hören sowie einen Geräuschfilter und einen schützenden Dämpfer.

**Essenzkosten:** 0,3

**Bodytech:** Cyberohren 3 [Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 4]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 14.375 Nuyen/0,33 Essenz, Alphaware 34.500 Nuyen/0,24 Essenz, Betaware 43.125 Nuyen/0,21 Essenz

## CYBEROHRENPAKET D

(22.750 NUYEN)

Die Cyberohren für Athleten enthalten keine teuren Geräuschfilter, dafür aber einen verbesserten Gleichgewichtssinn und verbessertes gerichtetes Hören.

**Essenzkosten:** 0,3

**Bodytech:** Cyberohren 3 [Audioverbesserung, Audioverbindung, Balanceverstärker, Dämpfer, Richtungsdetektor]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 11.375 Nuyen/0,33 Essenz, Alphaware 27.300 Nuyen/0,24 Essenz, Betaware 34.125 Nuyen/0,21 Essenz

## CYBEROHRENPAKET E

(13.250 NUYEN)

Selbst das billigste Cyberohrenpaket enthält verbessertes gerichtetes Hören und einen Gehörschutz.

**Essenzkosten:** 0,2

**Bodytech:** Cyberohren 2 [Audioverbesserung, Audioverbindung, Dämpfer, Richtungsdetektor]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 6.625 Nuyen/0,22 Essenz, Alphaware 15.900 Nuyen/0,16 Essenz, Betaware 19.875 Nuyen/0,14 Essenz

## TALENTPAKET A

(156.000 NUYEN)

Ja, diese Cyberware ist so teuer, wie es nur geht, und dazu kommen noch 30.000 Nuyen für jede zusätzliche Aktionsfertigkeit, die ihre Fähigkeiten voll ausnutzt, aber wenn du das bestmögliche kybernetische Talentleitungssystem haben willst, dann gib dich nicht mit etwas Schlechterem zufrieden. Du kannst bis zu zwei Aktionssofts der Stufe 6 gleichzeitig laufen lassen, aber dieses Paket enthält nur eine. Du kannst zusammen mit den Aktionssofts auch noch Wissens- und Linguasofts (separat erhältlich) laufen lassen.

**Essenzkosten:** 0,8

**Bodytech:** Talentbuchse 6, Talentleitungen 6

**Software:** Aktionssoft 6 [wähle eine Fertigkeit beim Kauf aus]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 93.000 Nuyen/0,88 Essenz, Alphaware 181.200 Nuyen/0,64 Essenz, Betaware 229.000 Nuyen/0,56 Essenz

## TALENTPAKET B

(130.000 NUYEN)

Diese Kombination aus Talentbuchse und Talentleitungen ist fast so effektiv wie Talentpaket A, aber für die meisten immer noch unerschwinglich. Du kannst jede Wissens- oder Linguasoft laufen lassen, und bis zu zwei Aktionssofts der Stufe 5 gleichzeitig. Nur eine Aktionssoft der Stufe 5 ist in dem Paket enthalten. Zusätzliche Aktionssofts der Stufe 5 kosten jeweils 25.000 Nuyen.

**Essenzkosten:** 0,6

**Bodytech:** Talentbuchse 5, Talentleitungen 5

**Software:** Aktionssoft 5 [wähle eine Fertigkeit beim Kauf aus]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 77.500 Nuyen/0,66 Essenz, Alphaware 151.000 Nuyen/0,48 Essenz, Betaware 182.500 Nuyen/0,42 Essenz



## TALENTPAKET C

(104.000 NUYEN)

Du verlässt dich bei deinen wichtigsten Fertigkeiten nicht auf Talentleitungen, aber sich alles andere einzuwerfen, was du vielleicht können musst, ist ein beträchtlicher Vorteil. Du kannst Wissens- und Linguasofts und bis zu zwei Aktionssofts der Stufe 4 gleichzeitig laufen lassen. Eine Aktionssoft der Stufe 4 ist im Paket enthalten, zusätzliche kosten jeweils 20.000 Nuyen.

**Essenzkosten:** 0,5

**Bodytech:** Talentbuchse 4, Talentleitungen 4

**Software:** Aktionssoft 4 [wähle eine Fertigkeit beim Kauf aus]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 52.000 Nuyen/0,55 Essenz, Alphaware 124.800 Nuyen/0,4 Essenz, Betaware 156.000 Nuyen/0,35 Essenz

## REFLEXPAKET

(180.000 NUYEN)

Dieses Paket aus Reflexbooster und Reaktionsverbesserung ist der Standard für Straßensamurais und Elite-Konzernsicherheitsgardisten. Es bringt erhöht deine Reaktion und damit deinen Verteidigungspool und deine Initiative enorm, und es gewährt dir außerdem insgesamt vier Nebenhandlungen, die du gegen eine zweite Haupthandlung tauschen kannst. Du hast jetzt die Wahl, ob du mehrfach angreifen oder die zusätzlichen Nebenhandlungen für Dinge wie Bewegung, Deckung, Ausweichen oder Blocken aufsparen willst.

**Essenzkosten:** 2,6

**Bodytech:** Reaktionsverbesserung 2, Reflexbooster 2

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 90.000 Nuyen/2,86 Essenz, Alphaware 216.000 Nuyen/2,08 Essenz, Betaware 270.000 Nuyen/1,82 Essenz

## DICKSCHÄDEL

(25.000 NUYEN)

Dieser Cyberschädel dient nur einem Zweck: deinen Kopf unauffällig zu schützen. Er gewährt einen Bonus von +2 auf deinen Verteidigungswert und ein zusätzliches Kästchen auf deinem Körperlichen Zustandsmonitor, und er sieht absolut natürlich aus.

**Essenzkosten:** 0,75

**Bodytech:** Cyberschädel [synthetisch, Panzerung 2]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 12.500 Nuyen/0,825 Essenz, Alphaware 30.000 Nuyen/0,6 Essenz, Betaware 37.500 Nuyen/0,525 Essenz

## CHROMBIRNE

(30.000 NUYEN)

Für nur wenig mehr Nuyen kannst du deinen Kopf sogar noch besser panzern. Die meisten Leute sind allerdings nicht für einen offensichtlichen Cyberschädel bereit.

**Essenzkosten:** 0,75

**Bodytech:** Cyberschädel [offensichtlich, Panzerung 4]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 15.000 Nuyen/0,825 Essenz, Alphaware 36.000 Nuyen/0,6 Essenz, Betaware 45.000 Nuyen/0,525 Essenz

## UNAUFFÄLLIGER TORSO

(31.000 NUYEN)

Dieses Paket ist bei diskreten Kurieren und Schmugglern beliebt, aber für jeden Shadowrunner kann es nützlich sein, einen Schmuggelbehälter in seinem Körper zu haben. Ein zusätzliches Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor ist ebenfalls ein netter Bonus. Wenn du nur ein Versteck für kleine Gegenstände willst, ist eine Bioware-Hauttasche vielleicht die günstigere Wahl. Allerdings kannst du in einem Torsofach viel mehr tragen als in einer Hauttasche.

**Essenzkosten:** 1,5

**Bodytech:** Cybertorso [synthetisch, Schmuggelbehälter]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 16.500 Nuyen/1,65 Essenz, Alphaware 37.200 Nuyen/1,2 Essenz, Betaware 46.500 Nuyen/1,05 Essenz

## UNAUFFÄLLIG GEPANZERTER TORSO

(50.000 NUYEN)

Ähnlich wie das Dickschädel-Paket dient dieser unauffällige Cybertorso dazu, dir ein zusätzliches Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor und einen unaufdringlichen, aber beeindruckenden Bonus von +5 auf deinen Verteidigungswert zu geben.

**Essenzkosten:** 1,5

**Bodytech:** Cybertorso [synthetisch, Panzerung 5]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 25.000 Nuyen/1,65 Essenz, Alphaware 60.000 Nuyen/1,2 Essenz, Betaware 75.000 Nuyen/1,05 Essenz

## CYBORTORSO

(51.000 NUYEN)

Dieses Cybertorso-Paket macht offensichtlich, dass du einen gepanzerten Torso hast, enthält aber auch einen Schmuggelbehälter.

**Essenzkosten:** 1,5

**Bodytech:** Cybertorso [offensichtlich, Panzerung 5, Schmuggelbehälter]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 26.500 Nuyen/1,65 Essenz, Alphaware 61.200 Nuyen/1,2 Essenz, Betaware 76.500 Nuyen/1,05 Essenz





## CYBERARM: SPITZENLEISTUNG

(60.000 NUYEN)

Dieses Paket ist für Charaktere, die einen Cyberarm mit hervorragenden Attributen und einem natürlichen Aussehen haben wollen. Selbst wenn du nicht besonders geschickt oder stark bist, kann dieser Arm das ausgleichen – oder mit dem Rest von dir mithalten, wenn du bereits ein so krasser Typ bist.

Essenzkosten: 1

**Bodytech:** Cyberarm [synthetisch, Geschicklichkeit 6, Stärke 6]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 30.000 Nuyen/1,1 Essenz, Alphaware 72.000 Nuyen/0,8 Essenz, Betaware 90.000 Nuyen/0,7 Essenz

## CYBERARM: HEIMLICHER HANDSCHLAG

(41.000 NUYEN)

Dieses Cyberarm-Paket enthält einen Schmuggelbehälter und eine Schockhand und sieht dabei komplett natürlich aus.

Essenzkosten: 1

**Bodytech:** Cyberarm [synthetisch, Geschicklichkeit 4, Stärke 2, Schmuggelbehälter, Schockhand]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 20.500 Nuyen/1,1 Essenz, Alphaware 49.200 Nuyen/0,8 Essenz, Betaware 61.500 Nuyen/0,7 Essenz

## CYBERARM: ASSASSINE

(50.000 NUYEN)

Dieses Cyberarm-Paket bietet eine hohe Geschicklichkeit, um dafür zu sorgen, dass du die Würfel hast, um den vollen Nutzen aus einem einziehbaren Sporn zu ziehen.

Essenzkosten: 1

**Bodytech:** Cyberarm [synthetisch, Geschicklichkeit 6, Stärke 3, Sporn (einziehbar)]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 25.000 Nuyen/1,1 Essenz, Alphaware 60.000 Nuyen/0,8 Essenz, Betaware 75.000 Nuyen/0,7 Essenz

## CYBERARM: FEUERWAFFE

(52.700 NUYEN)

Es ist vielleicht offensichtlich, dass dein Arm ein kybernetischer Ersatz ist, aber was nicht offensichtlich ist, ist die darin eingebaute Pistole. Außer natürlich, du schießt auf jemanden oder schiebst ein Magazin in deinen Arm. Dann ist es ziemlich offensichtlich.



**Essenzkosten: 1**

**Bodytech:** Cyberarm [offensichtlich, Geschicklichkeit 6, Stärke 4, implantierte Ares Predator VI, externer Munitionsport, Schalldämpfer]

**Sonstige Ausrüstung:** 5 Ersatzmagazine, 100 Schuss hülsenlose Gelmunition, 100 Schuss hülsenlose Standardmunition

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 27.050 Nuyen/1,1 Essenz, Alphaware 62.960 Nuyen/0,8 Essenz, Betaware 78.350 Nuyen/0,7 Essenz

## CYBERARM: SCHWER BEWAFFNET

**(56.000 NUYEN)**

Dieses Cyberarm-Paket ist für jeden, der seine Feinde so schnell wie möglich mit so viel Blei wie möglich eindecken will. Es hat die Stärkeverbesserung, damit du schwerere Waffen führen kannst, und die Geschicklichkeit, damit du sie präzise abfeuern kannst, aber das Beste ist ein Gyrostabilisator, der alle Rückstoßmodifikatoren ausgleicht. Rock and roll!

**Essenzkosten: 1**

**Bodytech:** Cyberarm [offensichtlich, Geschicklichkeit 6, Stärke 5, Cyberarm-Gyrostabilisator]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 28.000 Nuyen/1,1 Essenz, Alphaware 67.200 Nuyen/0,8 Essenz, Betaware 84.000 Nuyen/0,7 Essenz

## CYBERBEIN: HOHLER STIEFEL

**(51.000 NUYEN)**

Es ist immer nützlich, einen Schmuggelbehälter zu haben, zusätzlich zu einem Verteidigungswertbonus von +3 und einem zusätzlichen Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor.

**Essenzkosten: 1**

**Bodytech:** Cyberbein [synthetisch, Geschicklichkeit 4, Panzerung 3, Schmuggelbehälter]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 26.500 Nuyen/1,1 Essenz, Alphaware 61.200 Nuyen/0,8 Essenz, Betaware 76.500 Nuyen/0,7 Essenz

## SPRINGTEUFEL

**(140.000 NUYEN)**

Klar sind diese Cyberbeine offensichtlich, aber sie sind auch offensichtlich großartig! Du kannst schnell rennen, hart zutreten und weit springen, und du erhältst zwei zusätzliche Kästchen auf deinem Körperlichen Zustandsmonitor. Was will man mehr?

**Essenzkosten: 2**

**Bodytech:** 2 Cyberbeine [offensichtlich, Geschicklichkeit 6, Stärke 6, Sprunghydraulik 6]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 70.000 Nuyen/2,2 Essenz, Alphaware 168.000 Nuyen/1,6 Essenz, Betaware 210.000 Nuyen/1,4 Essenz

## SPRINGMONSTER

**(200.000 NUYEN)**

Was man mehr will? Panzerplatten natürlich! Diese Beine sind genauso fähig wie die ungepanzerter Version, bieten dir aber einen Bonus von insgesamt +12 auf deinen Verteidigungswert. Es kostet dich nur noch mehr Nuyen!

**Essenzkosten: 2**

**Bodytech:** 2 Cyberbeine [offensichtlich, Geschicklichkeit 6, Stärke 6, Panzerung 6, Sprunghydraulik 6]

**Alternative Implantatkategorien:** gebraucht 100.000 Nuyen/2,2 Essenz, Alphaware 240.000 Nuyen/1,6 Essenz, Betaware 300.000 Nuyen/1,4 Essenz

## MOTORRÄDER

### BEWAFFNETE HARLEY- DAVIDSON SCORPION

**(30.500 NUYEN)**

Dieser Chopper hat vorne eine riesige Kanone. Ganz oder gar nicht!

**Fahrzeug:** Harley-Davidson Scorpion [Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (nach vorn gerichtet) mit Panther XXL und 100 Schuss Sturmkanonenmunition]

### BEWAFFNETE YAMAHA GROWLER

**(24.375 NUYEN)**

Dieses Geländemotorrad ist mit einem schallgedämpften schweren Maschinengewehr ausgestattet. Aber selbst mit einem Schalldämpfer wird das RPK etwas Lärm machen.

**Fahrzeug:** Yamaha Growler [Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (nach vorn gerichtet) mit RPK SMG (Schalldämpfer, Smartgunsystem (intern) mit Sichtvergrößerung, 200 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition, 200 Schuss Standardmunition)]

### BEWAFFNETE SUZUKI MIRAGE

**(20.530 NUYEN)**

Dieses superschnelle Motorrad ist mit einer Kombination aus Sturmgewehr, Granatwerfer und Schrotflinte bis an die Zähne bewaffnet.

**Fahrzeug:** Suzuki Mirage [Riggerinterface, Standard-Waffenhalterung (nach vorn gerichtet) mit Yamaha Raiden (Airburst-Verbindung, 10 Schuss Explosivmunition für Schrotflinte, 100 Schuss Gelmunition, 150 Schuss Standardmunition, 4 Sprenggranaten)]



## AUTOS

### BEWAFFNETER HYUNDAI SHIN-HYUNG

(33.400 NUYEN)

Der Hyundai Shin-Hyung ist günstig, schnell und hat ein hervorragendes Straßenhandling. Der Nachteil ist, dass sein leichtes Chassis nicht besonders widerstandsfähig ist. Also sorg dafür, dass man nicht auf dich schießt.

**Fahrzeug:** Hyundai Shin-Hyung [Riggerinterface, 2 Standard-Waffenhalterungen (eine vorne, eine hinten) jeweils mit AK-97 (Gasventilsystem, Smartgunsystem (extern), 150 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition)]

### BEWAFFNETER FORD AMERICAR

(38.750 NUYEN)

Der Ford Americar ist eine allgegenwärtige Limousine, was ihn zu einem nützlichen Werkzeug macht, wenn man nicht auffallen will. Warum also nicht eine kleine Überraschung installieren, wie zum Beispiel eine Panther XXL im Kofferraum? Der schwierigste Teil daran, sie zu besitzen, besteht darin, der Versuchung zu widerstehen, sie gegen jeden Idioten einzusetzen, der im Verkehr deine Stoßfänger touchiert.

**Fahrzeug:** Ford Americar [Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (nach hinten gerichtet) mit Panther XXL (100 Schuss Sturmkanonenmunition), Standard-Waffenhalterung (nach vorn gerichtet) mit FN HAR (Smartgunsystem (intern) mit Sichtvergrößerung, 150 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition)]

### BEWAFFNETER EUROCAR WESTWIND X80

(151.200 NUYEN)

Dieses Paket ist verdammt teuer, aber es ist auch der krasseste Sportwagen auf dem Markt, der durch den installierten Raketenwerfer auch noch verdammt tödlich ist. Neue Munition ist sehr teuer, also stell sicher, dass das Ziel auch so viele Nuyen wert ist. Abgesehen davon ist dieses Auto auf Geschwindigkeit ausgelegt, nicht auf Haltbarkeit im Kampf. Etwas hochzujagen, bevor es auf dich schießen kann, könnte überlebenswichtig sein. Der Westwind ist mit einem hinreichend kompetenten Pilotprogramm ausgestattet und kann sich einigermaßen selbst fahren.

**Fahrzeug:** Eurocar Westwind X80 [Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (nach hinten gerichtet) mit Onotari Interceptor (Airburst-Verbindung, 6 Sprengraketen), Autosofts (alle Stufe 4): Clearsight, Manövrieren, Stealth, [Onotari Interceptor] Zielerfassung]

**Anmerkung:** Der Pilot kann nur zwei Autosofts gleichzeitig laufen lassen. Du kannst mit einer Nebenhandlung rekonfigurieren, welche Autosofts geladen sind.

## LKW UND VANS

### BEWAFFNETER GMC BULLDOG

(64.675 NUYEN)

Der Bulldog ist so allgegenwärtig wie der Ford Americar. Außerdem ist er groß, stabil und hat serienmäßig eine starke Panzerung. Er ist allerdings nicht sehr schnell und kommt mit plötzlichen Manövern, egal ob auf der Straße oder abseits davon, nicht besonders gut zurecht. Dieser hier hat einen ausfahrbaren Turm mit einem mächtigen Maschinengewehr. Perfekt, um ein Runnerteam herumzufahren, und in der Lage, sowohl ordentlich einzustecken als auch auszuteilen. Außerdem ist er recht günstig.

**Fahrzeug:** GMC Bulldog Step-Van [Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (Turm, ausfahrbar) mit RPK SMG (Gasventilsystem, Smartgunsystem (intern) mit Sichtvergrößerung, 250 Schuss Explosivmunition, 300 Schuss Gelmunition)]

### BEWAFFNETER RANGE ROVER MODEL 2080

(143.650 NUYEN)

Das natürliche Upgrade des Bulldogs ist der Range Rover Model 2080. Dieses teurere Fahrzeug ist stabil und hat den Stil und die Anmut, die dem Bulldog fehlen. Besser in fast jeder Hinsicht – außer beim Preis natürlich. Einer seiner Vorteile ist eine recht kompetente Pilotstufe, wodurch er nötigenfalls selbst fahren kann. Dieses Paket ist mit drei Waffenhalterungen, die mit einem Raketenwerfer, einer Panther Sturmkanone und einem Sturmgewehr ausgestattet sind, bis an die Zähne bewaffnet.

**Fahrzeug:** Range Rover Model 2080 [Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (ausfahrbar) mit Onotari Interceptor (Airburst-Verbindung, 8 Sprengraketen), Schwere Waffenhalterung (nach hinten gerichtet) mit Panther XXL (100 Schuss Sturmkanonenmunition), Standard-Waffenhalterung (nach vorn gerichtet) mit FN HAR (Smartgunsystem (intern) mit Sichtvergrößerung, 150 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition), Autosofts (alle Stufe 4): Clearsight, Manövrieren, Stealth, [Onotari Interceptor] Zielerfassung, [Panther XXL] Zielerfassung, [FN HAR] Zielerfassung]

**Anmerkung:** Der Pilot kann nur zwei Autosofts gleichzeitig laufen lassen. Du kannst mit einer Nebenhandlung rekonfigurieren, welche Autosofts geladen sind.

### BEWAFFNETER ARES ROADMASTER

(89.175 NUYEN)

Ein riesiger, schwer gepanzerter Lastwagen, bewaffnet mit dem größten Maschinengewehr auf dem Markt. Erwarte nur nicht, dass du anderen damit entwischen kannst. Aber hey, dafür sind die Panzerung und die Waffenhalterung schließlich da!



**Fahrzeug:** Ares Roadmaster [Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (ausfahrbar) mit RPK SMG (Gasventilsystem, Smartgunsystem (intern) mit Sichtvergrößerung, 250 Schuss Explosivmunition, 300 Schuss Gelmuniton)]

Autosoftware (alle Stufe 4): Clear sight, Manövrieren, [Onotari Interceptor] Zielerfassung, [RPK SMG] Zielerfassung]

**Anmerkung:** Der Pilot kann nur zwei Autosofts gleichzeitig laufen lassen. Du kannst mit einer Nebenhandlung rekonfigurieren, welche Autosofts geladen sind.

## BOOTE

### BEWAFFNETES SAMUVANI-CRISCRAFT OTTER

(55.900 NUYEN)

Dieses kleine Motorboot ist perfekt für kleine Fahrten auf offenem Wasser, sei es ein Ozean, ein See, ein Fluss oder ein Kanal. Wenn du in Schwierigkeiten gerätst, wirst du damit aber wahrscheinlich keinen ernsthaften Schaden wegstecken. Deswegen haben wir einen Raketenwerfer hinzugefügt. Wenn der dein Problem nicht löst, solltest du besser abhauen!

**Fahrzeug:** Samuvani-Criscraft Otter [Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (ausfahrbar) mit Aztechnology Striker (Airburst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), 6 Sprengraketen)]

### BEWAFFNETER AZTECHNOLOGY NIGHTRUNNER

(61.900 NUYEN)

Der Nightrunner ist das ultimative Schmugglerboot. Weil du keine Aufmerksamkeit auf dich ziehen willst, ist ein sehr mächtiges, aber schallgedämpftes Scharfschützengewehr die Waffe der Wahl.

**Fahrzeug:** Aztechnology Nightrunner [Riggerinterface, Standard-Waffenhalterung (ausfahrbar) mit Barret Modell 122 (150 Schuss APDS-Munition, 100 Schuss Gelmuniton)]

### BEWAFFNETES GMC RIVERINE

(189.800 NUYEN)

Das Riverine ist ein schweres Patrouillenboot, das häufig von Sicherheitskräften und der Küstenwache, aber auch von Runnern, Piraten und Schmugglern verwendet wird. Die Pilotstufe ist ganz ordentlich, wodurch du dich auf andere Dinge konzentrieren kannst, während das Boot sein eigenes Steuer übernimmt. Es ist außerdem mit einem Raketenwerfer und einem Maschinengewehr bewaffnet und stabil genug, um leichtes feindliches Feuer zu überstehen.

**Fahrzeug:** GMC Riverine [Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (nach vorn gerichtet) mit Onotari Interceptor (Airburst-Verbindung, 6 Splitterraketen, 6 Sprengraketen), Schwere Waffenhalterung (ausfahrbar, Turm) mit RPK SMG (Gasventilsystem, Smartgunsystem (intern) mit Sichtvergrößerung, 300 Schuss Explosivmunition, 200 Schuss Gelmuniton),

## U-BOOTE

### BEWAFFNETES YNT DELFIN

(140.600 NUYEN)

Dieses kleine, für Privatkunden gemachte U-Boot wird manchmal von Schmugglern und Runnern verwendet. Und anders als die serienmäßige Version kann sich diese Variante auch verteidigen. Standardmäßig operiert der Raketenwerfer nur unter Wasser als Torpedorohr. Wenn du willst, kann stattdessen ein Überwasser-Raketenwerfer installiert werden, aber der ist unter Wasser dann nutzlos.

**Fahrzeug:** YNT Delfin [Riggerinterface, Schwere Waffenhalterung (nach vorn gerichtet) mit Aztechnology Striker (Airburst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), 6 Anti-Fahrzeug-Raketen)]

**Anmerkung:** Du musst auswählen, ob der Raketenwerfer für Torpedos oder Standardraketen gebaut ist. Torpedos funktionieren wie Raketen, können aber nur unter Wasser abgefeuert werden. Das U-Boot muss auftauchen, um normale Raketen abfeuern zu können.

## KLEINE DROHNEN

### BEWAFFNETE KLEINE RADDROHNE

(13.460 NUYEN)

Diese Drohnen machen viel Spaß, und es gibt sie in einer großen Bandbreite an Modellen, die sie wie Miniaturversionen verschiedener beliebter Autos aussehen lassen. Diese hier ist allerdings nicht für Drohnenrennen gemacht. Eine Waffenhalterung mit einer schallgedämpften Flechettepistole verwandelt sie in eine tödliche Stealth-Drohne. Pass nur auf, dass niemand auf sie tritt!

**Drohne:** Chrysler-Nissan Pursuit V [Leichte Waffenhalterung mit Ares Viper Slivergun (Smartgunsystem (extern), 100 Schuss Flechtemunition)]

**Empfohlene Autosofts:** Clear sight, Manövrieren, Stealth, [Ares Viper Slivergun] Zielerfassung



## BEWAFFNETE KLEINE LÄUFERDROHNE

(7.550 NUYEN)

Die Aztechnology Crawler ist eine vierbeinige Läuferdrohne, die bei Sicherheitskräften als preiswerte Patrouillendrohne beliebt ist. Diese Variante hier ist mit einer schallgedämpften schweren Pistole und viel Munition ausgestattet, was sie zu einem sehr nützlichen Werkzeug für heiklere Operationen macht, bei denen eine größere Drohne mit einer größeren Waffe zu viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen würde.

**Drohne:** Aztechnology Crawler [Leichte Waffenhalterung mit Ares Predator VI (Schalldämpfer, 150 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Gelmunition)]

**Empfohlene Autosofts:** Clearsight, Manövrieren, Stealth, [Ares Predator] Zielerfassung

## BEWAFFNETE KLEINE ROTORDROHNE

(8.090 NUYEN)

Diese Quadrocopter-Drohne ist serienmäßig mit einer luftdruckgetriebenen Armbrust ausgestattet, was unter den meisten Umständen keine besonders effektive Waffe ist. Bewaffnet mit Narcoject-Injektionsbolzen und gesteuert von einem fähigen Rigger wird sie jedoch unglaublich gefährlich.

**Drohne:** Cyberspace Designs Quadrotor [Leichte Waffenhalterung mit druckluftbetriebener Armbrust [Schaden 3K, 2/10/4/2/-], 5 Narcoject-Injektionsbolzen]

**Empfohlene Autosofts:** Clearsight, Manövrieren, Stealth, [Armbrust] Zielerfassung

## MITTLERE DROHNEN

### HEIMLICHE MITTLERE RADDROHNE

(7.500 NUYEN)

Die preisgünstige Dobermann ist bei Sicherheitskräften und Shadowrunnern sehr beliebt. Wenn du so wenig Lärm wie möglich machen willst, ist eine Ingram Smartgun mit ihrem integrierten Schalldämpfer und dem Smartgunsystem die perfekte Wahl für die Waffenhalterung der Drohne.

**Drohne:** GM-Nissan Dobermann [Standard-Waffenhalterung mit Ingram Smartgun XI (100 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Standardmunition)]

**Empfohlene Autosofts:** Clearsight, Manövrieren, Stealth, [Ingram Smartgun XI] Zielerfassung

## LAUTE MITTLERE RADDROHNE

(8.075 NUYEN)

Sicherheitskräfte montieren wahrscheinlich eine größere Waffe, wie etwa eine Mossberg CMTD Kampfschrotflinte, an einer Dobermann. Diese Waffe ist gefährlich und preisgünstig, also warum machst du es nicht genauso?

**Drohne:** GM-Nissan Dobermann [Standard-Waffenhalterung mit Mossberg CMTD (Smartgunsystem (extern), 150 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition)]

**Empfohlene Autosofts:** Clearsight, Manövrieren, [Mossberg CMTD] Zielerfassung

## LEICHTE ANTHROFORM-DROHNE

(6.125 NUYEN)

Die Nissan Samurai ist ein menschengroßer Roboter mit Katana-Armen, der eine Maschinenpistole in jeder Hand montiert hat. Außerdem ist die Drohne spottbillig, also sei nicht überrascht, wenn ein Sicherheitsreaktionsteam dir eine Welle nach der anderen von diesen Dingen entgegenwirft, wenn du das nächste Mal einen Alarm auslöst. Aber keine Panik. Die Dinger sind nicht sehr robust. Abgesehen davon sind sie billig genug, dass ein gerissener Rigger sie als Ablenkung verwenden könnte.

**Drohne:** Nissan Samurai [2 Leichte Waffenhalterungen mit 2 Ingram Smartgun XI (eine mit 50 Schuss Standardmunition, die andere mit 50 Schuss Gelmunition), außerdem die serienmäßigen Klingen]

**Empfohlene Autosofts:** Clearsight, [Ingram Smartgun XI] Zielerfassung

## SCHWERE ANTHROFORM-DROHNE

(12.100 NUYEN)

Die Nissan Oni ist die schwerere Version der Samurai, mit Sturmgewehren und Katanas als Händen und robust genug, um eine ernsthafte Bedrohung zu sein. Ihr relativ niedriger Preis macht sie zur beliebten Wahl bei Sicherheitskräften, Gangern und Runnern.

**Drohne:** Nissan Oni [2 Standard-Waffenhalterungen mit 2 AK-97 (Smartgunsystem (extern), eine mit 100 Schuss Explosivmunition, die andere mit 100 Schuss Schockermunition), außerdem die serienmäßigen Klingen]

**Empfohlene Autosofts:** Clearsight, [AK-97] Zielerfassung

## ANGRIFFS-ROTO-DROHNE

(9.575 NUYEN)

Die MCT-Nissan Roto-Drohne ist eine der beliebtesten Luftkampfdrohnen aller Zeiten. Sie ist preisgünstig und kann schwerere Waffen aufnehmen, als man erwarten würde. Dieses Paket enthält eine Waffenhalterung mit einer Kampfschrotflinte, die auf viele Reichweiten nützlich ist. Dies ist eine besonders beliebte Option für Sicherheitsdrohnen.



**Drohne:** MCT-Nissan Roto-Drohne [Standard-Waffenhalterung mit Mossberg CMTD (Gasventilsystem, Smartgunsystem (extern), 150 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmuniton)]

**Empfohlene Autosofts:** Manövrieren, [Mossberg CMTD] Zielerfassung

## FEUERUNTERSTÜTZUNGS-ROTO-DROHNE

(11.300 NUYEN)

Eine weitere Variante der Roto-Drohne, diesmal mit einem schallgedämpften Sturmgewehr, was sie für Feuerunterstützung auf größere Reichweite und als Scharfschützendrohne nützlich macht.

**Drohne:** MCT-Nissan Roto-Drohne [Standard-Waffenhalterung mit AK-97 (Schalldämpfer, Smartgunsystem (extern) mit Sichtvergrößerung, 100 Schuss Explosivmunition, 50 Schuss Gelmuniton, 100 Schuss Standardmunition)]

**Empfohlene Autosofts:** Clearsight, Manövrieren, Stealth, [AK-97] Zielerfassung

## RAKETENWERFER-ROTO-DROHNE

(28.300 NUYEN)

Dieses Paket ist für dich, wenn du es krachen lassen willst und dafür Nuyen verbrennen kannst. Es ist teuer, aber du kannst einen Raketenwerfer an eine dieser Drohnen montieren. Der beste Teil ist immer ihr Gesichtsausdruck, wenn sie sehen, dass die Rakete auf dem Weg ist.

**Drohne:** MCT-Nissan Roto-Drohne [Schwere Waffenhalterung mit Aztechnology Striker (Airst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), 5 Sprengraketen)]

**Empfohlene Autosofts:** Clearsight, Manövrieren, Stealth, [Aztechnology Striker] Zielerfassung

## GRANATENSPIERRFEUER-ROTO-DROHNE

(16.000 NUYEN)

Wenn du das Konzept magst, Raketen von einer Roto-Drohne aus abzuschießen, aber nicht so viele Nuyen hast, solltest du deine Aufmerksamkeit auf Granatwerfer richten! Sie haben den zusätzlichen Vorteil, dass sie Rauch- und Betäubungsgranaten verwenden können, statt nur alles in Stücke zu schießen – was sie natürlich auch können!

**Drohne:** MCT-Nissan Roto-Drohne [Schwere Waffenhalterung mit ArmTech MGL-12 (Airst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), 6 Betäubungsgranaten, 6 Rauchgranaten, 6 Splittergranaten, 6 Sprenggranaten)]

**Empfohlene Autosofts:** Clearsight, Manövrieren, Stealth, [ArmTech MGL-12] Zielerfassung

## LUFTSCHLAG-DROHNE

(39.400 NUYEN)

**Drohne:** Federated Boeing Blackhawk [Schwere Waffenhalterung mit Onotari Interceptor (Airst-Verbindung, 8 Sprengraketen)]

**Empfohlene Autosofts:** Clearsight, Manövrieren, Stealth, [Onotari Interceptor] Zielerfassung

## GROSSE DROHNEN

### ULTIMATIVE KAMPFDROHNE

(51.400 NUYEN)

Die Steel Lynx ist wie ein kleiner Panzer, aber mit Beinen, die an ihren Enden Räder haben. So viel Panzerung, und so unglaublich robust, und sie kann eine lächerlich große Menge an Feuerkraft aufnehmen. Sie ist vielleicht teuer, aber das ist es wert, wenn man dafür ein schweres Maschinengewehr und einen Granatwerfer zur Verfügung hat.

**Drohne:** Steel Lynx [Schwere Waffenhalterung mit RPK SMG (Gasventilsystem, Smartgunsystem (extern), 400 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Schockermuniton), Standard-Waffenhalterung (Turm) mit ArmTech MGL-12 (Airst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), 12 Betäubungsgranaten, 12 Rauchgranaten, 12 Splittergranaten, 12 Sprenggranaten)]

**Empfohlene Autosofts:** Manövrieren, [ArmTech MGL-12] Zielerfassung, [RPK SMG] Zielerfassung

### GÜNSTIGE SCHWERE KAMPFDROHNE

(31.700 NUYEN)

Wenn du deinen eigenen Minipanzer haben, aber nicht so viel Geld für eine einzige Drohne ausgeben willst, nimm dieses Paket. Die Drohne hat ein Ares Alpha, das seinen eigenen Unterlauf-Granatwerfer hat. Sicher, du musst die Granaten manuell nachladen, aber wenn du mehr als sechs Granaten in einem Kampf brauchst, solltest du dich vielleicht doch für die teurere Version entscheiden.

**Drohne:** Steel Lynx [Standard-Waffenhalterung (Turm) mit Ares Alpha (Gasventilsystem, 400 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmuniton, 6 Splittergranaten)]

**Empfohlene Autosofts:** Manövrieren, [Ares Alpha] Zielerfassung



## AUFSTANDSBEKÄMPFUNGSDROHNE

(39.585 NUYEN)

Diese Variante der Steel Lynx ist bei Sicherheitskräften beliebt, mit einer Kampfschrotflinte, die für gewöhnlich mit Gelmunition geladen ist, einer Squirtgun mit Narcoject-Ladung und einem Granatwerfer, der mit Rauch- und Betäubungsgranaten geladen ist.

**Drohne:** Steel Lynx [Leichte Waffenhalterung mit Ares Super Squirt (Smartgunsystem (extern), 20 Dosen Narcoject), Standard-Waffenhalterung mit Mossberg CMDT (Smartgunsystem (extern), 100 Schuss Gelmunition), Standard-Waffenhalterung (Turm) mit ArmTech MGL-12 (Airburst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), 12 Betäubungsgranaten, 12 Rauchgranaten)]

**Empfohlene Autosofts:** Manövrieren, [Ares Super Squirt] Zielerfassung, [ArmTech MGL12] Zielerfassung, [Mossberg CMDT] Zielerfassung

## LUFTPATROUILLENDROHNE

(22.600 NUYEN)

Diese Drohne wird von Sicherheitskräften häufig als Luftunterstützung bei der Kontrolle von Metamenschenmengen verwendet.

**Drohne:** Cyberspace Designs Dalmatian [Schwere Waffenhalterung mit ArmTech MGL-12 (Airburst-Verbindung, Smartgunsystem (extern), 12 Betäubungsgranaten, 12 Rauchgranaten)]

**Empfohlene Autosofts:** Clear sight, Manövrieren, Stealth, [ArmTech MGL-12] Zielerfassung

## ELITE-LUFTSCHLAGDROHNE

(74.400 NUYEN)

Die Ares Black Sky ist wie dein eigener privater Kampfjet. Wenn du einen Luftschlag anfordern musst, kann diese Drohne ihn möglich machen. Aber halt die Drohne in Bewegung für schnelle Luftüberfälle. Sie ist zu teuer und empfindlich für schwere Kämpfe.

**Drohne:** Ares Black Sky [Schwere Waffenhalterung mit Onotari Interceptor (Airburst-Verbindung, 8 Sprengraketen)]

**Empfohlene Autosofts:** Clear sight, Manövrieren, Stealth, [Onotari Interceptor] Zielerfassung



## RIGGERKONSOLENPAKETE

### RESERVEKONSOLE

(22.240 NUYEN)

Diese Riggerkonsole ist eher für Hobbydrohnenpiloten als für echte Rigger. Sie ist besser als nichts, wenn du eine Reserve- oder Ersatzkonsole brauchst und knapp bei Kasse bist, oder wenn du hauptsächlich ein Fahrer ist, der sich nur nebenbei mit Drohnen beschäftigt. Ansonsten investiere mehr Nuyen in etwas mit einer besseren Firewall, das mehr Software laufen lassen kann.

**Riggerkonsole:** Essy Motors Dronemaster

**Software:** Signalreiniger, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine; Autosofts (alle Stufe 3): Clear sight, [spezielle Drohne] Manövrieren, [spezielle Drohne] Stealth, [spezielle Waffe] Zielerfassung

**Anmerkung:** Die Dronemaster kann bis zu 4 Programme gleichzeitig laufen lassen (Autosofts und Programme zählen gegen dieses Limit) und bis zu 9 Drohnen als Slaves führen.

### EINFACHE RIGGERKONSOLE

(42.740 NUYEN)

Die Spider ist eine recht preisgünstige Riggerkonsole mit ordentlichen Fähigkeiten für ihren Preis. Ein ernsthafter Drohnenrigger wird eher etwas Besseres nehmen, aber wenn Drohnen für dich zweitrangig sind, ist die Spider eine vernünftige Wahl für dich. Sie ist auch sehr beliebt bei Gangs und einfachen Sicherheitskräften.

**Riggerkonsole:** Mærsk Spider

**Software:** Panzerung, Signalreiniger, Stealth, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine; Autosofts (alle Stufe 4): Clear sight, [spezielle Drohne] Manövrieren, [spezielle Drohne] Stealth, [spezielle Waffe] Zielerfassung

**Anmerkung:** Die Spider kann bis zu 4 Programme gleichzeitig laufen lassen (Autosofts und Programme zählen gegen dieses Limit) und bis zu 12 Drohnen als Slaves führen.

### PROFESSIONELLE RIGGERKONSOLE

(78.740 NUYEN)

Diese Riggerkonsole ist das, was die meisten ernsthaften Drohnenrigger nehmen würden. Sie ist teuer, aber nicht so teuer, dass man kein Geld mehr für Drohnen übrig hat – was wichtig ist.

**Riggerkonsole:** Proteus Poseidon

**Software:** Panzerung, Signalreiniger, Stealth, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine; Autosofts (alle Stufe 5): Clear sight, [spezielle Drohne] Manövrieren, [spezielle Drohne] Stealth, [spezielle Waffe] Zielerfassung



**Anmerkung:** Die Poseidon kann bis zu 5 Programme gleichzeitig laufen lassen (Autosoftware und Programme zählen gegen dieses Limit) und bis zu 15 Drohnen als Slaves führen.

## ELITE-RIGGERKONSOLE

(107.740 NUYEN)

Die Ares Red Dog ist eine der besten Investitionen, die ein Rigger tätigen kann. Ihre starke Firewall macht deine Drohnen sehr resistent gegen Hacker, und die Konsole kann viele Programme gleichzeitig laufen lassen. Wenn eine Drohnenarmee dein Ding ist, wirst du es nicht bereuen, die zusätzlichen Nuyen für dieses Paket auszugeben zu haben.

**Riggerkonsole:** Ares Red Dog

**Software:** Panzerung, Signalreiniger, Stealth, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine; Autosofts (alle Stufe 6): Clearlight, [spezielle Drohne] Manövrieren, [spezielle Drohne] Stealth, [spezielle Waffe] Zielerfassung)

**Anmerkung:** Die Red Dog kann bis zu 7 Programme gleichzeitig laufen lassen (Autosoftware und Programme zählen gegen dieses Limit) und bis zu 18 Drohnen als Slaves führen.

## DROHNEN-AUTOSOFTPAKETE

Beachte, dass eine Drohne nur [Pilot/2] Autosofts gleichzeitig laufen lassen kann. Wenn du stattdessen Autosofts auf einer Riggerkonsole laufen lässt, von der die Drohne ein Slave ist, wirst du nicht durch die Pilotstufe der Drohne eingeschränkt.

Beachte, dass Clearlight nicht drohnenspezifisch ist, sodass du diese Autosoft nur einmal für alle Drohnen kaufen musst, die deine Riggerkonsole kontrolliert. Beachte auch, dass die Autosofts eventuell getauscht werden müssen, wenn die Pilotstufe nicht hoch genug ist, um alle gleichzeitig zu verwenden. Wenn du ein Paket kaufst, das eine redundante Autosoft hat, ziehe die entsprechenden Kosten ab. Autosofts kosten [Stufe x 500] Nuyen.

### AUFKLÄRUNGS-AUTOSOFTS

Die Aufklärungs-Autosoftpakete sind für Drohnen gedacht, die zur heimlichen Beobachtung eines Gebiets oder Ziels verwendet werden. Dabei handelt es sich für gewöhnlich um kleinere Flugdrohnen.

#### PILOTSTUFE 1

Vergiss es. Wenn du erwartest, dass diese Drohne irgendetwas reißt, solltest du besser hineinspringen oder eine höherstufige Autosoft auf deiner Riggerkonsole laufen lassen.

#### PILOTSTUFE 2: 2.000 NUYEN

Clearlight 2, [spezielle Drohne] Stealth 2

#### PILOTSTUFE 3: 4.500 NUYEN

Clearlight 3, [spezielle Drohne] Manövrieren 3, [spezielle Drohne] Stealth 3

#### PILOTSTUFE 4: 6.000 NUYEN

Clearlight 4, [spezielle Drohne] Manövrieren 4, [spezielle Drohne] Stealth 4

#### PILOTSTUFE 5: 7.500 NUYEN

Clearlight 5, [spezielle Drohne] Manövrieren 5, [spezielle Drohne] Stealth 5

#### PILOTSTUFE 6: 9.000 NUYEN

Clearlight 6, [spezielle Drohne] Manövrieren 6, [spezielle Drohne] Stealth 6

## KAMPF-AUTOSOFTS

Grundlegende Manövrier- und Zielerfassungssoftware ist alles, was du wirklich für eine Kampfunterstützungsdrohne brauchst.

#### PILOTSTUFE 1 UND 2

Lass Autosofts mit einer höheren Stufe von deiner Riggerkonsole laufen, wenn du willst, dass diese Drohne als etwas anderes als nur als Ablenkung dient. Verschende keine Nuyen auf Autosofts für Ablenkungen.

#### PILOTSTUFE 3: 4.500 NUYEN

[spezielle Drohne] Ausweichen 3, [spezielle Drohne] Manövrieren 3, [spezielle Waffe] Zielerfassung 3

#### PILOTSTUFE 4: 6.000 NUYEN

[spezielle Drohne] Ausweichen 4, [spezielle Drohne] Manövrieren 4, [spezielle Waffe] Zielerfassung 4

#### PILOTSTUFE 5: 7.500 NUYEN

[spezielle Drohne] Ausweichen 5, [spezielle Drohne] Manövrieren 5, [spezielle Waffe] Zielerfassung 5

#### PILOTSTUFE 6: 9.000 NUYEN

[spezielle Drohne] Ausweichen 6, [spezielle Drohne] Manövrieren 6, [spezielle Waffe] Zielerfassung 6

## SCHARFSCHÜTZEN-AUTOSOFTS

Scharfschützendrohnen und zerbrechliche Schnellschlag-Kampfdrohnen brauchen zusätzlich zu Manövrieren und Zielerfassung eine Stealth-Autosoft.

#### PILOTSTUFE 1 UND 2

Verlass dich nicht darauf, dass diese Drohne effektiv schleichen und schießen kann, wenn du nicht gerade höherstufige Autosofts von deiner Riggerkonsole laufen lässt oder – besser noch – direkt in die Drohne hineinspringst.

#### PILOTSTUFE 3: 6.000 NUYEN

Clearlight 3, [spezielle Drohne] Manövrieren 3, [spezielle Drohne] Stealth 3, [spezielle Waffe] Zielerfassung 3

#### PILOTSTUFE 4: 8.000 NUYEN

Clearlight 4, [spezielle Drohne] Manövrieren 4, [spezielle Drohne] Stealth 4, [spezielle Waffe] Zielerfassung 4



**PILOTSTUFE 5: 10.000 NUYEN**

Clearsight 5, [spezielle Drohne] Manövrieren 5, [spezielle Drohne] Stealth 5, [spezielle Waffe] Zielerfassung 5

**PILOTSTUFE 6: 12.000 NUYEN**

Clearsight 6, [spezielle Drohne] Manövrieren 6, [spezielle Drohne] Stealth 6, [spezielle Waffe] Zielerfassung 6

## FAHRZEUGUPGRADE-PAKETE

Diese Upgrade-Pakete enthalten Fahrzeugmodifikationen aus *Vollgas*. Sie können in jedes Fahrzeug eingebaut werden, das den Platz für sie hat. Bei jedem Paket sind die Voraussetzungen aufgeführt, damit ein Fahrzeug sie aufnehmen kann.

### SCHMUTZIGE TRICKS

(10.900 NUYEN)

**Mod-Slots:** Elektronik 1

**Modifikationen:** Elektrochrome Beschichtung, Gasdüse mit 5 Dosen Neuro-Stun X, IR-Rauchgenerator, Ölsprüher, Schredderreifen, Sperrbandwerfer mit 6 Nagelsperrbändern, Täuschungskit

## SCHIESSSCHARTEN

(4.000 NUYEN)

**Mod-Slots:** Rumpf 2

**Modifikationen:** 4 Schießscharten (wähle, in welche Richtung – nach vorne, hinten, links, rechts – jede Schießscharte ausgerichtet ist)

## RIGGERS LIEBLING

(116.600 NUYEN)

**Voraussetzungen:** Rumpfattribut muss mindestens 10 betragen

**Mod-Slots:** Rumpf 7,5, Antrieb 10, 1LE

**Modifikationen:** Elementarhärtung 2 (Elektrizität), Nitrobooster, Riggerinterface, Riggerkokon, 4 LE Schmuggelbehälter mit elektromagnetischer Abschirmung, Verbesserte Beschleunigung 2, Verbesserte Höchstgeschwindigkeit 2, Verbesserte Stabilität 2, Verbessertes Handling 2

## COMBATBIKER

(51.000 NUYEN)

**Voraussetzungen:** Rumpfattribut muss mindestens 5 betragen

**Mod-Slots:** Rumpf 5, Antrieb 4

**Modifikationen:** Elementarhärtung 2 (Elektrizität), Nitrobooster, Riggerinterface, Verbesserte Stabilität 1, Verbessertes Handling 2







# TYPEN UND SCHATTEN

GEPOSTET VON: RIKKI

Mit dem Auftauchen von UGE (Ungeklärte Genetische Expression), Goblinisierung und SURGE (Spontane Ungeklärte Rezessive Genetische Expression) änderte sich das allgemeine Verständnis von Diversität in unserer Welt für immer. Seit die Metagenese nicht nur bei den vernunftbegabten Arten, sondern bei fast allen Arten der Flora und Fauna bestätigt wurde, hat sich das, was einst als rein menschliches Phänomen (*Homo sapiens sapiens*) galt, zu einem Spektrum entfaltet, das den Legenden und Überlieferungen unserer Welt besser entspricht. Seither diskutieren und erforschen Genetiker und Arkanbiologen Variationen innerhalb der metamenschlichen Genome. Die genetische Kartografierung des menschlichen Genoms war kurz vor der Geburt der ersten menschlichen Nachkommen mit UGE (der Elfen und Zwerge) fast abgeschlossen, aber nach dem Auftreten dieses Phänomens wurde sie neu aufgerollt, was nach Einsetzen der Goblinisierung (dem Erscheinen der ersten Orks und Trolle) wiederholt wurde. Organisationen wie Quest Diagnostics and Research und Shiawase Genomics sowie Universitäten wie die Johns Hopkins (UCAS), die Universität von San Diego (Aztlan), Oxford (Großbritannien), das Karolinska Institut (Schweden) und vermutlich hundert weitere arbeiteten jahrelang rund um die Uhr, um herauszufinden, was eigentlich genau passiert war.

Im Laufe der Untersuchungen gab es immer wieder Ausreißer in den Datensätzen. Unter den Individuen mit bislang unbekannten metamenschlichen Erscheinungs-

bildern gab es gelegentlich Personen, die durch ihren Phänotyp für eine weitere Verzweigung der noch jungen Metatypen standen. Sie waren innerhalb der größeren Gruppen mit Gemeinsamkeiten wahre Seltenheiten. Die erste dokumentierte und bestätigte Korobokuru-Ausprägung tauchte 2031 in der Stadt Sendai in der Präfektur Miyaku in Japan auf. Danach sollte es für fast zehn Jahre keine weiteren dokumentierten Ausprägungen mehr geben.

- Das liegt daran, dass viele von ihnen einfach an Orte wie die Insel Yomi gebracht wurden.
- Lei Kung

Überall auf der Welt gab es an Orten mit überdurchschnittlich hohen Mananiveaus – wie zum Beispiel Irland (jetzt Tír na nÓg), Sibirien (jetzt Jakutien), Brasilien (jetzt Amazonien), den Native American Nations, den Nationen des östlichen Mittelmeeres (Griechenland, Türkei), Kenia, Azanien, Indien und sogar Australien – ähnliche Beobachtungen.

- Es ist selten von Orten wie Spitzbergen, Grönland und Nepal die Rede. Auch in diesen Gebieten gab es signifikante genetische Ausprägungen, doch sie wurden von den einheimischen Bevölkerungen unter Schutz gestellt, als Nachrichten über die Nacht des Zorns die Runde machten.
- The Smiling Bandit



# FORTPFLANZUNG UND VERERBUNG

Ein entscheidender Unterschied zwischen Metavarianten und Transformaten (S. 126) liegt im Reproduktionsprozess. Die Frage, die es sich zu stellen gilt, ist: Vererben die einzelnen Typen ihre Ausprägung an ihre Nachkommen oder nicht? Diese Frage war grundlegend für den Metarassismus und die Angst, die die ersten Jahrzehnte des 21. Jahrhunderts nach dem Erwachen dominierten.

## KULTURELLE HERKUNFT DER METAVARIANTEN

Eindeutig identifizierbare Gruppen von Metavarianten traten häufig an kulturell passenden Orten auf. Hanuman und Nartaki zum Beispiel tauchten in ganz Indien auf, wobei Erstere auch in ganz Südostasien sowie in Amazonien vorkommen. Fast alle Wakyambi entstammten ursprünglich den Grenzen des heutigen Azaniens, aber größere Gruppen von ihnen wurden auch im westaustralischen Outback und sogar in Peru und Ecuador gefunden. Riesen wurden ursprünglich in den verschiedenen nordischen Nationen angetroffen, aber später wurden Ansammlungen von ihnen auch in den Anden, im Atlasgebirge, den Pyrenäen und den nordamerikanischen Rocky Mountains entdeckt. Im Laufe der Zeit und aufgrund von Bevölkerungsveränderungen haben sich die einzelnen Metavarianten im Allgemeinen vom Ort ihres ersten Auftretens aus in der ganzen Welt verbreitet.

## SIE WERDEN GEZÄHLT UND DOCH IGNORIERT

Wir könnten fragen, wie viele metavariante Personen es auf der Welt gibt, und die sofortige Antwort wäre: „Wir haben keine Ahnung.“ Die Mächtigen dieser Welt nehmen nicht nur selten die Mühe von Volkszählungen auf sich, sie versuchen auch häufig, die Zahlen bestimmter Bevölkerungsgruppen zu verschleiern. Sowohl Konzerne als auch Regierungen haben ihre Gründe dafür: Manchmal wollen sie die schlechte Behandlung dieser Bevölkerungsgruppen vertuschen, ein anderes Mal geht es darum, Bevölkerungsgruppen zu ignorieren, deren Bedürfnisse man berücksichtigen müsste, wenn man sie anerkennen würde.

Das bedeutet, dass alle Angaben zu den Bevölkerungszahlen von Metavarianten auf vielen Mutmaßungen beruhen. Ja, bestimmte Bevölkerungsgruppen wie zum Beispiel die Nocturnen sind zahlenmäßig angewachsen, häufig aufgrund einer Kombination aus guter Öffentlichkeitsarbeit und besseren Wohnmöglichkeiten. Bei der Bevölkerungsgruppe der Merrow hat man beispielsweise gerade erst mit Zählungen angefangen, was dank Daten aus persönlichen Begegnungen, Software zur Erkennung von Körpermerkmalen mittels Überwachungskameras und einer wachsenden Zahl von Regierungsvertretern an Orten wie den NAN (auf Council Island), den Tirs, Jakutien, dem Königreich Hawai'i, der Konföderierten Allianz Australien und Neuseeland und Aztlan möglich wurde.

## BEGRIFFE UND DEFINITIONEN

**Homo sapiens** ist der Grundstock der binären Nomenklatur, der verwendet wird, um einen ganzen Zweig der menschenartigen Expressionen zu definieren und zu klassifizieren. *Homo sapiens* wurde oft als allgemeiner Deskriptor für die gesamte Menschheit verwendet, obwohl die Bezeichnung wahrscheinlich *Homo sapiens sapiens* hätte sein sollen.

**Ungeklärte Genetische Expression** oder **UGE** ist die Form der Ausprägung von zwei Metavariationen der zugrunde liegenden Spezies *Homo sapiens*: Elfen (*Homo sapiens nobilis*) und Zwerge (*Homo sapiens pumilionis*).

**Goblinisierung** beschreibt die Verwandlung von Individuen des Typs *Homo sapiens sapiens* (Mensch) zum *Homo sapiens robustus* (Ork) und *Homo sapiens ingentis* (Troll). Während des Beginns der Goblinisierung waren die betroffenen Individuen häufig dramatischen und qualvollen Veränderungen ihrer körperlichen Erscheinung unterworfen. In der zeitgenössischen Interpretation wird Goblinisierung oft als abwertender Begriff verwendet. Wissenschaftler haben eine Verbindung zwischen Goblinisierung und SURGE gezogen, denn beide Phänomene sind mit einem Anwachsen der Energien in der terrestrischen Manasphäre und anderen lokalen magischen Kräften verbunden.

**Spontane Ungeklärte Rezessive Genetische Expression** oder **SURGE** ist ein Begriff, der das plötzliche, häufig biologisch aggressive Auftreten von Veränderungen des Körpers oder der Erbinformationen eines Individuums beschreibt. Individuen, die von SURGE betroffen sind, werden häufig als *Transformierte* bezeichnet und werden an anderer Stelle beschrieben. In gewissen Gruppen von ähnlichen Transformaten (z. B. bei den Nartaki) werden die Veränderungen der körperlichen Erscheinung in der genetischen Erblinie weitergegeben und durch gewöhnliche Methoden der Fortpflanzung an spätere Generationen vererbt. Deshalb sind sie inzwischen wissenschaftlich dokumentiert und als metavariante Ausprägungen anerkannt.

**Metavariante Genetische Expression** oder **MVE** ist ein Begriff, der 2079 von Dr. Kristine Martin als Klassifikation für alle dauerhaften genetischen Variationen des *Homo sapiens* seit dem Erwachen 2011 geprägt wurde.

- Die Informationen aus Jakutien wurden nur im Rahmen eines Austauschprogramms zwischen bestimmten Stammesgruppen der Merrow, dem Salish-Shidhe-Rat und jakutischen Botschaftern von Jakutien auf Council Island zugänglich.
- Marko
- Diese Informationen sind auch mit Machtverschiebungen verknüpft, die durch Manöver und Aktivitäten der Seedrachin am japanischen Kaiserhof ausgelöst wurden. Viele Bevölkerungsgruppen bleiben im Verborgenen oder werden aus den Büchern gestrichen, oft auf Wunsch ihrer eigenen Vertreter. Aber um in der Welt eine Stimme zu haben, muss man offiziell gezählt werden.
- KAM

Eine spezielle Erwähnung muss an dieser Stelle Renraku finden. Es hat an den Standorten seiner Unternehmensniederlassungen viele Projekte initiiert, um Informationen zu erlangen und Bevölkerungszählungen durchzuführen. Renrakus Arbeit am Seelie-Hof hat dem



Kon viele Türen geöffnet, um mit anderen Gruppen in Kontakt zu treten, die dort ihren Geschäften nachgehen. In Asien wird das hauptsächlich von Renrakus Tochtergesellschaft Shin Chou Kyogo durchgeführt, während die Socratic Education Group diese Aufgabe in Europa und Nordafrika übernimmt. Und natürlich war Evo durch seine Politik der offenen Arme gegenüber den Vertretern der Vernunftbegabten an vielen Stellen hilfreich.

- ◊ Ich höre immer wieder, dass Ysil weiterhin auf eine verlangsamte Anerkennung der Arten und Kulturen durch Evo drängt, was hinter den Kulissen für immer größere Reibungen sorgt. Sie mag ja eine große Naga sein, aber sie hat nun mal keine Stimmenmehrheit.
- ◊ Mr. Bonds

## LEBEN UND TOD: STERBLICHKEIT IN DER SECHSTEN WELT

GEPOSTET VON: KAM

Langlebigkeit ist ein komplexes Thema in der Sechsten Welt, und das nicht erst seit den ersten Jahrzehnten nach dem Erwachen. Zu danken ist dies dem uneinheitlichen Gesundheitswesen, dem Mangel an biologischen oder metatypischen Kennungen, der öffentlichen Hysterie und Meinung und wie so oft der puren Borniertheit. Unmittelbar nach der Jahrhundertwende, vor dem Erwachen, betrug die durchschnittliche menschliche Lebenserwartung 72 Jahre. Der älteste lebende Mensch hatte ein Alter von 122 Jahren erreicht (Ms Esmerelda Sinclair aus Naples, Florida, starb im Mai 2023 ohne Anzeichen einer Metatyp-Veränderung). Als die frühesten Datenbestände über Elfen und Zwerge verfügbar wurden, was durch mehrere Aktivitäten von Datenspionage erheblich erschwert wurde, wurde den Wissenschaftlern bewusst, dass diese metagenetischen Ausprägungen das Potenzial für eine höhere Lebenserwartung hatten.

Dann kamen die Goblinsierung und mit ihr die Ork- und Troll-Teilungen des *Homo sapiens*. Die Verwandlungen der betroffenen Individuen waren in psychologischer und biologischer Hinsicht in einem Ausmaß traumatisch, das in den wissenschaftlichen Kreisen dieser Zeit noch nicht gesehen worden war. Mehr als 40 Prozent der Personen, die in dieser Zeit verwandelt wurden, starben durch die extreme biologische Überlastung. Die Nationen jener Zeit wie die Vereinigten Staaten, Russland, Japan, Großbritannien, Frankreich, China und Südafrika wurden ohne Vorwarnung in eine neue Zeitrechnung des Verständnisses der menschlichen Spezies gestoßen. Das Rennen war eröffnet – trotz der Bemühungen einiger Fraktionen, wie zum Beispiel der katholischen Kirche. Die Arbeit wurde weiter eingeschränkt, als VITAS ausbrach und die medizinische Infrastruktur der gesamten Welt erschütterte.

Wir machen mal sechzig Jahre Schnellvorlauf. Das medizinische Wissen erwuchs neu aus den verlorenen Daten des ersten Crashes, und die Welt hat ihr Verständnis der Biowissenschaften immer weiter vorangebracht. Wir haben heutzutage nicht nur eine, nicht zwei, sondern gleich drei Generationen von promovierenden und promovierten Mitgliedern der Erwachten Wissenschaftsge-

meinde, die daran arbeiten, Probleme zu lösen und unser Verständnis zu verbessern.

Zu diesem Zweck ist es mittlerweile möglich, die potenzielle Lebensdauer verschiedener Individuen durch die Messung von Telomeren zu bestimmen, die als Auslöser der Zellalterung gelten. So wurde zunächst einmal die Erkenntnis gewonnen, dass die durchschnittliche menschliche Lebenserwartung auf der Erde etwas über 74 Jahre beträgt, was seit dem Erwachen einem Zuwachs von zwei Jahren entspricht. Die zwergische Lebenserwartung kann potenziell auf etwas mehr als 150 Jahre erreichen, und die Lebenserwartung von Elfen kann sogar noch länger sein.

- ◊ Und da ist es schon.
- ◊ Clockwork
- ◊ Es ist nicht so schlimm, wie du denkst.
- ◊ Butch

Frühere „Beweise“, die von Einrichtungen wie dem Moller-Institut in den Vereinigten Niederlanden vorgelegt wurden, stellten sich als falsch heraus. Sie basierten auf den Notizen und medizinischen Journalen von überlasteten Ärzten und Biologen, die versuchten, die Goblinsierung zu verstehen. Die Lebenserwartung von Orks und Trollen war im Vergleich zu den anderen Metatypen anfangs ziemlich kurz, aber stellte sich heraus, dass dies durch die Belastungen und Traumata verursacht wurde, die ihre Körper ohne medizinische Hilfe oder psychologische Unterstützung während der Verwandlung erlitten. Es hat sich herausgestellt, dass Trolle die Lebenserwartung ihrer genetischen Vorfahren vom Typ *Homo sapiens sapiens* erreichen können. Aktuell lebende Individuen zeigen dieses natürliche Alterungsmuster, was die korrigierten Erkenntnisse belegt.

Was Orks betrifft, gibt es schlechte Neuigkeiten, gute Neuigkeiten und sogar großartige Neuigkeiten. Beginnen wir mit den schlechten Neuigkeiten: Durch die Kartografierung der zerfallsauslösenden Prozesse auf Zellebene ist klar, dass die meisten Orks immer noch Sterbliche sind, wenngleich mit einer menschenähnlichen Lebenserwartung. Die gute Nachricht ist, dass einige metavariante Ausprägungen langsamere zerfallsauslösende Prozesse auf Zellebene aufweisen als ihre genetischen Vorfahren vom Typ *Homo sapiens sapiens*. Die Subtypen der Oni und der Oger zeigen auf Zellebene sogar zerfallsauslösende Prozesse mit verringerter Wirksamkeit, was statistisch mit einer im Vergleich um 10 bis 15 Prozent verlängerten Lebenserwartung gleichzusetzen ist. Die Metavariante des Satyrs weist ein ähnliches genetisches Mapping auf wie viele der zwergischen Metavarianten, was sich in eine ziemlich hohe Lebenserwartung übersetzen könnte.

Während wir unser Verständnis der Wissenschaften erweitern, wird zweifelsohne auch unser allgemeines Verständnis zunehmen. Ich muss dabei hervorheben, dass all das mögliche Szenarien sind und keine sicheren Prognosen. Es gibt nichts, was einem „Langlebigkeits-Gen“ entspricht, und wir werden die Antwort auf diese Fragen erst in Erfahrung bringen, wenn wir einen größeren Datensatz für aktive Versuche zur Verfügung haben.

- ◊ Diese Schätzungen der biologischen Lebenserwartung sind ja schön und gut, aber wir leben in den Schatten! Abgesehen von ein paar Veteranen da draußen erwarten wir nicht wirklich, so lange zu leben, oder?
- ◊ /dev/grll



## ELFISCHE METAVARIANTEN

(HOMO SAPIENS NOBILIS)

### DALAKITNON

Dalakitnon stammen ursprünglich von den philippinischen Inseln und ähneln Charakteren der lokalen Legenden. Sie sind hellhäutig, fast schon Albinos, haben hellblondes oder weißes Haar, und ihnen fehlt das Philtrum – die vertikale Rinne zwischen Nase und Oberlippe. Sie weisen außerdem eine sehr ungewöhnliche Allergie gegen Gewürze, hauptsächlich gegen Knoblauch, Senf, Salbei und Zimt, auf.

- ✦ Dalakitnon besitzen eine einzigartige Eigenschaft, die bisher bei keiner anderen metamenschlichen oder metavariaten Spezies beobachtet werden konnte. Das ist die geschlechtliche Transmorphose, was bedeutet, sie können ihre äußeren Geschlechtsorgane zu bestimmten Zeiten ändern.
- ✦ Riot
- ✦ Sind wir denn sicher, dass das noch MVE ist und nicht SURGE? Für mich klingt es nach Letzterem.
- ✦ Pistons
- ✦ SURGE tritt normalerweise nur einmal im Leben eines Individuums auf, wohingegen eindeutig dokumentiert ist, dass dieses Phänomen bei ein und derselben Person mehrmals „passiert“ ist. Die höchste dokumentierte Anzahl von Geschlechtsumwandlungen war sieben.
- ✦ Riot
- ✦ Die Daten belegen auch, dass diese Individuen, die sich ganz normal fortgepflanzt haben, diese Fähigkeit an ihre Nachkommen weitergeben. Das erste Auftreten dieser geschlechtlichen Transmorphose geschieht häufig, wenn das Individuum in die Pubertät kommt. Die Rückverfolgung von Daten hat gezeigt, dass diese Metavariante bereits seit einiger Zeit in den NAN, der Indischen Union und in Amazonien existiert.
- ✦ KAM

### DRYADEN

Diese Metavariante des *nobilis* hat bemerkenswert viele Ähnlichkeiten mit ihrer genetischen Stammlinie, ist allerdings etwas kleiner, schlanker und hat blonde Haare. Über Jahre hinweg war es sehr schwierig, sie zu identifizieren, zu studieren und zu verstehen. Dies lag an ihren übernatürlichen Kräften, die sie häufig benutzten, um sich ebenjener Beobachtung zu entziehen oder die Beobachter zu stören. Diese Hindernisse konnten überwunden werden, als finanzielle Zuwendungen des Apex-Konsortiums es Teams ermöglichten, mit einer Dryadenpopulation auf den Inseln von Papua-Neuguinea dauerhafteren Kontakt aufzunehmen.

- ✦ „Ermöglichen“ bedeutet so viel wie Shadowrunner anzuheuern, um dorthin zu gehen und Individuen unterschiedlicher Altersgruppen und Geschlechter zu extrahieren. Die Forschung brachte viele Ergebnisse ans Licht, aber Massen von Leuten wurden aus ihrer Heimat entführt, und viele von ihnen sind vollständig verschwunden.
- ✦ Butch
- ✦ Butch hat recht. Meine Connections haben vor ein paar Jahren etwas darüber erwähnt, aber alle Spuren sind sehr schnell kalt geworden. Den Tírs wurde eine Petition vorgelegt, die eine Untersuchung der Ereignisse verlangte, aber es kam keine Reaktion von ihnen.
- ✦ Marko

Dryaden besitzen oft starke übernatürliche Fähigkeiten. Aufgrund ihrer stark symbiotischen Lebensweise haben sie oft eine enge Bindung zu natürlichen Umgebungen, die sie entschlossen verteidigen. Ein paar Dryaden haben angefangen, sich immer weiter in die Welt vorzuwagen, doch irgendwann zieht es sie alle wieder in ihre Heimatgebiete zurück.





Dryaden sind auf fast allen Kontinenten (außer der Antarktis) zu finden und können als Nachkommen aus fast allen Zweigen des Stammbaums des *Homo sapiens* hervorgehen. Einige glauben, dass diese seltsame genetische Expression einst die Quelle von Märchen aus der Zeit vor dem Erwachen war, in denen sich Feenwesen in die Kinderzimmer von jungen Familien schlichen und ein Kleinkind durch eines ihrer eigenen ersetzen. Moderne Methoden der Blutgruppenbestimmung und Phänotypanalyse haben diesen Mythos zwar längst widerlegt, aber Legenden lassen sich schwer ausrotten. Aufgrund ihres weitreichenden Auftretens in der gesamten Metamenschheit haben Dryaden nicht die eine gemeinsame kulturelle Heimat.

- Es ist so erstaunlich wie erschütternd, aber auf den Märkten für den Handel mit Metamenschen erzielen Dryaden weiterhin Spitzenpreise. Einige von euch erinnern sich vielleicht an die Nachrichten von der „Dryadenfarm“, die vor ein paar Jahren im Dschungel von Amazonien gefunden wurde? Wo man über hundert erwachsene Frauen und Kinder jeden Geschlechts gefunden hatte? Eine ähnliche „Farm“ wurde in der Taiga der nördlichen GUS (Russland) entdeckt, nur dass diesmal alle gefundenen Personen an einer Reihe von neurologischen Beeinträchtigungen litten. Die Ermittlungen zu diesem Vorfall hatten keine Strafverfolgung zur Folge.
- Lyran

## NOCTURNEN

Die Nächtlichen. Schwarzherzen. Dunkelelfen. Diese *Nobilis*-Metavariante hat in vielen Gesellschaften stark gelitten, besonders in denen mit stark ausgeprägtem Aberglauben.

Nocturnen haben fast dieselben phänotypischen Ausprägungen wie die *Nobilis*-Stammlinie, allerdings mit stärkerer Körperbehaarung, einem empfindlicheren Gehör und einer starken Überempfindlichkeit gegen helles Licht. Letzteres führt dazu, dass die meisten Nächtlichen – nun – nachtaktiv sind. Ihre Körperbehaarung besteht aus einer Deckschicht aus kurzem, dunklem Fell, das üblicherweise auch das Gesicht bedeckt. Nur auf den Handflächen, den Fußsohlen, den Augenlidern und den Genitalien wächst dieses Fell nicht. Es ist häufig schwarz, manchmal auch violett oder dunkelrot. Noch seltenere Farben sind ein tiefdunkles Orange, Dunkelgrün und die Farbe von angelaufener Bronze.

Der Biorhythmus der Nocturnen ist direkt mit dem Tag- und Nachtzyklus gekoppelt, und sie bevorzugen nächtliche Aktivitäten. Die Gründe dafür werden noch untersucht, aber selbst Gentherapien haben keinen Erfolg, wenn es darum geht, den Biorhythmus der Nocturnen für einen längeren Zeitraum zu ändern. Wenn Nocturnen durch Notwendigkeit oder freiwillig tagsüber wach sind, zeigen sie ähnliche Auswirkungen, wie es bei anderen Individuen bei Schlafentzug der Fall wäre, also erhöhte Müdigkeit und Stress.

## WAKYAMBI

Früher einmal waren die Wakyambi die vielleicht isolierteste aller Metavarianten. Sie besitzen die gleiche Restlichtverstärkung und Langlebigkeit wie Elfen, haben aber eine bemerkenswerte Körpergröße.





Wakyambi können wie Trolle bis zu drei Meter groß werden. Die meisten haben eine dunkle Haut und krauses Haar, wie es in Afrika häufig ist, aber mittlerweile gibt es auch zwei bestätigte Personen mit Albinismus.

Bei Wakyambi treten magische Fähigkeiten häufiger auf als bei den meisten anderen Metatypen. Die meisten von ihnen leben immer noch in eng verbundenen Stammesgemeinschaften in Azanien, und viele ihrer Jugendlichen wagen sich während ihrer normalerweise etwa fünf Jahre dauernden „Traumreise“ in die Welt hinaus. Die Vereinbarung von Evo MetaErgonomics mit der Zulu-Nation hat die Wakyambi-Stämme dazu ermutigt, sich langsam mit einigen Elementen der Welt zu arrangieren, doch das gelang nur in Kombination mit einem tieferen Verständnis, das mit Zeit und Geduld erarbeitet werden musste. Die Wakyambi übernahmen Errungenschaften der Umwelttechnik wie Solar- und Windgeneratoren und neuere Wasserrückgewinnungstechnologien und entwickelten sie weiter. Sie verwenden keine brennbaren Kraftstoffe und hinterlassen keine giftigen Abfälle.

- ❖ Das klingt alles großartig, und vieles davon ist es auch. Aber die Wakyambi, und damit auch die Zulu, haben ihre Privatsphäre und ihre Freiheit hergegeben. Ich hatte gehofft, sie hätten das verhindern können, aber das haben sie nicht.
- ❖ Axis Mundi
- ❖ Ich wüsste jetzt nicht, dass du dein WiFi ausgeschaltet hättest, also warum sollten sie das tun?
- ❖ Netcat
- ❖ Die Wakyambi arbeiten hart daran, die Welt besser zu verstehen, und die Megakonzerne und andere Organisationen sind nun mal Teil dieser Welt. Die Arbeit der Wakyambi mit MetaErgonomics hat bereits zur Einrichtung neuer Schutzgebiete geführt und bringt die Entwicklung von grüner Technologie voran. Ohne vorherige Einladung oder eine sehr gründliche Phase der Untersuchung erlauben sie immer noch keine Besucher in ihren Gemeinschaften. Teil dieser Untersuchungen ist die Anwendung von Geistessonden und anderen magisch unterstützten Techniken.
- ❖ Rikki
- ❖ Was ist eigentlich mit der Legende der „Hüter des Himmels“ geschehen, die sie in Verbindung mit den Völkern aus der Vergangenheit brachte?
- ❖ Mika
- ❖ Diese Märchen existieren immer noch und werden vermutlich immer ein starker Bestandteil der Erzählungen bleiben, die ihre eigene Kultur und die Kultur der Nachbarvölker untermauern.
- ❖ Rain Queen

## XAPIRI THËPĚ

Von allen *Nobilis*-Metavarianten isolieren sich die Xapiri Thëpë immer noch am stärksten. Auch sie besitzen die Restlichtverstärkung, die Langlebigkeit und das helle Haar der *Nobilis*-Stammlinie, aber ihre Haut ist ihr auffälligstes Merkmal. Sie produziert Chlorophyll in Bereichen mit Zellen, die Chloroplasten enthalten, wodurch die Xapiri Thëpë in der Lage sind, mittels Fotosynthese aus Sonnenlicht Energie zu erzeugen. Die Haut beginnt an den Ohren, am Schädel und am Rücken damit, diese Bereiche auszubilden, die sich weiter ausbreiten, wenn das Individuum älter wird. Wenn es das Erwachsenenalter erreicht (was ungefähr im Alter von 45 Jahren der Fall ist), haben sich diese Bereiche schließlich auf den gesamten Körper ausgebreitet.

Xapiri Thëpë geben sich große Mühe, ihre Abgeschiedenheit zu erhalten, vor allem seit entdeckt wurde, dass ihre Haut in bestimmten Wellenlängen von ultraviolettem Licht leicht zu entdecken ist, weil das Licht eine fotoreaktive Reaktion auf ihrer Haut erzeugt. Da sie somit leichter zu entdecken sind, entschieden sie, dass sie zusätzliche Anstrengungen unternehmen sollten, um außer Sicht zu bleiben.

- ❖ Ihr könnt den aztlanischen Militärsatelliten dafür danken. Nachdem Aztlan den Az-Am-Krieg gewonnen hatte, begann es mit intensiven Untersuchungen der eroberten Gebiete. Hacker der LatinaPrima-Gruppe in den Guyanas fanden dieses und viele andere Details während eines Überflugs zu Aufklärungszwecken heraus. Dabei wurden insgesamt 150.000 Individuen mit dieser besonderen Eigenschaft entdeckt, die über mehrere Nationen verteilt waren, darunter Ost-Ecuador, Peru, Aztlan und Amazonien. Als diese Informationen bekannt wurden, sind die meisten dieser 150.000 Punkte für immer von den Bildschirmen verschwunden.
- ❖ Slamm-O!





## ATTRIBUTE DER ELFISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
<b>Dalakitnon</b>	1–6	1–7	1–6	1–6	1–6	1–8	1–7	1–8	1–6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Gewürze, Mittel), Restlichtverstärkung									
<b>Dryade</b>	1–6	1–7	1–6	1–5	1–6	1–6	1–6	1–8	1–6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Feenglanz (S. 130), Restlichtverstärkung, Symbiose (S. 139)									
<b>Nocturne</b>	1–5	1–8	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–7	1–6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Sonnenlicht, Leicht), Hellhörig (S. 132), Nachtaktiv (S. 137), Restlichtverstärkung, Ungewöhnliches Haar (farbiges Fell) (S. 140)									
<b>Wakyambi</b>	1–6	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–7	1–7
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Restlichtverstärkung, Schnelligkeit (S. 134), Verlängerte Gliedmaßen (S. 134)									
<b>Xapiri Thëpë</b>	1–6	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–7	1–6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Schadstoffe, Leicht), Biolumineszenz (UV-Spektrum) (S. 139), Photometabolismus (S. 131), Restlichtverstärkung									

## DER KRIEG DER BLUTIGEN DORNEN

Das Volk der Xapiri Thëpë befindet sich seit Langem in einem zähen Konflikt, der von vielen als „Der Krieg der Blutigen Dornen“ bezeichnet wird. Mehrere Gemeinschaften der Xapiri versuchen gemeinsam mit ihren Verbündeten, die Ausbreitung einer Baumart mit dem Namen Sangre del Diablo einzudämmen, weil diese Bäume das Wesen von Xapiri korrumpieren und verdrehen, die sie einfangen können. Diese Korruption äußert sich in Form von Dornen unterschiedlicher Länge, die sich durch die Haut der Xapiri bohren. Von diesen tropft dann noch lange danach Blut oder zumindest ein blutähnliches Sekret.

Botschafter und Repräsentanten der verschiedenen Xapiri-Stämme haben begonnen, sich an die umliegenden Nationen sowie an all jene zu wenden, die bereit sind, zu vertraulichen Treffen an Orten wie Council Island zusammenzukommen. Die Indische Union, das Naga-Königreich, das Königreich Hawai'i und Jakutien haben schon Treffen mit ihren Vertretern abgehalten, aber bisher hat niemand Informationen über Vereinbarungen erlangen können, die daraus entstanden sind.

Die Gattung Sangre del Diablo (*Euphorbia diabolis*) ist eine Unterart des Baums mit dem Namen Sangre del Drago, der eine Hauptquelle für bestimmte pharmazeutische Produkte ist. Die Art galt in der Vergangenheit als eine Bedrohung für alle Tiere in ihrer Umgebung. Sie wird von Ökologen und Parobotanikern als gefährliche invasive Art klassifiziert. Bislang haben die Bäume nie etwas gezeigt, was mit einem Bewusstsein vergleichbar wäre, sodass dieses wachsende Problem für die Xapiri-Gemeinschaften mit einer Gruppe toxischer Schamanen in Verbindung gebracht wird, die die Bäume als Avatare oder vielleicht sogar als Schutzgeister verehren.

### SANGRE-DEL-DIABLO-BÄUME

**Lebensraum:** Feuchtregenwälder vom Meeresspiegel bis in 2.000 Meter Höhe

**Verbreitung:** Nordwestliches Amazonien

**Häufigkeit:** Selten

**Pflanzenart:** Baum (12–20 Meter Höhe, 8–20 Meter Durchmesser der Blattkrone)

**Beschreibung:** Besitzt große herzförmige Blätter und dicht gepackte Stiele, die den Stamm der Bäume bilden. Das Holz hat aufgrund des roten, sirupartigen Safts eine dunkle, ebenholzrote Färbung. Die Früchte des Sangre del Diablo haben eine kirschrot leuchtende Farbe und wachsen in unscheinbar gefärbten Blüten heran, die manchmal die Kronendichte verdoppeln und jegliches Sonnenlicht daran hindern, zum Boden zu gelangen. Die Früchte sind etwa 25 bis 30 Zentimeter lang und mit 2 bis 3 Kilogramm recht schwer. Wenn sich die Frucht vom Blütenstand löst, fällt sie senkrecht zu Boden und hat die Fähigkeit, ein getroffenes Lebewesen zu durchschlagen und dabei erheblichen Schaden zu verursachen. Die Frucht löst sich nur, wenn sich zu diesem Zeitpunkt ein Lebewesen unter dem Baum befindet. Überreife, nicht abgelöste Früchte zerfallen einfach am Blütenstand und setzen ihren korrosiven Inhalt frei, der dann auf den Boden fällt.

**Verwendung:** Schösslinge können geerntet werden, obwohl dies ein kostspieliger und zeitaufwendiger Prozess ist. Das Holz des Baums behält seine feuerbeständige Eigenschaft und ist nicht nur resistent gegen seine eigene, korrosive Flüssigkeit, sondern auch gegen andere korrosive Stoffe, und ist ziemlich widerstandsfähig (Barrierestufe 12).

**Verfügbarkeit:** 8I

K	G	R	S	W	L	I	C	M
16	1	1	1	–	–	–	–	6

**Initiative:** 1 + 1W6

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben

**Zustandsmonitor:** 16

**Verteidigungswert:** 22

**Fertigkeiten:** Athletik 3 (Werfen +3, nur Samenkapseln), Hexerei 6 (nur Antimagie), Nahkampf 4 (nur Fesselung durch die Wurzeln)

**Kräfte:** Ätzendes Sekret, Immunität (Feuer, Säure), Mystischer Panzer 6, Verschlingen (Pflanze), Verstärkter Panzer 6, Zwang. Einer von sechs ausgewachsenen Bäumen ist ein Dualwesen und besitzt die Kraft Regeneration.

**Angriffe:**

Samenkapseln (Früchte): Schaden 3K, 10/8\*/–/–/–

Verschlingen (Wurzeln/Ranken): Schaden 3B, 6/8\*/–/–/–

**Anmerkung:** \*Angriffe durch Samenkapseln können nur unterhalb der Blattkrone eines Baums stattfinden. Der Angriff durch Verschlingen ist direkter, da der Baum seine Oberflächenwurzeln und die Ranken, die häufig seinen Stamm hinaufwachsen, verwendet, um damit zuzuschlagen. Die maximale Reichweite dieses Angriffs vom Stamm als gedachtem Mittelpunkt aus ist gleich dem halben Radius der Blattkrone.



## MENSCHLICHE METAVARIANTEN

### (HOMO SAPIENS SAPIENS)

Seit dem Beginn des Erwachens und während der gesamten vorangegangenen Periode von mehreren Tausend Jahren wurden Menschen (*H. sapiens sapiens*) als Träger des gesamten Erbgutes der Metamenschheit und aller Metavarianten betrachtet. Und obwohl das gesamte menschliche Genom vor dem Erwachen vollständig kartografiert wurde, war immer noch nicht klar, was die einzelnen Gensequenzen tatsächlich bedeuteten. Heute verstehen wir genug, um zu erkennen, dass die dauerhafte Exposition an das Mana der Umwelt als Auslöser für die genetischen Expressionen wirkte, die wir heute sehen. Zurzeit arbeiten Wissenschaft und Forschung weiter an einem umfassenderen Verständnis.

- ❖ Ich verstehe immer noch nicht, wie Genetiker es nicht hinbekommen konnten, alle Expressionen mit den entsprechenden Genabschnitten in Verbindung zu bringen. Sie hatten ja schon eine voll sequenzierte, menschliche DNA. Was lief da schief?
- ❖ Stone
- ❖ Das ist kompliziert, aber erinnern wir uns erst mal daran, dass man für die Beobachtung von Genomsequenzen unglaublich starke Elektronen- und gleichphasige Energiefeld-Mikroskope braucht. Die Energien des Äthers zu beobachten erfordert ein Lebewesen oder ein Geistwesen, das dazu in der Lage ist. Diese Mikroskope sind von Natur aus technische Geräte, und es gab bis jetzt keine Durchbrüche dabei, jemanden während der Benutzung eines solchen Mikroskops astral wahrnehmen zu lassen. Zweifellos verfolgen die Forscher überall auf der Welt – und vielleicht sogar ein paar in der Schwerelosigkeit oder auf orbitalen Plattformen – Ansätze für neue Technologien. Inzwischen gibt es Versuche, die Fähigkeiten der Resonanz zu verwenden, um solche Marker zu identifizieren. Es ist auch wichtig, sich daran zu erinnern, dass die wenigsten Leute mit magischen Fähigkeiten in die erweiterten Biowissenschaften gehen, was die Zahl der Forscher, die bei diesen Ansätzen helfen könnten, stark einschränkt.
- ❖ Rikki
- ❖ Diese Versuche sind es, die die Aufmerksamkeit von Kräften außerhalb dieser Welt auf sich gezogen haben. Das Verständnis eurer Welt von ... Wissenschaft ... ruft bei ihnen Unbehagen hervor, ganz gleich, wie unterstützend viele zu sein scheinen.
- ❖ Refugee

### NARTAKI

Die früheste bekannte Metavariante des *H. sapiens sapiens*, die zum jetzigen Zeitpunkt wissenschaftlich dokumentiert ist, wurde zuerst in der Indischen Union bestätigt, und zwar während der Jahre kurz vor und während des Vorbeiflugs des Halleyschen Kometen 2061 und wieder 2077 beim Vorbeiflug des McNaught-Kometen. Während der Holi-Feierlichkeiten 2076 gab es einen zusätzlichen Anstieg des Mananiveaus am Ganges, der dazu führte, dass fünfhundert Individuen – alle weiblichen Geschlechts – plötzlich als Nartaki exprimierten.

Nartaki können leicht anhand ihrer zusätzlichen Arme identifiziert werden – sie haben ein oder mehrere zusätzliche Armpaare. Das und die variierenden Haut-

farben und -töne lassen Nartaki aus fast jeder Menge herausstechen. Durch ihre zusätzlichen Gliedmaßen gehören Nartaki zu den wenigen natürlich vorkommenden Säugetieren mit sechs oder gar acht Gliedmaßen. Nartaki besitzen außerdem überdurchschnittliche Stärke. Das lässt sich auf eine Vielzahl von Einzelfaktoren in ihrem Körper zurückführen, darunter angepasste Muskelstrukturen, ein spezieller Aufbau des Skeletts und sogar unterstützende hämatologische Eigenschaften.

- ❖ Diese Tatsache verändert sich, je mehr Paracritter aus der Familie der Säugetiere entdeckt werden, die ebenfalls mehr als zwei Paar Gliedmaßen besitzen. Pegasi waren nach dem Erwachen die erste dokumentierte Spezies mit dieser Eigenschaft, dann kamen Zentauren und Greifen. Lest weiter für weitere solcher Entdeckungen, die wir gemacht haben.
- ❖ Butch

Wie jüngst entdeckt wurde, leben weitere Gruppierungen von Nartaki im Arabischen Kalifat und bei den abgeschiedenen Stämmen in den Tiefen des Amazonasbeckens. Letztere Information wurde im Rahmen der FUNAI-Organisation durch die verbesserte Kommunikation mit den Völkern der Kawahiva und der Yanomami entdeckt.

- ❖ Moment mal! Ich dachte, dass alle Metamenschen aus dem tiefen Amazonas ausgesiedelt wurden?
- ❖ Clockwork
- ❖ Nein, es gibt immer noch viele Stämme, die sich mit dem Segen des Dschungels dort draußen verstecken. Es stehen immer noch gewaltige Entdeckungen auf dem Spiel, und Unternehmen wie das Genesis-Konsortium aus Ecuador verhandeln immer noch mit den Einheimischen und mit Amazonien.
- ❖ Genepeacer





## WALKÜREN

Nun, Leute, hier ist es, was jeder unbedingt sehen wollte. Ende Februar 2082 wurde eine Serie von Aufnahmen aus der Tiefen Matrix von einem User mit dem Namen „Skywatcher“ an die Öffentlichkeit gebracht. Wir werden hier nicht näher auf sein Dossier eingehen, da das nicht das aktuelle Thema ist. Das Thema ist, was in den Videos zu sehen war. Er drang in eine Gemeinde von sehr zurückgezogen lebenden Individuen ein, die sich in den nördlichen Fjorden Norwegens und auf Spitzbergen versteckt hielten. Bei diesen Individuen handelt es sich um Menschen mit Flügeln. Neben den Aufnahmen tauchten auch Blut- und DNA-Proben von mehreren der Individuen auf, die dort leben. Dadurch konnte bestätigt werden, dass dort tatsächlich geflügelte Menschen leben. Später tauchte weiteres Filmmaterial aus den indischen Städten Varanasi und Gorakhpur von Individuen während der Diwali-Festlichkeiten auf: mehr Leute mit Flügeln. Also an alle: Ja, wir haben „Engel“ unter uns. Das sind Individuen mit voll funktionsfähigen Flügeln, die sie zusammen mit ihren angeborenen magischen Kräften in die Lage versetzen, tatsächlich zu fliegen. In Indien und der SAW sind sie nicht als Walküren bekannt, sondern als *Garuda ke Santaan* (Kinder von Garuda) oder auch einfach als Garudan.

- Und damit begann das Feuerwerk! Heiliges Feuerwerk überall auf dem Planeten.
- The Smiling Bandit

Wie sich herausgestellt hat, gab es kleine Gruppen dieser geflügelten Leute – übrigens ausschließlich Menschen –, die sich in einer SURGE-ähnlichen Weise entwickelt hatten. Diejenigen, die sich auf diese Weise verwandelt hatten, wurde von der Skandinavischen Union versteckt, damit sie nicht zu Objekten einer verdrehten religiösen Verehrung oder eines Aberglaubens werden. Ähnliche Maßnahmen wurden in der Indischen Union unternommen, wie auch in der SAW im Bereich des alten Indonesien und Thailands. Die frühen Informationen, die von Skywatcher veröffentlicht wurden, wurden von Organisationen wie dem Genesis-Konsortium und Evo – über seine Tochterfirma ByDesign – als Vorlage verwendet.

- Der Teil daran, der wirklich stinkt, ist, dass das als Raptoren bekannte Kollektiv ebenfalls bestätigt und an verschiedensten Orten überall auf der Welt gefunden wurde, während das hier abgelaufen ist. Und das stinkt, weil in den Augen der Betrachter die „menschlich aussehenden“ Transformaten sehr schnell in den Status einer vollwertigen Metavariante erhoben wurden.

- Baka Dabora





## ATTRIBUTE DER MENSCHLICHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Nartaki	1-8*	1-6	1-6	1-8*	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Auffällige Hauptpigmentierung (S. 139), Shiva-Arme (1 oder 2) (S. 134); *je nach Anzahl der Shiva-Arme									
Walküre	1-7	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Funktionale Flügel (Typ 2) (S. 131)									

- Ich verstehe deine Empörung wirklich gut. Aber alle Tests, die auf der ganzen Welt an Individuen aus dem Raptoren-Kollektiv durchgeführt wurden, haben keine Fähigkeit zur eigenständigen Fortpflanzung gezeigt. Darüber hinaus scheinen die Angehörigen des Raptoren-Kollektivs SURGE-ähnliche Eigenschaften in mehr als nur einer Metavariante auszudrücken. Die Leute in den Raptoren-Kollektiven sind oft zögerlich, wenn es darum geht, sich zu offenbaren, und ich denke, zu Recht. Sowohl sie als auch die Walküren sind zum Gegenstand heißer religiöser Debatten in den Hauptstädten der großen Religionen der Welt geworden. Hinzu kommt, dass wir immer noch mehr über ihre Biologie lernen. Zum aktuellen Zeitpunkt sind die Informationen über sie so begrenzt, dass beide, sowohl Walküren als auch Raptoren, außer Headware, Cyberaugen und Cyberohren keine anderen Implantate haben können.

♦ KAM

Im Durchschnitt haben Walküren von den Zehen bis zum Schädel eine normale menschliche Körpergröße, wobei sich ihre Flügel um einen weiteren halben Meter bis Meter darüber erheben. Weibliche Walküren weisen an ihren Flügeln helle Farben und Schattierungen auf, die von weiß bis weizenfarben reichen, manchmal aber auch orangefarben oder rot sind. Bei männlichen Walküren tendieren die Flügel farblich zu grau, einschließlich dunkelviolet, blau und schwarz. Nichtbinäre Individuen können sich einer dieser Farbgebungen anpassen oder aber eine Mischung kreieren oder einfach ihr eigenes Ding machen. Bei manchen wurde sogar schon Dunkelgrün als Flügelfarbe gesehen. Beobachtungen von Individuen in der Skandinavischen und der Indischen Union zeigen, dass die Fortpflanzung von Walküren im Wesentlichen die Gleiche wie beim *Homo sapiens sapiens* ist. Anders als die Raptoren leiden Walküren nicht unter einer Veränderung ihrer Knochenstruktur oder Knochendichte. Sie haben einen Daumenfortsatz in Form einer Klaue am obersten Punkt ihrer Flügel, der in der Lage ist, erheblichen Schaden zu verursachen.

Versuche mit der Parkinson-Methode zur Bestimmung der magischen Befähigung bestätigen, dass Walküren eine Form des magischen Flugs verwenden, der durch ihre Flügel verstärkt wird. Zusätzliche Versuche lassen schlussfolgern, dass sie in der Lage sind, aktive magische Fähigkeiten auf dem Niveau ihrer menschlichen Gegenstücke zu haben.

- Lasst uns mal mit einer einfachen Tatsache anfangen: Die meisten Leute glauben nicht, dass Walküren irgendwas mit den Engeln der religiösen Mythologie zu tun haben. Wir haben genug unterschiedliche Formen der metamenschlichen Expression gesehen, um zu wissen, dass solche Dinge einfach passieren. Aber wenn ich von den meisten Leuten spreche, dann heißt das nicht alle! Man braucht keine großen Fertigkeiten im Umgang mit der Matrix, um auf Gruppen zu stoßen, in denen darüber geredet wird, wie Walküren den Willen des Göttlichen widerspiegeln oder eben nicht und wie die Art, wie die Gesellschaft sie behandelt (so eingeschränkt das bisher auch geschehen ist), sich auf uns

auswirkt. Einige sind bestürzt darüber, dass die „Engel“ nicht in Mekka oder im Vatikan erschienen sind. Der Vatikan hat eine kurze Stellungnahme veröffentlicht, die anerkennt, dass ihre „Menschlichkeit nicht durch die Wahrnehmung von Göttlichkeit belastet werden darf“, aber das hat die fanatischeren Theoretiker nicht von ihrem Tun abbringen können. Hinter den Kulissen allerdings haben einige Wissenschaftler berichtet, dass kirchliche Autoritäten versucht haben, diese Individuen als „Cherubim“ statt als Walküren zu bezeichnen, aber das hat offensichtlich nicht geklappt. Dennoch zeigt es, dass die religiöse Ansicht zu den Walküren zwar nicht vorherrscht, aber immer noch den Austausch mit ihnen beeinflussen könnte, während sie immer mehr mit der Welt zu tun bekommen.

♦ Marko

- Ich habe erfahren, dass es vielerorts bereits Kopfgelder auf Walküren gibt – meistens für lebende, aber nicht immer. Wirklich traurig. Das ist eine harte Art, in die Welt eingeführt zu werden, wenn auch kein Einzelfall.

♦ Thorn

## ORKISCHE METAVARIANTEN

(*HOMO SAPIENS ROBUSTUS*)

### HOBGOBLINS

Hobgoblins haben dieselbe Restlichtverstärkung wie die Stammlinie *Homo sapiens robustus*, ansonsten aber nicht viel mit ihr gemeinsam. Sie weisen grüne Hauttöne auf, die von einem matten Ocker bis hin zu kräftigem Waldgrün reichen. Sie besitzen einen schlankeren Körperbau, sind nicht so muskulös wie die Stammlinie, und auch ihre Kieferstruktur ist anders: Es fehlen die vergrößerten unteren Eckzähne. Stattdessen haben sie einen schmalen Kiefer mit spitzen Zähnen. Ihre Augen sind vollständig schwarz, sodass man Sklera, Pupille und Hornhaut nicht voneinander unterscheiden kann. Ein letzter Unterschied ist die in aller Regel weniger ausgeprägte Körperbehaarung.

- Hobgoblins hatten lange einen schlechten Ruf. Manchmal gehen sie fast als Menschen durch, vor allem bei schlechter Beleuchtung. Das hat ihnen die Anschuldigung eingebracht, sie seien feenartige Wechselbälger, die die Metamenschheit hinter Licht führen wollen.

♦ Red Anya

- Die Hobgoblins fern ihrer Heimat haben keine Fürsprecher oder Geldgeber, aber ich versichere euch, dass sie ein erheblicher Einflussfaktor sind, wenn sie an einem Ort in größerer Zahl zusammenkommen, da es insgesamt fast zweihunderttausend von ihnen gibt. Russland ist so weit gegangen, ihnen ständige Bewacher zuzuweisen, wenn sie verschiedene nationale Grenzen überschreiten, nur um sicherzustellen, dass jeder weiß, wohin die Hobgoblins gehen.

♦ Clockwork



## DER DRITTE GROSSE EXODUS

Der Großteil der Hobgoblin-Populationen lebt immer noch im Osten der arabischen Halbinsel und in Zentralasien, auch wenn eine signifikante Auswanderungsbewegung nach Turkestan es vielen ermöglicht hat, den Gettos ihrer ursprünglichen Heimat zu entkommen und mit der Entwicklung hin zu ihrer angestrebten nomadischen Lebensweise zu beginnen. Im Moment sind die größten Hobgoblin-Gruppen in vorübergehende Unterkünfte rund um den Balkhash-See in Turkestan gezogen, was ihnen die Aufmerksamkeit verschiedener Nationen eingebracht hat. Russland ist eine dieser Nationen, da es keine weitere große Gruppe von häufig temperamentvollen Leuten braucht, die sich entlang seiner südlichen Grenze niederlassen. Turkestanische Stämme und Gemeinden werden ebenfalls zunehmend hellhörig, während die riesige Gruppe von Metamenschen in Richtung ihrer noch zu verhandelnden Ländereien zieht.

Hobgoblins gehören zu den von Natur aus wilderen und entschlosseneren aller Metavarianten. Als entdeckt wurde, dass ihre Temperamentsausbrüche und Stimmungsschwankungen mit häufigen Veränderungen ihres Hormonspiegels einhergehen, wurden Behandlungsmöglichkeiten gesucht, um Mitgliedern dieser Metavariante zu helfen. Und auch wenn viele Repräsentanten ihrer Gemeinschaften und Clans diese Medikamente verwenden, wenn sie mit Außenstehenden zu tun haben, gilt es unter ihnen als eine Frage des Stolzes und der Ehre, einfach so zu sein, wie man ist, mit all ihrer emotionalen und ausdrucksstarken Art. Mithilfe dieser Medikamente konnten sie allerdings Verhandlungen vorantreiben, um endlich eigene Ländereien in der Mongolei und der nördlichen Mandschurei ihr Eigen nennen zu können. Leute, die nach einer dieser Nomadengruppen oder einem der Hobgoblin-Siedlungsgebiete suchen, sollten äußerst vorsichtig sein, da die meisten Mitglieder dieser Gruppen die stimmungsstabilisierenden Behandlungen nicht verwenden.

## OGER

Oger besitzen größtenteils dieselben körperlichen Charakteristika wie die Stammlinie *Homo sapiens robustus*, einschließlich der Restlichtverstärkung, der muskulösen Statur, der vergrößerten unteren Eckzähne und der spitz zulaufenden Ohrmuscheln. Die Angehörigen dieser Metavariante, die in größerer Zahl erstmals in Europa und Zentralasien dokumentiert wurde, sind etwas kleiner als der durchschnittliche Ork, haben eine glattere Haut, einen hervortretenden Kiefer und einen breiteren Mund. Sie haben einen leistungsfähigeren Verdauungstrakt, der es ihnen ermöglicht, auch Dinge zu essen, die eigentlich keine Nahrung sind, wie etwa Blechdosen und andere Abfälle (auch wenn diese sehr wenig echten Nährwert bieten). In den 2040ern wurden Oger des Kannibalismus bezichtigt, aber das wurde widerlegt.

In den Jahrzehnten, die auf die Abklärung der Natur ihres Verdauungstraktes folgten, machten Oger einige Fortschritte bei der Verringerung ihrer sozialen Ausgrenzung, aber viele treffen immer noch auf Hindernisse





in Gebieten, in denen die Denkweisen noch von den älteren Geschichten geprägt sind. Die Tatsache, dass sie vom Aussehen her nicht weit von der menschlichen Erscheinung entfernt sind, hilft ihnen, auch wenn ihr muskulöser Körperbau oft dazu führt, dass sie Beschäftigung in Branchen finden, in denen körperliche Arbeit gefragt ist. Oger machen einen wachsenden Prozentsatz der europäischen Orkpopulationen aus und haben sich damit arrangiert, dass man ihnen oft mit viel Voreingenommenheit entgegentritt. Viele von ihnen haben in der Trollrepublik Schwarzwald eine Heimat und ein neues Leben gefunden, wo sie die Rollen von Sprechern und Dolmetschern ausfüllen. Dies wiederum hat auch eine gewisse Anzahl von ihnen als Repräsentanten nach Seattle verschlagen.

- Ihre flexiblen Ernährungsmöglichkeiten haben sich als schweres Stigma erwiesen, das in manchen Kreisen nur schwer abgelegt werden kann. Wenn ein Oger wie jeder andere das Bedürfnis nach einem Snack oder einer leichten Mahlzeit verspürt, trifft er manchmal die Entscheidung, nach etwas zu greifen, das für ihn harmlos ist, aber in der Unternehmens- und Arbeitskultur ein schwerwiegender Fauxpas oder sogar ein Arbeitsverstoß sein kann.
- Dockhand #204

### DIE WILDESTEN WÄCHTER

Was der Öffentlichkeit bis vor Kurzem unbekannt war, ist der Einsatz von Oni, die bei ihrem Leben geschworen haben, den Kaiser, seine Frau und seine Familie zu beschützen. Historisch gesehen wurden Wachen von den vertrauenswürdigsten Kanzlern des Kaisers, bestimmten hoch angesehenen kaiserlichen Mäzenen und Ryumyos eigenen Sprechern ausgewählt. 2077 verfügte Kaiser Yasuhito, dass es eine Herausforderung geben würde, die jeder Person mit durch seinen Hof anerkanntem Status offenstünde. Hierbei wurde es Einzelpersonen ermöglicht, um das Recht zu kämpfen, die persönliche Leibwache des Kaisers zu sein. Die Herausforderungen wurden schlicht gehalten und waren größtenteils nichttödlich. Dieser Wettbewerb fand jährlich statt und wurde 2080 der breiten Öffentlichkeit bekannt, was zu einem Anstieg der Teilnehmerzahlen führte. In jenem Jahr nahm ein junger Oni an dem Wettbewerb teil und gewann schließlich. Igarashi Kazuki wurde durch seinen Sieg prominent und hat es seitdem geschafft, seine Position zu behalten. Mit Erlaubnis des Kaisers (und eines missgünstigen Rates) hat Igarashi eine kleine Elite-Einheit von Wachen aufgestellt. Jede dieser Wachen hat sich dem Ritus der Kirschblüte unterzogen, einem mystischen Pakt, der sie an das Leben des Kaisers bindet und ihre Loyalität sicherstellt. Diese Einheit besteht ausschließlich aus Oni-Kriegern. Jeder von ihnen ist ein Adept des Weges des Kriegers und folgt dem Bushido-Kodex. Sie haben sich als sehr geschickt erwiesen und dazu beigetragen, die Fähigkeit, das Können und die Ehre der Oni in den Augen des Kaisers und der Kaiserin zu erhöhen – was den Hardlinern missfällt.

- Für die Mäzene von Mitsuhamas und Shiawase war das eine bittere Pille, und der gemäßigte Kanzler, der 2082 von Renraku ernannt wurde, weigert sich, ihr Spiel mitzuspielen.
- Lei Kung

### ONI

Wie die Korobokuru traten auch die Oni zuerst im Japanischen Kaiserreich auf. Als eine Variante der *Robustus*-Stammlinie wurden sie zum Ziel von Hass, Angst und sogar Völkermord. In den ersten Jahren der Goblinisierung war es in der Tat schockierend, mitzuerleben, wie sich ein Individuum plötzlich und heftig in einen Oni verwandelte. Oni teilen die verbesserte Sehkraft und stärker entwickelten Muskeln ihrer *Robustus*-Stammlinie, aber das war es dann auch schon mit den Ähnlichkeiten. Der Hautton eines Oni ist einer von drei leuchtenden Farbtönen: leuchtend rot, blau oder orangefarben. In Kombination mit einer sehr kantigen Augenstruktur verleiht ihnen das ein wildes und oft unvergessliches Gesicht. Ihre Ohren stehen seitlich am Schädel ab, was ihnen nach Meinung einiger Beobachter einen elfischen Einschlag verleiht. Dieser ohnehin eindruckliche Schädel wird dann noch einprägsamer durch die Hörner, die aus den Schläfen emporwachsen.

Bis zum heutigen Tag entwickelt sich die Expression des Oni nur bei Leuten japanischer Herkunft oder Abstammung; nirgendwo auf dem Planeten wurden weitere Varianten dokumentiert. Oni kommen auf den japanischen Inseln in großer Zahl vor, was natürlich auch bedeutet, dass sie die vorherrschende Ork-Unterart auf der Insel Yomi sind. Das Wort Oni hat japanische Wurzeln und bezieht sich auf die Dämonen der japanischen Folklore. Frühere Forschungen und Dokumentationen haben bestätigt, dass die auf die Insel Yomi verbannten Oni trotz ihrer Absonderung und Unterwerfung durch die japanische Regierung und die japanischen Megakons in der Lage waren, eine eigene kulturelle Identität zu entwickeln. Das begann mit einer Struktur ähnlich dem feudalen Japan, wobei die meisten Oni dem Kodex des *Bushido* folgten, sich als Samurai zusammenschlossen und den verschiedenen Herrschern die Treue schworen, die sich auf der Insel





## ATTRIBUTE DER ORKISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
<b>Hobgoblin</b>	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Augen des Wahnsinns (S. 139), Reißzähne (S. 132), Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1									
<b>Oger</b>	1-9	1-6	1-5	1-8	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Zäher Magen (S. 131)									
<b>Oni</b>	1-8	1-7	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Auffällige Hautpigmentierung (S. 139), Augen des Wahnsinns (S. 139), Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Spitze Hörner (S. 134)									
<b>Satyr</b>	1-7	1-6	1-7	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Satyrbeine (S. 133)									

etabliert hatten. In den darauffolgenden Jahren versuchten viele Oni, ihre Art zu befreien und aufzuklären, indem sie ihre Form des *Bushido* an andere Oni weitergaben, die in Japan und auf der ganzen Welt leben.

## SATYRN

Satyrn sind die vielleicht auffälligste und gesellschaftlich einprägsamste Unterart des *Robustus*. Sie haben die Restlichtverstärkung ihrer Stammlinie und etwas zusätzliche Muskelmasse, unterscheiden sich von ihr aber hinsichtlich ihrer Gesichtsform, des Aufbaus ihrer Beine und ihrer Gesamtkörpermasse. Außerdem haben sie kurze Hörner, die oft nach hinten gebogen sind und sich über die Schläfen erstrecken, obwohl es auch Varianten gibt, die widder- oder stierartige Stoßhörner ausbilden. Satyrn haben verlängerte Kiefer mit schmalen Nasenzüngen und Wangenknochen. Ihnen fehlen die vergrößerten unteren Eckzähne der anderen *Robustus*-Ausprägungen.

Satyrn passen sich normalerweise an die Kulturen an, in denen sie leben. Es gibt stabile Populationen dieser Metavariante in ganz Europa, wobei größere Zahlen in der Ägäis, im Ostseeraum, der Trollrepublik Schwarzwald und in Nordfrankreich vorkommen. In den

nördlichen Ausläufern der Rocky Mountains innerhalb der Sioux-Nation und des Salish-Shidhe-Rats wurden ebenfalls neue Expressionen der Satyrn kontaktiert.

Die Gewalt gegen Satyrn, die in der zweiten Hälfte der 70er-Jahre einsetzte, nimmt immer noch zu, und fast alle hochkarätigen Satyrn des öffentlichen Lebens haben inzwischen Leibwächter. Satyr-Gemeinschaften haben damit begonnen, Sicherheitsanbieter zu engagieren, wenn sie es sich leisten können, und manchmal übernehmen einige Hooder diesen Job für wenig Geld.

## SEX UND GEWALT

2078 wurden Alamos 20K und andere Hassgruppen mit Gewalttaten und Morden an Satyrn in Verbindung gebracht. 2081 wurde dann jedoch eine weitere Verbindung zu diesen Vorfällen entdeckt, die einige Unruhe in den Sexindustrien der Welt verursacht hat. Satyrhörner und -hufe sind bei bestimmten Alchemisten und Taliskrämern sehr gefragt, die sie für das alchemistische Erzeugnis „Glorious Moon“ verwenden, das die Runde gemacht hat. Da Satyrn damit bares Geld wert sind, werden sie auch zunehmend bejagt.

## GLORIOUS MOON

**Formel:** Sauerstoffmaske, unbekannte Formel, Verbal (Befehl)

**Entzug:** 8

**Preis:** 1.500 ¥

Dieses Erzeugnis liefert endlich, was leistungssteigernde Substanzen seit Jahrzehnten versprechen. Es aktiviert den Blutfluss und verbessert beim Empfänger die Reaktion auf Pheromone. Meist bekommt man das Erzeugnis als kleines Fläschchen voll grüner oder blauer Flüssigkeit, das mit „Hoch die Tassen!“ beschriftet ist. Dieser leistungssteigernde Trank befähigt den Konsumenten, seine volle sexuelle Leistungsfähigkeit für eine Dauer von drei bis neun Stunden zu halten. Darüber hinaus verbessert er die Fruchtbarkeit. Wenn nur ein Teilnehmer der geschlechtlichen Vereinigung den Trank zu sich nimmt, liegt die Wahrscheinlichkeit, schwanger zu werden, bei 50 Prozent. Wenn beide Teilnehmer den Trank konsumieren, ist eine Empfängnis praktisch garantiert.

Wer das Erzeugnis herstellen kann, ist in mehrfacher Hinsicht sehr begehrt, einerseits weil die Nachfrage nach dem Produkt anhaltend hoch ist, andererseits, weil die Wettbewerber nicht wollen, dass eine so effiziente Behandlung überhaupt existiert. Ein Satyr muss nicht getötet werden, um an die Materialien zu kommen, die für dieses Erzeugnis benötigt werden, aber es ist auf jeden Fall eine traumatische Erfahrung.





## TROLLISCHE METAVARIANTEN

(HOMO SAPIENS INGENTIS)



### FOMORI

Fomori weisen dieselben Sichtfähigkeiten wie der primäre *Ingentis*-Metatyp auf, ebenso die starke Muskulatur, die ausgeprägten Hörner und die vergrößerten unteren Eckzähne. Im Vergleich zur Stammlinie haben sie allerdings eine kleinere Statur und weniger Dermalablagerungen. Ihre Hörner sind schmäler als die der meisten Trolle, was dabei hilft, die Vorurteile zu zerstreuen, mit denen sich andere Trolle häufig konfrontiert sehen. Eine ungewöhnliche Eigenschaft der Fomori ist, dass sie beim Erreichen des Erwachsenenalters alle eine ähnliche Größe erreichen, normalerweise innerhalb eines Toleranzbereichs von zehn Zentimetern.

### MINOTAUREN

Minotauren tragen keine Stier-DNA in sich, aber sie haben Hörner, weit auseinanderstehende Augen und breite, flache Nasen, die rinderartig aussehen. So sind sie auch zu ihrem Namen ge-

kommen. Ihr Körperbau ist kürzer und stämmiger als bei anderen Trolle, was sie nicht weniger stierähnlich macht.

Minotauren tauchten zuerst auf den griechischen Inseln und in Teilen der Ägäis auf, wobei sich die zweite Generation bis nach Konstantinopel, Zypern und Barcelona ausbreitete. Auch wenn ihr gebräuchlicher Name die Leute denken lässt, dass sie großartig darin sind, Höhlensysteme zu erkunden, haben sie tatsächlich stark in der Schifffahrt und anderen maritimen Berufen Fuß gefasst, und viele von ihnen sind – zusammen mit ihren Verwandten, den Riesen – Konzernbürger von Mærsk geworden. Spinrad International, Saeder-Krupp und (natürlich) Evo bieten Minotauren ebenfalls Konzernbürgerschaften und Beschäftigungsmöglichkeiten an.

- Diese Leute sind die Kraftpakete, die sich jeder Schiffskapitän wünscht. Ich kenne ein paar von ihnen auf Schiffen, die alle möglichen Waren vom Libanon nach Rota und Tanger transportieren. Normalerweise sind sie gut gelaunte Crewmitglieder, die für jeden Spaß zu haben sind und bereitwillig die Rolle des „großen dummen Muskelprotzes“ spielen. Ich denke, derjenige mit dem besten Humor ist der Typ, der sich Kaspian (ohne den Prinzen-Titel) nennt. Er ist oft in Sa Calobra südlich von Barcelona oder in der Cabrera Cantina zu finden, wenn er und seine Crew eine Weile vom Radar verschwinden müssen.
- Kane





Es ist unter anderem ihrem wachsenden Einfluss bei maritimen Megakonzernen zu verdanken, dass Minotauren viel von der Welt zu sehen bekommen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass ein Minotaure drei oder mehr Sprachen beherrscht, einschließlich ein paar Dialekten. Ihre Reisen haben sie auch zu großartigen Navigatoren werden lassen.

- ❖ Also ist die Idee von Labyrinthen mit einem mittendrin umherstreifenden Minotauren nicht wirklich ausgeschlossen.
- ❖ Slamm-O!
- ❖ Na klar, wenn es ihnen nichts ausmacht, dass die Decken viel zu niedrig sind.
- ❖ Riot

## RIESEN

Auch wenn die meisten Leute denken, Trolle seien groß, gibt es eine Metavariante, die die anderen buchstäblich um einen Kopf überragt. Riesen haben eine durchschnittliche Körpergröße von drei Metern, wobei auch ein paar Individuen dokumentiert sind, die zwischen dreieinhalb und vier Metern groß sind. Ihnen fehlen die Hörner und die Dermalablagerungen der Trolle, aber sie teilen mit ihnen den stämmigen Körperbau und die ausgeprägte Muskulatur. Riesen haben eine üppige Gesichtsbehaarung (zumindest die Männer) und eine rindenartige, ledrige Haut, was ihr raues, wettergegerbtes Aussehen noch betont. Wegen ihrer Größe ist ihre Muskulatur über einen größeren Bereich verteilt, was ihnen eine schlankere Erscheinung verleiht als bei anderen Angehörigen der *Ingentis*-Subspezies. Riesen sind darüber hinaus eine der wenigen Metavarianten, die eine ungewöhnliche Tendenz zur genetischen Umkehrung haben – etwa eine von vier weiblichen Nachkommen von Riesen ist menschlich (*Homo sapiens sapiens*). Diese seltsame genetische Umkehrung passiert am häufigsten in der Pubertät, wurde aber auch schon bei einem weiblichen Individuum beobachtet, das Ende dreißig war. Die Gründe dafür werden noch untersucht, aber bisherige Forschungsergebnisse deuten nicht darauf hin, dass externe Reize wie die Geografie, verminderte astrale Hintergrundstrahlung (also Manablasen oder -hohlräume) oder eine Umkehr in der Familie der Eltern Einfluss hätten.

- ❖ Ich habe mir das mal genauer angeschaut, nachdem ich Rikkis Daten bekommen hatte. Die Quellen, inklusive einiger, die von offensichtlich vorurteilsbehafteten Organisationen stammen, haben gezeigt, dass der Prozess der Umkehrung zu einer rezessiven Expression werden könnte, die dazu führen könnte, dass sich die nächste Generation erneut als Riese zeigt. Einige der untersuchenden Forscher sind sehr daran interessiert, den Auslöser dieser genetischen Umkehrung zu entdecken, in der Hoffnung – und ich zitiere –, „das richtige Gleichgewicht zwischen Mensch und Metamensch wiederherzustellen“.
- ❖ Riot
- ❖ Das ist sehr beängstigend. Wenn jemand tatsächlich einen Auslöser findet und lernt, wie man ihn benutzt, könnte die gesamte Metamenschheit in Gefahr sein.
- ❖ G-Nome

Die ersten Riesen wurden in der Skandinavischen Union entdeckt. Weitere Vertreter dieser Metavariante wurden in Bergregionen wie den Alpen, dem Himalaja, den Cascades der Rocky Mountains sowie in den Anden entdeckt, die sich von Ecuador bis nach Nordchile und weiter nach Patagonien im äußersten Süden erstrecken. Gemeinschaften von Riesen bildeten sich ab den 2050ern an Orten wie der Trollrepublik Schwarzwald und in den Regionen Sangay und Llanganates in Ecuador.

In der Hoffnung, dort einen Zufluchtsort zu finden, zogen viele Riesen in den 70er-Jahren in die Trollrepublik Schwarzwald, aber wie Trolle in vielen anderen Teilen der Welt haben sie feststellen müssen, dass es nicht genügend Unterkünfte für Leute ihrer Größe gibt. Viele von ihnen sind inzwischen weitergezogen und suchen immer noch nach einem Ort, an dem sie sich niederlassen können und der wirklich zu ihnen passt.





## ZYKLOPEN

Die Zyklopen sind eine Metavariante, die zuerst in der Ägäis beobachtet wurde. Sie sind sogar noch massiger gebaut als Trolle und haben wenig Kopf- und Körperbehaarung. Am bekanntesten sind sie für ihr großes einzelnes Auge, das direkt über der Nasenwurzel liegt. Ihre mediterrane Herkunft hat ihnen eine gut gebräunte Haut verliehen, ganz ohne die Dermalablagerungen der trollischen Stammlinie. Üblicherweise haben sie ein einzelnes Horn, wenn sie überhaupt Hörner haben. Ein paar wenige Exemplare haben mehrere Hörner, die ungleichmäßig auf dem Schädel verteilt sind. Da diese Hörner jedoch sehr unbequem sind, entfernen einige Zyklopen sie.



Einige Mediziner hatten die Theorie, dass ein zusätzliches implantiertes Cyberauge Zyklopen in die Lage versetzen könnte, stereoskop wahrzunehmen, aber das hat nicht funktioniert. Selbst wenn sie dann den nötigen Aufbau der Augen haben, fehlen ihnen die neuralen Voraussetzungen, Signale von zwei Augen zu verarbeiten. Statt ihnen eine Verbesserung des Sehvermögens zu geben, verursacht ein zweites Auge lediglich Kopfschmerzen. Dank seiner Größe verleiht ihnen ihr Einzelauge aber eine hinreichende Tiefenwahrnehmung.

Auch wenn sich andere Metavarianten weit über ihre Herkunftsgebiete hinaus ausgebreitet haben, gilt das für die Zyklopen nicht so sehr, die immer noch zum Großteil im Mittelmeerraum, der Ägäis und der Schwarzmeerregion leben. Es gibt allerdings eine Gemeinschaft von Zyklopen, die sich in der Karibischen Liga als Teil der Bevölkerung der Bahamas gebildet hat. In den Sprawls und Märkten, wo man auf Zyklopen treffen kann, finden sie häufig Beschäftigung als Türsteher, Leibwächter, Schläger oder Späher.

- ◆ Späher? Nicht als Späher ... als Scharfschützen! Ich habe vielleicht ein halbes Dutzend von diesen langen Kerlen in der Karibik gesehen, von denen jeder ein sehr beeindruckendes Stück Ausrüstung in der Stahlguss-Variante mit hoher Reichweite bei sich trug. Ich weiß nicht, wie ich das übersehen konnte, aber ein guter Scharfschütze ist unter den richtigen Umständen oft fünf bis zehn andere Besatzungsmitglieder wert. Wenn ich also jemand wäre, der versucht, Talente für ganz bestimmte Aufgaben zu gewinnen, würde ich mir diese Leute genauer ansehen. Sie sind jeden Nuyen wert.
- ◆ Kane
- ◆ Kane hat recht. Die Türken und Israelis haben entdeckt, dass Zyklopen mehr als nur Schläger sind, obwohl sie auch dazu immer noch gut taugen. Einigen Kommandanten ist es gelungen, ein Trainingsprogramm für Zyklopen zusammenzustellen, das ihrem aufbrausenden Temperament entgegenkommt. Tatsächlich können diese Leute aufgrund ihrer beträchtlichen Muskelmasse und Tragkraft mit Langstreckengewaffen mit erheblich mehr Feuerkraft ausgestattet werden, als es bei anderen Scharfschützen normalerweise möglich ist. Krime arbeitet heimlich mit den Türken zusammen, um diese Gelegenheit zur Erweiterung seiner Geschäftsfelder voranzutreiben. Und selbst Old Man Krime hat wahrscheinlich eine „gute alte“ Zeit, wenn er an die sich anbahnenden Anti-Schiff-Möglichkeiten denkt. Weil Panzerabwehr so was von gestern ist.
- ◆ Axis Mundi

### ATTRIBUTE DER TROLLISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Fomori	1-9	1-6	1-6	1-8	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
Vor- und Nachteile durch Metavariante: Infrarotsicht, Magieresistenz, Robust Gebaut 2									
Minotaure	1-10	1-5	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
Vor- und Nachteile durch Metavariante: Infrarotsicht, Robust Gebaut 2, Spitze Hörner (S. 134)									
Riese	1-9	1-5	1-6	1-10	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
Vor- und Nachteile durch Metavariante: Infrarotsicht, Rindenhaut (S. 129), Robust Gebaut 2									
Zyklop	1-9	1-5	1-6	1-10	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
Vor- und Nachteile durch Metavariante: Infrarotsicht, Robust Gebaut 2, Zyklopenauge (S. 139)									

\* Die für Trolle geltenden höheren Ausrüstungskosten (SR6, S. 247) gelten auch für ihre jeweiligen Metavarianten.



# ZWERGISCHE METAVARIANTEN

(HOMO SAPIENS PUMILIONIS)

## DUENDE

Bei der Analyse von Daten aus mehreren zuvor nicht verfügbaren Quellen wurde eine neue Metavariante der Sechsten Welt bestätigt. Sie ist Teil der *Pumilionis*-Subspezies und hat den Namen „Duende“ erhalten. Die größte Bevölkerungsgruppe dieser Metavariante entstammt den Philippinen, aber weitere Gemeinschaften wurden in den afrikanischen Nationen Mali-Foso und Niger sowie auf dem südamerikanischen Kontinent in Peru bestätigt. Sie sind für ihre fast ebenholzschwarze glatte Haut, ihr nahezu weißes oder blondes Haar und ihre durchdringend violetten Augen bekannt und sind der *Pumilionis*-Subtyp, der unter weitreichenden genetischen Veränderungen leiden musste. Ursprünglich wurden sie von Purinsu Ribon entdeckt und klassifiziert, einer Tochtergesellschaft von Shiawase, die sich auf DNA-Forschung und das Metamenschliche Genom-Projekt konzentrierte. Die Duende besitzen rekombinante RNA, die der MMVV-Variante ähnelt, wie sie die Goblins aufweisen, eine Variante MMVV-infizierter Zwerge.

Duende leiden allesamt unter *Urticaria solaris*, der sogenannten Sonnenkrankheit, und zwar in einer extrem gefährlichen Ausprägung, was sie daran hindert, bei Tageslicht nach draußen zu gehen, sofern der Himmel nicht gerade sehr stark bewölkt ist. Sie besitzen dieselbe Widerstandskraft gegen Gifte wie die *Pumilionis*-Stammlinie und verfügen nicht nur über deren Infrarotsicht, sondern auch über Restlichtverstärkung. Sie sind darüber hinaus außergewöhnlich flink, nicht nur in Bezug auf Bewegungen, sondern auch bezüglich ihrer Reaktionszeit. Dieses Detail hat vielen ihrer Gegner einen ordentlichen Anteil an gebrochenen Knochen und zerschmetterten Kiefern eingebracht. Duende haben außerdem einen triebhaften Hunger auf fleischliche Proteine: Rind, Geflügel, Fisch usw.

Was unter ihren Eigenschaften allerdings wirklich herausragt, ist die Tatsache, dass sie eine gewisse natürliche Immunität gegen alle bekannten Formen des menschlich-metamenschlichen vampirischen Virus haben, einschließlich des Krieger-Stamms, der Ghule erschafft.

- Und bevor nun irgendjemand mit einer Weltverschwörung der Vampire ums Eck kommt, erlaubt mir den Einwurf: Ich bin derjenige, der diese Informationen ausgegraben hat, als ich die Konzerne unter die Lupe genommen hatte, die knietief in der KFS-Forschung steckten. Purinsu Ribon hatte eine rekombinante metagenetische Therapie angewandt, die auch jetzt noch sehr experimentell ist. Die Therapie schloss die Arbeit mit Virenträgern der MMVV-Stämme I und III ein. Sie untersuchten, wie MMVV eine Infektion mit dem Kognitiven Fragmentierungssyndrom zu verhindern schien. Die Spuren des MMVV in den Duende könnten mit dieser Forschung in Zusammenhang stehen.
- Butch
- Das Aufspüren der Duende-Populationen wurde letztlich durch Anstrengungen des Genesis-Konsortiums mit Unterstützung durch Amazonien, Ecuador, Peru, Chile, die ADL und Russland ermöglicht. Die genetische Sequenzierung von Individuen deutet darauf hin, dass sich der Ursprung der Population in Peru, der Region um die Bucht von Osaka in Japan und der Chicago Containment Zone (der heutigen Erneuerungszone) befindet.
- Rikki
- Die Populationen in Chicago und Osaka waren der Wirkung eines aerosolen Wirkstoffs unterworfen, der in diesen Gebieten eingesetzt wurde und sie SURGE-ähnlichen Bedingungen ausgesetzt hatte. An beiden Orten gibt es Laboratorien, die nicht offiziell verzeichnet sind. Ein Duende, der aus dem Labor in Osaka entkommen konnte, hatte den Namen Gong. Er ist in Sicherheit, und ich kann bestätigen, dass er keinerlei Spuren einer MMVV-Infektion aufweist. Diese Duende scheinen alle die Immunität gegen Gifte zu haben, aber nichts von dem ganzen bösen Zeug, das sonst mit einer Infektion einhergeht – es sei denn, man zählt das Essen von rohem (nicht metamenschlichem) Fleisch und den übermäßigen Bedarf an Sonnencreme zu dem ganzen bösen Zeug.
- Old Crow

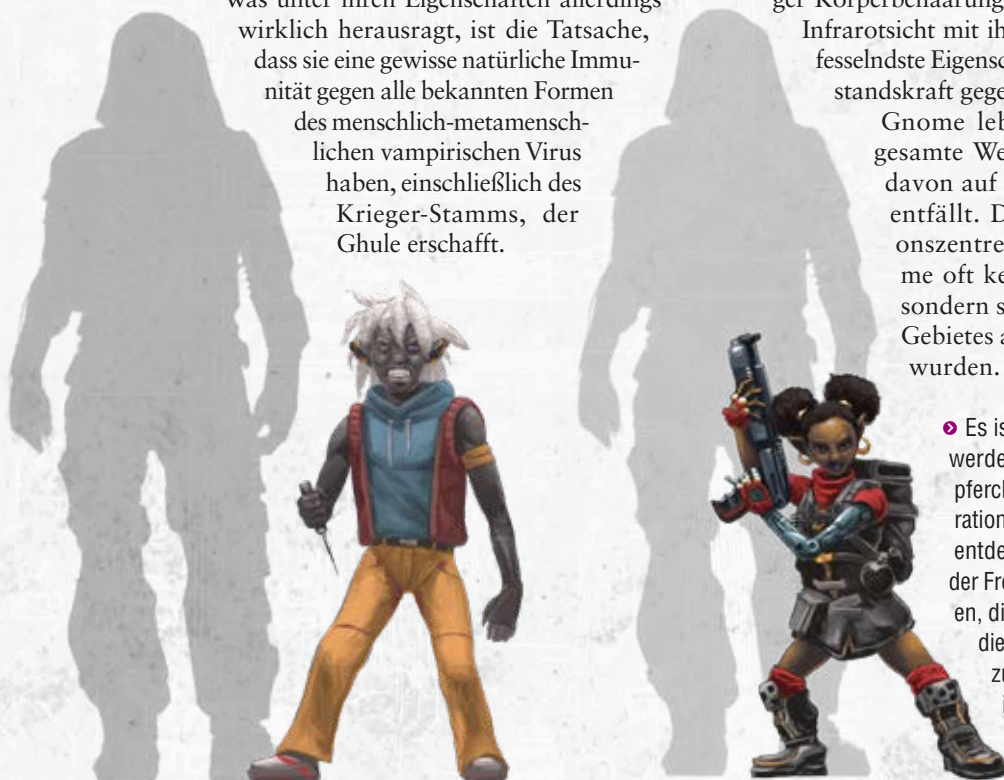
## GNOME

Gnome sind kleiner als Zwerge und haben viel weniger Körperbehaarung, teilen aber die Fähigkeit zur Infrarotsicht mit ihrer Stammlinie. Ihre vielleicht fesselndste Eigenschaft ist ihre angeborene Widerstandskraft gegen jede Art von Magie.

Gnome leben weit verstreut über die gesamte Welt, wobei eine große Anzahl davon auf Mitteleuropa und Kleinasien entfällt. Das Fehlen großer Populationszentren bedeutet auch, dass Gnome oft keine eigene Kultur ausbilden, sondern stattdessen die Gebräuche des Gebietes annehmen, in dem sie geboren wurden.

- Es ist noch schlimmer als das. Gnome werden immer noch gewaltsam eingepfercht und isoliert. Viele Schattenoperationen haben überall auf der Welt Lager entdeckt. Amazonien, Azanien, Aztlan, der Freistaat Kalifornien, Frankreich, Indien, die Tírs und Jakutien bemühen sich, diesen Personen sichere Zufluchtsorte zu bieten und ihnen zu helfen, aus ihrer Isolation herauszukommen.

• Frosty







走る

波岳山

家電  
HANADA

太陽

太陽

太陽



## GNOMENZENTREN

Gnomische Überlebende beginnen gerade erst damit, sich eigene Gemeinschaften aufzubauen, teils um sicherzustellen, dass die Ausrottung, die sie gezeißelt hat, nicht weiterbesteht. Eine dieser Gemeinschaften befindet sich in Jakutien am nördlichsten Ende des Baikalsees außerhalb der neuen Evo-U-Bahn-Station in Nischnean-garsk. Die Korrigan haben eine Zuflucht innerhalb der Brocéliande-Wälder errichtet, die aktuell fast dreihundert Individuen beheimatet.

## HANUMAN

Bei ihrer ersten Begegnung mit der zivilisierten Welt wurden die Hanuman fälschlicherweise als Erwachte Affen (*Macaca mulatta*; Rhesusaffe) klassifiziert, die hauptsächlich auf dem indischen Subkontinent vorkommen. Spätere Studien bestätigten sie aber als Metavariante der *Pumilionis*-Stammlinie. Hanuman besitzen die Infrarotsicht und die verringerte Größe der Zwerge, verfügen aber über weitere Eigenschaften, die stark vom zwergischen Metatyp abweichen. Sie sind nach Hanuman, einem Gott der Hindu, benannt und weisen mehrere affenartige Eigenschaften auf, wie zum Beispiel verlängerte Gliedmaßen, einen üppigen Haarwuchs am Unterkörper, das Fehlen von Gesichtsbehaarung, vergrößerte Ohrmuscheln und einen Greifschwanz. Das alles kombiniert sich zu einer agilen Spezies, deren Vertreter oft meisterliche Kletterer und Akrobaten sind.

Die Populationen der Hanuman auf der Welt haben angefangen, sich über ihre kleinen Kollektive hinaus zu verbreiten. Viele Hanuman haben die Welt der Megakonzerne betreten, was nicht nur an Evo liegt, sondern auch an Regency MegaMedia und Horizon.

## KOROBOKURU

Die Variante der Korobokuru hat die Infrarotsicht, die verringerte Körpergröße, die scharf gezeichneten, markanten Gesichtszüge und die Giftpersistenz der zwergischen Stammlinie. Sie weisen eine größere Vielfalt bezüglich der Augen, der Körperbehaarung und der gesamten Muskulatur auf. Ihre Augen sind häufig mandelförmig, und ihre Körperbehaarung und Gesichtsbehaarung ist im Vergleich zu den anderen *Pumilionis*-Typen weniger üppig, was sich oft in weniger oder kürzeren Bärten und kürzerem und dünnerem Haar äußert. Die Muskeldichte – wie auch ihre Körpermasse insgesamt – ist geringer als beim gewöhnlichen Zwerg. Sie weisen einen schlankeren, muskulöseren Körpertonus und einen beschleunigten Metabolismus auf.

Die Metavariante der Korobokuru ist in Japan am häufigsten, insbesondere unter dem Volk der Ainu auf Hokkaido. Sie hatten ihre Schwierigkeiten, in Japan akzeptiert zu werden, sodass viele in tolerantere Länder wie die NAN, den Freistaat Kalifornien, Indien, Jakutien, Ecuador, Amazonien und den Vatikanstaat ausgewandert sind. Bei Letzterem liegt das daran, dass der Vatikan Korobokuru-Kindern kurz nach dem Erwachen eine sichere Zuflucht zur Verfügung stellte.

- Die Korobokuru geben fantastische Models ab und werden häufig für Medienformate wie *Moderne Metamenschheit* oder Horizons Matrixshow *Bemerkenswerte Völker der Welt* gecastet. Viele Korobokuru haben auch Wege gefunden, sich in den Politikwissenschaften oder anderen Sozialwissenschaften Wissen anzueignen, was ihnen bei Verhandlungen zwischen Ländern bzw. Megakons einen Fuß in der Tür sichert.
- WuPing





## ATTRIBUTE DER ZWERGISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
<b>Duende</b>	1–7	1–6	1–8	1–6	1–7	1–6	1–7	1–6	1–6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Sonnenlicht, Extrem), Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Toxinresistenz, Ungewöhnliches Haar (S. 140)									
<b>Gnom</b>	1–4	1–6	1–6	1–4	1–7	1–7	1–6	1–6	1–6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Magieresistenz, Neotenie (S. 141), Toxinresistenz									
<b>Hanuman</b>	1–6	1–7	1–6	1–7	1–6	1–6	1–7	1–6	1–6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Affenfüße (S. 131), Greifschwanz (S. 132), Infrarotsicht, Toxinresistenz, Ungewöhnliches Haar (S. 140)									
<b>Korobokuru</b>	1–7	1–6	1–6	1–7	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Schnelligkeit (S. 134), Toxinresistenz, Ungewöhnliches Haar (S. 140)									
<b>Menehune</b>	1–7	1–7	1–5	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Schwimmhäute (S. 134), Toxinresistenz, Unterwassersicht (S. 136)									
* Die für Zwerge geltenden höheren Ausrüstungskosten (SR6, S. 247) gelten auch für ihre jeweiligen Metavarianten.									

## MENEHUNE

Diese Metavariante besitzt ebenfalls Infrarotsicht und erreicht vergleichbare Körpergrößen wie die zwergische Stammlinie, hat dabei aber ein eher spitzes Gesicht. Ihre Körperbehaarung ist dichter als bei gewöhnlichen Zwergen, und sie haben bemerkenswert dichte, volle Augenbrauen. Ihre Nasenflügel sind im Allgemeinen breit und flach und besitzen einen Muskellappen in den Nasenlöchern, der sich schließen lässt und so verhindert, dass Wasser eindringt. Sie haben lange Füße mit Schwimmhäuten und zusätzlichen Hautschichten, sodass ihre Füße Schwimfflossen ähneln. Ihre Gesamtmuskeldichte ist geringer als bei der *Pumilionis*-Stammlinie, und sie haben eine zusätzliche dünne Schicht aus kälteisolierendem Fett am gesamten Körper. Kombiniert man all das mit den Nickhäuten über ihren Augen, hat sich diese Spezies extrem gut an das Leben im Wasser angepasst.

Ursprünglich wurde angenommen, dass Menehune in den Gewässern rund um das Königreich Hawai'i beheimatet sind, aber sie stammen tatsächlich von den transozeanischen Küsten. Heutzutage kann man sie überall auf der Welt antreffen. Viele Menehune-Gemeinden teilen ihre Territorien mit anderen intelligenten Meeresbewohnern wie den Merrow, den Meistersingern oder Seedrachen. Mehreren Gerüchten zufolge dienen sie als Spione und Baumeister an Orten, die von der Seedrachin unterstützt werden.

- Moment mal, plötzlich verstehe ich, warum ich da einige Zwerge in den tieferen Bereichen des Seattler Untergrunds gesehen habe. Da gab es eine sehr gesellige Gruppe von Personen, die dort tief unten bei der Errichtung von Absicherungen halfen, dabei aber sehr bemüht waren, ihren Aufenthaltsort geheim zu halten.
- Slamm-O!
- Ehrlich, diese Kerle sind normalerweise ausgeglichen und lebenslustig. Ihre Körperbehaarung ist nicht ganz wie ein Pelz, fühlt sich aber verdammt gut an, wenn man einen davon zum Kuscheln bekommt. Ein Typ, den ich mal getroffen habe – ich glaube, sein Name war Light oder Licht –, arbeitete mit den küstenbewohnenden Gemeinschaften der Maori in Neuseeland zusammen, um die Überfischung der Meeresschluchten zu vermeiden. Er ist ein Adept, und obwohl er auf der Tanzfläche keine gute Figur abgibt, wird er fantastisch, wenn man den Tanz in den Pool verlegt.





# METASAPIENTE: SIE DENKEN ALSO SIND SIE

Nun, da die Vernunftbegabung bei nichtmetamenschlichen Spezies von den meisten multinationalen Konzernen und Organisationen sowie dem Konzerngerichtshof auch anerkannt wurde, erweitern wir, die Bürger dieser Welt, unser Verständnis des vollen Umfangs von metamenschlicher Diversität. Während die Metavarianten im Allgemeinen als klar identifizierbare und fortpflanzungsfähige Ableger der Stammlinie des *Homo sapiens* aus der Zeit vor dem Erwachen angesehen werden, sind Metasapiente Lebewesen mit einer offensichtlich nichtmetamenschlichen Zugehörigkeit.

- ◊ Ich sehe schon, Gestaltwandler und die meisten Infizierten werden wieder einmal ignoriert.
- ◊ Markus

- ◊ Schau einfach mal in den entsprechenden Teil dieses Uploads!
- ◊ Glitch

Seit den späten 2040ern und 2050ern haben sich mehrere Spezies in vielen Teilen der Welt erfolgreich um Anerkennung und sogar Staatsbürgerschaften bemüht. 2081 wurden nach ernsthafter Prüfung durch die Vereinten Nationen und den Konzerngerichtshof schlussendlich auch die Merrow als vernunftbegabt anerkannt.

- ◊ Ein paar von uns hier in der Smaragdstadt haben das schon aus einem Kilometer Entfernung kommen sehen!
- ◊ Slamm-O!

Verschaffen wir uns rasch einen Überblick.

## MERROW (MERHOMO MARINA)

Ja, es stimmt! Diese Wesen haben endlich eine gewisse Anerkennung als Sapiente erhalten, was es ihren Gemeinschaften ermöglicht, die vollständige Anerkennung bei verschiedenen Regierungsbehörden anzustreben. Evo erkennt sie natürlich alle an, und verschiedene Aquakultur- und Landwirtschaftsunternehmen reichen Merrowgemeinschaften eine helfende Hand. Die Indische Union, Amazonien, Jakutien, Aztlan, die NAN, Spanien, Griechenland, Italien und Seattle waren die Ersten, die die Merrow auf nationaler Ebene anerkannten und ihnen die Staatsbürgerschaft gaben, und dreißig weitere Nationen prüfen dies gerade. Durch Finanzmittel und Schirmherrschaften, die von mindestens zwei Großen Drachen und drei Megakonzernen bereitgestellt und eingerichtet wurden, hatten ihre Bemühungen einige beneidenswerte Erfolge.

- ◊ Das größte Hindernis, das man bei der Verständigung mit den Merrow hatte, war die Kommunikation. Bestimmte Exo-Technologien (Klebmikrofone und Lautsprecher) und kybernetische Implantate sowie die zusätzliche Verwendung einer Zauberformel, die von ihren eher magisch veranlagten Individuen verwendet wird, haben schließlich bei der Verständigung geholfen. Eine recht erstaunliche Möglichkeit der

Kommunikation ist dabei in den Vordergrund gerückt. Es ist die Gebärdensprache, die eine weitere Möglichkeit aufgebracht hat, über kurze Entfernungen ohne die Notwendigkeit einer Lautäußerung zu kommunizieren.

- ◊ Sounder
- ◊ Aber hier, in der Tiefe des blauen Ozeans, klingen ihre Stimmen einfach herrlich.
- ◊ Eeroo

Merrow sind eine Spezies der Meere. Sie haben einen orkähnlichen Oberkörper, häufig mit Zierflossen und Kämme an ihren Ohrmuscheln und entlang ihres Rückens, die manchmal bis an ihre untere Körperhälfte heranreichen. Der Unterkörper ähnelt dem Leib eines geschuppten Wals. Ihre Augen sind um fast die Hälfte größer als die eines Metamenschen. Die größere Fläche der Iris in Kombination mit einer erhöhten Dichte von Stäbchen und Zapfen verleiht ihnen ein breites Sichtspektrum, das bis ins Ultraviolett reicht. Ihr Schädel hat eine ausgeprägte Kieferpartie, die 38 Zähne enthält – sechs mehr als metamenschliche Schädel –, und sie haben verlängerte Nasengänge, die ihnen in Verbindung mit den Kiemenklappen an der oberen Brust manchmal eine gewisse Ähnlichkeit mit Seepferdchen verleihen. Sie sind zu Sprache und anderen komplexen Lautäußerungen fähig – was sie fast so lange geheim gehalten haben wie die Nagas, damit sie Gelegenheit hatten, uns Oberflächenbewohner und unsere vielen Eigenarten besser verstehen zu können, ohne sich mit der Notwendigkeit einer Antwort herumschlagen zu müssen.

- ◊ Seien wir mal ehrlich, sie haben schlichtweg unser aller Arroganz ausgenutzt.
- ◊ Sounder
- ◊ Da wirst du von mir keinen Widerspruch hören.
- ◊ Eeroo

Ihre Körperfarben ähneln den Tönen und Schattierungen ihrer Wohnstätten unter Wasser, wahrscheinlich zu Zwecken der Tarnung. Wenn sie unter Stress stehen – oder bei Balzritualen –, ändern sie häufig die Farbe ihrer Seiten- und Brustflossen und stellen dann leuchtende Farben zur Schau.

- ◊ Die Sprache der Merrow – oder eher die Sprachen der Merrow – verwenden bei einer vollwertigen Unterhaltung untereinander sowohl Klangfarben als auch Tonfrequenzen weit außerhalb des Wahrnehmungsbereichs eines durchschnittlichen Metamenschen. Ich habe spezielle Ausrüstung und den Digidog eines Freundes verwenden müssen, um mir über diesen Aspekt klar zu werden. Der Köter konnte ihre Frequenzen hören, und es machte ihn ängstlich, was wiederum die Hardware meiner Cyberohren zum Ausrasten brachte.
- ◊ Kane

Mit der Unterstützung anderer Meeresbewohner hat sich unsere Kommunikation mit und das Verständnis von den Merrow entscheidend verbessert. Sie haben eine höhere Neigung, als Zauberer und Adepten der verschiedenen Pfade zu Erwachen, und alle Angehörigen dieser Spezies zeigen zumindest passive Kräfte. Neben ihrer offensichtlichen Anpassung an den aquatischen Lebensraum ermöglichen diese latenten magischen



Kräfte ihnen das Tauchen ohne Hilfsmittel in größeren Tiefen, als sie jeder Luftatmer erreichen könnte. Selbst jenseits der Dreitausend-Meter-Marke gibt es größere Merrow-Gemeinschaften.

Als Kiemenatmer ohne die Fähigkeit der zweibeinigen Fortbewegung benötigen sie besondere Hilfsmittel, wenn sie sich an Land fortbewegen müssen. Viele ihrer Magienutzer verwenden Levitationszauber und Luftatmungs magie, wenn sie an Land zu tun haben, aber es sind auch einige persönliche Fahrzeuge für sie in Entwicklung.

## EVO LANDLÄUFER

### (MOTORISIERTES PERSONENKRAFTFAHRZEUG)

Der Landläufer wurde mit einem strapazierfähigen Elektromotor und einem modifizierten Fahrgestell gebaut, das an die Entwürfe der Segways aus früheren Zeiten erinnert. Das Design basiert auf einem Chassis mit drei Rädern, das eine aufrechte Liegevorrichtung mit einem Wasseraufbereitungssystem für Kiemenatmer trägt, die für längere Zeit über Land reisen wollen. Das Wasseraufbereitungssystem kann fast 24 Stunden lang arbeiten, ohne dass Inhalt oder Filter getauscht werden müssen.

HANDL.	BESCHL.	GESCHW.- INTERVALL	HÖCHST- GESCHW.	RUMPF	PANZ.	PILOT	SENSOR	SITZE	VERF.	PREIS
2/2	5	10	20	2	1	2	1	1	4L	15.000 ¥

**Standardausstattung:** Extremumgebungsmodifikation (Wasser), Solarzellen

## NAGAS

### (CUSTOS SERPENS)

Wenn es ein Beispiel für metamenschliche Hybris in Kombination mit Verschwörungstheorien gibt, dann sind es die Nagas. In den ersten Jahrzehnten nach ihrem Erscheinen wurden sie als trainierbare Paracritter gesehen, die sich ideal für paranormale Sicherheitsaufgaben und die Verstärkung der magischen Verteidigung eigneten. Tatsächlich waren die Nagas aber eine intelligente Spezies, die auf der ganzen Welt in einem „Beobachte und Lerne“-Modus operierte. Obwohl sie erstmals 2013 im damaligen Laos und Kambodscha entdeckt wurden, lernten sie durch List und Beobachtungen viel über die metamenschliche Welt, einschließlich solcher Themen wie Finanzen, zwischenmenschlicher Kommunikation, Wissenschaft und gesellschaftliche Normen und Sitten. Als Nagas auf der ganzen Welt begannen, sich an Orten wie Angkor Wat in Kambodscha und Manaus in Amazonien zu versammeln, gründeten sie autonome Gebiete. Vor Kurzem hat die Entdeckung der Naga-Kommune im Bakongo Stammesland dazu geführt, dass andere weniger Erwachte Nationen den Nagas größere Aufmerksamkeit schenken.

Der Körper der Nagas sieht aus wie der Körper einer großen Schlange mit physischen Variationen, die den weltlicheren Formen von Schlangen, Giftnattern, Vipern, Würgeschlangen und sogar Kobras ähneln. Nagas besitzen häufig aktive magische Fähigkeiten, die den meisten Metamenschen ebenbürtig oder sogar überlegen sind. Ihre Infiltrationsoperation in alle Aspekte der Konzerne unserer Welt ist so weit fortgeschritten, dass in den ohnehin offenen Armen von Evo nun eine Naga als aktuelle CEO sitzt. Nagas werden bis zu zehn Meter lang, mit einem Umfang von knapp einem Meter, obwohl

bekannt ist, dass die „Lords der Nagas“ in Amazonien, die anscheinend auf Anakondas basieren, dreizehn bis vierzehn Meter lang werden können, mit anderthalb Metern Umfang oder sogar mehr.

Im Kampf verlassen sich Nagas ganz auf ihre natürlichen Stärken – für einige von ihnen ist das Schnelligkeit, für andere Stärke. Viele Nagas verfügen über dasselbe Gift, das in den zugrunde liegenden weltlichen Arten vorgefunden wird, aber bei den Nagas ist das Gift dank ihrer inhärenten Magie weitaus stärker. Ihre weltweite Gesamtbevölkerung wird heute auf mehr als eine Viertelmillion Exemplare geschätzt. Die größten Bevölkerungszentren befinden sich in Kambodscha, Amazonien und der Indischen Union. Sie sind in den Großen Zehn, mehreren AA-Kons und Nationen wie dem Bangla Commonwealth, Laos, Malaysia, der Mandschurei, dem Salish-Shidhe-Rat, Sichuan, Singapur, Sri Lanka und Vietnam zum Erwerb einer SIN berechtigt.

## PIXIES

### (PREDICTI FATAENI)

Von Pixies glaubt man im Allgemeinen, dass sie von den Feen abstammen, was eine korrekte Klassifizierung schwierig gemacht hat. Ihre seltsame Angewohnheit, bei ihrem Tod zu *verschwinden*, stellt die Gelehrten ebenfalls vor ein Rätsel. Jüngst haben ausgewählte Anthropologen und Parabiologen die Erlaubnis erhalten, zum Seelie-Hof zu reisen, um mehr über die atemberaubende Vielfalt metaplanarer Lebewesen zu lernen. Und obwohl weder Biopsien noch Nekropsien erlaubt oder durchgeführt wurden, konnte mit unterschiedlichen Werkzeugen und der Unterstützung durch den Seelie-Hof in zwei Jahren Arbeit in Kooperation mit zwei Renraku-Tochterfirmen, Genecraft Biodesigns und dem Australischen Institut für Magische Forschung, eine vollständige, nutzbare Taxonomie erstellt werden.

Wie sich herausgestellt hat, stammt der größte Teil der Pixie-Population ursprünglich aus einem Gebiet, das als die Wilden Feenlande bekannt ist. Diese Populationen kommen mittels versteckter Portale und übernatürlicher Brücken in unsere Welt, die gut gehütete Geheimnisse sind. Die Korrigan, eine Koalition von paranormalen Wesen, Geistern und Feenwesen, feiern immer noch die Gründung der unabhängigen Nation des Waldes von Brocéliande in Frankreich und haben begonnen, andere Teile der Welt auf der Suche nach weiteren geeigneten Plätzen zum Siedeln zu erkunden. Die Pixies sind eine der Hauptkräfte in dieser Gruppierung, stellen deren Führung und geben Richtungsimpulse (soweit dieser lose Zusammenschluss überhaupt zulässt, geführt zu werden). Neben Gemeinschaften im Vereinigten Königreich, in Tír na nÓg, Tír Tairngire, der Ukraine, dem Herzogtum Pomorya und der Trollrepublik Schwarzwald existieren inzwischen auch Pixie-Gemeinschaften in Jakutien, der Mongolei, Amazonien, Ecuador und der Konföderierten Allianz Australien und Neuseeland (Papua-Neuguinea). Frankreich, Jakutien und Amazonien bieten Pixies eine vollwertige Staatsbürgerschaft an. Evo vergibt weiterhin Konzernbürgerschaften, aber seit dem Fall von NeoNET treten Pixies, die diese Konzernbürgerschaft hatten, nun in eine Probezeit. Viele haben sich durch SpIn anerkennen lassen, aber eine größere Gruppe hat sich für die Konzernbürgerschaft von Novatech in der neuen Freistadt St. Louis entschieden.





- Derzeit spricht eine Gruppe von Pixies mit dem Salish-Shidhe-Rat und der Sioux-Nation über die Beantragung der Staatsbürgerschaft. Aus irgendeinem Grund hat der Pueblo-Konzernrat gegen die Fortsetzung dieses Vorgangs seinen Widerstand laut werden lassen. Niemand ist sich so richtig sicher, warum der PCC dagegen ist, aber sein Manöver erhöht die Spannungen innerhalb der NAN.
- Snopes

Ein Resultat der Forschung ist die Entdeckung von Methoden für bestimmte Cyberware-Implantate. Dabei werden Methoden verwendet, wie sie auch in Beta- und Delta-Kliniken eingesetzt werden. Dies hat es den Pixies ermöglicht, in weitere Bereiche der Sechsten Welt vorzudringen. Erstaunlicherweise bringen die Techniken der Cyberchirurgie das Pixie-Individuum nicht komplett an den Rand des Todes, aber sie nähern sich immer noch der Schwelle. Unklar bleibt, was mit dem Körper einer Pixie passiert, wenn sie stirbt. Niemand am Seelie-Hof oder in den Kreisen der Korrigan hat darauf eine Antwort.

## VERSCHWINDEN

(FÄHIGKEIT/CRITTERKRAFT)

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	N	Selbst	Sofort

Diese Fähigkeit wird häufig mit Wesen von den Metaebenen der Feen in Verbindung gebracht. Lebewesen mit dieser Kraft können im wahrsten Sinne des Wortes aus der physischen Welt verschwinden, ohne eine Spur zu hinterlassen. Wenn das Lebewesen verschwindet, verschwindet auch die persönliche Ausrüstung, die es am Körper trägt oder in den Händen hält (die Spielleitung entscheidet, was alles mit dem Lebewesen verschwindet). In den meisten Fällen wird das Verschwinden durch den Tod des Feenwesens ausgelöst. In manchen Fällen kann das Verschwinden auch willentlich herbeigeführt werden, aber der Wiedereintritt in die physische Welt kann nur an Orten erfolgen, die eine starke Feennatur haben (auch hier liegt die Entscheidung bei der Spielleitung).

## SASQUATCHE

(PESVASTUS PILOSIS)

Sasquatche haben viele Geheimnisse, einschließlich wie und wo sie sich vor der Sechsten Welt versteckt haben. Auch wenn Sasquatch der gebräuchlichste Name für die Art ist, haben sich viele regionale Begriffe etabliert, wie der Yeti der Himalaja-Region, der Stinktierre-Affe der CAS und der Yowie der australischen Kakadu-Territorien und Papua-Neuguineas. Normalerweise werden Sasquatche volle drei Meter groß, mit einem Körper, der dicht mit Haar bedeckt ist, dessen Farbe meist Töne ihrer Herkunftsgebiete annimmt und eine Bandbreite von Dunkelbraun und Schwarz über Hellbraun und Blond bis hin zu tiefem Rostrot und dem Elfenbeinweiß des Himalaja abdeckt.

Sasquatche kommunizieren aufgrund von Beschränkungen ihres Stimmapparats mit Gebärdensprache, auch wenn sie die Fähigkeit haben, hohe Töne zu erzeugen, mit denen sie oft die Vogelwelt ihrer Heimatregionen imitieren.

Sasquatche werden von den meisten Megakonzerne als vernunftbegabte Lebewesen anerkannt, wobei Aztechnology, Ares, Evo, Horizon, Saeder-Krupp und Wuxing ihnen auch den Erwerb der Konzernbürgerschaft ermöglichen. Nationen wie die NAN, die Tirs, Aztlan, Amazonien, Jakutien und die Konföderierte Allianz Australien und Neuseeland bieten ihnen eine vollwertige Staatsbürgerschaft an. Die CAS prüft derzeit Petitionen und Verfahren zur Anerkennung, was den Gemeinschaften der Sasquatche in den Bundesstaaten Georgia, Tennessee sowie North und South Carolina Grund zur Hoffnung gibt. Normalerweise beschränken sie sich bei der Wahl ihrer Lebensräume auf natürliche oder ökologisch gesunde Orte.

Obwohl die meisten Sasquatche formell als ungebildet gelten müssen, können sie lernen und sich anpassen. Ihre Kommunikationsmöglichkeiten können mit speziellen Geräten in Form von Handschuhen verbessert werden, die Gebärdensprache in Text oder hörbare Wörter umwandeln.





## DIE KOMMUNIKATION DER SASQUATCHE

Auch wenn Sasquatche jede beliebige Sprache erlernen können, ist ihre Fähigkeit zur Lautäußerung im Vergleich zu Metamenschen stark eingeschränkt. Ihr Gebrauch der Gebärdensprache ermöglicht es ihnen, mit anderen zu kommunizieren. Mit der richtigen Übersetzungsausrüstung können sie sogar mit Leuten kommunizieren, die keine Gebärdensprache verstehen. Ein Sasquatch kann bei der Verwendung der Zeichensprache Handschuhe mit einem weichem Rahmengestell tragen, die die Gesten und Bewegungen der Hände für den Empfänger in Text oder hörbare Sprache übersetzen. Diese Geräte entsprechen vom Preis und der Verfügbarkeit den AR-Handschuhen (SR6, S. 269) und können auch als solche verwendet werden. Zusätzlich gibt es Linguasofts für alle gebräuchlichen Varianten der Gebärdensprache, auch wenn Talenteleitungen benötigt werden, falls man auch in Zeichensprache antworten möchte.

## ZENTAUREN

(EQUUS SAGITTARIUS)

Ursprünglich wurden die Zentauren fast ausschließlich im griechischen Hochland gefunden und erst später auch in den großen Ebenen Nordamerikas und den Pampas Südamerikas entdeckt. Diese Wesen kommen in einer eindrucksvollen Vielfalt vor. Sie haben typischerweise einen Pferdekörper (obwohl auch Varianten anderer Vierbeiner bekannt sind) und Rumpf, Kopf und Arme eines Metamenschen. Normalerweise ist der Oberkörper menschlich, obwohl auch Ork- und Elfenvarianten bekannt sind.

- Es gibt bestätigte Sichtungen von felines, caninen, bovinen, oreamnotischen und cerviden Zentauren auf der ganzen Welt.
- KAM
- Für die Laien unter uns sind das große Katzen, große Hunde, Rinder, große Ziegen und Hirsche. Sie sind unglaublich selten, daher ist es schwierig, das Vertrauen dieser Wesen zu gewinnen. Und viele der anderen Metasapienten geben sich große Mühe, die Angehörigen dieser metasapienten Spezies auch weiterhin zu schützen.
- Marko

### ATTRIBUTE DER METASAPIENTEN

ART	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE	MAGIE*
<b>Merrow</b>	1-9	1-6	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Biosonar (S. 134), Dualwesen, Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 2, Unterwassersicht (S. 136); Bewegung 1/3/+0,5 (an Land), 10/25/+2 (im Wasser)										
<b>Naga</b>	1-8	1-7	1-6	1-9	1-7	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Dualwesen, Gift, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 3K, 8/-/-/-/-), Panzer 4, Robust Gebaut 2, Schutz, Wechselwarm (S. 141); Bewegung: 5/15/+1 (an Land), 3/12/+2 (im Wasser)										
<b>Pixie</b>	1-3	1-8	1-8	1-2	1-8	1-7	1-7	1-8	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Astrale Wahrnehmung, Allergie (Eisen, Mittel), Verschleierung (Selbst), Verschwinden (S. 97); Bewegung: 2/5/+1 (Laufen), 10/40/+2 (Fliegen)										
<b>Sasquatch</b>	1-10	1-6	1-6	1-10	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Dualwesen, Mimikry, Natürliche Waffe (Klauen: Schaden 3K, 10/-/-/-/-); Bewegung: 10/15/+1										
<b>Zentaur</b>	1-8	1-6	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Infrarotsicht, Manasinn (S. 135), Natürliche Waffe (Tritt: Schaden 3B, 10/-/-/-/-), Restlichtverstärkung, Suche; Bewegung: 10/20/+4										

\* Metasapiente haben von Natur aus ein Magieattribut. Soll ein metasapienter Charakter ein Zauberer oder (Magier-)Adept sein, muss diese Eigenschaft im jeweiligen Charaktererschaffungssystem wie gehabt erworben werden. Als Erwachte Wesen können Metasapiente keine Technomancer sein.







# ERSCHAFFEN EINES SPIELERCHARAKTERS ALS METAVARIANTE ODER METASAPIENTER

## SPEZIELLE MODIFIKATIONEN

### ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZU METAVARIANTEN UND IHRER CHARAKTERERSCHAFFUNG

METAVARIANTE	DURCHSCHNITTliche GRÖSSE (M)	DURCHSCHNITTliches GEWICHT (KG)	INDIVIDUALISIERUNGSKARMA*	ANPASSUNGSPUNKTE				
				PRIORITÄT A	PRIORITÄT B	PRIORITÄT C	PRIORITÄT D	PRIORITÄT E
Elf	1,90	80	0	—	11	9	4	1
Dalakitnon	1,70	58	5	—	11	9	4	1
Dryade	1,75	63	5	—	11	9	4	1
Nocturne	1,90	80	5	—	10	8	4	1
Wakyambi	2,30	145	10	—	12	9	4	—
Xapiri Thëpë	1,70	57	5	—	10	8	4	1
Mensch	1,75	78	0	—	—	9	4	1
Nartaki	1,75	86	5/10**	—	—	10	4	—
Walküre	1,76	115	15	—	11	10	4	—
Ork	1,90	128	0	13	11	9	4	1
Hobgoblin	1,80	98	5	13	11	9	4	1
Oger	1,70	101	5	13	11	9	4	1
Oni	1,90	128	5	13	11	9	4	1
Satyr	1,60	69	10	13	11	9	4	—
Troll	2,50	300	0	13	11	9	4	1
Fomori	2,35	224	10	14	11	9	4	—
Minotaure	2,40	285	5	13	11	9	4	1
Riese	3,00	467	5	14	11	9	4	1
Zyklop	2,70	421	5	13	11	9	4	1
Zwerg	1,20	54	0	13	11	9	4	1
Duende	1,10	55	10	13	11	9	4	1
Gnom	0,80	15	5	13	11	9	4	1
Hanuman	1,20	49	5	12	10	9	4	1
Korobokuru	1,10	42	5	13	11	9	4	1
Menehune	1,10	38	5	12	10	9	4	—
Metasapiente								
Merrow	2,85	375	15	13	11	9	5	—
Naga	6,90	245	15	11	9	4	2	—
Pixie	0,60	5	10	12	10	9	4	—
Sasquatch	2,40	265	10	14	11	9	4	—
Zentauren	2,10	435	15	13	11	9	4	—

\* Die Karmakosten gelten für alle Charaktererschaffungssysteme.

\*\* mit einem/zwei zusätzlichen Armpaaren



## ATTRIBUTE DER ELFISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Dalakitnon	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-8	1-7	1-8	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Gewürze, Mittel), Restlichtverstärkung									
Dryade	1-6	1-7	1-6	1-5	1-6	1-6	1-6	1-8	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Feenglanz (S. 130), Restlichtverstärkung, Symbiose (S. 139)									
Nocturne	1-5	1-8	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Sonnenlicht, Leicht), Hellhörig (S. 132), Nachtaktiv (S. 137), Restlichtverstärkung, Ungewöhnliches Haar (farbiges Fell) (S. 140)									
Wakyambi	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-7	1-7
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Restlichtverstärkung, Schnelligkeit (S. 134), Verlängerte Gliedmaßen (S. 134)									
Xapiri Thëpë	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Schadstoffe, Leicht), Biolumineszenz (UV-Spektrum) (S. 139), Photometabolismus (S. 131), Restlichtverstärkung									

## ATTRIBUTE DER MENSCHLICHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Nartaki	1-8*	1-6	1-6	1-8*	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Auffällige Hautpigmentierung (S. 139), Shiva-Arme (1 oder 2) (S. 134); *je nach Anzahl der Shiva-Arme									
Walküre	1-7	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Funktionale Flügel (Typ 2) (S. 131)									

## ATTRIBUTE DER ORKISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Hobgoblin	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Augen des Wahnsinns (S. 139), Reißzähne (S. 132), Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1									
Oger	1-9	1-6	1-5	1-8	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Zäher Magen (S. 131)									
Oni	1-8	1-7	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Auffällige Hautpigmentierung (S. 139), Augen des Wahnsinns (S. 139), Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Spitze Hörner (S. 134)									
Satyr	1-7	1-6	1-7	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Satyrbeine (S. 133)									

## ATTRIBUTE DER TROLLISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Fomori	1-9	1-6	1-6	1-8	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Magieresistenz, Robust Gebaut 2									
Minotaure	1-10	1-5	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Robust Gebaut 2, Spitze Hörner (S. 134)									
Riese	1-9	1-5	1-6	1-10	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Rindenhaut (S. 129), Robust Gebaut 2									
Zyklop	1-9	1-5	1-6	1-10	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Robust Gebaut 2, Zyklopenauge (S. 139)									

\* Die für Trolle geltenden höheren Ausrüstungskosten (SR6, S. 247) gelten auch für ihre jeweiligen Metavarianten.



## ATTRIBUTE DER ZWERGISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
<b>Duende</b>	1-7	1-6	1-8	1-6	1-7	1-6	1-7	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Sonnenlicht, Extrem), Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Toxinresistenz, Ungewöhnliches Haar (S. 140)									
<b>Gnom</b>	1-4	1-6	1-6	1-4	1-7	1-7	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Magieresistenz, Neotenie (S. 141), Toxinresistenz									
<b>Hanuman</b>	1-6	1-7	1-6	1-7	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Affenfüße (S. 131), Greifschwanz (S. 132), Infrarotsicht, Toxinresistenz, Ungewöhnliches Haar (S. 140)									
<b>Korobokuru</b>	1-7	1-6	1-6	1-7	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Schnelligkeit (S. 134), Toxinresistenz, Ungewöhnliches Haar (S. 140)									
<b>Menehune</b>	1-7	1-7	1-5	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Schwimmhäute (S. 134), Toxinresistenz, Unterwassersicht (S. 136)									
* Die für Zwerge geltenden höheren Ausrüstungskosten (SR6, S. 247) gelten auch für ihre jeweiligen Metavarianten.									

## ATTRIBUTE DER METASAPIENTEN

ART	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE	MAGIE*
<b>Merrow</b>	1-9	1-6	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Biosonar (S. 134), Dualwesen, Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 2, Unterwassersicht (S. 136); Bewegung 1/3/+0,5 (an Land), 10/25/+2 (im Wasser)										
<b>Naga</b>	1-8	1-7	1-6	1-9	1-7	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Dualwesen, Gift, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 3K, 8/-/-/-/-), Panzer 4, Robust Gebaut 2, Schutz, Wechselwarm (S. 141); Bewegung: 5/15/+1 (an Land), 3/12/+2 (im Wasser)										
<b>Pixie</b>	1-3	1-8	1-8	1-2	1-8	1-7	1-7	1-8	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Astrale Wahrnehmung, Allergie (Eisen, Mittel), Verschleierung (Selbst), Verschwinden (S. 97); Bewegung: 2/5/+1 (Laufen), 10/40/+2 (Fliegen)										
<b>Sasquatch</b>	1-10	1-6	1-6	1-10	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Dualwesen, Mimikry, Natürliche Waffe (Klauen: Schaden 3K, 10/-/-/-/-); Bewegung: 10/15/+1										
<b>Zentaur</b>	1-8	1-6	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Infrarotsicht, Manasinn (S. 135), Natürliche Waffe (Tritt: Schaden 3B, 10/-/-/-/-), Restlichtverstärkung, Suche; Bewegung: 10/20/+4										

\* Metasapiente haben von Natur aus ein Magieattribut. Soll ein metasapienter Charakter ein Zauberer oder (Magier-)Adept sein, muss diese Eigenschaft im jeweiligen Charaktererschaffungssystem wie gehabt erworben werden. Als Erwachte Wesen können Metasapiente keine Technomancer sein.







# DUNKLERE VERÄNDERUNGEN

GEPOSTET VON:  
RED, DOC FANGS UND HANNIBELLE

Es ist Jahre her – damals, im *Schattenläufer*-Upload –, dass ich zum ersten Mal in den JackPoint eingeladen wurde, um darüber zu sprechen, wie es ist, ein Infizierter zu sein. Seitdem habe ich das Thema im *Critterkompedium* und in *Herz der Dunkelheit* noch mal beleuchtet ... es war eine sehr lange Reise. Und obwohl ich dabei die Gelegenheit hatte, über viele Dinge zu sprechen, bin ich hier nur wegen meines Einblicks in das Wesen der Infizierten immer noch willkommen. Was ziemlich naheliegend ist, schließlich bin ich einer von ihnen.

Das Gute daran ist, dass ich nicht allein hier bin. Hannibelle war diejenige, die mich hierhergebeten hat, und sie ist eine Ghulin. Thomas „Doc Fangs“ McAllister (der übrigens nicht mit Bull verwandt ist) ist vielleicht keiner von uns, aber er ist einer der besten unabhängigen Experten für Infizierte, die ihr in den Schatten finden werdet. Von Zeit zu Zeit haben auch andere das Wort ergriffen, von EB, einer Runnerkollegin und Vampirin, bis hin zu Nightstalker, dem berühmten Martin de Vries – ein weiterer Vampir, aber einer, der seinesgleichen jagt.

- Und warum genau sprechen wir hier mit so vielen Vampiren und Ghulen, aber fast nie zum Beispiel mit Grendels oder Banshees?
- Nephrine

- Weil Vampire und Ghule von allen Infizierten am ehesten unter regulären Metamenschen leben können. In den letzten Jahren gab es vermehrt Vorfälle, die auf Vernunftbegabung, Zurechnungsfähigkeit und Intelligenz bei allen Arten von Infizierten hindeuten. Vielleicht sehen wir hier eine Trendwende, aber angesichts der Tatsache, dass die Infizierten nur einen winzigen Prozentsatz der Gesamtbevölkerung der Metamenschheit ausmachen, ist es immer noch unwahrscheinlich, dass sich dadurch signifikante Änderungen ergeben.

- Doc Fangs

- Du unterschlägst hier komplett, dass der Großteil der Infizierten vom rechtlichen Standpunkt gesehen gar nicht existiert, Doc. Und das ist unser Spielplatz, was bedeutet, dass wir Runner ihnen viel wahrscheinlicher begegnen als Otto Normalkonbürger.

- EB

Auch wenn das Menschlich-Metamenschliche Vampirische Virus (MMVV) schon länger ein Teil unserer Welt ist als das Erwachen, trat es erst in den 2030ern ins Licht der Öffentlichkeit, als unsere wachsende Population dazu führte, dass wir von professionellen Medizinern dokumentiert wurden. Niemand weiß wirklich, woher genau das Virus stammt. Einige sagen, es sei eine Variante der Porphyrie aus der Zeit vor dem Erwachen oder sogar eine Form der Tollwut. Ich tendiere zu Ersterem, aber wenn man bedenkt, dass es Vampire, Nosferatu und vielleicht noch weitere Arten von Infizierten gibt, die mindestens be-



reits während der Fünften Welt aktiv waren, liegt es nahe, dass das MMVV schon immer eine ganz eigene Sache war, mit höchstens oberflächlichen Ähnlichkeiten mit Krankheiten, die Sonnenlicht zu einer lebensbedrohlichen Sache und Blut zu einer Lebensnotwendigkeit werden lassen.

- ❖ Was meinst du mit der Zeit vor dem Erwachen? Kannst du das beweisen?
- ❖ Cambridge Cambrian
- ❖ Ich wurde 1983 geboren und habe mich bereits vor dem Erwachen verwandelt. Es gibt auch Berichte in den Schatten über Nosferatu, die bis in die Zeit der Renaissance zurückreichen, zumindest laut einigen ziemlich gut informierten Elfen, mit denen ich gesprochen habe.
- ❖ Red
- ❖ Um Geistes willen, unsterbliche Elfen? Das ist nichts weiter als eine urbane Legende, genau wie die, dass JetBlack immer noch lebt. Er ist tot. Komm damit klar!
- ❖ Butch
- ❖ Ich werde wohl nie aufhören, mich darüber zu amüsieren, wie die Leute heute vergessen, dass das, was heute alltäglich ist, früher mal Mythos und Fiktion war.
- ❖ Elijah
- ❖ In der Spannweite der Unendlichkeit sind alle Dinge zu ihrer eigenen Zeit wahr.
- ❖ Many-Names

Heute ändert sich unser Bild in der Öffentlichkeit rasant. Einst waren wir diese schrecklichen Phantome, die durch die Kanalisation und die Nachtclubs spukten, und nährten die Urangst der Leute, als Beute verzehrt oder, noch schlimmer, verwandelt zu werden. Doch mittlerweile integrieren wir uns langsam und unstetig in die Gesellschaft. Eine zunehmende Zahl von Jurisdiktionen, sowohl national als auch von Megakonzernen, verändert ihre Gesetze bezüglich unserer Rolle in der Gesellschaft weg von legitimen Zielen für die Kopfgeldjagd hin zu potenziellen Bürgern, wenn auch in begrenztem, oft streng reglementiertem Umfang.

- ❖ Das bedeutet, dass die Konzerne inzwischen mehr Verwendungsmöglichkeiten für sie entdecken und die Jäger dadurch weniger Orte finden, an denen sie für Infizierte legal einen Gehaltsscheck bekommen können.
- ❖ Kia
- ❖ Sagen wir statt „legal“ doch lieber „offiziell“. Viele lokale Gruppen veranstalten immer noch Crowdfundings, um Ghulpopulationen in ihrer Nachbarschaft auszurotten. Und natürlich ist eine SIN keine Verteidigung gegen jemanden, der ein legales Kopfgeld auf dich ausgesetzt hat, wenn es einen Präzedenzfall gibt.
- ❖ Hannibelle

Der Weg war nicht einfach, aber es ist einige Jahre her, seit Fear the Dark oder der Mealtime-Killer mit einer erschreckenden Anzahl an Leichen Schlagzeilen machten. Horizons Medienkampagne, die für Asamando als respektable Nation wirbt und die Einwanderung in Asamandos wachsende Städte fördern soll, setzt sich langsam weltweit in den Köpfen der Leute fest. Noch dominiert die Angst, aber Sympathie und sogar Faszination fangen an, auf die eine oder andere Weise zarte Wurzeln zu schlagen.

## SUCHERGEBNISSE: BÜRGERRECHTE FÜR INFIZIERTE

**Amazonien:** SIN  
**Asamando:** SIN (nur für Ghule)  
**Aztlan/Aztechnology:** SIN  
**Baskenland:** SIN (Besonderheit: Jagd immer noch erlaubt)  
**Frankreich:** Vorläufige SIN (Quarantänepflicht)  
**Freistaat Kalifornien:** SIN  
**Jakutien:** SIN auf Probe (Quarantänepflicht)  
**Philippinen:** SIN  
**Salish-Shidhe-Rat:** SIN auf Probe (Quarantänepflicht)  
**Tschechische Republik:** SIN  
**UCAS:** Kriminelle SIN  
**Cavalier Arms:** Konzern-SIN  
**DeBeers-Omnitech:** Konzern-SIN  
**Draco Foundation:** SIN (Besonderheit: großer Anbieter von Kopfgeldern auf MMVV-Infizierte)  
**Evo:** SIN  
**Saeder-Krupp:** SIN  
**Wuxing:** SIN (kosmetische Anforderungen, ansonsten Quarantänepflicht)  
**Zeta-ImpChem:** SIN (inoffizielle Quarantänepflicht)

- ❖ Die Faszination war schon immer da, zumindest für Verblendete oder Psychopathen. Die Verlockung des Verbotenen, der Unsterblichkeit oder einfach der Wunsch, lieber das Raubtier als dessen Beute zu sein, sind weiter verbreitet, als irgendjemand zugeben möchte.
- ❖ Doc Fangs
- ❖ Ihr könnt euch sicher sein, dass das der wahre Grund ist, warum die Konzerne so gern das MMVV erforschen. Ihr könnt mir noch so viel über MMVV-Plasmid-Ersatzstoffe für die Nanotech-Chirurgie erzählen, aber tatsächlich will doch jeder nur die Ewigkeit verkaufen. Leónisation ist nur die Notlösung, bis die Konzerne endlich den Code knacken können und euch Unsterblichkeit mit einem Ratenplan anbieten, natürlich ohne Nachteile.
- ❖ The Smiling Bandit

Mit diesem Wissen im Hinterkopf möchte ich darauf hinweisen, dass wir Infizierten über die öffentliche Wahrnehmung und Politik hinaus in den letzten Jahrzehnten viele Veränderungen durchgemacht haben. Es widerspricht zwar jeder wissenschaftlichen Erklärung, wie auch so vieles andere an unserem Zustand, aber wir alle, unabhängig davon, wann wir verwandelt wurden, spüren diese Veränderung. Eine Steigerung der Heftigkeit sowohl des Appetits als auch der Empfindlichkeit gegenüber unseren jeweiligen Schwächen, oftmals Sonnenlicht. Darüber hinaus entwickeln viele von uns zusätzliche Fähigkeiten oder ausgeprägtere Formen bereits vorhandener Eigenschaften. Was auch immer das Virus aus uns gemacht hat, es scheint damit noch nicht fertig zu sein.

- ❖ So funktionieren Viren aber nicht. Mutationen über einen Generationszyklus hinweg sind üblich, aber die gemeinsame Evolution aller Betroffenen in Echtzeit widerspricht allen konventionellen Virenmodellen.
- ❖ KAM



# WAS ES IST UND WAS ES WILL

## GEPOSTET VON: DOC FANGS

*Infizierte* ist nur ein Oberbegriff für diejenigen, die sich mit dem Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus oder MMVV infiziert haben, einem metamagischen Retrovirus, das den Wirt (oft unter Schmerzen) in eine räuberische Art verwandelt, die über alle Ausprägungen hinweg dazu neigt, mehrere Merkmale gemeinsam zu haben: eine Verwundbarkeit gegenüber Sonnenlicht und ein kannibalisches Verlangen nach anderen vernunftbegabten Wesen.

- ◊ Herkömmliche Virenmodelle lassen sich wohl kaum auf ein Erwachtes metamagisches Virus anwenden, lieber Herr Doktor. Aber es gibt viele Theorien, insbesondere seit bestimmte Dokumente und Aufzeichnungen aus einer zerstörten Anlage des Ordo Maximus bekannt wurden, die andeuten, dass sich eine externe Kraft mit einem Kollektivbewusstsein unter speziellen, ziemlich erschreckenden Bedingungen manifestiert.
- ◊ The Smiling Bandit
- ◊ Und was sind das für Bedingungen?
- ◊ RazorAngel
- ◊ Erzwungener Kannibalismus an anderen Infizierten. Bislang ist das nur eine Theorie, weil wir die Forschungsnotizen nicht bekommen haben, aber es könnte an einem gewissen Grad der Virenkonzentration liegen. Darüber hinaus ist MMVV vielleicht auch die physische Manifestation eines metaplanaren Wesens oder wurde von einem solchen Wesen vereinnahmt. Die Tatsache, dass dieses Phänomen ungefähr zur gleichen Zeit begann, als Ghostwalker und die Shedim auftauchten, der Halleysche Komet die Erde passierte und ein paar andere Ereignisse im Laufe der 60er und 70er geschahen, lässt Raum für viele Theorien.
- ◊ Plan 9
- ◊ Theorien, die fast reine Spekulation sind.
- ◊ Snopes
- ◊ Spekulationen sind der erste Schritt der Deduktion.
- ◊ Plan 10
- ◊ Es ist auch möglich, dass diese telepathischen Verbindungen ein Schritt in Richtung dessen sind, wozu das MMVV im Laufe dieses Zeitalters erwachen wird. Bedenkt, dass der Große Geistertanz das Erwachen ziemlich gewaltsam erzwungen hat. Sonst wäre es sicher eher schrittweise geschehen. Vielleicht hat ein Ereignis den Fortschritt des Virus hin zu der Form beschleunigt, die es am Gipfel seiner Entwicklung haben wird, fast so, wie Geister, Magie, die Metamenschheit und andere Elemente dieser Welt sich im Laufe der Jahre verändern werden.
- ◊ Ethernaut
- ◊ So faszinierend das auch sein mag, lasst uns mal beim Thema bleiben.
- ◊ Glitch

Durch all diese Entwicklungen könnt ihr damit rechnen, mehr und mehr Infizierte in den Schatten anzutreffen, ob sie nun Einwanderer nach Asamando schmuggeln, sich mit den 162ern auf dem Kriegspfad herumschlagen oder einen Rettungsversuch auf einer Tamanous-Fleischfarm durchziehen. Früher oder später werdet ihr es sehr wahrscheinlich mit einem Infizierten zu tun haben, ob nun als Verbündeter oder als Feind. Und wenn es zum Schlimmsten kommt und ihr euch dann in unseren Reihen wiederfindet, hilft es, zu wissen, was euer neues Leben für euch bereithält.

- ◊ Gesetzt den Fall, ihr reißt euch nicht zusammen und jagt euch eine Kugel in den Kopf.
- ◊ Clockwork
- ◊ Geist im Himmel, Clockwork!
- ◊ Netcat

- ◊ Bedenkt dabei, dass das MMVV hätte umbenannt werden sollen, als der erste Bandersnatch dokumentiert wurde. Und zwar weil Sasquatche keine Metamenschen sind, aber vernunftbegabt. Außerdem wird durch den sozialen Fortschritt generell nicht mehr zwischen Mensch und Metamensch unterschieden. Es könnte angemessener sein, das MMVV als EVVV oder empfindungsfähiges/vernunftbegabtes vampirisches Virus zu bezeichnen.
- ◊ KAM
- ◊ Könnte sein, dass das Leute verwirrt, die denken, dass das Virus selbst empfindungsfähig ist.
- ◊ Cambridge Cambrian
- ◊ Ich glaube, genau das wird aktuell diskutiert ...
- ◊ Plan 9
- ◊ Ihr Geister, ich hoffe nicht.
- ◊ Red

Der Hunger ist ein instinktiver Zwang, das Virus zu füttern, das sich im Grunde wie ein Parasit verhält, der den Wirt zur Sicherung seines Überlebens nutzt. Das Virus kann sich in seinen Wirten nicht ausreichend ernähren, weil es mehr Lebensenergie benötigt, als der Körper unter normalen Umständen produzieren könnte. Deswegen wird der Wirt vom Virus komplett verändert und optimiert und erhält dadurch eine Vielzahl neuer Fähigkeiten, mit denen er seine Beute effektiver jagen kann. Stamm I des Virus ernährt sich – in Ermangelung eines besseren Begriffes – von der Lebensenergie, um seine Vitalfunktionen aufrechtzuerhalten. Stamm II und III sind weniger anspruchsvoll und können ihren Nahrungsbedarf an Seelenkraft aus Restenergien ziehen, die im Fleisch und den Knochen der Opfer vorhanden sind. Auch wenn die Suche nach einer geeigneten Ersatznahrung weitergeht (sei es aus Altruismus, aus Profitgier oder für den Ruhm), gibt es für Infizierte derzeit keine bekannte Alternative zum Kannibalismus, um ihre Gesundheit zu erhalten.

Einige Fragen zu einer Reihe von Fähigkeiten der Infizierten beschäftigen die wissenschaftliche Gemeinschaft weiterhin. Warum zum Beispiel sind das Fleisch und die Seele von vernunftbegabten Wesen nahrhafter als Fleisch und Seele von Klonen? Warum hat das Virus so viele spezifische Schwächen, wo es sich doch so viel Mühe gibt, seinen Wirt für die Jagd zu optimieren und sein Überleben zu sichern? Es gibt einige Theorien zu ein paar der Verhaltensweisen der Infizierten. Zum Beispiel könnte der Wunsch, sich von der eigenen Art zu ernähren, Teil eines Fortpflanzungstriebes sein. Vielleicht



liegt in der Komplexität vernunftbegabter Seelen ein Hinweis darauf, warum sich Infizierte nicht von Tieren ernähren können, oder vielleicht verhindert eine Inkompatibilität, dass das Virus die Barriere zwischen den Arten überschreitet. Es ist unvermeidlich, dass wir eher Vermutungen als Antworten auf solche Fragen haben. Das Virus ist eine komplizierte, schlüpfrige Angelegenheit, die sich einer einfachen Klassifizierung widersetzt.

- ❖ Falls das Virus jemals die Grenze zwischen den Arten überschreitet, sind wir nur eine Teufelsratte von der Apokalypse entfernt.
- ❖ The Smiling Bandit
- ❖ Ein weiterer Grund, diese Schurken auszurotten.
- ❖ StakeNBake

Das Virus tritt in drei grundlegenden Stämmen (auch Typen genannt) – plus einer Variante von Stamm I – auf, und jeder Stamm ist in der Lage, je nach Wirt unterschiedliche Erscheinungsformen zu entwickeln. Ich werde die einzelnen Stämme hier grob beschreiben. Da im Anhang die harten Daten enthalten sind, konzentriere ich mich auf das Aussehen, die Denkweise und die Persönlichkeit, die den einzelnen Varianten im Allgemeinen zugeschrieben werden.

## STAMM I: HARZ-GREENBAUM

### CHILANI VRYKOLAKIVIRIDAE

Dies ist der erste Stamm, der 2034 von Dr. Emil Harz und Dr. Carla Greenbaum entdeckt wurde. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt wird der Stamm als gemeinsame Basis angesehen, aus der sich die anderen Virenstämme entwickelten. Darüber hinaus ist dieser Stamm verantwortlich für die Expressionen mit den gefährlichsten und gefräßigsten Begierden und hat die extremsten Anforderungen für eine Infektion. Er kann zur vollständigen Aufzehrung der metaphysischen Form des potenziellen Wirtes führen.

- ❖ Denkt daran, dass hierbei potenzielle Wirte mit verminderter metaphysischer Präsenz gemeint sind, wie sie zum Beispiel durch eine schwächende Drogenabhängigkeit oder das übermäßige Vorhandensein von kybernetischen oder biotechnologischen Implantaten hervorgerufen wird. Diese können nicht zu Infizierten verwandelt werden, weil das Virus schlichtweg nicht ausreichend Fuß fassen kann.
- ❖ KAM
- ❖ Ich glaube eher, es hat etwas mit den Abstoßungsreaktionen eines Straßensamurai zu tun, wo die Fähigkeit der Infizierten zur Regeneration nicht in der Lage ist, mit den Abstoßungen des ganzen Metalls und Kunststoffs Schritt zu halten. Das erklärt allerdings nicht die Verbindung zu den Drogen. Hmmm ...
- ❖ Butch
- ❖ Interessant ist auch, dass Stamm I die meisten nichtmetamenschlichen Expressionen bei Vernunftbegabten hervorbringt, nämlich Jaberwocky, Lamien, Nibiinaabe, Chirons ...
- ❖ Red
- ❖ Aber das ist kein Alleinstellungsmerkmal. Stamm II kann mit den Bandersnatches aufwarten, aber dazu kommen wir später noch.
- ❖ Doc Fangs

## BANSHEES › ELFEN

Die elfische Expression von Stamm I erscheint mager und gespenstisch, da sie die übernatürliche Fähigkeit erlangt, Furcht in ihren Opfern hervorzurufen, was ihrem bevorzugten emotionalen Zustand beim Fressen entspricht. Zum größten Teil ähneln Banshees ansonsten den Vampiren, obwohl sie schon immer noch empfindlicher auf Sonnenlicht reagiert haben und zusätzlich eine Verwundbarkeit gegenüber Silber haben. Es scheint, dass sie durch die Infektion mit einer höheren Wahrscheinlichkeit Erwachen, aber das ist noch nicht bestätigt. Ihre Vorlieben machen sie tendenziell zu soziopathischen Raubtieren, die nur in Begriffen der Angst denken, obwohl einige es hinbekommen, ihren Hunger und die dann auftretenden violetten Augen unter Kontrolle zu halten.

- ❖ Banshees waren ursprünglich nicht für ihr Kreischen bekannt. Das waren eher die Schreie ihrer Opfer. Die jüngsten Mutationen haben allerdings vielen die Fähigkeit verliehen, Schallwellen zu erzeugen und als Waffe zu verwenden, was ihre Opfer vor Angst lähmt. Es gibt auch Berichte darüber, dass sie die Schreie benutzen, um Fenster zerbersten oder Waffen blockieren zu lassen, aber dabei handelt es sich wohl eher um angepasste Zauber als um angeborene Fähigkeiten.
- ❖ Thorn

## CHIRONS › ZENTAUREN

Unter den nichtmetamenschlichen Sapiënten, die mit Stamm I infiziert werden können, sind die Chirons sicher die sozialsten, ernähren sie sich doch von der Freude des zügellosen Feierns, wie sich Wendigos von kannibalischen Impulsen ernähren. Ihr zauberhafter Charme ist unglaublich, vor allem in Kombination mit ihrer Fähigkeit, die Gefühle einer ganzen Metamenschenmenge gleichzeitig zu manipulieren. Körperlich sind sie schlank und muskulös, mit dunklem, glänzendem Haar und Fell. Hufe und Nägel werden spitzer und erlangen eine höhere Dichte, und obwohl ihre spitzen, einziehbaren Eckzähne eine hämovore Ernährung wie bei Vampiren plausibel erscheinen lassen, bevorzugen sie den Verzehr von Fleisch ihrer noch lebenden Beute, wobei ihre Augen in allen Schattierungen des Waldes von gelb bis grün leuchten.

## DZOO-NOO-QUAS › TROLLE

Mit Stamm I infizierte Trolle machen eine dramatische Veränderung durch. Sie erhalten ausgedehnte regenerative Fähigkeiten, bis zu dem Punkt, an dem sie an Größe zunehmen und extreme Hornplatten in den Schichten der Oberhaut ausbilden. Ihre Hörner wachsen sowohl in der Größe als auch in der Anzahl, und die normale Hautpanzerung, von der Trolle profitieren, wird zu dicken Panzerplatten, die den Großteil ihres Körpers bedecken und mit zufälligen zusätzlichen Wucherungen bedeckt sind. Dzoo-Noo-Quas sind weniger anfällig für Sonnenlicht als andere Infizierte und haben eine angeborene Resistenz gegen Magie. Tatsächlich scheint ihre gesamte evolutionäre Agenda darauf zu beruhen, dass Verteidigung auch gut für den Angriff ist. Unglücklicherweise führt ihr massives Erscheinungsbild nicht zu verlangsamten Bewegungen, und ein Dzoo-Noo-Qua ist in der Lage, sein Opfer mit hoher Geschwindigkeit



und kränklich gelb leuchtenden Augen zu verfolgen, es zu Boden zu reißen und sein Fleisch zu verzehren, während es sich vor Schmerzen windet – denn Schmerzen sind die bevorzugte „Geschmacksrichtung“ von Dzoo-Noo-Quas.

- Lange Zeit dachten die Leute, Dzoo-Noo-Quas seien so blöd wie ein Schritt Feldweg, aber ob das nun eine Sache der Meta-Vorurteile ist oder ein Mangel an Beobachtung, sie haben jedenfalls bewiesen, dass sie fähige Zauberer und Kämpfer sind. Gerüchten zufolge gibt es sogar einen in einer Söldner-einheit, der in jeder Hand ein schweres Maschinengewehr führt, falls ihr das glauben könnt.
- Picador

## GOBLINS › ZWERGE

Zwerge, die sich mit Stamm I infizieren, verlieren die meisten ihrer Haare und ihr Körperfett, wodurch sie so ausgemergelt sind, dass man ihre Knochen unter der grün gefärbten Haut sieht. Ihre Finger – häufig auch die Zehen – werden länger, und die Ohren nehmen oft elfische Proportionen an. Wenn Goblins hungrig sind, nehmen ihre Augen einen kränklichen, grünen Glanz an. Anders als Vampire trachten sie nicht so sehr nach Blut, sondern eher nach Fleisch, was bedeutet, dass es weniger „Überlebende“ ihrer Angriffe gibt, die selbst zu Infizierten werden. Wie Ghule können sie ihre kannibalischen Bedürfnisse ersatzweise mit anderen Quellen von rohem Fleisch besänftigen. Ihre geistigen Fähigkeiten werden durch die Verwandlung stark vermindert, aber in den letzten Jahren haben sie eine größere Vernunftbegabung gezeigt, was in der UNO die Debatte über dieses Thema beendete. Aufgrund ihrer – im Vergleich zu anderen Infizierten weniger starken – Allergie gegen Sonnenlicht und ihrer Verwundbarkeit gegenüber Eisen suchen Goblins eher verlassene und gefährliche Orte auf, insbesondere angesichts ihrer Immunität gegen Feuer. Sie scheinen keine Präferenzen zu haben, wenn es um emotionale Verbindungen geht, aber Angst und Qual sind wahrscheinlich ihre bevorzugte Wahl, wenn man den Zustand ihrer Opfer durch die von ihnen gewählte Ernährungsmethode berücksichtigt.

- In der Regel werdet ihr Probleme haben, diese kleinen Scheißer aufzuspüren. Sie verhalten sich möglichst leise, sind gerissen und passen mit ihren dünnen Körpern durch die engsten Spalten. Die Chancen stehen gut, dass euch – selbst wenn sie euch nicht infizieren – irgendeine widerliche Scheiße aus dem Dreck erwischt, in dem sie sich suhlen.
- StakeNBake

## JABBERWOCKY › SASQUATCHE

Wenn ein Sasquatch mit Stamm I des MMVV infiziert wird und zum Jabberwock wird, macht er nur eine recht milde Form der Verwandlung durch. Sein Pelz wird schwarz, und seine Zähne werden etwas länger und deutlich spitzer. Ähnlich wie bei den Vampiren leuchten seine Augen bei Hunger rot. Auch ernähren sich Jabberwocky ausschließlich hämovor und können ebenfalls keine feste Nahrung oder Alkohol zu sich nehmen. Mit ähnlichen Tarnfähigkeiten wie ein Bandersnatch und der Fähigkeit, wie eine Banshee Angst heraufzubeschwören, sind Jabberwocky – egal, wo sie

ihr Revier beanspruchen – die unangefochtenen Spitzenprädatoren. Ihre Jagd scheint sich auf eine emotionale Verbindung zu der Verzweiflung zu konzentrieren, die sie in ihrer Beute hervorrufen, und angesichts des Arsenal an Tarnung und emotionaler Manipulation, über das sie verfügen, ist dies eine vergleichsweise einfache Aufgabe.

- Frumious von Shield Wall wird verdächtigt, ein Jabberwock zu sein. Mit seiner adaptiven Tarnung kann man sich jedenfalls leicht vorstellen, wie er es so lange geschafft hat, aus dem Rampenlicht zu verschwinden. Schließlich hat er sein Fell schwarz gefärbt, wenn er auf der Bühne stand.
- Red

- Und? Immer noch ein Fan?
- /dev/grll

- Du weißt, dass ich dieses Konzert in Asamando nicht verpassen werde, egal, wie krank mich dieses Land auch macht. Sobald sie endlich mal das Datum bekannt geben.
- Red

## LAMIEN › NAGAS

Nagas, die durch eine Infektion mit Stamm I zu Lamien werden, werden in ihrer Erscheinung viel monströser, mit längeren Fangzähnen, die in der Lage sind, ein potentes, lusterzeugendes Lähmungsgift zu injizieren, das trotz seiner potenziell tödlichen, lähmenden Wirkung auf dem Schwarzmarkt gehandelt und als Freizeitdroge missbraucht wird. Um die Schnauze bilden sich Stacheln und Zacken, und die Schuppen werden dicker und dunkler. Ihre emotionale Nahrungsvorliebe ist recht spezifisch und dreht sich um die Wunsch-erfüllung ihrer Beute. Um das zu erreichen, haben sie die Fähigkeit, auf das tiefste Verlangen ihres Ziels zuzugreifen und es auf sich zu projizieren, ob es nun ein sentimentales oder sexuelles Verlangen sein mag, also ähnlich wie ein Sukkubus. Sobald sie zu fressen beginnen, werden ihre Augen vollständig mattschwarz und scheinen jegliches Licht zu absorbieren, anstatt selbst zu leuchten.

- Ich habe dir doch gesagt, dass sich Snakebites auf dem Drogenmarkt durchsetzen würden.
- Haze
- Das Zeug verflüssigt dich im wahrsten Sinne des Wortes, wenn du zu viel davon nimmst. Das ist einfach ... so dumm.
- Turbo Bunny

- Wann bist du denn so eine Asketin geworden?
- Haze

- Es gibt keine guten Betäubungsmittel, die von den Infizierten stammen. Nicht Bite-Bytes, nicht Snakebites, nicht Renfield, gar nichts.
- Turbo Bunny

- Bevor einer fragt: Renfield ist eine alchemistische Destillation aus dem Blut eines Stamm-I-Infizierten. So erschaffen sie ihre sogenannten „Leibeigenen“. Ihr werdet unsterblich, solange ihr eure Dosis bekommt. Aber ihr seid für immer ihr Diener, denn wenn ihr nichts mehr bekommt, sterbt ihr.
- Lyrar



## NIBIINAABE › MERROW

Obwohl die Merrow schon für sich genommen mysteriös genug sind, sind die Nibiinaabe ein wahrhaft furchterregender Anblick in aquatischer Umgebung. Mit einem ausgeprägteren Rückenrücken, der in spitzen Zacken endet, sowie verlängerten Fingern und einem verlängerten Schwanz sind sie in der Lage, einen unglaublichen Druck auf ihre Opfer auszuüben und sie zu zerquetschen, während sie ihr Blut mit ihren nadelartigen Zähnen saugen. Auf ihren dunkleren und dickeren Schuppen und ihrer Haut entwickeln sie manchmal aschgraue und weiße Streifen, die einen überlegenen natürlichen Schutz und Tarnung bieten, obwohl ihre Fähigkeit, Zonen von übernatürlicher Dunkelheit und Stille zu schaffen, dies überflüssig zu machen scheint. Ihre Augen leuchten während der Nahrungsaufnahme grün bis blau, wenn sie die extreme Panik ihrer Opfer spüren, normalerweise durch das Zerquetschen oder weil ihr Opfer ertrinkt. Ihre Anfälligkeit für Schallangriffe bietet ein breites Spektrum, um ihre Angriffe abzuwehren.

- ❖ Das erklärt, warum so viele Reedereien aus Maine ihre Tanker mit megafetten Unterwasserlautsprechern ausstatten.
- ❖ Red Anya
- ❖ Und jedes Mal ist es so ein von Konzernen gesponserter Scheiß. Vielleicht werden es die Blutsauger unter den Merrow so sehr hassen lernen, wie ich es hasse. Und dann wird sich Wuxing so richtig in die Hosen scheißen.
- ❖ Sounder

## VAMPIRE › MENSCHEN (MIT WENIGEN AUSNAHMEN)

Neben den Ghulen ist diese Expression die bekannteste Infizierten-Art, nicht zuletzt, weil sie die namensgebende Art ist. Die große Mehrheit der Vampire entwickelt sich aus menschlichen Wirten, mit ein paar wenigen metamenschlichen Ausnahmen. Die körperliche Erscheinung bleibt weitgehend unverändert, nur die Haut wird etwas blasser, allerdings können extreme Emotionen und Hunger zu rot leuchtenden Augen und verlängerten, spitzeren Eckzähnen führen. Da Vampire unter außergewöhnlichen Allergien gegen Sonnenlicht und Holz leiden, empfinden sie städtische Umgebungen als optimal. Anders als die meisten anderen Infiziertenvarianten verlieren Vampire fast nie ihre kognitive Leistungsfähigkeit und Vernunftbegabung, was dazu führt, dass sie sich im Guten wie im Bösen mit ihrer Beute identifizieren können. Ihre Ernährungsgewohnheiten variieren im Vergleich zu den anderen Stamm I-Varianten am meisten. Wichtig ist nur, dass eine starke, emotionale Bindung besteht, sei es nun Ekstase, Schrecken oder Hass.

- ❖ Mein Freund Seamus ist ein Vampir und ein Zwerg. Obwohl es selten ist, ist der Vampirismus mit Abstand die anpassungsfähigste Form des MMVV, einschließlich einiger regionaler Abwandlungen wie dem philippinischen/malaiischen Amalanhig, der eine Reihe von Saugrüsseln zum Saugen der Nahrung unter seiner Zunge hat, oder dem karibischen Sukuyan, der in der Lage ist, Fruchtsaft und Rum zu sich zu nehmen, Salz als Teil seiner Ernährung benötigt, keine Probleme mit dem Auftrieb hat und nicht resistent gegen Toxine und Betäubungsmittel ist.
- ❖ Doc Fangs

- ❖ Bedeutet „regional“ in diesem Zusammenhang die Infizierten in einer geografischen Region oder Infizierte unter den Einheimischen dieser Region?
- ❖ KAM
- ❖ Das ist eine hervorragende Frage und eine, auf die ich leider keine Antwort habe ...
- ❖ Doc Fangs
- ❖ Wollt ihr einen wirklich lebensrettenden Tipp vom guten alten Onkel Kane? Haltet eure Augen wegen der Sukuyan offen, wenn ihr jemals mit Piraten oder Boccors zu tun habt. Sie scheinen ein wenig altmodisches Voodoo zu benutzen, um sich wirklich biegsam zu machen, was im Kampf eine wahre Plage ist.
- ❖ Kane
- ❖ Das und Kugeln aus Holz, oder?
- ❖ /dev/grll
- ❖ Würdest du bitte aufhören, ihn daran zu erinnern?
- ❖ Red
- ❖ Entspann dich, Kleine. Aber nicht zu sehr.
- ❖ Kane

## WENDIGOS › ORKS

Wendigos durchleben eine der dramatischeren Verwandlungen aller Infizierten. Ihnen wächst an ihrem ganzen, nun trollgroßen Körper ein dichter, rüddiger Pelz aus weißem Haar. Ohne Ausnahme Erwachen sie und werden zu Schamanen, selbst wenn sie zuvor einer anderen Tradition gefolgt sind. Fast immer folgen sie dann toxischen Schutzgeistern, was ihnen ihre bevorzugte Fressmethode ermöglicht. Und das ist keine angenehme Methode: Wendigos bevorzugen den Geschmack des Fleisches anderer Kannibalen. Zu diesem Zweck scharen sie Anhänger um sich und bilden Kulte, um andere zu jagen. Und so, wie ihre Anhänger ihre Opfer verspeisen, werden diese im Gegenzug zum Opfer ihres Wendigo-Meisters, dessen Augen wie orangefarbene Kohlen leuchten. Ihre Allergie gegen Eisenmetalle ist kaum ein Vorteil für potenzielle Jäger, denn in der Regel wird der Wendigo von seinen fanatischen Anhängern begleitet. Schlimmer noch, Wendigos neigen auch selbst dazu, sich mit anderen ihrer Art in kultischen Zirkeln zusammenzurotten.

- ❖ Vor einigen Jahren gab es Berichte über einen dieser Kulte draußen im Plastikdschungel in Seattle. Die Überlebenden dieses Kultes sind ein anhaltender Schrecken. Sie mussten nach der ganzen magischen Konditionierung, die der Wendigo verwendet hatte, um sie als Lebendfutter zu halten, rehabilitiert werden. Es halten sich Gerüchte, dass nicht alle von ihnen ganz davon losgekommen sind, und Todesfälle in der Gegend haben die Tendenz, neue Hexenjagden zu entfachen. Wendigos fressen Leute nicht einfach nur, sie ruinieren Gemeinschaften für viele kommende Generationen.
- ❖ Traveler Jones
- ❖ Bitte beachtet, dass nicht alle Wendigos so schlimm sind. Einige kämpfen gegen den Zwang an und sind selbst Opfer.
- ❖ Twist



- ◊ Der Schrecken ist generationenübergreifend. Aus der Beute wird eines Tages das Raubtier.
- ◊ Many-Names
- ◊ Das kann auf jeden zutreffen, nicht nur auf Infizierte.
- ◊ Hannibelle

### „ABER ES STEHT DOCH IM BUCH!“

Auch wenn Regeln für Infizierte als Spielercharaktere für Gruppen verfügbar sind, die damit einverstanden sind, sie zu verwenden, sollten Spielende es ihrer Spielleitung nicht übel nehmen, wenn sie Infizierte nicht als Spielercharaktere in ihrem Spiel erlaubt. Die vielen Zwänge, Herausforderungen, Schwächen und Vorteile, mit denen Infizierte fertigwerden müssen, können leicht die verfügbare Zeit und die Ressourcen einer Gruppe dominieren. Auch wenn einige Gruppen vielleicht die Möglichkeiten erforschen möchten, die sich daraus ergeben, möchten andere möglicherweise nicht von der Kernerfahrung als professionelle, gewaltbereite Kriminelle abweichen, indem sie sonnenscheue Kannibalen in den Themenmix einmischen. Wenn du die Chance bekommst, einen Infizierten zu spielen, sorg dafür, dass Spielleitung und Gruppe mit an Bord sind, und nutze diese Chance, um die Geschichte für alle zu verbessern. Andernfalls sollten diese Regeln besser ein Bestandteil der Werkzeugkiste der Spielleitung bleiben und zur Erschaffung von Antagonisten verwendet werden.

## STAMM IA: BRUCKNER-LANGER

### GHILANI VRYKOLAKIVIRIDAE SANGUISUGA

Bruckner-Langer wird für eine weiterentwickelte Form von Stamm I gehalten und ist für nur zwei bekannte Expressionen bei Menschen und Trollen verantwortlich, wobei Straßenlegenden darauf hindeuten, dass es mindestens eine elfische Expression gibt, auch wenn das nie konkret bestätigt wurde.

- ◊ Es war real. Nur dass wir nie wieder einen anderen sehen werden.
- ◊ Ire

## MUTAQUA › TROLLE

Gerüchten zufolge soll es sich beim Mutaqua um das Ergebnis eines Experiments von unbekannten Parteien handeln, aber tatsächlich ist der Mutaqua ein Troll, der mit Stamm Ia infiziert wurde. Vergleichbar mit einem Dzoo-Noo-Qua erlangt auch diese Variante eine charakteristische Resistenz gegen Magie und entwickelt eine ausgeprägte Dermalpanzerung, die sich oft als bleiche Dornen ausbildet. Mutaqua scheinen auch die Fähigkeit zu haben, Angst hervorzurufen, haben den üblichen Hunger auf Fleisch und Blut und eine außergewöhnliche Intelligenz. Wenn ihre Augen leuchten, dann in einem reinen, strahlenden Weiß.

## NOSFERATU › MENSCHEN

Nosferatu entstehen ausschließlich aus Menschen und werden oft als eine Art „Super-Vampir“ bezeichnet, da sie dafür bekannt sind, dass sowohl ihre körperlichen als auch ihre magischen Fähigkeiten anwachsen. Gleichzeitig entwickeln sie häufig psychologische Zwänge und andere Störungen. Bemerkenswert darunter ist vor allem ein Hang zu Paranoia und Größenwahnsinn. Das hat zur Folge, dass viele von ihnen die Einsamkeit wählen – eine Option, die sie nur haben, weil sie die Fähigkeit haben, geraubte Lebenskraft viel langsamer zu verbrauchen als alle anderen Infizierten. Wie Vampire haben sie für ihre Beute keine bevorzugte emotionale Befindlichkeit, aber die meisten ihrer Opfer sterben vor Panik, wenn ihnen der Nosferatu noch den letzten Tropfen Blut und die gesamte Seele aussaugt. Nosferatu verlieren fast ihre gesamte Körperbehaarung, und die Haare, die sie nicht verlieren, werden schlohweiß. Ihre Ohren werden manchmal spitz, und ihre Finger verlängern sich. Die mittleren Schneidezähne verwandeln sich zu hakenartigen Fangzähnen, und ihre bleiche Haut spannt sich über unglaublich dichte Knochen. Wenn sie erregt sind, leuchten ihre Augen hellblau oder weiß, manchmal auch mattröt.

## STAMM II: JARKA-CRISCIONE

### GHILANI MONERIVIRIDAE

Mit Stamm II Infizierte unterscheiden sich auf mehrere Arten von Stamm-I-Infizierten. Ihr Nahrungsspektrum ist vielseitiger, erfordert aber immer Produkte von vernunftbegabten Wesen, wenngleich die Vielfalt der Materialien metaphysisch weniger invasiv ist, als es bei der Ernährung von Stamm-I-Infizierten erforderlich ist. Zusätzlich zeigen ihre Expressionen eine Reihe neuartiger Mutationen, die an ihre Jagdmethoden angepasst sind. Stamm-II-Infizierte nutzen diese Anpassungen, um ihren Mangel an regenerativen Fähigkeiten auszugleichen. Gleichzeitig haben sie aber genauso viele Allergien und Schwächen wie jeder andere Infizierte, einschließlich einer bei allen Expressionen vorkommenden Allergie gegen natürliches Sonnenlicht. Ähnlich wie Stamm I ist Stamm II metagenetisch spezifisch, wobei jede Expression einzigartig für den Metatyp ihres Wirts ist.

Stamm II ist außerdem viel verbreiteter als Stamm I, da er durch Körperflüssigkeiten übertragen werden kann und nicht auf den Entzug aller metaphysischen Energie bis zum klinischen Tod angewiesen ist. Daher wird die Verwendung von Schutzausrüstung für außergewöhnliche biologische Gefahrenstoffe empfohlen, wenn das Risiko einer Exposition besteht.

- ◊ Übersetzt heißt das Spucke und Blut. Beides Dinge, mit denen man häufig zu tun hat, wenn man etwas bekämpft, das beißt.
- ◊ Gillette
- ◊ Apropos: Warum sind Klauen manchmal der Vektor einer Infektion?
- ◊ Whippit
- ◊ Ganz einfach. Manchmal ist es nur ein Bruchstück eines Nagels, das in der Wunde haften bleibt. Viel häufiger hat der Infizierte jedoch seine Klauen verwendet, um sich Fleisch in den Mund zu stopfen, was wiederum bedeutet, dass Speichel auf ihnen zurückbleibt. Also packt eure Desinfektionsmittel ein und hofft, dass sie auch etwas bewirken. Die Chancen dafür sind aber eher gering.
- ◊ Butch



- Was so viel heißt wie: Ihr müsst das Schlachtfeld unter Kontrolle haben. Legt Fallen, arbeitet aus der Distanz, nehmt ihnen ihre Stärken und nutzt ihre Schwächen aus. Eigentlich nicht viel Unterschied zum Auseinandernehmen eines anderen Ziels, wenn man darüber nachdenkt.
- Rigger X
- Und hofft, dass sie dumm genug sind, um all diese Umstände zu ignorieren, und trotzdem angreifen.
- Lyrän
- Drohnen infizieren sich nicht, Schätzchen.
- Rigger X

## BANDERSNATCHE › SASQUATCHE

Der Bandersnatch war der erste dokumentierte nicht-metamenschliche Infizierte, ist die klassische Bestie und verhält sich dementsprechend animalisch. Obwohl sie das Fleisch von Sasquatchen bevorzugen (tatsächlich ist dies der Ursprung der sogenannten Bandersnatch-Gleichung in akademischen Kreisen), sind Bandersnatche in der Lage, ihren unersättlichen Appetit mit jeder vernunftbegabten Beute zu stillen. Sie können sich untereinander vermehren und sind sehr territorial, sodass eine Gruppe von ihnen ein Gebiet problemlos dauerhaft unter ihrer Kontrolle halten kann, insbesondere angesichts ihrer adaptiven Tarnung, die sie, abgesehen von einem verräterischen Schimmern sowohl im visuellen als auch im thermischen Spektrum, fast völlig unsichtbar macht. Mit ihrer von den Sasquatchen verbleibenden Fähigkeit zur Nachahmung von Geräuschen stellen sie einfache, aber überzeugende Fallen auf, die das Ziel in eine ideale Position für einen Angriff locken.

- So viel zu deinen Fallen, Rigger X.
- Lyrän
- Kreise in Kreisen. Du musst nur größer denken.
- Rigger X

Bandersnatche sind vor allem deshalb bemerkenswert, weil in letzter Zeit ein Anstieg ihrer theoretisch möglichen Intelligenz beobachtet wurde. Einige Exemplare haben in den vergangenen Monaten sogar mit Metamenschen kommuniziert. Dies scheint dem Trend zu folgen, der schon bei anderen vormalig wilden Arten von Infizierten beobachtet wurde. Möglicherweise zeigt sich hier ein Anlass zur Hoffnung für diese Infizierten, weg vom Parasitismus und hin zur Symbiose einen Weg in die metamenschliche Gesellschaft zu finden. Und tatsächlich sieht ein Bandersnatch ohne seine Tarnung fast wie ein Sasquatch aus – abgesehen von den Reißzähnen und Klauen. Es ist denkbar, dass sie mithilfe einer synthetischen Ersatznahrung ihr altes Leben wiederaufnehmen können.

- Darauf würde ich nicht wetten. Gerüchte sind ... nun, nur Gerüchte, egal wie hoffnungsvoll sie sich anhören. Und was heißt das überhaupt? Sind sie jetzt wieder schlau genug, die athabaskische Gebärdensprache zu verwenden? Nennt mich ruhig einen Skeptiker.
- Nephrene
- Hä? Die Bandersnatch-Gleichung?
- Lyrän

## STAUBSAUGER UND SONNENSTUDIOS

Findige Spieler können auf vergleichsweise neuartige Ideen kommen, um einige der einschüchterndsten Fähigkeiten der Infizierten zu neutralisieren. Die beiden Methoden, die am häufigsten auftauchen, sind Staubsauger, um Infizierte in ihrer Nebelgestalt einzusaugen und darin aufzubewahren, und UV-Strahler, um sie zu verletzen oder die Regeneration oder andere Fähigkeiten zu unterbinden.

Obwohl die Nebelgestalt einige Einschränkungen hat, wie zum Beispiel durch luftdichte Räume zu kommen und beim Versuch, einen molekularen Luftfilter zu durchqueren, potenziell tödlichen Schaden zu erleiden, wird sie im Allgemeinen nicht von Wind und Wetter beeinflusst und widersteht dem Versuch, mithilfe eines Saugers eingesaugt zu werden. Niemand weiß, warum das so ist, aber andererseits kann die Wissenschaft auch nicht erklären, was mit dem feststofflichen Anteil des Infizierten passiert, wenn dieser in die Nebelgestalt wechselt. Die positive Seite? Kein Vampir wird sich jemals in Nebel verwandeln, dann in euren Lungen wieder in seine normale Gestalt wechseln und euch von innen explodieren lassen.

UV-Strahler sind da schon eine etwas andere Sache. Obwohl es die echte, metaphysische Zusammensetzung des natürlichen Sonnenlichts braucht, um wirklich Schaden verursachen zu können, können UV-Strahler, vom Schwarzlicht über Bräunungsleuchten bis hin zu Tageslichtlampen für Pflanzenwachstum, durchaus kleinere Effekte auf Infizierte haben. Effektiv erzeugen sie allergische Effekte, deren Schweregrad um eine Stufe niedriger ist als bei der ursprünglichen Allergie gegen Sonnenlicht (aus Schwer wird also z. B. Mittel, aus Mittel wird Leicht). Außerdem verhindert das UV-Licht die Regeneration und die normale Nutzung von ausgewählten Kräften wie beispielsweise Nebelgestalt. Das erklärt teilweise, warum man kein Schwarzlicht in Clubs findet, die üblicherweise von Vampiren besucht werden.

- Vor einigen Jahren gab es die Theorie, dass die verschiedenen Infizierten einen Nahrungsbedarf haben, der exklusiv für ihre jeweilige Expression ist, aber das wurde widerlegt, indem man die proportionale Belastung untersuchte, die dies für eine relativ kleine Population wie die Sasquatche bedeuten würde, vor allem in Hinblick darauf, dass Bandersnatche in der Lage sind, sich untereinander fortzupflanzen. Oder in einfachen Worten: Würden sich Bandersnatche nur von Sasquatchen ernähren können, dann wären sowohl sie als auch die Sasquatche schon vor über einem Jahrzehnt in einem Kreislauf aus Jagd und Hunger ausgestorben.
- KAM
- Außer natürlich, da draußen leben weit mehr Sasquatche, als wir wissen.
- The Smiling Bandit
- Bevor irgendjemand anderes es sagt: Ja, sie sehen aus wie die Monster aus dem Film von Senator Schwarzenegger aus den 1990ern.
- Slamm-O!



- ◊ 1987, um Geistes Willen. Ich engagiere einen Babysitter für Jack, und wir schauen ihn uns noch mal an.
- ◊ Red
- ◊ Ich werde auf das 100-jährige Jubiläum warten, Rick.
- ◊ Slamm-0!
- ◊ Scheiß drauf, soll *er* auf das Kind aufpassen, und wir machen einen Trideoabend.
- ◊ Netcat
- ◊ Bäh!
- ◊ Slamm-0!

## FOMÓRAIGS › TROLLE

Eine verwirrende Mischung aus Fähigkeiten verwandelt einen Troll, der mit Stamm II infiziert wurde, in einen beeindruckenden, cleveren Jäger. Seine Gliedmaßen werden länger und kräftiger, wobei die Oberschicht der Epidermis zu dicken Hornplatten verkalkt, die den Tastsinn fast ausschalten. Dabei bilden sich auch subkutane, kastanienförmige Drüsen, aus denen ätzende Säure hervorquillt. Das macht spezielle Kleidung erforderlich, wenn der Fomóraig überhaupt irgendetwas trägt. Kiemenstrukturen an Hals und Nacken ermöglichen den dauerhaften Aufenthalt im Wasser, was in ländlichen Gegenden oft zum Lauern auf Beute benutzt wird. Überhaupt ziehen Fomóraigs aufgrund ihrer natürlichen Intoleranz gegen Luftverschmutzung ländliche Umgebungen vor. Auch wenn sie in der Regel einen taktischen Hinterhalt und ungewöhnliche Methoden bevorzugen, sind sie dank ihrer Beweglichkeit und Stärke mehr als dazu in der Lage, ein Ziel zu jagen, bis es vor Erschöpfung zusammenbricht oder in die Enge getrieben ist.

- ◊ Man sagt, einige von ihnen haben zuletzt die Fähigkeit entwickelt, diese Säure über eine gewisse Entfernung zu verspritzen. Wenn ihr sie also jagt, ist chemische Schutzausrüstung ein Muss.
- ◊ StakeNBake
- ◊ Wer bist du überhaupt?
- ◊ Red Anya
- ◊ Ein Spezialist für die Jagd auf Infizierte. Fast so wie Nightstalker, abgesehen davon, dass ich selbst keine Fangzähne habe. Und ich bin wählerisch bei meinen Zielen. Ich habe keine Probleme mit denen, die niemanden belästigen. Was den Rest betrifft, die sind für mich ein ansehnlicher Gehaltsscheck und ein Dienst an der Öffentlichkeit.
- ◊ StakeNBake
- ◊ Und ihr anderen habt kein Problem damit?
- ◊ Red Anya
- ◊ Es ist unvermeidbar. Insektenjäger, Kopfgeldjäger, Großwildjäger ... solange sie keine Soziopathen sind, ist das eine natürliche Antwort auf eine spezielle Art von Bedrohung. Alles gut, solange er mir nicht in die Quere kommt.
- ◊ Hannibelle
- ◊ Für mich gilt dasselbe.
- ◊ Red
- ◊ Aber bitte ändere den Benutzernamen. Das ist einfach widerlich.
- ◊ EB

## GRENDELS › ORKS

Grendels gehören vielleicht zu den bemitleidenswerteren Infizierten. Sie hausen im Allgemeinen als scheue, einsame Aasfresser in ihren Verstecken unter der Erde. Ihr Jagdinstinkt ist nur schwach ausgeprägt. Ähnlich wie bei einigen Menschenaffen können sie ihre langen, starken Arme für eine schnelle vierbeinige Fortbewegung nutzen. Auf ihrer Haut wächst ein dickes, verfilztes Fell. Das Sprechen wird ihnen durch überentwickelte Hauer erschwert, aber ähnlich wie andere Infizierte haben sie einen Zuwachs an Vernunftbegabung und Kommunikationsfähigkeit erkennen lassen, zumindest soweit sie es uns demonstrieren wollten. Durch ihre anspruchslose omnivore Ernährung, die größtenteils aus Abfall mit einer Beimischung aus metamenschlichen Überresten besteht (wie sie auf Friedhöfen und in Nekropolen gefunden werden können), sind Grendels für das Überleben an vielen der am wenigsten gastfreundlichen Orte in städtischen Umgebungen optimiert.

- ◊ Ihre wachsende Population in den Pariser Katakomben vor ein paar Jahren war ein großes Problem. Ein paar von ihnen jedoch unternahmen den Versuch, mit uns zu kommunizieren, wodurch wir die Entdeckung ihrer Intelligenz und ihrer unterschiedlichen Angewohnheiten machen konnten. Die meiste Zeit bleiben sie für sich, bewegen sich als Sippen und ernähren sich von längst toter Materie, was darauf hindeutet, dass sie sich im Gegensatz zu den meisten anderen Infizierten auch von metamenschlicher Materie ernähren können, die alles andere als frisch ist. Sie haben ihre eigenen seltsamen Anbahnungen einer Symbiose mit lokalen Squattern gemacht, und ihre Jungen finden sich schnell in die Rolle ein. Auf ihre eigene Weise sind die Pariser Katakomben zu einer Infizierten-Enklave geworden, die gut mit der Welt im großen Ganzen zusammen funktioniert.
- ◊ Red
- ◊ Sei nicht naiv. Eine wachsende Population bedeutet auf lange Sicht eine Katastrophe, und ihr könnt darauf wetten, dass die einheimischen kriminellen Elemente nicht allzu freundlich mit ihnen umgehen werden. Und vergesst bitte nicht, dass selbst ihre „gut erzogenen“ Jungen immer noch ansteckend sind. Was meint ihr, wie viele obdachlose Familien es wohl vergeben werden, wenn der ortsansässige Grendel ihren kleinen François versehentlich in einen Werwolf verwandelt?
- ◊ Glitch

## NAGER › ZWERGE

Nager sind seit über einem Jahrzehnt als Infizierte bekannt, aber ihre Fähigkeiten haben sich seitdem beständig weiterentwickelt. Im Vergleich zu vielen anderen Stamm-II-Infizierten sind sie geistig stabil und rotten sich zu Gruppen zusammen, insbesondere da sich ihr Nahrungsbedarf an Knochen und Mark von Vernunftbegabten sehr gut mit den Bedürfnissen von Blutsaugern und Kannibalen, insbesondere Ghulen, ergänzt, unter denen sie bekanntermaßen häufig leben. Wenn sie jedoch von der zivilisierten Gesellschaft abgeschieden leben, arrangieren sie sich mit Rudeln, Schwärmen oder Rotten verschiedener Tierarten, zu denen sie eine übernatürliche Affinität haben. Ihre raue, felsartige Haut bietet einen bemerkenswerten Schutz. Im Gegensatz zu den meisten anderen Infizierten haben sie verstärkte Zähne, die darauf ausgelegt sind, Knochen zu knacken und zu zermalmen, statt Fetzen aus Fleisch zu reißen oder Wunden zu verursachen.





- ◆ Nager haben unter allen Infizierten den besten Ruf, besonders in den Barrens. Sie können die Schädlinge fernhalten oder sie benutzen, und sie haben es in der Regel leichter, ihre Mahlzeiten zu finden, ohne dafür jemanden zu töten. Und sie sind nicht vollkommen bekloppt. Solange sie niemanden infizieren, sind sie den Leuten überraschenderweise als Beschützer, Rattenfänger und manchmal auch als Vollstrecker willkommen.
- ◆ RazorMay

### **SCHNITTER › ELFEN**

Schnitter wurden erstmals 2069 in Houston gesichtet und sind gewalttätige Vertreter der Stamm-II-Infizierten. Die elfischen Wirte werden zu verdrehten, albtraumhaften Gestalten, hager und kantig mit überentwickelten Fingern, die zu knochigen Rasierklingen deformiert sind. Sie jagen mit erbarmungslosem Hunger, brutaler Geschwindigkeit und animalischer Wildheit, wobei sie ihrer Beute das Fleisch Streifen um Streifen herunterreißen, um es dann Stück für Stück zu fressen. Ihre Geschwindigkeit ist vergleichbar mit höherstufigen Reflexboostern, durch eine erhöhte Muskeldichte sind sie viel stärker als vor der Infektion, und ihre jüngst berichtete Fähigkeit passt gut zu ihrem territorialen Wesen. Dabei handelt es sich um die Fähigkeit, eine Halluzination der Umgebung zu erzeugen und so ihre Beute zu verwirren. Obwohl bereits der Verdacht geäußert wurde, dass auch die Schnitter in den letzten Jahren eine Vernunftbegabung entwickelt haben, gibt es deshalb noch lange keine konkreten Beweise dafür, dass sie dies zu möglicherweise kooperativen oder auch nur vernünftigen Wesen gemacht hat.

- ◆ Oh, es hat sie durchaus intelligenter gemacht. Wo sie früher animalische Bestien waren, sind einige von ihnen jetzt eher so etwas wie Serienkiller. Man schließt keinen Frieden mit Schnittern.
- ◆ Pistons
- ◆ Messerklaunen und Traumlandschaften. Ich habe das Gefühl, ich hätte das schon mal gesehen ...
- ◆ Red

### **WERWÖLFE › MENSCHEN**

Die Verwandlung in einen Werwolf ist schmerzhaft und quälend. Der Wirt wird zu einer ähnlichen Erscheinung wie der klassische Werwolf der Legende verdreht. Ein kurzes, grauschwarzes Fell, spitze Zähne, lange Krallen und tiefschwarze Augen sind nur das, was man von außen sieht. Im Inneren wachsen die Muskeln, verdichten sich und verleihen dem Werwolf eine erstaunliche Geschwindigkeit und Stärke. Das Gehirn ist oft von einer Überentwicklung oder einer schlechten Anpassung der Amygdala und des Hypothalamus betroffen, was zu einer alles beherrschenden Aggression führt, die noch den letzten Rest geistiger Gesundheit ausradiert, der die Qual der Verwandlung überlebt haben mag. Diese Regionen des Gehirns sind es auch, die nach einem grob festgelegten Zeitplan verschiedene Neurochemikalien und Adrenalin ausstoßen, wodurch der Infizierte für etwa vier bis sechs Tage in einem Zyklus von 28 Tagen zu einem heulenden Monster wird. Dieser Zyklus ist an die Mondphasen gekoppelt. Während dieser vier bis sechs Tage sind Werwölfe weitaus gefährlicher, un-



terliegen einem Drang, zu töten und zu fressen, und haben die zusätzliche Geschwindigkeit und Kraft, um diesem Drang nachzugeben. Durch die Fähigkeit, selbst senkrechte Oberflächen zu erklimmen, und ihre außergewöhnliche Geschwindigkeit und ihre Reflexe können einzelne Exemplare und erst recht ganze Rudel eine gravierende Bedrohung für jede Region darstellen, in der sie auf Streifzug gehen.

- ◊ Man sollte an dieser Stelle anmerken, dass sich einige Werwölfe ihren Verstand bewahrt haben. Außerdem wurden Implantate entwickelt, die gegen ihre Berserker-Phase wirken. Einen kenne ich persönlich. Er erledigt Arbeiten für einen Cyberdoc, der sagt, man könne den „Jägercocktail“ konservieren und in einem Reservoir auf Bedarf zur Verfügung stellen, fast wie bei einer Adrenalinpumpe. Ich weiß nicht, wie erfolgreich er damit ist, aber das wäre wirklich mal eine Bereicherung.
- ◊ Red
- ◊ Oder du könntest einfach eine stinknormale Messerklaue anheuern wie der Rest von uns ...
- ◊ Clockwork

## STAMM III: KRIEGER

### GHILANI WICHTIVIRIDAE

Stamm III ist der vielleicht berühmteste Virenstamm der Welt, da er außergewöhnlich ansteckend und deshalb weltweit verbreitet ist. Er hat eine um mehrere Größenordnungen höhere Anzahl an Virenträgern als alle anderen Infizierten zusammen. Die Rede ist von Ghulen. Überall auf der Welt und in jedem Metroplex sind Ghule unabhängig vom Metatyp des Wirtes die einzige Expression von Stamm III. Ghule sind körperlich blind. Dies ist allerdings nicht auf eine Beeinträchtigung des Okzipitallappens zurückzuführen. Durch ihre duale Natur sind sie sehr wohl in der Lage, Auren zu „sehen“, und sie können mithilfe von Cyberaugen ihr normales Sehvermögen wiederherstellen. In Verbindung mit ihrem verbesserten Gehör und Geruchssinn sind sie fähige Jäger, die sich gut an ihre Beute heranpirschen können. Um zu überleben, müssen sie metamenschliches Fleisch verzehren. Sie sind leicht an ihren blassen, schorfigen, haarlosen Körpern und den gehärteten schwarzen Nägeln zu erkennen, die ihnen im Kampf und beim Graben im Untergrund – ihrem primären Lebensraum, wo sie vor dem Sonnenlicht geschützt sind – gute Dienste leisten.

Da Ghule Schätzungen zufolge etwa 90 bis 95 Prozent der weltweiten Infiziertenpopulation ausmachen, sind sie in der öffentlichen Wahrnehmung sehr präsent, sei es durch die Aktivitäten der 162er (einer Ghul-Gang, die nach Sonderverordnung 162 benannt wurde, die Ghulen Anfang der 2050er kurzzeitig Metamenschenrechte gewährte, bevor sie wieder zurückgenommen wurde), die afrikanische Nation Asamando, die mehrheitlich von Ghulbürgern bevölkert wird, oder die Ghulbefreiungsliga, die sich dafür einsetzt, dass Infizierte auf der ganzen Welt mehr Rechte und Freiheiten erlangen. Für die Konzerne liegt in der Erforschung von Heilmitteln oder synthetischen Fleischersatzstoffen die Aussicht auf großzügige Forschungsstipendien und Ruhm, ganz zu schweigen von Dunkelzahns noch immer ausstehender Hinterlassenschaft für diejenigen, die auf diesem Gebiet

einen nachhaltigen Durchbruch erzielen. Im täglichen Leben werden Ghule als Thema von Biopics über Tamir Grey, einen Ghul und Katastrophenhelfer, dessen Tagebücher seine Art in einem menschlichen Licht zeigten, oft wohlwollend behandelt. Oder sie werden als tumbe Monster verunglimpft, die ein Mietshaus heimsuchen und dort ihre unschuldigen Opfer jagen und fressen.

Die soziale Organisation der Ghule hängt vom verbleibenden Intellekt der betreffenden Ghule ab. Die Verwandlung, die sowohl physisch als auch neurologisch qualvoll ist, kann die unterschiedlichsten Auswirkungen auf die geistige Gesundheit und die intellektuellen Fähigkeiten des Wirtes beziehungsweise des entstehenden Ghuls haben. Einige werden wie Tiere, getrieben von wenig mehr als den Jagdinstinkten des Rudels. Andere behalten ihre funktionellen Fähigkeiten. Einige sehr wenige finden sogar neue Willensstärke in dem Höllenfeuer, das sie überlebt haben. Ghule haben die Möglichkeit, sich ein Leben unter ihresgleichen am Rande der Gesellschaft aufzubauen, oder sie versuchen, sich durch kosmetische Chirurgie und andere Maßnahmen unerkannt in die metamenschliche Gemeinschaft einzufügen, oder aber sie suchen sich in den Schatten eine Anstellung, sei es als Runner oder Handlanger eines Syndikats, wo sie dann für gewöhnlich für Taimanous arbeiten.

Bemerkenswerterweise haben bisher keine nichtmetamenschlichen vernunftbegabten Spezies irgendwelche Anzeichen einer Infektion mit Stamm III gezeigt, obwohl dies natürlich auch reiner Zufall sein kann. Davon abgesehen gibt es regionale Abwandlungen wie den afrikanischen Sasabonsam mit verlängerten Gliedmaßen, den japanischen Gaki mit natürlich leuchtenden Augen und den philippinischen Busaw, der allergisch auf Zitronensäure reagiert.

- ◊ Ghule sind die besten Verbündeten, die man finden kann. Die Beseitigung von Leichen und der Sicherheitsaspekt sind zwei offensichtliche Vorteile für Runner, aber ehrlich gesagt erkennt man seine wahren Freunde erst in der Not. Wenn ihr ihnen in einer Notlage mit echter Freundschaft begegnet, gewinnt ihr einen Freund, der euch loyal den Rücken freihält.
- ◊ Rot
- ◊ Denkt nur immer daran, dass wir es gewohnt sind, nur als Mittel zum Zweck behandelt zu werden. Die Chancen stehen gut, dass wir es auf eine Meile gegen den Wind riechen, wenn man uns ausnutzen will. Und wir werden uns revanchieren.
- ◊ Hannibelle
- ◊ Schon Dunkelzahns letzter Wille bot der Gruppierung, die einen für Ghule geeigneten synthetischen Ersatz für metamenschliches Fleisch herstellt, einen bedeutenden Preis. Aber nach Jahrzehnten des Wartens hat die Draco Foundation die Bedingungen für die Belohnung ausgeweitet auf die Ernährungsbedürfnisse aller Infizierter, und sie hat großzügige Belohnungen für Impfungen, Impfstoffe oder sogar das lang ersehnte Heilmittel ausgesetzt. Es ist immer noch nicht genug Geld im Pott, damit das Thema an der Spitze der Prioritätenliste der Forschungsabteilung eines AAA-Megakons steht, aber eine neue Generation von Biohacker-Laboren wird durch die ausgesetzten Preise sehr angespornt. Ihr könnt darauf wetten, dass es zwischen diesen Gruppen eine Menge Schattenarbeit zum Thema Datendiebstahl und Extraktionen zu erledigen gibt.
- ◊ Silk



# SPIELINFORMATIONEN

## INFIZIERTE ALS SPIELERCHARAKTERE

Dieser Abschnitt enthält optionale Regeln, mit denen Infizierte Spielercharaktere und nicht nur NSC sein können, wie bei der Kraft Infektion in SR6 beschrieben. Die Spielleitung sollte daran denken, dass es ein Ungleichgewicht zwischen Infizierten und nicht Infizierten Charakteren erzeugen kann, wenn Spielenden erlaubt wird, Infizierte Charaktere zu spielen. Trotzdem können Infizierte Charaktere mit der richtigen Handhabung interessante Herausforderungen und aufregende Szenen ins Spiel bringen.

### DER INFIZIERTE LEBENSSTIL

Das Leben mit einer Krankheit wie MMVV endet nicht, wenn der Run erledigt ist. Dein Unterschlupf braucht einen speziellen Lichtschutz. Echtholz muss ersetzt, Allergene müssen herausgefiltert werden. Und wenn du nicht möchtest, dass jeder dein kleines Geheimnis kennt, fallen für regelmäßige Lieferungen von metamenschlichem Fleisch oder Blut von deinem Straßendoc oder Tamanous hohe Transportgebühren an. Wenn ihr am Spieltisch nicht jede Transaktion einzeln dokumentieren, jede Jagdszene durchspielen, jeden Unterschlupf haarklein ausarbeiten wollt, addiert einfach 30 Prozent zu den Lebensstilkosten. Warum 30 Prozent des Lebensstils und keine fixe Ausgabe? Je höher dein Lebensstil ist, desto mehr Bestechungsgelder und Gebühren fallen an, um Geheimhaltung und Sicherheit zu gewährleisten und qualitativ hochwertigere Fleischstücke und „Abfüllungen“ zu bekommen. Deine kleine Nische in der Kanalisation mag lichtdicht sein, aber selbst Ghule genießen den Geschmack eines Akademikers oder eines metamenschlichen Filets Mignon mit der richtigen Gewürzmischung mehr als den eines Bettlers oder einer zähen Teufelsratte.

### ERSCHAFFUNG VON INFIZIERTEN CHARAKTEREN

Wenn du bereits während der Charaktererschaffung einen Infizierten Charakter erschaffen willst, muss du einen passenden Infizierten-Vorteil (siehe S. 120) wählen. Verwende dabei die Standardregeln für die maximale Anzahl an Vor- und Nachteilen und auch die reguläre Begrenzung für den Karmabonus. Notiere dir für alle Attribute das neue Maximum durch die Infektion, wie in der Tabelle *Attributmaxima der Infizierten* (S. 119) angegeben. Viele Maxima sind nach der Infektion höher als die der zugrunde liegenden Metatypen, aber ein paar Attributmaxima sind verglichen mit dem Basis-Metatyp auch geringer. Diese neuen Maxima können wie gewohnt durch den Vorteil Außergewöhnliches Attribut beeinflusst werden.

Wenn du einen Infizierten-Vorteil wählst, führst du die folgenden Schritte durch, um den Vorteil anzuwenden: Zuerst weist du den Körperlichen Attributen 2 kostenlose Attributspunkte zu, entweder je einen Punkt auf zwei verschiedene Attribute oder beide Punkte auf ein Attribut. Dann weist du auf dieselbe Weise den Geisti-

gen Attributen zwei kostenlose Attributspunkte zu. Als Nächstes passt du die Essenz und – falls zutreffend – das Attribut Magie in Abhängigkeit vom MMVV-Stamm (s. Eintrag *Anmerkungen* bei dem entsprechenden Infizierten-Vorteil) an. Und schließlich weist du dem Charakter alle Kräfte, Schwächen und neuen Angriffsarten seines Infizierten-Vorteils zu.

Viele Infizierten-Vorteile führen eine Senkung bestimmter Attribute als Teil ihrer Schwächen auf. Wenn das der Fall ist, wird die Senkung der Attribute erst nach der Vergabe der kostenlosen Attributspunkte angewendet. Beachte außerdem, dass das Kaufen von Vor- und Nachteilen für einen Charakter erst in Schritt 3 der Charaktererschaffung (SR6, S. 68) erfolgt, also nachdem die Attribute entsprechend der Prioritätentabelle in Schritt 2 (SR6, S. 65) gekauft und zugewiesen wurden. Nachdem die Vor- und Nachteile angewendet wurden, können Attribute nach der Standardmethode mit dem verbleibenden Individualisierungskarma regulär erhöht werden (s. SR6, Schritt 4, S. 69).

Einige der Infizierten-Vorteile verfügen über optionale Kräfte. Im Allgemeinen dürfen diese optionalen Kräfte erst nach der Charaktererschaffung mit einer Rate von je einer optionalen Kraft pro zwei Monaten Spielzeit erworben werden (die Kosten für die einzelnen optionalen Kräfte findest du in der Tabelle *Optionale Kräfte von Infizierten*, S. 119). Bei einigen Infizierten-Vorteilen kannst du bei der Erschaffung eine kostenlose optionale Kraft aus einer Liste auswählen. Jeder entsprechende Infizierten-Vorteil enthält eine Liste von für diesen Infizierten-Typ verfügbaren optionalen Kräften. Ein Charakter darf nur Kräfte aus den dort aufgelisteten Kräften wählen und erwerben.

### OPTIONALE REGEL: DELTA-RISIKO

Seit die Infizierten begonnen haben, zu mutieren und sich über ihre ursprünglichen Grenzen hinaus weiterzuentwickeln, wird selbst Deltaware (wenngleich selten) von Infizierten mit der Kraft der Regeneration manchmal abgestoßen, manchmal gar mit tödlichen Folgen. Infizierte mit Deltaware, die alle Kästchen ihres Körperlichen Zustandsmonitors ausgefüllt haben und dann zu regenerieren beginnen, können ein Implantat abstoßen, wenn sie bei ihrer Regenerationsprobe einen Patzer erzielen (wenn sie mehrere solcher Implantate besitzen, kann die Spielleitung das passendste Implantat wählen, idealerweise je nach den Umständen, die die Probe herbeigeführt haben). Dieser Verlust verursacht ein weiteres Trauma, genau wie ein Cyberware-Verlust bei der Infektion (siehe S. 115). Das kann insbesondere dann gefährlich werden, wenn die betroffene Cyberware eine direkte Schnittstelle mit dem Gehirn hat, wie zum Beispiel bei Datenbuchsen oder Cyberaugen.

Wenn es am Spieltisch leichter ist, diese Regel nicht zu verwenden, ignoriert sie einfach. Aber wenn es zusätzliches Risiko und Aufregung bringt, dann nutzt die Regel. Das könnte den Effekt haben, dass Infizierte Charaktere nicht mehr nach Deltaware streben, was auch etwas Gutes haben kann. Deltaware ist nicht nur außerordentlich schwer zu beschaffen und extrem teuer, sie stellt auch einen zusätzlichen Vorteil für einen Spielercharakter dar, der ohnehin schon sehr viele übernatürliche Vorteile genießt.



Wenn dein Charakter zu einem Infizierten wird, verliert er dadurch nicht seine ursprünglichen Fähigkeiten aufgrund seines Metatyps. Außerdem kannst du auch wieder Bodytech einbauen lassen, wenn dein Charakter erst einmal in einen Infizierten verwandelt wurde, obwohl du natürlich deine Essenz und dein Magieattribut entsprechend dem installierten Implantat anpassen musst. Infizierte mit der Kraft der Regeneration können sich nur Deltaware-Bodytech einbauen lassen, denn ansonsten würde ihr Körper die teuren Implantate, die gerade eben erst implantiert wurden, einfach wieder abstoßen.

## INFEKTION WÄHREND DES SPIELS

Es ist möglich, dass ein Charakter im Verlauf des Spiels zum Infizierten wird. Der regeltechnische Ablauf ist nahezu identisch zum oben beschriebenen Ablauf bei der Charaktererschaffung. Wenn ein Charakter zum Infizierten wird, erhält er den passenden Infizierten-Vorteil. Anders als bei anderen Vorteilen, die im Spielverlauf erworben werden, werden die Karmakosten für den Infizierten-Vorteil nicht verdoppelt. Ein Charakter, der sich im Spiel in einen Banshee verwandelt, zahlt dafür also genauso viel Karma, wie wenn er schon als Banshee erschaffen worden wäre. Wenn der Charakter den Infizierten-Vorteil erwirbt, muss er ihn sofort mit seinem Karma bezahlen. Hat er zum Zeitpunkt der Infektion nicht genügend Karma, bezahlt er so viel Karma, wie er hat. Der Rest wird als Kredit geführt und muss von zukünftig erworbenem Karma abbezahlt werden. Solange der Charakter noch Karma für den Infizierten-Vorteil schuldig ist, muss er jegliches Karma, das er verdient, zur Abbezahlung dieses Vorteils verwenden. Wenn der Charakter all seine Karmaschulden bezahlt hat, kann er sein Karma wieder so ausgeben, wie er es möchte.

Wenn ein Charakter zum Infizierten wird, richtet das verheerenden Schaden an eventuell vorhandener Bodytech an. Jedes Bioware-Implantat verliert eine Stufe. Hat die Bioware nur Stufe 1 oder gar keine Stufe, geht sie verloren. Cyberware ist davon weniger betroffen, aber jedes Cyberware-Implantat, das nicht Deltaware-Qualität hat, kann vom Körper abgestoßen werden. Für jedes dieser Implantate muss der Charakter eine

Probe auf Konstitution + abgerundete Essenz (3) ablegen. Misslingt die Probe, versucht der Körper, das Implantat abzustoßen. Das ist ziemlich unangenehm und verursacht jeden Tag 1 Kästchen Körperlichen Schaden – dem nicht widerstanden werden kann – für jedes abgestoßene Implantat, das der Charakter hat. Dieser Schaden ist unausweichlich, es sei denn, der Charakter hat die abgestoßenen Implantate inzwischen entfernt oder nimmt täglich immunsupprimierende Medikamente ein. Diese Medikamente kosten 100 Nuyen pro Monat. Solange der Charakter sie einnimmt, erhält er einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Krankheitswiderstandspuben. Charaktere, die die Kraft Regeneration erhalten, stoßen automatisch alle Bodytech-Implantate ab, die keine Deltaware sind.

## MAGIE UND RESONANZ BEI INFIZIERTEN

Alle Infizierte gelten als Erwacht und sind darüber hinaus – bis auf den Bandersnatch – Dualwesen. Trotzdem bedeutet das nicht, dass alle Infizierten Zauberer, Adepten oder Magieradepten sind. Viele Infizierten-Arten verleihen diese Fähigkeiten, Magie zu wirken, nicht, geben dem neu Infizierten aber trotzdem einen Wert im Attribut Magie. Wenn das Magieattribut eines Infizierten Charakters jemals auf 0 sinkt, egal ob temporär oder permanent, verliert er sofort Zugriff auf all seine Kräfte, mit Ausnahme seiner Gesteigerten Sinne, Natürlichen Waffen und Panzer. Die Aura eines Infizierten Charakters enthüllt immer seinen Status als Infizierter, dies kann aber mit der metamagischen Technik Maskierung wie gewohnt maskiert werden.

Alle Infizierten mit der Kraft Dualwesen können die Fertigkeit Astral erwerben, aber Beschwören, Hexerei oder Verzaubern können sie nur erlernen, wenn sie Zauberer oder Magieradepten sind. Außerdem können sie nur dann astral projizieren, Foki an sich binden oder initiieren, wenn sie die entsprechenden Voraussetzungen (Zauberer, Adept usw.) erfüllen. Die Kraft Magischer Schutz ermöglicht es Charakteren unabhängig davon, die Fertigkeit Hexerei zu erlernen, aber die Fertigkeit darf dann nur für die Handlung *Zauberabwehr* verwendet werden.

## INFIZIERTE UND MEDIZINISCHE VERSORGUNG

Infizierte haben es schwerer als die meisten anderen Leute, wenn sie zum Arzt wollen. Klar, dein durchschnittlicher Straßenmetzger ist es gewohnt, mit allerlei unangenehmen Personen zu arbeiten, aber Infizierte sind nun mal infektiös! Die Verfügbarkeit für medizinische Dienstleistungen sollte nach Maßgabe der Spielleitung um 2 bis 4 erhöht werden, und die Preise sollten um 50 bis 100 Prozent steigen, um dem Bedarf an speziellen Werkzeugen, zusätzlichen Ausgaben und dem Gefahrenzuschlag Rechnung zu tragen. Spezielle Einzelconnections (wie zum Beispiel Doc Fangs) oder Gruppenconnections (wie Tamanous oder, unter außerordentlichen Umständen, der Ordo Maximus oder ein Megakonzern) können diese zusätzlichen Schwierigkeiten und Ausgaben wiederum negieren, aber solche Leute und Organisationen werden bei Gelegenheit ihre eigenen Ansprüche formulieren und bringen noch andere Risiken mit sich. Viel Spaß, ihr Spielleiter!

## DAS TRAUMA DER VERWANDLUNG

Der Vorgang der Verwandlung in einen Infizierten ist eine Folter für Verstand, Körper und Seele. Die Tatsache, dass viele Infizierte auch magisch Erwachte sind, ist nur ein Nebenprodukt der massiven metamagischen Transformation, die auf genetischer Ebene stattfindet. Falls ein Charakter ein schlummerndes Talent für Magie in seinen Genen versteckt haben sollte, wird das Virus diese Gene finden und benutzen. Das kann die Gelegenheit sein, zu einem Zauberer, Adepten oder Magieradepten zu werden, oder kann den Charakter zu einem heißen Kandidaten für jedweden Vorteil machen, der auf ein schlummerndes magisches Talent hinweist.

Natürlich ist das Trauma der Verwandlung ein fruchtbarer Boden für eine toxische oder sonst wie verrückte Tradition, die Angriffsfläche für NSC-Feinde oder andere, dunklere Gruppierungen bietet ...



Kein Infizierter Charakter darf den Vorteil Magieresistenz wählen. Wenn er diesen Vorteil zum Zeitpunkt seiner Infektion hat, verliert er ihn. Die Karmakosten für den Vorteil werden nicht zurückerstattet.

## INFEKTION UND MAGIE

Ein Charakter, der mit Stamm II oder III des MMVV infiziert wird, verliert 1 Punkt Essenz und erhält ein Magieattribut von 1, falls er nicht ohnehin schon ein Magieattribut besaß (für Details s. *MMVV Stamm II* und *MMVV Stamm III*, S. 117/118). Falls der Charakter schon ein Magieattribut hatte, wird stattdessen die Stufe des vorhandenen Magieattributs um 1 gesenkt. Der Charakter kann wie gewohnt Karma ausgeben, um seine Magie bis zu einem Maximum von neuer Essenz + Initiatengrad zu erhöhen.

Bei Charakteren, die mit Stamm I des MMVV infiziert werden, werden sich Essenz und Magie im Laufe der Zeit immer wieder verändern. Das liegt am Zusammenspiel der Schwäche Essenzverlust einerseits und der Kraft Essenzentzug andererseits. Wenn sich die Essenz des Charakters ändert, ändert sich auch seine Magie. Das Maximum für den Wert in Magie ist die aktuelle Essenz + Initiatengrad. Wenn durch Essenzverlust die maximale Magie unter den aktuellen Wert in Magie sinkt, wird der aktuelle Wert in Magie auf das neue, niedrigere Maximum gesenkt. Die Punkte, die auf diese Weise entfernt wurden, sind nicht dauerhaft verloren, sie sind nur so lange nicht verfügbar, wie die Essenz das Maximum für Magie reduziert hat.

Es gibt zwei Methoden, diese verlorenen Punkte in Magie zurückzugewinnen. Falls das Maximum für Magie erhöht wird (z. B. durch Initiation), kann der Charakter wie gewohnt Karma ausgeben, um sein Magieattribut zu erhöhen. Alternativ kann er auch die Kraft Essenzentzug verwenden, um einem Opfer mehr Essenz zu rauben, als das Essenzmaximum des Charakters beträgt. Für jeden Punkt Essenz über das Maximum hinaus kann der Charakter 1 verlorenen Punkt Magie zurückgewinnen. Diese zweite Möglichkeit ist offensichtlich die von den meisten Infizierten bevorzugte Variante, um Magie zurückzugewinnen. Aber Vorsicht: Immer, wenn ein Infizierter die Kraft Essenzentzug einsetzt, muss er eine Abhängigkeits-Probe ablegen (s. *Abhängigkeit von Essenzentzug*).

Wenn ein Infizierter durch andere Mechanismen als seine Schwäche Essenzverlust oder die Kraft Essenzentzug eines anderen Charakters oder Critters Essenz verliert, wird dieser verlorene Punkt Essenz dauerhaft von seiner maximalen Essenz abgezogen (was natürlich

auch zu einer permanenten Senkung seines aktuellen und maximalen Magieattributs führt). Der Einbau von Bodytech ist dafür ein Paradebeispiel.

## INFEKTION UND RESONANZ

Alle Stämme des MMVV sind mit dem Wesen eines Technomancers inkompatibel. Wenn ein Technomancer zum Infizierten wird, verliert er jegliche Verbindung zur Resonanz und alle damit zusammenhängenden Fähigkeiten. Alle Aktionsfertigkeiten, die mit dem Attribut Resonanz verknüpft sind, können nur noch als Wissensfertigkeiten verwendet werden. Wenn das geschieht, wird kein Karma zurückerstattet. Für den früheren Technomancer ist diese extreme Veränderung zutiefst erschütternd.

## ABHÄNGIGKEIT VON ESSENZENTZUG

Der Vorgang des Essenzentzugs ist mit starken euphorischen Gefühlen verbunden, birgt aber ein verheerendes zerstörerisches Potenzial. Die schiere Gewalt, wenn man einem anderen Lebewesen die Lebenskraft entreißt und sie absorbiert, kann nur durch das intensive Hochgefühl erträglich werden, das beide beteiligten Seiten überflutet. Dieser intime Akt ist für alle Beteiligten gefährlich.

Das Hochgefühl durch den Entzug ist so intensiv, dass jede daran beteiligte Person nach diesem Vorgang süchtig werden kann. Dann trachtet der süchtig gewordene Infizierte Charakter nach immer mehr Opfern für den Essenzentzug. Das abhängige Opfer dagegen muss immer wieder zum selben Infizierten zurückkehren oder sich – was vielleicht noch schlimmer ist – auf die gefährliche Suche nach einem anderen Infizierten begeben.

Jeder am Prozess beteiligten Person muss eine Abhängigkeitsprobe auf Konstitution + Willenskraft (2) gelingen, um einer Abhängigkeit vom Essenzentzug zu widerstehen. Misslingt die Probe, erhält die Person den Nachteil Abhängigkeit 1 (Essenzentzug) (SR6, S. 77). Falls ein Charakter diesen Nachteil schon hat, wird die Stufe um 1 erhöht. Dieser Nachteil kann nach den üblichen Regeln mit Karma entfernt werden. Falls das Opfer durch den Essenzentzug bis zu seiner Verwandlung leergesaugt wird, muss es keine Abhängigkeitsprobe ablegen und kann durch diese Begegnung auch nicht abhängig werden.

## KRANKHEITEN

Krankheiten funktionieren in *Shadowrun* im Wesentlichen wie Toxine und verwenden dieselben Regeln (s. SR6, S. 124). Es gibt allerdings ein paar Besonderheiten, die man beachten muss. Dieser Abschnitt enthält Regeln zu Krankheiten, die für die Infektion mit MMVV relevant sind, sowie detailliertere Regeln für Krankheiten im Allgemeinen.

## VEKTOR

Der Vektor gibt an, wie sich der Charakter mit der Krankheit infizieren kann.

Bei Krankheiten mit dem Vektor **Kontakt** müssen die Schleimhäute des Charakters mit den Krankheitskeimen in Kontakt kommen. Das kann zum Beispiel geschehen, indem der Charakter mit den Keimen befallene Oberflächen anfasst und sich dann mit den Händen über Augen, Nase oder Mund fährt.

## DIE AURA VON INFIZIERTEN

Ohne die metamagische Technik der Maskierung sind Infizierte immer anhand ihrer Aura identifizierbar. Die Erscheinung ihrer Aura ist oft verwirrend – eine bunte Mischung aus den metaphysischen Energien, die sie zu sich genommen haben, sei es nun durch Essenzentzug oder über das Fleisch, von dem sie sich ernähren. Jedenfalls ist im Kern der Aura eine pulsierende Schwärze zu erkennen, aus der tintenschwarze Fäden wie Blutgefäße oder Nervenenden nach außen tasten. Ein gut genährter Infizierter ist ein Kaleidoskop aus gestohlenem Leben, ein hungriger Infizierter dagegen wirkt viel dunkler, mit blassen, hohlen Flecken, die darauf warten, dass der Tod sie ausfüllt.



Krankheiten mit dem Vektor **Einnahme** müssen vom Charakter – zum Beispiel als Bestandteil von Nahrung – eingenommen werden. Salmonellen sind hierfür ein klassisches Beispiel. Weil sie eingenommen werden müssen, brauchen solche Krankheiten meistens etwas länger, um ihre Wirkung zu entfalten.

Bei Krankheiten mit dem Vektor **Inhalation** müssen die Krankheitskeime vom Ziel eingeatmet werden. Gasmasken, chemische Versiegelung und aktive interne Lufttanks gewähren Immunität gegen solche Krankheiten. Ziele können auch für [Konstitution x 10] Kampfrunden die Luft anhalten.

Krankheiten mit dem Vektor **Injektion** müssen in den Blutkreislauf des Ziels gelangen. Dazu kann es schon reichen, dass eine die Krankheit übertragende Kreatur dem Ziel mit ihren Krallen oder Zähnen einen Schnitt zufügt.

Krankheiten mit dem Vektor **Infektion** schließlich können nur durch die Kraft Infektion (SR6, S. 224) übertragen werden.

## INKUBATIONSZEIT

Was bei Toxinen die Geschwindigkeit ist, mit der das Toxin wirkt, ist bei Krankheiten die Inkubationszeit: die Zeit, die vergeht, bevor die Wirkung der Krankheit zum ersten Mal eintritt. Nach der jeweils angegebenen Zeitspanne muss der Charakter eine Krankheitswiderstandsprobe auf Konstitution + Willenskraft + geeignete Ausrüstung oder Fähigkeiten ablegen. Jeder Erfolg bei dieser Probe senkt die Kraft der Krankheit um 1. Die Zahl in Klammern gibt die Anzahl der Proben an, die abgelegt werden müssen, um der Krankheit zu widerstehen. Jede aufeinanderfolgende Probe findet nach einem weiteren hier angegebenen Zeitintervall statt. Die Krankheitswiderstandsprobe gilt erst als vollständig abgeschlossen, wenn die letzte Teilprobe nach dem letzten Zeitintervall abgelegt wurde. Wird die Stufe der Krankheit vor dem letzten Intervall auf 0 gesenkt, senkt das nicht die Anzahl der Proben oder Intervalle, die zur vollständigen Widerstandsprobe nötig sind.

## KRAFT

Die Kraft funktioniert auf die gleiche Weise wie bei Toxinen, aber selbst wenn die Kraft einer Krankheit auf 0 gesenkt wurde, muss der Charakter immer noch die Mindestanzahl an Krankheitswiderstandsproben und Intervallen ablegen, wie unter *Inkubationszeit* angegeben. Die Krankheit gilt nur dann als erfolgreich bekämpft, wenn die Mindestanzahl an Proben abgelegt und die Kraft auf 0 gesenkt wurde.

Die Kraft einer Krankheit kann auch stärker werden. Wenn die Kraft einer Krankheit in einer Krankheitswiderstandsprobe nicht vollständig auf 0 gesenkt wurde, wird die verbliebene Kraft zur Kraft der nächsten Krankheitswiderstandsprobe addiert. Das kann allerdings nur einmal geschehen. Nachfolgende Krankheitswiderstandsproben werden dann zunächst gegen diese höhere Kraft abgelegt. Jede Probe danach senkt die verbleibende Kraft der Krankheit, bis diese 0 erreicht oder die maximale Anzahl an Proben abgelegt wurde.

## ART

Der Typ der Krankheit wird durch ihre Art beschrieben. Beispiele dafür sind bakteriell, fungal, parasitisch, retroviral, Gift und viral. Das kann Einfluss darauf haben, welche Medikamente oder biotechnologischen Maß-

nahmen für die Behandlung der Krankheit verwendet werden können. Beachte, dass trotz anhaltender Gerüchte über die Erforschung oder sogar Entwicklung von erfolgreichen Prototypen eines Impfstoffs gegen MMVV oder gar eines Gegenmittels kein Beleg dafür existiert. Und selbst wenn eine Impfung oder ein Gegenmittel existieren würde, lägen diese außerhalb der Möglichkeiten fast jedes Runners, der Bedarf daran hätte.

## WIRKUNG

Es gibt zwei Arten von Wirkungen für Krankheiten: Verlauf und Ende. Verlaufswirkungen sind das, womit sich ein Charakter herumschlagen muss, bis die Krankheit erfolgreich bekämpft wurde. Die Wirkung am Ende ist das, womit der Charakter fertigwerden muss, falls er die Kraft der Krankheit nicht innerhalb der angegebenen Zeit unter ein gewisses Maß senken konnte.

## MMVV

### MMVV STAMM I

**Vektor:** Kraft Infektion (SR6, S. 224)

**Inkubationszeit:** 1 Minute (1)

**Kraft:** 13

**Art:** Retroviral

**Wirkung (Ende):** Koma, Verwandlung

Diese Krankheit wird nur durch die Kraft Infektion übertragen. Die Wahrscheinlichkeit, ihr zu widerstehen, ist sehr gering. Wenn die Kraft der Krankheit durch die erste Krankheitswiderstandsprobe auf 6 oder niedriger gebracht werden kann, stirbt der Charakter. Ist die Kraft der Krankheit nach der Krankheitswiderstandsprobe 7 oder höher, kann der Charakter der Verwandlung nicht widerstehen und fällt für [30 – Konstitution] Stunden in ein Koma. Wenn er erwacht, erhält der Charakter den entsprechenden Infizierten-Vorteil und durchläuft den Prozess wie oben in diesem Kapitel beschrieben (s. *Infektion während des Spiels*, S. 115). Der Charakter beginnt mit Essenz 1 und einem Maximum von 1 + Initiatengrad für sein Magieattribut in sein neues Leben (s. *Magie und Resonanz bei Infizierten*, S. 115). Ein Charakter kann 1 Punkt seines Edge-Attributs verheizen, um sicherzustellen, dass die Krankheitswiderstandsprobe je nach Wunsch ge- oder misslingt.

### MMVV STAMM II

**Vektor:** Injektion

**Inkubationszeit:** 1 Stunde (3)

**Kraft:** 10

**Art:** Retroviral

**Wirkung (Verlauf):** Übelkeit

**Wirkung (Ende):** Essenzverlust, Verwandlung

Diese Krankheit kann besiegt werden, indem man ihre Kraft bis zum Ende der drei Krankheitswiderstandsproben auf 0 senkt. Ein Erfolg ist gleichbedeutend mit einer vollständigen Genesung, obwohl die überlebende Person möglicherweise zu einem Überträger der Krankheit wird (s. *Überträger*, S. 124).

Scheitert der Versuch, die Kraft der Krankheit auf 0 zu senken, übernimmt das Virus die Kontrolle. Falls das passiert, verliert der Charakter 1 Punkt Essenz. Falls dies seine Essenz auf 0 senkt, stirbt der Charakter. Ansonsten beginnt er seinen Prozess der Verwandlung, bei dem er für den vollen



Zeitraum von [15 – Konstitution] Tagen unter extremen Schmerzen und Übelkeit leidet. Nach der Verwandlung erlangt der Charakter den entsprechenden Infizierten-Vorteil und durchläuft den Prozess wie oben in diesem Kapitel beschrieben (s. *Infektion während des Spiels*, S. 115).

Falls gewünscht, kann der Charakter 1 Punkt seines Edge-Attributs verheizen, um sicherzustellen, dass er die Krankheit erfolgreich überwindet. Ein Essenzverlust durch die MMVV-II-Infektion kann nicht zurückgewonnen werden.

### MMVV STAMM III

**Vektor:** Injektion

**Inkubationszeit:** 12 Stunden (10)

**Kraft:** 6

**Art:** Retroviral

**Wirkung (Verlauf):** Übelkeit

**Wirkung (Ende):** Essenzverlust, Verwandlung

Dieser Stamm ist auch als Krieger-Stamm bekannt und ist ursächlich für die Entstehung von Ghulen. Diese Krankheit kann besiegt werden, indem man ihre Kraft bis zum Ende der zehn Krankheitswiderstandspunkten auf 0 senkt. Ein Erfolg ist gleichbedeutend mit einer vollständigen Genesung, obwohl die überlebende Person möglicherweise zu einem Überträger der Krankheit wird (s. *Überträger*, S. 124).

Scheitert der Versuch, die Kraft der Krankheit auf 0 zu senken, übernimmt das Virus die Kontrolle. Falls das passiert, verliert der Charakter 1 Punkt Essenz. Falls dies seine Essenz auf 0 senkt, stirbt der Charakter. Ansonsten beginnt er seinen Prozess der Verwandlung, bei dem er für den vollen Zeitraum von [10 – Konstitution] Tagen unter extremen Schmerzen und Übelkeit leidet. Nach der Verwandlung erlangt der Charakter den Infizierten-Vorteil Ghul und durchläuft den Prozess wie oben in diesem Kapitel beschrieben (s. *Infektion während des Spiels*, S. 115).

Falls gewünscht, kann der Charakter 1 Punkt seines Edge-Attributs verheizen, um sicherzustellen, dass er die Krankheit erfolgreich überwindet. Ein Essenzverlust durch die MMVV-III-Infektion kann nicht zurückgewonnen werden.

## ATTRIBUTE DER INFIZIERTEN-METATYPEN

Wenn man mit MMVV infiziert wird, hat das schreckliche Auswirkungen auf Verstand und Körper. Infizierte Personen haben oft einen viel eindrucksvolleren Körperbau als Nichtinfizierte. Aber alles hat seinen Preis! Üblicherweise geht das zu Lasten ihres rationalen und analytischen Verstandes oder ihrer natürlichen Ausstrahlung. Die Tabelle *Attributsmaxima der Infizierten* enthält die neuen Maxima für Attribute von Infizierten Metamenschen. Beachte, dass einige der neuen Maxima unter dem Standardmaximum des dazugehörigen nichtinfizierten Metatyps liegen können. Falls die frisch Infizierte Person einen höheren Ausgangswert in einem Attribut hat, als das neue Maximum nach der Verwandlung erlauben würde, senke den Wert des Attributs auf das neue, niedrigere Maximum, ohne das Karma zurückzuerstatten. Attribute können später durch andere Methoden wie gewohnt verändert werden.

## DIE ERNÄHRUNG DER INFIZIERTEN

Infizierte benötigen generell eine gewisse Menge an metamenschlichem Blut oder Fleisch oder zumindest dem Blut oder Fleisch von vernunftbegabten Wesen. Wenn wir die emotionalen und metaphysischen Aspekte einmal beiseitelassen, dann verlangt die Biologie der Infizierten regeltechnisch pro Woche ungefähr 10 Prozent ihres eigenen Körpergewichts in Blut oder Fleisch von Metamenschen. Diese Materie darf nicht gekocht sein, und Zusatzstoffe oder Konservierungsstoffe neigen dazu, den Geschmack zu ruinieren, genauso wie Substanzmissbrauch die Essenz darin beschädigen kann. Der verbleibende Kalorienbedarf kann im Allgemeinen durch rohes Fleisch anderer Lebewesen sowie durch andere Quellen abgedeckt werden, wie in der Beschreibung der jeweiligen MMVV-Expression angegeben. Es soll nicht im Rahmen dieses Spiels behandelt werden, zu bemessen, wie sich der Appetit für Stamm-I-Infizierte verändert, wenn sie schweren Schaden einstecken mussten. Bei Bedarf kann die Spielleitung diese Steigerung erzählerisch handhaben. Empfohlen wird eine Orientierung am erhöhten Nahrungsbedarf der Symbionten-Bioware (*SR6*, S. 294). Über den angemessenen Zeitraum entscheidet die Spielleitung. Beachte, dass sich dies nur auf die körperliche Nahrung bezieht, nicht auf die entzogene Essenz.

### INFIZIERTEN-VORTEILE

VORTEIL	KARMAKOSTEN
Bandersnatch	22
Banshee	32
Chiron	28
Dzoo-Noo-Qua	43
Fomóraig	22
Ghul	29
Goblin	27
Grendel	32
Jabberwock	28
Lamie	40
Mutaqua	54 (s. Beschreibung)
Nager	29
Nibiinaabe	32
Nosferatu	48 (s. Beschreibung)
Schnitter	29
Vampir	27 (s. Beschreibung)
Wendigo	47 (s. Beschreibung)
Werwolf	30

### INFIZIERTEN-NACHTEILE

NACHTEIL	KARMA Bonus
Überträger	10



## ATTRIBUTSMAXIMA DER INFIZIERTEN

TYP	BASIS*	KONSTITUTION	GESCHICK- LICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENS- KRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA
Bandersnatch	Sasquatch	11	6	7	12	8	5	8	4
Banshee	Elf	7	9	7	7	7	6	7	9
Chiron	Zentaur	9	6	6	10	6	6	6	5
Dzoo-Noo-Qua	Troll	11	5	8	11	7	6	8	5
Fomóraig	Troll	12	5	7	12	4	5	7	5
Ghul	Elf	10	7	8	9	8	5	7	6
Ghul	Mensch	10	6	8	9	8	5	7	4
Ghul	Ork	12	6	8	11	8	5	7	3
Ghul	Troll	13	5	8	12	8	5	7	3
Ghul	Zwerg	11	6	7	11	9	5	7	4
Goblin	Zwerg	8	6	7	9	8	4	8	5
Grendel	Ork	10	6	7	11	7	5	7	4
Jabberwock	Sasquatch	10	6	7	11	8	6	8	6
Lamie	Naga	9	7	6	10	7	6	6	7
Mutaqua	Troll	11	6	8	12	8	6	8	5
Nager	Zwerg	8	6	7	10	8	5	8	5
Nibiinaabe	Merrow	9	6	9	9	6	6	6	6
Nosferatu	Mensch	7	7	7	7	8	8	8	8
Schnitter	Elf	8	7	9	9	7	4	8	4
Vampir	Mensch	7	6	8	7	7	6	7	8
Wendigo	Ork	10	6	8	9	7	7	7	7
Werwolf	Mensch	7	6	8	10	7	5	8	4

\* Gilt auch für die Metavarianten der jeweiligen Metatypen. Hat eine Metavariante in einem Attribut ein anderes Maximum als der Basis-Metatyp, muss das Infizierten-Attributmaximum um die entsprechende Differenz angepasst werden.

## NICHTMENSCHLICHE VAMPIRE

Obwohl es sehr ungewöhnlich ist, kann Stamm I des MMVV grundsätzlich jeden Metamenschen in einen Vampir verwandeln statt in die metatypische Expression. Bis zum heutigen Datum hat außer Stamm III (Krieger) kein anderer Stamm eine Expression über alle Metatypen hinweg ausbilden können. So kann es zum Beispiel einen orkischen Vampir, nicht aber einen menschlichen Wendigo geben, ein elfischer Vampir ist denkbar, nicht aber eine trollische Banshee und so weiter.

Falls ihr eine dieser untypischen Expressionen in eurer Spielrunde haben wollt, wendet ihr einfach dieselben Modifikatoren auf die Attributsmaxima an wie bei menschlichen Vampiren: +1 auf Konstitution, Stärke, Willenskraft und Intuition und +2 auf Reaktion und Charisma. Die speziellen Fähigkeiten und Merkmale sind dieselben wie beim normalen Vorteil Vampir. Der grundlegende Unterschied ist der, dass der Vorteil 10 Karma zusätzlich kostet, also insgesamt 37 Karma statt 27 Karma.

Was die Spielwelt angeht, wird jeder Infizierte von normalen Leuten wahrscheinlich gemieden und verabscheut. Es gibt allerdings auch solche, die ein besonderes Interesse an anomalen Infizierten haben (zum Beispiel Biotech-Megakons wie Yakashima oder die genetischen Nekromanten des Ordo Maximus). Insofern kann solch ein Charakter als Versuchsobjekt einen hohen Preis erzielen, was entsprechende NSC (und erst recht Spielercharaktere) zu sehr verlockenden Zielen für Kopfgelder macht ...

## OPTIONALE KRÄFTE VON INFIZIERTEN

KRAFT	KARMAKOSTEN	SEITE
Ätzender Speichel	4/Stufe	136
Biosonar	6	134
Einfluss	9	SR6 223
Geschärfte Natürliche Waffe	8	125
Gesteigerter Sinn (Gehör)	4	SR6 224
Gesteigerter Sinn (Restlichtverstärkung)	6	SR6 224
Gesteigerter Sinn (Geruchssinn)	4	SR6 224
Gesteigerter Sinn (Geschmackssinn)	4	SR6 224
Gesteigerter Sinn (Infrarotsicht)	8	SR6 224
Gesteigerter Sinn (Sicht)	4	SR6 224
Grauen	9	SR6 224
Immunität (Alter)	8	SR6 224
Immunität (Feuer)	8	SR6 224
Immunität (Pathogene)	8	SR6 224
Immunität (Toxine)	8	SR6 224
Kiemen (Salzwasser)	8	130
Kiemen (Süßwasser)	8	130
Lähmendes Heulen	9	SR6 225
Magieresistenz	4	SR6 75
Magischer Schutz	9	Arkane Kräfte 81
Natürlicher Zauberspruch	8	SR6 225
Nebelgestalt	12	SR6 225
Panzer	4/Punkt	SR6 226
Regeneration	12	SR6 226
Tierbeherrschung	8	SR6 226
Wandlaufen	4	SR6 160
Zwang	9	SR6 228



## INFIZIERTEN-VORTEILE

Beachte, dass „Grundbewegungsraten +2“ für die Nebenhandlung *Bewegen* und die Haupthandlung *Sprinten* gilt.

### BANDERSNATCH

**Kosten:** 22 Karma

**Kräfte:** Bewusstsein, Farbanpassung, Natürliche Waffe (Biss, Klauen)

**Optionale Kräfte:** Biosonar (S. 134), Geschärfte Natürliche Waffe (Klauen, S. 125), Wandlaufen (SR6, S. 160)

**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Leicht), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Logik -1, Charisma -1

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-), Klauen (Schaden 3K | 10/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Bandersnatche sind Träger von MMVV II.

### BANSHEE

**Kosten:** 32 Karma

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Immunität (Alter), Infektion, Natürliche Waffe (Biss), +1 Initiativwürfel, Grundbewegungsraten +2. Wähle einen der unten aufgeführten Gesteigerten Sinne oder eine der unten aufgeführten Immunitäten als kostenlose optionale Kraft.

**Optionale Kräfte:** Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn), Grauen, Immunität (Pathogene, Toxine), Lähmendes Heulen, Nebelgestalt, Regeneration

**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Blut), Verwundbarkeit (Holz), Verwundbarkeit (Silber)

**Angriffe:** Biss (Schaden 3K | 9/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Falls eine Banshee etwas anderes als Blut zu sich nimmt, erleidet sie innerhalb einer Stunde den Status *Übelkeit* (SR6, S. 55). Schaden, den Banshees durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber wie gewohnt. Banshees sind Träger von MMVV I.

### CHIRON

**Kosten:** 28

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Einfluss, Essenzentzug, Infektion, Natürliche Waffe (Biss, Tritt), Regeneration, Zwang, +1 Initiativwürfel. Wähle eine der unten aufgeführten Immunitäten als kostenlose optionale Kraft.

**Optionale Kräfte:** Geschärfte Natürliche Waffe (Tritt), Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Natürlicher Zauberspruch (Mob-Bewusstsein (*Arkane Kräfte*, S. 40))

**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Verwundbarkeit (Hydragift)

**Angriffe:** Biss (Schaden 3K | 9/-/-/-/-), Tritt (Schaden 4K | 10/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Ein Chiron verwendet Charisma x 2 statt Magie + Hexerei, um den natürlichen Zauberspruch Mob-Bewusstsein zu wirken. Dem Zauber wird wie gewohnt widerstanden (s. *Natürlicher Zauberspruch*, SR6, S. 225). Schaden, den Chirons durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber wie gewohnt. Chirons sind Träger von MMVV I.

### DZOO-NOO-QUA

**Kosten:** 43 Karma

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Immunität (Alter), Infektion, Natürliche Waffe (Biss, Klauen), Panzer 1, +1 Initiativwürfel, Grundbewegungsraten +2. Wähle Gesteigerter Sinn (Gehör), Immunität (Toxine) oder Panzer +1 als kostenlose optionale Kraft.

**Optionale Kräfte:** Geschärfte Natürliche Waffe (Klauen), Gesteigerter Sinn (Gehör), Immunität (Toxine), Magieresistenz (SR6, S. 75), Magischer Schutz (nur selbst, *Arkane Kräfte*, S. 81), Panzer +1, Regeneration

**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Logik -1, Charisma -1

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-), Klauen (Schaden 4K | 10/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Schaden, den Dzo-Noo-Quas durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber wie gewohnt. Dzo-Noo-Quas sind Träger von MMVV I.

### FOMÓRAIG

**Kosten:** 22 Karma

**Kräfte:** Ätzendes Sekret, Bewusstsein, Dualwesen, Magischer Schutz (nur selbst, *Arkane Kräfte*, S. 81), Natürliche Waffe (Biss, Klauen), Panzer 1

**Optionale Kräfte:** Ätzender Speichel (S. 136), Kiemen (Süßwasser, Salzwasser, S. 130), Panzer +1



**Schwächen:** Allergie (Luftverschmutzung, Mittel), Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Logik -1

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-), Klauen (Schaden 4K | 10/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Gekochtes Fleisch verursacht den Status *Übelkeit* (SR6, S. 55). Fomóraig sind Träger von MMVV II.

## GHUL

**Kosten:** 29 Karma

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn), Natürliche Waffe (Biss, Klauen), Panzer 1, Robust Gebaut 2 (bis zu einem Maximum von Robust Gebaut 4, falls der Charakter diesen Vorteil schon hatte)

**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Geschwächter Sinn (blind), Logik -1, Charisma -1

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-), Klauen (Schaden 3K | 9/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Ghule müssen ungefähr 10 Prozent ihres Körpergewichts an metamenschlichem Fleisch pro Woche essen, aber sie können zusätzlich auch anderes rohes Fleisch verdauen, wenn sie hungrig sind. Falls ein Ghul etwas anderes als rohes Fleisch zu sich nimmt, erleidet er innerhalb einer Stunde den Status *Übelkeit* (SR6, S. 55). Ghule sind Träger von MMVV III.

## GOBLIN

**Kosten:** 27 Karma

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Immunität (Alter), Infektion, Natürliche Waffe (Biss, Klauen), +1 Initiativwürfel, Grundbewegungsrate +2. Wähle eine der unten aufgeführten optionalen Kräfte (außer Regeneration) als kostenlose optionale Kraft.

**Optionale Kräfte:** Gesteigerte Sinne (Geruchssinn, Geschmackssinn), Immunität (Feuer, Toxine), Regeneration

**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Verwundbarkeit (Eisen), Logik -1, Charisma -1

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-), Klauen (Schaden 4K | 9/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Falls ein Goblin stark verarbeitete Lebensmittel zu sich nimmt, erleidet er innerhalb einer Stunde den Status *Übelkeit* (SR6, S. 55). Schaden, den Goblins durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber wie gewohnt. Goblins sind Träger von MMVV I.

## GRENDEL

**Kosten:** 32 Karma

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Geruchssinn, Infrarotsicht), Lähmende Berührung, Natürliche Waffe (Biss, Klauen), Tierbeherrschung (unterirdische Critter), Verschleierung (nur selbst)

**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Logik -1, Charisma -1

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-), Klauen (Schaden 3K | 10/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Für die Kraft Tierbeherrschung gilt das Charisma des Charakters als um 3 Stufen höher. Grendels sind Träger von MMVV II.

## JABBERWOCK

**Kosten:** 28 Karma

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn), Grauen, Infektion, Mimikry, Natürliche Waffe (Biss, Klauen), Regeneration, Verschleierung (nur selbst)

**Schwächen:** Allergie (Kunststoff, Schwer), Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Nahrungsbedarf (metamenschliches Blut)

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-), Klauen (Schaden 3K | 10/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Falls ein Jabberwock irgendetwas anderes als Blut zu sich nimmt, erleidet er innerhalb einer Stunde den Status *Übelkeit* (SR6, S. 55). Schaden, den Jabberwocky durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber wie gewohnt. Jabberwocky sind Träger von MMVV I.

## LAMIE

**Kosten:** 40 Karma

**Kräfte:** Begierdenspiegelung (S. 124), Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Infektion, Natürliche Waffe (Biss), Panzer 6 (ersetzt Panzer 4 der Naga), Regeneration, Zwang (Begierde)

**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Verwundbarkeit (Silber)

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 10/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Schaden, den Lamien durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber weiterhin. Lamien sind Träger von MMVV I.



## MUTAQUA

**Kosten:** 54 Karma (44 Karma, falls der Charakter bereits Erwacht ist)

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Immunität (Alter), Infektion, Natürliche Waffe (Biss, Klauen), Panzer 1, +1 Initiativwürfel, Grundbewegungsraten +2. Wähle eine der folgenden Kräfte als optionale kostenlose Kraft: ein Gesteigerter Sinn (Gehör oder Restlichtverstärkung), Grauen oder Immunität (Toxine).

**Optionale Kräfte:** Gesteigerte Sinne (Gehör, Restlichtverstärkung), Grauen, Immunität (Toxine), Magischer Schutz (nur selbst, *Arkane Kräfte*, S. 81), Panzer +1, Regeneration

**Schwächen:** Allergie (Holz, Schwer), Allergie (Sonnenlicht, Extrem), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Verwundbarkeit (Feuer)

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-), Klauen (Schaden 4K | 10/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Ein Mutaqua kann seine aktuelle Essenz bis auf das Dreifache des normalen Maximums erhöhen und verliert nur alle 2 Monate 1 Punkt Essenz. Falls der Charakter nicht bereits Erwacht war, Erwacht ein frisch infizierter Mutaqua als Adept. Falls er vorher ein (Aspekt-) Zauberer war, wird er stattdessen zu einem Magieradepten. Falls er vorher ein Adept oder Magieradept war, ändert sich nichts. Schaden, den Mutaquas durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber wie gewohnt. Mutaquas sind Träger von MMVV Ia.

## NAGER

**Kosten:** 29 Karma

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Gifthauch, Immunität (Toxine), Lähmende Berührung, Natürliche Waffe (Biss), Panzer 1

**Optionale Kräfte:** Panzer +1, Tierbeherrschung (unterirdische Critter)

**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Nahrungsbedarf (metamenschliche Knochen)

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Nager sind Träger von MMVV II.

## NIBIINAABE

**Kosten:** 32 Karma

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Immunität (Pathogene, Toxine), Infektion, Natürliche Waffe (Biss, Schwanz), Natürlicher Zauberspruch (Dunkelheit, *SR6*, S. 140), Panzer 4, Regeneration, Stille (*Arkane Kräfte*, S. 82)

**Optionale Kräfte:** Gesteigerte Sinne (Gehör, Infrarotsicht)

**Schwächen:** Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Blut), Verwundbarkeit (Schallangriffe)

**Angriffe:** Biss (Schaden 3K | 9/-/-/-/-), Schwanz (Schaden 3K | 10/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Schaden, den Nibiinaabe durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber wie gewohnt. Nibiinaabe sind Träger von MMVV I.

## NOSFERATU

**Kosten:** 48 Karma (38 Karma, falls der Charakter schon Erwacht ist)

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Immunität (Alter), Infektion, Natürliche Waffe (Biss), +1 Initiativwürfel, Grundbewegungsraten +2. Wähle einen der unten aufgeführten Gesteigerten Sinne oder eine der unten aufgeführten Immunitäten als kostenlose optionale Kraft.

**Optionale Kräfte:** Einfluss, Gesteigerte Sinne (Gehör, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Grauen, Immunität (Pathogene, Toxine), Regeneration, Zwang

**Schwächen:** Allergie (Holz, Schwer), Allergie (Sonnenlicht, Extrem), Erzwungener Schlaf (Sauerstoffmangel, [Essenz] Minuten, *SR6*, S. 228), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Blut)

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Ein Nosferatu kann seine aktuelle Essenz bis auf das Dreifache des normalen Maximums erhöhen und verliert nur alle 4 Monate 1 Punkt Essenz. Falls der Charakter nicht bereits Erwacht war, Erwacht ein frisch infizierter Nosferatu als Zauberer. Falls er vorher ein Adept war, wird er stattdessen zu einem Magieradepten. Falls er vorher ein Magieradept oder Zauberer war, ändert sich nichts. Falls ein Nosferatu irgendetwas anderes als Blut zu sich nimmt, erleidet er innerhalb einer Stunde den Status *Übelkeit* (*SR6*, S. 55). Die Spielleitung kann eine einzelne Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) erlauben, um das Einsetzen der Übelkeit um 10 Minuten zu verzögern. Nosferatu haben weniger Auftrieb als ein Metamensch und erleiden deshalb auf alle Proben im Wasser einen Würfelpoolmalus von -4, sofern sie nicht eine Schwimmhilfe verwenden. Schaden, den Nosferatu durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber wie gewohnt. Nosferatu sind Träger von MMVV Ia.



## SCHNITTER

**Kosten:** 29 Karma

**Kräfte:** Bewegung (nur selbst), Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Natürliche Waffe (Biss, Klauen), Panzer 2, +1 Initiativwürfel, Grundbewegungsraten +2

**Optionale Kräfte:** Natürlicher Zauberspruch (Trideo-Trugbild, *SR6*, S. 137)

**Schwächen:** Allergie (Silber, Mittel), Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Logik -1, Charisma -1

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-), Klauen (Schaden 5K | 10/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Der Schnitter wirkt den natürlichen Zauberspruch Trideo-Trugbild mit (Charisma + 1) x 2 statt mit Magie + Hexerei. Dem Zauber wird wie gewohnt widerstanden (s. *Natürlicher Zauberspruch*, *SR6*, S. 225). Die Klauen des Schnitters sind unnatürlich lang, und Ausrüstung muss speziell angepasst werden, wenn sie in den Händen eines Schnitters eingesetzt werden soll. Ausrüstungsstücke wie etwa Waffen oder Handschuhe kosten für Schnitter 10 Prozent mehr. Schnitter sind Träger von MMVV II.

## VAMPIR

**Kosten:** 27 Karma (+10 für nichtmenschliche Charaktere)

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Immunität (Alter), Infektion, Natürliche Waffe (Biss), +1 Initiativwürfel, Grundbewegungsraten +2. Wähle einen der unten aufgeführten Gesteigten Sinne oder eine der unten aufgeführten Immunitäten als kostenlose optionale Kraft.

**Optionale Kräfte:** Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn, Infrarotsicht), Immunität (Pathogene, Toxine), Nebelgestalt, Regeneration

**Schwächen:** Allergie (Holz, Schwer), Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Erzwungener Schlaf (Sauerstoffmangel, [Essenz] Minuten, *SR6*, S. 228), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Blut)

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Sehr selten werden andere Metatypen als Menschen zum Vampir. Falls jemand zum Vampir wird, der kein Mensch ist, werden dieselben Modifikatoren auf die Attributmaxima angewendet wie bei menschlichen Vampiren: +1 auf Konstitution, Stärke, Willenskraft und Intuition und +2 auf Reaktion und Charisma. Falls ein Vampir irgendetwas anderes als Blut zu sich nimmt, erleidet er innerhalb einer Stunde den Status *Übelkeit* (*SR6*, S. 55). Die Spielleitung kann eine einzelne Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) erlauben, um das Einsetzen der Übelkeit um 10 Minuten zu verzögern. Vampire haben

weniger Auftrieb als ein Metamensch und erleiden deshalb auf alle Proben im Wasser einen Würfelpoolmalus von -4, sofern sie nicht eine Schwimmhilfe verwenden. Schaden, den Vampire durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber wie gewohnt. Vampire sind Träger von MMVV I.

## WENDIGO

**Kosten:** 47 Karma (37 Karma, falls der Charakter bereits Erwacht ist)

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Immunität (Alter), Infektion, Natürliche Waffe (Biss, Klauen), +1 Initiativwürfel, Grundbewegungsraten +2. Wähle einen der unten aufgeführten Gesteigten Sinne oder eine der unten aufgeführten Immunitäten als kostenlose optionale Kraft.

**Optionale Kräfte:** Einfluss, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn, Sicht), Grauen, Immunität (Pathogene, Toxine), Regeneration

**Schwächen:** Allergie (Eisenmetalle, Mittel), Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch)

**Angriffe:** Biss (Schaden 4K | 9/-/-/-/-), Klauen (Schaden 4K | 9/-/-/-/-)

**Anmerkungen:** Falls der Charakter nicht bereits Erwacht war, Erwacht ein frisch infizierter Wendigo als Zauberer. Falls er vorher ein Adept war, wird er stattdessen zu einem Magieradepten. Falls er vorher ein Magieradept oder Zauberer war, ändert sich nichts. Schaden, den Wendigos durch ihre Allergie gegen Sonnenlicht erleiden, können sie nicht durch die Kraft Regeneration heilen, selbst wenn sie dem Sonnenlicht nicht mehr ausgesetzt sind. Normale und magische Heilung funktionieren aber wie gewohnt. Wendigos sind Träger von MMVV I.

## WERWOLF

**Kosten:** 30 Karma

**Kräfte:** Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Natürliche Waffe (Biss, Klauen), Panzer 2, +1 Initiativwürfel, Grundbewegungsraten +2

**Optionale Kräfte:** Wandlaufen

**Schwächen:** Allergie (Eisenhut alias Wolfsfluch, Mittel), Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch), Logik -1, Charisma -1

**Angriffe:** Biss (Schaden 5K | 10/-/-/-/-), Klauen (Schaden 5K | 11/-/-/-/-)



**Anmerkungen:** Die Kraft eines Werwolfs variiert im Verlauf des 28-tägigen Mondzyklus. Dieser Zyklus ist jedoch nicht zwangsläufig analog zu den Phasen des Mondes. So können mehrere Werwölfe gleichzeitig in unterschiedlichen Phasen ihres Zyklus sein. An vier Tagen in seinem Zyklus wird der Charakter zum Berserker (s. Schutzgeist Bär, SR6, S. 165) und kämpft, als ob er eine Adrenalinpumpe der Stufe 3 (SR6, S. 292) aktiviert hätte. Ein Werwolf kann einen Adrenalinregulator (Cyberware, Essenz 0,5, Verfügbarkeit 5, Kosten 40.000 ¥) erwerben, um diesem Effekt entgegenzuwirken. Werwölfe sind Träger von MMVV II.

## RENFIELD

**Vektor:** Einnahme, Injektion

**Geschwindigkeit:** 1 Kampfrunde

**Dauer:** 7 Tage

**Kraft:** 8

**Wirkung:** Geschicklichkeit +1, Stärke +1, Intuition +1, Euphorie ([8 – Konstitution] Stunden, mindestens 1 Stunde), +1 Initiativewürfel

Jeder Charakter, der die Kraft von Renfield bei seiner Toxinwiderstandsprobe nicht auf 0 senken kann, muss eine Abhängigkeitsprobe auf Konstitution + Willenskraft (3) ablegen. Misslingt die Probe, erhält er den Nachteil Abhängigkeit 1 (Renfield). Falls der Charakter diese Abhängigkeit schon hatte, erhöht er stattdessen die Stufe um 1. Wie bei allen anderen Abhängigkeiten auch beginnt die Phase des Entzugs, wenn die Wirkung von Renfield nach den üblichen sieben Tagen nachlässt. Der Malus für den Entzug erhöht sich allerdings nicht nach jeder Entzugsphase, wenn die Wirkung der Droge nachlässt.

Sobald die Konsumenten erst einmal abhängig sind, werden sie „Leibeigene“ genannt. Wenn ein Charakter zum Leibeigenen wird, erhält er die Critterkraft Immunität (Alter) und die Schwäche Essenzverlust. Die Immunität bleibt so lange aktiv, wie der Leibeigene regelmäßig weitere Dosen der Droge konsumiert. Üblicherweise können Vampire wegen der hohen Kosten für sie nur alle 3 Monate eine Dosis Renfield zur Verfügung stellen. Solange er abhängig bleibt, braucht der Leibeigene mehr Dosen, um seine Essenz zu bewahren. Sogar wenn er die Abhängigkeit loswird, bleibt die Schwäche Essenzverlust bestehen. Jede Dosis Renfield gibt einem Leibeigenen 1W6 Punkte Essenz zurück. Der Leibeigene kann dabei bis zur doppelten Essenz seines natürlichen Maximums aufnehmen, genau wie bei der Kraft Essenzentzug. Leibeigene, die von Renfield abhängig sind, haben eine Art sechsten Sinn und spüren, wenn sie in der Nähe des Infizierten sind, von dem das Blut für die Droge stammt (Reichweite: [Essenz] Meter).

Um Renfield zu erzeugen, ist eine Ausgedehnte Probe auf Verzaubern (Alchemie) + Magie (16, 12 Stunden) erforderlich. Jeder Patzer während der Probe senkt die Essenz, die in der Droge enthalten ist, um 1 Punkt. Ein kritischer Patzer führt dazu, dass die gesamte Verzauberung fehlschlägt und der Vampir 1 Punkt Essenz verliert. Wie bei anderen Erzeugnissen kann ein Erwachter ein Dram Renfield askennen, um die astrale Signatur des Alchemisten herauszubekommen, oder die materielle Verbindung für ein Ritual verwenden. Man kann ein Dram Renfield auch fälschen (also vorgeben, sie komme von einem anderen Vampir), vorausgesetzt, der Zauberer hat zuvor die Aura des entsprechenden Vampirs askennt.

## INFIZIERTEN-NACHTEILE

### ÜBERTRÄGER (TYP)

Gute Neuigkeiten, Chummer! Du bist nicht mit MMVV infiziert! Unglücklicherweise trägst du nun das Virus in dir und läufst immer Gefahr, es an andere weiterzugeben.

**Bonus:** 10 Karma

**Auswirkung:** Ein Charakter kann diesen Nachteil zweimal erhalten: einmal für Stamm II und einmal für Stamm III. Charaktere, die mit einem Stamm infiziert sind, können immer noch Überträger des anderen Stammes werden. Sie können nicht durch einen Stamm infiziert werden, für den sie bereits Überträger sind. Ist man den Körperflüssigkeiten eines Überträgers ausgesetzt, muss eine Krankheitswiderstandsprobe (S. 117) abgelegt werden. Wenn ein Überträger zwei Stämme in sich trägt, kann eine Infektion nur mit einem der beiden Stämme passieren. MMVV-Überträger erleiden einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle sozialen Proben gegen Personen, die darüber Bescheid wissen, dass sie das Virus in sich tragen. Darüber hinaus sinkt die Reputation des Charakters für jeden Virenstamm, den er in sich trägt, um 1.

## NEUE CRITTERKRÄFTE

### ÄTZENDES SEKRET

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	Selbst	Immer

Der Critter sondert auf seiner Haut eine stark ätzende Substanz ab. Dieses Sekret verursacht Chemischen Schaden (SR6, S. 112) mit einem Schadenswert von (Magie) K. Dieser Schaden wirkt auf alles und jeden, das oder der den Critter berührt oder vom Critter berührt wird. Ein Critter ist immer gegen sein eigenes Sekret immun.

### BEGIERDENSPIEGELUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
M	H	BF	Aufrechterhalten

Der Critter erkennt die stärkste Begierde eines einzelnen Ziels in seinem Blickfeld und erzeugt eine vollsensorische Illusion im Bewusstsein des Ziels, die auf exakt diese Begierde abgestimmt ist. Wenn er will, kann der Critter als harmloser oder angenehmer Teil dieser Illusion erscheinen. Der Critter legt eine Probe auf Magie + Intuition gegen Willenskraft + Intuition des Ziels ab. Falls er Nettoerfolge erzielt, fällt das Opfer auf die Illusion herein, ansonsten bleibt es unbeeinflusst.

Das Opfer handelt, als ob seine illusorische Begierde real und genau vor ihm wäre. Falls es allerdings angegriffen oder verletzt wird oder sonst wie mit ihm interagiert wird, kann es erneut eine Probe auf Willenskraft + Intuition ablegen, um zu versuchen, die Illusion zu brechen. Falls der Critter die Quelle der Interaktion oder des Angriffs war, erhält das Opfer für diese Probe einen Würfelpoolbonus von +2. Jeder Erfolg des Opfers bei dieser Probe senkt die Nettoerfolge der ursprünglichen Probe des Critters. Falls die Nettoerfolge des Critters auf 0 gesenkt werden, kann sich das Opfer aus der Illusion befreien, ansonsten bleibt es in ihr gefangen.



## FARBANPASSUNG

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	N	Selbst	Aufrechterhalten

Critter mit dieser Kraft sind kaum zu entdecken, weil das Licht um sie herum gebeugt wird. Wenn der Critter sich nicht bewegt, erhält er den Status *Unsichtbar (Verbessert)* mit einer Stufe gleich seinem Magieattribut. Falls der Critter sich bewegt, sinkt die Stufe des Status auf sein halbes Magieattribut (aufgerundet). Der Status erschwert es außerdem, mit einem Fernkampfangriff auf den Critter zu zielen, und führt zu einem Würfelpoolmalus von -2 auf alle Fernkampfangriffe gegen den Critter.

Diese Kraft hilft dem Critter auch beim Schleichen. Der Critter kann eine Probe auf Geschicklichkeit + Intuition (2) ablegen. Jeder Nettoerfolg führt zu einem Würfelpoolbonus von +1 auf nachfolgende Heimlichkeitsproben zum Schleichen.

Diese Kraft wirkt gegen alle visuellen Wahrnehmungsmodi von Lebewesen und Geräten. Sie wirkt nicht gegen nichtvisuelle Formen der Wahrnehmung wie zum Beispiel Sonar, Radar, Geruchsverfolgung oder astrale Wahrnehmung. Einige Critter haben eventuell eine Version dieser Kraft, die auch eine größere Spanne von Sinnen beeinflusst, aber das ist dann bei der Beschreibung des Critters angegeben.

## GESCHÄRFTE NATÜRLICHE WAFFE

ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER
P	Auto	Selbst	Immer

Einige Critter haben verglichen mit anderen ihrer Art extrascharfe oder extraspitze natürliche Waffen. Diese natürlichen Waffen sind viel gefährlicher als die regulären Waffen der Spezies.

Wähle für diese Kraft eine natürliche Waffe des Critters. Diese Waffe erhält +1 auf den Schadenswert und +2 auf den Angriffswert in jeder Reichweitenkategorie, in der diese Waffe bereits einen Angriffswert besitzt.







# DIE GANZE METAGENETISCHE VIELFALT

GEPOSTET VON: RIKKI, RIOT UND G-NOME

In früheren Veröffentlichungen zum Thema Transformierte und SURGE grenzten einige Inhalte an Xenophobie und pathologische Gewalt.

- ❖ Was ist eigentlich mit Elyas passiert? Er ist vor ein paar Jahren einfach so verschwunden.
- ❖ Slamm-0!
- ❖ Soweit ich gehört habe, wurde er in einen Käfig gesperrt und dann an Menschenhändler verkauft.
- ❖ Marko

## METAGENESE

### Definition:

1. Veränderung in einer zuvor existenten genetischen Expression, wie sie normalerweise bei asexuellen oder sexuellen Methoden der Fortpflanzung in derselben oder einer abweichenden Spezies vorgefunden wird.
2. Expression von genomischen Eigenschaften, die in allen Lebewesen unter Zuhilfenahme von nicht greifbaren Außenreizen gefunden werden können, was oft die Exposition gegenüber erheblichen Kräften erfordert, die im nichteuklidischen (d. h. astralen) Raum zu finden sind.

Heute verfügen wir über umfangreichere Daten, die von objektiveren Forschern zusammengestellt wurden, die für finanzstärkere Organisationen arbeiten, seien es nun private, von Konzernen kontrollierte oder nationale. Lasst uns in diesem Sinn über Transformierte, SURGE und Mikro-Expressionen sprechen und mit einer kurzen Geschichte von SURGE beginnen.

## TRANSFORMIERTE UND METAGENETIK

SURGE-Expressionen werden für gewöhnlich als *metagenetisch* bezeichnet. Individuen, Critter und Pflanzen, die diese Expressionen aufweisen, werden – unabhängig davon, ob sie paranormal oder mundan sind – üblicherweise als *Transformierte* bezeichnet. Und all dies ist auch nur eine weitere Klassifizierung von dem, was wir allgemein als *Metavarianten* bezeichnen.

Seit der Halleysche Komet 2061 an der Erde vorbeigeflogen ist, begleitet uns das Phänomen der Spontanen Ungeklärten Rezessiven Genetischen Expression oder kurz SURGE. In Wahrheit trat SURGE auch schon davor gelegentlich auf. Aber da dies eine weitere Sache war, die sie nicht erklären konnten, waren die Konzernmedien noch nicht bereit, das Phänomen öffentlich zu diskutieren. Eine Definition für *Metagenese* kann uns auf die Sprünge helfen.



Die ersten dokumentierten Massenergebnisse von SURGE fanden 2061 statt, als der Halleysche Komet bereits vorhandene Anomalien in der Manasphäre der Erde verstärkte, was Auswirkungen auf praktisch alles hatte, von biologischer Materie und Lebewesen bis hin zu mineralischen Ablagerungen, und in manchen Fällen sogar tektonische Verschiebungen verursachte. Die Auswirkungen des Kometen waren noch drei bis vier Jahre danach spürbar, obwohl die Expressionen in biologischen Lebensformen innerhalb von ein bis zwei Jahren zurückgingen. Der indische Subkontinent war Schauplatz einiger der bekanntesten SURGE-Vorfälle, und von dort aus breiteten sich die Ereignisse nach Osten aus. Das Auftauchen der Shedim erschwerte die Dokumentation der Ereignisse, aber die Entdeckung und Nutzbarmachung des Kechibi-Codes half erheblich beim Data-Mining.

- ◊ Genau so macht man das! Verdammt, plötzlich ergibt alles einen Sinn. Ich bin ja so blöd!
- ◊ Snopes
- ◊ Also hatten die Prügel, die ich wegen dieses Codes eingesteckt habe, und die anschließende Reha am Ende doch etwas Gutes.
- ◊ Rikki

Zusätzliche SURGE-Expressionen fanden weltweit an Orten mit starken Manaspitzen statt, zum Beispiel am **Ganges** (vor allem bei Varanasi und im Gangesdelta), im **Uluru-Kata-Tjuta-Nationalpark** im australischen Outback, am **Zusammenfluss des Weißen Nils und des Blauen Nils** bei Khartum im Sudan, bei den **Havasus-Wasserfällen** im Pueblo-Konzernrat, bei den **Nazca-Linien** etwa 400 Kilometer südlich von Lima in Peru, und noch an einigen anderen Orten.

Der Begriff „SURGE“ hat in mancherlei Hinsicht solche herablassenden Begriffe wie „Goblinisierung“ ersetzt, dadurch die wissenschaftliche Zugänglichkeit des Phänomens erhöht und gleichzeitig die ihm anhaftende soziale Stigmatisierung vermindert. Viele Gelehrte akzeptieren die Tatsache, dass lokale Einflüsse auf die Manasphäre diese Expressionen beeinflussen.

- ◊ Jetzt wird es interessant.
- ◊ G-Nome

## SPIELINFORMATIONEN

### WAS NACHWÄCHST UND WAS NICHT

Einige metagenetische Vor- und Nachteile beinhalten Teile, die auf seltsame oder vielleicht sogar unangenehme Weise aus dem Körper eines Charakters herausstehen, was die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass sie irgendwie abgetrennt werden. Dann muss die Spielleitung eventuell entscheiden, was nachwächst und was nicht.

Die grundlegende Richtlinie lautet, dass alles, was von Natur aus aus Keratin besteht (wie z. B. Stacheln, Knochen oder Haare), anbrechen oder sogar abbrechen kann, im Laufe der Zeit aber wieder vollständig nachwächst. All diese Teile enthalten genetisches Material, das als materielle Verbindung (SR6, S. 146) verwendet werden kann.

## TRANSFORMIERTE, SURGE UND SOZIALE UNGERECHTIGKEIT

Metamenschen reagieren auf Veränderungen in der Regel, indem sie neue Vorurteile entwickeln. Nach den anfänglichen weltweiten SURGE-Phänomenen machten sich viele Vorurteile in den Köpfen breit, oft eng verwandt mit denen, die auch den Angehörigen verschiedener Metatypen entgegengebracht wurden. Transformierte und von SURGE betroffene Personen stoßen oft auf soziale Stigmatisierung und einen Mangel an Akzeptanz. Bestenfalls sind die Reaktionen auf und neugierigen Fragen bezüglich ihrer sichtbarer Eigenschaften ermüdend. Der Nachteil Vorurteile (SR6, S. 82) kann auf Transformierte als Ganzes oder auch nur auf bestimmte metagenetische Expressionen angewendet werden. Zum Beispiel könnte jemand Vorurteile gegen alle Menschen mit funktionalen Schwänzen oder gegen jeden mit Stacheln haben. Das Vorurteil muss für sichtbare Merkmale gewählt werden. Gegen Eigenschaften, die nicht sofort sichtbar sind, könnten Leute möglicherweise auch Vorurteile hegen, doch das ist nicht durch diesen Nachteil abgedeckt.

## KOLLEKTIVE

Manche metagenetischen Eigenschaften treten in bestimmten Teilen der Welt statistisch gesehen häufiger auf. Diese Anhäufungen werden manchmal **Kollektive** genannt. Viele von ihnen haben ausgeprägt animalische Gesichtszüge und könnten sogar als frühe Expressionen von noch nicht vollständig identifizierten Expressionen von Metavarianten betrachtet werden. Einige spiegeln aber auch eine kulturelle und mythologische Bedeutung in der Region wider.

Im Folgenden sind Transformierte in Regionen und Arten von Kollektiven gruppiert, in denen sie auftreten können. Die Metatyp-Spalte zeigt die Metatypen an, die im entsprechenden regionalen Kollektiv für gewöhnlich exprimieren, aber dies sind keine absoluten Einschränkungen.

### TRANSFORMIERTE DER ANDEN UND ALPEN

Monolithen, die oft in den europäischen Alpen und den südamerikanischen Anden anzutreffen sind, scheinen aus Stein geformt und gemeißelt zu sein. Sie können bis zu einem halben Meter größer sein als der zugrunde liegende Metatyp.

Die Raptoren haben die Welt verblüfft, weil sie Merkmale von Kondoren und Harpyien kombinieren. Statt Armen sind ihre oberen Gliedmaßen zu Flügeln mutiert, ähnlich wie bei Fledermäusen oder Gefiederten Schlangen, mit verkümmerten Daumen an den Handgelenken.

### ÄGYPTISCHE TRANSFORMIERTE

Diese Transformierten erscheinen im gesamten Einzugsgebiet des Nils, einschließlich des Blauen und des Weißen Nils.

### AQUATISCHE TRANSFORMIERTE

Diese Transformierten exprimieren in allen großen Gewässern der Welt, hauptsächlich in Gebieten mit geringer Verschmutzung. Die Humboldts treten in tropischem oder tiefem Salzwasser auf, Nixen und Necker hingegen in den Großen Seen Nordamerikas und der Region um den Baikalsee in Russland bzw. Jakutien.



## TRANSFORMIERTE DER INDUS-REGION

Diese Transformaten kommen üblicherweise im Süden des indischen Subkontinents vor, aber auch in den benachbarten Nationen bis hin zum Südchinesischen Meer wurden Sichtungen gemeldet. Diese Kollektive tragen die Namen von Göttern der Hindu.

### DIWALI UND DIE TRANSFORMIERTEN

Das Fest Diwali wird am fünfzehnten Tag des Hindu-Monats Kartik gefeiert (was im gregorianischen Kalender Ende Oktober/Anfang November entspricht). Was früher eine riesige Feierlichkeit vor allem in der Stadt Varanasi war, ist mittlerweile zu einer Feier für die vielen verschiedenen Geister und Wesen geworden, die für die Einheimischen die Kinder der Götter sind. Transformaten aus den Indus-Kollektiven und von überall auf der Welt nehmen die Reise zur Heiligen Stadt am Ganges auf sich, um an den vielen Paraden, Festivals, Partys und Pilgerreisen teilzunehmen. Während des Höhepunkts des Festivals legen alle teilnehmenden Transformaten ihre Kleider ab und formieren sich in den Straßen zu einer Parade zur Verehrung der vielen Hindu-Götter.

## METAGENETISCHE VOR- UND NACHTEILE

### ZUFÄLLIGE AUSWAHL

Nicht alle Transformaten lassen sich gut in eines der anerkannten Kollektive einsortieren. Viele Expressionen scheinen vollkommen zufällig zu sein. Würfle in solchen Fällen mit einem W6, um zu bestimmen, ob die metagenetische Eigenschaft ein Vorteil (ungerade) oder ein Nachteil (gerade) ist. Dann würfle erneut mit einem W6, um die Kategorie zu bestimmen, aus der das metagenetische Merkmal stammt.

**Metagenetische Vorteile – Kategorien:** Hautveränderungen, Komplexe Merkmale, Metagenetische Morphismen, Metagenetische Sinne, Nützliche Sekrete, Tierfell

**Metagenetische Nachteile – Kategorien:** Abweichend dysmorphe Schädelform (ADS), Anpassungsstörungen, Biologische Deformationen, Metagenetische Anomalien, Metagenetische Atavismen, Metagenetische Defekte

In Schritt 4 der Charaktererschaffung (SR6, S. 69) kannst du Vor- und Nachteile für Kosten von bis zu 30 Karma aus den unten aufgelisteten Kategorien auswählen (Karmakosten und -boni von Vor- und Nachteilen werden dafür wie gewohnt gegeneinander verrechnet).

## TRANSFORMIERTE DER ANDEN UND ALPEN

TYP	KARMAKOSTEN	METATYPEN	METAGENETISCHE VORTEILE	METAGENETISCHE NACHTEILE
Monolith	15	Mensch, Ork, Troll	Granithaut, Infrarotsicht, Magnetsinn	Stummelarme
Raptor	15	Elf, Mensch	Funktionale Flügel (Typ 1), Raubvogelschnabel	Federn oder Ungewöhnliches Haar (nach Wahl des Spielenden)

## ÄGYPTISCHE TRANSFORMIERTE

TYP	KARMAKOSTEN	METATYPEN	METAGENETISCHE VORTEILE	METAGENETISCHE NACHTEILE
Anubis	8	Elf, Mensch	Reißzähne, Restlichtverstärkung	ADS (Hundeschädel), Ungewöhnliches Haar
Bastet	8	Elf, Mensch, Ork	Gleichgewichtsrezeptor, Reißzähne, Restlichtverstärkung	ADS (Katzenschädel), Ungewöhnliches Haar
Sobek	12	Mensch, Ork, Troll	Elefantenhaut, Metagenetische Verbesserung (Konstitution), Ruderschwanz, Unterwassersicht	Berserker, Reflektierende Augen

## AQUATISCHE TRANSFORMIERTE

TYP	KARMAKOSTEN	METATYPEN	METAGENETISCHE VORTEILE	METAGENETISCHE NACHTEILE
Humboldt	15	Elf, Mensch, Ork	Elektrosinn, Kiemen (nach Wahl des Spielenden), Schnabel (Standard), Schwimmhäute, Unterwassersicht	ADS (Kopffüßer), Biolumineszenz
Nixe/Necker	15	alle außer Zwerge	Biosonar, Kiemen (nach Wahl des Spielenden), Schwimmhäute, Unterwassersicht	Schuppen

## TRANSFORMIERTE DER INDUS-REGION

TYP	KARMAKOSTEN	METATYPEN	METAGENETISCHE VORTEILE	METAGENETISCHE NACHTEILE
Ganesh	15	alle außer Zwerge	Elefantenhaut, Hellhörig, Rüssel, Verlängerte Hauer	Stummelschwanz
Kali-Ani	15	alle außer Zwerge, plus Naga	Drachenhaut, Shiva-Arme (3)	Berserker, Schuppen, Tierschreck, Ungewöhnliches Haar (hellrot oder ebenholzschwarz)
Rakshasa	15	Elf, Mensch, Ork	Greifschwanz, Reißzähne	ADS (Tigerschädel), Ungewöhnliches Haar





## METAGENETISCHE VORTEILE

### HAUTVERÄNDERUNGEN

Diese Expressionen zeigen sich auf der Haut und sind extremer ausgeprägt als das, was bei normalen Metamenschen auftritt. Sofern nicht anders angegeben, ist keine der hier aufgeführten Hautveränderungen mit anderen natürlichen oder künstlichen Hautveränderungen kompatibel.

#### DORNEN

**Kosten:** 5 Karma

Die Haut des Individuums ist von spitzen Dornen durchsetzt, die etwa einen Zentimeter lang sind und Pflanzendornen – wie etwa denen einer Rose – ähneln. Diese Dornen wachsen aus einer subdermalen Schicht und wachsen innerhalb weniger Tage nach, wenn sie splittern oder abbrechen. Im waffenlosen Nahkampf erhöhen die Dornen den Angriffswert um 1 und ermöglichen es, mit Angriffen Körperlichen statt Betäubungsschaden zuzufügen. Der Nachteil dabei ist, dass sich der Charakter in einem anhaltenden Zustand des Unbehagens befindet, der zu einem Würfelpoolmalus von -1 auf alle anderen körperlichen Proben führt. Jegliche Kleidung und Panzerung des Charakters muss maßgefertigt werden, wodurch sie um 20 Prozent teurer wird.

#### DRACHENHAUT

**Kosten:** 3 Karma

Ein üppiges Schuppenkleid wächst auf der Haut des Charakters, das in der Lage ist, Hitze und Flammen abzuleiten. Dieser Vorteil gewährt 1 Edge bei Widerstandsproben gegen feuerbasierte Angriffe. Außerdem hebt er den Status *Brennend* (SR6, S. 53) aus allen nichtmagischen Quellen auf.

#### ELEFANTENHAUT

**Kosten:** 8 Karma

Die lederartige Haut des Charakters ist dicker und widerstandsfähiger als Rindenhaut und gewährt ihm einen Bonus von +3 auf seinen Verteidigungswert, der kumulativ mit anderer Panzerung ist.

#### GRANITHAUT

**Kosten:** 15 Karma

Ausgeprägte Ablagerungen aus Kalk und Keratin lassen die Haut des Charakters grau erscheinen und hart wie Stein werden. Dieser Vorteil gewährt einen Bonus von +4 auf den Verteidigungswert sowie die Kraft Verstärkter Panzer (SR6, S. 227) auf Stufe 2. Granithaut ist nicht kumulativ mit getragener Panzerung. Außerdem erhält der Charakter einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben, bei denen es um die feinmotorische Manipulation kleiner Gegenstände geht.

#### RINDENHAUT

**Kosten:** 4 Karma

Die Haut des Charakters nimmt die Erscheinung von rauer Baumrinde an. Dieser Vorteil gewährt einen Bonus von +2 auf den Verteidigungswert, der mit anderer Panzerung kumulativ ist. Durch die Hautbeschaffenheit steigen die Kosten für Kleidung und Panzerung um 10 Prozent.

#### TARNMUSTER

Diese Vorteile erzeugen eine Hautpigmentierung, die sich wie bei einem Chamäleon der Farbe des Hintergrunds anpasst.

#### Tarnmuster (statisch)

**Kosten:** 5 Karma

Nachdem der Charakter 5 Minuten einem Hintergrund mit harten Kontrasten und verschiedenen Farb-



paletten ausgesetzt war, kann sich seine Haut innerhalb von 1 Minute an die Musterung des Hintergrundes anpassen. Die Farbgebung kann für bis zu 4 Stunden beibehalten werden. Wenn sich der Charakter (mit mehr als 1 Meter pro Kampfrunde) bewegt, kehrt die normale Hautpigmentierung für die Dauer der Bewegung zurück. Solange die Tarnung aktiv ist, gewährt sie einen Würfelpoolbonus von +1 auf alle Heimlichkeits-Proben, solange mehr als 40 Prozent der Haut des Charakters unbedeckt sind. Sind mindestens 80 Prozent der Haut unbedeckt, erhöht sich dieser Bonus auf +2.

#### Tarnmuster (dynamisch)

**Kosten:** 10 Karma

Wie das statische Tarnmuster verändert auch das dynamische Tarnmuster Hautton und -farbe entsprechend dem Hintergrund der Umgebung, nur eben dauerhaft. Der Charakter erhält dieselben Boni auf Heimlichkeits-Proben wie bei der statischen Variante, aber der Bonus bleibt so lange bestehen, wie sich der Charakter nicht schneller als mit seiner halben abgerundeten Bewegungsgeschwindigkeit bewegt.

#### WALHAUT

**Kosten:** 3 Karma

Dicke Schichten aus isolierendem Fett und durchblutetem Gewebe wirken als Wärmeisolierung. Dieser Vorteil gewährt 1 Edge bei Widerstandsproben gegen kältebasierte Angriffe und kältebasierten Schaden. Außerdem hebt er den Status *Unterkühlt* (SR6, S. 55) aus allen nichtmagischen Quellen auf.

### KOMPLEXE MERKMALE

Diese Kategorie enthält Vorteile, die nicht exakt kategorisiert werden können, weil sie zu komplex und in ihrem Wesen noch nicht vollständig verstanden sind.

#### ARKANER BLITZABLEITER

**Kosten:** 8 Karma

Siehe *Magieresistenz*, SR6, Seite 75.

#### BÖSE AUSSTRAHLUNG

**Kosten:** 6 Karma

Charaktere mit diesem Vorteil strahlen das ultimativ Böse oder sogar Gefahr aus. Dieses Gefühl wird oft als unangenehm, bedrohlich oder beklemmend beschrieben. Dieser Vorteil gewährt 1 Edge auf alle Proben auf Einfluss (Einschüchtern).

#### FEENGLANZ

**Kosten:** 12 Karma

In der Wahrnehmung aller vernunftbegabten Wesen bewegt sich ein Charakter mit diesem Vorteil mit überirdischer Anmut. Sein Gesichtsausdruck wirkt immer strahlend, und seine Stimme berührt die Seelen der Zuhörer mit ihrer emotionalen Botschaft. Wer mit dem Charakter spricht, fühlt sich bewegt und inspiriert: Der Charakter erhält 1 Edge für alle sozialen Proben, die nicht aggressiv sind. Ein Charakter mit diesem Vorteil bleibt anderen besonders gut im Gedächtnis, was beim Versuch, sich an ihn oder seine Worte und Handlungen zu erinnern, 1 Edge für die Probe auf Erinnerungsvermögen gewährt.

### KIEMEN

Unterschiedliche Arten von Kiemen erlauben dem Charakter, in einer anderen als seiner natürlichen Umgebung zu atmen. Üblicherweise bedeutet das, dass Landlebewesen auch unter Wasser atmen können, aber manchmal ist es auch andersherum. Dieser Vorteil kann für Süßwasser oder für Salzwasser erworben werden. Kiemen können am Nacken, im oberen Bereich des Brustkorbs oder unter den Armen angebracht sein (bei einem Nartaki unter dem oberen Armpaar).

#### Kiemen (Luft)

**Kosten:** 8 Karma

Charaktere, die normalerweise unter Wasser atmen, können mit diesen Kiemen normale Luft atmen. Sie benötigen eine stärker mit Sauerstoff gesättigte Luft, weswegen sie unter dem Status *Erschöpft I* (SR6, S. 54) leiden, wenn sie Luft atmen. In größeren Höhen oder bei dünnerer Luft (nach Maßgabe der Spielleitung) erhalten sie den Status *Erschöpft II*.

#### Kiemen (Süßwasser)

**Kosten:** 8 Karma

Charaktere mit diesen Kiemen können in Süßwasser bis zu einer Tiefe von [Konstitution x 20] Metern ohne Geräte tauchen.

#### Kiemen (Salzwasser)

**Kosten:** 8 Karma

Charaktere mit diesen Kiemen können in Salzwasser bis zu einer Tiefe von [Konstitution x 20] Metern ohne Geräte tauchen.

### KLIMATISCHE ANPASSUNG

**Kosten:** 5 Karma pro Stufe

Ein Charakter mit diesem Vorteil ist besser an das Überleben unter extremen Klimabedingungen (heiß oder kalt; wähle eine) angepasst. Jede Stufe dieses Vorteils gewährt 1 Edge auf alle Proben auf Natur (Survival) und senkt den Status *Erschöpft* durch die Einwirkung der klimatischen Bedingungen um 1 Stufe. Der Vorteil in einem klimatischen Extrem ist gleichzeitig ein Nachteil im anderen klimatischen Extrem, was darin resultiert, dass alle Edgekosten sowie der Status *Erschöpft* um 1 pro Stufe in diesem Vorteil steigen, wenn sich der Charakter in einer für ihn gegenteiligen Klimazone befindet. Dieser Vorteil ist nicht mit Dermalpanzerung oder Hautmodifikationen kompatibel. Falls sich der Charakter solche Implantate einbauen lässt, verliert er alle Auswirkungen dieses Vorteils, ohne dass das investierte Karma zurückerstattet wird.

### METAGENETISCHE VERBESSERUNG (ATTRIBUT)

**Kosten:** 15 Karma

Ein Charakter mit einer metagenetischen Verbesserung besitzt eine genetische Expression, die die Gene verstärkt, die mit der Entwicklung eines bestimmten geistigen oder körperlichen Attributs in Verbindung stehen. Regeltechnisch heißt das, dass der Maximalwert für das entsprechende Attribut des Charakters (wie in der Tabelle *Attribute nach Metatyp*, SR6, S. 66, angegeben) um 1 steigt. Dieser Vorteil kann nur einmal pro Attribut gewählt werden und ist kumulativ mit dem Vorteil Außergewöhnliches Attribut (SR6, S. 74).



**METAMENSCHLICHE MERKMALE****Kosten:** 8 KarmaSiehe *Menschliches Aussehen*, SR6, Seite 75.**PHOTOMETABOLISMUS****Kosten:** 4 Karma

Die Epidermis des Charakters und seine Haarfollikel haben sich so verändert, dass dort Organellen mit Chloroplasten eingelagert werden, die seine Energieversorgung durch Fotosynthese unterstützen. Dadurch erhält der Charakter einen Modifikator von -1 LP auf seine Grundversorgungskosten (S. 193). Außerdem erhält er für alle Einfluss- und Überreden-Proben 1 Edge, wenn er sich zumindest teilweise im Tageslicht befindet. Dafür erhält er auf dieselben Proben einen Würfelpoolmalus von -2, wenn er sich im tiefen Schatten oder in Dunkelheit befindet. Dieser Vorteil ist weder mit dem Nachteil Nachtaktiv (S. 137) noch mit anderen natürlichen oder künstlichen Haar- oder Hautveränderungen kompatibel.

**ZÄHER MAGEN****Kosten:** 8 Karma

Dieser Vorteil war ursprünglich unter dem Begriff „Ogermagen“ bekannt. Der gesamte Verdauungstrakt des Charakters hat sich dahingehend angepasst, dass der Charakter eine Vielzahl von Substanzen verdauen kann, die normalerweise nicht als Nahrung gelten. Nur organisches Material kann auf diese Weise verwertet werden. Ein Charakter mit diesem Vorteil erhält einen Modifikator von -1 LP auf seine Grundversorgungskosten (S. 193). Außerdem ist er resistenter gegen Toxine mit dem Vektor Einnahme und erhält für entsprechende Toxinwiderstandspuben 1 Edge.

**METAGENETISCHE MORPHISMEN**

Oft verändern SURGE-Expressionen die Körperstruktur und -form einer Person, um ihr einen Nutzen zu verschaffen. Wenn nicht anders angegeben, sind Morphismen (Veränderungen der Form) inkompatibel mit Modifikationen durch Cyberware im betroffenen Körperteil.

**AFFENFÜSSE****Kosten:** 5 Karma

Ein Charakter mit diesem Vorteil hat affen- oder chameleonartige Füße mit verlängerten, greiffähigen Zehen, die es ihm ermöglichen, besser zu klettern, solange er barfuß ist. Dieser Vorteil gewährt 1 Edge für alle Athletik-Proben, die mit dem Klettern oder Turnen zu tun haben. Zusätzlich erhält der Charakter einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Bewegungs-Proben in der Schwerelosigkeit.

**BEUTELTIERTASCHE****Kosten:** 4 Karma

Der Charakter bildet einen taschenartigen Beutel auf seiner Brust oder seinem Bauch aus, genau wie die Beuteltasche, die ein Känguru verwendet, um seinen Nachwuchs zu transportieren. Dieser Beutel funktioniert wie ein Schmuggelbehälter (SR6, S. 289).

**DERMALABLAGERUNGEN****Kosten:** 7 KarmaSiehe *Dermalablagerungen*, SR6, Seite 74.**FROSCHZUNGE****Kosten:** 8 Karma

Ein Charakter mit diesem Vorteil hat eine lange, klebrige Zunge, die wie mit einer Sprungfeder aus dem Mund geschossen werden, auf ein Ziel zuschießen, es treffen und anschließend wieder eingezogen werden kann. Die Zunge ist stark genug, um einen Gegenstand von maximal 250 Gramm zu schnappen, aber nicht zum koordinierten Greifen geeignet, jedenfalls nicht in einer Weise, die eine Werkzeugverwendung möglich machen würde. Durch das klebrige Sekret der Zunge haftet der Gegenstand an der Zunge, bis man ihn von Hand löst, was eine Probe auf Konstitution + Stärke (2) erfordert. Falls der Charakter auch den Vorteil Natürliches Gift (S. 136) besitzt, kann er die Zunge verwenden, um dieses Gift auf dem Ziel aufzutragen. Dazu ist eine erfolgreiche Angriffsprobe mit Exotische Waffen (Zunge) + Geschicklichkeit (Angriffswerte 8/-/-/-) erforderlich.

**FUNKTIONALE FLÜGEL**

Die wissenschaftliche und die mythologische Welt haben schon lange auf Flügel als Expression bei einem vernunftbegabten Wesen gewartet. Der Einsatz von Flügeln erfordert die Fertigkeit Athletik (Fliegen) und das Attribut Magie, um vernünftig eingesetzt zu werden. Im Flug hat ein Charakter mit diesem Vorteil eine Bewegungsrate von 10/40/+3 mit Flügeln vom Typ 1 und 10/30/+3 mit Flügeln vom Typ 2.

**Funktionale Flügel (Typ 1)****Kosten:** 12 Karma

Diese Flügel verwandeln die Arme des Charakters zu Flügeln, wobei das Handgelenk zum mittleren Gelenk des Flügels wird und der Daumen eine geschärfte Krallen (Schaden 1K, Angriffswerte 4/-/-/-) aufweist. Dieses mittlere Gelenk ist nicht so gut einsetzbar wie eine normale Hand, weshalb sich die Edge-Kosten jeder körperlichen Handlung, die den Einsatz von Händen benötigt, um 1 erhöhen. Die Flügel sind normalerweise gefiedert, aber einige Expressionen haben fledermausartige oder sogar reptilienartige Flügel. Außerdem hat das Individuum eine veränderte Knochenstruktur und erleidet einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Widerstandspuben gegen Körperlichen Schaden.

**Funktionale Flügel (Typ 2)****Kosten:** 20 Karma

Statt die Arme in ein Paar Flügel zu verwandeln, verleiht Typ 2 dem Charakter ein zusätzliches Paar Gliedmaßen, das als Flügel ausgebildet ist, die aus den unteren Schultern und dem oberen Rücken wachsen. Diese Flügel haben ebenfalls einen „Daumen“ im mittleren Gelenk, der zu einer Krallen gebogen ist, mit der der Charakter im Nahkampf angreifen kann (Schaden 3K, Angriffswerte 6/-/-/-). Im Gegensatz zur Expression des Typs 1 verändert diese Version nicht die Knochenstruktur des Charakters, wodurch er keinen Würfelpoolmalus auf Widerstandspuben gegen Körperlichen Schaden erleidet.

**FUNKTIONALER SCHWANZ**

In dieser Gruppe von Vorteilen ist die Gemeinsamkeit, dass dem Charakter ein Schwanz aus dem Steißbein wächst. Dieser Schwanz kann geschuppt sein wie bei einer Echse, haarig wie bei einem Affen oder nackt wie bei einem Opossum. Der Schwanz ist voll entwickelt und funktional. Die Kleidung des Charakters muss an den Schwanz angepasst sein, um ihn nutzen zu können.



Längeres Sitzen in bestimmten Positionen kann unbequem sein und verursacht einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Handlungen, solange der Charakter auf seinem Schwanz sitzt. Dieser Vorteil ist inkompatibel mit allen anderen natürlichen oder künstlichen Veränderungen sowie Vor- und Nachteilen, die den Schwanz betreffen.

#### **Balanceschwanz**

**Kosten:** 6 Karma

Diese Form des Schwanzes ist üblicherweise 1 bis 2 Meter lang. Ein Balanceschwanz unterliegt nicht der bewussten Kontrolle des Charakters. Stattdessen bewegt er sich instinktiv und zuckt dabei, wedelt oder wickelt sich unwillkürlich um Haltemöglichkeiten, um die Balance des Charakters zu verbessern. Charaktere mit einem Balanceschwanz erhalten 1 Edge für alle Athletik-Proben, die mit dem Halten des Gleichgewichts, dem Klettern, Turnen oder Springen zu tun haben.

#### **Greifschwanz**

**Kosten:** 8 Karma

Diese Form des Schwanzes funktioniert wie ein Balanceschwanz, aber der Charakter kann den Schwanz bewusst kontrollieren, als wäre er eine zusätzliche Gliedmaße. Der Schwanz kann Gegenstände aufnehmen, hat aber Probleme mit feinmotorischen Manipulationen. Einfache Aufgaben, die normalerweise keine Proben erfordern – wie etwa das Drücken eines Knopfes oder das Ziehen eines Auslösers –, erfordern eine gelungene Probe auf Konstitution + Geschicklichkeit (3). Der Schwanz hat eine effektive Stärke gleich der halben abgerundeten Stärke des Charakters, kann aber das gesamte Körpergewicht des Charakters halten, wenn dieser sich an ihm herabhängen lässt.

#### **Peitschenschwanz**

**Kosten:** 10 Karma

Ein Schwanz dieser Art ist normalerweise drei Meter lang. Der Charakter kann ihn bewusst kontrollieren und ihn mit der Fertigkeit Exotische Waffen (Peitschenschwanz) wie eine Bullenpeitsche (SR6, S. 249) einsetzen. Außerdem hat der Schwanz dieselben motorischen Fähigkeiten wie ein Greifschwanz.

#### **Ruderschwanz**

**Kosten:** 6 Karma

Dieser breite, geschuppte, biberartige Schwanz kann zum Paddeln und Steuern verwendet werden, wenn der Charakter schwimmt, und gewährt dann einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Proben auf Athletik (Schwimmen).

#### **Stachelschwanz**

**Kosten:** 10 Karma

Dieser ausgesprochen muskulöse Schwanz endet in einer Quaste aus Stacheln. Er kann im Nahkampf mit der Fertigkeit Exotische Waffen (Stachelschwanz) eingesetzt werden und hat die folgenden Werte: Schaden 3K, Angriffswerte 8/-/-/-.

#### **HAFTLAMELLEN**

**Kosten:** 5 Karma

Ein Charakter mit diesem Vorteil hat haarähnliche Strukturen auf den Handflächen und Fußsohlen. Mit

ihnen kann er sich wie eine Echse oder ein Insekt an senkrechten Oberflächen entlangbewegen. Der Charakter erhält einen Würfelpoolbonus von +2 auf Athletik-Proben zum Klettern, der sich auf +4 erhöht, wenn er barfuß ist. Er kann an einer Oberfläche senkrecht oder kopfüber hängen bleiben, wenn er sich mit wenigstens zwei Paar Gliedmaßen festhält.

#### **HELLHÖRIG**

**Kosten:** 4 Karma

Durch übermäßig große Ohren (Aussehen nach Wahl des Spielenden) erhält der Charakter 1 Edge für gehörbasierte Wahrnehmungsproben.

#### **KLAUEN**

Bei den Vorteilen in dieser Gruppe verhärten und verlängern sich die Finger- und die Zehennägel zu Klauen, die ganz unterschiedlichen Zwecken dienen können.

#### **Einziehbare Klauen**

**Kosten:** 10 Karma

Einziehbare Klauen funktionieren wie Messerklauen, können aber in eine Hautfalte zurückgezogen werden und sind damit auf den ersten Blick nicht zu erkennen. Um sie zu bemerken, ist eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung + Intuition (2) erforderlich. Grabklauen können keine einziehbaren Klauen sein.

#### **Grabklauen**

**Kosten:** 8 Karma

Grabklauen gewähren 1 Edge und einen Würfelpoolbonus von +1 auf alle Proben für das Graben ohne Werkzeug oder das Bewegen von Erde. Im Nahkampf sind diese Klauen nur begrenzt nützlich, können aber mit der Fertigkeit Nahkampf (Waffenlos) verwendet werden und haben die folgenden Werte: Schaden 1K, Angriffswerte 4/-/-/-.

#### **Messerklauen**

**Kosten:** 8 Karma

Diese Klauen können mit der Fertigkeit Nahkampf (Waffenlos) eingesetzt werden und haben die folgenden Werte: Schaden 3K, Angriffswerte 7/-/-/-.

#### **KNOCHENLANZEN**

**Kosten:** 10 Karma

Messerscharfe Knocheneinlagerungen wachsen aus der Skelettstruktur des Charakters hervor und durchstoßen seine Haut. Diese Knochenlanzen können nicht eingezogen werden, weshalb Charaktere mit diesem Vorteil keine Panzerung oder einschränkende Kleidung tragen können. Kleidung und Panzerung kann speziell für den Charakter maßgefertigt werden, wodurch die Kosten um 50 Prozent gegenüber dem Listenpreis steigen. Im Kampf gelten die Regeln für Sporne (SR6, S. 292).

#### **REISSZÄHNE**

**Kosten:** 4 Karma

Die Eckzähne des Charakters sind vergrößert und zugespitzt wie bei einem Fleischfresser. Die Reißzähne können im Kampf mit der Fertigkeit Nahkampf (Waffenlos) eingesetzt werden und haben die folgenden Werte: Schaden 2K, Angriffswerte 5/-/-/-.



### RUNDUMSICHT

**Kosten:** 5 oder 10 Karma

Dieser Vorteil verleiht dem Charakter eine 360-Grad-Rundumsicht. Dies gelingt durch eine Umpositionierung der Augen oder ein alternatives Zusammenspiel von Sehorganen (nach Wahl des Spielenden). Konkret kann sich dieser Vorteil zum Beispiel in Facettenaugen wie bei Insekten oder einer voneinander unabhängigen Bewegung der Augen wie bei manchen Echsen äußern. Charaktere mit diesem Vorteil erhalten 1 Edge für alle sichtbasierten Wahrnehmungsproben und Überraschungsproben. Die Basisvariante für 5 Karma enthält keine neurologische Anpassung an das Sehen, die nötig ist, damit das sonst stereoskop arbeitende Gehirn die neuen visuellen Informationen auch richtig verarbeitet. Der Charakter erhält einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben, wenn er sich schneller als mit seiner Gehbewegungsrate bewegt, sowie einen Malus von -1 auf alle Angriffswerte jenseits der Reichweite Nah. Außerdem kann er keine Bodytech für die Augen erhalten. Mit der Variante für 10 Karma erleidet der Charakter diese Malus nicht und kann sich Implantate für die Augen einbauen lassen. Allerdings ist der Preis dieser Implantate wegen der nötigen Anpassungen 5-mal höher als normal, und die Essenzkosten werden gegenüber der Standardversion der entsprechenden Implantate verdoppelt.

### RÜSSEL

**Kosten:** 6 Karma

Der Charakter hat eine Greifnase oder einen elefantenartigen Rüssel statt einer normalen Nase und Oberlippe. Der Rüssel bietet mehr Möglichkeiten als ein Greifschwanz (S. 132) und kann beispielsweise für kleinere taktile Manipulationen oder sogar für einen Hieb (unter Verwendung der Fertigkeit Exotische Waffen (Rüssel), Schaden 2B, Angriffswerte [Geschicklichkeit + Stärke]/-/-/-) verwendet werden. Beim Greifen mit dem Rüssel wird die Stärke des Charakters verwendet, aber Stärkeverbesserungen werden nur angewendet, wenn die entsprechenden Implantate auf den gesamten Körper wirken (wie z.B. bei Kunstmuskeln). Feinmotorische Manipulationen von Gegenständen verwenden das Attribut Geschicklichkeit.

### SATYRBEINE

**Kosten:** 12 Karma

Die Beine des Charakters sind behaart und enden in gespaltenen Hufen. Die Bewegungsrate des Charakters erhöht sich um +1/+2/+1. Satyrbeine gewähren außerdem einen Bonus von +2 auf den Angriffswert, wenn sie im Kampf zum Treten verwendet werden, und einen Würfelpoolbonus von +4 auf alle Athletik-Proben zum Springen.

### SCHNABEL

**Raubvogelschnabel**

**Kosten:** 11 Karma

Ein normaler Schnabel ist nicht für den Kampf geeignet, der Raubvogelschnabel aber schon. Er kann mit der Fertigkeit Nahkampf (Waffenlos) verwendet werden und hat die folgenden Werte: Schaden 2K, Angriffswerte 6/-/-/-/-.





**Schnabel (Standard)****Kosten:** 9 Karma

Statt eines Mundes und einer Nase hat ein Charakter mit diesem Vorteil einen Schnabel mit Nasenlöchern. Der Schnabel kann in Größe, Form und Funktion wie bei den natürlichen Vorbildern variieren. Der Schnabel ist nicht der einzige vogelartige Vorteil, den der Charakter erhält. Da man mit einem Schnabel nicht kauen kann, muss Nahrung im Ganzen heruntergeschluckt werden. Sie wird dann durch einen Kaumagen aus dicken, kräftigen Wänden zermahlen. Deshalb haben Charaktere mit dem Vorteil Schnabel (gilt auch für Charaktere mit dem Vorteil Raubvogelschnabel) auch immer den regeltechnischen Nutzen des Vorteils Zäher Magen (S. 131).

**SCHNELLIGKEIT****Kosten:** 5 Karma

Dieser Vorteil resultiert aus einer Kräftigung der Muskulatur, die für das Laufen zuständig ist. Dadurch werden die Beinmuskeln ausgeprägter und straffer. Die Bewegungsrate des Charakters erhöht sich um +3/+6/+1. Ein Mensch mit diesem Vorteil hätte also eine Bewegungsrate von 13/21/+2. Dieser Vorteil ist kompatibel mit dem Vorteil Satyrbeine.

**SCHWIMMHÄUTE****Kosten:** 4 Karma

Der Charakter hat Schwimmhäute zwischen den Fingern und Zehen wie ein Seehund, eine Ente oder ein Frosch. Dadurch erhält er einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Athletik-Proben zum Schwimmen, erleidet aber auch einen Würfelpoolmalus von -1 bei allen feinmotorischen Manipulationen mit den Händen.

**SHIVA-ARME****Kosten:** 8 Karma pro Stufe (maximal Stufe 2)

Dieser Metamorphismus ist bei seltenen Transformaten und bei Nartaki (S. 82) anzutreffen. Jede Stufe verleiht dem Charakter ein Paar zusätzlicher Arme, das komplett mit den nötigen Knochen- und Muskelstrukturen in den Torso integriert ist. Jedes Paar Arme erhöht das Maximum für Konstitution und Stärke des Charakters um 1 und gewährt im Kampf eine zusätzliche Nebenhandlung. Ist der Charakter Rechtshänder, so ist er mit allen Armpaaren Rechtshänder. Dasselbe gilt analog für Linkshänder. Falls der Charakter auch den Vorteil Beidhändigkeit (SR6, S. 74) haben soll, werden dessen Karmakosten mit der Stufe der Shiva-Arme + 1 multipliziert. Die Kosten für alle angepassten Ausrüstungsteile (SR6, S. 247) erhöhen sich für einen Charakter mit diesem Vorteil um [Stufe x 10] Prozent. Außerdem kann er nicht angepasste Ausrüstung gar nicht verwenden, statt nur einen Würfelpoolmalus von -2 zu erhalten. Cybergliedmaßen unterliegen ebenfalls dieser Kostensteigerung. Ein Charakter mit Shiva-Armen kann insgesamt so viele Cybergliedmaßen haben, wie sein neuer Körperbauplan Arme hat (ein Charakter mit 6 Armen könnte also insgesamt 6 Cybergliedmaßen haben). Die erhöhten Kosten betreffen nur die Cybergliedmaße selbst, nicht aber eventuelle Modifikationen.

**SPITZE HÖRNER****Kosten:** 6 Karma

Diese Hörner können mit der Fertigkeit Nahkampf (Waffenlos) eingesetzt werden und haben die folgenden Werte: Schaden 3K, Angriffswerte 7/-/-/-/. Falls die Stärke des Charakters 6 oder höher ist, erhöhen sich die Angriffswerte auf 9/-/-/-/.

**VERLÄNGERTE GLIEDMASSEN****Kosten:** 12 Karma

Siehe *Große Reichweite*, SR6, Seite 74.

**VERLÄNGERTE HAUER****Kosten:** 6 Karma

Die verlängerten Hauer sind größere Varianten der normalen metamenschlichen Hauer und ähneln den Stoßzähnen von Elefanten bzw. den Hauern von Warzenschweinen oder Walrössern. Wie Spitze Hörner können sie mit der Fertigkeit Nahkampf (Waffenlos) eingesetzt werden und haben die folgenden Werte: Schaden 2K, Angriffswerte 6/-/-/-/.

**ZWEITES HERZ****Kosten:** 5 Karma

Ein Charakter mit diesem Vorteil hat ein zweites Herz, das sich in der rechten Hälfte des Brustkorbs befindet und das erste Herz bei der Aufrechterhaltung des kardiovaskulären Systems unterstützt. Der Charakter kann anstrengende Tätigkeiten länger durchführen und für einen längeren Zeitraum einen hohen Blutfluss gewährleisten, der bei normalen Leuten zu Tachykardie führen würde. Ein eventueller Status *Erschöpft*, den der Charakter erleidet, wird um eine Stufe gesenkt. Dieser Vorteil ist kompatibel mit der Bioware Synthacardium (SR6, S. 294), die aber in diesem Fall 50 Prozent mehr kostet und auch um 50 Prozent höhere Essenzkosten hat.

**METAGENETISCHE SINNE**

Metagenetische Veränderungen können einen oder mehrere Sinne eines Charakters verbessern. Veränderungen der Sinne, die mit einer außergewöhnlichen Abweichung der Form des entsprechenden Organs im Vergleich zur Stammspezies verbunden sind (z. B. große Ohren), werden separat aufgeführt.

**BIOSONAR****Kosten:** 6 Karma

Wie eine Fledermaus oder ein Delfin besitzt auch der Charakter alle nötigen natürlichen Organe für ein biologisches Echoortungssystem. Indem er Ultraschall in seinem Kehlkopf, Brustkorb oder sogar in den Nasengängen erzeugt, kann er gedanklich ein Bild des umgebenden Raums erzeugen, das durch die reflektierten Echos des Ultraschalls erzeugt wird. Mit einer Nebenhandlung kann der Charakter feste Oberflächen in einer Reichweite von bis zu 50 Metern in der Luft, 200 Metern in Süßwasser und 300 Metern in Salzwasser wahrnehmen. Wenn die Fähigkeit des Vorteils aufrechterhalten wird, kann der Charakter mit einer Nebenhandlung pro Kampfrunde eine Vielzahl von Vorgängen in seinem Umfeld verfolgen. Wenn das Biosonar verwendet wird, hebt es im Kampf und bei der Navigation den Status *Geblendet* (SR6, S. 54) unabhängig von dessen Stufe auf.



Der Charakter kann jederzeit den Status *Ertaubt* (SR6, S. 54) erhalten, wenn er hochfrequenten Geräuschen ausgesetzt ist, und er kann kein Edge verwenden, um den Auswirkungen dieser Geräusche zu widerstehen. Mit geeigneter Ausrüstung ist es möglich, einen Charakter mit diesem Vorteil zu verfolgen, vorausgesetzt, er sendet aktiv Ultraschall aus.

### ELEKTROSINN

**Kosten:** 8 Karma

Der Charakter kann elektrische Felder erspüren, zum Beispiel von elektrischen Geräten, Maschinen oder Sicherheitssystemen. Dieser metagenetische Sinn hat eine Reichweite von [Konstitution + Intuition] Metern. Um den Sinn einzusetzen, muss der Charakter eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition ablegen. Die Erfolge werden mit der Tabelle *Elektrosinn* verglichen. Dieser Vorteil ist eine passive Fähigkeit, der Charakter sendet also selbst keine Signale aus.

Charaktere mit Wissen über Elektrotechnik, Matrixabläufe oder einem ähnlichen Hintergrund können die Wissensfertigkeit *Technosinn* entwickeln, mit der sie die zusätzlichen Informationen erhalten können, die in der Tabelle *Elektrosinn* jeweils hinter dem Schrägstrich angegeben sind.

ELEKTROSINN	
ERFOLGE	INFORMATIONEN
1	Anwesenheit und Richtung der Quelle eines elektrischen Feldes / Anwesenheit und Richtung der Quelle eines WiFi-Signals
2	Relative Größe, Stärke (Rauschen) und Art (künstlich oder natürlich) einer elektrischen Quelle / Stärke eines WiFi-Signals
3	Exakte Position der Quelle des Feldes oder ob eine natürliche Quelle künstlich verstärkt wird / Anwesenheit von Cyberware-Implantaten oder Ausrüstung mit aktiver WiFi-Verbindung
4	Die eigene Ausrichtung und Höhe/Tiefe relativ zum Erdmagnetfeld (auf 5 Meter genau), außerdem der genaue Typ der Quelle (metamenschlicher Typ, Größe des Tiers usw.), falls die Quelle natürlichen Ursprungs ist / Art des Geräts (RFID-Chip, Kommlink, Drohne), Entdeckung von Technomancer-Fähigkeiten in der Umgebung
5+	Nur mit Wissensfertigkeit Technosinn: Anwesenheit von Naniten, Anwesenheit von Spionage-RFID-Chips, Identifikation eines Technomancers

### ERWEITERTES GEHÖRSPEKTRUM

**Kosten:** 8 Karma (pro Art)

Dieser Vorteil ermöglicht es dem Charakter, auch Geräusche im Ultraschallbereich oder im Infraschallbereich wahrzunehmen (nach Wahl des Spielenden; der Vorteil kann zweimal gewählt werden, einmal für Ultra-, einmal für Infraschall). Der Charakter hat nicht die Fähigkeit, diese(n) Frequenzbereich(e) bewusst an- und abzuschalten. Da diese Art des Hörens immer aktiv ist, können Geräusche, die für andere nicht hörbar sind, für den Charakter ablenkend sein oder ihn zeitweise sogar taub machen. Dieser Vorteil führt zu kleineren, aber sichtbaren Veränderungen der Größe und des Aufbaus des Außenohrs. Er ist inkompatibel mit jeder Form von Ohren-Cyberware, abgesehen vom Dämpfer (SR6, S. 287), wenn dieser als Einzelimplantat eingebaut wird.

### GLEICHGEWICHTSREZEPTOR

**Kosten:** 4 Karma

Dieser Vorteil verbessert verschiedene innere Organe, die den Gleichgewichtssinn des Charakters regulieren, und führt zu einer Verbesserung des Gleichgewichtsempfindens. Dadurch erhält der Charakter 1 Edge für alle Athletik-Proben, die mit dem Gleichgewichtssinn zu tun haben.

### INFRAROTSICHT

**Kosten:** 8 Karma

Siehe SR6, Seite 75.

### JACOBSON-ORGAN

**Kosten:** 6 Karma

Ein Charakter mit diesem Vorteil entwickelt zusätzliche olfaktorische Organellen (oder Riechzellen), die seinen Geruchssinn auf eine Ebene mit dem Geruchssinn eines Bluthundes bringen. Außerdem hat er eine erweiterte Amygdala und einen erweiterten Hypothalamus, um die Gerüche, die er jetzt riechen kann, auch zu identifizieren. Das wiederum verbessert nicht nur seinen reinen Geruchssinn, sondern auch die Fähigkeit, Personen anhand ihres Geruchs (wieder) zu erkennen. Außerdem kann der Charakter viele der niederen emotionalen Reaktionen (Anziehung, Angst usw.) besser erkennen und darauf reagieren. Regeltechnisch erhält der Charakter 1 Edge auf alle geruchsbasierten Wahrnehmungsproben sowie auf soziale Proben, wenn er das Ziel riechen kann. Starker Gestank und intensive Umgebungsgerüche verursachen den Status *Übelkeit* (SR6, S. 55), falls dem Charakter eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (2) misslingt.

### MAGNETSINN

**Kosten:** 6 Karma

Ein Charakter mit diesem Vorteil kann Magnetfelder wahrnehmen, wodurch er ihre Anwesenheit, ihre Stärke und die Richtung, in der sie sich befinden, erspüren kann. Dafür muss er eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition (3) ablegen, mit einer Reichweite von [Konstitution + Intuition] Metern. Charaktere mit diesem Vorteil können sich auch sehr gut orientieren und erhalten 1 Edge für alle Proben auf Natur (Navigation).

### MANASINN

**Kosten:** 8 Karma

Der Charakter besitzt die Fähigkeit, jede beliebige Art von aktiver oder passiver magischer Energie – einschließlich der Verwendung von Zaubern – in der Umgebung zu erspüren. Dazu legt er eine Probe auf Astral + Intuition ab und verwendet für die Bestimmung des Ergebnisses die Tabelle *Ergebnisse von Wahrnehmungszaubern* (SR6, S. 143). Die Reichweite dieses Sinns beträgt [Magie + Intuition] Meter. Sie kann mit einer Willenskraft-Probe erhöht werden. Jeder Erfolg bei dieser Probe erhöht die Reichweite des Sinns um 1 Meter.

### RESTLICHTVERSTÄRKUNG

**Kosten:** 6 Karma

Siehe SR6, Seite 76.



**UNTERWASSERSICHT****Kosten:** 6 Karma

Der Charakter besitzt eine besonders angepasste Membran über dem Auge. Dadurch kann er unter Wasser genauso gut wie mit einer Taucherbrille oder Tauchermaske sehen.

**WÄRMESINN****Kosten:** 7 Karma

Charaktere mit dieser Sinnesanpassung können Infrarotstrahlung (Wärme) wahrnehmen. Die Reichweite dieses Sinns beträgt [Intuition] Meter und ist nichtvisuell. Umgebungsfaktoren, Barrieren oder andere Hindernisse können diesen Sinn beeinflussen. Abhängig von der Anzahl der Nettoerfolge bei einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition (2) erhält der Charakter Informationen zur Entfernung, Bewegung, Wärmeabstrahlung und Position einer Wärmequelle. Der Wärmesinn kann nicht durch manabasierte Illusionszauber getäuscht werden. Außerdem senkt er die Stufe des Status *Geblendet* um eine Stufe.

**NÜTZLICHE SEKRETE**

Charaktere mit Vorteilen aus dieser Kategorie sondern Substanzen ab, die von besonderem Nutzen für sie sind. Die Nützlichkeit des Sekrets geht dabei über das hinaus, was die Physiologie eines metamenschlichen Körpers normalerweise tun kann.

**ABWEHRSEKRET****Kosten:** 6 Karma

Ähnlich wie bei Fröschen sondert die Haut des Charakters eine Abwehrflüssigkeit ab, wenn er sich aufregt oder bedroht wird. Dieses Sekret ist säurehaltig und verursacht bei Berührung ein brennendes Gefühl oder (nach Maßgabe der Spielleitung) eine andere nachteilige Hautreaktion. Falls jemand ohne Schutz die nackte Haut des Charakters berührt, wenn dieser aufgeregt ist, erleidet er einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben innerhalb der nächsten 24 Stunden oder bis er mit einem Medkit und einer gelungenen Probe auf Biotech (Medizin) + Logik (2) behandelt wurde. Dieser Vorteil wirkt nur gegen Lebewesen. Eine mehrfache Berührung erhöht den Würfelpoolmalus entsprechend, bis zu einem Maximum von -4.

**ÄTZENDER SPEICHEL****Kosten:** 4 Karma pro Stufe (max. 2)

Wie bei der Critterkraft Ätzender Speichel (SR6, S. 222) kann der Charakter einen Fernkampfangriff durchführen. Dazu legt er eine Probe auf Exotische Waffen (Spucken) + Geschicklichkeit ab. Der Schadenswert des Angriffs beträgt (Stufe des Vorteils x 2)K (Chemisch), die Angriffswerte betragen 4/6/-/-/. Wenn der Angriff Schaden verursacht, erhält das Ziel zusätzlich den Status *Verätzt* (SR6, S. 55) mit einer Stufe gleich der Stufe des Vorteils.

**NATÜRLICHES GIFT****Kosten:** s. Text

Der Charakter produziert ein körpereigenes Gift, wie es auch viele andere Spezies tun. Die Karmakosten und Auswirkungen des Giftes sind der Auflistung unten zu entnehmen.

**Vektor:** Kontakt (3 Karma), Ausatmen (3 Karma), Injektion (1 Karma), Spucken (5 Karma)

**Geschwindigkeit:** 1 Runde (3 Karma), Sofort (5 Karma)

**Kraft:** 1 pro Stufe, maximal Stufe 8 (1 Karma je Stufe)

**Wirkung:** Betäubungsschaden (3 Karma), Körperlicher Schaden (5 Karma)

Die Wirkung umfasst immer die Status *Benommen* (SR6, S. 53) und *Vergiftet* (SR6, S. 55). Der Status *Vergiftet* wirkt mit einer Stufe gleich der Kraft des Giftes. Ob Betäubungsschaden oder Körperlicher Schaden verursacht wird, hängt von der Wahl der Wirkung ab.

**Beispiel:** Vektoren: Injektion und Spucken (6 Karma); Geschwindigkeit: 1 Runde (3 Karma); Kraft: 6 (6 Karma); Wirkung: Betäubungsschaden (3 Karma); Gesamtkosten: 18 Karma.

**Beachte:**

- Der Vektor Injektion benötigt den Vorteil Reißzähne (S. 132).
- Der Vektor Kontakt benötigt einen erfolgreichen waffenlosen Nahkampf-Angriff zum Berühren. Alternativ kann er mit den Vorteilen Dornen (S. 129), Froschzunge (S. 131), Messerklauen (S. 132) oder Stacheln (S. 137) kombiniert werden.
- Der Vektor Spucken erfordert einen Angriff mit der Fertigkeit Exotische Waffen (Spucken) (Angriffswerte 5/-/-/-).

**ÖLIGE HAUT****Kosten:** 6 Karma

Die Haut des Charakters enthält Schweißdrüsen, die in stressigen oder ermüdenden Situationen eine ölige Flüssigkeit absondern und den Körper mit einem schmierigen Ölfilm einhüllen, der ihm einen feuchten Glanz verleiht. Dieser Gleitfilm beeinträchtigt nicht die regulären Handlungen des Charakters, erhöht aber seinen Verteidigungswert gegen Ringen-Angriffe um 4, falls mindestens die Hälfte des Körpers unbedeckt ist. Dieser Vorteil ist nicht mit starker Körperbehaarung oder natürlichen oder künstlichen Hautveränderungen kompatibel (mit Ausnahme des Vorteils Abwehrsekret, s. o.).

**TIERFELL**

Ein Charakter mit diesem Vorteil entwickelt Haarfollikel, aus denen ein ungewöhnliches Fell oder eine andere Behaarung sprießt, die nicht nur kosmetische Merkmale, sondern auch einen Nutzen hat. Tierfell gilt als Ungewöhnliches Haar (S. 140), ohne dass es dafür den entsprechenden Karmabonus zusätzlich gibt.

**ISOLIERENDES FELL****Kosten:** 6 Karma

Hierbei handelt es sich um einen dichten Pelz, der den gesamten Körper bedeckt. Er ist wärmeisolierend und schützt den Charakter bei Kälte und dem Eintauchen ins Wasser, wodurch der Charakter in kalten Umgebungen (z. B. in den Polarregionen) 1 Edge für Proben auf Natur (Survival) erhält. Außerdem gewährt dieser Vorteil einen Bonus von +4 auf den Verteidigungswert gegen kältebasierte Angriffe. In extrem heißen Umgebungen kosten den Charakter Edge-Boosts und -Handlungen für Proben auf Natur (Survival) 1 Edge mehr als normal. Kleidung und Panzerung können über dem Fell normal getragen werden. Dieser Vorteil ist nicht mit anderen natürlichen oder künstlichen Haar- oder Hautveränderungen kompatibel.



**STACHELN****Kosten:** 10 Karma

Diese dicken Hornplatten aus Keratin ähneln dem Borstenkleid eines Stachelschweins. Die Stacheln sind mit Borsten, Fell und Haaren durchsetzt und ersetzen ungefähr einen von hundert Haarfollikeln. Die Stacheln sind im Allgemeinen kürzer als 30 Zentimeter. Sie erhöhen den Verteidigungswert des Charakters im Nahkampf um 2. Außerdem muss ein Angreifer 2K Schaden widerstehen, wenn er mit dem Charakter ringt oder ihn festhält. Dieser Schaden wird durch die Nettoerfolge des Angreifers erhöht.

Die Stacheln können mit der Fertigkeit Exotische Waffen (Stacheln) im Nahkampf eingesetzt werden (Schaden 3K, Angriffswerte 6/-/-/-). Die Arme, die Beine oder der Rücken des Charakters müssen dafür frei von Kleidung sein. Dieser Vorteil ist nicht mit anderen natürlichen oder künstlichen Haar- oder Hautveränderungen kompatibel.

**TARNFELL****Kosten:** 4 Karma

Der Charakter ist mit einem dunklen oder gemusterten Fell bedeckt. Er erhält einen Würfelpoolbonus von +1 auf Heimlichkeits-Proben bei schlechten Lichtverhältnissen und in Umgebungen, die zu seinem Fellmuster passen (Streifen helfen in hohem Gras, Flecken im Wald oder Dschungel). Dieser Vorteil ist nicht mit anderen natürlichen oder künstlichen Haar- oder Hautveränderungen kompatibel.

**METAGENETISCHE NACHTEILE**

Die hier aufgeführten Nachteile sind die Kehrseite der Medaille, auf deren glänzender Seite sich die ganzen coolen Sachen befinden. Diese Nachteile sind zwar als die dunkle Seite von SURGE gedacht, können aber auch von Charakteren gewählt werden, die einfach nach einer besonderen Note für ihren Hintergrund suchen, wie zum Beispiel einer mysteriösen Mutation oder den Nebenwirkungen einer Gentherapie.

**ABWEICHEND DYSMORPHE  
SCHÄDELFORMEN (ADS)**

Diese Nachteile manifestieren sich normalerweise als signifikante körperliche Abweichungen vom Standard der metamenschlichen Schädelstruktur und Erscheinung. Das kann an sich in fast allen Formen vorkommen, passt aber oft zu Merkmalen von anderen Spezies. Die Unterschiede bei diesen Erscheinungen sind hauptsächlich kosmetischer Natur und ohne regeltechnische Auswirkung.

**DICKHÄUTERSCHÄDEL****(NASHORN, ELEFANT, FLUSSPFERD)****Bonus:** 5 Karma

Charaktere mit diesem Nachteil haben vergrößerte Ohrmuscheln, oft mit einer leicht angepassten Position der Ohren. Außerdem zeigen sie Ansätze verkümmelter Hörner (Nashornschädel), eines Stummelrüssels (Elefantenschädel) oder verbreiterte Kiefer mit ausgeprägten Eckzähnen (Flusspferdschädel). Die Haut an Kopf und Oberkörper sieht oft ledrig aus.

**HUNDE- ODER KATZENSCHÄDEL****Bonus:** 4 Karma

Diese Eigenschaft ist vergleichsweise häufig und kommt in verschiedenen hunde- und katzenartigen Varianten vor. Die Kinnlinie wird prägnanter und ähnelt einer Schnauze, die Zähne verändern sich (aber nicht so weit, dass sie über das metamenschliche Maß hinaus als Waffe verwendet werden können), und sogar die Ohren sind eher oben und hinten am Kopf positioniert.

**KOPFFÜSSER****Bonus:** 6 Karma

Dieser Nachteil führt zu einer dramatischen Veränderung der Erscheinung. Der Schädel wird krakenartig, und Muschelkalkschalen ersetzen die Knochen. Eine weiche, gallertige Epidermis überzieht den Kopf, und kleine Tentakel bedecken die Schultern und den oberen Brustkorb. Schädel und Oberkörper sind weicher, was zu einem Würfelpoolmalus von -2 bei Widerstandsprüfungen Schaden in dieser Körperregion führt.

**VOGELSCHÄDEL****Bonus:** 4 Karma

Schädel und Gesicht sind bei einem Charakter mit diesem Nachteil so geformt, dass sie denen eines Vogels ähneln. Dazu gehören eine stark betonte, schmale Kieferpartie (aber noch kein echter Schnabel), vergrößerte, zu den Seiten hin versetzte Augenhöhlen und ähnliche Merkmale.

**ANPASSUNGSSTÖRUNGEN**

Diese Kategorie von metagenetischen Nachteilen umfasst Zustände, die direkt mit dem neurologischen System in Verbindung stehen und sich auf psychologische und parasymphatische Weise manifestieren.

**BERSERKER****Bonus:** 8 Karma

Der Charakter hat eine kurze Zündschnur. Es fehlt ihm an Selbstbeherrschung, und er läuft Gefahr, seiner Wut in einem geistlosen, nahezu instinktiven Anfall freien Lauf zu lassen. Wenn so ein Anfall erst einmal angefangen hat, hat der Charakter keinerlei Kontrolle mehr darüber. Er fällt dann genauso wahrscheinlich über seine Freunde oder unschuldige Unbeteiligte her wie über seine Gegner. Immer, wenn der Charakter 3 oder mehr Kästchen Körperlichen Schaden oder Betäubungsschaden erleidet, muss er eine Selbstbeherrschungs-Probe (SR6, S. 37) ablegen oder verfällt in blinde Wut. Während der Charakter in Rage ist, sind all seine Körperlichen Attribute um 1 erhöht (aber nicht über sein Metatypmaximum hinaus), alle Geistigen Attribute hingegen sind um 1 gesenkt (bis zu einem Minimum von 1). Dieser Wutanfall dauert [1W6 + aktueller Verletzungsmodifikator] Kampfrunden. Falls der Charakter eine Adrenalinpumpe (SR6, S. 292) hat, aktiviert diese sich automatisch.

**NACHTAKTIV****Bonus:** 8 Karma

Ein veränderter Wach-Schlaf-Rhythmus macht den Charakter nachts aktiv und lässt ihn tagsüber schlafen. Wenn er gezwungen wird, außerhalb seiner bevorzugten Zeiten aktiv zu sein, erleidet er den Status *Verwirrt 2* (SR6, S. 55). Bei Aktivitäten bei vollem Tageslicht werden alle Geistigen Attribute um 1 gesenkt (bis zu einem Minimum von 1).





### NEURALGIE

**Bonus:** 6 Karma

Ein Charakter mit diesem Nachteil leidet an wiederkehrenden Schmerzen. Diese können überall entlang der Nervenstränge auftreten, meist jedoch im Kopf oder im Gesicht. Wenn die Schmerzen auftreten, lenken sie den Charakter stark ab. Meist beginnen Schmerzattacken in Momenten der Ruhe und Entspannung. Aus diesem Grund erhalten alle Genesungsproben einen Würfelpoolmalus von -2.

### BIOLOGISCHE DEFORMIERUNGEN

Die Nachteile in dieser Kategorie umfassen nachteilige Veränderungen am Körper des Charakters. All diese Nachteile machen es leichter, den Charakter mit einer Matrixsuche zu identifizieren oder sich mit einer Probe auf Erinnerungsvermögen an ihn zu erinnern. Solche Proben erhalten einen Würfelpoolbonus von +2.

### ASYMMETRISCHE VERFORMUNG (LEICHT, PICASSO)

**Bonus:** 5 Karma

Dem Körper des Charakters fehlt es an der Symmetrie anderer Wesen, auch wenn die Auswirkungen eher leicht sind. Üblicherweise ist die Gesichts- oder Kopfform betroffen – zum Beispiel durch ungleiche Ohren, versetzte Augenhöhlen oder eine hervortretende Nase. Das hat oft negative Auswirkungen auf die Empfindlichkeit des betroffenen Sinns und verursacht einen Würfelpoolmalus von -1 auf Proben, die mit diesem Sinn zu tun haben.

### ASYMMETRISCHE VERFORMUNG (SCHWER, QUASIMODO)

**Bonus:** 15 Karma

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat schwerwiegende Fehlbildungen oder eine Fehlstellung der Knochen oder wichtiger Muskelgruppen. Dies hat direkten Einfluss auf alle körperlichen Aktivitäten und verursacht einen Würfelpoolmalus von -2 auf entsprechende Proben.

### BREITE FÜSSE

**Bonus:** 8 Karma

Der Charakter hat breite, flache Füße ohne erkennbaren Spann oder abgesetzte Ferse. Das führt zu einer Einschränkung bei Athletik-Proben, die mit dem Springen, Klettern, Ausweichen, Turnen oder Sprinten zu tun haben. Entsprechende Edge-Handlungen und Edge-Boosts kosten 1 Edge mehr als üblich. Schuhwerk muss für den Charakter maßgefertigt werden, wodurch sich die Kosten dafür um 25 Prozent erhöhen.

### DRITTES AUGE

**Bonus:** 5 Karma

Der Charakter hat ein drittes Auge in der Mitte der Stirn. Dieses Auge entspricht in jeder Hinsicht den Augen, die ein Vertreter der Spezies des Charakters naturgemäß besitzt. Sogar wenn das Auge geschlossen ist, kann es ein Betrachter mit einer gelungenen Probe auf Wahrnehmung + Intuition (2) bemerken. Dieser Nachteil ist inkompatibel mit dem Nachteil Zyklopenauge (S. 139).



**REFLEKTIERENDE AUGEN****Bonus:** 4 Karma

Die Augen des Charakters reflektieren Licht, das direkt auf die Augen strahlt, wie man es von Katzen, Ratten und einigen Reptilien kennt. Das macht es leichter, ihn in der Dunkelheit zu entdecken, sodass ein Beobachter einen Würfelpoolbonus von +1 bei entsprechenden Wahrnehmungs-Proben erhält.

**ZYKLOPENAUGE****Bonus:** 8 Karma

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat nur ein einzelnes Auge. Dies erschwert die Hand-Auge-Koordination, was bedeutet, dass der Charakter kein Edge bei Handlungen erhalten kann, in denen Athletik-Proben für Objekte, die durch die Luft fliegen, eine wesentliche Rolle spielen. Dazu gehören zum Beispiel Angriffssproben mit Wurfaffen, das Ausweichen gegen Fernkampfgriffe oder der Versuch, etwas zu fangen. Wird das Zyklopenauge durch ein Cyberauge ersetzt, verschwindet dieser Nachteil (das funktioniert allerdings wegen der fehlenden neuralen Voraussetzungen nicht bei den namensgebenden Zyklopen).

**METAGENETISCHE ANOMALIEN**

Diese Nachteile sind anormal, und oft gibt es keinen klaren Grund, warum sie auftreten. Einige von ihnen haben starken Einfluss auf die Manasphäre des Ortes, den der Charakter im Moment bewohnt.

**ASTRALE VERUNREINIGUNG****Bonus:** 8 oder 15 Karma (s. Text)

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat Metagene ausgebildet, die seine negativen Emotionen katalysieren oder sich sogar von ihnen ernähren und dadurch das Mana in ihrer Umgebung stören. Der Charakter befindet sich immer in der Mitte einer schwachen Manablase (*Arkane Kräfte*, S. 185), die auf ihn ausgerichtet ist. Die Manablase hat einen Radius von [Essenz des Charakters + 1] Metern. Verbringt der Charakter mindestens 10 Stunden am Tag an einem Ort, dehnt sich die Blase pro Woche um 2 Meter aus, bis zu einer maximalen Vergrößerung von 10 Metern. Mundane Charaktere erhalten für diesen Nachteil einen Bonus von 8 Karma, Erwachte Charaktere 15 Karma. Bei ihnen hat die Manablase einen Radius von [Magie] Metern.

**ASTRALES LEUCHTFEUER****Bonus:** 10 Karma

Siehe SR6, Seite 78.

**AUFFÄLLIGE HAUTPIGMENTIERUNG****Bonus:** 4 Karma

Die Haut des Charakters weist eine ungewöhnliche Färbung auf, oft mit lebhaften Farben und Mustern. Dieser Nachteil lässt den Charakter herausstechen und gewährt anderen einen Würfelpoolbonus von +1 bei Matrixsuchen und Proben auf Erinnerungsvermögen, die sich auf ihn beziehen. Dieser Nachteil ist nicht mit anderen künstlichen oder natürlichen Hautmodifikationen kompatibel.

**AUGEN DES WAHNSINNS****Bonus:** 4 Karma

Dieser Nachteil ist auch als Insektenaugen oder Oni-Augen bekannt. Er lässt die Augen des Charakters hervorquellen. Die Augenhöhlen sind weniger tief, und die Iris ist entweder blutrot, kürbisfarben, neongelb oder schwarz. Die Augen sind anfälliger für Reizungen. Alle Malus, die von Rauch, Asche oder anderen schwebenden Partikeln herrühren, werden um 1 erhöht.

**BIOLUMINESZENZ****Bonus:** 5 Karma

Ein Charakter mit diesem Nachteil erzeugt an verschiedenen Teilen seines Körpers Licht. Häufig sind mehr als sechzig Prozent des Körpers und der Haare davon betroffen. Das Licht ist nicht intensiv genug, um bei normaler Beleuchtung gesehen zu werden, aber bei Teilbeleuchtung und in Dunkelheit ist es sichtbar. Die Stärke des Lichts hebt zwei Erfolge jeder physischen Illusion auf, die zum Ziel hat, den Charakter zu verbergen, einschließlich Verbesserter Unsichtbarkeit. Bei schlechten Lichtverhältnissen oder in absoluter Dunkelheit kann der Charakter von anderen unabhängig von ihren Sichtfähigkeiten ohne Malus angegriffen werden. Positiv an diesem Nachteil ist, dass das ausgestrahlte Licht es anderen Charakteren mit Restlichtverstärkung erlaubt, innerhalb eines Umkreises von 5 Metern um den Charakter herum normal zu sehen.

**STIMMUNGSHAAR****Bonus:** 4 Karma

Stimmungshaar verändert seine Farbe in Abhängigkeit vom Gemütszustand des Charakters, was einem Beobachter einen Würfelpoolbonus von +2 auf Menschenkenntnis-Proben (SR6, S. 37) gegen den Charakter gewährt. Stimmungshaar ist weder mit anderen natürlichen oder künstlichen Haarmodifikationen noch mit den Nachteilen Federn und Schuppen kompatibel.

**SYMBIOSE****Bonus:** 10 Karma

Dieser Nachteil ähnelt dem Vorteil Vertrautes Terrain (SR6, S. 76), aber mit einem unheilvolleren Potenzial. Zusätzlich zu den Boni durch Vertrautes Terrain wird die Verbindung zwischen dem Charakter und dem Ort immer stärker und schließlich zu etwas fast Mystischem. Die Gesundheit des Charakters ist direkt vom Wohlergehen des Ortes abhängig. So wie die soziale und umweltbasierte „Gesundheit“ des Ortes zu- oder abnimmt, so geht es auch dem Charakter im Laufe der Zeit besser oder schlechter.

Die Biomechanik des Charakters spiegelt diese Natur wider. Wenn es dem Terrain besser geht, geht es auch dem Charakter besser. Er kann leichter mit Rückschlägen umgehen und sich seinen Sorgen und Ängsten besser stellen (Würfelpoolbonus von +1 auf Widerstandssproben gegen Manipulations- und Illusionszauber, die versuchen, diese Gefühle zu vermitteln) und heilt sogar schneller (Würfelpoolbonus von +1 auf alle Heilungs- und Genesungsproben, einschließlich magischer Heilung). Wenn das Terrain aber kränklich, heruntergekommen oder verdorben ist, fällt es dem Charakter schwerer, optimistisch zu sein. Er wird leichter zur Beute seiner inneren Dämonen und erholt sich schlechter von mentaler Erschöpfung und Stress (Würfelpoolmalus von -2 auf alle Heilungs- und Genesungsproben sowie auf Widerstandssproben gegen



Manipulations- und Illusionszauber, die diese Gefühle ausnutzen). Außerdem fällt es dem Charakter dann immer schwerer, die Gegend zu verlassen. Eine gelungene Probe auf Selbstbeherrschung (3) ist erforderlich, um die Komfortzone der vertrauten Umgebung zu verlassen. Auch dem Gebiet für längere Zeit fernzubleiben, erfordert täglich eine Selbstbeherrschungs-Probe, wobei der Schwellenwert für jede Woche fern der Heimat um +1 steigt. Misslingt die Probe, wird der Charakter unruhig und unsicher, was sich in einem Würfelpoolmalus von -2 auf alle Proben äußert, bei denen Willenskraft Teil des Würfelpools ist. Soziale Veränderungen in der Nachbarschaft, wie plötzliche Gang-Aktivitäten oder ein Großbrand, erzeugen psychosomatische Symptome und Stimmungsschwankungen. Über das genaue Ausmaß entscheidet die Spielleitung.

### **TIERSCHRECK**

**Bonus:** 6 Karma

Irgendetwas an der Präsenz oder am Geruch des Charakters wirkt auf Tiere und paranormale Critter bedrohlich. Innerhalb von 5 Metern um den Charakter herum reagieren sie mit Furcht und Feindseligkeit. Alle Versuche, sie zu kontrollieren oder zu beruhigen, erhalten einen Würfelpoolmalus von -2 auf entsprechende Proben. Falls es zum Kampf kommt, werden Critter sich alle Mühe geben, den Charakter zuerst anzugreifen.

### **UNGEWÖHNLICHES HAAR**

**Bonus:** 2 Karma

Dieser Nachteil umfasst alle ungewöhnlichen Farben, Texturen oder Muster, die das Haar eines Charakters haben kann. Der Charakter kann sogar vollständig von einem weichen Flaum bedeckt sein, wie es bei den Nocturnen (S. 79) oder den Hanuman (S. 93) der Fall ist. Dieser Nachteil ist nicht mit anderen natürlichen oder künstlichen Haarmodifikationen kompatibel.

## **METAGENETISCHE ATAVISMEN**

Atavismen sind Effekte, bei denen SURGE rezessive Merkmale bei einer Person zu reaktivieren scheint. Das verursacht Veränderungen, die die normale Funktionsfähigkeit der Person beeinträchtigen oder ganz hemmen. Einige Atavismen sind rein kosmetischer Natur, können den Charakter aber vor soziale Herausforderungen stellen. Andere bringen Expressionen hervor, die schädlich sein können. All diese Nachteile erleichtern die Erinnerung an oder das Identifizieren des Charakters mittels Erinnerungsvermögen und Matrixsuchen und gewähren einen Würfelpoolbonus von +2 auf entsprechende Proben.

### **FEDERN**

**Bonus:** 4 Karma

Alle Haare auf Kopf und Körper des Charakters werden durch Federn ersetzt, wie die eines Huhns oder eines anderen ähnlich großen Vogels. Diese Federn können fein und flaumig (und teilweise wasserabweisend, wie die einer Ente) oder flauschig und farbenfroh sein, aber sie bieten keinen wirklichen Wert oder Nutzen. Dieser Nachteil ist nicht mit den Nachteilen Ungewöhnliches Haar und Schuppen kompatibel.

### **HAARLOS**

**Bonus:** 4 Karma

Es ist eine Sache, eine Glatze zu haben, aber eine ganz andere, komplett haarlos zu sein. Ein Charakter mit diesem Nachteil hat am gesamten Körper keinerlei Haare oder Haarfollikel mehr (obwohl Hautporen vorhanden sind). Das Schwitzen ist schwieriger, und soziale Interaktionen mit Metamenschen können unangenehm sein. Bei der ersten Begegnung mit einem bislang unbekannten Metamenschen erleidet der Charakter einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle sozialen Proben. Der Charakter ist auch leichter auf Infrarotbildern und Wärmesensoren zu sehen, was Betrachtern 1 Edge für Wahrnehmungs-Proben gewährt.

### **INSEKTOIDE MERKMALE**

**Bonus:** 6 Karma

Ein Charakter mit diesem Nachteil weist insektoide Merkmale auf, wie etwa Facettenaugen, Chitinpanzer oder sogar verkümmerte Flügel. Diese Merkmale sind rein kosmetischer Natur und haben keinerlei Nutzen – außer für ein wirklich gutes Halloween-Kostüm. Das heißt, die Facettenaugen verändern die Sicht des Individuums nicht wesentlich, Chitinpanzer haben keine Auswirkungen auf den Verteidigungswert, und Flügel ermöglichen kein Fliegen, noch nicht mal ein Gleiten. Der Charakter ähnelt der Mischgestalt eines Insektengeistes, sodass er in den meisten sozialen Gruppen mit Misstrauen oder gar Feindseligkeit behandelt wird. Er kann in solchen sozialen Situationen weder Edge erhalten noch ausgeben. Einige Leute könnten sogar hasserfüllt und blind vor Wut reagieren und müssen eine Probe auf Selbstbeherrschung (4) ablegen, um den Charakter nicht verbal oder körperlich anzugreifen. Diese Modifikatoren gelten nicht, wenn der Charakter Insektengeistern begegnet oder versucht, einen Insektengeist-Bau oder ein Nest zu infiltrieren.

### **SCHUPPEN**

**Bonus:** 6 Karma

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat eine schuppige Haut wie die einer Eidechse, einer Schlange oder eines Fische. Diese Schuppenhaut bedeckt mindestens 60 Prozent der Körperoberfläche, einschließlich der offensichtlichsten und am meisten verwendeten Körperteile (Hände, Gesicht usw.). Die übliche Hauterneuerung ist meist mit viel Jucken und Hautreizungen verbunden, was einem Beobachter schnell ins Auge fällt. Einmal pro Monat wirft der Charakter sein gesamtes Schuppenkleid ab. Während dieser Phase, die etwa 24 Stunden dauert, ist er sehr abgelenkt und erleidet bei allen Handlungen einen Würfelpoolmalus von -2. Die Schuppen können eine Vielzahl von Farben und Mustern annehmen, auch wenn die Muster keinen nützlichen Zweck erfüllen. Wegen des spektakulären Anblicks des Schuppenkleids des Charakters erhalten alle Proben auf visuelle Wahrnehmung gegen ihn einen Würfelpoolbonus von +2. Dieser Nachteil ist nicht mit anderen natürlichen oder künstlichen Hautveränderungen oder Vor- und Nachteilen kompatibel, die die Haut betreffen.



**STUMMELSCHWANZ****Bonus:** 4 Karma

Einem Charakter mit diesem Nachteil wächst ein normaler oder Stummelschwanz aus dem Steißbein. Der Schwanz kann geschuppt sein wie bei einer Echse, haarig wie bei einem Hund oder einer Katze oder haarlos wie bei einer Ratte. Der Schwanz kann Aufschluss über die Stimmung des Charakters geben, wenn dieser besonders starke Gefühle wie Freude, Traurigkeit oder Furcht empfindet. Um die unterbewussten Bewegungen des Schwanzes zu kontrollieren, muss dem Charakter eine Probe auf Willenskraft + Charisma (2) gelingen. Dieser Nachteil ist inkompatibel mit dem Vorteil Funktionaler Schwanz (S. 131) sowie jeglicher Bioware. Ein Cyberware-Ersatz kann die Einschränkungen des Nachteils überwinden, aber nur, wenn der Nachteil mit Karma entfernt wird.

**WECHSELWARM****Bonus:** 5 Karma

Der Charakter ist wechselwarm, wie es auch bei vielen Reptilien und Fischen der Fall ist. Das heißt, seine Körpertemperatur entspricht im Wesentlichen der Umgebungstemperatur, was jegliche Vorteile von Infrarotsicht, um ihn zu sehen, negiert. Bei Temperaturen unter 10 Grad Celsius wird der Charakter dafür träge. Regelmäßig gilt diese Trägheit, als hätte der Charakter den Status *Erschöpft I* (SR6, S. 54). Bei Temperaturen unter 0 Grad Celsius wird er lethargisch, was als Status *Erschöpft III* gilt. Bei Temperaturen unter -20 Grad Celsius erhält der Charakter den Status *Bewegungsunfähig* (SR6, S. 53) und tritt in einen Zustand des Winterschlafs ein. Charaktere mit diesem Nachteil erhalten einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Widerstandsproben gegen kältebasierte Angriffe.

**METAGENETISCHE DEFEKTE**

Anders als metagenetische Atavismen (S. 140) sind metagenetische Defekte ebenjene genetischen Expressionen, die für einen Charakter grundsätzlich negativ sind.

**DUFTDRÜSE****Bonus:** 4 Karma

Überaktive Duftdrüsen produzieren einen überwältigenden Geruch, der nur schwer aus Kleidung entfernt oder ohne magische Hilfe überdeckt werden kann. Der Geruch bleibt für 24 Stunden an einem Gegenstand haften, was einen Charakter mit diesem Nachteil leichter aufgrund seines Geruchs aufspürbar macht. Proben auf Natur (Spurenlesen) erhalten einen Würfelpoolbonus von +1 und 1 Edge innerhalb der ersten Stunde, seit der Charakter da war. Personen, die mit dem Charakter sozial interagiert haben, erhalten einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Proben auf Erinnerungsvermögen und auf Einfluss (Unterrichten), um ihn zu beschreiben.

**EINGESCHRÄNKTES (ATTRIBUT)****Bonus:** 8 Karma

Siehe SR6, Seite 79.

**NEOTENIE****Bonus:** 10 Karma

Ein Charakter mit diesem Nachteil ist in seiner Entwicklung stehen geblieben und behält die körperlichen Merkmale eines Kindes oder Heranwachsenden. An diesen Zustand sind gleich mehrere Probleme gebunden: Der Körperliche Zustandsmonitor des Charakters hat nur  $[6 + (\text{Konstitution} / 2, \text{abgerundet})]$  Kästchen. Die Maxima seiner Körperlichen Attribute sind um 1 niedriger als normal. Und wenn ein gewisses (augenscheinliches) Alter erforderlich ist, erhält der Charakter einen Würfelpoolmalus von -1 auf soziale Proben. Falls er keine SIN hat, kann er sein Alter auch nicht beweisen, falls dies erforderlich sein sollte. Die Preise aller getragenen Ausrüstungsgegenstände – einschließlich Panzerung – werden um 10 Prozent erhöht, weil sie maßgefertigt werden müssen.

**PROGERIE****Bonus:** 10 Karma

Die Progerie ist ein extrem seltenes Phänomen, bei dem manche Aspekte des Alterns stark beschleunigt ablaufen, was die Lebensdauer verkürzt. Obwohl sich die Lebenszeit eines Betroffenen durch Fortschritte in der Gen- und der Biotechnologie erhöht hat, haben Charaktere mit diesem Nachteil immer noch weniger Jahre zu leben als andere. Die einzige bekannte Lösung, um das Fortschreiten der Alterung zu stoppen, ist eine Infektion mit MMVV. Die Progerie beeinflusst auch das Aussehen. Betroffene sehen wie „uralte Kinder“ aus, mit einem kleineren Körperwuchs, kindhaften Gesichtszügen und faltiger Haut. Wegen der Entwicklungsprobleme ihres Körpers erleiden Charaktere mit diesem Nachteil einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Proben, bei denen Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion oder Stärke Teil des Würfelpools sind. Außerdem sinkt ihre Initiative um 2.

**SCHLECHTES HEILFLEISCH****Bonus:** 8 Karma

Der Körper eines Charakters mit diesem Nachteil kann nicht mit der normalen Geschwindigkeit genesen oder sich erholen. Alle Zeitspannen zur Heilung, Genesung und Erholung, inklusive der Erholung von Erschöpfung, werden verdoppelt. Magische Heilung ist möglich, aber dafür gilt die Essenz des Charakters als um 2 niedriger, als sie eigentlich ist (bis zu einem Minimum von 0). Alle Heilzauber, die auf den Charakter gewirkt werden, haben einen um 1 höheren Entzug.

**STUMMELARME****Bonus:** 10 Karma

Wegen einer Fehlbildung des Skeletts hat ein Charakter mit diesem Nachteil kürzere Arme, als für seinen Metatyp typisch ist. Im Nahkampf führt diese verminderte Reichweite zu einem Malus von -1 auf alle Angriffswerte, auch beim Führen von Waffen. Der Nachteil verursacht außerdem einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Athletik-, Feuerwaffen-, Heimlichkeits- und Natur-Proben, wenn dabei die Arme zum Einsatz kommen.



## METAGENETISCHE VORTEILE

VORTEIL	KARMAKOSTEN	KATEGORIE
Abwehrsekret	6	Nützliche Sekrete
Affenfüße	5	Metagenetische Morphismen
Arkaner Blitzableiter	8	Komplexe Merkmale
Ätzender Speichel	4/Stufe	Nützliche Sekrete
Balanceschwanz	6	Metagenetische Morphismen
Beuteltiertasche	4	Metagenetische Morphismen
Biosonar	6	Metagenetische Sinne
Böse Ausstrahlung	6	Komplexe Merkmale
Dermalablagerungen	7	Metagenetische Morphismen
Dornen	5	Hautveränderungen
Drachenhaut	3	Hautveränderungen
Einziehbare Klauen	10	Metagenetische Morphismen
Elefantenhaut	8	Hautveränderungen
Elektrosinn	8	Metagenetische Sinne
Erweitertes Gehörspektrum	8/Bereich	Metagenetische Sinne
Feenglanz	12	Komplexe Merkmale
Froschzunge	8	Metagenetische Morphismen
Funktionale Flügel (Typ 1)	12	Metagenetische Morphismen
Funktionale Flügel (Typ 2)	20	Metagenetische Morphismen
Gleichgewichtsrezeptor	4	Metagenetische Sinne
Grabklauen	8	Metagenetische Morphismen
Granithaut	15	Hautveränderungen
Greifschwanz	8	Metagenetische Morphismen
Haftlamellen	5	Metagenetische Morphismen
HELLHÖRIG	4	Metagenetische Morphismen
Infrarotsicht	8	Metagenetische Sinne
Isolierendes Fell	6	Tierfell
Jacobson-Organ	6	Metagenetische Sinne
Kiemen (Luft)	8	Komplexe Merkmale
Kiemen (Salzwasser)	8	Komplexe Merkmale
Kiemen (Süßwasser)	8	Komplexe Merkmale
Klimatische Anpassung	5/Stufe	Komplexe Merkmale
Knochenlanzen	10	Metagenetische Morphismen

VORTEIL	KARMAKOSTEN	KATEGORIE
Magnetsinn	6	Metagenetische Sinne
Manasinn	8	Metagenetische Sinne
Messerklauen	8	Metagenetische Morphismen
Metagenetische Verbesserung (Attribut)	15	Komplexe Merkmale
Metamenschliche Merkmale	8	Komplexe Merkmale
Natürliches Gift	s. Text	Nützliche Sekrete
Ölige Haut	6	Nützliche Sekrete
Peitschenschwanz	10	Metagenetische Morphismen
Photometabolismus	4	Komplexe Merkmale
Raubvogelschnabel	11	Metagenetische Morphismen
Reißzähne	4	Metagenetische Morphismen
Restlichtverstärkung	6	Metagenetische Sinne
Rindenhaut	4	Hautveränderungen
Ruderschwanz	6	Metagenetische Morphismen
Rundumsicht	5 oder 10	Metagenetische Morphismen
Rüssel	6	Metagenetische Morphismen
Satyrbeine	12	Metagenetische Morphismen
Schnabel (Standard)	9	Metagenetische Morphismen
Schnelligkeit	5	Metagenetische Morphismen
Schwimmhäute	4	Metagenetische Morphismen
Shiva-Arme	8/Stufe	Metagenetische Morphismen
Spitze Hörner	6	Metagenetische Morphismen
Stacheln	10	Tierfell
Stachelschwanz	10	Metagenetische Morphismen
Tarnfell	4	Tierfell
Tarnmuster (dynamisch)	10	Hautveränderungen
Tarnmuster (statisch)	5	Hautveränderungen
Unterwassersicht	6	Metagenetische Sinne
Verlängerte Gliedmaßen	12	Metagenetische Morphismen
Verlängerte Hauer	6	Metagenetische Morphismen
Walhaut	3	Hautveränderungen
Wärmesinn	7	Metagenetische Sinne
Zäher Magen	8	Komplexe Merkmale
Zweites Herz	5	Metagenetische Morphismen

## METAGENETISCHE NACHTEILE

NACHTEIL	KARMABONUS	KATEGORIE
Astrale Verunreinigung	8 oder 15	Metagenetische Anomalien
Astrales Leuchtfeuer	10	Metagenetische Anomalien
Asymmetrische Verformungen (Leicht, Picasso)	5	Biologische Deformierungen
Asymmetrische Verformungen (Schwer, Quasimodo)	15	Biologische Deformierungen
Auffällige Hauptpigmentierung	4	Metagenetische Anomalien
Augen des Wahnsinns	4	Metagenetische Anomalien
Berserker	8	Anpassungsstörungen
Biolumineszenz	5	Metagenetische Anomalien
Breite Füße	8	Biologische Deformierungen
Dickhäuterschädel	5	Abweichend dysmorphe Schädelformen
Drittes Auge	5	Biologische Deformierungen
Duftdrüse	4	Metagenetische Defekte
Eingeschränktes (Attribut)	8	Metagenetische Defekte
Federn	4	Metagenetische Atavismen
Haarlos	4	Metagenetische Atavismen
Hundeschädel	4	Abweichend dysmorphe Schädelformen

NACHTEIL	KARMABONUS	KATEGORIE
Insektoide Merkmale	6	Metagenetische Atavismen
Katzenschädel	4	Abweichend dysmorphe Schädelformen
Kopffüßer	6	Abweichend dysmorphe Schädelformen
Nachtaktiv	8	Anpassungsstörungen
Neotenie	10	Metagenetische Defekte
Neuralgie	6	Anpassungsstörungen
Progerie	10	Metagenetische Defekte
Reflektierende Augen	4	Biologische Deformierungen
Schlechtes Heilfleisch	8	Metagenetische Defekte
Schuppen	6	Metagenetische Atavismen
Stimmungshaar	4	Metagenetische Anomalien
Stummelarme	10	Metagenetische Defekte
Stummelschwanz	4	Metagenetische Atavismen
Symbiose	10	Metagenetische Anomalien
Tierschreck	6	Metagenetische Anomalien
Ungewöhnliches Haar	2	Metagenetische Anomalien
Vogelschädel	4	Abweichend dysmorphe Schädelformen
Wechselwarm	5	Metagenetische Atavismen
Zyklopenauge	8	Biologische Deformierungen





# ZUM GUTEN WIE ZUM SCHLECHTEN

Dieses Kapitel enthält eine Fülle von Vor- und Nachteilen, die deinem Charakter Individualität verleihen und ihn aus der Masse herausstechen lassen. Außerdem findest du hier

neue emotionale Pfade, die dir dabei helfen, Charaktere auf eine Reise zu schicken, während sie mit Veränderungen und Prüfungen fertigwerden (oder auch nicht).

## NEUE VOR- UND NACHTEILE

VORTEIL	KARMAKOSTEN	NACHTEIL	KARMABONUS
Beruhigendes Rauschen	4	Anfällig für [Toxin]	2
Bodytech-Gewöhnung	2/Stufe	Anhaltende Pechsträhne	25
Brennender Ehrgeiz	6	Ausrüstungsfanatiker	5/Stufe
Critter-Ausbilder	10	Chronische Schmerzen	15
Critter-Herrschaft	10	Cyberpsychose	8/Stufe
Cyberbuchsenoptimierung	12	Eingeschränkte Attribute	5
Cyborg	5/Stufe	Eingeschränkte Fertigkeiten	5
Draufgänger	6	Finesse	7
Gnadenloser Verfolger	6	Geborgte Zeit	25
Inspirierende Persönlichkeit	11	Gejagt	5/Stufe
Kampfkunstwunderkind	14	Gourmet	5
Maximales Übersteuern	7	Hooder	5/Stufe
Mehr Maschine als Metamensch	5	Kampfsüchtig	6
Mehrsprachig	4	Kopfgeld	10
Muskeln	6	Mordlust	4
Routinierter Alchemist	10	Rein Geschäftlich	8
Softwareoptimierung	10	Sanftmütig	5
Teamplayer	10	Schlimmer Rücken	12
Teflonhaut	12	Stimpatch-Allergie	10
Verlängertes Übersteuern	6/Stufe	Unentschlossen	11
Viele Begabungen	18	Ungeschickt	12
Viele Fertigkeiten	18	Unruhig	5
Vorausschauender Schmuggler	7	Verletzungsanfällig	15
Zauberkomponenten	12	Vertrauensprobleme	10



# VORTEILE

## BERUHIGENDES RAUSCHEN

Du hast dich an das Rauschen gewöhnt. Es gibt dir Sicherheit.

**Kosten:** 4 Karma

**Auswirkung:** Immer, wenn du von Rauschen beeinträchtigt wirst, sinken die Kosten aller Edge-Boosts und Edge-Handlungen um 1 (bis zu einem Minimum von 1). Dies gilt nur für Matrixhandlungen. Das Rauschen darf teilweise gesenkt werden, aber wenn es komplett unterdrückt wird, wirkt dieser Vorteil nicht mehr.

## BODYTECH-GEWÖHNUNG

Dein Körper hat sich besonders gut an deine Bodytech angepasst, sodass zukünftige Upgrades weniger Essenz kosten.

**Voraussetzungen:** Deine Essenz darf maximal 3 betragen.

**Kosten:** 2 Karma pro Stufe (bis maximal Stufe 10)

**Auswirkung:** Pro Stufe dieses Vorteils werden 0,1 Essenzpunkte für weitere Bodytech frei. Dieser Vorteil erzeugt ein Essenzloch. Er erhöht also nicht deine tatsächliche Essenz. Stattdessen werden die Essenzkosten für neue Bodytech zuerst mit diesem Essenzloch verrechnet, statt deine tatsächliche Essenz weiter zu senken.

## BRENNENDER EHRGEIZ

Du wirst getrieben vom Ehrgeiz, deine Ziele zu erreichen, und nichts steht dir für längere Zeit im Weg.

**Kosten:** 6 Karma

**Auswirkung:** Wähle mit dem Einverständnis der Spielleitung ein bestimmtes Ziel. Wenn eine Probe direkt zum Erreichen deines Ziels beiträgt, kannst du für diese Probe jederzeit entscheiden, einen deiner Würfel aus dem Pool für die Probe durch zwei Schicksalswürfel zu ersetzen. Wenn du dein Ziel erreicht hast, darfst du ein neues Ziel wählen. Falls du ein Ziel aufgibst, darfst du für mindestens einen Monat kein neues Ziel definieren.

## CRITTER-AUSBILDER

Du bist ein Experte darin, nicht vernunftbegabte (para) normale Critter zu zähmen und sie dazu auszubilden, auf bestimmte Kommandos zu hören.

**Kosten:** 10 Karma

**Auswirkung:** Falls ein Critter noch nicht gezähmt ist, musst du ihn zuerst zähmen. Dieser Vorgang benötigt einen Zeitaufwand von einer Woche und eine erfolgreiche Ausbildungsprobe. Dazu legst du eine Vergleichende Probe auf Natur + Charisma gegen Willenskraft + Intuition des Critters ab. Sobald der Critter gezähmt wurde, kannst du mit seiner Ausbildung beginnen. Jeder Ausbildungsversuch benötigt ebenfalls eine Woche Zeit und eine weitere Ausbildungsprobe. Gelingt die Probe, kannst du dem Critter ein neues Kommando beibringen. Kommandos können Dinge wie „Hol's“, „Fass!“, „Bei Fuß“ oder ähnliche Kommandos sein, die ein nicht vernunftbegabter Critter zu verstehen in der Lage ist. Critter können maximal [Logik x 2]

verschiedene Kommandos lernen. Definiere für jedes Kommando einen Auslöser und eine bestimmte Handlung. Der Auslöser kann ein Geräusch, eine Geste oder eine andere Bedingung sein, aber der Critter muss in der Lage sein, ihn zu bemerken. Wenn der Critter das Kommando erhält, führt er die beabsichtigte Handlung aus. Das Auslösen eines Kommandos bei einem Critter erfordert eine Nebenhandlung.

## CRITTER-HERRSCHAFT

Du benutzt deine Aggression und deinen Willen, um Kreaturen zu beherrschen.

**Kosten:** 10 Karma

**Auswirkung:** Du darfst eine Haupthandlung für den Versuch verwenden, einen nicht vernunftbegabten Critter deinem Willen zu unterwerfen. Dazu legst du eine Vergleichende Probe auf Einfluss (Einschüchtern) + Charisma gegen Willenskraft + Intuition des Critters ab. Gelingt die Probe, erlangst du die Kontrolle über den Critter, als ob du die Critterkraft Tierbeherrschung (SR6, S. 226) besitzt. Dieser Zustand hält [Nettoerfolge] Minuten lang an. Danach nimmt der Critter sein natürliches Verhalten wieder auf, und du erhältst 1 Edge bei allen Proben gegen diesen Critter. Du kannst immer nur einen Critter gleichzeitig zu kontrollieren versuchen.

## CYBERBUCHSENOPTIMIERUNG

Deine grauen Zellen haben sich daran gewöhnt, mit deiner Cyberbuchse Daten auszutauschen, was ihre Leistung verbessert.

**Kosten:** 12 Karma

**Auswirkung:** Erhöhe die Stufe des niedrigeren Matrixattributs deiner Cyberbuchse (vor dem Austauschen von Matrixattributen, s. SR6, S. 182) um 1.

## CYBORG

Du bist eine einzigartige Verschmelzung von Metamensch und Maschine. Die meisten Leute würden daran sterben, so viel Bodytech aufzunehmen, wie dein Körper es noch vermag.

**Voraussetzungen:** Deine Essenz darf maximal 1 betragen, und du musst den Vorteil Bodytech-Gewöhnung auf Stufe 10 haben.

**Kosten:** 5 Karma pro Stufe (bis maximal Stufe 10)

**Auswirkung:** Genau wie beim Vorteil Bodytech-Gewöhnung kannst du mit diesem Vorteil pro Stufe 0,1 Punkte Essenz in Form eines Essenzlochs frei werden lassen, um sie für den Einbau weiterer Bodytech zu nutzen.

## DRAUFGÄNGER

Verdammt seien die Schatten! *Du* bist dafür geschaffen, im Scheinwerferlicht zu stehen.

**Kosten:** 6 Karma

**Auswirkung:** Einmal pro Spielsitzung kannst du 1 Edge für eine beliebige, von dir durchgeführte Handlung erhalten, aber nur, wenn du dabei ordentlich angibst. Wenn du das tust, erhältst du außerdem +1 auf deinen persönlichen Fahndungsstufen-Modifikator (S. 205).



## GNADENLOSER VERFOLGER

Sie können davonrennen, und sie können sich verstecken, aber sie werden dir nicht entkommen.

**Kosten:** 6 Karma

**Auswirkung:** Du erhältst 1 Edge, wenn du die Spezialisierung Spurenlesen der Fertigkeit Natur einsetzt.

## INSPIRIERENDE PERSÖNLICHKEIT

Du weißt, wie man Leute dazu motiviert, das Optimum aus ihren Fähigkeiten herauszuholen.

**Kosten:** 11 Karma

**Auswirkung:** Du kannst mit einer Haupthandlung eine Probe auf Einfluss (Führen) + Charisma ablegen, um einen anderen Charakter bei einer Teamworkprobe für eine beliebige Fertigkeit zu unterstützen. Zusätzlich wählst du, ob du selbst oder der Charakter, den du unterstützt, 1 Edge bekommt.

## KAMPFKUNSTWUNDERKIND

Du meisterst schnell jede Kampfkunst, die du erlernst.

**Kosten:** 14 Karma

**Auswirkung:** Du erlernst neue Kampfkunststile und -techniken (s. *Feuer frei*, S. 109ff.) für 2 Karma weniger als normal. Außerdem darfst du mehrere Kampfkunststile und -techniken gleichzeitig im selben Trainingszeitraum erlernen.

## MAXIMALES ÜBERSTEUERN

Wenn die meiste Bodytech bis zehn geht, dann geht deine Bodytech bis elf.

**Kosten:** 7 Karma

**Auswirkung:** Wenn du deine Bodytech übersteuerst (s. SR6, S. 284), erhältst du 1 Edge. Falls du dabei deine Bodytech mit einem Patzer oder kritischen Patzer überlastest, senke den Zeitraum, in dem deine Bodytech ausfällt, um eine Runde (bis zu einem Minimum von 1 Runde).

## MEHR MASCHINE ALS METAMENSCH

Wenn es darum geht, Verletzungen auszukurieren, ist bei dir ein Schraubendreher besser als ein Verband.

**Voraussetzungen:** Deine Essenz darf maximal 2 betragen.

**Kosten:** 5 Karma

**Auswirkung:** Wenn bei dir Erste Hilfe eingesetzt wird, wird Biotech (Cybertechnologie) statt Biotech (Erste Hilfe) verwendet. Der Schwellenwert für die Erste-Hilfe-Probe entspricht deiner abgerundeten Essenz. Dieser Vorteil sollte nur dann gewählt werden, wenn deine Gruppe *nicht* mit den optionalen Erste-Hilfe-Regeln für stark modifizierte Charaktere (S. 158) spielt.

## MEHRSPRACHIG

Du hast einfach ein Händchen für Sprachen.

**Kosten:** 4 Karma

**Auswirkung:** Du darfst die erste Stufe in neuen Sprachfertigkeiten für 2 Karma erwerben und danach weiter für 2 Karma pro Stufe steigern. Außerdem darfst du

deine Sprachfertigkeiten bis auf Stufe 4 (Muttersprache) steigern.

## MUSKELN

Du weißt, wie du deinen beeindruckenden Körperbau in sozialen Situationen zu deinem Vorteil verwenden kannst.

**Kosten:** 6 Karma

**Auswirkung:** Du darfst bei Proben auf soziale Fertigkeiten Charisma durch Stärke ersetzen, aber nur dann, wenn du auch in der Lage bist, deine eindrucksvolle Erscheinung zur Geltung zu bringen.

## ROUTINIERTER ALCHEMIST

Du bist in der Alchemie so gut geübt, dass du bei den meisten Aufgaben extrem zuverlässige Ergebnisse erzielen kannst.

**Kosten:** 10 Karma

**Auswirkung:** Wenn du bei der Herstellung eines alchemischen Erzeugnisses Erfolge kaufst, statt zu würfeln (s. SR6, S. 38), erhältst du für jeweils 3 Würfel im Würfelpool (abgerundet) einen Erfolg. Für den Würfelpool für die Entzugsprobe des Erzeugnisses muss die Spielleitung dann ebenfalls Erfolge kaufen, statt zu würfeln, allerdings wie gewohnt im Verhältnis von 4 Würfeln je Erfolg (mindestens aber 1 Erfolg). Wenn du bei deinem Entzugswiderstand ebenfalls Erfolge kaufst, erhältst du auch hier einen Erfolg für je 3 Würfel.

## SOFTWAREOPTIMIERUNG

Du weißt, wie man das Optimum aus seiner Hardware herausbekommt: indem man mehr Software laufen lässt!

**Kosten:** 10 Karma

**Auswirkung:** Du darfst auf jedem deiner Geräte ein Programm mehr als normal laufen lassen. Du erhältst 1 Edge, wenn du dieses Programm verwendest.

## TEAMPLAYER

Du bist Mitglied eines Teams, und du weißt, wie du auf die Deinen aufpasst.

**Kosten:** 10 Karma

**Auswirkungen:** Du darfst Edge für andere Charaktere im Verhältnis eins zu eins ausgeben. Du darfst dein eigenes Edge mit ihrem Edge zusammen verwenden, um damit einen Edge-Boost oder eine Edge-Handlung zu bezahlen. Du darfst auch die gesamten Kosten für einen anderen Charakter aus deinem Edgepool bezahlen. Es darf allerdings auch hier nur ein Edge-Boost oder eine Edge-Handlung pro Probe verwendet werden, unabhängig davon, wer die Kosten bezahlt.

## TEFLONHAUT

Anschuldigungen scheinen einfach von dir abzuperlen.

**Kosten:** 12 Karma

**Auswirkung:** Wenn die Spielleitung am Ende eines Runs für die Fahndungsstufe würfelt, darfst du die Spielleitung zwingen, noch einmal zu würfeln. Das neue Würfelergbnis beeinflusst nur deine persönliche Fahndungsstufe (S. 205). Falls mehrere Runner diesen Vorteil besitzen, gibt es nur einen neuen Würfelwurf, der dann für alle gilt.





## VERLÄNGERTES ÜBERSTEUERN

Du kannst deine Bodytech über die reguläre Einsatzgrenze hinaus aufdrehen, um diesen Extraschub herauszukitzeln, der eben manchmal nötig ist.

**Kosten:** 6 Karma pro Stufe (maximal Stufe 6)

**Auswirkung:** Wenn du deine Bodytech übersteuerst (s. SR6, S. 284), hält der Effekt für 1 Kampfrunde pro Stufe in diesem Vorteil an (statt nur für eine einzelne Probe). Du musst während der Wirkungsdauer bei jeder Probe, in der das übersteuerte Attribut verwendet wird, einen der Probenwürfel durch den Schicksalswürfel ersetzen.

## VIELE BEGABUNGEN

Du bist bei der Charaktererschaffung nicht darauf beschränkt, nur ein Attribut auf sein Maximum zu bringen.

**Kosten:** 18 Karma

**Auswirkung:** Dieser Vorteil darf nur bei der Charaktererschaffung gewählt werden. Du darfst dann bis zu zwei Attribute auf die für deinen Metatyp maximale Stufe bringen.

## VIELE FERTIGKEITEN

Du bist bei der Charaktererschaffung nicht darauf beschränkt, nur eine Fertigkeit auf ihr Maximum zu bringen.

**Kosten:** 18 Karma

**Auswirkung:** Dieser Vorteil darf nur bei der Charaktererschaffung gewählt werden. Du darfst dann bis zu zwei Fertigkeiten auf die maximale Stufe bringen. Falls du den Vorteil Talentierte (SR6, S. 76) hast, bedeutet das, dass du eine Fertigkeit auf Stufe 7 und eine weitere auf Stufe 6 haben darfst.

## VORAUSSCHAUEN- DER SCHMUGGLER

Du weißt, wie man Dinge so versteckt, dass sie außer dir niemand findet.

**Kosten:** 7 Karma

**Auswirkung:** Wenn du eine Haupthandlung aufwendest, um einen Gegenstand zu verstecken, erhältst du 1 Edge, das direkt bei der Probe zum Verstecken verwendet werden muss und ansonsten verloren geht. Wenn der Gegenstand nicht größer ist als eine schwere Pistole, steigt sein Tarnbarkeits-Schwellenwert 1. Dies funktioniert gegen gewöhnliche und sensorbasierte Wahrnehmungsproben.

## ZAUBERKOMPONENTEN

Du weißt, wie du beim Zaubern Reagenzien einsetzen kannst, um das Entzugsrisiko zu senken.

**Kosten:** 12 Karma

**Auswirkung:** Wenn du einen Zauber wirkst, darfst du eine Nebenhandlung darauf verwenden, Reagenzien für die Entzugswiderstandsprobe einzusetzen. Du erhältst pro Dram Reagenzien, das du einsetzt, einen zusätzlichen Würfel für den Entzugswiderstand. Du kannst maximal so viele Zusatzwürfel erhalten, wie dein Wert in der Fertigkeit Verzaubern beträgt. Danach sind die Reagenzien verbraucht und können nicht erneut verwendet werden.



# NACHTEILE

## ANFÄLLIGKEIT FÜR (TOXIN)

Du bist besonders anfällig für ein recht verbreitetes Toxin.

**Bonus:** 2 Karma

**Auswirkung:** Wähle ein Toxin, wie zum Beispiel Brechreiz-Gas, CS-/Tränengas, Gamma-Skopolamin, Narcoject, Neuro-Stun (alle Arten), Pepper Punch oder Seven-7. Wenn du unter der Wirkung des Toxins leidest, für das du anfällig bist, erhöhe die Kraft des Toxins um 2. Außerdem kannst du bei Toxinwiderstandstests gegen dieses Toxin kein Edge erhalten oder ausgeben.

## ANHALTENDE PECHSTRÄHNE

Du hast einfach nie Glück – und selbst wenn doch, scheint es praktisch keinen Unterschied zu machen.

**Bonus:** 25 Karma

**Auswirkung:** Du kannst pro Kampfrunde maximal 1 Edge erhalten.

## AUSRÜSTUNGSFANATIKER

Wenn es hart auf hart kommt, gehen die Harten einkaufen, sagt man. Nun, jedenfalls sagst *du* das!

**Voraussetzungen:** Du musst mindestens eine Spezialisierung oder Expertise in einer Fertigkeit haben.

**Bonus:** 5 Karma pro Stufe (maximal Stufe 3)

**Auswirkung:** Du bist gezwungen, für jede Stufe in diesem Nachteil 1.000 Nuyen pro Monat für Ausrüstung auszugeben. Wenn du diesem Verlangen nicht nachkommen kannst, wirst du unruhig oder traurig. Du erhältst erst dann wieder die zusätzlichen Würfel aus deinen Spezialisierungen und Expertisen, wenn du dein Einkaufsbedürfnis befriedigen kannst. Die Menge an Nuyen, die du pro Monat ausgeben musst, erhöht sich nicht, wenn du in Rückstand gerätst.

## CHRONISCHE SCHMERZEN

Du hast ein Leiden, das immer wieder aufflammt und dir Schmerzen bereitet.

**Bonus:** 15 Karma

**Auswirkung:** Am Anfang jeder Spielsitzung (nachdem dein Edge aufgefrischt wurde) legst du eine Probe auf Konstitution + Willenskraft gegen einen Schwellenwert von 3 plus der Anzahl an Spielsitzungen ab, in denen du schmerzfrei warst. Misslingt die Probe, flammt dein Schmerz auf. Für die gesamte Spielsitzung erhältst du einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Proben außer Schadenswiderstandstests. Medikamente, Zauber, Adeptenkräfte und andere Wirkungen (einschließlich eines Schmerzeditors), die den Verletzungsmodifikator senken, haben keine Auswirkungen auf deine chronischen Schmerzen.

## CYBERPSYCHOSE

Deine umfangreichen Bodytech-Modifikationen haben dich zu mehr als nur einem Metamenschen gemacht. In deinem Fall führt dies zu einem Gefühl der Entfremdung, das gelegentlich von Schüben heftiger und für die Situation unangebrachter Emotionen unterbrochen wird.

**Voraussetzungen:** Deine Essenz darf maximal 1 betragen.  
**Bonus:** 8 Karma pro Stufe (maximal Stufe 3)

**Auswirkung:** Immer, wenn dein Edgepool auf null sinkt, verlierst du den Bezug zur Realität und deiner Umgebung. Entweder verlierst du den Bezug zu deinem Körper und wirst antriebslos, oder du wirst aus dem Nichts von einem heftigen Gefühlsausbruch erschüttert. Bis du wieder Edge erhältst, hast du pro Stufe in diesem Nachteil in jeder Kampfrunde eine Nebenhandlung weniger. Falls die Stufe dieses Nachteils höher ist als die Anzahl der dir zur Verfügung stehenden Nebenhandlungen, wird deine Haupthandlung in vier Nebenhandlungen aufgeteilt, von denen die restlichen Nebenhandlungen abgezogen werden. Dieser Nachteil sollte auch im Rollenspiel umgesetzt werden.

## EINGESCHRÄNKTE ATTRIBUTE

Du hattest nicht die Ressourcen oder die Möglichkeiten, dich auf die Entwicklung deiner Stärken zu konzentrieren.

**Bonus:** 5 Karma

**Auswirkung:** Dieser Nachteil darf nur bei der Charaktererschaffung gewählt werden und kommt auch nur dort zum Tragen. Du darfst kein einziges Attribut auf das Maximum für deinen Metatyp bringen. Wenn du zur Charaktererschaffung das Lebenspfad-System (S. 31) verwendest, musst du das maximierte Attribut um 1 senken und diesen Punkt einem anderen Attribut zuweisen (ohne dieses Attribut dadurch auf sein Maximum zu bringen).

## EINGESCHRÄNKTE FERTIGKEITEN

Du hattest nie die Motivation, es in einer bestimmten Fertigkeit zur Meisterschaft zu bringen.

**Bonus:** 5 Karma

**Auswirkung:** Dieser Nachteil darf nur bei der Charaktererschaffung gewählt werden und kommt auch nur dort zum Tragen. Du darfst keine einzige Fertigkeit auf die maximale Stufe bei Spielbeginn bringen. Wenn du zur Charaktererschaffung das Lebenspfad-System (S. 31) verwendest, musst du die maximierte Fertigkeit um 1 senken und diesen Punkt einer anderen Fertigkeit zuweisen (ohne diese Fertigkeit dadurch auf das Maximum zu bringen).

## FINESSE

Du ziehst es vor, deine Ziele mit Subtilität zu erreichen, und empfindest Taktiken mit roher Gewalt als belastend.

**Bonus:** 7 Karma

**Auswirkung:** Du kannst kein Edge für Handlungen erhalten oder ausgeben, die einen positiven Fahndungsstufen-Modifikator erzeugen. Falls du selbst in einer Spielsitzung keinen Fahndungsstufen-Modifikator erzeugst, wende einen Modifikator von -1 auf die Fahndungsstufe deines Teams an.

## GEBORGE ZEIT

Das Schwert des Damokles schwebt an einem seidenen Faden über deinem Kopf. Früher oder später – höchstwahrscheinlich früher – wirst du sterben. Du bist schon jenseits deines Verfallsdatums. Wie verbringst du deine letzten Momente? Wie wird man sich an dich erinnern?



**Bonus:** 25 Karma

**Auswirkung:** Du bist in einem Zustand, der unwiederbringlich zu deinem Tod führt. Das könnte eine Cor-texbombe sein, heimtückische Naniten, eine seltene Krankheit oder sogar ein Preis, der auf dein Leben ausgesetzt ist. Am Anfang jeder Spielsitzung (nachdem dein Edge aufgefrischt wurde) legst du eine Probe auf Konstitution oder Willenskraft (den höheren der beiden Werte) + Edge gegen einen Schwellenwert von 1 ab. Erhöhe diesen Schwellenwert nach jeder Spielsitzung um 1. Du darfst Edge für diese Probe verwenden. Misslingt diese Probe jemals, wirst du in der entsprechenden Spielsitzung sterben. Die allererste für dich potenziell tödliche Situation ... ist tödlich für dich! Murphys Gesetz in seiner schlimmsten Form. Wenn während der Spielsitzung kein potenziell tödliches Ereignis eintritt, wirst du am Ende der Spielsitzung unspektakulär zusammenbrechen und sterben. Du kannst dich entscheiden, 1 Punkt deines Edge-Attributs zu verheizen, um dem Tod noch einmal zu entgehen (der Schwellenwert für die Probe zu Beginn einer Spielsitzung wird dadurch nicht zurückgesetzt), aber wenn du diesen Nachteil nicht mit Karma entfernst, wird dein Überleben mit jeder Spielsitzung unwahrscheinlicher.

## GEJAGT

Jemand will dich tot sehen. Und dieser Jemand hat die Möglichkeiten, das auch umzusetzen.

**Bonus:** 5 Karma pro Stufe (maximal Stufe 5)

**Auswirkung:** Wann immer deine Fahndungsstufe 12 oder mehr beträgt, holen dich die Attentäter ein. Du scheinst immer wieder knapp zu entkommen, aber du kommst nie mit heiler Haut davon. Am Anfang jeder Spielsitzung (nachdem dein Edge aufgefrischt wurde) legst du eine Probe auf Konstitution ab, um (Stufe dieses Nachteils + 7)K Schaden zu widerstehen. Du darfst diese Verletzung mit allen verfügbaren kurzfristigen Heilungsoptionen (Erste Hilfe, Medkit, Heilzauber usw.) behandeln (lassen), aber du kannst vor Beginn der Spielsitzung keinen Vorteil aus langfristigen Heilungen oder natürlicher Genesung erhalten. Darüber hinaus sollte dieser Nachteil auch im Rollenspiel umgesetzt werden und von der Spielleitung in die Erzählung eingebaut werden.

## GOURMET

Du verabscheust es, Nahrung zu dir zu nehmen, die deinem anspruchsvollen Gaumen nicht genügt.

**Bonus:** 5 Karma

**Auswirkung:** Immer, wenn du Lebensmittel isst, die nicht mindestens dem Standard eines Oberschicht-Lebensstils entsprechen, erhältst du für 1 Stunde den Status *Übelkeit* (SR6, S. 55). Fast Food, Essen aus dem Stuffer Shack, Fertigmahlzeiten und überhaupt alles, was weniger als 20 Nuyen pro Portion kostet, bereitet dir Unbehagen.

## HOODER

Du bist besessen davon, anderen zu helfen, wo du nur kannst.

**Bonus:** 5 Karma pro Stufe (maximal Stufe 3)

**Auswirkung:** Du musst pro Stufe in diesem Nachteil mindestens 1.000 Nuyen pro Monat spenden. Diese Spen-

de darf nicht an Familienmitglieder oder Mitglieder deines Teams gehen, aber du darfst die Nuyen nutzen, um dir von deinen Connections Gefallen zu kaufen oder durch Dienst am Volk (siehe S. 167) Karma zu erhalten. Wenn du diesem Bedürfnis nicht nachkommen kannst, wirst du unruhig oder fühlst dich schuldig. Deine Gegner erhalten für jede Vergleichende Probe gegen dich 1 Edge. Die unbezahlten Nuyen betragen immer maximal 1.000 Nuyen pro Stufe des Nachteils. Mehrere unbezahlte Monate summieren sich nicht auf. Darüber hinaus sollte dieser Nachteil auch im Rollenspiel umgesetzt werden.

## KAMPFSÜCHTIG

Du bist immer bereit für einen Kampf, und es fällt dir schwer, dich zurückzuziehen, selbst wenn es weise wäre, einen Kampf zu vermeiden.

**Bonus:** 6 Karma

**Auswirkung:** Wenn jemand versucht, dich zur Gewalt zu verleiten, erhält er 1 Edge für seine Einfluss- oder Überreden-Probende gegen dich. Du darfst während des Kampfes für Menschenkenntnis-Probende kein Edge erhalten oder ausgeben. Erst wenn du auf deinem Körperlichen und Betäubungs-Zustandsmonitor insgesamt mindestens 6 Kästchen Schaden erlitten hast, kannst du dich ohne Malus aus einem Kampf zurückziehen. Wenn du vorher vor einem Kampf davonläufst, darfst du erst dann wieder Edge erhalten oder ausgeben, wenn du an einem Kampf teilnimmst oder die nächste Spielsitzung beginnt.

## KOPFGELD

Eine Person oder Organisation hat ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt. Im Gegensatz zu einem offiziellen, legalen Haftbefehl ist dies eine offene Einladung für professionelle Kopfgeldjäger, die einen großen Haufen Nuyen einsacken können, wenn sie dich lebend abliefern können.

**Bonus:** 10 Karma

**Auswirkung:** Wenn deine persönliche Fahndungsstufe 12 oder mehr beträgt, ziehen die Kopfgeldjäger ihre Schlinge enger um dich. Du bist gezwungen, ihnen zu entweichen, musst immer über deine Schulter blicken, darfst niemals in deiner Wachsamkeit nachlassen. Wenn deine persönliche Fahndungsstufe 12 oder mehr beträgt, beginnst du jede Spielsitzung ohne einen einzigen Punkt Edge in deinem Pool. Darüber hinaus sollte dieser Nachteil auch im Rollenspiel umgesetzt und von der Spielleitung in die Erzählung eingebaut werden.

## MORDLUST

Wenn es zum Kampf kommt, bevorzugst du es, deine Feinde zu töten und keine Zeugen zurückzulassen oder jemanden am Leben zu lassen, der später auf Rache aus sein könnte.

**Bonus:** 4 Karma

**Auswirkung:** Wenn du einen Angriff oder Zauber einsetzt, der Betäubungsschaden verursacht, kannst du dafür kein Edge erhalten oder ausgeben.

## REIN GESCHÄFTLICH

Dein Gespür für professionelle Distanz ist für die meisten Klienten beruhigend, aber es fällt dir schwer, persönliche Nähe zuzulassen.



**Bonus:** 8 Karma

**Auswirkung:** Keine deiner Connections darf eine Loyalität von mehr als 3 haben. Wenn du mit einem professionellen Kunden zu tun hast (wie zum Beispiel einem Mr Johnson), erhältst du 1 Edge für Proben auf Einfluss (Gebräuche).

## SANFTMÜTIG

Selbst wenn du kämpfen musst, ziehst du es vor, niemanden zu töten.

**Bonus:** 5 Karma

**Auswirkung:** Wenn du einen Angriff oder Zauber einsetzt, der Körperlichen Schaden verursacht, kannst du dafür kein Edge erhalten oder ausgeben.

## SCHLIMMER RÜCKEN

Du neigst dazu, dir den Rücken zu zerren, dir das Bein zu verstauchen oder unter körperlicher Belastung deine Beweglichkeit auf andere Weise einzuschränken.

**Bonus:** 12 Karma

**Auswirkung:** Immer, wenn du einen Verletzungsmodifikator erleidest, erhältst du den Status *Humpelnd* (SR6, S. 54). Der Status endet, sobald der Verletzungsmodifikator abgebaut wurde.

## STIMPATCH-ALLERGIE

Unglücklicherweise zeigst du eine allergische Reaktion, wenn man ein Stimpatch bei dir verwendet.

**Bonus:** 10 Karma

**Auswirkung:** Wenn du unter der Wirkung eines Stimpatches stehst, erhältst du den Status *Benommen* (SR6, S. 53), bis die Wirkung nachlässt.

## UNENTSCHLOSSEN

Du hast so deine Schwierigkeiten mit schnellen Entscheidungen.

**Voraussetzungen:** Du musst mindestens 4 Nebenhandlungen pro Kampfrunde haben.

**Bonus:** 11 Karma

**Auswirkung:** Falls du nicht wenigstens 5 Punkte Edge verfügbar hast, darfst du keine Nebenhandlungen eintauschen, um eine zusätzliche Haupthandlung zu bekommen. Darüber hinaus sollte dieser Nachteil auch im Rollenspiel umgesetzt werden.

## UNGESCHICKT

Unerwartete, unwahrscheinliche und bedauerliche Dinge passieren dir regelmäßig.

**Bonus:** 12 Karma

**Auswirkung:** Immer, wenn du bei einer Probe einen Patzer erzielst, zählt dies als kritischer Patzer, unabhängig davon, wie viele Erfolge du eigentlich erzielt hast.

## UNRUHIG

Du bist immer bereit für die Gefahr. Vielleicht sogar ein bisschen zu bereit.

**Bonus:** 5 Karma

**Auswirkung:** Für jeden Initiativwürfel, den du würfeln darfst, erleidest du bei Proben auf Selbstbeherrschung einen Würfelpoolmalus von -1.

## VERLETZUNGSANFÄLLIG

Immer, wenn du verletzt wirst, wirst du richtig schlimm verletzt.

**Bonus:** 15 Karma

**Auswirkung:** Immer, wenn du – egal wodurch – Schaden erleidest, erhältst du 1 Kästchen Schaden dieses Typs (Körperlich oder Betäubung) zusätzlich.

## VERTRAUENSPROBLEME

Du wurdest schon zu oft verraten und schaut deshalb immer sehr genau nach Anzeichen für Verrat.

**Bonus:** 10 Karma

**Auswirkung:** Du darfst bei Proben auf Einfluss (Gebräuche oder Einschüchtern) und Menschenkenntnis kein Edge erhalten oder ausgeben. Keine deiner Connections darf eine Loyalität von mehr als 3 haben. Wenn du einer magischen Gruppe beitreitest, darf deren Loyalität maximal 3 betragen (s. *Arkane Kräfte*, S. 144).

## EMOTIONALE PFADE

Emotionale Pfade wurden in *Feuer frei* (S. 145) eingeführt und sind eine Option, die Spieler wählen können, um einen bestimmten Handlungsbogen zu erkunden. Dieser wird dadurch im Spiel umgesetzt, dass der Charakter spezielle Vor- oder Nachteile erhält, verliert oder seine Vor- oder Nachteile verändert werden. Die meisten emotionalen Pfade benötigen ein bestimmtes Ereignis oder das Eintreten spezieller Umstände, wenn man sie beginnen möchte. Emotionale Pfade sind sowohl eine erzählerische Methode, um die Geschichte zu entwickeln, als auch ein Spielmechanismus, um einen Charakter durch Aneignung und manchmal Transformation von Vor- oder Nachteilen weiterzuentwickeln.

Einige emotionale Pfade ermöglichen es, Nachteile abzubauen. Wenn ein Nachteil durch einen emotionalen Pfad entfernt wird, kostet dies nur den einfachen Karma-bonus, nicht wie sonst üblich den doppelten Karma-bonus (s. SR6, S. 72). In anderen Fällen verschwinden Vor- oder Nachteile durch eine Entscheidung oder eine aktive Handlung des Charakters und werden oft durch einen anderen Vor- oder Nachteil ersetzt.

Die hier vorgestellten emotionalen Pfade sind nur ein paar mögliche Ideen. Du kannst gemeinsam mit deiner Spielleitung gerne einen eigenen emotionalen Pfad für deinen Charakter erfinden.

## EMOTIONALER PFAD: CRITTERBINDUNG

Dieser Pfad behandelt den Aufbau einer Beziehung zu einem Critter und schaut sich an, wie diese Beziehung einen Shadowrunner und sein Gefühlsleben beeinflusst.

### CRITTERBINDUNG: EIN ERSTES BAND

Der Pfad beginnt, wenn du eine enge Bindung zu einem einzelnen Critter aufbaust. Vielleicht ist es ein streunender Hund, den du zu füttern angefangen hast und der dann einfach nicht mehr wegging. Vielleicht ist es dein treues Pferd. Oder es ist eine Teufelsratte, die im selben Abschnitt der Kanalisation abhing, und schließlich habt



ihr euch gegenseitig irgendwie akzeptiert und euch daran gewöhnt, in der Nähe des jeweils anderen zu sein. Was auch immer der Fall ist, es gibt diesen Critter, den du als *deinen* Critter betrachtest. Und du hast die Verantwortung für diesen Critter übernommen.

**Kosten:** 10 Karma

**Auswirkung:** Du musst den Vorteil Critter-Ausbilder (S. 144) haben, um diesen emotionalen Pfad zu beginnen. Sobald du einem deiner Critter seine maximale Anzahl an Kommandos beigebracht hast, darfst du entscheiden, eine Bindung mit ihm einzugehen. Verbring eine Woche damit, eine Bindung mit dem Critter einzugehen, und lege dann eine Ausbildungsprobe ab. Sobald die Bindung aufgebaut wurde, wird die maximale Anzahl an Kommandos, die der Critter erlernen kann, um deinen Wert in Einfluss erhöht. Immer, wenn du eine Nebenhandlung aufwendest, um deinem gebundenen Critter ein Kommando zu geben, darfst du zwei Kommandos gleichzeitig erteilen. Immer, wenn dein Critter auf dein Kommando hin eine Handlung durchführt, erhältst du 1 Edge, das direkt für die Probe des Critters verwendet werden muss, sonst geht es verloren. Du darfst auch dein eigenes Edge für die Proben des Critters ausgeben, aber nur, wenn er auf deinen Befehl hin handelt.

Als Bestandteil dieses Vorteils erhältst du den Nachteil Verpflichtungen (SR6, S. 81) auf Stufe 1 für einen mundanen Pflanzenfresser oder Allesfresser, auf Stufe 2 für einen mundanen Fleischfresser und auf Stufe 3 für einen Erwachten oder Emergenten Critter.

### CRITTERBINDUNG: DIE GROSSE BINDUNG

Bindungen neigen dazu, sich im Laufe der Zeit zu vertiefen. Die Große Bindung zeigt eine engere Beziehung zwischen dem Runner und seinem tierischen Freund an.

**Kosten:** 10 Karma

**Auswirkung:** Sobald dein gebundener Critter seine maximale Anzahl an Kommandos (inklusive der zusätzlichen Kommandos durch deinen Wert in Einfluss) erlernt hat, vertieft sich eure Bindung. Du darfst die Karmakosten bezahlen, um die Bindung zu vertiefen. Sobald die Große Bindung erfolgt ist, bist du nicht mehr auf vordefinierte Kommandos angewiesen. Du darfst eine Nebenhandlung ausgeben, um deinem Critter eine beliebige Anweisung deiner Wahl zu geben, und er wird sie verstehen und befolgen, so gut er kann. Jede Edge-Handlung und jeder Edge-Boost, die oder den du zugunsten deines gebundenen Critters benutzt, kostet 50 Prozent weniger Edge (abgerundet).

### CRITTERBINDUNG: DAUERHAFT VERBESSERUNG

Die Ausbildung eines Critters kann die Möglichkeiten des Critters verbessern und baut seine Fertigkeiten und Fähigkeiten auf.

**Kosten:** Attribut oder Fertigkeit: neue Stufe x 5; neuer oder verbesserter Vorteil: Karmakosten x 2

**Auswirkung:** Um diesen Vorteil zu erhalten, musst du einen Monat mit der Ausbildung deines Critters verbringen und sie mit einer Ausbildungsprobe abschließen. Gelingt die Probe, darfst du dein eigenes Karma verwenden, um eines der Attribute oder eine der Fertigkeiten deines Critters zu verbessern oder

einen Vorteil für ihn zu erwerben. Jede Fertigkeit und jeder Vorteil muss zum Wesen des Critters passen. Es ist schlichtweg unmöglich, Barghests beizubringen, Saxofon zu spielen.

### CRITTERBINDUNG: VERLOREN

Dein Critter ist verschwunden! An irgendeinem Punkt wird der Charakter von seinem Critter getrennt. Der Critter könnte davonlaufen oder entführt werden oder sonst wie vom Spielercharakter getrennt werden. Die gute Nachricht ist natürlich, dass die Chance besteht, dass der Critter noch lebt und du vielleicht in der Lage bist, ihn wiederzufinden.

**Auswirkung:** Dieser Nachteil tritt in Kraft, wenn seit dem Verschwinden deines Critters 24 Stunden vergangen sind und du keine Ahnung hast, wo er sich im Moment befindet. Diese Trennung hinterlässt Spuren – du bist in einem schlechten Zustand und wirst alles tun, was du kannst, um deinen besten Freund wiederzufinden. Während der Zeit der Trennung erhältst du 1 Edge für jede Handlung, die direkt zum Aufspüren oder Wiederfinden deines gebundenen Critters beiträgt. Im Gegenzug kostet jede Edge-Handlung und jeder Edge-Boost 1 Edge zusätzlich, die oder der nicht zu deinen Bemühungen beiträgt, deinen Critter zurückzubekommen.

Der Nachteil wird entfernt, wenn der Critter wieder mit dem Charakter vereint ist.

### CRITTERBINDUNG: GEBROCHENES VERTRAUEN

Manchmal geht eine Beziehung schief, vor allem wenn eine Seite die andere zu sehr unter Druck setzt und wichtige Grenzen missachtet. Dieser Nachteil tritt in Kraft, falls der Spielercharakter seinen Critter auf grausame Weise misshandelt. Die Spielleitung entscheidet, wo die Grenze verläuft.

**Auswirkung:** Wenn sich die Beziehung zu einem Critter zu diesem Nachteil verändert hat, wird dein Critter nicht mehr auf deine Kommandos hören. Je nach Entscheidung der Spielleitung könnte er dich sogar angreifen oder davonrennen.

Es ist möglich, dass dieses gebrochene Vertrauen zu einer dauerhaften Störung der Beziehung führt. Falls du für länger als einen Monat von deinem Critter getrennt bleibst, bewege dich auf dem emotionalen Pfad weiter zum Aspekt Abschied.

Falls du die Bindung wiederaufbauen möchtest, musst du mindestens eine Woche mit der Ausbildung deines Critters verbringen und eine erfolgreiche Ausbildungsprobe ablegen. Du darfst bei dieser Ausbildungsprobe kein Edge erhalten oder ausgeben – und du hast nur eine einzige Chance! Gelingt die Probe, wird die Bindung wiederhergestellt, und dieser Nachteil wird entfernt.

Solltest du diesen Nachteil jedoch erneut auslösen, kannst du nicht wieder versuchen, die Bindung erneut herzustellen. Die Bindung ist dann für immer verloren. Du erhältst den Vorteil Critter-Herrschaft (S. 144) ohne Karmakosten, aber alle Vorteile, die du durch diesen emotionalen Pfad erlangt hast, sind verloren. Falls du dich entscheidest, mit einem anderen Critter den Pfad der Critterbindung zu beschreiten, werden alle Karmakosten dafür verdoppelt.



## CRITTERBINDUNG: ABSCHIED

An einem bestimmten Punkt endet die Bindung zwischen einem Charakter und seinem Critter. Ob es der Tod, die Entfernung oder ein anderer Einfluss ist, der zu einer Trennung führt, die Verbindung zwischen den beiden ist dauerhaft getrennt.

**Auswirkung:** Falls dein gebundener Critter für mindestens einen Monat verloren ging, kannst du alle Hoffnung fahren lassen und dich neu orientieren. Falls dein gebundener Critter gestorben ist, muss mindestens ein Monat vergangen sein, bevor du versuchen kannst, eine neue Bindung zu einem anderen Critter aufzubauen. Während dieses Monats kannst du für Proben auf Selbstbeherrschung kein Edge erhalten oder ausgeben. Die Karmakosten für das erste Band und die Große Bindung deines neuen Critters werden um 50 Prozent gesenkt (abgerundet). Alle Vor- und Nachteile, die du bei deinem emotionalen Pfad erhalten hast, werden entfernt, und zwar ohne Karmakosten oder Karmaboni.

## EMOTIONALER PFAD: OBSESSION

Shadowrunner können sich genau wie andere Leute übermäßig in einem bestimmten Ziel oder einem bestimmten Grundsatz verlieren. Dieser emotionale Pfad zeigt einen Weg durch ihre Obsession auf.

### OBSESSION: VERZEHRT

Ein persönliches Ziel ist die wichtigste Sache auf der Welt für dich. Du kannst nicht aufhören, daran zu denken, und jeder Augenblick, den du nicht darauf verwendest, dieses Ziel zu verwirklichen, ist eine Qual für dich.

**Bonus:** 15 Karma

**Auswirkung:** Wähle mit dem Einverständnis der Spielleitung ein bestimmtes Ziel. Dieses Ziel sollte schwer, teuer oder gefährlich zu erreichen sein, aber es muss erreichbar sein. Im Allgemeinen sollte es drei oder mehr Spielsitzungen dauern, dieses Ziel zu erreichen. Du erhältst erst dann das Bonuskarma aus diesem Nachteil, wenn du dieses Ziel erreicht hast.

Immer, wenn du die Verwirklichung deines Ziels nicht aktiv vorantreibst, kannst du bei keiner Probe Edge erhalten oder ausgeben.

Wenn du dein Ziel erreichst, führe den emotionalen Pfad mit *Obsession: Erfüllt* fort. Wenn dein Ziel unerreichbar wird oder du dich entscheidest, das Ziel aufzugeben, führe den emotionalen Pfad mit *Obsession: Gescheitert* fort. Der Charakter bekommt keine Karmabelohnung mehr für Aktivitäten, die der Erreichung seiner Obsession dienen, wohl aber können andere Spielercharaktere Karma erhalten, die dem obsessiven Charakter helfen.

### OBSESSION: ERFÜLLT

Du hast das Ziel deiner Obsession erreicht, aber war das auch befriedigend? Fühlst du dich jetzt besser? Was wirst du jetzt, da du endlich hast, was du dir so sehr gewünscht hast, mit dem Rest deines Lebens anfangen?

**Auswirkung:** Sobald du das Ziel deiner Obsession erreicht hast, erhältst du die 15 Karma des Bonus aus dem Nachteil Verzehrt. Du kannst es nun dabei belassen und den emotionalen Pfad der Obsession verlassen. Alternativ kannst du auch entscheiden, den

emotionalen Pfad bei *Zwanghaft veranlagt* oder *Zielorientiert* fortzusetzen.

## OBSESSION:

### ZWANGHAFT VERANLAGT

Entweder hast du bekommen, was du wolltest, und es hat deine Welt nicht in Ordnung gebracht, oder aber du bist gescheitert und weißt nicht, was du als Nächstes tun sollst. Egal, wie du an diesen Punkt gekommen bist, du versuchst verzweifelt, eine neue Ausrichtung zu finden, die deinem Leben wieder Sinn gibt.

**Auswirkung:** Wenn dies das erste Mal ist, dass du diesen emotionalen Pfad beschreitest, darfst du den Karmabonus des Nachteils Zwanghaftes Verhalten ausgeben oder für später aufsparen. Bis du ein neues Ziel für deine Obsession definiert hast, kannst du kein Edge erhalten oder ausgeben. Sobald du ein neues Ziel festgelegt hast, kannst du wie gewohnt Edge erhalten und ausgeben, aber nur, während du aktiv das Ziel deiner Begierde zu verwirklichen versuchst. Dieser Kreislauf endet nie. Du erhältst kein weiteres Karma von diesem emotionalen Pfad. Nach Entscheidung der Spielleitung kannst du aber Karma für das Erreichen deiner Ziele erhalten.

## OBSESSION:

### ANHALTENDE PECHSTRÄHNE

Wenn dein Ziel unerreichbar geworden ist, ersetzt dieser Nachteil die anderen Nachteile dieses emotionalen Pfades. Egal, ob es am grausamen Schicksal lag oder an deinem eigenen Versagen, du hast alle Hoffnung fahren lassen, das zu erlangen, was dein Verlangen so sehr befeuert hatte. Du erhältst nicht den Karmabonus des Pfad-Nachteils Verzehrt. Dein Selbstvertrauen ist am Boden. Dieser Nachteil ersetzt alle anderen, die du durch diesen Pfad erlangt hast. Deine Unzufriedenheit beeinflusst deine Einstellung, sodass der Schwellenwert für alle Proben auf Selbstbeherrschung um 1 erhöht ist. Du darfst diesen Nachteil jederzeit für 25 Karma entfernen. Der emotionale Pfad endet an dieser Stelle.

## OBSESSION: ZIELORIENTIERT

Du hast dein Ziel erreicht und einen gesünderen Weg gefunden, um deine Ambitionen in neue Bahnen zu lenken. Du darfst den Vorteil Brennender Ehrgeiz zu reduzierten Kosten von 8 Karma erwerben (üblicherweise würde der Vorteil im Spiel seine doppelten Basiskosten, also 12 Karma, kosten). Diese Kosten dürfen aus dem Bonus für die Erfüllung deiner Obsession stammen. Der emotionale Pfad endet an dieser Stelle.

## EMOTIONALER PFAD: LIEBLINGSWAFFE

Beachte: Die Karmakosten für diese Vorteile werden nicht verdoppelt, da keiner der hier genannten Vorteile bei der Charaktererschaffung gewählt werden kann.

### LIEBLINGSWAFFE:

#### EINE ERWEITERUNG DEINES KÖRPERS

Du hast dich daran gewöhnt, eine spezielle Waffe zu benutzen, und nun ist sie Teil deiner Identität.



**Kosten:** 10 Karma

**Auswirkung:** Wähle eine bestimmte Waffe, für die du eine entsprechende Expertise besitzt. Du musst mindestens 10 Karma bei Runs verdient haben, bei denen du diese Waffe in deinem Besitz hattest. Du erhältst einen Würfelpoolbonus von +1 auf alle Proben mit dieser Waffe. Außerdem steigt der Angriffswert der Waffe um 2, wenn du sie führst.

### LIEBLINGSWAFFE:

#### EINZIGARTIGE ANPASSUNG

Deine Waffe ist besonders, aber in diesem Schritt des emotionalen Pfades kannst du sie sogar noch mehr zu deiner eigenen Waffe machen.

**Kosten:** 5 Karma pro Anpassung

**Auswirkung:** Wenn du Zugriff auf einen Mechanik-Laden hast, darfst du deine Waffe mit einer Ausgedehnten Probe auf Mechanik (Waffenbau) + Logik (6, 1 Woche) verbessern. Du kannst deine Waffe bis zu dreimal verbessern, aber der Schwellenwert der Ausgedehnten Probe steigt für die zweite Anpassung auf 12 und für die dritte Anpassung auf 18. Die Anpassungen sind nicht nur rein technische Modifikationen, sondern vielmehr ein Zeichen deiner Geisteshaltung und deiner Vertrautheit mit dieser Waffe. Sie wirken nur, solange du diese Waffe führst, und dürfen nicht mehr geändert werden, sobald sie einmal vorgenommen wurden. Jeder andere, der deine Waffe verwendet, erhält diese Boni nicht und kann bei Angriffen mit der Waffe kein Edge erhalten oder ausgeben.

Für jede Anpassung der Waffe wählst du eine der folgenden Optionen:

**Bedrohliche Erscheinung:** Du erhältst 1 Edge, wenn du Proben auf Einfluss (Einschüchtern) ablegst und dabei offen mit deiner Waffe herumfuchtelst.

**Defensiv ausgewuchtet (Nahkampf):** Du erhältst 1 Edge für jede Blocken-Handlung, die du mit der Waffe durchführst.

**Justiertes Visier:** Wähle eine Reichweitenkategorie und erhöhe den Angriffswert der Waffe in dieser Kategorie um 2.

**Offensiv ausgewuchtet (Nahkampf):** Immer, wenn du mit dieser Waffe angreifst, erhältst du eine zusätzliche Nebenhandlung.

**Siegesserie:** Du erhältst 1 Edge, wenn du einen Gegner mit dieser Waffe besiegst.

**Tödlich:** Der Schadenswert der Waffe wird um 1 erhöht.

**Zusätzliche Modifikationen (Nahkampf):** Die Waffe kann bis zu 3 Modifikationen aufnehmen.

**Zusätzliches Zubehör (Fernkampf):** Wähle eine Halterung für Waffenzubehör (auf dem Lauf, am Lauf, unter dem Lauf). An dieser Stelle darfst du zwei Zubehöroptionen anbauen.

Beachte: Solange die Anpassung nicht eindeutig etwas anderes sagt, darf jede Anpassung nur einmal gewählt werden.

### LIEBLINGSWAFFE:

#### UNGESUNDE BINDUNG

Wenn du den Nachteil Ungesunde Bindung für deine Waffe wählst, darfst du gratis eine Anpassung (s. o.) wählen.

**Auswirkung:** Wenn du eine Waffe verwendest, die mit derselben Fertigkeit geführt wird wie deine Lieblingswaffe, kannst du bei Angriffen mit dieser Waffe kein Edge erhalten oder ausgeben.

### LIEBLINGSWAFFE: VERLOREN!

Wenn deine Lieblingswaffe verloren geht, darfst du sie für mindestens einen Monat nicht ersetzen. Falls du dich dazu entscheidest, keine neue Waffe zu deiner Lieblingswaffe zu machen, bleibt der Nachteil Bindung bestehen, bis du ihn für 10 Karma entfernst. Falls du eine neue Lieblingswaffe wählst, musst du deine Ungesunde Bindung auf diese übertragen. Falls du bisher keine Ungesunde Bindung hattest, musst du den Nachteil jetzt wählen. Es kostet kein Karma, eine neue Lieblingswaffe zu wählen, obwohl die einzigartigen Anpassungen natürlich neu erworben werden müssen.

### EMOTIONALER PFAD:

#### VENDETTA

Du kannst diesen emotionalen Pfad beginnen, wenn deine Fahndungsstufe 15 oder mehr beträgt. Du musst dann entweder den Nachteil Kopfgeld (S. 148) oder den Nachteil Gejagt (S. 148) auf Stufe 2 wählen. Du erhältst vorerst keinen Karmabonus für diese Nachteile.

Nachdem du zum ersten Mal die Konsequenzen des gewählten Nachteils erleiden musstest, wähle eine der folgenden Optionen:

#### VENDETTA: KOPF RUNTER!

Wirst du dich bedeckt halten und hoffen, dass diese außergewöhnliche Aufmerksamkeit für deine Person vorübergeht? Falls dem so ist, dann besteht dein Weg aus dieser Situation darin, deine persönliche Fahndungsstufe auf null zu bekommen, und zwar mit allen dir zur Verfügung stehenden Mitteln. Du wirst so lange unter den Auswirkungen des gewählten Nachteils leiden, bis deine persönliche Fahndungsstufe auf null sinkt. Sobald deine Fahndungsstufe auf null gesunken ist, verschwindet der gewählte Nachteil wieder. Du kannst einen Vorteil zu den regulären Karmakosten kaufen (anstatt der verdoppelten Kosten, wie es üblicherweise bei der Charakterentwicklung der Fall ist). Der emotionale Pfad endet an dieser Stelle.

#### VENDETTA: AUSSCHALTEN

Kannst du herausfinden, wer deine Nummer hat? Herauszufinden, wer hinter dir her ist, wird die Hilfe deiner Connections und ein Bestechungsgeld von mindestens 1.000 Nuyen erfordern. Sobald du weißt, wer hinter dir her ist, musst du entscheiden, ob du versuchen willst, einen Deal auszuhandeln, oder ob du es ihnen heimzahlen willst. Das wird vermutlich statt der regulären Shadowruns das Thema für ein oder zwei Spielsitzungen sein. Wenn du versuchst, deine Verfolger zu befrieden, musst du einen kostenlosen Run für sie durchziehen oder aber 1.000 Nuyen für jeden Punkt deiner Fahndungsstufe zahlen. Falls du deine Verfolger zwingen willst, einen Rückzieher zu machen, musst du einen Run durchziehen, um ein Druckmittel gegen sie in die Hände zu bekommen, sie einzuschüchtern oder sie in die Knie zu zwingen. Falls dieser Run scheitert, erhältst du den Nachteil Kopfgeld oder den Nachteil Gejagt auf Stufe 2 (denjenigen der beiden Nachteile, den du zuvor nicht gewählt hast). Falls du bereits beide Nachteile hast, erhöhe Gejagt auf Stufe 3. Falls der Run erfolgreich ist, wird der Nachteil entfernt, und deine persönliche Fahndungsstufe wird um 5 gesenkt. Der emotionale Pfad endet an dieser Stelle.



**VENDETTA: IST DAS OKAY FÜR DICH?**

Akzeptierst du diese Situation als weiteren Teil deines neuen Normalzustandes? Falls dem so ist, wird der Nachteil dauerhaft wirksam, bis du dich entscheidest, ihn für 20 Karma zu entfernen. Du erhältst allerdings auch 10 Karma, das du verwenden kannst, um einen einzelnen Vorteil zu kaufen oder einen deiner Nachteile zu entfernen. Du zahlst dabei nur die unmodifizierten Karmakosten (anstatt der doppelten Kosten). Karma aus diesen 10 Karma, das du nicht zu diesem Zweck einsetzt, geht verloren.

## EMOTIONALER PFAD: PFAD DES SIN-MENSCHEN

Du kannst diesen emotionalen Pfad beginnen, wenn du bei der Charaktererschaffung den Nachteil SIN-Mensch (SR6, S. 81) gewählt hast. Wenn deine persönliche Fahndungsstufe jemals auf 10 ansteigt, erhältst du den Nachteil Fahndungsakte.

### PFAD DES SIN-MENSCHEN: FAHNDUNGSAKTE

Zu deinem Pech wurden einige Beweise deiner Vergehen zusammengetragen und ein Profil in einer Datenbank der Strafverfolgungsbehörden angelegt.

**Auswirkung:** Immer, wenn du versuchst, eine gefälschte SIN oder eine gefälschte Lizenz zu verwenden, gilt deren Stufe als um 1 niedriger als normal. Immer, wenn deine Fahndungsstufe steigt, steigt sie um 1 Punkt extra (aber maximal um 1 Punkt extra pro Spielsitzung). Falls deine Fahndungsstufe jemals 17 erreicht, haben die Strafverfolgungsbehörden genug Informationen gesammelt, um dir deine Verbrechen nachzuweisen. Dein Nachteil SIN-Mensch wird zum Nachteil Kriminelle SIN.

Du erhältst 5 Karma, die du nach deiner Wahl ausgeben kannst.

### PFAD DES SIN-MENSCHEN: KRIMINELLE SIN

Entweder wurde deine ursprüngliche SIN durch deine kriminellen Vergehen als kriminell gekennzeichnet, oder man hat dir eine kriminelle SIN verpasst, nachdem du bei einem Verbrechen erwischt wurdest.

**Auswirkung:** Immer, wenn du eine gefälschte SIN oder eine gefälschte Lizenz verwendest, ist es sehr viel wahrscheinlicher, dass du mit deiner kriminellen SIN in Verbindung gebracht und erwischt wirst. Alle deine gefälschten SINs und Lizenzen funktionieren nur mit ihrer halben Stufe (aufgerundet), und du kannst kein Edge erhalten oder ausgeben, um ihre Überprüfung zu beeinflussen. Falls die Fahndungsstufen-Probe am Ende eines Runs nicht zu einer Erhöhung der Fahndungsstufe führt, steigt deine persönliche Fahndungsstufe dennoch um 1. Der Nachteil Fahndungsakte wird in diesem Fall nicht angewendet.

### PFAD DES SIN-MENSCHEN: WEG IN DIE SCHATTEN

Deine echte SIN belastet dich schwer, also musst du einen Weg finden, um in die Schatten abzutauchen. Dieser Schritt des emotionalen Pfades wird von der Spielleitung eingeleitet, aber er sollte eine Reaktion darauf sein, dass der Charakter endlich etwas wegen des wachsenden Drucks tun möchte.

**Auswirkung:** Ein Schieber oder eine Connection, die IDs herstellen kann, benötigt 10.000 Nuyen plus 1.000 Nuyen pro Punkt deiner persönlichen Fahndungsstufe, um deine ursprüngliche, echte SIN aus der Matrix zu entfernen. Dadurch wird deine persönliche Fahndungsstufe auf die Hälfte (abgerundet) gesenkt. Du kannst den Nachteil SIN-Mensch oder Kriminelle SIN für 8 Karma entfernen. Zu einem beliebigen Zeitpunkt danach kannst du den Nachteil Fahndungsakte für 10 Karma entfernen. Der emotionale Pfad endet an dieser Stelle.







# SPIELWIESE

Dieses Kapitel bietet euch eine breite Auswahl an Alternativregeln, die die Standardregeln modifizieren oder in manchen Fällen auch ersetzen. *Sofern nicht anders angegeben, sind all diese Regeln optional und können nach Belieben verwendet und kombiniert werden.* Selbst wenn Regeln zur selben Gruppe gehören, müsst ihr sie nicht alle zusammen verwenden – nehmt einfach die Regeln, die zu eurem Spielstil passen!

## MEHR EDGE FÜR ALLE!

Verwendet diese Regeln, wenn ihr wollt, dass Edge häufiger eingesetzt wird.

### SCHNELLERE AUFFRISCHUNG VON EDGE

Verwendet diese Regel, damit Charaktere, die unterschiedlich schnell an Edge gelangen, beim Ausgeben von Edge etwas mehr auf Augenhöhe zueinander sind.

Diese Regel frischt den Edge-Pool zu Beginn jeder neuen Szene statt nur zu Beginn einer Spielsitzung auf den Wert des Edge-Attributs auf.

## MEHR EDGE ERHALTEN

Verwendet diese Regel, um zu verhindern, dass erhaltenes Edge verloren geht.

Mit dieser Regel wird die Begrenzung, wie viel Edge man pro Kampfrunde erhalten kann, neu festgelegt. Charaktere können jetzt pro Runde bis zu 3 Edge erhalten. Der maximale Edge-Pool von 7 bleibt gleich.

## DIE EDGE-BANK

Verwendet diese Regel, um eine weitere Möglichkeit anzubieten, damit erhaltenes Edge nicht verfällt.

Immer, wenn ein Charakter Edge erhält, das aufgrund der Edge-Begrenzung verloren gehen würde, darf er dieses Edge in die sogenannte Edge-Bank legen, statt es zu verwerfen. Der Charakter oder seine Verbündeten dürfen Edge aus der Bank verwenden, indem sie eine Jederzeit-Nebenhandlung dafür ausgeben. Am Ende einer Kampfrunde verfällt nicht verwendetes Edge aus der Bank jedoch.

## STÄRKERE ÜBERLEGENHEIT

Verwendet diese Regel, um bei stärkeren Überlegenheiten mehr Edge zu erhalten als bei schwächeren Überlegenheiten.



Wenn der Angriffswert mit dem Verteidigungswert verglichen wird, kann man mit dieser Regel 2 Edge erhalten, wenn die Differenz 8 oder mehr beträgt, anstatt nur maximal 1 Edge für alle Differenzen von 4 und mehr. Selbst wenn diese Regel im Spiel angewendet wird, kann man beim Vergleich von Angriffswert und Verteidigungswert nicht mehr als 2 Edge erhalten. Diese Regel kann auch in anderen Situationen angewendet werden, in denen ein Angriffswert mit einem Verteidigungswert verglichen wird, zum Beispiel beim Hacken, beim Zaubern oder beim Vergleich von Sozialwerten (s. *Feuer frei*, S. 73).

## AUSGEGLICHENERE EDGE-VORTEILE

Verwendet diese Regel, um den Vorsprung von günstigen Edge generierenden Vorteilen gegenüber den teureren Alternativen zu verringern. Diese Regel sollte vor allem dann eingesetzt werden, wenn die Regeln *Mehr Edge erhalten* oder *Die Edge-Bank* (s. o.) im Spiel eingesetzt werden, kann aber auch ohne sie verwendet werden.

Wenn diese Regel verwendet wird, fügt man jedem Vorteil, der Edge generiert und weniger als 8 Karma kostet, die folgende Regel zu seinen Auswirkungen hinzu: Erstens erhält man das Edge nur bei Fertigkeitstests. Zweitens geht das erhaltene Edge verloren, wenn es nicht bei dieser Fertigkeitstest eingesetzt wird.

## NEUE MÖGLICHKEITEN FÜR DIE VERWENDUNG VON EDGE

Verwendet diese Regeln, wenn ihr das Spielgefühl mit Edge entweder feiner ausgestalten oder aber straffen wollt.

## EDGE ALS WÜRFELPOOL- MODIFIKATOR

Verwendet diese Regel, wenn ihr es vorzieht, Boni und Malus als Würfelpoolmodifikatoren darzustellen.

Mit dieser Regel kann ein Spieler entscheiden, einige oder alle während einer Handlung erhaltenen Edge-Punkte in einen Würfelpoolbonus von +1 je eingesetztem Edge-Punkt zu verwandeln, der für den Würfelpool dieser Handlung gilt. Alternativ kann Edge, das durch einen Vorteil gegenüber einem Gegner erhalten wurde, mit Einverständnis der Spielleitung in einen Würfelpoolmalus von -1 je eingesetztem Edge-Punkt verwandelt werden, der für den Würfelpool des Gegners gilt. In beiden Fällen gilt Edge, das in einen Würfelpoolmodifikator verwandelt wurde, immer noch gegen die Begrenzung für erhaltenes Edge pro Runde.

Mit dieser Regel können Edge-Handlungen außerdem mit einem Würfelpoolmodifikator von -1 pro Punkt ihrer Edge-Kosten bezahlt werden. Werden Edge-Handlungen auf diese Weise bezahlt, zählt das dennoch als der einzige erlaubte Edge-Einsatz für eine einzelne Handlung.

## VEREINFACHTE EDGE-REGELN

Verwendet diese Regel, um einen schnelleren Spielstil zu begünstigen, wenn es heiß hergeht.

Eine Möglichkeit, das Spiel während Kämpfen oder ähnlichen Situationen zu straffen, besteht darin, Edge auf Basis der Einschätzungen der Spielleitung zu vergeben, statt bei jeder Handlung die Differenz zwischen Angriffs- und Verteidigungswert, Ausrüstungsboni, Charaktervorteile und Umwelteinflüsse auszuwerten. Wenn die Runner ihren Gegnern zum Beispiel in Bezug auf Fertigkeiten, Ausrüstung oder Taktik deutlich überlegen sind, kann jeder Runner einfach 1 oder 2 Edge pro Kampfrunde erhalten. Wenn die Gegner hingegen die Oberhand haben, erhalten die NSC eine ähnliche Menge Edge pro Runde. Wird diese Regel verwendet, muss die Spielleitung die relative Überlegenheit der beteiligten Parteien in jeder Kampfrunde überprüfen und gegebenenfalls anpassen.

## NEUE EDGE-HANDLUNGEN

**Blindgänger! (Sprengangriff):** Ob nun durch einen Fertigungsfehler, eine mechanische Fehlfunktion oder den übernatürlichen Eingriff unbekannter Kräfte, eine Sprengwaffe wie zum Beispiel eine Granate oder Rakete explodiert beim Einschlag einfach nicht. Diese Edge-Handlung muss sofort nach der Abweichungsprobe (SR6, S. 118) ausgeführt und bezahlt werden. Die Sprengwirkung bleibt komplett aus. Kosten: 5 Edge.

**Durchschuss (APDS-, hülsenlose und Standardmunition):** Dieser Begriff bezieht sich bei Kugeln auf ein Geschoss, das sein Ziel komplett durchquert und sowohl eine Eintritts- als auch eine Austrittswunde erzeugt. Dadurch wird der Grundsadenswert der Waffe (einschließlich aller Modifikationen durch die verwendete Munition) um die aufgerundete Hälfte erhöht. Kosten: Konstitution des Ziels (APDS-Munition senkt die Kosten um 2, bis zu einem Minimum von 1).

**Schrotstreue (Flechtemunition für Schrotflinten):** Wenn du Flechtemunition in einer Schrotflinte verwendest und auf Ziele in der Reichweitenkategorie Sehr Nah oder Nah schießt, kannst du die Streuung erhöhen, um eine Breite Salve (SR6, S. 112) abzufeuern, die nur einen Schuss verbraucht. Dies funktioniert auch dann, wenn die Waffe keinen Salvenmodus hat. Kosten: 2 Edge (1 Edge bei Waffen mit Smartgunsystem).

**Stilles Ausschalten (Nahkampfangriff):** Ein Grundelement in Geschichten über Spezialeinsatzkräfte und Geheimagenten ist das stille Ausschalten, bei dem sich der Protagonist von hinten an eine namenlose Wache heranschleicht und sie mit einem geschickten Angriff ausschaltet – typischerweise, indem er ihr das Genick bricht. Um ein stilles Ausschalten durchzuführen, lege eine Probe auf [passende Waffenfertigkeit] + Geschicklichkeit (4) ab. Gelingt die Probe, wird der Zustandsmonitor des Gegners komplett gefüllt. Diese Edge-Handlung kann nur bei Schergen (SR6, S. 203) angewandt werden, die in Nahkampfreichweite sind und keine Ahnung haben, dass ein Angreifer in der Nähe ist. Einfach nur unsichtbar oder anderweitig vor Blicken verborgen zu sein erlaubt nicht notwendigerweise ein stilles Ausschalten. Kosten: Professionalitätsstufe des Gegners, mindestens aber 1.



# CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

## KARMASYSTEM

Mit diesem optionalen Charaktererschaffungssystem könnt ihr die Charakterentwicklung mit Karma (SR6, S. 71) auch schon für die Charaktererschaffung anwenden. Es ist für alle gedacht, die die größtmögliche Flexibilität haben wollen, wenn sie ihre Charaktere entwerfen, was allerdings mit etwas mehr Rechenarbeit einhergeht. Deswegen findet ihr in diesem Abschnitt einige Tabellen, in denen ihr schnell nachsehen könnt, wie viel Karma ein Attribut oder eine Fertigkeit auf einem bestimmten Wert kostet.

Charaktere im Karmasystem werden mit 1.000 Karma erschaffen. Wenn ihr mit eurer Gruppe eher auf Straßenniveau starten wollt, senkt diese Summe auf 800 Karma; wenn ihr mit Top-Runnern starten wollt, erhöht die Summe auf 1.200 Karma.

Die Schritte der Charaktererschaffung sind im Wesentlichen die gleichen wie im Prioritätensystem, wie weiter unten beschrieben.

## METATYP/METAVARIANTE

Wähle den Metatyp, die Metavariante oder die Metasapienart, den oder die dein Charakter haben soll. Je nachdem, was du auswählst, musst du für die entsprechende Option Karma bezahlen (s. Tabelle *Karmakosten für Metatypen*).

### KARMAKOSTEN FÜR METATYPEN

METATYP/-VARIANTE	KARMAKOSTEN
Elf	0
Dalakitnon	5
Dryade	5
Nocturne	5
Wakyambi	10
Xapiri Thëpë	5
Mensch	0
Nartaki	5/10
Walküre	15
Ork	0
Hobgoblin	5
Oger	5
Oni	5
Satyr	10
Troll	0
Fomori	10
Minotaure	5
Riese	5
Zyklop	5
Zwerg	0
Dour	10
Gnom	5
Hanuman	5
Korobokuru	5
Menehune	5
<b>Metasapien</b>	
Marrow	15
Naga	15
Pixie	10
Sasquatch	10
Zentaur	15

## ATTRIBUTE

Alle Körperlichen und Geistigen Attribute (und das Edge-Attribut) deines Charakters haben zu Beginn der Charaktererschaffung automatisch den Wert 1 und können mit Karma weiter gesteigert werden, wobei die Kosten jeweils der neuen Stufe  $\times 5$  entsprechen. Beachte, dass du wie bei der Charakterentwicklung erst die vorherige Stufe in einem Attribut erwerben musst, bevor du die nächste erwerben kannst. In der Tabelle *Karmakosten für Attribute* findest du die aufsummierten Kosten für jede Stufe. Wie im Prioritätensystem darfst du während der Charaktererschaffung nur eines der Körperlichen und Geistigen Attribute deines Charakters auf den Maximalwert für seinen Metatyp bringen.

### KARMAKOSTEN FÜR ATTRIBUTE

GEWÜNSCHTE STUFE	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Karmakosten	10	25	45	70	100	135	175	220	270	325

## MAGIE/RESONANZ

Falls du einen mundanen Charakter spielen willst, der mit Magie und Resonanz nichts am Hut hat, kannst du diesen Schritt überspringen.

Falls du dich für einen Erwachten Charakter oder einen Technomancer entscheidest, wähle den Typ aus: Vollzauberer, Magieradept, Adept, Aspektzauberer oder Technomancer. Die Karmakosten für die einzelnen Typen findest du in der Tabelle *Karmakosten für Magie/Resonanz*.

### KARMAKOSTEN FÜR MAGIE/RESONANZ

TYP	KARMAKOSTEN
Adept	45
Aspektzauberer	45
Magieradept	75
Vollzauberer	60
Technomancer	45

Alle Erwachten Charaktere fangen mit Magie auf 1 an. Dieser Wert kann mit Karma maximal bis auf 6 gesteigert werden.

Technomancer fangen mit Resonanz auf 1 an. Dieser Wert kann mit Karma maximal bis auf 6 gesteigert werden.

Vollzauberer und Aspektzauberer (sofern sie Hexerei oder Verzaubern beherrschen) erhalten anders als im Prioritätensystem keine Gratiszauber. Sie kaufen ihre Zauber für je 5 Karma. Die Maximalzahl der während der Charaktererschaffung erhältlichen Zauber ist gleich dem doppelten finalen Magieattribut des Charakters.

Adepten und Magieradepten erhalten Kraftpunkte für Adeptenkräfte in Höhe ihres finalen Magieattributs gratis. Magieradepten können zusätzlich Zauber für je 5 Karma kaufen; es gilt die gleiche Maximalzahl an während der Charaktererschaffung erhältlichen Zaubern wie bei Zauberern.

Technomancer erhalten anders als im Prioritätensystem keine kostenlosen Komplexen Formen. Sie kaufen ihre Komplexen Formen für je 5 Karma. Die Maximalzahl der während der Charaktererschaffung erhältlichen Komplexen Formen ist gleich dem doppelten finalen Resonanzattribut des Charakters.



## FERTIGKEITEN

Alle Fertigkeiten deines Charakters fangen bei 0 an und können mit Karma weiter gesteigert werden, wobei die Kosten jeweils der neuen Stufe  $\times 5$  entsprechen. Beachte, dass du wie bei der Charakterentwicklung erst die vorherige Stufe in einer Fertigkeit erwerben musst, bevor du die nächste erwerben kannst. In der Tabelle *Karmakosten für Fertigkeiten* findest du die aufsummierten Kosten für jede Stufe. Beachte, dass du während der Charaktererschaffung nur eine Fertigkeit auf ihre maximale Anfangsstufe bringen darfst. Die maximale Stufe zu Spielbeginn ist 6 (bzw. 7, wenn dein Charakter den Vorteil *Talentiert* hat). Bei der Charaktererschaffung kannst du nicht mehr als eine Spezialisierung pro Fertigkeit erwerben; eine Expertise steht noch nicht zur Verfügung.

### KARMAKOSTEN FÜR FERTIGKEITEN

GEWÜNSCHTE STUFE	1	2	3	4	5	6	7
Karmakosten	5	15	30	50	75	105	140

## VOR- UND NACHTEILE

Dieser Schritt funktioniert genauso und hat dieselben Beschränkungen wie im Prioritätensystem (SR6, S. 68).

## RESSOURCEN

Du erhältst für 1 Karma jeweils 2.000 Nuyen Startkapital, mit dem du all die Sachen kaufen kannst, die ein Shadowrunner so braucht. Du kannst bis zu 450.000 Nuyen erwerben (was 225 Karma kosten würde). Beachte, dass du am Ende der Charaktererschaffung nicht mehr als 5.000 Nuyen mit ins Spiel hinübernehmen kannst. Für den Kauf von Ausrüstung gelten dieselben Beschränkungen hinsichtlich der Verfügbarkeit wie im Prioritätensystem.

## CONNECTIONS

Wie im Prioritätensystem kannst du während der Charaktererschaffung insgesamt  $[\text{Charisma} \times 6]$  Punkte für Einfluss- und Loyalitätsstufen deiner Connections ausgeben. Im Übrigen gelten die erweiterten Regeln für Connections bei der Charaktererschaffung auf Seite 175.

## WISSENS- UND SPRACHFERTIGKEITEN

Wie im Prioritätensystem erhältst du eine Muttersprache und eine Anzahl von Wissens- und/oder Stufen in Sprachfertigkeiten gleich deinem Wert in Logik gratis. Zusätzliche Wissensfertigkeiten kannst du für 3 Karma je Fertigkeit erwerben. Zusätzliche Stufen in Sprachfertigkeiten kannst du für 3 Karma je Stufe erwerben.

## NOCH KARMA ÜBRIG?

Wenn du am Ende der Charaktererschaffung noch Karma übrig hast, darfst du bis zu 5 Karma ins Spiel mit hinübernehmen. Alles übrige nicht ausgegebene Karma verfällt.

## BEISPIEL FÜR DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG MIT DEM KARMA SYSTEM

Wir erschaffen mit dem Karmasystem einen ehemaligen DocWagon-Heilmagier, den es in die Schatten verschlagen hat, weil ihm bei einem Einsatz der falsche Patient unter den Händen wegstarb.

Was das Spielniveau angeht, wollen wir einen Standardcharakter erschaffen und haben damit 1.000 Karma zur Verfügung.

Als Metatyp wählen wir die Troll-Metavariante *Fomori*, was uns 10 Karma kostet.

Dann sind die Attribute an der Reihe. Wir entscheiden uns dafür, vor allem in die Geistigen Attribute zu investieren, ohne die Körperlichen Attribute ganz zu vernachlässigen. Unser Charakter wird Konstitution 4, Geschicklichkeit 4, Reaktion 3, Stärke 4, Willenskraft 5, Logik 4, Intuition 5 und Charisma 4 sowie Edge 4 haben. Das kostet uns insgesamt  $(45 + 45 + 25 + 45 + 70 + 45 + 70 + 45 + 45 =)$  435 Karma. Damit haben wir knapp die Hälfte unseres verfügbaren Karmas ausgegeben.

Als ehemaliger DocWagon-Magier braucht unser Charakter natürlich noch ein Magieattribut. Wir machen aus ihm einen Aspektzauberer, was uns 45 Karma kostet, und steigern sein Magieattribut für weitere 100 Karma auf 6. Außerdem kaufen wir insgesamt 9 Zauber für 45 Karma: Attribut Steigern, Behandeln, Betäubungsblitz, Diagnose, Gegenmittel, Heilen, Leben Entdecken, Physische Barriere, Stabilisieren. Damit haben wir noch 365 Karma für Fertigkeiten, Ressourcen und Vor- und Nachteile übrig.

Als Fertigkeiten wählen wir Astral 3 mit Spezialisierung auf Astrale Signaturen, Athletik 2, Biotech 4 mit Spezialisierung auf Erste Hilfe, Elektronik 1, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 3, Hexerei 6 mit Spezialisierung auf Spruchzauberei, Nahkampf 2, Steuern 2 und Wahrnehmung 4. Das kostet uns insgesamt  $(35 + 15 + 55 + 5 + 30 + 30 + 110 + 15 + 15 + 50 =)$  360 Karma. Damit haben wir noch 5 Karma übrig.

Als Vor- und Nachteile wählen wir Teamplayer, Sanftmütig, SIN-Mensch und Stimpach-Allergie. Das verschafft uns zusätzliche 13 Karma, sodass wir für Ressourcen jetzt noch 18 Karma haben, die wir in 36.000 Nuyen umtauschen.

Von diesem Geld kaufen wir uns das Shadowrunner-Starterkit als Startausrüstung und noch etwas medizinische und sonstige Ausrüstung.

Zum Schluss geben wir noch 24 Punkte an Einfluss- und Loyalitätsstufen für Connections aus und wählen 3 Wissensfertigkeiten und 1 Stufe in einer Sprachfertigkeit.

Damit sieht unser Charakter so aus:

### MEDIC, EHEMALIGER DOCWAGON-HEILMAGIER

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

**Initiative:** 8 + 1W6 (Astral: 9 + 2W6)

**Handlungen:** 1 Haupt, 2 Neben (Astral: 1 Haupt, 3 Neben)

**Zustandsmonitor:** 12/11

**Verteidigungswert:** 8 (Astral: 5)

**Vorteile:** Infrarotsicht, Magieresistenz, Robust Gebaut 2, Teamplayer

**Nachteile:** Sanftmütig, SIN-Mensch, Stimpach-Allergie



**Aktionsfertigkeiten:** Astral 3 (Astrale Signaturen +2), Athletik 2, Biotech 4 (Erste Hilfe +2), Elektronik 1, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 3, Hexerei 6 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 2, Steuern 2, Wahrnehmung 4

**Wissensfertigkeiten:** Magietheorie, Medizin, Psychologie

**Sprachfertigkeiten:** Englisch M, Or'zet 1

**Zauber:** Attribut Steigern, Behandeln, Betäubungsblitz, Diagnose, Gegenmittel, Heilen, Leben Entdecken, Physische Barriere, Stabilisieren

**Ausrüstung:** 5 Antidot-Patches, Atemschutzmaske 6, Bereichsstörsender 6, Enterhakenkanone mit 100 m Seil, Erste-Hilfe-Set, 2 Flash-Packs, Gasmasken, Geckotape-Handschuhe, 2 gefälschte Lizenzen 4 (Magieausübung, Pistolen), gefälschte SIN 4, Kartensoft (Seattle), Kletterausrüstung, Kommlink [Hermes Ikon; GS 5, D/F 3/0], Kommlink [Meta Link; GS 1, D/F 1/0], 1 Dosis Long Haul, Medkit 6 mit 3 Nachfüllpacks, Mikro-Transceiver, Mini-Schweißgerät mit 2 Treibstoffkanistern, Panzerjacke [+4], 10 Plastikstreifen, RFID-Löscher, 10 RFID-Spionage-Chips, 2 Stim-Patches 6, Survival-Kit, Taschenlampe, Tranq-Patch 10, 2 Trauma-Patches, Trideo-Projektor, Vitalmonitor, Wanzenscanner

**Waffen:**

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Schaden 5B(e) | 6/-/-/-/- | 10 Ladungen]

Defiance Super Shock [Taser | Schaden 6B(e) | EM | 10/6\*/-/-/- | 4(i) | \* max. 20 m; Springarm, 10 Taserpfeile]

Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Schaden 4K | HM | 8/11/8/-/- | 6(tr) | Lasermarkierer, Schnellziehholster, 4 Schnelllader, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Gelmunition]

**Connections:** Konzernsekretärin (E2/L4), Schieber (E4/L2), Straßendoc (E2/L4), Taliskrämerin (E3/L3)

**Lebensstil:** Unterschicht (1 Monat bezahlt)

**Startkapital:** 745 ¥

## NEUE HEILUNGSOPTIONEN

Verwendet diese Regeln, um Charakteren mit niedriger Essenz Möglichkeiten zur effektiveren Heilung zu bieten. Darüber hinaus können für einen rauerer Spielstil einige Regeln verwendet werden, die das Blut buchstäblich in Strömen fließen lassen.

### ERSTE HILFE FÜR MODIFIZIERTE

Verwendet diese Regel, um zu vermeiden, dass Charaktere mit Bodytech für ihre geringere Essenz bestraft werden, wenn sie mit Erster Hilfe oder Medkits (SR6, S. 122) versorgt werden.

Diese Regel geht davon aus, dass ein schwer verletzter Körper mit zahlreichen biomedizinischen Schnittstellen zur Wartung der Implantate ausgestattet ist. Außerdem wird angenommen, dass Schäden anteilmäßig auch Implantate betreffen, die leichter zu reparieren sind als Fleisch und Organe. Beim Heilen mit Erster Hilfe oder einem Medkit kann man die Fertigkeit Biotech mit der Spezialisierung oder Expertise Biotechnologie oder Cybertechnologie verwenden. Medkits können diese Regel verwenden, als ob sie die entsprechende Spezialisierung hätten.

Mit dieser Regel ist der Schwellenwert für eine Heilung mit Erster Hilfe oder einem Medkit gleich der abgerundeten Essenz des zu heilenden Charakters. Auch

bei dieser Regel kann ein Charakter durch ein Medkit oder Erste Hilfe nur einmal bei einem bestimmten Satz von Verletzungen geheilt werden.

## NATÜRLICHE HEILUNG FÜR BIOWARE

Verwendet diese Regel, um zu verhindern, dass ein Charakter durch Bioware-Implantate schwerer zu heilen ist.

Weil Bioware lebendes Gewebe ist, das mit Essenz bezahlt wurde, gehen wir davon aus, dass die Implantate jetzt ein natürlicher – oder zumindest naturähnlicher – Teil des Körpers sind. Mit dieser Regel muss darüber Buch geführt werden, wie viel Essenz für Bioware-Implantate ausgegeben wurde. Bei Heilungsproben (SR6, S. 122) wird dieser Teil des Essenzverlusts ignoriert.

**Beispiel:** Ein Straßensamurai mit Essenz 1 hat 2,5 Essenzpunkte durch Cyberware und 2,5 Essenzpunkte durch Bioware verloren. Ohne die durch Bioware verlorene Essenz betrüge seine Essenz also 3,5. Gemäß den Standardregeln ist der Schwellenwert für Heilungsproben 4 (5 – 1). Mit dieser Regel wird die durch Bioware verlorene Essenz ignoriert, sodass der Schwellenwert stattdessen 2 (5 – 3,5 [abgerundet]) beträgt.

## TÖDLICHERER ÜBERZÄHLIGER SCHADEN

Verwendet diese Regel, um überzähligem Schaden (SR6, S. 124) ein Element tödlicher Gefahr zu verleihen.

Wenn ein Charakter überzähligen Schaden erleidet, der ihn nicht sofort tötet, beginnt ein Countdown des Todes, und der Charakter wird bald sterben, sofern er nicht vorher stabilisiert wird. Wird durch eine beliebige Maßnahme mindestens 1 Kästchen überzähliger Schaden geheilt, gilt der Charakter als stabilisiert. Falls der Charakter nicht stabilisiert wird, bevor eine Anzahl von Kampfrunden gleich seiner Konstitution vergangen ist, stirbt der Charakter entweder oder muss seinen Tod durch das Verheizen von Edge mit der Option *Dem Tod von der Schippe* (SR6, S. 50) abwenden. Den Tod auf diese Weise abzuwenden gilt ebenfalls als Stabilisierung. Falls der Charakter nach der Stabilisierung erneut Schaden erleidet, ohne dabei zu sterben, startet ein neuer Countdown des Todes.

## BLUTUNGEN

Verwendet diese Regel, um anhaltenden Schaden durch ernsthafte Verletzungen zu simulieren.

Ein Charakter erhält den Status *Blutend*, wenn er nach der Schadenswiderstandsprobe mehr Kästchen Schaden erleidet, als seine Konstitution beträgt. Zusätzlich kann die Spielleitung einem Charakter den Status *Blutend* auch nach einem Patzer oder einem anderen Missgeschick geben.

**Blutend:** Der Status *Blutend* äußert sich normalerweise offensichtlich in Form von Blutverlust, aber er umfasst auch innere Blutungen, die ebenso lebensbedrohlich sind wie ein wachsender roter Fleck auf deiner Kleidung. Wenn du diesen Status hast, erleidest du für eine Zeit, die für den Status (durch den verursachenden Effekt) angegeben ist, am Ende jeder Kampfrunde 1K Schaden ohne Widerstandsprobe.



Der Status *Blutend* kann entfernt werden, wenn der Charakter in den Genuss irgendeiner Form von Heilung gelangt oder ein Traumpatch erhält. Der Status kann auch mit einer Ausgedehnten Probe auf Biotech + Logik (4, 1 Kampfrunde) beendet werden. Erhöhe den Schwellenwert um 2, wenn kein Medkit oder Erste-Hilfe-Set verwendet wird. Diese Probe entfernt nur den Status. Sie heilt keinen Schaden, zählt aber auch nicht gegen die Begrenzung der Anwendung von Erste Hilfe oder Medkit bei einer Verletzung. Die Bioware Thrombozytenfabrik und die Critterkraft Regeneration machen gegen diesen Status immun.

## HEILUNG UND LEBENSSTIL

Verwendet diese Regel, wenn ihr wollt, dass der Lebensstil eines Runners (SR6, S. 58) seine Fähigkeit zur natürlichen Genesung (SR6, S. 123) beeinflusst – zum Guten wie zum Schlechten.

Mit dieser Regel gelten Runner mit dem Lebensstil Unterschicht als Runner unter Standardbedingungen. Ein besserer Lebensstil gewährt Vorteile, wie zum Beispiel gesünderes Essen, bessere medizinische Versorgung und erweiterte Möglichkeiten für Sport und Erholung. Ein Runner mit dem Lebensstil Mittelschicht erhält einen Würfelpoolbonus von +2 auf seine Genesungsproben, weil davon ausgegangen wird, dass er während des Genesungsprozesses unter Aufsicht einer medizinischen Fachkraft in Form des Smartsystems seiner Wohnung (SR6, S. 123) steht. Bei einem Oberschicht-Lebensstil führt die erhöhte Verfügbarkeit von luxuriösem „echtem“ Essen und ausgedehnter medizinischer Versorgung zu einem Würfelpoolbonus von insgesamt +4 auf Genesungsproben. Runner, die das Glück haben, von einem Luxus-Lebensstil zu profitieren, erhalten einen Würfelpoolbonus von insgesamt +6 auf ihre Genesungsproben.

Verständlicherweise sind Runner auf der anderen Seite des sozioökonomischen Spektrums größeren Herausforderungen ausgesetzt, wenn es um die natürliche Genesung geht. Der Lebensstil Squatter führt durch das erhöhte Risiko einer Infektion und den Mangel an Nährstoffen und Medikamenten zu einem Würfelpoolmalus von -1 auf Genesungsproben. Runner mit dem Lebensstil Auf der Straße haben nicht einmal einen zuverlässigen Unterschlupf und erleiden einen Würfelpoolmalus von -2 auf ihre Genesungsproben. Noch schlimmer ist, dass bei diesem Lebensstil die Genesungsprobe eine Ausgedehnte Probe mit einem Intervall von 1 Tag ist. Der Würfelpool verringert sich also jeden Tag, bis man entweder wieder gesund ist oder ohne Hilfe nicht mehr gesünder werden kann.

Runner können sich auch in einer Klinik oder einem Krankenhaus gesund pflegen lassen. Da es in der Sechsten Welt keine allgemeine Krankenversicherung gibt, erhält ein Charakter im Krankenhaus den temporären Lebensstil Im Krankenhaus, der 500 Nuyen pro Tag kostet und im Gegenzug den Nutzen eines Mittelschicht-Lebensstils (s. o.: +2 Würfel) für Genesungsproben bietet. DocWagon-Verträge (SR6, S. 282) hingegen bieten eine nützliche und diskrete Art der Krankenversicherung für Leute wie Shadowrunner. Ein DocWagon-Standard-Vertrag deckt die Kosten für einen wie oben beschriebenen Krankenhausaufenthalt ab. Ein Gold-Vertrag tut dasselbe, gewährt aber für die Dauer des Aufenthaltes einen Würfelpoolbonus von +4 auf Genesungsproben. Ein Platin- oder Superplatin-Vertrag gewährt für die Dauer des Aufenthaltes sogar einen Würfelpoolbonus von +6 auf Genesungsproben.

## ZAUBERER UND MUNDANE

Verwendet diese Regeln, um das Gleichgewicht der Macht zwischen Zaubernern und Mundanen sowie zwischen verschiedenen Arten der Magie etwas anzupassen.

## TRANSHUMANISMUS

Verwendet diese Regel, um mundanen Charakteren durch die Möglichkeit, immer mehr Implantate aufzunehmen, dieselben Optionen für die potenziell unbegrenzte Anhäufung von Kräften zu ermöglichen, wie sie magische Charaktere genießen.

Mit dieser Regel können sich mundane Charaktere weiterentwickeln, sodass sie mehr Bodytech-Implantate verwenden können, als ein unausgebildetes Bewusstsein jemals aufnehmen könnte. Dieser Prozess dauert eine Woche, ist das weltliche Gegenstück zur Initiation und wird wie sie in Grad gemessen. Die Karmakosten für einen neuen Transhumanistengrad betragen 10 + neuer Grad. Für jeden Grad erhält ein Transhumanist ein Essenzloch (s. Kasten *Essenzlöcher*) mit 1,0 Essenz oder erweitert ein vorhandenes Essenzloch um 1,0, ohne dafür ein Implantat entfernen zu müssen. Beachte, dass die erweiterte Essenzkapazität es dem Charakter nicht ermöglicht, mehr als zwei Arme, zwei Beine, einen Kopf und einen Torso zu haben – es sei denn, sein Metatyp hat entsprechend mehr Gliedmaßen.

### WARUM NUR MUNDANE?

Ein altbekanntes Sprichwort in *Shadowrun* ist, dass sich Magie und moderne Technologie – wenn überhaupt – nur schlecht verbinden lassen. Die transhumanistische Philosophie versucht, die eigentliche Natur dessen, was es bedeutet, ein metamenschlicher Organismus zu sein, zu überwinden. Diejenigen, die über Magie oder Resonanz verfügen, verfolgen ein völlig anderes Ziel. Wie jeder weise Meister sagen würde: Du kannst keine Erleuchtung erreichen, wenn du versuchst, zwei Wege gleichzeitig zu gehen.

### ESSENZLÖCHER

Immer, wenn ein Implantat mit Essenzkosten entfernt wird, bleibt deine Essenz auf demselben Wert. Sie regeneriert sich nicht auf einen Wert, der um die Essenzkosten des entfernten Implantats erhöht ist. Stattdessen bildet sich ein „Essenzloch“ desselben Wertes. Wenn du nun Essenz bezahlen musst, um ein neues Implantat aufzunehmen, werden die Kosten dafür immer zuerst aus dem Essenzloch bezahlt, falls du dort noch Essenz verfügbar hast.

*Beispiel:* Ein Straßensamurai mit Essenz 4 hat einen Reflexbooster der Stufe 2 in der Standardausführung, würde aber gerne auf einen Alphaware-Reflexbooster der Stufe 3 aufrüsten. Wenn der Reflexbooster der Stufe 2 entfernt wird, bleibt die Essenz des Straßensamurais bei 4, aber es entsteht ein Essenzloch mit dem Wert 2. Wird nun der Alphaware-Reflexbooster der Stufe 3 implantiert, werden dessen Essenzkosten von 2,4 zuerst aus dem Essenzloch bezahlt. Die verbleibenden Essenzkosten von 0,4 werden dann vom Essenzattribut des Charakters bezahlt und senken seine Essenz auf 3,6.



## AUSBRENNEN

Verwendet diese Regel, um das Konzept eines (Digital) Erwachten Charakters in euer Spiel zu integrieren, der seine Magie oder Resonanz für immer verliert.

Als optionale Regel könnt ihr das Konzept des Ausbrennens wieder einführen, das in früheren Versionen von *Shadowrun* verwendet wurde. Wir sprechen von einem ausgebrannten Erwachten, wenn seine Magie jemals den Wert 0 erreicht, beziehungsweise von einem ausgebrannten Technomancer, wenn seine Resonanz jemals den Wert 0 erreicht. Ausgebrannte haben nicht länger das Attribut Magie oder Resonanz, also auch kein Maximum in Magie bzw. Resonanz. Sie verlieren alle Initiaten- bzw. Wandlungsgrade sowie die zugehörigen metamagischen Techniken bzw. Echos. Foki verlieren ihre Bindung, alle Geister bzw. Sprites erlangen ihre Freiheit und so weiter. Der Charakter ist von da an und für immer in jeglicher Hinsicht mundan. Er darf auch nicht die Regel *Latent Erwacht* (s. u.) verwenden, falls ihr mit dieser Regel spielt.

## LATENT ERWACHT

Verwendet diese Regel, um es einem (scheinbar) mundanen Charakter zu erlauben, sein übernatürliches Potenzial erst im späteren Verlauf seiner Karriere oder seines Lebens zu erkennen.

Mit dieser Regel kann ein mundaner Charakter zu einem Zeitpunkt nach Spielbeginn (digital) Erwachen, was seinen Status von mundan auf Zauberer oder Technomancer ändert. Der Charakter erhält das Attribut Magie oder Resonanz auf Stufe 0 und ein zugehöriges Maximum entsprechend seiner aktuellen abgerundeten Essenz. Es kostet 15 Karma, um nach Spielbeginn ein Aspektzauberer zu werden. Für alle anderen Zauberer, Adepten, Magieradepten und Technomancer betragen die Kosten 25 Karma. Wie bei allen Zauberern und Technomancern können die neu (digital) Erwachten Charaktere ihre Magie oder ihre Resonanz durch das Ausgeben von Karma steigern. Falls ihr mit der Regel zum Ausbrennen (s. o.) spielt, brennen die frisch Erwachten nicht sofort aus, weil sie ihre Magie oder ihre Resonanz auf Stufe 0 haben. Sie werden aber wie gewohnt ausbrennen, wenn ein nachfolgender Essenzverlust zu einem Sinken ihrer Magie oder Resonanz auf 0 oder darunter führen würde.

## MAGIE KANN DEN FREIEN WILLEN NICHT BEZWINGEN

Verwendet diese Regel, um das Potenzial von Magie zu entfernen, die persönliche Handlungsmacht anderer Charaktere zu verletzen. Dies kann aus Sicht des Spielgleichgewichts wünschenswert sein, aber die Verwendung dieser Regel wird primär empfohlen, um mit möglichen Triggern bei den Spielenden umzugehen und sie zu vermeiden.

Die Metaphysik, wie sie dem Universum der Sechsten Welt zugrunde liegt, postuliert drei Dinge, die Magie niemals leisten kann: keine Teleportation, keine Zeitreisen, keine Wiederbelebung der oder Kommunikation mit den Toten. Mit dieser Regel gibt es noch eine Sache, die Magie niemals tun kann: den freien Willen beeinflussen. Wird diese Regel verwendet, kann kein Zauber, keine magische Kraft und auch keine magische Wirkung die

Handlungen oder Gedanken eines vernunftbegabten Wesens kontrollieren. Zauber und Kräfte, die das üblicherweise tun, wie etwa Gedanken Beherrschen, Befehlsstimme und so weiter, werden aus dem Spiel verbannt.

## DAS SIND NICHT DIE DROHNEN, DIE IHR SUCHT

Verwendet diese Regel als eine weniger extreme Alternative zur optionalen Regel *Magie kann den freien Willen nicht bezwingen*.

Mit dieser Regel ist die Fähigkeit, den freien Willen zu beeinflussen, an Bedingungen geknüpft. Magie kann niemals jemanden dazu bringen, einen Akt der Gewalt zu begehen oder ihm nachzugeben, noch kann der freie Wille beeinflusst werden, während das Ziel Zeuge von Gewalt ist.

## SILBERKUGELN FÜR ZUSÄTZLICHE GEISTERARTEN

Viele glauben, dass der Begriff „Silberkugel“ aus einem Bericht aus dem 18. Jahrhundert stammt, von dem man glaubte, dass er von einem Werwolfangriff in Südfrankreich handelte. Eine Reihe von Morden endete erst, als einer der Jäger für sich in Anspruch nahm, den großen Wolf mit gesegneten Kugeln aus Silber getötet zu haben. Aus diesem Bericht wird eine der weltweit bekanntesten Schwächen Erwachter Kreaturen hergeleitet. Ironischerweise wurde der Begriff „Silberkugel“ im 19. Jahrhundert verwendet, um etwas zu beschreiben, das wie eine magische Waffe oder eine Handlung wirkt und ein seit Langem bestehendes Problem ohne großes Federlesen umgehend aus der Welt schafft.

Kaum etwas versetzt eine Gruppe von Runnern mehr in Angst als ein Geist hoher Kraftstufe, der vor ihnen materialisiert. Falls ein Runnerteam vor einem Run gut genug recherchiert, könnte es eine Vorstellung davon haben, auf welche Gefahren es stoßen könnte. Alle Geister in *Shadowrun* haben Schwächen gegenüber irgendwelchen mundanen Materialien oder Wirkungen. Auf diese Weise gibt es auch ohne Magie Möglichkeiten, die Immunität von Geistern gegen normale Waffen zu umgehen. Leider wurden die Verwundbarkeiten der neuen Geisterarten aus *Arkane Kräfte* noch nicht behandelt. Betrachtet die folgenden Ergänzungen als offiziell, nicht als optional!

GEISTERART	ALLERGIE	SCHWERE
Beschützergeist	Holz	Schwer
Helfergeist	Beizmittel	Schwer
Pflanzengeist	Feuer	Verwundbarkeit (SR6, S. 229)
Ratgebergeist	Gold	Schwer

## GEISTERTORE

Verwendet diese Regel, um die Macht beschworener Geister abzumildern, ohne ihre Würfelpools zu senken.

Diese Regel führt eine Einschränkung für die Kraft Materialisierung (SR6, S. 225) ein, die Geister besitzen. Wenn diese Regel verwendet wird, können Geister die physische Ebene nicht beliebig betreten. Sie benötigen einen für ihre Geisterart passenden Ort, um einen physischen Körper zu bilden. Diese Orte werden von arkanen Gelehrten als Geistertore bezeichnet.



**GEISTERTORE****GEISTERART**

Beschützergeist	Heilige oder geweihte Stätten, Orte für die Kampfausbildung, aktuelle oder ehemalige Schlachtfelder.
Erdgeist	Erdreich, Metallerz oder Mineralien, die nicht Teil eines Bauwerkes sind.
Feuergeist	Offene Flammen, Lava oder andere rotglühende Materialien oder ein Behälter mit Brennstoff.
Helfergeist	Orte, an denen Werkzeuge und Bauteile gelagert werden oder wo regelmäßig körperliche Arbeiten verrichtet werden.
Luftgeist	Sich frei bewegende Luftströmung, mindestens [Kraftstufe x 10] Meter über dem Boden.
Geist des Menschen	Eine beliebige Stelle, die dem Beschwörer gut bekannt ist.
Pflanzengeist	Lebendige Vegetation.
Ratgebergeist	Orte, an denen Leute Rat oder Selbsterkenntnis suchen (Bars, Klassenzimmer, Orte natürlicher Schönheit, Stadtparks usw.).
Geist des Tieres	Der aktuelle oder ehemalige Bau eines Tieres oder [Kraftstufe] Kilogramm an Tierteilen, Tierüberresten oder Tierfutter.
Wassergeist	Ein Gewässer (auch Eis oder Schnee) oder ein Gebiet, über dem gerade ein Platzregen niedergeht.

Beachtet, dass diese Regel nicht einschränkt, wo Geister *herbeigerufen* werden können, sondern nur, wo sie sich materialisieren können. Darüber hinaus können sich Geister immer noch genauso manifestieren, wie es astral projizierende Zauberer tun (s. *Astrale Projektion*, SR6, S. 162), ohne dafür ein Geistertor zu benötigen. Während ein Geist manifestiert ist, kann er mit der physischen Welt als durchscheinende, blasse Gestalt kommunizieren, aber er kann weder physisch noch magisch irgendetwas auf der physischen Ebene beeinflussen.

Sobald sich ein Geist erst einmal durch ein Geistertor materialisiert hat, kann er diesen Ort verlassen und sich frei auf der physischen Ebene bewegen. Ebenso benötigen Geister für ihre rein astrale Bewegung kein Geistertor. Sobald ein materialisierter Geist jedoch auf die Astralebene zurückgekehrt ist, benötigt er erneut ein passendes Geistertor, um wieder auf die physische Ebene zu gelangen. Falls nicht anders angegeben, muss ein Geistertor mindestens [Kraftstufe des Geistes/4] Quadratmeter groß sein.

Verbündetengeister nutzen eines der im Kasten *Geistertore* genannten Tore nach Wahl ihres Beschwörers. Freie Geister, Geister in Großer Gestalt, Blutgeister, Insektengeister und andere Geister ohne die Kraft der Materialisierung unterliegen dieser Regel nicht.

**KÜRZERE****VORBEREITUNGSZEIT FÜR****ALCHEMISTISCHE ERZEUGNISSE**

Verwendet diese Regel, um Spieler zu ermutigen, mehr alchemistische Erzeugnisse zu erzeugen und zu verwenden.

Mit dieser Regel braucht man für Schritt 3 (SR6, S. 153) beim Herstellen eines alchemistischen Erzeugnisses nur noch 5 Minuten.

**VERBESSERTE****ASPEKTZAUBERER**

Verwendet die nachfolgenden Regeln, um dem Spiel mit einem Aspektzauberer mehr Reiz zu verleihen.

**BESCHWÖRER**

Ein Beschwörer kann bei Beschwören-Proben 1 Dram Reagenzien für einen automatischen Erfolg beim Entzugswiderstand ausgeben. Dies ist auf 1 Dram Reagenzien pro Entzugswiderstandsprüfung beschränkt.

**HEXER**

Zusätzlich zur erhöhten Anzahl an Zaubern zu Spielbeginn kann ein Hexer bei Hexerei-Proben 1 Dram Reagenzien für einen automatischen Erfolg beim Entzugswiderstand ausgeben. Dies ist auf 1 Dram Reagenzien pro Entzugswiderstandsprüfung beschränkt.

**VERZAUBERER**

Ein Verzauberer kann bis zu [Magie] Exemplare eines alchemistischen Erzeugnisses, das mit dem gleichen Zauber belegt ist, gleichzeitig und ohne zusätzlichen Zeitaufwand herstellen. Alle Erzeugnisse haben dieselbe Wirksamkeit, aber jedes Erzeugnis erfordert eine separate Entzugswiderstandsprüfung. Alle ausgegebenen Reagenzien wirken pro Erzeugnis. Wenn du zum Beispiel 4 Heilen-Erzeugnisse herstellst und Reagenzien für die Senkung des Entzugs verwendest, musst du 8 Dram Reagenzien ausgeben, um den maximalen Nutzen der Entzugssenkung für alle vier Erzeugnisse zu erhalten.

**ZAUBER, DIE VERZAUBERERN BEI DER CHARAKTERERSCHAFFUNG BEKANNT SIND**

Verzauberer beginnen das Spiel mit derselben Anzahl an Zaubern wie Zauberer mit der Fertigkeit Hexerei, aber natürlich können sie ihre Zauber nur für Verzauberungen nutzen. Das bedeutet, dass sie [Magie x 2] Zauber erhalten (gemäß ihrem Magiewert laut Prioritätentabelle vor jeder Erhöhung durch Anpassungspunkte, Karma oder andere Möglichkeiten). Dies ist eine offizielle Klarstellung, keine optionale Regel.



## EXPLOSIONEN BESSER ÜBERLEBEN

Verwendet diese Regeln, um Sprengangriffe weniger tödlich zu machen.

### SCHUTZ DURCH DECKUNG

Verwendet diese Regel, um es Opfern eines Sprengangriffs zu gestatten, zusätzliche Schutzwirkung durch Deckung zu erlangen.

Wenn ein Charakter von Deckung (SR6, S. 54) profitiert, sinkt der Schadenswert eines Sprengangriffs gegen ihn um die doppelte Stufe der Deckung. Die Deckung muss sich dabei relativ zum Zentrum der Explosion befinden, nicht relativ zur Position des Angreifers. Falls ein Charakter keine Deckung, aber den Status *Liegend* (SR6, S. 54) hat, sinkt der Schadenswert der Sprengwirkung in den Kategorien Sehr Nah und Nah um 2. Die Senkung des Schadenswerts gilt als Erweiterung der Handlung *Volle Deckung* (SR6, S. 44) und kann deshalb nicht damit kombiniert werden. Senkungen des Schadenswerts durch Deckung und den Status *Liegend* sind nicht kumulativ.

### ALTERNATIVES WEGHECHTEN

Verwendet diese Regel, um das Problem zu lindern, dass Charaktere nicht mehreren Sprengwirkungen in derselben Kampfrunde ausweichen können.

Diese Regel ersetzt die Nebenhandlung *Weghechten* (SR6, S. 44) durch die nachfolgende Version:

#### WEGHECHTEN (J)

##### NEBENHANDLUNG

Ein Charakter kann diese Handlung jederzeit ausführen, um sich vor einem Spreng- oder Gasangriff in Sicherheit zu bringen. Nachdem die Abweichung des Angriffs ermittelt wurde, legt der Charakter eine Probe auf Athletik + Reaktion – Ausweichenmalus (s. Kasten *Ausweichenmalus*, SR6, S. 44) ab. Der Charakter kann sich so viele Meter, wie er Erfolge bei der Probe erzielt, in eine Richtung seiner Wahl bewegen. Er darf sich am Ende der Bewegung zu Boden werfen, um den Status *Liegend* (SR6, S. 54) zu erhalten. Wenn der Charakter in dieser Kampfrunde bereits eine Handlung *Weghechten*, *Bewegen* oder *Sprinten* durchgeführt hat, muss seine Bewegung auf möglichst direktem Weg vom Zentrum der Explosion weg oder in die nächstmögliche effektive Deckung führen, wenn mit der Regel *Schutz durch Deckung* (s. o.) gespielt wird. Diese Handlung darf für jeden Sprengangriff nur einmal durchgeführt werden.



## NEUE AUSRÜSTUNGS- OPTIONS

Verwendet diese Regeln, um die Verwendung einiger Ausrüstungsgegenstände attraktiver zu machen.

### VERBESSERTE APDS-MUNITION

Verwendet diese Regel, wenn ihr das Gefühl habt, dass APDS-Munition insgesamt mehr Nutzen bringen sollte.

Mit dieser Regel senkt APDS Strukturstufen (SR6, S. 117) auf die abgerundete Hälfte. Ebenso wird die Stufe jedes Effektes, der den Schadenswert eines Angriffs senkt, wie zum Beispiel Verstärkter Panzer, auf die abgerundete Hälfte gesenkt. Dies betrifft auch die Kraft Verstärkter Panzer, wenn sie durch Immunität gegen Normale Waffen (SR6, S. 224) erlangt wird.

### TÖDLICHERE ANTI- FAHRZEUG-RAKETEN

Verwendet diese Regel, damit Anti-Fahrzeug-Raketen zuverlässiger Ziele ausschalten, die widerstandsfähiger als ein Roller sind.

Wenn eine Anti-Fahrzeug-Rakete (SR6, S. 264) abgefeuert wird, bestimme genau ein Primärziel, bei dem es sich um eine Barriere, ein Fahrzeug oder eine Drohne von mindestens der Größe eines Motorrads oder einen großen Critter (mit 10+ Konstitution) handeln muss. Falls sich dieses Primärziel nach Auswertung der Abweichung am Detonationspunkt befindet, gilt es als direkt getroffen und erleidet den vollen Schaden der Hohlladung, was zum Doppelten des üblichen Schadens am Detonationspunkt führt. Alle anderen Ziele im Wirkungsbereich erleiden wie gewohnt Schaden.

### SCHÜSSE AUS STURMKANONEN

Verwendet diese Regel, um Sturmkanonen zusätzliche taktische Flexibilität zu verleihen.

Mit dieser Regel erzeugen die Projektile von Sturmkanonen eine Sprengwirkung (SR6, S. 118) mit den folgenden Werten und Schadenswerten: DP 6K, Sehr Nah 4K, Nah –, Sprengradius 3 Meter. Darüber hinaus können Sturmkanonen auch Standard- und APDS-Munition (zu den Preisen von Maschinengewehrmunition) aufnehmen. Mit Standard- und APDS-Munition entfällt die Sprengwirkung.

### KUMULATIVE BONI FÜR HYPERSCHILDDRÜSE

Verwendet diese Regel, um die Attraktivität dieses Implantats zu erhöhen.

Eine Hyperschilddrüse (SR6, S. 293) bietet vielfältige Boni, inklusive eines seltenen bedingungslosen Bonus auf Konstitution. Dazu gehören allerdings auch Boni, die dazu



führen, dass dieses Implantat zu anderen grundlegenden, für Kämpfer gedachten Implantaten wie zum Beispiel dem Reflexbooster oder der Muskelverstärkung inkompatibel ist. Mit dieser Regel werden die Boni der Hyperschilddrüse von den Restriktionen ausgenommen, die üblicherweise für Implantate gelten, bei denen Boni nicht kumulativ mit Boni aus anderen Implantaten sind. Die Boni unterliegen aber weiterhin der Beschränkung der maximalen Erhöhung von Attributen um +4 (s. SR6, S. 39).

## NEUE PANZERUNGS- OPTIONEN

Verwendet diese Regeln, wenn ihr wollt, dass Panzerung eine größere Rolle bei der Vermeidung von Schaden spielt.

### PANZERUNG SENKT KÖRPERLICHEN SCHADEN

Verwendet diese Regel, um den Körperlichen Schaden zu senken, den Charaktere erleiden.

Wenn ihr mit dieser Regel spielt, verwandelt Panzerung einen Teil des Körperlichen Schadens in Betäubungsschaden. Nach der Schadenswiderstandsprobe wird für jeweils volle 8 Punkte Verteidigungswert, die der Charakter (aus seiner Konstitution, getragener Panzerung und anderen Effekten) hat, 1 Kästchen Körperlicher Schaden in 1 Kästchen Betäubungsschaden verwandelt. Im Falle von Schaden durch Sprengwirkung (SR6, S. 118) wird sogar für jeweils 4 Punkte Verteidigungswert 1 Kästchen Körperlicher Schaden in 1 Kästchen Betäubungsschaden verwandelt. Diese Regel wird nicht bei Schaden angewendet, der von Toxinen oder Status verursacht wird. Wenn die optionale Regel *Tödlichere Anti-Fahrzeug-Raketen* verwendet wird, können Ziele, die nach der Abweichung direkt getroffen wurden, ebenfalls nicht von dieser Regel Gebrauch machen.

### DEN TREFFER WEGSTECKEN (J)

#### NEBENHANDLUNG

Verwendet diese Regel, um Charakteren den Versuch zu ermöglichen, einen Angriff an ihrer Panzerung abprallen zu lassen, statt ihm auszuweichen.

Wenn sich ein Charakter gegen einen körperlichen Angriff oder einen schadenverursachenden magischen Angriff verteidigt, kann er eine Nebenhandlung ausgeben, um eine Anzahl von Würfeln gleich seinem Verteidigungswert statt des üblichen Würfelpools (typischerweise Reaktion + Intuition) zu würfeln. Dabei wird ein Würfel des Pools durch einen Schicksalswürfel (SR6, S. 51) ersetzt. Bei einem Patzer oder falls der Schicksalswürfel eine 1 zeigt, wird die Panzerung, ein Implantat, das den Verteidigungswert erhöht, oder ein Ausrüstungsstück nach Wahl der Spielleitung beschädigt und muss repariert werden, bevor es wieder verwendet werden kann (s. *Bauen/Reparieren*, SR6, S. 97). Solange das Teil beschädigt ist, trägt es nicht zum Verteidigungswert bei und funktioniert auch sonst nicht.



## MEHR EINFLUSS VON STÄRKE

Verwendet diese Regeln, wenn ihr dem Attribut Stärke eine größere Rolle im Spiel einräumen wollt.

### STÄRKE STATT GESCHICK- LICHKEIT IM NAHKAMPF

Verwendet diese Regel, um Geschicklichkeit bei Nahkampfsproben durch Stärke zu ersetzen.

Nahkampf-Angriffsproben dürfen bei allen waffenlosen Angriffen und bei Waffen, deren Wirkung auf Masse und Wucht beruht (z. B. Schwerter, Äxte, Keulen usw.), mit Stärke statt Geschicklichkeit abgelegt werden. Wird diese Regel verwendet, berechnet sich der waffenlose Angriffswert aus Geschicklichkeit + Reaktion statt aus Reaktion + Stärke. Mit dieser Regel müssen Waffen mit beiden Händen geführt werden, um Nutzen aus dem Stärke-Attribut zu ziehen. Durch das beidhändige Führen entsteht kein Malus durch Verwendung der Nebenhand.



## HOHE STÄRKE ERHÖHT DEN SCHADEN

Verwendet diese Regel, wenn ihr starke Charaktere mehr Schaden im bewaffneten und waffenlosen Nahkampf verursachen lassen wollt.

Wenn deine Stärke mindestens 7 beträgt, erhöht sich dein Schadenswert im Nahkampf um 1. Ist deine Stärke 10 oder höher, erhöht sich dein Schadenswert im Nahkampf um 2. Waffen, die aus einer höheren Stärke keinen Nutzen ziehen können (z. B. Monofilamentpeitschen), erhalten diesen Bonus nicht. Die Critterkraft Natürliche Waffe wird durch diese Regel ebenfalls nicht verstärkt.

## RÜCKSTOSSDÄMPFUNG DURCH HOHE STÄRKE

Verwendet diese Regel, damit Stärke nicht nur festlegt, ob ein Charakter eine schwere Waffe führen kann, sondern auch eine Rolle bei der Rückstoßkompensation spielt.

Mit dieser Regel wird der Angriffswertmalus im Halbautomatischen, Salven- und Vollautomatischen Modus (SR6, S. 112) um 1 gesenkt, wenn der Angreifer mindestens Stärke 7 hat, und um 2, wenn der Angreifer mindestens Stärke 10 hat. Um von der hohen Stärke zu profitieren, muss die Feuerwaffe mit beiden Händen geführt werden, selbst wenn sie normalerweise mit einer Hand geführt werden könnte. Dies führt nicht zu einem Malus durch Verwendung der Nebenhand.

## ERWEITERTE KAMPOPTIONEN

Die folgenden Regeln geben der Spielleitung Werkzeuge in die Hand, um Taktiken zu gestalten, die bei Spielern sehr beliebt sind. Sie ergänzen die verfügbaren Standardregeln.

### VERZÖGERTE HANDLUNGEN

Verwendet diese Regel, um verzögerte Handlungen abzuwickeln.

Mit dieser Regel können Initiativehandlungen hinausgezögert werden, sodass sie irgendwann vor dem nächsten Zug des Spielers durchgeführt werden, als ob es Jederzeithandlungen wären. Verzögerte Handlungen müssen klar definiert werden, und zwar sowohl was den Auslöser als auch die Art der Handlung angeht. „Wenn sie aus dieser Tür herauskommen, decke ich sie mit vollautomatischem Feuer ein“ oder „Ich verzögere meine Vorwärtsbewegung durch die Tür, bis mein Teamkamerad die Sprengladung gezündet hat. Dann führe ich eine Angriffshandlung durch, falls ich beim Eindringen irgendeine Gegner sehe, die noch übrig sind“ sind beides Beispiele für verzögerte Handlungen. Die verzögerten Handlungen werden als Jederzeithandlungen während des Zuges eines beliebigen Charakters (bei dem es sich auch um den Zug eines NSC handeln kann) abgehandelt, sobald die Auslösebedingung erfüllt wurde.

Verzögerte Handlungen finden nach der Handlung des Charakters statt, dessen Zug gerade abgehandelt wird. Nach Ermessen der Spielleitung können bestimmte verzögerte Handlungen den handelnden Charakter aber auch unterbrechen, wenn dies sinnvoll ist. Wenn zum Beispiel ein Scharfschütze eine verzögerte Handlung gegen einen Charakter angesagt hat, der gerade seinen Kopf aus der Deckung hervorstreckt, ist es sinnvoll, den Schuss des Scharfschützen abzuhandeln, bevor sich der Charakter in die Deckung zurückziehen oder sich in eine neue Deckung bewegen kann. Verzögerte Handlungen beeinflussen nicht den Initiativwert eines Charakters. Angesagte verzögerte Handlungen gelten auch noch in der nächsten Kampfrunde bis zum Zug des Charakters, der die verzögerte Handlung angesagt hat, aber denkt daran, dass sich Handlungen, die der Charakter zwischen dem Beginn einer Kampfrunde und dem Beginn seines Zuges durchführt, nicht am Beginn seines Zuges wieder auffüllen.

### KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Verwendet diese Regel, um euer Ziel mit zwei Waffen gleichzeitig anzugreifen. Warum? Weil es cool aussieht.

#### DOPPELANGRIFF (I)

##### NEBENHANDLUNG

Diese Handlung kann in Verbindung mit einer Angriffs-Haupthandlung zum Angriff auf einen einzelnen Gegner mit zwei Waffen gleichzeitig verwendet werden. Wenn unterschiedliche Waffen gemeinsam verwendet werden, müssen beide einen Angriffswert in der Reichweitenkategorie des Ziels haben. Wenn die Waffen mit unterschiedlichen Fertigkeiten geführt werden, addiere beide Fertigkeiten (inklusive Spezialisierungen und Expertisen), teile das Ergebnis durch 2 und runde ab. Dieser Wert geht als Fertigkeit in den Würfelpool ein.

Eine Waffe muss als Primärwaffe festgelegt werden und legt den unmodifizierten Angriffswert, den Schadenswert und den Schadenstyp für diesen Angriff fest. Die zweite Waffe trägt mit +1 auf den Angriffswert und +1 auf den Schadenswert (von der Schadensart der Primärwaffe, also K oder B, selbst wenn die Nebenwaffe eine andere Schadensart hat) zum Doppelangriff bei, oder sogar mit +2 auf den Schadenswert, wenn die Nebenwaffe einen Schadenswert von 5 oder mehr hat. Waffen mit Sprengwirkung dürfen nicht mit einem Doppelangriff verwendet werden. Feuermodi, die nur ein Ziel haben (s. SR6, S. 112), dürfen verwendet werden, aber alle Angriffswertmalus durch den Feuermodus werden für *jede* beteiligte Waffe, die einen solchen Feuermodus verwendet, um 50 Prozent erhöht (wird der Angriffswert in einer Reichweitenkategorie dadurch auf 0 oder darunter gesenkt, kann die Waffe mit diesem Feuermodus in dieser Reichweite nicht eingesetzt werden). Und schließlich kann bei einem Doppelangriff kein Edge verwendet werden, es sei denn, der Angreifer hat den Vorteil Beidhändigkeit (SR6, S. 74).

*Beispiel:* Eine Straßensamurai möchte einen feindlichen Ganger mit ihren Zwillingen Marke Ares Predator VI auf Nahe Entfernung perforieren. Sie hat die beiden Waffen mit angepassten Griffen und einem verbesserten Gasventilsystem modifiziert, sodass ihre Angriffswerte jetzt 11/12/10/–/– betragen. Der Grundschaftenswert für ihre Primärwaffe beträgt 3K, aber sie möchte beide Waffen verwenden, um damit eine Salve zu feuern. Das



erhöht die Schadenswerte beider Waffen auf 5K, womit der Gesamtschadenswert des Doppelangriffs 7K beträgt. Allerdings ist der Rückstoß furchtbar, wenn sie nur eine Hand für die Kontrolle jeder Feuerwaffe zur Verfügung hat. Der Angriffswertmalus durch die enge Salve wird von -4 auf -6 erhöht. Da beide Waffen den Salvenmodus verwenden, ergibt sich damit ein Angriffswertmalus von -12. Dazu kommt noch ein Angriffswertbonus von +1 für den Doppelangriff, sodass sich in Summe ein Angriffswertmalus von -11 bei einem Schaden von 7K ergibt. Zum Glück hat sie ihre Waffen modifiziert, sonst hätte sie den Doppelangriff im Salvenmodus nicht durchführen können, weil der Angriffswertmalus größer als der Angriffswert der Waffen gewesen wäre.

## BIS ZU SECHS NEBENHANDLUNGEN

Verwendet diese Regel, um dem möglichen Wegfall von Nebenhandlungen bei Charakteren mit maximierten Initiativwürfeln entgegenzuwirken.

Charaktere sind normalerweise auf maximal fünf Nebenhandlungen zu Beginn einer Kampfrunde beschränkt (SR6, S. 110). Mit dieser Regel wird diese Beschränkung für Nebenhandlungen auf 6 zu Beginn einer Kampfrunde erhöht, sodass es zu dem passt, was zu Beginn der Runde auch generiert wird.

## MAN KANN KUGELN NICHT AUSWEICHEN

Verwendet diese Regel, um ein simulationistischeres Spielgefühl beim Kampf zu unterstützen. Für optimale Ergebnisse sollte diese Regel in Verbindung mit visuellen Hilfsmitteln verwendet werden, die die relative Position der Charaktere und ihrer Gegner sowie die Umgebung zeigen, in der der Kampf stattfindet.

Im Standardspiel sind die meisten Angriffe Vergleichende Proben, die eine Verteidigungsprobe erlauben. Mit dieser Regel sind alle Vergleichenden Proben bei einem Angriff stattdessen Erfolgsproben gegen einen Schwellenwert. Trotzdem darf das Ziel des Angriffs auch hier Edge-Boosts gegen die Würfel des Angreifers nutzen, wenn es das möchte.

Der Mindestschwellenwert für einen Angriff beginnt bei 0 und steht für einen Angriff, der sein Ziel – außer bei einem Patzer – nach menschlichem Ermessen nicht verfehlen kann. Für jeweils 6 Würfel, die das Ziel in seinem normalen Verteidigungspool hätte, wird der Schwellenwert um 1 erhöht. Jede Reichweitenkategorie jenseits von Nah erhöht den Schwellenwert ebenfalls um 1, bis zu einer maximalen Erhöhung von 4 durch Maximale Reichweite. Nettoerfolge über dem Schwellenwert erhöhen den Schadenswert eines Angriffs wie gewohnt. Die folgenden Umstände beeinflussen den Schwellenwert ebenfalls:

- **Handlung Ausweichen:** Erhöht den Schwellenwert für einen Angriff um 1 oder auf Sehr Nahe Reichweite um die halbe Stufe in Athletik (aufgerundet).
- **Handlung Blocken:** Erhöht den Schwellenwert für einen Nahkampfangriff um die halbe Stufe in Nahkampf (aufgerundet).

- **Handlung Zauberabwehr:** Erhöht den Schwellenwert gegen Zauber und zauberähnliche Kräfte um die halbe Stufe in Hexerei (aufgerundet).
- **Handlung Zielen:** Senkt den Schwellenwert um 1 ab Reichweitenkategorie Nah. Kann nicht mehrfach hintereinander ausgeführt werden, der Schwellenwert wird also immer nur um 1 gesenkt.
- **Status Deckung I-IV:** Erhöht den Schwellenwert um die Stufe der Deckung.
- **Status Liegend:** Erhöht den Schwellenwert auf mittlere oder höhere Reichweite um 1; senkt den Schwellenwert auf Sehr Nahe Reichweite um 1.
- **Ziel bewegt sich unregelmäßig (zum Einschätzen der Bewegung ist je nach Spielleitungsentscheid eine Nebenhandlung erforderlich):** Verdoppelt den Reichweitenmodifikator des Schwellenwertes. Ein Ziel auf mittlerer Reichweite addiert also +4 statt +2 zum Schwellenwert, wenn es sich unregelmäßig bewegt.
- **Ziel ist riesig (Stadtbus, Dracoform, Passagierflugzeug usw.):** Senkt den Schwellenwert um 2.
- **Ziel ist groß (Auto, große Drohne, Tor usw.):** Senkt den Schwellenwert um 1.
- **Ziel ist klein (Hund oder Katze, kleine Drohne, Kind usw.):** Erhöht den Schwellenwert um 1.
- **Ziel ist sehr klein (Minidrohne, Taube, Handgerät usw.):** Erhöht den Schwellenwert um 2.
- **Ziel ist winzig (Mikrodrohne, Schmetterling, RFID-Chip usw.):** Erhöht den Schwellenwert um 3.

### DAS SPRICHWÖRTLICHE SCHEUNENTOR

Hast du jemals die Redensart „Du würdest ein Scheunentor noch nicht mal treffen, wenn du direkt davorstehst“ gehört? Diese Regel macht es leichter, das Scheunentor zu treffen, als etwas Kleineres zu treffen. Wenn ein Charakter versucht, eine Mikro-, Mini- oder kleine Drohne (oder eine Pixie) zu treffen, darf er kein Edge für den Angriff verwenden. Wenn er allerdings versucht, etwas zu treffen, das ein Konstitutionsattribut von 10 oder höher hat, erhält er 1 Edge. Versucht der Angreifer, etwas mit mindestens Konstitution 15 zu treffen, erhält er insgesamt 2 Edge. Dieses Edge muss bei der Angriffsprobe verwendet werden, ansonsten verfällt es.

## MATRIX UND RIGGEN

Diese Regeln bieten weitere Optionen für das Spielen von Hackern und Riggern.

### ALTERNATIVES RAUSCHEN

Verwendet diese Regel, wenn ihr für das Rauschen Regelmechaniken haben wollt, die denen für magische Hintergrundstrahlung ähneln.

Zusätzlich dazu, dass diese Regelvariante geringere Würfelpoolmalus verursacht, teilt sie Spam, schlechte Netzverbindung und aktive Störsignale in eigene Einflussgrößen auf. Die Effekte von Spam und schlechter Netzverbindung können naturgemäß nicht gleichzeitig auftreten. Wie soll dein Kommlink mit Werbung zuge-



bombt werden, wenn du kaum Empfang hast? Mit diesen Regeln funktioniert Rauschunterdrückung normal gegen Störsender oder entfernungs-basiertes Rauschen. Außerdem senken jeweils volle 2 Punkte Rauschunterdrückung durch Ausrüstung oder andere Effekte die Schwere von Spam oder schlechter Netzanbindung um eine Kategorie.

**Starke Spamzone:** Gebiete mit einer hohen Bevölkerungsdichte oder die Hochphase einer aggressiven Marketingkampagne. Beispiele: Sportgroßveranstaltung, Rockkonzert, öffentliche Ausschreitungen usw. Personas, die von Geräten in einer starken Spamzone generiert wurden, können bei Matrixhandlungen kein Edge erhalten oder ausgeben.

**Mittlere Spamzone:** Orte mit hohem (Matrix-)Verkehrsaufkommen erzeugen manchmal dieses Störungsniveau. Beispiele: Geschäftszentren der Innenstadt, Arkologien, Flughäfen und andere belebte Verkehrsknotenpunkte. Personas, die von Geräten in einer mittleren Spamzone generiert wurden, müssen 1 Edge mehr als üblich für Edge-Handlungen und Edge-Boosts bei Matrixhandlungen oder -proben ausgeben.

**Leichte Spamzone:** Leichte Spamzonen sind Orte mit mäßig starker Matrixnutzung. Beispiele: Büroanlagen während der Hauptarbeitszeit, Nachtclubs in den Abendstunden, Einkaufszentren während der Öffnungszeiten usw. Personas, die von Geräten in leichten Spamzonen generiert wurden, erleiden einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Matrixhandlungen.

**Kompletter Netzausfall:** Dies betrifft die sehr wenigen Gebiete der Sechsten Welt, in denen es keine funktionierende Matrix-Infrastruktur gibt. Dazu gehören zum Beispiel abgelegene Wildnisgebiete, der Grund des Ozeans, der erdferne Weltraum oder umkämpfte Gebiete, wo Streitkräfte sehr starke Signalstörer einsetzen, die den zivilen Zugriff auf die Matrix unterbinden. In einem Gebiet mit Netzausfall sind keine Matrixhandlungen möglich, außer man hat eine Direktverbindung zum Zielgerät aufgebaut. Die Verwendung einer Satellitenverbindung (SR6, S. 269) ermöglicht es dem Benutzer, während eines Netzausfalls zu handeln, als ob er sich in einem Gebiet mit schwacher Netzverbindung (s. u.) befindet.

**Instabiler Netzdienst:** Das sind Gebiete, in denen der Matrixempfang lückenhaft ist. Beispiele sind die Barrans eines Sprawls und die meisten wilden oder verlassenen Gegenden, sofern sie groß genug sind. Während man sich in diesen Gebieten befindet, dürfen Matrixhandlungen nur Geräte im Blickfeld zum Ziel haben. Die Verwendung einer Satellitenverbindung (SR6, S. 269) ermöglicht es dem Benutzer, während eines Netzausfalls zu handeln, als ob er sich in einem Gebiet mit schwacher Netzverbindung (s. u.) befindet.

**Schwache Netzverbindung:** Das sind diejenigen Gebiete, in die die Netzbetreiber einfach nicht besonders stark investieren. Ländliche Gebiete außerhalb der Sprawls oder arme Gegenden innerhalb eines Sprawls (Sicherheitsstufe E bis C) haben normalerweise eine solche schwache Netzverbindung. Personas, die von Geräten in einem solchen Gebiet generiert wurden, erhalten einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Matrixhandlungen.

**Störsender/ECM:** Dieser Effekt wird sowohl durch Störsender oder ECM-Ausrüstung als auch durch bestimmte Matrixhandlungen erzeugt. Störsender und ECM erzeugen pro Stufe einen Würfelpoolmalus von -1. Wenn die Stufe des Störsenders oder des ECM höher ist

als die Gerätestufe eines betroffenen Geräts, kann dieses Gerät nicht mehr zu Matrixhandlungen beitragen und stellt auch keinen Wi-Fi-Bonus mehr zur Verfügung.

## WÜRFELPOOLMALUS FÜR GESCHWINDIGKEITSINTERVALLE

Verwendet diese Regel, wenn ihr das Steuern von Fahrzeugen und Drohnen leichter machen wollt.

Gemäß den Standardregeln wird der Würfelpoolmalus durch das Geschwindigkeitsintervall (SR6, S. 198) auf alle Proben mit dem Fahrzeug angewendet. Mit dieser Regel wird dieser Malus nur noch bei Crashproben (SR6, S. 200) angewendet. Alle anderen Proben, die mit dem Steuern eines Fahrzeugs in Verbindung stehen, werden nicht mehr mit diesem Malus belegt.

## DAS SPIEL SPIELEN

### ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Verwendet diese Regel, um den Charakteren zu erlauben, Probedurchläufe ihrer Pläne für einen Run durchzuführen, um die Ausführung für den Moment zu perfektionieren, wenn es schließlich drauf ankommt!

Übung erfordert eine vernünftige Nachbildung der bevorstehenden Begebenheiten und der taktischen Herausforderungen. Das Herstellen einer solchen Nachbildung erfordert aktuelle Informationen über das Ziel sowie eine Ausgedehnte Bauen/Reparieren-Probe (SR6, S. 97) auf Mechanik (Industriemechanik) + Logik. Ein entsprechend großer Raum oder ein abgelegener Ort wird für den Aufbau gebraucht. Die Spielleitung hat das letzte Wort dazu, ob die geleistete Aufklärung und das Trainingsgelände ausreichen, um das Üben der nötigen Fertigkeiten zu erlauben. Zusätzlich dazu und mit Einverständnis der Spielleitung kann die Übung auch in der Virtuellen Realität innerhalb eines virtuellen Gebäudes absolviert werden. Dieses virtuelle Trainingsgelände benötigt die Ressourcen eines Oberschicht-Lebensstils und verwendet für die Bauen/Reparieren-Probe die Fertigkeit Elektronik (Software).

Das Üben erfordert mindestens 40 Stunden Training, die innerhalb einer Zeitspanne von höchstens 10 aufeinanderfolgenden Tagen abgeleistet werden müssen. Wenn das Training abgeschlossen ist, legt jeder am Training beteiligte Runner eine Probe auf die geübte Fertigkeit + Willenskraft ab. Wenn also zum Beispiel ein Runner geübt hat, sich durch die Schächte der Belüftungsanlage eines Gebäudes zu quetschen, legt er zum Abschluss des Trainings eine Probe auf Athletik (Entfesseln) + Willenskraft ab.

Das Training funktioniert wie eine präventive Teamwork-Probe (SR6, S. 38) mit sich selbst. Das bedeutet, jeder Erfolg der Trainingsprobe gewährt einen Bonuswürfel für die Aktivität, wenn sie schlussendlich ausgeführt wird. Bonuswürfel aus der Übung können wiederholt für mehr als eine Probe verwendet werden, aber diese Proben müssen (nach Maßgabe der Spielleitung) bei der Überwindung eines Hindernisses oder bei der Erledigung einer Aufgabe abgelegt werden.



Alternativ dazu können Manöver mit der Wissensfertigkeit Taktiken kleiner Einheiten (*Feuer frei*, S. 97) geübt werden. Alle Runner, die sich diesem Training unterziehen, gelten, als hätten sie für die Ausführung dieses Übungsmanövers die Wissensfertigkeit Taktiken kleiner Einheiten. Die durchschnittliche Anzahl der Erfolge aller Teilnehmer bei der Übungsprobe wird als Würfelpoolbonus zur Probe auf Einfluss + Logik des Anführers beim geübten Manöver addiert.

Das Training kann von einer Anführerin geleitet werden, die dafür eine Probe auf Einfluss (Führen) + Charisma ablegt. Die erzielten Erfolge wirken wie Erfolge einer Teamwork-Probe für alle Übungsproben der Teammitglieder. Eine Anführerin kann nicht ebenfalls üben, während sie die Übungen anderer anleitet.

Die Vorteile der Übung halten nach dem Abschluss des Trainings bis zu 5 Tage lang an.

## UNBESCHRÄNKTE FERTIGKEITSSTUFEN

Verwendet diese Regel, wenn ihr eine längere Kampagne spielen wollt, in der die Charaktere in der Lage sein sollen, Fertigkeitswerte jenseits von 9 zu erreichen.

Mit dieser Regel gibt es keine Begrenzung für den Fertigkeitswert, den ein Charakter erreichen kann. Stattdessen ist die einzige Begrenzung, wie viel Karma man ausgeben und wie viel Zeit man mit dem Training verbringen will. Diese Regel gilt nicht während der Charaktererschaffung.

## ERWEITERTE SPEZIALISIERUNGEN

Verwendet diese Regel, wenn ihr eine höhere Flexibilität im Umgang mit Fertigkeiten-Spezialisierungen und -Expertisen haben wollt.

Mit dieser Regel ist die Anzahl an Spezialisierungen, die man in einer Fertigkeit haben kann, nicht eingeschränkt. Man muss auch nicht länger eine Spezialisierung zur Expertise entwickeln, bevor man eine weitere Spezialisierung wählen kann. Die Begrenzung von einer Expertise pro Fertigkeit (SR6, S. 94) bleibt bestehen.

## NERVÖSE REFLEXE

Verwendet diese Regel, wenn ihr in heiklen Situationen die Kehrseite blitzschneller Reflexe darstellen wollt.

Initiativeverstärkungen verursachen beim Benutzer bemerkbare, verräterische Zuckungen, die ihn von den weniger Modifizierten unterscheidbar machen. Mit dieser Regel sind alle Bonuswürfel auf die Initiative gleichzeitig ein Würfelpoolmalus in derselben Höhe für soziale Proben, das Öffnen von Schlössern und alle anderen Aufgaben, die eine vorsichtige oder wohl dosierte, kontrollierte Feinmotorik erfordern. Bioware- und Cyberware-Implantate, die Initiativwürfel generieren, können mit einer Nebenhandlung willentlich deaktiviert werden, sodass der Charakter nervöse Überreaktionen vermeiden kann, die durch seine beschleunigten Reflexe verursacht werden. Während sie deaktiviert sind, gewähren die Implantate keine Bonus- oder Maluswürfel, bis sie durch eine weitere Nebenhandlung reaktiviert werden.

## MALOCHE AM FLIESSBAND ODER DIENST AM VOLK

Verwendet diese Regel, wenn ihr euren Charakteren mehr Möglichkeiten für die Zeit zwischen den Runs bieten wollt, um Karma in Nuyen oder andersherum zu verwandeln.

Mit dieser Regel kann ein Shadowrunner sein angespartes Karma per Maloche in Nuyen verwandeln. Innerhalb einer Woche kann ein Runner so 1 Karma in 2.000 Nuyen verwandeln. Im Grunde tauscht er seine Energie und seine Fähigkeiten mit einem schnellen Dienst am Konzern in Geld um. Umgekehrt kann er durch den Dienst am Volk im Verlauf einer Woche 2.000 Nuyen gegen 1 Karma tauschen, indem er seine Kohle nutzt, um dem einfachen Mann auf der Straße zu helfen, damit gute Schwingungen zu erzeugen, neue Kontakte zu knüpfen und andere Dinge zu tun, die seine Fertigkeiten verbessern könnten.

Alternativ könnten Runner mit entsprechend angepassten Austauschkursen für eine Vereinigung von Straßendocs oder einen magischen Zirkel arbeiten. Beispielsweise könnte die Arbeit für Organhändler bis zu 3 Karma zum Kurs von 4.000 Nuyen pro Karma in Nuyen verwandeln, aber das verdiente Geld könnte dann nur zum Erwerb von Implantaten verwendet werden.

## DROGENABHÄNGIGKEIT

Verwendet diese Regel, wenn ihr eine handfestere Richtlinie für Abhängigkeiten verwenden wollt, statt nur nach Ermessen der Spielleitung einen Nachteil zu erhalten, den man irgendwann mit Karma entfernen kann.

Abhängigkeitsproben werden abgelegt, um zu überprüfen, ob ein nicht süchtiger Charakter den Nachteil Abhängigkeit (SR6, S. 77) erhält oder ob ein bereits abhängiger Charakter eine weitere Stufe des Nachteils erhält. Immer, wenn ein Charakter innerhalb von zwei Wochen die zweite oder eine weitere Dosis einer Droge konsumiert, wird eine Abhängigkeitsprobe fällig.

Eine Abhängigkeitsprobe wird abgelegt, sobald die Wirkung der Droge endet, und ist eine Vergleichende Probe auf Konstitution + Willenskraft gegen die Stufe der Droge + 1 für jede Abhängigkeitsprobe, die innerhalb der letzten zwei Wochen abgelegt wurde. Der „gegnerische“ Würfelpool kauft immer Erfolge (s. SR6, S. 38; es wird abgerundet). Bei einem Gleichstand gewinnt der Charakter. Misslingt die Probe, erhält der Charakter den Nachteil Abhängigkeit für die entsprechende Droge auf Stufe 1 oder erhöht die Stufe eines eventuell bereits vorhandenen Nachteils Abhängigkeit für diese Droge um 1. Es ist möglich, mehrere verschiedene Abhängigkeiten zu entwickeln. Während ein Charakter diesen Nachteil hat, erhöhen sich die Kosten seines Lebensstils pro Stufe des Nachteils um 5 Prozent oder um 100 Nuyen (was davon teurer ist). Hat der Charakter mehrere Abhängigkeiten, werden die entsprechenden Stufen addiert, um die Mehrkosten zu berechnen. Diese zusätzlichen Kosten decken nicht nur konsumierte Dosen der Substanz ab, von der der Charakter abhängig ist, sondern die gesamten Kosten für die Ausschweifungen, die der Charakter in seinem Drogenrausch veranstaltet.

Der Charakter hat zwei Möglichkeiten, clean zu werden. Die erste Möglichkeit besteht darin, die Droge [Kraft der Droge x 2] Tage lang nicht einzuwerfen und



den Nachteil dann für [Stufe x 4] Karma zu entfernen. Die zweite Möglichkeit ist die langsame Entwöhnung. Hierfür muss der Charakter [Kraft der Droge] Tage lang clean bleiben und dann 4 Karma bezahlen, um die Stufe des Nachteils Abhängigkeit um 1 zu senken.

## ANDERE ABHÄNGIGKEITEN

Die Sechste Welt ist groß und voller Versuchungen, und der Nachteil Abhängigkeit kann auch auf andere Dinge als nur Drogen angewandt werden, zum Beispiel auf BTLs, Sex oder Glücksspiel. Einige potenziell suchterzeugende Handlungen, wie etwa die Verwendung heißer VR oder die Benutzung mächtiger Foki, werden von manchen Archetypen während ihrer üblichen Aktivitäten als Shadowrunner häufiger durchgeführt. Dementsprechend kann die Spielleitung hierfür Abhängigkeitsproben verwenden. Wenn das Laster, für das eine Abhängigkeitsprobe abgelegt werden soll, keine Kraft hat, nimm an, dass es Kraft 5 hat.

### LASTER

LASTER	KRAFT
BTLs	12
Suchterzeugendes Verhalten (Sex, Glücksspiel, RPGs usw.)	5
Legales Simsinn (inklusive kalter VR)	5
Illegales Simsinn (inklusive heißer VR)	6
Verwendung magischer Foki	Summe der Stufen aller aktiven Foki, geteilt durch 2 (abgerundet)
Freudenspendende magische Wirkungen	Magieattribut des Magiewirkenden
Legale Stimulanzien (Soykaff, Nikotin usw.)	5
Freizeitdrogen ohne Effekte im Spiel	6
Stimpatches (andere Schmerz- mittel verwenden ihre Kraft)	Stufe

## ERWEITERTE REGELN FÜR SINS UND LIZENZEN

Verwendet diese Regel, wenn ihr das Spiel mit SINS und Lizenzen feiner ausgestalten wollt.

Mit dieser Regel erhalten Verifikationssysteme eine komplexere Regelmechanik als nur eine Probe auf ihre doppelte Gerätestufe gegen einen Schwellenwert in Höhe der SIN-Stufe. Verifikationssysteme mit erweiterten Fähigkeiten benötigen unterstützende Informationen in Form von biometrischen Daten (beachte, dass gefälschte Identitäten nicht an die Biometrie eines Runners angepasst sind). Zum Beispiel könnte eine niedrigstufige gefälschte SIN mit der DNA eines Huhnes verknüpft sein, wenn sie überhaupt DNA-Daten enthält. Alternativ könnte eine niedrigstufige gefälschte SIN einfach von einer armen Seele gestohlen sein, deren Dahinscheiden niemand in den Daten vermerkt hat. Bessere gefälschte SINS enthalten biometrische Daten, die plausibel die des Benutzers sein könnten, aber immer noch von jemand anderem stammen. Es ist vermutlich das Beste, wenn du gar nicht fragst, wo genau die DNA herkommt. Beachte außerdem, dass keine gefälschte SIN jemals mit deinen eigenen biometrischen Daten verknüpft sein wird, denn es ist nicht gut, wenn deine Fingerabdrücke oder deine DNA, die am Tatort eines Verbrechens gefunden werden könnten, mit deiner absolut perfekten gefälschten SIN in Verbindung gebracht werden können. Du wirst also für sehr sichere Prüfsysteme irgendwie die falsche Biometrie deiner ID zur Verfügung stellen müssen. Eine gute gefälschte SIN könnte dafür schon mit einem gewissen, endlichen Vorrat an Proben „geliefert“ werden, aber die exakte Menge und die Verfügbarkeit von Proben zum Nachfüllen ist eine Angelegenheit, über die die Spielleitung entscheidet.

Falls mit der gefälschten SIN ein Gegenstand erworben wird, für den eine Lizenz benötigt wird, mit ihr ein Sicherheitsposten durchquert wird oder sie von einem Verifikationssystem gescannt wird, wird auch eine Echtheitsprüfung durchgeführt. Dabei besteht immer die Möglichkeit, dass das Verifikationssystem die Fälschung bemerkt. Zu diesem Zeitpunkt muss der Charakter eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe der gefälschten SIN und der Stufe des Verifikationssystems ablegen. Die Seite mit den meisten Erfolgen gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt das Verifikationssystem.

Falls das Verifikationssystem eine Stufe von 5 oder höher hat, ist eine Vergleichende Probe auf Heimlichkeit (Fingerfertigkeit) + Geschicklichkeit gegen die Wahrnehmung + Intuition des Bedienpersonals erforderlich, um die benötigten gefälschten Proben passend zur SIN im Lesegerät zu drapieren. Wenn die Verifikationsprobe (s. o.) zu einem Gleichstand führt, fordert das System das Bedienpersonal auf, den Charakter in einem klären-

### DATEN, DIE VON EINEM VERFIKATIONSSYSTEM GELESEN WERDEN, UND WER WELCHE SYSTEME VERWENDET

STUFE	WAS ÜBERPRÜFT WIRD	ÜBLICHERWEISE EINGESETZT BEI ...
1	Hat die SIN ein gültiges Format?	Straßenhändler, Bars und Clubs, Patrouillendrohnen, Werbesysteme
2	Einfache Prüfung auf Anzeichen von Fälschung	Bewachte Wohnanlagen, kleine geschäftliche oder finanzielle Transaktionen, Onlinehandel
3	Wie oben plus Abfrage bei Datenbanken auf Korrektheit der Daten einer SIN	Bürogebäude, durchschnittliche Finanzangelegenheiten
4	Wie oben plus Überprüfung, ob die SIN biometrische Daten hat	Polizei und Konzernsicherheit, Börsenhandel
5	Wie oben; zusätzlich muss das Ziel einen Fingerabdruck, eine Sprachprobe oder einen Gesichtsscan passend zur SIN abgeben	Gesicherte Anlagen, Flughäfen (die Gesichtserkennung verwenden), sehr sichere Finanztransaktionen
6	Wie oben; zusätzlich: Ziel muss auch eine DNA-Probe oder einen Retinascan zur Verfügung stellen	Gesicherte Militäreinrichtungen, gesicherte Finanzzentren, Sicherheitsposten der Konzerne



den Gespräch für weitere Informationen zu befragen. Dem Charakter muss dann eine Probe auf Überreden + Charisma (Stufe des Verifikationssystems) gelingen, um die Befragung zu überstehen und die Prüfung seiner SIN erfolgreich abzuschließen.

## EINE SIN HERSTELLEN

Wie entsteht eine SIN? Die Antwort ist einfacher, als man vermuten würde. Ein Land oder ein exterritorialer Konzern mit einer AAA- oder AA-Klassifizierung stellt eine SIN aus, sobald eine Person sein Bürger wird. Klassisch findet das durch Geburt statt, falls eine Person legal in einem Land oder einem Konzernkomplex geboren wird. Die SIN wird generiert, indem man einen unglaublich komplexen mathematischen Algorithmus mit genetischen Informationen füttert, der daraus eine eindeutige Zeichenkette erzeugt. Grundlage der SIN ist also das eigene genetische Material der Person. Das garantiert, dass keine zwei SINs jemals identisch sind. Darüber hinaus bedeutet das auch, dass jedes hochstufige Verifikationssystem nicht nur Zugriff auf deinen Namen, dein Geburtsdatum, deinen Geburtsort und den Aussteller deiner SIN hat, sondern auch auf deine Blutgruppe, deine Fingerabdrücke, deine Retinascan und deine DNA. Um hier einen gewissen Schutz zu gewährleisten, werden all diese Informationen an zwei getrennten Orten gespeichert: dem Land oder dem Konzern, wo die SIN ausgestellt wurde, und in der Globalen SIN-Registratur (GSINR). Die GSINR befindet sich unter der Aufsicht der wachsamen Augen des Konzerngerichtshofs.

Bei der Suche nach einem guten ID-Fälscher geht es um mehr, als sich nur eine x-beliebige ID zu organisieren. Eine qualitativ hochwertige gefälschte SIN ähnelt dem Erfinden einer komplett neuen Person, einschließlich Krankenakten, Ausbildung, Zahlungsverkehr, gewöhnlichen Lizenzen und biometrischen Daten. Es ist eine monumentale Aufgabe. Sobald das geschafft ist, benötigt man noch das richtige biometrische Material, wenn man mit dieser SIN Sicherheitskontrollen umgehen möchte. Benötigt dieser Kontrollpunkt eventuell eine DNA-Probe? Dann sollte man besser dafür sorgen, dass man in der Lage ist, das gefälschte biometrische Material im Scanner zu platzieren. Führt der Checkpoint nur eine Gesichtserkennung durch? Dann könnte ein gutes Make-up-Set funktionieren, aber vielleicht wäre es besser, eine Gesichtsmaske zu tragen, um die Wachen davon zu überzeugen, dass man krank ist und andere nicht anstecken möchte.

aber die folgende zusätzliche Anpassung: Wenn du mit Mitgliedern der Schattengemeinschaft interagierst, gilt deine Reputation als um 10 Punkte niedriger, als sie tatsächlich ist. Andererseits gewähren dir deine über dem Gesetz stehenden Connections 1 Edge beim Erwerb von Ausrüstung (SR6, S. 244).

**SIN-Mensch (Kriminelle SIN) (8 Karma):** Diese unglücklichen Seelen wurden eines schweren Verbrechens schuldig gesprochen, weshalb ihnen als Konsequenz viele Bürgerrechte entzogen wurden. Für Personen mit einer kriminellen SIN ist es schwierig, legal Arbeit zu finden. In den Augen des Gesetzes sind sie immer die üblichen Verdächtigen bei irgendwelchen Missetaten. Zusätzlich zu den üblichen Regeln für SIN-Menschen gilt deine Reputation als um 10 Punkte niedriger, als sie tatsächlich ist, wenn du mit Gesetzeshütern oder gesetzestreuen Bürgern der Sechsten Welt zu tun hast. Dazu gehören auch Fahndungsstufenproben, die der Überprüfung dienen, ob die Fahndungsstufe steigt (SR6, S. 236). Wenn dieser Nachteil während der Charaktererschaffung gewählt wurde, erhältst du 3 zusätzliche Punkte für Connections, was die Chummer repräsentiert, die du im Gefängnis kennengelernt hast.

**Die Regel des Allsehenden Auges:** Da es unmöglich ist, seine biometrischen Spuren an allen Orten, an denen man jemals war, und von allen Überwachungsgeräten, die jemals von Polizeikräften ausgelesen werden, vollständig zu tilgen, bedeutet die Tatsache, dass die eigenen biometrischen Daten in einem Archiv gespeichert sind, dass Anonymität für Personen mit einer echten SIN deutlich herausfordernder ist als für die SINlosen. Egal, welchen SIN-Nachteil du hast, du erleidest einen Modifikator von +1 bei der Probe, um zu prüfen, ob deine Fahndungsstufe steigt.

**Einen SIN-Nachteil entfernen:** Dies umfasst mehr, als nur den eigenen Tod vorzutauschen, denn die SINs und biometrischen Daten der Verstorbenen bleiben dauerhaft gespeichert. Ist eine SIN erst einmal erstellt, erfordert ihre Entfernung aus den Systemen Maßnahmen, die über die Möglichkeiten von Shadowrunnern hinausgehen. Nach Ermessen der Spielleitung kann ein Charakter den Nachteil SIN-Mensch (Staatliche SIN) für 24 Karma (das 3-Fache des üblichen Karmabonus) entfernen. Das Entfernen einer kriminellen SIN aus den Datenbeständen erfordert 32 Karma (das 4-Fache des üblichen Karmabonus). Dieses Karma steht für die großen und zahlreichen Gefallen, die mit und für Organisationen oder Einzelpersonen erledigt werden müssen. Und auch dein Schieber erwartet sicher einen Präsentkorb.

## ALTERNATIVE SIN-NACHTEILE

Verwendet diese Regeln, um die unterschiedlichen Arten von SINs weiter auszugestalten.

**SIN-Mensch (staatliche SIN) (8 Karma):** Wie beim Nachteil SIN-Mensch (SR6, S. 81) beschrieben.

**SIN-Mensch (Konzernbürger) (8 Karma):** Personen mit einer Konzern-SIN sind in der Sechsten Welt das, was früher die Adligen waren. Nur die vertrauenswürdigsten und auserlesensten Konzernangestellten erhalten eine solche supranationale „Staats“-Angehörigkeit. Deine enge Bindung an Big Brother macht dich in den Schatten jedoch unglaublich, wo du als Verräter oder Schlimmeres angesehen wirst. Dieser Nachteil unterliegt den gleichen Regeln wie der Nachteil SIN-Mensch, hat

## HIER NICHT VERFÜGBAR

Verwendet diese Regel, wenn ihr anpassen wollt, wie leicht oder wie herausfordernd die Beschaffung bestimmter Gegenstände in eurem Spiel sein soll. Natürlich kann man auch einfach die Verfügbarkeitswerte, die Anforderungen an Lizenzen oder die Legalität von Gegenständen ändern oder die Zeit, die man braucht, um gewisse Dinge zu beschaffen. Die hier vorgestellte Regel hingegen erleichtert speziell den Erwerb legaler Gegenstände und erschwert es gleichzeitig, etwas unter der Ladentheke zu kaufen.

Ausrüstung in der Matrix zu kaufen ist einfach. Runner können sich einfach in den Host eines Versandhandels einloggen, ihre SIN und ihre Lizenzen verknüpfen



und dann so ziemlich jeden Ausrüstungsgegenstand finden. Sobald die Bestellung platziert ist, geht die Lieferung aus dem nächsten Abfertigungszentrum auf den Weg. Für alles, was es legal zu erwerben gibt, benötigt die Lieferung mit dem Standardversand eine Anzahl von Tagen gleich der Verfügbarkeit des Gegenstandes. Falls die Runner etwas schneller brauchen, gibt es auch den Expressversand zum Preis von 10 Prozent des Warenwertes. Dies senkt die Versandzeit um zwei Tage. Für Gegenstände, die eine Lizenz erfordern, wird eine Vergleichende Probe auf die Stufe der Lizenz gegen den Verfügbarkeitswert des Gegenstands abgelegt. Misslingt die Probe, wirft das System eine Fehlermeldung aus, und der Account des Runners wird für sieben Tage eingefroren. Wird ein Ausrüstungsgegenstand später mit dem Tatort eines Verbrechens in Verbindung gebracht, gelten die Lizenz und die zugehörige SIN als verbrannt.

Der Erwerb von illegaler Ausrüstung, von Ausrüstung, für die man keine Genehmigung hat, oder einfach von Ausrüstung, von der man nicht will, dass sie offiziell auf einen eingetragen wird, erfordert eine passende Connection, die einen Finderlohn von 10 Prozent verlangt. Die Connection kann nur Ausrüstung beschaffen, deren Verfügbarkeit kleiner als ihre Einflussstufe ist, und die Connection wird diese Ausrüstung nur an den Runner verkaufen, wenn ihre Loyalitätsstufe mindestens so hoch ist wie die Verfügbarkeit des Gegenstandes. Ansonsten bleibt nur die Möglichkeit, die Ausrüstung mittels Matrixsuche zu finden, einen Run auf den Hersteller abziehen, um die Ausrüstung zu stehlen, und sie anschließend zurück in dein Heimatgebiet zu schmuggeln.

## PROMINENZ UND DEKADENZ

### VERGLEICHENDE SOZIALE FERTIGKEITEN

Verwendet diese Regel, wenn ihr es der verteidigenden Partei einer Vergleichenden sozialen Probe erlauben wollt, ihre Fertigkeit statt ihre Attribute zu nutzen. Proben mit den Fertigkeiten Einfluss und Überreden werden üblicherweise gegen Willenskraft + Intuition abgelegt. Unglücklicherweise für Trickbetrüger, Verhandlungskünstler und Verhörspezialisten führt die eigene Fertigkeit bei der Anwendung von Einfluss oder Überreden schlussendlich zu keinerlei Vorteil, wenn man selbst Ziel eines Betrugs oder einer Einflussnahme ist.

Diese Regel erlaubt es dem Ziel einer Probe auf Einfluss oder Überreden, eines der Attribute der Widerstandsprobe durch seine Stufe in der entsprechenden Fertigkeit (einschließlich einer passenden Spezialisierung oder Expertise) zu ersetzen.

*Beispiel:* Die Unterhändlerin des Teams möchte mit Mr Johnson um eine höhere Bezahlung verhandeln. Mr Johnson hat Einfluss 5 (Verhandeln +2), Logik 3 und Willenskraft 4. Statt nun eine Probe auf Willenskraft 4 + Logik 3 gegen den Würfelpool der Unterhändlerin abzulegen, kann er seine Logik durch seine Fertigkeit Einfluss inklusive seiner Verhandeln-Spezialisierung ersetzen, wodurch er für seine Widerstandsprobe einen Würfelpool von 11 statt 7 hat.

## ARGUMENT UND GEGENARGUMENT

Verwendet diese Regel, wenn ihr die Bedeutung von Willenskraft bei sozialen Konflikten stärker betonen wollt. Mit dieser Regel besteht jeder soziale Konflikt aus zwei Vergleichenden Proben. Die offensive Partei legt eine normale Probe auf Einfluss oder Überreden gegen die normale Verteidigungsprobe ab (SR6, S. 96 und 98). Dann hat die andere Partei die Möglichkeit, ein Gegenargument ins Feld zu führen und ihre Fertigkeit Einfluss oder Überreden zu verwenden. Wenn die Runner zum Beispiel versuchen, den Zugangscode von einem Lohnsklaven eines Konzerns zu bekommen, könnten sie dafür Einfluss (Einschüchtern) verwenden. Der Angestellte kann dann versuchen, das Team vom Gegenteil zu überzeugen oder eventuell eine Bezahlung zu verhandeln und für die Informationen bezahlt zu werden. Die Nettoerfolge beider Proben werden notiert, und die Differenz zwischen beiden Durchgängen legt die finalen Nettoerfolge der überlegenen Partei fest.

## DER SOZIALE ZUSTANDSMONITOR

Verwendet diese Regel, wenn ihr soziale Konflikte erweitern wollt, sodass sie die Erfahrung einer Kampfbegegnung nachahmen. Jede Seite hat Zustandsmonitore und Initiativewerte und führt Handlungen gegeneinander durch, um die Verhandlung zu gewinnen, ein hartes Verhör für sich zu entscheiden oder einfach ein Ziel um ein paar Tausend Nuyen zu erleichtern. Jeder Charakter erhält dafür zusätzlich zu seinem Körperlichen und Betäubungszustandsmonitor einen neuen Zustandsmonitor. Dieser Soziale Zustandsmonitor hat 8 + (Willenskraft/2, aufgerundet) Kästchen, also genauso viele Kästchen wie der Betäubungszustandsmonitor. Immer, wenn 3 Kästchen auf dem Monitor gefüllt sind, erhält der Charakter einen Würfelpoolmalus von -1 auf seine sozialen Proben. Wenn sich der Soziale Zustandsmonitor komplett gefüllt hat, kann der Charakter erst wieder zu sozialen Proben beitragen, wenn er sich erholt hat.

Die Initiative bei sozialen Konflikten wird nicht von Implantaten oder magischen Verbesserungen beeinflusst, sondern von der Schnelligkeit des Geistes und der Kommunikation. Findet ein Treffen in der physischen Welt statt, bestimmen die Charaktere ihre soziale Initiative mit Logik + Intuition + 1W6. Bei Treffen in der Matrix oder im Astralraum wird die Initiative entsprechend der astralen bzw. der Matrixinitiative (SR6, S. 163 bzw. 179) bestimmt. Die Zeitspanne, die eine Runde in einem sozialen Konflikt in der physischen Realität umfasst, ist länger als eine Kampfrunde. Die Standarddauer einer sozialen Runde ist 1 Minute, aber dieser Zeitraum kann je nach Situation angepasst werden.

Zu Beginn des geistigen Schlagabtauschs in einem sozialen Konflikt haben sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger klare und angekündigte Ziele. Das kann nahezu alles sein: den Drogendealer dazu zu bringen, seinen Lieferanten abzusagen, Mr Johnson zu einer Bonuszahlung zu bewegen, einer Gruppe von Runnern weiszumachen, dass man rein gar nichts weiß, und so weiter. Die angreifende Partei legt wie gewohnt eine Probe auf Einfluss oder Überreden gegen die normale Verteidigungsprobe ab (SR6, S. 96 und 98). Schergen



fügen ihre Professionalitätsstufe als Würfelpoolbonus zur Widerstandsprobe hinzu, was ihren Rückhalt durch die größere Organisation repräsentiert. Der Grundschatenswert bei sozialen Angriffen beträgt 2. Die Seite, die mehr Erfolge erzielt hat, fügt dem Grundschatenswert ihre Nettoerfolge hinzu und bestimmt so den Sozialen Schaden. Falls es zu einem Gleichstand kommt, müssen beide Seiten 2 Punkten Sozialem Schaden widerstehen, was für die Erschöpfung durch das intellektuelle Kräfte-messen steht. Sozialem Schaden wird mit einer Probe auf Willenskraft widerstanden, wobei der Soziale Schaden pro Erfolg um 1 Kästchen gesenkt wird.

Der Krieg der Worte kann auf einem von zwei möglichen Wegen erfolgen. Die erste Möglichkeit ist, beide Seiten als Schergengruppe (SR6, S. 117) zu behandeln, bei der jede Partei einen Wortführer bestimmt. Jede Seite verwendet den Sozialen Zustandsmonitor ihres Wortführers, und der Wortführer legt auch die Verteidigungsproben mit seinen Werten ab. Nur die Angriffsproben erhalten pro unterstützendem Mitglied einen Würfelpoolbonus von +1. Die zweite Methode ist insofern ähnlich, als auch hier jede Gruppe einen Wortführer hat, aber statt die Regeln für Schergengruppen zu nutzen, verwenden die anderen Mitglieder des Teams die Haupthandlung *Unterstützen* (SR6, S. 46). Bei beiden Methoden darf der Wortführer nicht mehr ausgewechselt werden, sobald der Konflikt angefangen hat.

In einem sozialen Konflikt können sich die Charaktere jederzeit geschlagen geben. Die unterlegene Partei beugt sich dem Willen der überlegenen Partei. Bei einem Betrugsversuch glaubt entweder das Opfer den Betrug, oder die Person, die versucht, einen anderen hereinzulegen, gibt auf. Bei Verhandlungen entscheidet die angreifende Seite, dass jetzt kein besseres Verhandlungsergebnis mehr zu erwarten ist. Bei Einschüchterungen gibt sich der Verteidiger geschlagen und beginnt zu singen oder tut, was von ihm verlangt wird. Doch vergiss dabei nicht, dass jeder Charakter Grenzen hat, die er nicht überschreiten wird. Vielleicht hast du erfolgreich jemanden eingeschüchtert, aber wenn du erreichen möchtest, dass er jemanden umbringt, könnte er das dennoch verweigern. Du hast vielleicht die Konzernmanagerin verführt, aber deshalb gibt sie dir noch lange nicht die Geldbestände ihrer Abteilung.

Sobald das Zusammentreffen abgewickelt worden ist, sei es, weil der Soziale Zustandsmonitor einer Seite gefüllt wurde oder sie sich zurückgezogen hat, wird das endgültige Ergebnis basierend auf der Differenz des erlittenen Schadens bestimmt. Wenn die Runner zum Beispiel während der Verhandlung mit Mr Johnson und nach einigen Runden von Argumenten 4 Kästchen Sozialen Schaden erhalten haben, der Johnson hingegen 8 Kästchen einstecken musste, sind das unterm Strich 4 Nettoerfolge der Runner in diesem sozialen Konflikt.

Die Erholung von einer harten Debatte ist oft schnell und einfach. Solange ein Charakter beim Verlassen der Situation noch freie Kästchen auf seinem Sozialen Zustandsmonitor hat, werden alle Sozialen Schadenskästchen automatisch geheilt. Eine Situation zu verlassen bedeutet, sich von seinem vormaligen Kontrahenten wegzubewegen und sich im Abenteuer zur nächsten Szene oder zum nächsten Abschnitt zu begeben. Falls der Soziale Zustandsmonitor eines Charakters komplett gefüllt ist, bleibt diese Menge an mentaler Belastung auch über die aktuelle Szene oder Situation hinweg bestehen und wird den Runner bei allen sozialen Proben so lange behindern, bis er sich mindestens 8 Stunden lang ausruhen kann.

## BEISPIEL FÜR EINEN SOZIALEN KONFLIKT

Ein Team von Runnern versucht, Spanky, den Bliss-Dealer, dazu zu bringen, seinen Lieferanten zu verpfeifen. Der Wortführer des Runnerteams ist Teller. Spanky hat einen Sozialen Zustandsmonitor von 9 Kästchen, Teller hat 10 Kästchen.

### TELLER

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M
2	6	3	2	3	2	4	8	5	6

**Fertigkeiten:** Einfluss 5 (Verhandeln +2), Überreden 6 (Schauspielern +2)

### SPANKY (PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2)

K	G	R	S	W	L	I	C
2	2	2	2	2	2	2	2

**Fertigkeiten:** Einfluss 3, Überreden 3

Beide Seiten würfeln ihre soziale Initiative – Teller hat Initiative 9, Spanky hat 8. Teller entscheidet sich, erst mal zu versuchen, den Dealer dazu zu überreden, die Informationen herauszurücken. Teller würfelt mit Überreden (Schauspielern) + Charisma + 3 Würfeln als Bonus durch die Regeln der Schergengruppe – seines Teams – gegen Spankys Willenskraft + Intuition + Professionalitätsstufe. Teller erzielt 6 Erfolge, Spanky 3 Erfolge. Spanky sieht sich also mit 5 Kästchen Sozialem Schaden (Grundschatenswert 2 + 3 Nettoerfolge) konfrontiert, denen er mit Willenskraft 2 widerstehen kann. Er erzielt 1 Erfolg und vermerkt die verbleibenden 4 Kästchen auf seinem Sozialen Zustandsmonitor. Spanky steigt in Tellers Spiel ein, aber er will selbst einen Vorteil daraus ziehen. Er entscheidet sich ebenfalls fürs Überreden und legt eine Probe auf Überreden + Charisma – Verletzungsmodifikator gegen Tellers Willenskraft + Intuition ab. Spanky erzielt 3 Erfolge, Teller hingegen nur 2 Erfolge, sodass Teller versuchen muss, mit seiner Willenskraft 3 Kästchen Sozialem Schaden zu widerstehen. Er erzielt 2 Erfolge, sodass er 1 Kästchen Sozialen Schaden erleidet.

In der zweiten Runde beschließt Teller, seine Strategie zu ändern und den Dealer einzuschüchtern, damit der seinen Lieferanten preisgibt. Teller würfelt mit Einfluss + Charisma – Verletzungsmodifikator + 3 Würfeln durch sein Team gegen Spankys Willenskraft + Intuition + Professionalitätsstufe – Verletzungsmodifikator, was schlussendlich dazu führt, dass Spanky 3 Kästchen Sozialem Schaden widerstehen muss und nach der Widerstandsprobe 2 Kästchen Sozialen Schaden erleidet. Spanky beginnt zu begreifen, dass die Dinge nicht ganz nach Plan für ihn laufen, und entscheidet, es mit Gebräuche zu versuchen und auf diesem Weg sein Gesicht zu wahren. Er würfelt mit Einfluss + Logik – Verletzungsmodifikator gegen Tellers Willenskraft + Logik. Obwohl Spanky damit am Ende doch noch Tellers wunden Punkt ins Visier genommen hat, ist sein soziales Kapital verbraucht, und er trifft Teller nicht. Anstatt weiter zu verlieren, stimmt er zu, dem Team zu erzählen, was er weiß, was diesen sozialen Konflikt beendet.



## SOZIALE MANÖVER

### EDGE-HANDLUNGEN

- **Das ist nicht dasselbe:** Wenn du Einfluss oder Überreden mit Charisma einsetzt, füge deinem Würfelpool deinen Wert in Logik hinzu. Kosten: 4 Edge.
- **Willst du mich verarschen?:** Wenn dein Gegner ein logisches Argument gegen dich ins Feld führt, füge dem Pool deiner Widerstandsprobe deinen Wert in Charisma hinzu. Kosten: 4 Edge.

### VORTEIL

**Philosophischer Debattierclub:** Du hast unter der Anleitung von Meisterdebattierern gelernt und eine Expertise für sozial wirksame Argumente erworben. Du erlangst Zugang zu den unten aufgeführten Sozialen Handlungen. Kosten: 5 Karma.

### SOZIALE HANDLUNGEN

- **Falsche Schlussfolgerung (I):** Du bist in der Lage, eine Reihe unzusammenhängender Argumente in deine Ausführungen einzuflechten, sodass dein Gegenüber verwirrt wird. Gib eine Nebenhandlung aus, um die Edge-Kosten für die Edge-Handlung *Das ist nicht dasselbe* um 1 zu senken.
- **Flinke Zunge (J):** Durch Ausgeben einer Nebenhandlung kannst du deine Überreden-Fertigkeit zum Pool deiner sozialen Verteidigungsprobe addieren.
- **Gezinkte Karten (I):** Wenn du eine Nebenhandlung aus gibst und dir eine Probe auf Überreden + Logik (3) gelingt, erhält dein Ziel einen Würfelpoolmalus von -3 auf seine soziale Verteidigungsprobe.

### SOZIALE EINSTELLUNG

Verwendet diese Regel, wenn ihr den Charakteren die Möglichkeit einräumen wollt, einen NSC zu überrumpeln und ihn so zu beeinflussen, bevor Proben auf Einfluss oder Überreden abgelegt werden.

Als optionaler Überraschungsangriff im Sozialen Kampf oder als eine Erfolgsprobe auf Einfluss kann der Versuch unternommen werden, die Meinung des NSCs zu beeinflussen, statt irgendeine Form von Angriff gegen seinen Sozialen Zustandsmonitor durchzuführen. Ein Erfolg bei diesem Versuch verbessert die Einstellung des NSCs um eine Kategorie.

#### EINSTELLUNG

#### EFFEKT

Feindlich	Der Verteidiger erhält 1 Edge bei sozialen Verteidigungsproben.
Misstrauisch	Der Verteidiger erhält 1 Edge bei sozialen Verteidigungsproben, muss diesen Punkt aber direkt für die Probe ausgeben, sonst geht er verloren.
Neutral	Es gibt keine zusätzlichen Malus oder Boni.
Positiv	Der Angreifer erhält 1 Edge bei sozialen Proben, muss diesen Punkt aber direkt für die Probe ausgeben, sonst geht er verloren.
Freundlich	Der Verteidiger kann kein Edge für soziale Verteidigungsproben ausgeben.

- **Rhetorischer Tiefschlag (I):** Du bist geübt darin, persönliche Angriffe in deine Argumente einzuflechten. Der erfolgreiche Einsatz dieser Handlung verursacht den Verlust einer Stufe Loyalität, wenn du sie gegen eine deiner Connections verwendest. Wenn du einen verbalen Angriff durchführst und diese Nebenhandlung einsetzt, erhältst du +1 auf deinen Sozialen Schadenswert.

## EIGENE VOR- UND NACHTEILE ERSCHAFFEN

Verwendet diese Regel, wenn ihr die Kosten von Vor- oder Nachteilen anpassen wollt oder eure eigenen Vor- oder Nachteile für euer Spiel erschaffen wollt. Diese Regel stellt ein Bündel an Richtlinien für Kosten und Nutzen von Vor- und Nachteilen zusammen. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, Vor- und Nachteile mit mehr als einer Wirkungsstufe zu erschaffen. In eurem Spiel könntet also zum Beispiel der Nachteil Inkompetenz Stufen haben, die das Maximum der Fertigungsstufe anpassen.

Eine Anmerkung: Die bereits bestehenden Vor- und Nachteile wurden nicht mit diesem System erschaffen.

### VORTEILE

VORTEIL	KARMAKOSTEN
Entfernen einer Beschränkung des Edge-Einsatzes (z. B. Beidhändigkeit)	4
Entfernen eines Würfelpoolmalus von -1 für Handlungen (z. B. Erhöhte Konzentrationsfähigkeit oder Hohe Schmerztoleranz)	6
Erhalt von Edge für Attributproben	12
Erhalt von Edge für Fertigungsproben	10
Erhalt von temporärem Edge für Attributproben	7
Erhalt von temporärem Edge für Fertigungsproben	5
Erhöhen des Maximums für Fertigkeiten oder Attribute	12
Erhöhen des Verteidigungswerts um 1	4
Erweitern des Zustandsmonitors um 1 (z. B. Robust Gebaut)	4
Erzeugen eines Würfelpoolmalus von -2 für Angriffe gegen dich (z. B. Astrales Chamäleon, Unauffälligkeit)	9
Neue sensorische Fähigkeit (z. B. Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sonar)	8
Schutzgeist/-sprite	10
Umwandeln von Betäubungsschaden in Körperlichen Schaden	3
Verringern der Zeitspanne bei Proben (z. B. Geborener Schrauber, Schnellheilung)	8

### NACHTEILE

Es gibt eine Menge von Nachteilen, deren negative Auswirkungen nicht in jedem Run relevant sind. Nachteile wie zum Beispiel Allergien, Zwänge, Phobien und andere Nachteile, die nur gelegentlich auftreten, haben einen geringeren Karmabonus, weil sie seltener ausgelöst werden.



Oft hat der Effekt neben der Frequenz des Auftretens auch eine Schwere. Für die Auftretenshäufigkeit empfehlen wir einen Bereich von 2 bis 12 Karma. Das bedeutet dann 2 Karma pro Stufe, wobei die Zeitabschnitte analog zur Tabelle *Entzugerscheinungen* (SR6, S. 77) sind, oder aber 3 Karma pro Stufe mit einer Häufigkeit analog zur Allergietabelle (SR6, S. 78). Karmaboni für die Schwere und die Würfelpoolmalus findest du in der untenstehenden Liste.

Andere Nachteile wie zum Beispiel Gremlins werden nur als Ergebnis eines bestimmten Würfelwurfs ausgelöst. Hier würfelt der Spielende mit 2W6, und wenn wenigstens ein Würfel eine 1 zeigt, löst der Effekt aus. In dieser Version verleiht der Nachteil 6 Bonuskarma. Er kann auf mehrere Stufen erweitert werden, zum Beispiel so, dass der Effekt bei 1 oder 2 auslöst und dann 12 Bonuskarma wert ist.

NACHTEIL	KARMAKOSTEN
Beim Berechnen eines Patzers zählen 1en und 2en	10
Charakter ist das offensichtliche Ziel und wird bevorzugt Opfer von Angriffen (z. B. Feindliche Geister/Sprites)	4
Erhält in einer bestimmten Situation einen Würfelpoolmalus von -2 (z. B. Allergien)	2
Erhöhte Zeitintervalle oder verringerte Initiative	6
Erleidet alle 60 Sekunden automatisch 1 Kästchen Schaden (z. B. Allergien)	2
Gegenseite erhält 1 Edge (z. B. Elfenposer, Orkposer)	6
Gegenseite erhält einen Würfelpoolbonus von +1 auf eine bestimmte Probe (z. B. Auffälliger Stil, Chronisch Unpünktlich)	2
Kann bei einer Attributprobe kein Edge ausgeben (z. B. Ungehobelt)	10
Kann bei einer Fertigkeitprobe kein Edge ausgeben	8
Kann in einer bestimmten Situation kein Edge erhalten oder ausgeben	10
Kann kein Edge erhalten	8
Kann ohne Probe (Schwellenwert 3) kein Edge erhalten (z. B. Schlaflosigkeit, Verunsichert)	6
Steuerabgaben (z. B. SIN-Mensch, Verpflichtungen)	1 pro Prozent
Verdoppelt Verletzungsmodifikatoren oder Essenzkosten	8
Verringert das Maximum für eine Fertigkeit oder ein Attribut um 1	8
Verringert die Anzahl an Kästchen für einen Verletzungsmodifikator um 1	3

## BEISPIELE FÜR DAS ERSCHAFFEN EIGENER VOR- UND NACHTEILE

### GEBORENER MITLÄUFER

Wenn es darum geht, Verantwortung zu übernehmen, bist du es, der schnell auf jemand anderen zeigt. Es gibt deshalb immer wieder Probleme, wenn du deine Meinung abhängig davon änderst, was irgendjemand zuletzt gesagt hatte.

**Bonus:** 12 Karma

**Auswirkung:** Du kannst nur dann Edge für eine soziale Probe ausgeben, wenn dir eine Probe auf Willenskraft + Logik (3) gelingt. Zusätzlich wird dein Initiativewert in der ersten Runde eines Kampfes halbiert (abgerundet).

### TAKTISCHES GENIE

Du hast an einer Elite-Militärakademie studiert, danach an mehreren Kriegsschauplätzen gedient und deine Einheit mit intelligenten Taktiken geführt.

**Kosten:** 5 Karma

**Auswirkung:** Du erhältst 1 Edge für Proben mit der Fertigkeit Taktiken kleiner Einheiten, das sofort für die entsprechende Probe ausgegeben werden muss und ansonsten verfällt.

## ZUSÄTZLICHE HANDLUNGEN MIT DEM SCHICKSALSWÜRFEL

Verwendet diese Handlungen, wenn ihr mehr Möglichkeiten ins Spiel bringen wollt, die vom Schicksalswürfel Gebrauch machen. Die Mechanik des Schicksalswürfels fügt dem Ausgang riskanter Aktionen mehr Varianz hinzu. Bei allen Handlungen in diesem Abschnitt kann maximal ein Schicksalswürfel hinzugefügt werden.

### PROBEN BEI UNGEÜBTEN FERTIGKEITEN

Selbst wenn du keine Ahnung hast, was du da eigentlich tust, kannst du manchmal mit etwas Glück einen fantastischen Erfolg erzielen – oder eine unerwartete Katastrophe auslösen. Für eine Nebenhandlung kann der Runner einen Schicksalswürfel hinzufügen, wenn er eine Probe in einer ungeübten Fertigkeit (SR6, S. 95) ablegt.

### WAGHALSIGE TAKTIKEN

Manchmal möchtest du alles aufs Spiel setzen, wenn du die Würfel rollen lässt. Vielleicht stürzt du dich gerade in eine Verhandlung und hast dieses eine Killerargument, aber es birgt ein übertrieben hohes Risiko. Vielleichtfeuerst du aus der Hüfte. Das könnte dir den alles entscheidenden Vorteil geben, aber es könnte genauso gut spektakulär scheitern. Für eine Nebenhandlung kann der Runner seiner nächsten Probe einen Schicksalswürfel hinzufügen.

### ZAUBERANPASSUNG

Bei einer beliebigen Zauberanpassung (Hochdrehen, Fläche Vergrößern) kannst du versuchen, noch ein bisschen mehr aus dem Zauber herauszuquetschen – aber diese Anstrengung könnte auch nach hinten losgehen. Wenn du eine Nebenhandlung ausgibst, kannst du einen Schicksalswürfel zu deiner nächsten Hexereiprobe addieren.







# (META) MENSCHLICHE RESSOURCEN

Es gibt ein altes Sprichwort in den Schatten: „Du bist, wen du kennst.“ Jeder Runner ist nur so gut wie seine Connections. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit ein paar neuen Möglichkeiten, Connections einzusetzen. Connections können alle Arten von nützlichen Informationen haben, Dienstleistungen unter der Ladentheke anbieten und eine Quelle für alle Arten nicht zurückverfolgbarer – und oft auch illegaler – Ausrüstung sein. Dieses Kapitel erweitert das Material aus *Shadowrun 6* durch einige neue Informationen zu existierenden Connections, eine Liste neuer Connections und erweiterte Regeln zur Verwendung von Connections.

## CONNECTIONTYPEN

Zusätzlich zu ihrer Einfluss- und Loyalitätsstufe (SR6, S. 53) haben Connections einen Typ, manchmal auch zwei, der darüber entscheidet, auf welche Ausrüstung, welche Dienstleistungen und welche Informationen die Connection am ehesten Zugriff hat. Connections können die folgenden Typen haben: Akademisch, Konzern, Magie, Matrix, Medien, Medizinisch, Organisiertes Verbrechen, Regierung, Straße und Technisch. Jeder Runner weiß, dass man seinen Taliskrämer nicht darum bittet, Cyberware zu beschaffen. Das ist eine Aufgabe für einen guten Straßendoc. Genauso verhält es sich, wenn du nach Dreck über den CEO eines örtlichen A-Kons graben möchtest. Du wirst nicht viel Erfolg dabei haben,

eine Gang-Anführerin draußen in den Barrens zu fragen, aber du kannst darauf wetten, dass viele Konzernsekretäre mit dem örtlichen Konzerngetratsche auf dem Laufenden sind.

**Akademisch:** Hierzu gehören alle Arten von Ausbildern, Forschern und Intellektuellen ebenso wie Fachleute wie etwa Rechtsanwälte und Buchhalter. Üblicherweise ruft man diese Connections an, um zu sehen, was sie wissen, und nicht unbedingt, was sie für einen tun können – es sei denn, man braucht einen Rechtsanwalt.

**Konzern:** Das können Angestellte eines der Großen Zehn sein, oder sie könnten für ein kleineres, örtliches Unternehmen arbeiten. Auf jeden Fall haben sie Insiderwissen über die Konzernwelt. Zusätzlich zu Informationen könnte dieser Connectiontyp Zugriff auf eine Quelle für Produkte des grauen Marktes haben oder in der Lage sein, gewisse Konzerndienstleistungen zur Verfügung zu stellen.

**Magie:** Arkanspezialisten, Taliskrämer, Verzauberer und alle anderen, die magische Dienstleistungen anbieten, fallen unter diesen Typ. Diese Connections können Reagenzien, alchemistische Erzeugnisse, Foki und Zaubersprüche beschaffen. Zu diesem Connectiontyp gehören auch alle Connections, die durch Magie überhaupt erst möglich sind: freie Geister, Gestaltwandler, Ghule und andere Infizierte.

**Matrix:** Deckmeister, Techniker, Programmierer, Systemadmins der verschiedenen Schattenforen und der Barkeeper in deinem Lieblings-Matrix-Nachtclub fallen



unter diesen Connectionstyp. Sie können die neuesten Matrixgerüchte weitergeben und eine Quelle für die heißeste Technik sein.

**Medien:** Nicht nur Reporter, Redakteure und Piratensender, sondern jeder, der seinen Lebensunterhalt im Scheinwerferlicht verdient – wie zum Beispiel Sportler, Rocker und Sim-Stars – gehört in diese Kategorie. Typischerweise ruft man sie wegen ihrer Informationen oder wegen dem an, was sie herausfinden können.

**Medizinisch:** Sanitäter, Straßendocs, Apothekenangestellte und Cyberchirurgen sind die Leute, die man anruft, wenn man medizinische Dienstleistungen braucht oder nach neuer Bodytech sucht.

**Organisiertes Verbrechen:** Diese Connection könnte ein Mitglied der Mafia, der Triaden, der Yakuza, der Vory oder sogar einer der größeren, landesweit operierenden Gangs sein. Ihre Verbindungen zum organisierten Verbrechen sind es, was diese Connection von gewöhnlichen Straßenkriminellen unterscheidet. Eine solche Connection kann eine gute Quelle für Schwarzmarktwaren und Informationen über Konkurrenten ihres Syndikats sein.

**Regierung:** Obwohl die Polizei und die städtischen Dienstleistungen heutzutage alle in Unternehmenshand sind, zählen sie immer noch als „für die Regierung arbeitende Personen“, ebenso wie das Militär und tatsächliche öffentliche Bedienstete. Connections in der Regierung sind in der perfekten Position, um etwas Fahndungsdruck von den Runnern zu nehmen oder um Informationen über Einträge in ihrer Strafakte – oder anderer Leute Strafakten – weiterzugeben.

**Straße:** Alle Arten von SINlosen, die am Rande der Gesellschaft leben, fallen in diese Kategorie: Schmuggler, Ganger, Kojoten, Drogendealer, Betrüger, Kleinkriminelle, Squatter, Prostituierte und andere gescheiterte Existenzen, einschließlich der meisten Shadowrunner.

**Technik:** Dieser Typ deckt alle Connections ab, die mit Fahrzeugen, Drohnen oder anderen mechanischen Geräten arbeiten oder sie steuern. Fahrzeugausschlechter, Taxifahrer, Drohnenhändler, T-Bird-Piloten und Schrottplatzbetreiber gehören in diese Kategorie, genauso wie Schlosser, Bauarbeiter und sogar Sprengstoffexperten. Sie sind es, die du anrufen kannst, wenn du eine Transportmöglichkeit brauchst, eine neue Maschine kaufen oder gebaut haben möchtest, Fahrzeugmodifikationen oder Reparaturen erledigt haben möchtest oder sogar, wenn du etwas gesprengt haben möchtest.

## VERWENDUNG VON CONNECTIONSTYPEN

Der Typ einer Connection hat direkten Einfluss auf das, was sie für den Runner tun kann – er beeinflusst die Informationen, die bei der Beinarbeit verfügbar sind, und welche Ausrüstung die Connection beschaffen kann. Einige Dienstleistungen sind nur von Connections bestimmter Typen erhältlich – zum Beispiel können nur Connections vom Typ Regierung, in der Regel Connections bei der Polizei, dazu verwendet werden, die Fahndungsstufe der Runner zu senken.

Für die Beinarbeit (eine Probe auf Einflussstufe + Einflussstufe, s. Tabelle *Beinarbeit*, SR6, S. 53) oder wenn der Charakter entsprechende Ausrüstung sucht, gilt die Einflussstufe der Connection als um 1 höher, wenn die gesuchte Ausrüstung oder die gesuchte Information

## ERWEITERTE REGELN FÜR CONNECTIONS BEI DER CHARAKTERERSCHAFFUNG

Anstatt bei der Charaktererschaffung eine feste Begrenzung in Höhe des Charismas des Charakters für die Einfluss- und Loyalitätsstufe einer Connection festzulegen, verwendet die folgenden Regeln. Die Regeln in diesem Kasten gelten nicht für Gruppen-Connections. Diese haben ihre eigenen Regeln, die ab Seite 188 beschrieben werden.

- Der anfängliche Pool von  $[\text{Charisma} \times 6]$  Punkten für die Einfluss- und Loyalitätsstufen von Connections kann für je 1 Karma um 1 erhöht werden.
- Die harte Obergrenze für die Einfluss- und Loyalitätsstufe einer Connection im Rahmen der Charaktererschaffung beträgt 8. Keiner dieser beiden Werte kann höher als 8 sein, egal, wie viele Punkte noch übrig sind.
- Charaktere dürfen Punkte zwischen Loyalitäts- und Einflussstufe beliebig verschieben, sodass die weiche Obergrenze der Summe aus Einfluss- und Loyalitätsstufe gleich dem doppelten Charisma des Charakters ist. Dies verändert nicht die harte Obergrenze von maximal 8 für die Einfluss- bzw. Loyalitätsstufe.
- Diese weiche Obergrenze kann für je 1 Karma um 1 erhöht werden. Auch dies verändert nicht die harte Obergrenze von maximal 8 für die Einfluss- bzw. Loyalitätsstufe.
- Zusätzlich zur Festlegung der Einfluss- und Loyalitätsstufe muss der Connection ein Typ zugewiesen werden. Eine Connection kann auch zwei Typen haben. Das verleiht ihr eine breitere Spanne an verfügbarer Ausrüstung oder Informationen, macht sie aber gleichzeitig weniger fokussiert und etwas weniger effektiv.

Beispiel: Ein Charakter mit Charisma 4 hat 24 Punkte für Connections, die er für den Erwerb von Stufen in Loyalität und Einfluss verwenden kann. Für 2 Karma kann er weitere 2 Punkte erwerben und hat dann 26 Punkte für Connections zur Verfügung. Jede einzelne Connection hat eine weiche Obergrenze von 8 Punkten ( $\text{Charisma} \times 2$ ), was bedeutet, dass die Summe aus Loyalitäts- und Einflussstufe maximal 8 betragen darf. Mögliche Verteilungen wären also 4/4, 5/3, 3/5, 6/2, 2/6, 7/1 und 1/7. Für weitere 2 Karma wird die weiche Obergrenze für eine Connection um 2 erhöht, in diesem Fall also auf 10 ( $[\text{Charisma} \times 2] + 2$ ). Dadurch werden keine zusätzlichen Punkte für Connections erworben, es ermöglicht lediglich, dass in diese Connection mehr Punkte investiert werden können. Die harte Obergrenze für die Loyalitäts- bzw. Einflussstufe der Connection bleibt 8, das Erhöhen der weichen Obergrenze auf 10 kann hier also nicht dazu verwendet werden, eine Connection mit 9/1 zu kaufen. Der maximale Unterschied für Loyalitäts- und Einflussstufe liegt in diesem Fall bei 8/2 oder 2/8.

gut zum Typ der Connection passt. Andere, ähnliche Connectionstypen verwenden stattdessen ihre tatsächliche Einflussstufe, und Connections eines gegensätzlichen Typs verwenden eine um 1 niedrigere effektive Einflussstufe. Die Spielleitung kann auch entscheiden, dass



ungeeignete Connections ihre Einflussstufe um 2 senken müssen, zum Beispiel wenn man eine Straßenconnection nach Konzerninformationen fragt. Connections können darüber hinaus eine bestimmte Zugehörigkeit haben, die ihre effektive Einflussstufe weiter erhöht. So könnte zum Beispiel eine Lone-Star-Ermittlerin aus Seattle die Typen Regierung und Konzern haben, und Beinarbeit zu ihrer spezifischen Zugehörigkeit (Stadtgebiet Seattle, Strafverfolgung, der OmniStar-Konzern) würde ihre Einflussstufe für diese Untermenge von Informationen um weitere 1 erhöhen. Es gibt keine speziellen Malus, wenn eine Connection keine geeignete Zugehörigkeit besitzt, aber die Spielleitung kann einen solchen Malus anwenden, wenn sie es für angebracht hält. Einige Connections können einen zweiten Typ haben, beispielsweise die Lone-Star-Ermittlerin im obigen Beispiel. So erlangt man Zugriff auf eine größere Spanne an Informationen und Ausrüstung, aber dafür verliert man die oben erwähnte effektive Erhöhung der Einflussstufe um 1, die eine Connection mit nur einem Typ hätte.

Wenn eine Connection verwendet werden soll, um Ausrüstung zu erwerben (s. SR6, S. 244), muss die Verfügbarkeit des Ausrüstungsgegenstandes kleiner sein als diese modifizierte Einflussstufe der Connection, wobei der Typ der Connection und alle weiteren Faktoren berücksichtigt werden.

Bei Connections, die während der Charaktererschaffung erworben werden, können die Spielenden den Typ der entsprechenden Connection auswählen, aber Connections, die im Verlauf des Spiels hinzugewonnen werden, erhalten einen von der Spielleitung festgelegten Typ. Auch hier gilt, dass Connections einen oder zwei Typen haben können, aber diejenigen mit zwei Typen sind weniger effektiv als Connections mit nur einem Typ. Wie immer hat die Spielleitung das letzte Wort, welcher Typ für die gesuchte Information oder Ausrüstung passend ist.

## EINFLUSSSTUFEN VON CONNECTION-ARCHETYPEN

Die Einflussstufe ist sowohl ein Maß dafür, wie viel eine Connection weiß, als auch eine Beschränkung dafür, welche Ausrüstung sie beschaffen kann. Was also ist der Unterschied zwischen einem Streifenpolizisten, der gerade seinen ersten Tag im Dienst hat, und dem Polizeichef? Hauptsächlich seine Einflussstufe. Connections werden auf ähnliche Weise kategorisiert wie Spielercharaktere, wo ein Archetyp ebenfalls einen breiten Querschnitt an Individuen repräsentiert. Zum Beispiel lässt sich der Archetyp des Mafia-Consigliere (SR6, S. 213) auch als Yakuza-Wakagashira oder als Weihrauchmeister der Triaden verwenden. Mit einer niedrigeren oder höheren Einflussstufe kann dieser eine Connection-Archetyp auch jede andere Figur des organisierten Verbrechens vom Straßenschläger bis hinauf zum Don oder Oyabun repräsentieren. Im Wesentlichen ändert sich nur der Titel, aber die Spielleitung kann auch das Profil anpassen, um den unterschiedlichen Stufen an Erfahrung Rechnung zu tragen, die mit dem Titel verbunden sind. Dazu wird eine Anzahl Punkte gleich der doppelten Differenz der Einflussstufe zu den Attributen der Connection addiert (oder von ihnen subtrahiert). Die Spielleitung kann das auch für Fertigkeiten machen, genauso wie sie alle Fertigkeiten hinzufügen oder entfernen kann, die sie als (un)passend empfindet.

## DIE EINFLUSSSTUFE EINER CONNECTION ERHÖHEN

Ein Runner kann seine Zeit, seine Nuyen und sein Karma investieren, um seinen Connections dabei zu helfen, ihren Einfluss zu erweitern und dadurch neue Ebenen in ihrem Beruf zu erklimmen. Dies ist eine einschneidende Investition der Zeit und Energie eines Runners. Um die Einflussstufe einer Connection um 1 zu erhöhen, braucht es etwas Einfluss (also Karma), Zeit und Geld (s. Tabelle). Wenn die Einflussstufe einer Connection steigt, erhöht die Connection außerdem ein Attribut und eine Fertigkeit um je 1. Einer Connection dabei zu helfen, ihre Einflussstufe zu erhöhen, bringt dem Charakter [neue Einflussstufe] Gefallen bei dieser Connection ein (siehe S. 186 für weitere Informationen zu Gefallen).

### ERHÖHUNG DER EINFLUSSSTUFE – KOSTEN

NEUE EINFLUSSSTUFE	KARMA	ZEIT	GELD
2	2	2 Wochen	2.000 ¥
3	3	3 Wochen	3.000 ¥
4	4	4 Wochen	12.000 ¥
5	5	5 Wochen	15.000 ¥
6	6	6 Wochen	18.000 ¥
7	7	7 Wochen	35.000 ¥
8	8	8 Wochen	40.000 ¥
9	9	9 Wochen	45.000 ¥
10	10	10 Wochen	100.000 ¥
11	11	11 Wochen	110.000 ¥
12	12	12 Wochen	120.000 ¥

## CONNECTIONS: ERWEITERTE INFORMATIONEN

In diesem Abschnitt wird beschrieben, welche Typen für die in SR6 beschriebenen Connections passen und was typische Einflussstufen sind.

### BARKEEPER

**Typische Einflussstufe:** 1

**Typ der Connection:** Straße (alternativ Konzern, Matrix oder Magie)

Die volle Bandbreite von Angestellten in Restaurants, Bars und Nachtclubs fällt unter diesen Archetyp, einschließlich Köchen, DJs, Bedienungen, Türstehern und Strippnern. Der genaue Typ hängt von der Art des Etablissements ab, in dem die Connection arbeitet. Bei einer höheren Einflussstufe wäre dieser Archetyp ein Manager oder Clubbesitzer. Größere und prestigeträchtigere Etablissements werden alles in allem auch immer eine höhere Einflussstufe nach sich ziehen. Jeder, der im Dante's Inferno arbeitet, wird eine höhere Einflussstufe haben als seine Äquivalente in Joe's Bar & Grill.





## MAFIA-CONSIGLIERE

**Typische Einflussstufe:** 4

**Typ der Connection:** Organisiertes Verbrechen

Dieser Archetyp repräsentiert das gesamte Spektrum des organisierten Verbrechens. Während der Consigliere die mittlere Ebene des organisierten Verbrechens darstellt, stehen niedrigere Einflussstufen für Vollstrecker auf Straßenebene wie Soldati oder Kobun. Mit einer höheren Einflussstufe kann diese Connection zum Oyabun oder Don werden.

## MECHANIKER

**Typische Einflussstufe:** 2

**Typ der Connection:** Technik (alternativ Konzern oder Straße)

Auto- und Drohnenhändler, Fahrzeugausschlachter und Anbieter von Fahrdiensten wie Taxifahrer oder Schmuggler fallen unter diesen Archetyp. Mit einer höheren Einflussstufe könnte die Connection ein hochqualifizierter Selbstständiger, ein Ingenieur in der Designabteilung eines Konzerns oder der Besitzer eines Unternehmens sein.

## MR JOHNSON

**Typische Einflussstufe:** 3

**Typ der Connection:** Straße (alternativ Konzern, Organisiertes Verbrechen oder Regierung)

Ein Mr Johnson könnte ein ehemaliger Freischaffender sein, ein Schieber, der als Strohmann für einen anderen Johnson arbeitet, oder er könnte direkt die Interessen der mächtigsten Einzelpersonen, Konzerne oder Regierungen der Sechsten Welt vertreten. Falls die Connection ihre Geschäfte damit macht, Runner

anzuheuern, ist ihr Name Mr Johnson, Tanaka-san oder Herr Schmidt, und zwar unabhängig von ihrer tatsächlichen Einflussstufe.

## SCHIEBER

**Typische Einflussstufe:** 3

**Typ der Connection:** Straße (alternativ Konzern, Matrix, Magie, Organisiertes Verbrechen oder Regierung)

Schieber sind die Art von Schattenconnections, die immer wissen, wen man anrufen muss, wenn es etwas zu erledigen gilt. Manchmal erfüllen sie auch die Rolle des Mr Johnson. Sie können unabhängig sein, für einen der Großen Zehn arbeiten, für ein Syndikat des organisierten Verbrechens oder sogar für einen Drachen. Sie können auf eine bestimmte Einflussosphäre spezialisiert sein wie ein Hehler, Infobroker oder Kredithai. Schieber neigen dazu, zeitlebens denselben Titel zu behalten, unabhängig von ihrer tatsächlichen Einflussstufe. Sie erweitern einfach ihr Netzwerk und werden schrittweise besser in dem, was sie tun.

## STRASSENDOK

**Typische Einflussstufe:** 4

**Typ der Connection:** Medizinisch (alternativ Konzern, Magie, Organisiertes Verbrechen oder Straße)

Alle Arten von Biotechnikern fallen unter diesen Archetyp. Dienstleister für Erste Hilfe und medizinische Versorgung wie Straßenschamanen, Krankenpfleger und Rettungssanitäter haben eine eher niedrige Einflussstufe. Ein Tamanous-Organräuber hat eventuell eine noch geringere Einflussstufe. Auf der anderen Seite haben auf Medizin spezialisierte Konzernmagier und Cyberchirurgen in Delta-Kliniken eine signifikant höhere Einflussstufe.



## STREIFENPOLIZIST

Typische Einflussstufe: 2

Typ der Connection: Regierung (alternativ alle anderen außer Organisiertes Verbrechen)

Unter den Archetyp des Streifenpolizisten fallen außerdem Disponenten und Rechtshelfer, und mit einer niedrigeren Einflussstufe könnte es sich auch um einen Spitzel, einen Mietpolizisten oder einen Wachmann handeln. Mit einer höheren Einflussstufe wären auch ein Undercover-Polizist, ein Sergeant, ein Detective, ein FBI- oder CIA-Agent, ein Commander oder sogar jemand im Rang eines Direktors einer nationalen Behörde denkbar. Spezialisten innerhalb einer Abteilung könnten sich auf ein bestimmtes Betätigungsfeld wie magische Ermittlungen, Matrixverbrechen oder Öffentlichkeitsarbeit konzentrieren und dann jedem anderen Typ angehören, außer vielleicht dem organisierten Verbrechen.

## TALISKRÄMER

Typische Einflussstufe: 3

Typ der Connection: Magie (alternativ Konzern, Organisiertes Verbrechen oder Straße)

Alchemisten, Taliskrämer, Talisschmuggler und Verzauberer ebenso wie Sagenmeister und Arkanisten sind eine Quelle für Zaubersprüche, Foki und Reagenzien. Die Titel haben im Einzelnen mehr damit zu tun, wie die Connection arbeitet oder was ihr Spezialgebiet ist, weniger mit ihrer Einflussstufe, die lediglich ein Maß dafür ist, wie gut die Connection in ihrem Spezialgebiet ist.

### OPTIONALE REGEL ZUR VERWENDUNG VON CONNECTIONS

Jede Connection ist eine lebende Person mit ihren eigenen Problemen und Verpflichtungen – sie sitzt nicht nur am Kommlink herum und wartet auf den Anruf des Runners. Wenn du als Spielleitung diesen Umstand darstellen möchtest, lass den Runner würfeln, um festzustellen, ob eine Connection im Moment für einen Gefallen verfügbar ist oder ob sie Zeit hat, über ein Thema zu sprechen. Je höher die Einflussstufe der Connection ist, desto unwahrscheinlicher ist es, dass sie gerade Zeit hat. Würfle mit 2W6 und addiere beide Würfelergebnisse. Ist die Summe mindestens so hoch wie die Einflussstufe der Connection, kann der Runner mit der Connection in Kontakt treten. Edge darf bei diesem Würfelwurf nicht verwendet werden.

Alternativ kann die Spielleitung entscheiden, dass einer der Würfel durch die Loyalitätsstufe der Connection ersetzt wird, sodass der Würfelwurf mit 1W6 + Loyalität durchgeführt wird. Ungeachtet aller Modifikatoren scheitert die Kontaktaufnahme bei einem Würfelergebnis von 1 immer, eine 6 hingegen sorgt immer für eine erfolgreiche Kontaktaufnahme. Wenn eine 2 bis 5 gewürfelt wird, wird die Loyalitätsstufe der Connection zum Ergebnis addiert. Ist die Summe mindestens so hoch wie die Einflussstufe der Connection, erreicht der Anruf die Connection.

Egal, welche Methode schlussendlich zur Anwendung kommt, sie sollte konsequent angewendet werden. Wechsle nicht zwischen den beiden Methoden hin und her.

Sollen Gruppen-Connections kontaktiert werden, ist dafür kein Würfelwurf erforderlich. Zumindest einige Personen aus einer Gruppe sollten jederzeit erreicht werden können, unabhängig von der Einflussstufe der Gruppe.

## NEUE CONNECTIONS

### ARTEFAKTMEISTER

Typische Einflussstufe: 5

Typ der Connection: Magie (alternativ Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung oder Straße)

Ähnliche Connections: Qi-Tätowierer, Renkinjitsu-shi, Verzauberer, Weise Frau

Der Artefaktmeister ist eine mächtige Erwachte Connection, die sich auf die Herstellung von Foki und anderen magischen Gegenständen spezialisiert hat. Seine Kombination an Fertigkeiten ist selten, weshalb er in der magischen Gemeinschaft hoch im Kurs steht. Der Artefaktmeister kann nicht nur verschiedene Arten von Foki anbieten, er weiß auch sehr viel über die Sagen und Überlieferungen seiner Tradition, vor allem was physische Artefakte betrifft. Die Connection kennt auch die meisten anderen Erwachten in einem bestimmten Gebiet, entweder persönlich oder aufgrund ihres Rufes. Sie kann eine gute Informationsquelle sein oder eine Möglichkeit, sich anderen Mitgliedern der magischen Gemeinschaft vorzustellen. Der Titel, den eine Connection dieses Archetyps führt, hat mehr mit der Tradition des Praktizierenden zu tun als mit einer bestimmten Einflussstufe.

#### ARTEFAKTMEISTER

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

**Aktionsfertigkeiten:** Astral 2, Beschwören 2, Einfluss 2, Hexerei 4, Mechanik 2, Verzaubern 6, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Edelsteinschleiferei, Magietheorie, Metallarbeiten, Tätowieren, Überlieferungen der [Tradition]

### AUFTRAGSMÖRDERIN

Typische Einflussstufe: 4

Typ der Connection: Straße (alternativ Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung oder Technisch)

Ähnliche Connections: Brandstifterin, Konzernattäterin, Mafiavollstreckerin, Straßenräuberin

Die Auftragsmörderin hat einen simplen Job: Sie tötet Leute für Geld, entweder laut oder leise, und sie ist meist sehr gut darin. Sie könnte eine Freischaffende sein, für eines der großen Verbrechen syndikate arbeiten, für einen der Megakons oder sogar für eine geheime Einheit einer Regierung. Mit einer niedrigeren Einflussstufe könnte diese Connection für Auftragsbrandstifter oder Knochenbrecher der Mafia stehen. Darunter kommt nur noch der Straßenschläger, ganz am Ende der kriminellen Nahrungskette, der alte Damen für ein Taschengeld ausraubt. Killer mit einer höheren Einflussstufe werden Mitglied einer elitären Vereinigung und sind in der Lage, auch die bestgeschützten Ziele auszuschalten, und dafür astronomische Gebühren einfordern können. Connections wie diese sind gute Informationsquellen für aktuelle Ereignisse innerhalb der Organisation, für die sie arbeiten, und sie haben selbst überragende Connections, die sie mit Waffen, Panzerung, technischen Geräten oder sogar magischen Gütern wie alchemistischen Erzeugnissen oder Foki versorgen.



**AUFTRAGSMÖRDERIN**

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	3	3	3	3	5

**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 3, Einfluss 2, Exotische Waffen 4 (Monofilamentpeitsche, Pfeilpistole), Feuerwaffen 6 (Gewehre +2), Heimlichkeit 2, Mechanik 2, Nahkampf 3, Natur 2, Steuern 2, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Metamenschliche Anatomie

**BEWAHRER DER SAGEN**

**Typische Einflussstufe:** 4

**Typ der Connection:** Magie (alternativ Akademisch, Konzern, Regierung oder Straße)

**Ähnliche Connections:** Arkanist, Arkanarchäologe, Geisterführer, Hexendoktor, Okkultist, Weiser

Der Bewahrer der Sagen ist eine Erwachte Connection, die sich darauf konzentriert, die Ursprünge, das Wesen und die praktische Anwendung der Magie zu verstehen – was sie ist und wie die Metamenschlichkeit mit Magie interagiert, darüber hinaus das Wesen der Astralebene und der zahlreichen Metaebenen. Die Connection versucht, all diese Themen durch Legenden und Überlieferungen zu verstehen, die durch die Jahrtausende und in zahlreichen Kulturen weitergegeben wurden. Die größten Mysterien, von denen der Bewahrer der Sagen fasziniert ist, sind die Zaubersprüche, Traditionen und Artefakte, die auf der ganzen Welt verstreut und älter als das Erwachen sind, denen aber immer noch Macht innewohnt. Diese Connection ist eine Quelle für Zauberformeln und kann Hilfestellung bei der Initiation in die tieferen Mysterien der Magie leisten. Connections dieses Archetyps mit niedrigeren Einflussstufen sind möglicherweise nicht selbst Erwacht, arbeiten aber mit einem theoretischen Verständnis für die Magie. Diejenigen mit den niedrigsten Einflussstufen sind Scharlatane und Wahrsager, die nur darauf aus sind, die Leichtgläubigen hereinzulegen. Bewahrer der Sagen mit einer höheren Einflussstufe sind mächtige und sachkundige Personen, die in der Lage sind, die Metaebenen zu bereisen, dort nach Antworten zu suchen und vielleicht sogar andere dorthin mitzunehmen.

**BEWAHRER DER SAGEN**

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
2	2	2	1	4	4	5	4	4	6

**Aktionsfertigkeiten:** Astral 6, Beschwören 4, Einfluss 3, Hexerei 4, Verzaubern 4, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Arkana, Magietheorie, Metaebenen, Mystische Überlieferungen, Mythologie, Okkultismus

**CHEMIKERIN**

**Typische Einflussstufe:** 3

**Typ der Connection:** Technisch (alternativ Organisiertes Verbrechen, Regierung oder Straße)

**Ähnliche Connections:** Konzernwissenschaftlerin, Pharmazeutin, Sprengstoffexperte, Toxikologin

Straßendrogen, Toxine, Sprengstoffe – all das muss irgendwo herkommen. Mit der richtigen Ausrüstung und den richtigen Rohmaterialien kann eine Chemikerin das

alles und noch mehr herstellen. Einige arbeiten für eines der großen Verbrechersyndikate oder für die größeren Gangs, während andere Freischaffende sind, die ihre Präparate an jeden mit genug Geld verkaufen. So oder so kann eine Chemikerin eine wertvolle Connection sein. Zusätzlich zu den Präparaten, die sie anbieten kann, ist sie eine gute Informationsquelle, wenn es darum geht, wer welche Dinge kauft und was er damit vorhat. Sie kann Kontakt zu anderen Kunden herstellen, für die Runner bürden und Türen öffnen, die ansonsten verschlossen geblieben wären.

**CHEMIKERIN**

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

**Aktionsfertigkeiten:** Biotech 3, Einfluss 2, Feuerwaffen 2, Mechanik 5 (Chemie +2), Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Biologie, Chemikaliengroßhändler, Gerüchteküche, Hersteller von Laborbedarf

**DECKMEISTER**

**Typische Einflussstufe:** 5

**Typ der Connection:** Matrix (alternativ Konzern, Medien, Organisiertes Verbrechen oder Regierung)

**Ähnliche Connections:** Host-Admin, IT-Angestellter, Matrixgamer, Schatten-BBS-Systemadministrator, Techniker

Der Deckmeister ist der Typ mit der Ausrüstung, solange die Ausrüstung, nach der ihr sucht, ein Cyberdeck, Deckmodul oder ein Programm ist. Diese Connection behält die neueste Matrixforschung aus Chiba im Blick und hat die nötigen Verbindungen, um euch die heißeste Technik zu organisieren. Dieselben Verbindungen können auch Riggerkonsolen, Cyberbuchsen und andere Hightech-Ausrüstung auftreiben, aber der Deckmeister hat für Technik ohne echten Matrixbezug einfach nicht die gleiche Leidenschaft. Der Ankauf von älterer Ausrüstung ist gern gesehen, und die immerwährende Aufrüstung auf die novaheißeste Technik erzeugt einen großen Haufen von Fast-SOTA-Ausrüstung, die der Deckmeister wieder unter die Leute bringen muss. Diese Connection arbeitet auch als Hehler für den An- und Verkauf aller Arten von Paydata. Sie ist immer auf dem Laufenden, was Neuigkeiten und Gerüchte über Computerforschung, Matrixtechnik, örtliche Decker und Matrixgangs betrifft. Auf einer niedrigeren Einflussstufe ist dieser Connection-Archetyp ein Matrixgamer, Techniker oder IT-Angestellter. Auf höheren Einflussstufen könnte es sich um einen Administrator oder sogar einen Sysop eines großen Hosts handeln, vielleicht sogar von einer berühmten Schattenseite wie dem Nexus oder JackPoint.

**DECKMEISTER**

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

**Aktionsfertigkeiten:** Cracken 5, Einfluss 3, Elektronik 5, Feuerwaffen 3, Mechanik 4, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Hersteller von Matrixausrüstung, Matrix-Gerüchteküche, Matrixtheorie



## ENTERTAINERIN

**Typische Einflussstufe:** 3

**Typ der Connection:** Medien (alternativ Konzern, Magie, Matrix oder Straße)

**Ähnliche Connections:** Künstlerin, MeFeed/P2-Influencerin, Profisportlerin, Rockerin, Sim-Star, Trid-Schauspieler

Der Archetyp der Entertainerin deckt die volle Bandbreite ab, von Oldschool-Rockern, die auf der Bühne „die Wahrheit“ ausschreien und an einen Neo-Metal-Anti-Konzern-Aufruf zum Handeln knüpfen, bis hin zur Combatbikerin, die versucht, sich einen Namen zu machen, oder dem novaheißen Sim-Star, der in einer befestigten Konzernklave hockt und von den besten Sicherheitsleuten geschützt wird wie der wertvolle Besitz, der er für den Konzern ist. Alle Entertainer, unabhängig von der Unterhaltungsbranche, haben eines gemeinsam: Jeder möchte in ihrer Nähe sein und mit ihnen gesehen werden. Eine berühmte Entertainerin als Connection zu haben, wird einem Runner Türen öffnen, die ihm alleine verschlossen geblieben wären. Natürlich hat diese Prominenz ihre eigenen Risiken. Runner müssen besonders vorsichtig sein, nicht mit ihrer Connection in der Öffentlichkeit gesehen zu werden, und sie müssen unbedingt verhindern, dass ihre illegalen Handlungen mit der Entertainerin in Verbindung gebracht werden können. Nichts reizt die Paparazzi so sehr wie mysteriöse und möglicherweise gefährliche Begleiter, die mit einem berühmten Promi gesehen werden. Die Einflussstufe ist ein Maß für Ruhm und Erfolg der Connection. Bezeichnungen stellen einfach die große Vielfalt der Unterhaltungsbranche dar. Medienstars und ihre Entourage sind großartige Quellen für Gerüchte darüber, was hinter den Kulissen der Unterhaltungsindustrie passiert. Sie geben auch eine tolle Ablenkung ab. Nichts lenkt die Aufmerksamkeit so gut von dem ab, was die Runner vorhaben, wie eine berühmte Trid-Schauspieler, die in einem Pub um die Ecke auftaucht.

### ENTERTAINERIN

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	3	2	2	3	2	3	6	6

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 4, Überreden 5 (Vorführen +3, Schauspielern +2), Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Gerüchteküche der Unterhaltungsbranche, Who's who der Unterhaltungsbranche

## GANGMITGLIED

**Typische Einflussstufe:** 1

**Typ der Connection:** Straße (alternativ Organisiertes Verbrechen)

**Ähnliche Connections:** Autodieb, BTL-/Drogendealer, Gangboss, Go-Ganger, Poser

Gangmitglieder füllen die Lücke zwischen den selbstständigen Kleinkriminellen und den Mitgliedern der großen Syndikate – es sei denn, die Gang ist groß genug, um selbst als Syndikat zu gelten. Die meisten Gangs machen ihr Geld mit Schutzgelderpressungen in ihrem Viertel oder mit dem Verdealen von Straßendrogen oder BTLs für die Syndikate. Wenn ein Gangmitglied für euch bürgt, habt ihr Passierlaubnis für das Revier der Gang. Und je nach Stellung eurer Connection könnte

sie auch andere Gefallen lockermachen. Gangmitglieder sind gute Quellen für alles, was die Gang verkauft, sowie für andere lizenzpflichtige oder illegale Waren wie billige Waffen und Munition. Gangmitglieder, insbesondere die besser vernetzten unter ihnen, können außerdem Kontakte zu den örtlichen Mafia-Soldati, Yakuza-Kobun oder den Blauen Laternen der Triaden herstellen. Eine höhere Einflussstufe bedeutet eine höhere Stellung innerhalb der Gang, vielleicht als Hauptmann oder Anführer eines örtlichen Chapters. Mitglieder von größeren Gangs, insbesondere der landesweiten Gangs, haben eine höhere Einflussstufe als die Mitglieder kleinerer Gangs.

### GANGMITGLIED

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	2	3	2	2	2	2	6

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 2, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 2, Nahkampf 3, Steuern 2, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Örtliche Gesetzeshüter, Örtliche Verbrechersyndikate, Wissen über [Gebiet]

## HOCHSCHULPROFESSORIN

**Typische Einflussstufe:** 2

**Typ der Connection:** Akademisch (alternativ Magie, Matrix, Medien oder Medizinisch)

**Ähnliche Connections:** Analystin, Forscherin, Matrixtheoretikerin, Thaumaturgin, Wissenschaftlerin

Die Hochschulprofessorin konzentriert sich normalerweise auf ein eng umgrenztes Wissensgebiet und auf seine Vermittlung in einem Unterrichtsraum oder seine Anwendung im Labor. Diese Connection ist eine Expertin für ein einzelnes Thema. Das kann alles sein, von Arkanarchäologie bis Zoologie, und sie wird mit Freuden ausgiebig über die feineren Details ihrer Forschungen diskutieren. Die Einflussstufe repräsentiert üblicherweise den Grad an Expertise und die Stellung der Connection unter ihresgleichen. Diese Art von Connection ist großartig für die Informationsbeschaffung zu einem Thema, falls es in ihr Fachgebiet fällt, oder vielleicht sogar in einem verwandten Themengebiet. Behaltet im Hinterkopf, dass solchen Connections häufig das Wissen um die praktische Anwendung ihres Forschungsfeldes fehlt. Erwartet also nicht, dass eine Professorin, die sich auf neurokybernetische Schnittstellen spezialisiert hat, auch tatsächlich in der Lage ist, Cyberware zu implantieren.

### HOCHSCHULPROFESSORIN

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	1	2	5	4	3	6

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 4 (Unterrichten +2), Wahrnehmung 3; wähle 1 Fertigkeit aus folgender Liste: Astral 5, Biotech 5, Elektronik 5, Mechanik 5, Überreden 5, plus eine Spezialisierung für die gewählte Fertigkeit

**Wissensfertigkeiten:** Akademisches Who's who, Campuspolitik, Fakultätsgerüchte, plus mindestens 3 Wissensfertigkeiten, die sich auf das Fachgebiet der Connection beziehen



## IDENTITÄTSFÄLSCHER

Typische Einflussstufe: 5

Typ der Connection: Straße (alternativ Matrix oder Organisiertes Verbrechen)

Ähnliche Connections: Datenhändler, Erpresser, Fälscher

Habt ihr jemals jemand anderes sein wollen – oder sein müssen? Dann ist der Identitätsfälscher die Connection, mit der ihr reden müsst. Mit einer Mischung aus Fälschung, Datenerhebung und Social Engineering sowie der subtilen Manipulation von Datenbanken der Regierung und der Konzerne können neue Identitäten frei erfunden werden. Der Prozess ist teuer, kompliziert und zeitaufwendig – die besten gefälschten Identitäten erfordern Jahre der Vorbereitung, bevor sie verkauft werden können, aber die daraus resultierenden SINS sind jeden einzelnen Nuyen wert. Weniger begabte Personen arbeiten im „Handel“, könnten also Datenhändler sein, die Informationen für den Weiterverkauf sammeln, oder Fälscher, die Dokumente erstellen, die weniger intensiv und häufig überprüft werden als eine SIN, zum Beispiel Lizenzen und Genehmigungen. Identitätsfälscher mit einer höheren Einflussstufe werden zu wahren Meistern ihres Fachs und sind in der Lage, Kunstwerke zu schaffen, die genau auf die Spezifikationen ihrer Kunden zugeschnitten sind und selbst der intensivsten Überprüfung standhalten.

### IDENTITÄTSFÄLSCHER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	3	1	3	6	5	4	6

**Aktionsfertigkeiten:** Cracken 6, Elektronik 6, Einfluss 6, Überreden 4, Wahrnehmung 4

**Wissensfertigkeiten:** Konzern-Datenbanken, Regierungsbürokratie

## KOPFGELDJÄGERIN

Typische Einflussstufe: 4

Typ der Connection: Straße (alternativ Konzern, Organisiertes Verbrechen oder Regierung)

Ähnliche Connections: Großwildjägerin, Kautionsvermittlerin, Parasicherheitsexpertin, Ranger

Die Kopfgeldjägerin ist eine Expertin darin, Personen aufzuspüren, die nicht gefunden werden wollen. Sie ist in der Regel gleichermaßen gut in sozialen Fertigkeiten, im Kampf und in technischen Fertigkeiten. Sie kennt auch viele Experten, die sie in jedem Bereich unterstützen können, in dem sie selbst möglicherweise eine Lücke hat. Nicht jedes Kopfgeld wird auf Zweibeiner ausgesetzt, weshalb sich einige Kopfgeldjäger auf die Jagd auf Paracritter und andere Tiere konzentrieren. Ein Kopfgeld kann ausgesetzt werden, wenn eine Kreatur in einer Gemeinde Schaden anrichtet oder vielleicht auch einfach, weil jemand ein wertvolles Exemplar für seine Sammlung möchte. In jedem Fall ist diese Connection eine Expertin für das Aufspüren einer Beute und für das Überleben in der Wildnis. Konzerne bedienen sich ebenfalls gerne einer Expertin für Parasicherheit, um gefährliche biologische Sonderressourcen zu erwerben und zu handhaben, und jeder auf der Suche nach einem bestimmten Critter braucht jemanden, der ihn für ihn aufspüren und fangen kann. Die Einflussstufe dieser Connection ist eher ein Maß für Erfolg und die eigenen Fähigkeiten, und der verwendete Titel bezieht sich eher auf die tatsächliche Spezialität der Kopfgeldjägerin.

### KOPFGELDJÄGERIN

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	3	3	2	3	3	3	6

**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 2, Einfluss 2, Exotische Waffen 2 (Pfeilgewehr, Pfeilpistole), Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 2, Nahkampf 2, Natur 3 (Spurenlesen +2), Wahrnehmung 2

**Wissensfertigkeiten:** Magische Bedrohungen, Örtliche Gesetzeshüter, Verhalten von Tieren

## LADENBESITZER

Typische Einflussstufe: 2

Typ der Connection: Straße (alternativ Konzern oder Organisiertes Verbrechen)

Ähnliche Connections: Antiquitätenhändler, Kuriositätenhändler, Pfandleiher, Restaurantbesitzer

Ladenbesitzer sind ein wichtiger Bestandteil der Nachbarschaft, in der sich ihre Geschäfte befinden. Sie bieten nicht nur Waren oder Dienstleistungen an, sondern unterhalten sich auch regelmäßig mit den Bewohnern der Gemeinde, weshalb sie alle lokalen Neuigkeiten kennen und einen Shadowrunner jedem ansässigen Bürger vorstellen können, mit dem der Runner vielleicht sprechen möchte. Dieser Archetyp umfasst die Besitzer und Betreiber kleiner Läden, die legale Waren wie Elektronik oder Kleidung anbieten, von Restaurants, die von Soykaff-Läden bis hin zu feinen Etablissements reichen, und die allgegenwärtigen Stuffer Shacks. Natürlich sind einige Geschäfte nichts weiter als Fassaden für illegale Hinterzimmergeschäfte wie Glücksspiel, Drogen oder Prostitution, und der Ladenbesitzer ist ein Mitglied des Verbrechersyndikats, das den Laden schmeißt.

### LADENBESITZER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	2	3	3	3	6

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 3 (Gebräuche +2), Elektronik 2, Feuerwaffen 2, Überreden 2, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Örtliche Gerüchteküche, Örtliche Großhändler, Wissen über [Gebiet]

## LOHNSKLAVIN

Typische Einflussstufe: 2

Typ der Connection: Konzern (alternativ Magie, Matrix, Medien oder Regierung)

Ähnliche Connections: Abteilungsleiterin, Gebäudeverwalterin, Konzernmanagerin, Verwaltungsassistentin

Dieser Connection-Archetyp umfasst praktisch alle Leute, die für einen der Großen Zehn, deren Tochtergesellschaften und die kleineren, unabhängigen Konzerne arbeiten und nicht zum Sicherheitspersonal gehören. Auch die Bürokraten in den meisten Regierungsbehörden können hierunter fallen. Lohnsklaven sind die Arbeiter der untersten Rangstufe, die ein Unternehmen am Laufen halten. Die Jobbezeichnungen beschreiben einerseits ihre Tätigkeit, spiegeln aber auch wider, wie gut sie vernetzt sind. Diese Connection kann eine gute Informationsquelle über den Konzern sein, für den sie arbeitet, sowie für Gerüchte über dessen Konkurrenten. Lohnsklaven, die Zugriff auf Materialien des Unternehmens haben, können auch eine gute Quelle für Ausrüs-



tung unter der Hand sein. Wenn sich die Einflussstufe erhöht, steigt auch die Lohnsklavln auf der Karriereleiter des Konzerns nach oben. Die Jobbezeichnung ändert sich dann zu Teamleiterin, Abteilungsleiterin, Koordinatorin für Sonderprojekte und schlussendlich Managerin.

#### LOHNSKLAVIN

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	2	3	3	3	6

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 3, Elektronik 3, Heimlichkeit 1, Überreden 2, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Buchhaltung, Konzern-Gerüchteküche, Konzernpolitik

## POLICLUB-MITGLIED

**Typische Einflussstufe:** 1

**Typ der Connection:** Straße (alternativ Konzern, Magie oder Matrix)

**Ähnliche Connections:** Aktivist, Freiheitskämpfer, Kultist, Terrorist

Die Sechste Welt kann ein anstrengender Ort sein, denn die gesellschaftlichen Umwälzungen der letzten sieben Jahre haben ihre Spuren in der Psyche der metamenschlichen Gemeinschaft hinterlassen. Leute aller Art suchen nach Gleichgesinnten, um in speziellen Interessengruppen ihre gemeinsamen Ziele zu verwirklichen. Die Größten und Erfolgreichsten sind politische Organisationen oder kurz Policlubs. Einige sind vergleichsweise harmlos und haben hochfliegende Ziele, wie etwa die MOM (Mothers of Metahumans), während andere dunklere Absichten haben, wie die Söhne Saurons oder der Humanis Policlub. Organisationen können sich im Laufe der Zeit aber auch in eine andere Richtung entwickeln – einige werden zu Kulturen, wie die Aleph Society oder die Kinder des Drachen, andere bekennen sich ganz offen zum Terrorismus, wie TerraFirst!. Die Einflussstufe eines Policlub-Mitglieds ist ein Maß für seinen Status innerhalb der Organisation. Diese Connection ist eine gute Quelle für Informationen darüber, was in der Gruppierung vor sich geht, sowie für Informationen über andere Mitglieder. Sie kann auch für wirksame Ablenkungen sorgen, indem sie die Mitglieder der Gruppe dazu bringt, einen nahe gelegenen Ort zu schützen oder vor dem Ort zu demonstrieren und so die Scheinwerfer von dem abzulenken, was die Runner tun.

#### POLICLUB-MITGLIED

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	2	2	2	2	6

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 2, Feuerwaffen 2, Nahkampf 2, Überreden 2, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Mitglieder und Methoden, Wissen über [Gebiet], Ziele der [Gruppe]

## RECHTSANWÄLTIN

**Typische Einflussstufe:** 3

**Typ der Connection:** Akademisch (alternativ Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung oder Straße)

**Ähnliche Connections:** Betrügerin, Buchhalterin, Bezirksstaatsanwältin, Pflichtverteidigerin, Unterhändlerin, Winkeladvokatin

Früher oder später kommt im Leben jedes Berufsverbrechers der Moment, in dem er die Dienste einer Anwältin benötigt. Es ist vermutlich eine gute Idee, bereits eine gute Beziehung zu einer Anwältin zu pflegen, bevor dieser Tag eintritt. Die Anwältin versteht die rechtlichen Verfahren, die erforderlich sind, um sowohl mit den Konzernen als auch mit der Regierung zu interagieren. Besser noch, sie kennt auch alle schmutzigen Tricks und Schlupflöcher, um die Ergebnisse zu erzielen, die ihre Kunden erwarten. Natürlich haben die Kons und die Regierung ihre eigenen Rechtsanwältinnen, und auch sie können großartige Connections sein. So kann zum Beispiel der Anruf der örtlichen Bezirksstaatsanwältin Wunder wirken, um etwas Druck aus einer Fahndung herauszunehmen, und sie hat immer ein paar schmutzige Jobs, die ihr im Gegenzug für sie erledigen könnt. Dieser Connection-Archetyp könnte mit einer niedrigeren Einflussstufe eine Kanzleiangestellte oder Sonderermittlerin sein. Höhere Einflussstufen stehen für erfolgreiche Strafverteidiger, Verhandlungsführer für die großen Deals der Konzerne oder Anwältinnen, die auf oberster Ebene für Regierungen arbeiten.

#### RECHTSANWÄLTIN

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

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 6 (Verhandeln +2), Elektronik 2, Überreden 4 (Schauspielern +2), Wahrnehmung 5

**Wissensfertigkeiten:** Gebräuche bei Gericht, Gerüchteküche, Gesetzbuch, Who's who bei Gericht

## REGIERUNGSBEAMTER

**Typische Einflussstufe:** 4

**Typ der Connection:** Regierung (alternativ Konzern, Medien oder Straße)

**Ähnliche Connections:** Aktivist, Demagoge, Lobbyist, Politiker, Sprecher, Stammeshäuptling, Stimme

Der Regierungsbeamte könnte ein kleineres Mandat halten, wie das eines Gemeinderates oder eines Richters. Alternativ könnte es sich auch um einen offiziell ernannten Beamten mittlerer Ebene wie einen Inspektor des Gesundheitsamtes handeln. Jedenfalls ist die Connection üblicherweise in der richtigen Position, um ein paar Gefallen einzufordern oder etwas Fahndungsdruck von den Runnern zu nehmen. Der Regierungsbeamte kann die Runner auch anderen Connection vom Typ Regierung vorstellen, und für gewöhnlich hat er auch eine Menge anderer Kontakte in guten Positionen bei den Konzernen, den Medien und vielleicht auch beim organisierten Verbrechen. Mit einer niedrigeren Einflussstufe könnte die Connection ein Aktivist, ein Volontär bei einem Politiker oder ein Angestellter der Regierung wie etwa ein Sachbearbeiter sein, während Connections mit hohen Einflussstufen die Stimme eines Großen Drachen sein oder Posten auf den höchsten Ebenen von Landesregierungen halten könnten.

#### REGIERUNGSBEAMTER

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

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 6, Elektronik 3, Überreden 4, Wahrnehmung 4

**Wissensfertigkeiten:** Kommunalverwaltung, Lokalpolitik, Psychologie, Rechtsverfahren



## REPORTERIN

Typische Einflussstufe: 2

Typ der Connection: Medien (alternativ Konzern, Matrix oder Straße)

**Ähnliche Connections:** Betreiberin eines Piratensenders, Medienmogulin, Paparazza, Redakteurin, Vloggerin  
Die Reporterin kann eine unabhängige Ermittlerin sein, die darauf aus ist, die Korrupten und Mächtigen zu entlarven, oder sie könnte für eine schäbige Boulevardzeitung arbeiten, die sich nur für den billigsten Klatsch interessiert. So oder so wird die Reporterin immer an Geheimnissen interessiert sein, die ein Runner aufdecken könnte, und sie selbst kennt viele eigene Geheimnisse, die sie vielleicht mit einem Freund teilt. Diese Connection ist großartig, um die Aufmerksamkeit von einem Runner wegzulenken, zum Beispiel mit einer gut gemachten reißerischen Geschichte. Und natürlich ist die Reporterin immer auf dem Laufenden über die heißesten Gerüchte. Reporter pflegen normalerweise ihr eigenes Netzwerk an Kontakten und können die Runner einer überraschend breiten Palette von Leuten vorstellen. Mit steigender Einflussstufe repräsentiert dieser Connection-Archetyp erfolgreichere und bekanntere Nachrichtenprofis sowie Mediensender, die vom lokalen Trid-Piratensender, der „die Wahrheit“ aus einem Van heraus in die Welt sendet, bis zum einflussreichsten Medienmogul mit Konzernhintergrund reichen.

### REPORTERIN

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

**Aktionsfertigkeiten:** Cracken 2, Einfluss 4, Elektronik 2, Heimlichkeit 2, Überreden 3, Wahrnehmung 4

**Wissensfertigkeiten:** Kreatives Schreiben, Örtliche Gerüchteküche, Who's who der High Society

## RÜSTUNGSMACHER

Typische Einflussstufe: 2

Typ der Connection: Straße (alternativ Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung oder Technisch)

**Ähnliche Connections:** Geschäftsinhaber, Quartiermeister, Schneider

Die Sechste Welt ist ein gefährlicher Ort, und schützende Stoffe sind heutzutage günstig, legal und fast allgegenwärtig. Früher hatte ein Rüstungsmacher sowohl Waffen als auch Panzerungen im Angebot, aber im Laufe der Zeit verlor der Aspekt des Waffenverkaufs an Bedeutung. Heute bieten Rüstungsmacher hauptsächlich Körperpanzerung, Panzerungsmodifikationen und Schneiderdienstleistungen für maßgefertigte Zuschnitte an. Körperpanzerung von der Stange kann im Kong-Wal Mart vor Ort gekauft werden, wenn es euch nichts ausmacht, eure SIN zu benutzen, aber der Besitzer eines unabhängigen Bekleidungsgeschäfts hat dieselben Stücke ohne die lästige Buchhaltung im Sortiment. Schneider in spezialisierten Läden bieten die neueste Mode und individuelle Anpassungen. Polizei, Konzernsicherheit und Militär haben ihre eigenen Vorräte an Körperpanzerung, die über gesicherte Nachschubdepots verteilt werden, in denen anscheinend ständig irgendwelche Fehler in den Inventarlisten vorkommen.

### RÜSTUNGSMACHER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	2	3	3	3	6

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 3, Mechanik 4 (Panzerungsherstellung +2), Überreden 2, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Aktuelle Mode, Metamenschliche Physiologie

## SAFEHOUSE-BETREIBERIN

Typische Einflussstufe: 3

Typ der Connection: Straße (alternativ Konzern, Organisiertes Verbrechen oder Regierung)

**Ähnliche Connections:** Hotel-Concierge, Immobilienmaklerin, Managerin eines Sarghotels, Slumlord

Früher oder später braucht jeder Runner mal einen Platz, an den er sich zurückziehen und unter dem Radar bleiben kann. Das ist die Spezialität der Safehouse-Betreiberin oder Herrin des Hauses. Die Unterkünfte füllen das gesamte Spektrum der Möglichkeiten. Am unteren Ende der Skala kann ein Safehouse nur ein Sarg in einem wenig frequentierten Sarghotel sein, in dem die Besitzerin ein paar Vorräte deponiert hat, und die meisten Safehouses sind kaum mehr als ein verborgener und abgeschirmter Raum über einer Küche oder einem Fabrikgeschoss. Am oberen Ende der Skala befindet sich möglicherweise eine Luxussuite mit Anthroform-Servicedrohnen, die von einem Faradayschen Käfig umhüllt und von mächtigen Schutzzaubern umgeben ist, die sie von der Welt abschneiden. Die Einflussstufe der Herrin des Hauses bestimmt im Allgemeinen die Qualität des Safehouses, aber viele erfolgreiche Betreiber unterhalten zahlreiche Standorte gleichzeitig mit unterschiedlichen Kosten, Dienstleistungen und Sicherheitsniveaus.

### SAFEHOUSE-BETREIBERIN

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

**Aktionsfertigkeiten:** Biotech 2, Einfluss 3, Elektronik 2, Überreden 3, Wahrnehmung 4

**Wissensfertigkeiten:** Örtliche Gesetzeshüter, Örtliches Organisiertes Verbrechen, Tarntechniken

## SCHMUGGLER

Typische Einflussstufe: 3

Typ der Connection: Technisch (alternativ Organisiertes Verbrechen, Regierung oder Straße)

**Ähnliche Connections:** Hehler, Importeur, Kojote, Logistikkoordinator, Nomade, T-Bird-Pilot

Jede Nation hat Grenzen, und bei Grenzen geht es um die Kontrolle, wer sie womit überquert. Der Schmuggler bewegt Leute und Waren über diese Grenzen, ohne die Aufmerksamkeit der Grenzschutzbeamten und Soldaten auf sich zu ziehen. Diese Connection verfügt über umfassende Kenntnisse des Geländes entlang der Grenze, die sie für ihre Arbeit regelmäßig überqueren muss. Außerdem kennt sie die technische und magische Sicherheit vor Ort. Sie versteht auch die Abläufe und Protokolle der Grenzschutzbehörden und hat wahrscheinlich mehrere gute Kontakte in exakt diesen Behörden, um Informationen zu bekommen. Vielleicht schauen diese



Kontakte auch mal in die andere Richtung, wenn das schlussendlich der einzige Weg ist. Schmuggler arbeiten mit einer Reihe von Techniken. Einige verlassen sich auf die Geschwindigkeit und den Tiefflug eines Banshees, andere verlassen sich auf Tarnung und verstecken ihre Waren in Geheimfächern von Fahrzeugen, während einige sogar mit Lowtech-Strategien wie Karawanen aus Packtieren (oder Metamenschen) arbeiten, die sich durch unwegsames Gelände bewegen. Schmuggler können eine gute Quelle für illegale oder lizenzpflichtige Ausrüstung sein, aber ihr wahrer Wert besteht darin, ein Team über Landesgrenzen zu bringen, ohne dass es lästige Fragen bezüglich des Granatwerfers im Gepäck beantworten muss.

### SCHMUGGLER

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

**Aktionsfertigkeiten:** Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 2, Mechanik 5, Natur 3, Steuern 5, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Infiltrationstechniken, Örtliche Grenzpatrouillen, Örtliches Gelände, Schmuggelrouten

## SENSEI

**Typische Einflussstufe:** 4

**Typ der Connection:** Magie (alternativ Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung oder Straße)

**Ähnliche Connections:** Dojo-Meisterin, Geisterkriegerin, Kampfkunstlehrerin, Schwertmeisterin

Die Sensei ist eine Erwachte Connection und selbst eine mächtige Adeptin, die andere Adepten auf ihrem Weg anleitet, ihre innere Kraft zu entfesseln. Diese Connection arbeitet normalerweise in einem Fitnessstudio, Dojo, Tempel oder sogar abgelegen irgendwo in der Wildnis, wo diejenigen, die sie suchen, Führung und Erleuchtung erlangen können. Die Sensei kann einen Runner ausbilden und bei der Initiation unterstützen. Viele folgen einer bestimmten Religion und sind in der Lage, zusätzlich zu ihren praktischeren Tätigkeiten spirituelle Führung zu leisten. Die Sensei bietet ihre Dienstleistungen vielen Arten von Schülern an und kann deshalb eine großartige Quelle für Neuigkeiten über die magische Gemeinschaft sein. Außerdem ist sie gut vernetzt und in der Lage, Kontakte zu zahlreichen Leuten herzustellen (vom Typ der Connection oder anderen Typen). Auf niedrigeren Einflussstufen ist dieser Archetyp möglicherweise nicht selbst Erwacht, betreibt aber dennoch ein Fitnessstudio oder Dojo. Höhere Einflussstufen repräsentieren eine Sensei, die mächtig und möglicherweise eine Magiera- deptin ist, die auch Unterricht in anderen Anwendungen der Magie geben kann. Einige sind sogar Verzauberer, die in der Lage sind, denjenigen Qi-Foki zu tätowieren, die sich in ihren Augen würdig erwiesen haben.

### SENSEI

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

**Aktionsfertigkeiten:** Astral 3, Athletik 3, Einfluss 3 (Unter- richten +2), Nahkampf 6, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Kampfkünste, Magietheorie, Meditati- onstechniken, Theologie

## SOLDAT

**Typische Einflussstufe:** 2

**Typ der Connection:** Regierung (alternativ Konzern, Magie oder Matrix)

**Ähnliche Connections:** Drohnenrigger, Kampfdecker, Kampfmagier, Konzernsicherheitsgardist, Söldner

Soldaten können Teil der Konzernsicherheit, des regulären Militärs einer Nation oder der Metroplex-Garde sein. Was sie gemeinsam haben, ist der Schutzauftrag von Eigentum und Personal vor externen Akteuren (wie zum Beispiel Shadowrunnern). Genau wie viele andere wenig wertgeschätzte und unterbezahlte Arbeitnehmer können sie davon überzeugt werden, ein paar sensible Informa- tionen weiterzugeben oder wegzuschauen, wenn der Preis stimmt und das Risiko gering ist. Die meisten Sol- daten sind Anfänger, die eine Grundausbildung im Fern- und Nahkampf erhalten haben. Höhere Einflussstufen stehen für Elitetruppen und High-Threat-Response- Teams (HTR) und gehen in der Regel mit höheren Fer- tigkeiten und besseren Werten einher. Spezialisten wie Drohnenrigger, Spinnen (Decker für Gebäudesicherheit) und Sicherheits-Lohnmagier arbeiten außerhalb der regulären Rangordnung, sind aber immer noch dem- selben Kommandanten unterstellt. Eine Einflussstufe über 6 steht für einen Soldaten in Führungsposition, der im Alltag eher wie ein Politiker oder Konzern-Exec arbeitet als die gewöhnlichen Soldaten, über die er das Kommando hat.

### SOLDAT

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	3	3	2	2	2	2	6

**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 3, Einfluss 2, Wahrnehmung 3, plus eines der folgenden Fertigkeiten-Sets: (Feuerwaffen 3, Nahkampf 3), (Mechanik 3, Steuern 3), (Cracken 3, Elektronik 3), (Astral 3, Beschwören 3, Hexerei 3)

**Wissensfertigkeiten:** Militärprozeduren, Taktiken kleiner Einheiten, Who's who der [Organisation]

## SQUATTERIN

**Typische Einflussstufe:** 1

**Typ der Connection:** Straße

**Ähnliche Connections:** BTL-Süchtige, Joyboy/Joygirl, Spitzel, Straßenhändlerin, Tamanous-Mitglied

Aus Sicht der Megakons ist eine SINlose Squatterin eine Unperson. Natürlich haben die Millionen Squat- ter auf der ganzen Welt, die in verlassenen Häusern, Abwassertunneln und Hinterhöfen leben, eine andere Sicht der Dinge. Squatter leben am brüchigen Rand der Gesellschaft. Die meisten haben keine SIN und erledigen ihre Besorgungen mit Tauschhandel, Bargeld und beglaubigten Credsticks. Squatter sind zäh und überle- bensstark. Sie haben gelernt, mit dem auszukommen, was sie erbeuten oder auf der Straße finden können. Die Geschäftigsten verkaufen Essen oder andere Kleinigkei- ten aus einem Handwagen, während andere überleben, indem sie ihren Körper verkaufen. Einige verdienen sich sogar ihren Lebensunterhalt mit dem Verkauf der Körper anderer Leute (an Tamanous oder andere Organhänd- ler) – hoffentlich erst dann, wenn die Besitzer ihn nicht mehr brauchen. Wenn ihr herausfinden wollt, was auf der Straße vor sich geht, sucht eine Squatterin vor Ort



auf und fragt sie. Ein paar Nuyen bringen euch die Fakten über die lokalen Gangs und Kriminellen. Wenn ihr Glück habt, erhaltet ihr vielleicht sogar Informationen über die versteckte geheime Konzernanlage in der Nähe.

### SQUATTERIN

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	2	2	3	2	2	2	6

**Aktionsfertigkeiten:** Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 2, Nahkampf 2, Natur 4, Überreden 2, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Örtliche Gerüchteküche, Örtliche Straßenszene, Schnorren, Wissen über [Gebiet]

## STÄDTISCHER ARBEITER

**Typische Einflussstufe:** 1

**Typ der Connection:** Regierung (alternativ Konzern oder Technisch)

**Ähnliche Connections:** Feuerwehrmann, Hafenarbeiter, Hausmeister, Müllsammler, Wartungsarbeiter

Jemand muss dafür sorgen, dass die Straßenlaternen weiter leuchten, das Wasser weiter fließt und die Kanalisation nicht verstopft, und sich um all die anderen Dinge kümmern, auf die sich eine moderne Gesellschaft verlässt. Das geschieht nicht automatisch, nein, Hunderte von Metamenschen, vielleicht auch Tausende, arbeiten ohne viel Aufhebens jeden Tag ihre Schicht runter, und zwar in jedem Metroplex und jeder Stadt. Sie sind unterbezahlt, unbeachtet und ungesehen. Arbeiter sind gute Connections, zu denen Runner eine Beziehung aufbauen sollten. Man weiß schließlich nie, wann man die Pläne der Kanalisation unter einem Zielgebäude benötigt oder welchen Transformator man hochgehen lassen muss, um die Stromversorgung eines bestimmten Gebäudes lahmzulegen. Wenn die Einflussstufe steigt, wird die Connection zum Gruppenleiter, Aufseher oder Abteilungsleiter.

### STÄDTISCHER ARBEITER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	2	2	3	2	2	3	2	6

**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 1, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 1, Mechanik 3, Nahkampf 2, Natur 2, Steuern 1, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Städtische(r) (Strom, Kanalisation, Wasser, Verkehr usw.), Wissen über [Gebiet]

## TASCHENDIEBIN

**Typische Einflussstufe:** 1

**Typ der Connection:** Straße (alternativ Organisiertes Verbrechen)

**Ähnliche Connections:** Buchmacherin, Einbrecherin, Hehlerin, Juwelendieb, Kredithai, Straßendealerin, Trickbetrügerin

Die typische Taschendiebin ist eine Kleinkriminelle, die ihren Lebensunterhalt ohne den Einsatz von Gewalt mit illegalen Aktivitäten verdient. Diese Leute haben ein Auge darauf, was in ihrer Gegend passiert, und sind deshalb eine gute Quelle für die lokalen Gerüchte auf der Straße. Sie haben Zugang zu den Untergrundnetzwerken, die für den Transport von gestohlenen Waren mit geringem

Wert und von illegalen Gegenständen wie Straßendrogen, BTLs, billigen Waffen und Munition verwendet werden. Mit steigender Einflussstufe repräsentiert dieser Connection-Archetyp Kriminelle, die bei ihren Verbrechen ehrgeiziger und in ihrem gewählten Spezialgebiet kompetenter sind. Manche steigern nicht nur ihren Ruf unter ihresgleichen, sondern erreichen vielleicht sogar einen Punkt, an dem ihre hochkarätigen Raubzüge ihren Weg in die Schlagzeilen des Landes finden.

### TASCHENDIEBIN

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

**Aktionsfertigkeiten:** Athletik 2, Einfluss 2, Heimlichkeit 3 (Fingerfertigkeit +2), Mechanik 3 (Schlösser knacken +2), Überreden 3, Wahrnehmung 2

**Wissensfertigkeiten:** Glücksspielwahrscheinlichkeiten, Psychologie, Typische Betrugsmaschinen, Zieleinschätzung

## TATORTREINIGER

**Typische Einflussstufe:** 3

**Typ der Connection:** Straße (alternativ Magie, Organisiertes Verbrechen, Regierung oder Technisch)

**Ähnliche Connections:** Bestatter, Reparatuer, Spurensicherer

Der Tatortreiniger kann ein Freischaffender sein, der mit Bleiche und harter Arbeit – oder vielleicht auch Magie – einen Raum von allen Beweismitteln befreit. Oder er hängt mit dem organisierten Verbrechen zusammen und kann eine Leiche unter einer frisch gegesenen Betonplatte verschwinden lassen. Oder er ist ein Spurensicherer vom Star, der gegen Bezahlung etwas falsch ablegt. Unabhängig von den Methoden leisten Tatortreiniger für Runner alle das Gleiche: Sie lassen all die lästigen Beweise spurlos verschwinden, die zu euch zurückführen könnten.

### TATORTREINIGER

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	2	2	2	2	4	4	2	6

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 2, Mechanik 3 (Chemie +2), Überreden 2, Wahrnehmung 4

**Wissensfertigkeiten:** Fleckentfernung, Forensische Techniken, Metamenschliche Biologie

## WAFFENHÄNDLERIN

**Typische Einflussstufe:** 4

**Typ der Connection:** Straße (alternativ Konzern, Organisiertes Verbrechen, Regierung oder Technisch)

**Ähnliche Connections:** Büchsenmacherin, Rüstmeisterin, Versorgungsoffizierin, Waffenschmugglerin

Im Gegensatz zum Rüstungsmacher hat sich die Waffenhändlerin auf den Aspekt der Waffen spezialisiert und kann dir alles organisieren, was du brauchst, von der Holdout-Pistole bis zur Sturmkanone – natürlich für den richtigen Preis. Zusätzlich zu Feuerwaffen umfasst das Kompetenzgebiet dieser Connection Standard- und Spezialmunition, ein großes Sortiment an Nahkampfwaffen und Büchsenmacherarbeiten, um die neuesten Mods einzubauen. Einige Waffenhändler sind Einzelhändler.



ler, die ein legales Geschäft wie das Weapons-World-Franchise im Einkaufszentrum vor Ort betreiben. Sie könnten eventuell dazu überredet werden, etwas unter der Ladentheke zu verkaufen, aber nichts allzu Illegales. Andere arbeiten in einem militärischen Waffendepot oder im Lager eines Konzerns, wo Fehler bei der Buchführung schwierig und teuer sind, aber trotzdem hin und wieder vorkommen. Und dann gibt es noch die Waffenschmuggler, die alles andere als legal operieren, mit den zerstörerischsten und illegalsten Gegenständen handeln und sie an jeden verkaufen, der die nötigen Nuyen besitzt. Diese Schmuggler sind ständig unterwegs, um dem Gesetz immer einen Schritt voraus zu sein.

#### WAFFENHÄNDLERIN

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

**Aktionsfertigkeiten:** Einfluss 4, Elektronik 2, Mechanik 4 (Waffenbau +2), Überreden 4, Wahrnehmung 3

**Wissensfertigkeiten:** Antike Klingenwaffen, Ballistik, Buchsenmacherei, Waffenhersteller

## GEFALLEN VERDIENEN UND AUSGEBEN

Falls in den Schatten überhaupt etwas sicher ist, dann, dass ihr früher oder später einen Gefallen von einem Freund braucht. Vielleicht braucht ihr Hilfe, um ohne die erforderliche Lizenz an ein neues Ausrüstungsteil zu kommen, oder ihr müsst nach einem Feuergefecht zusammengeflickt werden, ohne dass jemand es meldet. Oder ihr braucht einen sicheren Unterschlupf zum Untertauchen. Oder ihr braucht einfach nur einige wichtige Informationen über ein Ziel. In der Sechsten Welt sind Gefallen die häufigste Währung für Transaktionen zwischen euch und euren Connections.

Im Allgemeinen gibt es Gefallen in drei Größen: kleine, mittlere und große. Um darüber besser Buch zu führen, können Runner Gefallenpunkte (GP) verdienen und ausgeben, wobei ein kleiner Gefallen 1 Gefallenpunkt, ein mittlerer Gefallen 2 Gefallenpunkte und ein großer Gefallen 3 Gefallenpunkte wert ist. Manchmal wirken sich auch noch andere Umstände auf die tatsächliche Gesamtpunktzahl aus. Gefallenpunkte können verwendet werden, um Informationen zu erhalten, eine Dienstleistung zu erhalten, ohne dass Fragen gestellt werden, die Kosten für den Erwerb von Ausrüstung zu senken oder die Loyalitätsstufe einer Connection zu erhöhen. Ein Runner kann zwar Gefallen aufsparen, die eine Connection ihm schuldet, aber wenn ein Runner selbst in eine Situation gerät, in der er einer Connection einen Gefallen schuldet, wird sie den Gefallen wahrscheinlich relativ schnell einfordern.

Charaktere können während einer Spielsitzung je nach Connection auf unterschiedliche Weisen Gefallenpunkte sammeln. Das könnte so einfach sein wie ein Gefallen von Mr Johnson dafür, dass ihr einen Job erledigt, ohne ihm zusätzliche Kopfschmerzen zu bereiten. Es mag widersprüchlich erscheinen, dass die Runner für einen Job bezahlt werden und

am Ende trotzdem einige Gefallenpunkte sammeln, aber Mr Johnson weiß, dass die Runner nein sagen, ihm zusätzliche Probleme bereiten oder ihn bei einem Run sogar verraten könnten. Wenn ein Runner eine Connection kontaktiert, um Informationen, Ausrüstung oder andere Dienstleistungen zu erhalten, kann er Gefallenpunkte erhalten, wenn er gut bezahlt und die Connection fair behandelt. Während eines Runs könnten die Charaktere einige Paydata einsammeln, die für eine ihrer Connections wichtig sind. Denken die Runner an ihre Connection und bieten ihr die Daten an, wird das wohlwollend zur Kenntnis genommen. Wie viele Gefallenpunkte das den Runnern einbringt, kommt darauf an, wie viel die Connection für die Paydata bezahlt. Nutzen die Runner die Notlage der Connection aus und verlangen viel Geld, ist das keinen Gefallen wert. Sind sie großzügig und verlangen eine angemessene Summe (1 GP) oder gar nichts (2 GP), tun sie ihrer Connection damit natürlich einen Gefallen. Außerhalb einer Spielsitzung oder eines Runs können Runner die Pause damit verbringen, sich bei Connections einen Gefallen zu verdienen. Diese Art der Jagd nach Gefallen ist immer weniger effektiv als die Gefallen, die sich natürlich ergeben und die eventuell Energie für Gratisarbeiten für die Connection kosten oder bei denen Zeit und Nuyen investiert werden, um an der Pflege der Connection zu arbeiten.

Die Gefallenpunkte werden reduziert, wenn die Runner etwas tun, was der Connection nicht gefällt oder sogar Schwierigkeiten bereitet. Die Runner könnten einen so sehr vergünstigten Preis für Ausrüstung oder Dienstleistungen einfordern, dass der Gewinn der Connection zu gering wird, sie könnten der Connection Probleme verursachen, oder der Connection könnte infolge der Handlungen des Runner sogar echter Schaden entstehen. Auch Informationen an einen Konkurrenten der Connection zu verkaufen oder so hart um die Bezahlung für einen Job zu verhandeln, dass sich die Connection fühlt, als hätten die Runner sie über den Tisch gezogen, reduziert eventuell die Gefallenpunkte der Runner bei dieser Connection.

Wie in jeder Beziehung können Gefallen in beide Richtungen ausgetauscht werden. Runner können eine Connection um einen Gefallen bitten, indem sie angesparte Gefallenpunkte ausgeben oder indem sie der Connection „einen Gefallen schulden“, also einen Kredit an Gefallenpunkten aufnehmen. Das ist allerdings maximal bis zu einer Anzahl von Gefallenpunkten gleich der Loyalität dieser Connection möglich. Die Größe des Gefallens, den eine Connection zu tun bereit ist, hängt also von ihrer Loyalität ab und davon, wie viel die Connection glaubt, den Runnern zu schulden. Vielleicht ist es ein Versteck für eine Nacht mitten im Run, und ein lokaler Gangboss kann etwas im Untergrund zur Verfügung stellen, oder vielleicht geht es darum, einen Schmuggler zu bitten, den Preis für einige Ausrüstungsteile zu senken. Es gibt unzählige Möglichkeiten, Gefallen zu verwenden, aber das Wichtigste ist, dass die Art des Gefallens zum Typ der Connection passen muss, von der die Runner den Gefallen einfordern wollen. Unabhängig von der Situation kann sich eine Connection ausgenutzt fühlen, wenn ein Runner zu oft um zu viele Gefallen bittet. Wenn der Runner in einem einzigen Monat eine Anzahl von Gefallenpunkten erbittet, die die Loyalität der Connection übersteigt, muss der Runner der Connection im



## VERDIENEN VON GEFALLENPUNKTEN

### 1 GEFALLENPUNKT

- Einen Job ohne Komplikationen zum verhandelten Preis erledigen.
- Einer Connection die Erstkaufoption für den Kauf relevanter Paydata anbieten.
- Verhindern, dass eine andere Partei der Connection Unannehmlichkeiten bereitet.
- Einen Kauf in Höhe von mindestens [Einflussstufe x 1.000] ¥ zum regulären Preis bei der Connection tätigen.
- Einen zahlenden Kunden an die Connection verweisen, der einen Kauf in Höhe von mindestens [Einflussstufe x 500] ¥ bei ihr tätigt.
- Einer Connection mindestens [Einflussstufe x 50] ¥ für Informationen bezahlen.
- Verwenden von 1 Karma, um 1 Gefallenpunkt zu kaufen (maximal einmal pro Woche).
- Ausgeben von [Einflussstufe x 1.000] ¥, um 1 Gefallenpunkt zu kaufen (maximal einmal pro Woche).

### 2 GEFALLENPUNKTE

- Einen Job, der für die Connection persönlich wichtig ist, zum verhandelten Preis erledigen.
- Einer Connection relevante Paydata umsonst überlassen.
- Verhindern, dass eine andere Partei der Connection schadet.
- Einen Kauf in Höhe von mindestens [Einflussstufe x 10.000] ¥ zum regulären Preis bei der Connection tätigen.

### 3 GEFALLENPUNKTE

- Einen Job, der extrem wichtig für die Connection ist, zum verhandelten Preis erledigen.

- Das Leben der Connection oder eines ihrer Familienmitglieder retten.

### SPEZIELL

- Einer Connection mit Zeit, Nuyen und Karma dabei helfen, ihre Einflussstufe zu erhöhen, ergibt Gefallenpunkte in Höhe der neuen Einflussstufe der Connection.

### +1 GEFALLENPUNKT

- Einen Job um [Einflussstufe x 500] ¥ günstiger erledigen als das ursprüngliche Angebot.
- Ein gutes Trinkgeld für Informationen oder Dienstleistungen geben (+5 % oder +[Einflussstufe x 50] ¥).

### -1 GEFALLENPUNKT

- Eine wesentliche Erhöhung (um [Einflussstufe x 1.000] ¥ über dem Startangebot) der Bezahlung für einen Job verhandeln. Auch wenn der Unterhändler die Verhandlungen geführt hat, bekommt das gesamte Team die Konsequenzen zu schmecken.
- Verursachen einer Unannehmlichkeit für die Connection als Resultat der Handlungen der Runner.
- Verkauf von für die Connection relevanten Paydata an die Konkurrenz der Connection.
- Um einen Preisnachlass auf Produkte oder Dienstleistungen bitten (-1 Gefallenpunkt für je 5 % Rabatt).

### -2 GEFALLENPUNKTE

- Verursachen von (körperlichem oder finanziellem) Schaden für die Connection als Resultat der Handlungen der Runner.

## AUSGEBEN VON GEFALLENPUNKTEN

### 1 GEFALLENPUNKT

- Eine Ablenkung schaffen, die die Aufmerksamkeit der Sicherheit auf sich zieht und den Fahndungsstufenmodifikator um 1 senkt.
- Informationen für die Beinarbeit oder andere Informationen umsonst erhalten.
- Zugang zu Schwarzmarkt-Ausrüstung, wenn die Fahndungsstufe der Runner 4 oder kleiner ist.
- Einer neuen Connection vorgestellt werden (deren Einflussstufe kleiner als die der vorstellenden Connection ist).
- Kostenlose medizinische Versorgung von maximal 3 Schadenskästchen.
- Kostenlose Reparatur von maximal 3 Schadenskästchen an einer Drohne oder einem Fahrzeug.

### 2 GEFALLENPUNKTE

- Senken der Fahndungsstufe um 1 nach dem Run.
- Bis zu drei Tage in einem Safehouse oder Unterschlupf mit weniger als 1 Stunde Vorbereitungszeit.
- Eine temporäre SIN (Stufe 2) bekommen, die innerhalb von zwei Tagen erlischt.
- Zugang zu Schwarzmarkt-Ausrüstung, wenn die Fahndungsstufe der Runner größer als 4, aber maximal 7 ist.
- Einen kleinen Job zum Geldverdienen (maximal 2.000 ¥) erhalten.
- Ein paar günstige Ausrüstungsteile bekommen, die die Connection auf Vorrat hat (z. B. Stim-Patches, Munition oder günstige Feuerwaffen).

### 3 GEFALLENPUNKTE

- Besorgen einer Schmugglerkarte mit sicheren Routen inklusive der zu bestechenden Wachen.
- Zugang zu Schwarzmarkt-Ausrüstung, wenn die Fahndungsstufe der Runner größer als 7 ist.
- Extraktion des Runners oder einer anderen Person aus einer Einrichtung (max. AA-Sicherheitszone).
- Einer neuen Connection vorgestellt werden (deren Einflussstufe um 1 höher als die der vorstellenden Connection ist).

### VARIABLE GEFALLENPUNKTE

- Pro Gefallenpunkt 5 % Rabatt auf Ausrüstung (maximal 15 % für 3 Gefallenpunkte).
- Pro Gefallenpunkt Ignorieren der Auswirkungen von 1 Punkt Fahndungsstufe beim Versuch, Ausrüstung zu verschieben.
- Die Connection beschafft für je 1 Gefallenpunkt Ausrüstung mit einer um 1 erhöhten Verfügbarkeit für 25 % zusätzliche Kosten (statt der regulären 50 %). Maximal für 3 Gefallenpunkte möglich (= Verfügbarkeit +3 für 75 % Zusatzkosten).
- Erhalt eines unbürokratischen Kredits von [Einflussstufe x 1.000] ¥ pro Gefallenpunkt. Der Charakter erhält außerdem den Nachteil Verschuldet. Die Anzahl der Gefallenpunkte ist gleich der Höhe der Karmapunkte, die der Charakter sonst üblicherweise bei der Charaktererschaffung erhalten hätte.



## ERHÖHEN DER LOYALITÄTSSTUFE EINER CONNECTION

Ein Runner kann angesparte Gefallen ausgeben, um die Loyalitätsstufe einer Connection dauerhaft zu erhöhen. Die Loyalitätsstufe der Connection um 1 zu erhöhen, erfordert das Ausgeben einer Menge an Gefallenpunkten gleich der neuen Loyalitätsstufe.

LOYALITÄTSSTUFE	BESCHREIBUNG
1: Rein geschäftlich	Die Beziehung basiert nur auf Geld und wirtschaftlichen Erwägungen. Die beteiligten Personen können einander vielleicht noch nicht einmal leiden, und sie werden einander auch nicht bevorzugt behandeln.
2: Ich erinnere mich an dich	Ihr habt genug Geschäfte miteinander gemacht, dass sich ein Keim von Vertrauen gebildet hat. Du hast das Gefühl, dass die Connection nicht immer eine Waffe auf dich richtet.
3: Ganz normal	Die Beziehung ist immer noch rein geschäftlich, aber Runner und Connection behandeln einander mit einem Mindestmaß an gegenseitigem Respekt.
4: Verbundenheit	Ihr habt genug Geschäfte miteinander gemacht, dass es sich anfühlt, als würde der Runner bevorzugt behandelt, aber es ist immer noch nur ein Geschäft für beide Seiten.
5: Bekannte	Die Leute in dieser Beziehung sind freundlich zueinander, aber sie als echte Freunde zu bezeichnen, wäre übertrieben. Die Connection ist bereit, für den Runner kleine Unannehmlichkeiten in Kauf zu nehmen, wird aber nicht den Kopf für ihn hinhalten.
6: Lose Freunde	Es ist mehr als nur etwas Geschäftliches, entweder aus Respekt oder aus Freundschaft. Ihr fühlt euch wohl, wenn ihr euch von Angesicht zu Angesicht trifft.
7: Kumpel	Es herrscht echte Freundschaft oder zumindest ein solider gegenseitiger Respekt. Die Connection wird sich große Mühe geben, um dem Runner zu helfen.
8: Weißt du noch ...	Ihr habt genug miteinander durchgemacht, um beim Abendessen oder einem Drink Geschichten über frühere Zeiten erzählen zu können.
9: Ich halte dir den Rücken frei	Beide Seiten kennen und vertrauen einander, und das schon seit Langem. Die Connection wird dem Runner auch in riskanten Situationen Rückendeckung geben.
10: Beste Freunde	Du siehst die Connection regelmäßig und weißt, dass du dich auf sie verlassen kannst. Du weißt, dass du dich jederzeit melden kannst und sie versuchen wird, dir zu helfen.
11: Freunde fürs Leben	Die Connection und der Runner würden füreinander durchs Feuer gehen, wenn es nötig ist.
12: Familie	Das hier ist Familie, enger als Blutsbande. Es gibt nichts, was die Connection und du nicht füreinander tun würden.

Gegenzug sofort einen kleinen Gefallen tun, oder er verliert 1 Punkt Loyalität bei der Connection. Wenn die extreme Situation des Runners mehr Gefallenpunkte erfordert, als die Connection zu gewähren bereit ist, kann sie im Gegenzug Gefallen einfordern, aber das kann nur so häufig geschehen, wie die Loyalität der Connection beträgt. Wenn ein Runner einer Connection mehr Gefallenpunkte schuldet, als ihre Loyalität beträgt, wird sich die Connection vorübergehend damit einverstanden zeigen (bis zu ihrer doppelten Loyalität an zusätzlichen Gefallenpunkten), aber danach wird ihre Loyalität um 1 gesenkt.

Ein Runner kann die Loyalität einer Connection verbessern, indem er der Connection mitteilt, dass sich einige Gefallen erledigt haben, die die Connection ihm eigentlich schuldet. Dazu entfernt der Runner Gefallenpunkte in Höhe der nächsthöheren Loyalitätsstufe. Dies wird natürlich nicht auf die monatliche Begrenzung für eingelöste Gefallen angerechnet.

## GRUPPEN- CONNECTIONS

Gruppenconnections ähneln individuellen Connections, bestehen aber aus mehreren Personen, manchmal Hunderten, mit einem gemeinsamen Interesse, das der Runner teilt. Genau wie individuelle Connections haben auch Gruppen einen oder mehrere Typen und folgen den entsprechenden Regeln (S. 175). Sie ähneln in vielerlei Hinsicht individuellen Connections, aber es gibt zwei wesentliche Unterschiede. Erstens wird die Einflussstufe einer Gruppe durch bestimmte Faktoren festgelegt: die Größe der Gruppe, die Größe ihres Einflussgebiets und die Ressourcen, die sie zur Verfügung hat. Zweitens basiert die Loyalität der Gruppe darauf, wie viel Zeit und Mühe ein Runner für diese Gruppe investiert. Du bekommst nur das zurück, was du zu investieren bereit bist.

Einfluss- und Loyalitätsstufe einer bestimmten Gruppe gelten nur für den Teil der Gruppe, mit dem der Runner direkt zu tun hat. Du bist vielleicht ein Mitglied, das brav seinen Beitrag zahlt und bei der örtlichen Zweigstelle des DIMF gut angesehen ist, aber du wirst in absehbarer Zeit trotzdem keinen Tee mit Nadja Daviar trinken.

Um die Einflussstufe der Gruppe zu bestimmen, addiere die Werte der fünf Komponenten aus der Tabelle *Einflussstufen von Gruppen*. Beachte, dass es grundsätzlich möglich ist, Gruppen mit einer Einflussstufe über 12 zu erstellen, aber Organisationen mit so viel Einfluss liegen außerhalb des Bereichs dessen, was Spielercharakteren als Gruppenconnection zur Verfügung steht, sodass die maximale Einflussstufe immer maximal 12 betragen kann.

Gruppenconnections können während der Charaktererschaffung genauso gekauft werden wie normale Connections, sind aber nicht durch das Charisma des Runners begrenzt. Jeder Runner kann Gruppen unabhängig von seinen sozialen Fähigkeiten beitreten. Denk daran, dass die fünf definierenden Merkmale, die die Einflussstufe der Gruppe festlegen, gleich der Einflussstufe sein müssen, die der Charakter mit den [Charisma x 6] Punkten für Connections erworben hat, die ihm bei der Charaktererschaffung zur Verfügung stehen.



## EINFLUSSSTUFEN VON GRUPPEN

Die Einflussstufe einer Gruppe wird anhand der folgenden fünf Bereiche errechnet:

**Mitglieder** ist die Anzahl der Personen, die auf derselben Ebene wie der Runner oder darunter in der Gruppe aktiv sind.

**Gebiet** ist der Bereich, in dem die Gruppe aktiv ist. Auch hier gilt die Ebene des Runners oder darunter als Bemessungsgrundlage.

**Finanzen** ist ein Maß für die verfügbaren Nuyen, die für die Verfolgung der Ziele der Gruppe zur Verfügung stehen.

**Magie** repräsentiert die Anzahl und Macht der Erwachten Mitglieder der Gruppe.

**Matrix** steht für die Präsenz, den Ruf und die Ressourcen, die in der Matrix für Aktionen der Gruppe verfügbar sind.

EINFLUSSSTUFE	MITGLIEDER	GEBIET	FINANZEN	MAGIE	MATRIX
±0	1 bis 9	Ortsteil	Minimal	Mundan	Keine
+1	10 bis 99	Ganzer Sprawl	Beschränkt	Ein paar Erwachte	Beschränkt
+2	100 bis 1.000	Kontinent	Umfangreich	Der Großteil ist Erwacht	Bedeutend
+3	+1.000	Weltweit	Riesig	Die meisten Mitglieder sind Initiaten	Allgegenwärtig

## GRUPPENLOYALITÄT

Die Loyalität von Gruppenconnections ist ein Maß für die Zeit und das Geld, die der Runner in die Organisation investiert. Die Loyalität auf einer bestimmten Stufe zu halten setzt voraus, dass alle Anforderungen der niedrigeren Loyalitätsstufen ebenfalls eingehalten werden. Wenn der Runner seine Verpflichtungen auf der aktuellen Loyalitätsstufe im Laufe eines Monats nicht erfüllt, sinkt die Loyalität der Gruppe um 1. Die maximale Loyalität, die ein Runner bei einer Gruppe haben kann, beträgt 8. Die Loyalität kann unabhängig von den Handlungen des Runners nur um 1 Punkt pro Monat steigen, aber sie kann durch mehrere Faktoren kann in einem einzigen Monat um bis zur Hälfte der aktuellen Loyalitätsstufe sinken.

Die bei der Charaktererschaffung gekaufte Loyalität der Gruppe darf nicht höher sein als das Charisma des Runners, und diese Obergrenze kann nicht verändert werden. Eine Ausnahme bilden magische Gruppenconnections, für die der Beitritt Karma kostet. Hier führt ausgegebenes Karma zu +3 Loyalität, die nicht durch den Charisma-Wert des Runners eingeschränkt wird. Wenn

die Zeit und die Nuyen nicht in jedem folgenden Monat nach der Charaktererstellung für das Aufrechterhalten der Loyalitätsstufe der Gruppe aufgewendet werden, beginnt sie sich wie gewohnt zu verschlechtern.

## BEISPIELE FÜR GRUPPENCONNECTIONS

### DIE VIERTE WELT: FAKT ODER FIKTION (DEBATTIERCLUB AN DER OXFORD UNIVERSITY, LONDON)

Typ: Akademisch

Einflussstufe: 2

MITGLIEDER	GEBIET	FINANZEN	MAGIE	MATRIX
+1	+1	±0	±0	±0

### DOCWAGON-RETTUNGSTEAM 12 (DETROIT)

Typ: Medizinisch

Einflussstufe: 3

MITGLIEDER	GEBIET	FINANZEN	MAGIE	MATRIX
±0	+1	+1	±0	+1

### SÖHNE SAURONS (CHAPTER ATLANTA)

Typ: Straße

Einflussstufe: 4

MITGLIEDER	GEBIET	FINANZEN	MAGIE	MATRIX
+1	+2	+1	±0	±0

### YAKUZA, MITA-GUMI (NEO-TOKIO)

Typ: Organisiertes Verbrechen

Einflussstufe: 5

MITGLIEDER	GEBIET	FINANZEN	MAGIE	MATRIX
+2	+1	+1	+1	±0

### KSAF NEWS (SEATTLE)

Typ: Medien

Einflussstufe: 6

MITGLIEDER	GEBIET	FINANZEN	MAGIE	MATRIX
+1	+2	+1	±0	+2

## LOYALITÄT VON GRUPPEN

LOYALITÄT	BESCHREIBUNG
1	Der Runner ist Beitragszahler, aber investiert keine Zeit.
2	Der Runner investiert ungefähr 1 Tag pro Monat in die Belange der Gruppe.
3	Der Runner zahlt zusätzlich [Einflussstufe x 50] ¥ pro Monat.
4	Der Runner verbringt zusätzlich [Einflussstufe x 0,5] Tage pro Monat mit der Arbeit an den Zielen der Gruppe.
5	Der Runner zahlt zusätzlich [Einflussstufe x 150] ¥ pro Monat.
6	Der Runner verbringt zusätzlich [Einflussstufe x 0,5] Tage pro Monat mit der Arbeit an den Zielen der Gruppe.
7	Der Runner zahlt zusätzlich [Einflussstufe x 300] ¥ pro Monat.
8	Der Runner verbringt zusätzlich [Einflussstufe] Tage pro Monat mit der Arbeit an den Zielen der Gruppe.



**MITSUHAMA DROHNENFORSCHUNGSGRUPPE III  
(LOS ANGELES, PCC)**

Typ: Konzern/Technisch  
Einflussstufe: 7

MITGLIEDER	GEBIET	FINANZEN	MAGIE	MATRIX
+2	+1	+3	±0	+1

**BRUDERSCHAFT DER DUNKELHEIT  
(NORDAMERIKA)**

Typ: Magie  
Einflussstufe: 8

MITGLIEDER	GEBIET	FINANZEN	MAGIE	MATRIX
+1	+2	+2	+3	±0

**DER NEXUS (DENVER)**

Typ: Matrix  
Einflussstufe: 9

MITGLIEDER	GEBIET	FINANZEN	MAGIE	MATRIX
+1	+3	+2	±0	+3

**UCAS ARMY, DIVISIONSKOMMANDO DES I. CORPS  
(DEECE, UCAS)**

Typ: Regierung  
Einflussstufe: 10

MITGLIEDER	GEBIET	FINANZEN	MAGIE	MATRIX
+3	+2	+3	+1	+1

**GEFALLEN BEI GRUPPEN  
VERDIENEN UND AUSGEBEN**

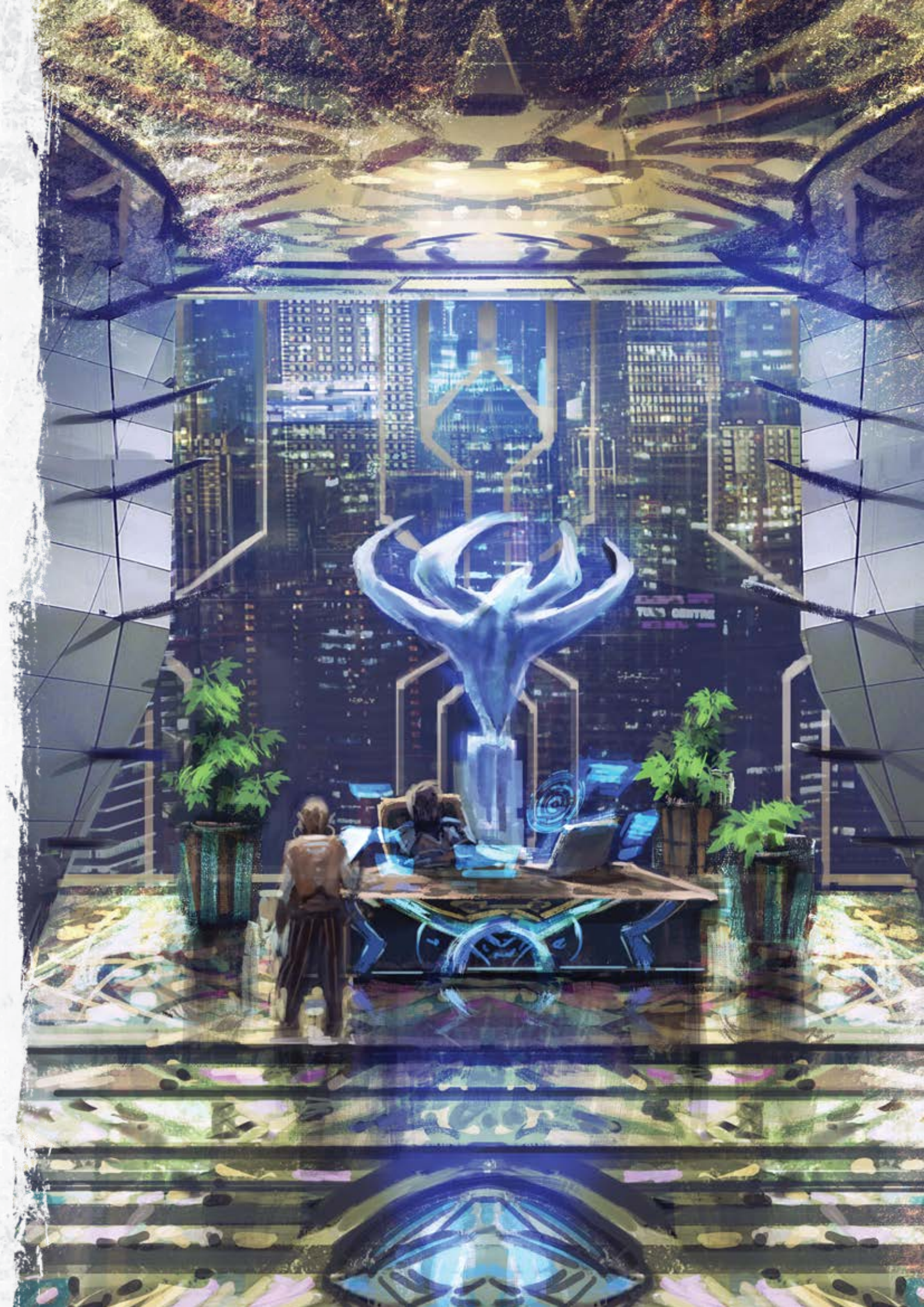
Gefallenpunkte bei Gruppen kann man nicht auf dieselbe Weise verdienen wie bei individuellen Connections. Gefallenpunkte sind das Resultat der Stellung des Runners innerhalb der Gruppe, wie sie durch die Loyalitätsstufe dargestellt wird.

Das Einfordern von Gefallen entspricht der Verwendung der Ressourcen der Gruppe durch den Runner oder einem Hilfesuch an die Mitglieder der Gruppe und wird genauso verwendet, wie Gefallenpunkte bei individuellen Connections verwendet werden. Ein Runner kann die Ressourcen der Gruppe einmal pro Monat und mit einem Wert in Gefallenpunkten in Höhe der Loyalitätsstufe nutzen. Wenn sich der Runner in einer verzweiferten Situation befindet, kann er mehr Gruppenressourcen nutzen, als normalerweise erlaubt wäre, bis hin zu zusätzlichen Gefallenpunkten gleich der Loyalitätsstufe. Die Loyalität der Gruppenconnection wird dadurch bis zum Ende des nächsten Monats um 1 gesenkt, als ob der Runner seinen Verpflichtungen für den laufenden Monat nicht nachgekommen wäre.

Wenn der Runner gegen die Ziele der Gruppe arbeitet oder die Bestimmungen einer magischen Gruppe verletzt, führt dies zu einem Verlust von Loyalität der Gruppe gegenüber dem Runner. Die genaue Höhe der verlorenen Loyalität hängt von der Art der Verfehlung ab und wird von der Spielleitung festgelegt, aber sie wird niemals um mehr als die Hälfte der aktuellen Loyalität (aufgerundet) sinken.

Wenn die Loyalität jemals auf 0 sinkt, entweder durch Handlungen gegen die Interessen der Gruppe, die missbräuchliche Nutzung der Ressourcen der Gruppe oder durch einfache Nichtteilnahme, ist der Runner kein Mitglied der Gruppe mehr und darf nicht mehr auf Gruppenressourcen zurückgreifen. Der erneute Beitritt zu einer Gruppe kann so einfach oder komplex sein, wie es die Spielleitung entscheidet. Es kann so einfach sein wie das Nachzahlen der angelaufenen Mitgliedsbeiträge, oder es könnte eine aufwendige Buße oder Wiedergutmachung erfordern.









# WAS DU BEKOMMST

## DIE STÜCKE DEINES LEBENS(STILS)

Am Anfang bekommt man ein Leben, und das ist eine lebenslange Strafe. Das macht für gewöhnlich jeden ziemlich sauer, was vielleicht der Grund dafür ist, dass die Sechste Welt voller Arschlöcher ist. Dann muss man dieses Leben auf irgendeine Art und Weise leben, wozu auch gehört, einen Platz zum Schlafen und für all seine Sachen zu finden, ob das nun eine Decke ist, die in einen Einkaufswagen gestopft wird, oder genügend Kleidung und Möbel, um den Bedarf eines kleinen Dorfes zu decken.

Dieses Kapitel enthält Regeln, mit denen du den Wohnsitz deines Charakters individuell gestalten kannst. Sie erweitern die grundlegenden Lebensstilregeln aus SR6 (S. 58). Ein Lebensstil wird mithilfe von sechs Kategorien definiert: Wohngegend, Grundversorgung, Komfort, Sicherheit, Unterhaltung und Platz. Du solltest aus jeder dieser Kategorien eine Stufe auswählen. Diese Stufen addieren jeweils eine bestimmte Anzahl von Lebensstilpunkten (LP) zur LP-Summe des Wohnsitzes deines Charakters hinzu. Danach kannst du Vor- und Nachteile wählen, die diese LP-Summe erhöhen bzw. senken. Wenn du deinen Wohnsitz vollständig ausgestaltet hast, hast du eine Gesamtzahl an LP. Anhand der Tabelle *Lebensstil-Punkte und Kosten pro Monat* (S. 203) kannst du dann bestimmen, wie hoch die mo-

natlichen Lebensstilkosten für diesen Wohnsitz sind und in welche allgemeine Lebensstilkategorie er fällt. Denk daran, die Miete am Ersten des Monats zu bezahlen, denn Vermieter wollen ihr Geld, und manchmal ist der Hausmeister nicht nur zum Reparieren da ...

### WOHNGEGEND

Das ist die Gegend, in der du und deine Nachbarn leben, und die Art von Ort, die bestimmte Arten von Leuten anzieht. Es ist auch ein Hinweis auf die Präsenz, die Polizeidienstleister zeigen, auf ihre Reaktionszeit bzw. die Frage, ob sie überhaupt reagieren. Außerdem bedeutet „Nachbarschaftswache“ an den meisten Orten, dass die Leute Sensoren an der Außenseite ihrer Gebäude verwenden, um das Feuergefecht auf der Straße zu verfolgen, während sie flach auf dem Boden liegen und versuchen, sich keine verirrte Kugel einzufangen. Die Sicherheitszonen und ihre Stufen werden in SR6 ab Seite 238 beschrieben.

- Z-Zone (-1 LP)
- E-Zone (Auf der Straße, 0 LP)
- D-Zone (Squatter, 1 LP)
- C-Zone (Unterschicht, 2 LP)
- B-Zone (Mittelschicht, 3 LP)
- A-Zone (Oberschicht, 4 LP)
- AA-Zone (Luxus, 6 LP)
- AAA-Zone (Luxus+, 7 LP)



## ZONENKENNZEICHNUNGEN

Lone Star entwickelte das System der Zonenkennzeichnung, um Städten unterschiedliche Tarife für unterschiedliche Arten von Dienstleistungen in unterschiedlichen Arten von Gebieten zu berechnen. Dieses System hilft den Städten auch, ihre Gesetzeshüter-Dienstpakete bei Vertragsverhandlungen „maßzuschneidern“. Es wurde schnell zur Standardmethode, um die Gesetzmäßigkeit eines Gebiets zu beschreiben – sogar im allgemeinen Sprachgebrauch. Andere Unternehmen zahlen Lone Star für gewöhnlich eine kleine Gebühr, um das System ebenfalls verwenden zu dürfen, da sie oft mit Beamten zu tun haben, die sich weigern, mit einem anderen System zu arbeiten. Hinzu kommt, dass die Zuständigkeit für eine höher eingestufte Zone sowohl für die Beamten als auch für die dort lebenden SIN-Menschen oft ein Grund zur Prahlerei ist. Für die meisten Shadowrunner dient das System meistens als Zeitmesser, mit dem sie feststellen können, wie viel Zeit sie haben, bevor der Alarm losgeht und sie abschwirren müssen.

Z-Zonen sind zwar nicht Teil der offiziellen Zonenkennzeichnung, aber sie haben einen besonderen Stellenwert bei den Sicherheitsfirmen, die Polizeiverträge annehmen. Offiziell werden diese Gebiete bei den Vertragsverhandlungen nicht berücksichtigt, aber die Unternehmen sorgen für oder erzwingen sogar ihre Existenz, um zu zeigen, was passiert, wenn die Nachbarschaft zu gesetzlos und gefährlich wird. Die Botschaft lautet: „Habt Angst, ihr SIN-Menschen, und sorgt dafür, dass ihr für bessere Servicepakete bezahlt, denn die Barbaren stehen nicht vor den Toren. Sie sind schon in der Stadt und wären schon längst in euren schönen Vierteln, wenn eure Freunde und Helfer in den blauen Uniformen sie nicht in Schach halten würden.“

Lone Star experimentiert in der neuen Freistadt Seattle seit Kurzem mit einem neuen System, bei dem die Zonen von Weiß bis Platin eingestuft werden, während die alten Z-Zonen nur noch als „nicht verzeichnet“ geführt werden. Die Zeit wird zeigen, ob sich dieses System durchsetzt oder nicht. Bislang verwenden die Leute noch größtenteils das alte System.

## GRUNDVERSORGUNG

Die Dinge, die man zum Überleben braucht. Wasser, Nahrung, Kleidung, ein Platz zum Schlafen, Sauberkeit – und für viele Shadowrunner Synthahol. All diese Dinge können sich auf deine Genesungsproben auswirken, wenn du sie dort ablegst, wo du wohnst, auf einige soziale Proben, die darauf basieren, wie du aussiehst und riechst, und sogar auf den ersten Eindruck, den du bei anderen machst. Das schicke Restaurant wird dich nicht reinlassen, wenn du aussiehst und riechst wie ein Straßenpenner, egal wie groß dein Credstick ist.

### AUF DER STRASSE (0 LP)

Immerhin kannst du nicht mehr tiefer sinken. Du schläfst in deinen Kleidern, verwendest deine Schuhe als Kopfkissen (sonst würden sie dir von den Füßen gestohlen), und dein wertvollster Besitz ist die Waffe, die du an deinen Körper drückst und versteckst, damit niemand sie sieht und dir wegnehmen kann. Dein Essen kommt aus den Müllcontainern hinter den Restaurants, und bei

den besseren Lokalen gibt es oft Schlägereien um den Zugang zu den Containern. Wasser kommt vom Himmel, aus Pfützen oder aus öffentlichen Toiletten, wenn du dir einen Platz hinein erbetteln kannst – vorausgesetzt, die Toilette hat ihre tägliche Wasserration noch nicht aufgebraucht. Sauberkeit ist nur eine feuchte Serviette in einer Hähnchen- oder Grillbude weit entfernt. Unterernährung, Dehydrierung und Unterkühlung sind ständige Begleiter. Hoffentlich hast du ein paar Fertigkeitspunkte in Natur (Stadt) investiert. Wenn du viel Glück hast, findest du vielleicht eine Kühlruhe als Unterschlupf.

### SQUATTER (1 LP)

Du hast ein Dach über dem Kopf – vielleicht eine Hütte oder einen kleineren Schiffscontainer, der noch nicht völlig durchgerostet ist, vielleicht sogar eine monatliche Ermäßigung im Sargmotel „Transients Welcome“. Vielleicht hast du auch ein Auto oder einen Lieferwagen, den du unten am Fluss geparkt hast. Oder eine Notunterkunft hat dich aufgenommen, und jetzt musst du dir bei jeder Mahlzeit ihr Gelaber anhören. Wie auch immer, du bist von der Straße weg. Das Essen reicht von den billigsten Optionen aus Automaten bis hin zu dünner Suppe und einem noch dünneren Sandwich aus einer Suppenküche. Für die Paranoiden gibt es generisches Nutrisoy aus dem Ausland von einem „seriösen“ Hehler, der schwört, dass er es bekommen hat, bevor die Drogen hinzugefügt wurden. Wasser gibt es gegen Gebühr aus Entsalzungsanlagen oder öffentlichen Wasserwerken, aus Großflaschen für Wasserspender, die vom Lastwagen gefallen sind, oder aus einem Camping-Wasseraufbereiter, durch den du Regenwasser und deinen Urin laufen lässt. Es ist nicht gerade herrlich, aber du bist frei von den Kons. Und wenn du dir das nur oft genug einredest, kannst du es auch fast glauben.

### UNTERSCHICHT (2 LP)

Eine Dreckslochwohnung in einem Dreckslochgebäude in einer Dreckslochwelt. Aber du hast ein Bett oder eine einigermaßen bequeme Couch zum Schlafen, ein paar alte, aber funktionierende Küchengeräte und echte Lebensmittel aus abgepackten Mahlzeiten, wobei die meisten Mahlzeiten aus Sojafräb bestehen. Du hast ein Badezimmer mit einer Duschkabine, die während der Rationierungszeiten (bestenfalls) lauwarmes Wasser ausspuckt. Und seit du nach deinem Einzug eine Woche lang die Scheißerei hattest, verträgt dein Körper das bakterienverseuchte öffentliche Wasser, das aus den Leitungen kommt. Wenn sich deine Nachbarn doch nur eine andere Zeit für ihre täglichen, die Wände erschütternden Streitereien und den Versöhnungssex aussuchen würden, als dann, wenn du versuchst, zu schlafen. Die einzige Droge, die du dir leisten kannst, ist billigstes Synthbier, das fast wie Pferdepisse schmeckt, nur schlimmer.

### MITTELSCHICHT (3 LP)

Auch wenn die alte Mittelschicht langsam ausstirbt, gibt es den entsprechenden Lebensstil immer noch. Er ist das Zuckerbrot, das man den Lohnsklaven vor die Nase hält, und bietet alles, was man braucht. Die Wohnung oder das kleine Haus ist ziemlich solide – und schalldicht. Du hast ein paar ordentliche Möbel, selbst wenn du sie beim Einzug selbst zusammenbauen oder in einem Gebraucht-möbelgeschäft kaufen musstest. Deine Kucheneinheit übernimmt einen Großteil der Nahrungszubereitung, einschließlich der Bestellung von Lebensmitteln, und sie



sorgt dafür, dass es manchmal auch etwas echtes Obst (in Kombination mit Vitamin- und Mineralstoffzusätzen) gibt, um Krankheiten vorzubeugen. Das Wasser ist tatsächlich trinkbar, es sei denn, es gibt irgendwo in den Leitungen ein Problem, was mindestens ein paar Mal im Monat vorkommt. Aber die Kücheneinheit kocht es für dich ab, und du bekommst tatsächlich genug heißes Wasser, um einmal am Tag duschen oder sogar baden zu können. Du hast sogar einen kleinen Vorrat an Drogen deiner Wahl, in der Regel anständigen Synthahol. Schlaf gut, kleiner Lohnsklave, deine Schicht von 8 bis 22 Uhr beginnt nur allzu bald.

### OBERSCHICHT (4 LP)

Schon besser! Passende Möbel aus seriöser Quelle, und nicht aus synthetischen Pressspanplatten! Eine Kücheneinheit, die synthetische Mahlzeiten fast so zubereitet, als wären es echte Lebensmittel, und genug Mahlzeiten aus echten Lebensmitteln im Monat, um den Unterschied zu erkennen. Keine Wasserrationierung, gleichbleibende Wasserqualität und so viel heißes Wasser, wie du willst. Eine voll ausgestattete Hausbar mit ein paar kleinen Flaschen voll echtem Alkohol und ein versteckter Vorrat an anderen Drogen, auf die du stehst. Die Frage ist bloß: Wenn du deine Seele schon für den Mittelschicht-Lebensstil verkauft hast, was hat dich erst dieser Lebensstil gekostet?

### LUXUS (6 LP)

Maßgefertigte Möbel, jeden Tag echtes Essen, ein Wasserfall in deinem Badezimmer, damit du dich entspannen kannst, während du auf dem Thron sitzt, echte Holzscheite in einem echten Kamin, alle Drogen, die du trinken, schnupfen, spritzen, rauchen oder chippen kannst! Was es dich gekostet hat? Alles? Aber das ist es absolut wert – oder?

## KOMFORT

Komfort ist das, was eine Bruchbude in ein Zuhause verwandeln kann, und was es schwieriger machen kann, sie zurückzulassen, wenn die Bullen die Treppe hochkommen. Diese Kategorie hängt mit der Kategorie Grundversorgung zusammen und verbessert sie, da sie bessere Lebensmittel, Wasserqualität und -rationierung, Möbel, eine zuverlässige Matrixverbindung, eine Kaffeemaschine und die für deine Hobbys benötigten Materialien und Geräte umfasst.

### AUF DER STRASSE (0 LP)

Du musst wirklich auf diesen spartanischen Lebensstil stehen, oder du hast keine andere Wahl. In deiner Bude gibt es nichts außer dem Nötigsten – wenn überhaupt. Wenn du überhaupt einen Platz zum Wohnen hast.

### SQUATTER (1 LP)

Wenn du eine eigene Wohnung hast, hast du tatsächlich ein paar Möbel vom Sperrmüll und vielleicht ein Kartenspiel für die seltenen Fälle, in denen du Gesellschaft hast. Wenn du in einer Gemeinschaftsunterkunft lebst, zum Beispiel in einem Sarghotel, hast du ein paar gemeinsame Unterhaltungsgeräte zur Verfügung, zum Beispiel das Trideogerät in dem Gitterkäfig, das auf den Sender eingestellt ist, den der Manager mag, und ein paar Brettspiele, die du mit den anderen Bewohnern spielen kannst.

### UNTERSCHICHT (2 LP)

Du hast dein eigenes Trid (wenn auch nur mit einem Basisabo), ein Soundsystem aus den 40er-Jahren, dessen Lautsprecher aus irgendeinem Grund noch nicht durchgebrannt sind, und eine Simsinn-Einheit, die kaum besser ist als die Simfilme auf deinem Kommlink. Außerdem hast du mehr als nur die nötigsten Möbel, und mindestens eins der Möbelstücke ist groß und stabil genug, damit ein Troll darauf sitzen kann. Deine Kücheneinheit ist uralte, aber sie kann Proteine in den Geschmacksrichtungen Rind, Huhn, Schwein und vegetarisch ausdrücken, auch wenn die Konsistenz immer die gleiche ist (nämlich nasse Pappe). Es gibt immer noch genügend dieser Geräte auf dem Markt, sodass die Beschaffung der Lebensmittelpakete im Moment noch einfach ist. Dazu gehört auch ein kleines Budget für ein persönliches Hobby – nicht viel Geld, aber genug für den sparsamen Hobbyisten, um hier und da ein paar Dinge zu tun.

### MITTELSCHICHT (3 LP)

Brot und Spiele, Chummer! Die Kons versuchen, ihre wichtigen Lohnsklaven auf diesem Niveau zu halten, damit sie sich wohlfühlen und loyal bleiben, aber für andere ist diese Stufe oft unerreichbar. Deine Küche kann verschiedene Geschmacksrichtungen und Texturen für dein Essen zubereiten, mit zusätzlichen Ergänzungen, die direkt in die gedruckte Mahlzeit eingebaut sind, sodass du sie nicht als Pillen einnehmen musst. Ein anständiges High-Definition-Trideogerät mit einigen Abopaketen für deine Hobbys (typischerweise Sport), ein modernes (wenn auch glanzloses) Simsinn-Gerät, das weitaus besser ist als die Chips, die über dein Kommlink laufen, ein leistungsstarkes Soundsystem, das eine Lautstärke erreichen kann, die über dem typischen Tinnitus eines Runners liegt, bequeme Möbel aller Art, einschließlich einer Couch, auf der ein Chummer gerne surfen würde, und jede legale App, die dein Kommlink ausführen kann! Für Hobbys musst du zwar sparen, aber dann kannst du dir so ziemlich alles leisten, was du dir für dein Hobby wünschst.

### OBERSCHICHT (4 LP)

Das ist das wahre Leben. Alle Trid-Kanäle und einige Pay-per-View-Optionen, ein klassisches Soundsystem, wie es nicht mehr hergestellt wird, knallige Kunst an den Wänden (oder geschmackvolle Kunst, wenn du die richtigen Wissensfertigkeiten hast) und Simsinn-on-Demand auf einem hochmodernen System! Alle Materialien, die du dir für deine Hobbys wünschst, wenn es der Platz erlaubt. Und schließlich hast du eine fantastische Kaffeemaschine, die echten Kaffee zubereiten kann, ohne dass sie verstopft oder das Wasser zu heiß für das Kaffeepulver macht.

### LUXUS (6 LP)

Wenn du es willst, bekommst du es. Kunst an den Wänden (Reproduktionen – die Originale sind irgendwo in einem Tresor vor Dieben oder der Gefahr von Bränden geschützt), ein Trideo-Service, der deinem persönlichen Geschmack entspricht – ganz gleich, was dieser umfasst –, ein unglaubliches Soundsystem (oder vielleicht ein echter Live-Musiker, der jeden Tag ein paar Stunden lang nur für dich spielt), gentechnisch veränderte Tiger, die über das Gelände streifen, alles! Außerdem hast du das ungute Gefühl, dass jemand hinter dir her ist und du trotz allem, was du hast, nicht genug hast!



## SICHERHEIT

Vielleicht verlässt du dich nur auf dich selbst, deine Waffe und deinen Ruf, oder du bezahlst eine Straßengang oder hast sie als Connection. Du könntest dich für eine Sicherheitsfirma entscheiden, die den Vertrag für dein Gebäude/Gebiet hat und einige Wahlleistungen anbietet. Und das sind nur einige der Möglichkeiten, die dir helfen, dich vor den anderen üblen Typen der Sechsten Welt zu schützen. Zu den Sicherheitsvorkehrungen können auch solche gehören, die du – mit oder ohne Erlaubnis oder Wissen deines Vermieters – selbst in deinen Lebensstil integriert hast. Shadowrunner sind Meister darin, Sicherheitsvorkehrungen zu umgehen. Sie wissen deshalb, dass es nicht darum geht, etwas unbesiegbar zu machen, sondern nur darum, es so schwierig zu gestalten, dass die Leute sich nicht die Mühe machen wollen.

### AUF DER STRASSE (0 LP)

Alles, was du im Hinblick auf Sicherheit hast, sind dein Ruf, deine Waffen und rohe Einschüchterung. Diese Waffen könnten zu einem guten Preis verpfändet werden, wenn jemand auf der Suche nach Drogen oder Nahrung ist. Vielleicht würde er sie aber auch stehlen und behalten, um sich selbst ein wenig Sicherheit zu verschaffen.

### SQUATTER (1 LP)

Du hast irgendeinen abschließbaren Behälter, zum Beispiel ein Schließfach in einem Sarghotel oder einen tragbaren Feuertresor, und du zahlst der örtlichen Gang Schutzgeld (und hoffst, dass sie dich vor jemand anderem als ihr selbst beschützt). Der beste Schutz ist jedoch, so zu tun, als hättest du nichts, was sich zu stehlen lohnt. Natürlich können deine Organe für die richtige Person immer noch wertvoll sein, was bedeutet, dass du bis zu deinem Tod – und vielleicht noch ein paar Stunden danach – einen Marktwert hast.

### UNTERSCHICHT (2 LP)

Anständige Schlösser, eine Tür, gegen die ein Ork zweimal treten muss, bevor sie aufbricht, tatsächlicher Schutz durch eine Straßengang oder einen Mietpolizisten vor Ort und Platz in deinem Budget für „Hausverteidigungs“-Munition für die Waffe, die du normalerweise bei dir trägst. Vielleicht hast du auch ein paar billige Waffen in der Wohnung versteckt, zum Beispiel Streetline Specials oder einfache Messer – für den Fall der Fälle vielleicht sogar eine Granate, auch wenn das die Immobilienpreise negativ beeinflussen würde.

### MITTELSCHICHT (3 LP)

Mit einer gehackten Version der PanicButton!-Komm-link-App kannst du den Rettungsdienst rufen, obwohl du wahrscheinlich eher deine besseren Connections oder Mitrigger um Hilfe bittest. Gute Schlösser (Plural), eine Trittschutzeiste an der Tür, Kameras in der Umgebung und eine kräftige Bestechung der örtlichen Gang, der du die Vorteile langfristiger Rückzahlungen gegenüber kurzfristigen Gewinnen erklärt hast, selbst wenn du dafür Buntstifte benutzen musstest. Oder du drückst an die Mietpolizisten in deiner Gegend die Zahlungen für den erweiterten Service ab, damit sie sich tatsächlich um dich scheren. Du hast eine spezielle Waffe neben der Tür (Schrotflinten sind eine beliebte Wahl), und vielleicht hast du ein paar leichte Pistolen und Granaten in der Wohnung versteckt, falls du übermäßig paranoid bist.





**OBERSCHICHT (4 LP)**

Die Mietpolizisten, die den Vertrag für dein Viertel haben, sind gut ausgebildet und bereit, sich anzustrengen, und die blauen Uniformen sind nur ein paar Minuten entfernt. Für die Heimverteidigung hast du wahrscheinlich Schusswaffen über jeder Tür mit zusätzlicher Munition daneben, eine wasserdichte „Duschpistole“, die du unbedingt mal ausprobieren willst, und einige furchterregende Messer, mit denen du Eindringlingen schneidende Fragen stellen kannst. Wenn du nicht zu Hause bist, sorgt eine an der Decke montierte Smart-Feuerplattform (Waffe nicht im Lieferumfang enthalten) dafür, dass dein Zuhause auf die aggressivstmögliche Art und Weise gesichert ist.

**LUXUS (6 LP)**

Persönliche Sicherheit ist etwas für arme Leute. Vor Ort patrouillieren Sicherheitskräfte mit militärischer Kampferfahrung, die von Drohnen unterstützt werden und seit dem Tag, an dem sie dich mitten am Tag geweckt haben, weil ein paar Paparazzi über die falsche Hecke gesprungen waren, Schalldämpfer an ihren Waffen tragen. Das bedeutet nicht, dass du unbewaffnet bist – du lebst schließlich in der Sechsten Welt –, aber wenn du deine Waffe benutzen musst, wird jemand beim Sicherheitsdienst gefeuert werden!

**UNTERHALTUNG**

Jenseits deiner persönlichen Hobbys ist dies der Betrag, der in deinem Lebensstil-Budget zur Verfügung steht, um Dinge außerhalb der Wohnung zu unternehmen. Zu Hause geht es darum, wie gut dein Soundsystem, dein Trideo- und Simsinn-Gerät sind. Außerhalb des Hauses geht es um Clubbesuche, Shoppingtouren, gemeinsame Unternehmungen mit Partnern oder Gespielen und Eintrittskarten für Sportveranstaltungen, Konzerte usw.

**AUF DER STRASSE (0 LP)**

Wenn es kostenlos ist, probierst du es aus. Schade, dass die Anzugträger so wenige Dinge umsonst sein lassen. Wenn du ein Kommlink hast, gehst du auf verschiedene Matrixseiten und siehst dir Dinge an, die du dir nicht leisten kannst. Du vermisst die Zeiten, in denen Bibliotheken Bücher kostenlos verliehen haben.

**SQUATTER (1 LP)**

Du hast ein paar Karten, Würfel und ein paar alte und angegammelte Rollenspielbücher, aber sonst nicht viel. Hoffentlich hast du ein paar Leute, mit denen du sie spielen kannst. Für „geselliges“ Trinken kannst du dir die seltene Flasche des feinsten aromatisierten und angereicherten „Pennerweins“ – wie etwa Overnight Train oder Krime-Wein in Trollstärke – leisten.

**UNTERSCHICHT (2 LP)**

Wenn du ein Trideo hast, hast du wahrscheinlich ein oder zwei zusätzliche Servicepakete oder bestellst ein paar Pay-per-View-Events. Du kannst dir ein paar Synthbrews mit den anderen Stammgästen in der Spelunke am Ende der Straße leisten und vielleicht auch deine Connections dorthin einladen, um mit ihnen mal über etwas anderes als über das Geschäft zu reden. In seltenen Fällen kannst du dir eine Eintrittskarte für eine Sportveranstaltung oder eine Lieblingsband leisten.

**MITTELSCHICHT (3 LP)**

Das ist der „Zirkus“ der Megas, der zu ihrem „Brot“ dazugehört. Du hast ein gewisses verfügbares Einkommen – Konzernskrip für Lohnsklaven, Credsticks für Runner. Du kannst gelegentlich einen Einkaufsbummel unternehmen, ab und zu in erschwinglichen Restaurants essen gehen, dir im Kino einen Tridfilm (oder einen klassischen Flachfilm für anspruchsvolle Leute) ansehen, und wenn der Tag zu Ende geht, kannst du ein paar gute Synthbooze-Drinks in einer anständigen Bar trinken oder einen wöchentlichen Trinkwettbewerb mit den anderen Lohnsklaven veranstalten, mit denen du zusammenarbeitest und deren Namen du dir nicht merken kannst. Einige besorgen sich Dauerkarten, wenn sie ihre Sportarten wirklich mögen, andere besorgen sich einfach bessere Plätze bei Sportveranstaltungen und Konzerten, entweder für sich selbst oder um sie als Zahlungsmittel für Connections zu verwenden.

**OBERSCHICHT (4 LP)**

Du hast einen Stammtisch in einer netten, stilvollen Bar, in der es mindestens ein echtes Bier vom Fass gibt, und gelegentlich verbringst du eine Nacht in einem Club, um mit den schönen Leuten dort zu tanzen. Du bekommst Dauerkarten für Sportveranstaltungen und Zugang zu allen Konzerten, die du oder deine Connections besuchen wollen. Und nachdem du jemanden dafür bezahlt hast, dein Auto zu wachsen, kannst du es bei der Cruise Night vorführen!

**LUXUS (6 LP)**

Wenn du es dir vorstellen kannst, bist du dir ziemlich sicher, dass du es auch haben kannst. VIP-Behandlung in Clubs, in denen die Besitzer dich sofort erkennen. Logenplätze für Sport, Theater und Opern. Und deine Autos sind der Grund, warum es überhaupt Cruise Nights gibt.

**PLATZ**

Manchmal brauchst du Platz für dich selbst, manchmal aber auch für deine Sachen, zum Beispiel für die ganze Munition für die Krime Cannon, die du in einer stinkenden alten Sporttasche aufbewahrst. Diese Kategorie bezieht sich darauf, wie viele Zimmer, Parkplätze für Fahrzeuge und Platz für Möbel und Sammlerstücke du hast. Wie du all die leeren Räume füllst, bleibt dir überlassen.

**AUF DER STRASSE (0 LP)**

Ironischerweise ist der geringste Platz der größte, denn hier steht dir die ganze Welt offen! Das macht es natürlich schwer, diejenigen deiner Sachen zu verstauen, die nicht in einen Einkaufswagen passen. Behalte das im Hinterkopf, wenn du andere Teile deines Lebensstils auswählst.

**SQUATTER (1 LP)**

Von einem Sarghotel bis hin zu einer behelfsmäßigen Baracke oder einem Campingzelt – du hast einen Ort, den du sozusagen dein Eigen nennen kannst. Auch das Wohnen in einem Auto oder Lieferwagen zählt hierunter.



## UNTERSCHICHT (2 LP)

Ein Wohnmobil, ein Wohnwagen, ein Studio oder ein Ein-Zimmer-Apartment sind hier möglich. Der Platz ist eng, aber gemütlich – es sei denn, du bist ein Troll, dann ist es nur eng. Du kannst außerhalb des Gebäudes oder auf dem Wohnmobil-/Wohnwagenplatz parken, aber hoffentlich hat dein Fahrzeug eine gute Diebstahlsicherung. Du solltest auch hoffen, dass das Hobby deiner Wahl wenig Platz braucht. Wenn du dich entscheidest, die Couch als Bett zu benutzen, kann der Schlafraum als magisches Refugium, als Laden für Reparaturarbeiten oder für andere Zwecke genutzt werden.

## MITTELSCHICHT (3 LP)

Eine Wohnung mit zwei oder drei Schlafzimmern oder ein kleines Haus warten auf dich und deine Hobbys. Du könntest ein komplettes magisches Refugium oder einen Laden mit Werkzeugen und Werkbänken hier unterbringen. Du hast einen Tiefgaragenstellplatz in der Nähe des Gebäudes, eine Monatskarte für die Parkgarage eines exterritorialen Konzerns, der jeden Versuch der Vollstreckung eines Pfändungsbefehls verzögert, oder eine echte Garage für dein Haus am Ende der Einfahrt. Pass nur auf, wie tief du im Keller gräbst, es sei denn, du bist derjenige, der diese „Überraschungen“ dort unten vergraben hat.

### OPTIONALE HAUSREGELN

Was ist die richtige Art, *Shadowrun* zu spielen? Die Art und Weise, auf die eure Gruppe am meisten Spaß hat, natürlich! Macht es so komplex oder einfach, wie ihr wollt.

Es gibt viele Möglichkeiten, was diese Lebensstil-Attribute für das Spiel bedeuten können. Die Wohngegend kann ins Spiel kommen, wenn ihr versucht, Connections oder Mitglieder des Runnerteams in verschiedene Gegenden im Sprawl zu bringen. Ein Viertel, in das der Neoanarchist mit dem neonfarbenen Iro, auf dessen Stirn „Bite My Snake“ tätowiert ist, irgendwie hineinpasst, ist etwas anderes als eines, in dem sich ein ultraloyaler Konzernangestellter in seinem überbeurten Anzug aus Kunstseide wohlfühlt. Grundversorgung kann sich auf die natürliche Genesung (SR6, S. 123) auswirken, da das Leben in der Gosse ohne Ersatzbandagen Infektionen geradezu anzieht, während das Leben in einer hochwertigen Wohnung mit einem gut ausgestatteten, hochwertigen Medkit und Ersatzlaken und -decken für mehrere Tage für eine schnellere Genesung sorgt. Komfort kann den Stress lindern, den das Leben als Shadowrunner mit sich bringt, denn selbst wenn der Run gut läuft, besteht immer das Risiko, von der verrirrten Kugel eines Sicherheitsgardisten erwischt oder mit einem Taser ins Gefängnis befördert zu werden. Sicherheit kann sich auf eine Gruppe auswirken, die nach einem Weg sucht, an einen Spielercharakter in seinem Haus heranzukommen, und es leichter oder schwerer machen, herauszufinden, wo er wohnt. Unterhaltung kann dazu beitragen, die Loyalität einer Connection zu erhalten, denn seien wir mal ehrlich: Niemand mag es, ständig angerufen zu werden, nur um nach Gefallen und Ähnlichem gefragt zu werden (abgesehen von Schiebern, denn das ist ihr Job).

## OBERSCHICHT (4 LP)

Ein richtiges Haus mit einer Tür, einem (kleinen) Garten und einem Zaun! Oder eine geräumige Wohnung, die ein Viertel der Etage in deinem Mietshaus einnimmt. Du hast auch eine Garage, mit Platz für dein Fahrzeug und einen Laden mit Werkzeug und Werkbänken. In der Wohnung/im Haus hast du so viel Platz, wie du für deine Hobbys brauchst, es sei denn, du sammelst Oldtimer oder andere verrückte Dinge.

## LUXUS (6 LP)

„Wenn du die Wahrheit wissen willst, ich glaube, ich war noch nie in diesem Raum.“ Dein Weinkeller ist größer als der Platz, den ein Unterschicht-Lebensstil insgesamt zur Verfügung hat – so groß ist dein Wohnsitz. Du hast eine Garage für mehrere Autos mit eigenen Sicherheitsdrohnen. Es ist ein Traum, Chummer. In einem Sprawl ist diese Menge an Platz unglaublich!

# LEBENSSTIL-VOR- UND NACHTEILE

Zu einer Bude gehört mehr als nur die Grundausstattung. Es gibt auch all die kleinen Extras, die man im Haus hat, mit denen man leben muss oder die es zu einem Teil eines Viertels oder einer Gemeinde machen. Diese Vor- und Nachteile können die Lebensstilpunkte eines Wohnsitzes erhöhen oder senken.

## VORTEILE

### BAT-HÖHLE

Dies ist ein spezieller Raum, den der Bewohner nutzt, um die ganze Beinarbeit des Teams zu organisieren. Sehr beliebt in einem Schlupfloch für die Planung vor dem Run.  
**Kosten:** 1 LP/Stufe

### AUSWIRKUNGEN

**Stufe 1:** Pinnwände, Whiteboards, Reißzwecken und viele verschiedenfarbige Fäden, um Daten visuell zu verbinden. Außerdem gibt es eine Kaffeemaschine! Solange sich die Spielercharaktere in einer Wohnung mit diesem Vorteil aufhalten, können sie eine Wissensfertigkeit verwenden, die relevant für ihre Beinarbeit ist und die sie ansonsten nicht haben.

**Stufe 2:** Die Bat-Höhle verfügt über ein Computersystem mit einer Vielzahl von AR-Displays, die so verschoben werden können, dass es aussieht, als würde man ein MMO spielen – nützlich, wenn man dieses System in einer Wohnung und nicht in einem Schlupfloch hat. Die Kaffeemaschine ist ein kommerzielles Modell, das fünfzig Tassen Kaffee fasst – zwanzig, wenn man ein Troll ist. Solange sich die Spielercharaktere in einer Wohnung mit diesem Vorteil aufhalten, können sie zwei Wissensfertigkeiten verwenden, die relevant für ihre Beinarbeit sind und die sie ansonsten nicht haben.

**Stufe 3:** Diese Kommandozentrale verfügt über einen Hackingessel für Decker oder Technomancer, ein hochauflösendes Holo-Display in der Mitte des Raums, damit man das Eindringen über die Luftschächte planen kann, AR-Displays in Massen und die beste Kaffeemaschine, die man finden kann, um



## LEBENSSTIL-VOR- UND NACHTEILE

VORTEIL	LP-KOSTEN	NACHTEIL	LP-KOSTEN
Bat-Höhle	1/Stufe	Billige Absteige	-1
Bestechliche Sicherheit	2	Ehepartner	-3
Defensive Einrichtung	1	Hotel Gitterblick	-3
Fitnessraum	2	Kein schönes Heim	-3
Fluchtweg	1	Keine Privatsphäre	-1
Metamenschen-Anpassung (Sasquatch, Troll, Zwerg)	1	Konzernbesitz	-2
Metamenschen-Anpassung (alle anderen Metasapienten)	2	Lustlose Sicherheit	-2
Privatsphäre	2/Stufe	Mr Johnsons Nachbarschaft	-3
Reinigungsdienst	1	Offene Tür	-2
Safehouse	2	Tropfender Wasserhahn	-2
Schlupfloch	1	Ungebetene Gäste	-1/Stufe
Unauffällig	2	Unregelmäßige Stromversorgung	-1
Waffenkammer	2/Stufe	Verfluchte Versorgung	-2
Zimmergarten	4	Zugehörigkeit (Gruppe)	-1/Stufe
Zimmerpflanzen	2		
Zuständigkeitswechsel	3		
Zuverlässige Versorgung	1		

alle bei Kräften zu halten, wenn die Wirkung des Long Hauls nachlässt. Solange die Spielercharaktere aus einer Wohnung mit diesem Vorteil heraus operieren, haben sie 1 zusätzlichen Punkt Edge.

## BESTECHLICHE SICHERHEIT

Ob du den örtlichen Gangs ein paar zusätzliche Nuyen zusteckst oder beim Sicherheitsdienst, der dein Gebäude bzw. dein Viertel schützt, Sicherheitswahlleistungen buchst, du erhältst in Situationen, in denen du die Hilfe der Sicherheit brauchst, viel schneller eine Reaktion. Sie werden dir auch sagen, ob verdächtige Personen (außer deinem Team, an dessen hässliche Visagen sie gewöhnt sind) herumschleichen und ein Interesse an dir haben. Es sei denn natürlich, diese Leute können mehr bezahlen. Es ist nichts Persönliches, nur geschäftlich.

**Kosten:** 2 LP

## AUSWIRKUNGEN

Die Reaktionszeit für Situationen, die diesen Ort betreffen, wird halbiert.

## DEFENSIVE EINRICHTUNG

Entweder durch Glück oder absichtlich ist dein Haus so eingerichtet, dass es selbst bei einem Überraschungsangriff Schutz bietet. Davon profitieren allerdings nur Leute, die regelmäßig in deiner Bruchbude zu Besuch sind, da sie wissen, wo die besten Plätze sind, um in Deckung zu gehen.

**Kosten:** 1 LP

## AUSWIRKUNGEN

Dieser Vorteil bietet den Status *Deckung I* (SR6, S. 54), selbst wenn du bei einem Angriff zu Hause überraschend aus dem Hinterhalt angegriffen wirst. Das gilt auch für jeden, der regelmäßig an diesem Ort zu Besuch ist.

## FITNESSRAUM

Trainiere, um deine körperlichen Fertigkeiten und Attribute zu verbessern, oder einfach nur, um Stress abzubauen. Sei dir nur darüber im Klaren, dass die meisten deiner Besucher die Geräte als Folterwerkzeuge betrachten werden.

**Kosten:** 2 LP

## AUSWIRKUNGEN

Halbiert die Trainingszeit für die Verbesserung einer körperlichen Fertigkeit oder eines körperlichen Attributs (s. SR6, S. 71).

## FLUCHTWEG

Du hast einen Fluchtplan für deine Bude, von dem niemand ahnen würde, dass er überhaupt möglich ist. Mal im Ernst, wer baut schon einen Notausstieg in die Rückseite seines Kühlschranks ein?

**Kosten:** 1 LP

## AUSWIRKUNGEN

Wenn du schnell aus deiner Wohnung verschwinden musst und die Türen und Fenster keine gute Wahl sind, wählst du Option drei und kannst entkommen, ohne dass jemand weiß, wohin du gegangen bist. Du solltest mit der Spielleitung besprechen, wie genau der Charakter entkommen kann.

## METAMENSCHEN-ANPASSUNG

Zwerge und Trolle sowie ihre Metavarianten haben es schwer, in einer Welt zu leben, die für Menschen gebaut wurde, während Elfen und Orks meistens zu-rechtkommen. Und dann gibt es noch einige Metasapiente, für die praktisch maßgefertigte Wohnungen gebaut werden müssen. Versuch mal, einen Zentauren



mit all den Lebensmitteln, die er braucht, ins fünfte Stockwerk eines Hochhauses zu bringen! Oder Kleidung in Pixie-Größe zu finden, die nicht aus einem Corpo-Carrie-Spieleset stammt. Das Gute daran ist, dass der Runner für einen geringen Aufpreis pro Monat einen der seltenen Orte gefunden hat, der seinen Bedürfnissen entspricht.

**Kosten:** 1 LP/2 LP

#### AUSWIRKUNGEN

Für 1 LP wurde die Wohnung oder das Haus so verändert, dass sie oder es den Bedürfnissen eines Zwergs, Trolls oder Sasquatchs entspricht, also niedriger oder höher ist als die meisten anderen Orte. Für 2 LP haben alle anderen Metasapienten einen Ort gefunden, der für sie und ihre Körperform bequem ist. Wenn sie einen solchen Ort nicht haben, wird das Leben in der menschengroßen Bruchbude viel schwieriger und ist oft mit Stürzen von Trittleitern und Schäden an Decken und Türstürzen verbunden, verbunden mit Kopfschmerzen und gelegentlichen Gehirnerschütterungen. Oder man kriegt ein Actionfigur-Spieleset und bekommt gesagt, man solle darin leben. Es ist nicht einfach, nicht menschengroß zu sein.

#### PRIVATSPHÄRE

Okay, der Blick auf das Gebäude nebenan ist nicht gerade schön, aber er erschwert es Beobachtern, dich auszuspionieren, während du dich zu Hause in einem Schaumbad entspannst (urteile nicht, es tut gut!). Mit etwas mehr Investitionen und Zeit vor deinem Einzug könnte der Vermieter vielleicht auch ein paar Maßnahmen zur WiFi-Dämpfung einbauen.

**Kosten:** 2 LP/Stufe

#### AUSWIRKUNGEN

**Stufe 1:** Personen, die diesen Ort beobachten, erhalten einen Würfelpoolmalus von -2 auf ihre Wahrnehmungsproun.

**Stufe 2:** Wie Stufe 1. Zusätzlich hat der Vermieter eine WiFi-dämpfende Tapete oder einen entsprechenden Anstrich angebracht, wodurch Cracken- und Elektronik-Proben gegen jeden und alles in diesem Haus ebenfalls einen Würfelpoolmalus von -2 erhalten. Dies gilt auch für den Versuch, Drohnen in den Ort zu bringen.

#### REINIGUNGSDIENST

Weißt du, wie schwer es ist, Blut aus Kunstseide zu bekommen? Nun ja, die meisten Runner wissen das wahrscheinlich. Zwei Teile Essig, drei Teile kaltes Wasser, kräftig schrubben, zum Trocknen aufhängen, nur für den Fall, dass du es nicht wusstest. Ein Reinigungsdienst, der zweimal im Monat kommt, um deine Bude zu reinigen, holt auch deine Kleidung und Panzerung ab, um sie zu reinigen und zu flicken, ohne dass Fragen gestellt werden.

**Kosten:** 1 LP

#### AUSWIRKUNGEN

Reinigt deine Bude, flickt deine Kleidung und Panzerung und entfernt dabei alle unschönen Flecken.

### SCHLUPFLOCH/SAFEHOUSE

Ein Schlupfloch ist ein Ort, der nicht mit einer deiner SINs verbunden ist, insbesondere wenn du eine echte SIN hast. Du bezahlst dafür in bar oder mit einem beglaubigten Credstick, den du per Kurier an den zwielichtigen Vermieter schickst, der bereit ist, solche Räume zu vermieten, ohne Fragen zu stellen. Richte dein Schlupfloch ein und benutz es nur, wenn du gesucht wirst. Wenn es groß genug ist, nutze es nur als Planungsort vor großen Aufträgen mit dem Team, damit du nicht den Hauptwohnsitz von jemandem verbrennst, nur weil ihr euch alle in seinem Wohnzimmer getroffen und versucht habt, euch als Spielegruppe auszugeben, und dabei kläglich gescheitert seid.

Safehouses sind ebenfalls Orte, an denen man sich verstecken kann, wenn es brenzlig wird, aber sie werden von spezialisierten Schiebern betrieben, den Herrinnen oder Herren des Hauses. Sie verlangen eine Menge Geld, nutzen aber auch ihre Verbindungen, um die Fahndungsstufe eurer Gruppe durch Irreführung, Manipulation von Beweisen, Matrixmanipulationen und andere Methoden, die sie geheim halten, noch schneller zu senken.

**Kosten:** 1 LP (Schlupfloch)/2 LP (Safehouse)

#### AUSWIRKUNGEN

**Schlupfloch:** Verdoppelt den Schwellenwert, den Aufenthaltsort eines Spielercharakters zu entdecken, der an diesem Ort lebt. Die Fahndungsstufe sinkt gemäß den Regeln in SR6 auf Seite 236.

**Safehouse:** Die Spielleitung erschafft den Lebensstil, mit dem die Runnergruppe leben und für den sie bezahlen muss, während die Herrin des Hauses ihr Ding durchzieht. Dafür verlangt sie 2.500 Nuyen pro Punkt Einflussstufe, den sie hat (mindestens 4). Die Fahndungsstufe sinkt pro Monat zusätzlich um die Hälfte der Einflussstufe der Herrin des Hauses.

#### UNAUFFÄLLIG

Irgendetwas an dem Gebäude, in dem du wohnst, macht es für jemanden, der noch nie dort war, schwer zu finden, und möglicherweise sind sogar mehrere Besuche nötig, um das in den Griff zu bekommen. Das macht es nicht nur schwierig, Lieferungen dorthin zu bekommen, sondern es ist auch schwieriger, dich zu finden, wenn nach dir gefahndet wird.

**Kosten:** 2 LP

#### AUSWIRKUNGEN

Personen, die versuchen, ein Haus mit diesem Vorteil durch Beinarbeit zu finden, können für die Beinarbeit kein Edge ausgeben.

#### WAFFENKAMMER

Hoffentlich kommen dich keine Kinder besuchen, denn du hast überall in der Wohnung Waffen versteckt. Von einer Pistole in deinem Lieblingssessel bis hin zu Maschinenpistolen und Sturmgewehren über jeder Tür – du bist bereit für eine wilde Schießerei, bevor du aus deiner Wohnung abhauen musst und sie und die damit verbundene SIN wahrscheinlich verbrennst, wenn du gehst. Mit diesem Vorteil werden die Waffen, die Munition und die Wartung, die erforderlich ist, um sie in effizientem Zustand zu halten, gekauft. Er deckt auch die Kosten für das Verstecken der Waffen ab, einschließlich der



Bestechungsgelder, die an Vermieter und Eigentümer gezahlt werden, damit sie nicht ausflippen, wenn sie die ganzen Waffen sehen.

**Kosten:** 2 LP/Stufe

#### AUSWIRKUNGEN

**Stufe 1a:** Du hast eine leichte Pistole neben dem Platz, an dem du dich zu Hause am meisten aufhältst, wahrscheinlich dem Sessel vor dem Trid, und Messer, Teleskopschlagstöcke oder Schlagringe überall in der Wohnung.

**Stufe 1b:** Wenn du ein freies Zimmer hast, hast du es in eine Waffenkammer verwandelt, mit einem ganzen Laden voller Büchsenmacherwerkzeuge. Modifizier deine Schusswaffen, schärf deine Messer, beschwere die Schlagflächen deiner Keulen mit Blei, versieh deine Schlagringe mit Stacheln und lass deine verdammten Finger von der Monofilamentpeitsche!

**Stufe 2:** Du hast jeweils eine schwere Pistole in deinem Horizon Lazyboi sowie in einem Bettholster und einem wasserdichten Behälter in der Dusche. Für die Pistolen gibt es Schnelllader oder Magazine, und du hast eine Ersatz-Splittergranate im Margarinebehälter des Kühlschranks versteckt.

**Stufe 3:** Hier geht es im wahrsten Sinne des Wortes hoch her. Eine verdammte Schrotflinte oder ein Sturmge-  
wehr ist hinter deinem Stuhl versteckt, deine Couch ist ein Waffenschrank, über jeder Tür hängen MPs, in der Dusche steht ein wasserdichtes FN-HAR-Sturmge-  
wehr, und zu allem Überfluss ist ein Selbstzerstörungs-  
system in deiner Hütte verkabelt, wenn du abhauen  
musst, ohne Hinweise darauf zu hinterlassen, dass du  
je existiert hast.

#### ZIMMERPFLANZEN/-GARTEN

Etwas grünes Leben im Haus ist eine gute Sache – es sei denn, es handelt sich um Schimmel, der langsam schwarz wird. Richtig gut sind Kräuter und Gewürze, die den lebensmittelähnlichen Substanzen, die die Konzerne an die ungewaschenen Massen verkaufen, ein wenig mehr Geschmack verleihen. Wenn du einen zusätzlichen Raum hast, kannst du auch ganz altmodisch Obst und Gemüse (oder speziellere, möglicherweise weniger legale Pflanzen) anbauen.

**Kosten:** 2 LP (Zimmerpflanzen)/4 LP (Zimmergarten)

#### AUSWIRKUNGEN

**Zimmerpflanzen:** Zimmerpflanzen wirken beruhigend, filtern einen Teil der Schadstoffe aus der Luft und verleihen Runnern mit Schadstoffallergien einen Würfelpoolbonus von +2, um diesen Allergien zu widerstehen, während sie zu Hause sind. Außerdem würzen sie das Essen auf angenehme Weise.

**Zimmergarten:** Erfordert ein freies Zimmer. Echtes Obst und Gemüse – ein Hoch auf die Hydroponik! Und Kräuter und Gewürze! Shadowrunner mit Nahrungsmittelallergien gegen den Synthefraß, den die Kons verkaufen, erhalten einen Würfelpoolbonus von +2, um diesen Allergien zu widerstehen.

#### ZUSTÄNDIGKEITSWECHSEL

Jemand ist hinter dir her, aber deine Bude befindet sich nicht an einem Ort, an dem derjenige irgendeine Autorität hat. In den meisten Fällen bedeutet dies, dass das

Grundstück zu den exterritorialen Liegenschaften eines Megakonzerns gehört. Die örtliche Polizei hat nicht die Erlaubnis, dich hierher zu verfolgen. Vielleicht versucht sie, eine Auslieferung durch die Gerichte zu erwirken, aber das nimmt oft viel zu viel Zeit in Anspruch. Beachte, dass dieser Vorteil entfernt wird, wenn du den Konzern verärgerst, auf dessen Grundstück du lebst.

**Kosten:** 3 LP

#### AUSWIRKUNGEN

Solange du es nach Hause schaffst, können dich die Polizisten, die dich jagen, wahrscheinlich nicht verfolgen, es sei denn, sie fahren schwere juristische Geschütze auf.

#### ZUVERLÄSSIGE VERSORGUNG

Du hast das große Los gezogen. Entweder weiß der Vermieter, wen er bestechen muss, oder er zapft die Leitungen in den besseren Teilen der Stadt an. Du leidest nicht unter den typischen Wasser- oder Stromrationierungen. Diese langen Duschen fühlen sich wunderbar an!

**Kosten:** 1 LP

#### AUSWIRKUNGEN

Auch wenn die Qualität des Wassers, die Sauberkeit oder die Energie gleich bleiben, ist immer genug davon da! Praktisch, wenn deine Rationszeit nur von fünf bis halb sieben Uhr morgens dauert.

### NACHTEILE

#### BILLIGE ABSTEIGE

Dein Vermieter kann Sonderangeboten einfach nicht widerstehen. Das Problem ist nur, dass das Zeug aus einem bestimmten Grund billig war. Wenn es um die Ausstattung und die Geräte in deiner Wohnung geht, kannst du bestenfalls auf Plagiate hoffen. Der Kühlschrank macht alles heiß, der Ofen macht alles kalt, der Duschkopf könnte genauso gut ein nackter Schlauch sein, und die Kaffeemaschine – nun, je weniger über die Kaffeemaschine gesagt wird, desto besser.

**Kosten:** -1 LP

#### AUSWIRKUNGEN

Wenn du die Geräte in deiner Wohnung nicht selbst ersetzt oder reparierst, gehen sie ständig kaputt. Und der Vermieter lernt nie seine Lektion, dass er keinen billigen Dreck kaufen soll, der den Geist aufgibt, wann immer er will.

#### EHEPARTNER

Du hast es getan – du hast dir eine Kugel ins Knie gejagt und den Bund der Ehe geschlossen. Du bist verheiratet! Auch wenn es viele Vorteile hat, einen Ehepartner zu haben, gibt es ein Problem: Er weiß nicht, dass du eine Shadowrunnerin bist. Und er wird sich mit Sicherheit von dir scheiden lassen, wenn er dich und deine Chummer bei Schattenspielchen in eurem Haus erwischt. Er wird sich sicherlich Sorgen machen, wenn du mit einem verdammten zerschossenen Auto, einer verdammten zerschossenen Panzerung und einem blutigen, zerschossenen Körper nach Hause kommst!

**Kosten:** -3 LP



**AUSWIRKUNGEN**

Wenn du von deinem Ehepartner bei illegalen Handlungen erwischt wirst, ist eine Scheidung sehr wahrscheinlich, was jede gefälschte SIN verbrennen wird. Es kann auch sein, dass dein Ehepartner die Polizei ruft, je nachdem, bei was er dich erwischt und wie weit die Liebe geht.

**HOTEL GITTERBLICK**

Dieser Nachteil kann nur für Safehouses gewählt werden. Du darfst hinein, aber nur zu bestimmten Zeiten hinaus. Dafür gibt es eine Reihe von Gründen, von denen einige sogar Sinn ergeben. Aber Tatsache ist, dass du für eine bestimmte Zeit, die vom Herrn des Hauses festgelegt wird, eingeschlossen bist. Das ist zwar unbequem, aber hey, dafür wird dein Credstick auch nicht um ganz so viele Nuyen erleichtert.

**Kosten:** -3 LP

**AUSWIRKUNGEN**

Du bist in deinem Zimmer eingesperrt und kommst erst nach einer bestimmten, von der Spielleitung festgelegten Zeit wieder heraus. Diese Zeit wird normalerweise in Wochen gemessen, beträgt aber selten mehr als einen ganzen Monat. Rechne damit, dass du einen Lagerkoller bekommst, und hoffe, dass genügend Unterhaltung geboten wird – andernfalls wirst du *Der Fänger im Roggen* wieder und wieder lesen müssen.

**KEIN SCHÖNES HEIM**

Diesen Nachteil findet man typischerweise bei Schlupflöchern, nicht an einem Ort, an dem man regelmäßig wohnt, denn dieser Ort ist nicht dazu gedacht, über einen längeren Zeitraum bewohnt zu werden. Vielleicht ist er noch nicht mal auf eine kurze Zeitspanne ausgelegt. Eine chemische Campingtoilette anstelle eines Modells mit Wasserspülung, Wasser in Flaschen und kein Wasserabfluss, keine Dusche oder Badewanne. Oh, und dein Essen ist eine „Pop 'n' Heat“-Ration aus den 2050ern, in keiner der Geschmacksrichtungen, die du eigentlich magst. Und natürlich gibt es keine Möglichkeit, Wäsche zu waschen.

**Kosten:** -3 LP

**AUSWIRKUNGEN**

Solange du hier lebst, erhältst du einen Würfelpoolmalus von -2 auf soziale und Genesungsproben, weil du schmutzig bist, stinkst und auch sonst unangenehm auffällst.

Anmerkung: Die Grundversorgung für Auf der Straße und Squatter hat diesen Nachteil bereits eingebaut, er kann in diesem Fall also nicht gewählt werden.

**KEINE PRIVATSPHÄRE**

Es gibt Orte, an denen man sich gut vor neugierigen Blicken schützen kann. Dieser Ort gehört nicht dazu. Egal, wie sehr du die Vorhänge zuziehst, egal, was für ein WiFi-Blockiersystem du einbaust, du bist für die ganze Nachbarschaft sichtbar. Hoffentlich trägst du saubere Unterwäsche.

**Kosten:** -1 LP

**AUSWIRKUNGEN**

Versuche, den Charakter zu beobachten, während er sich in seinem Wohnsitz befindet, erhalten 1 Edge.

**KONZERNBESITZ**

Wenn die Zugehörigkeit (S. 202) nicht schlimm genug ist, dann gibt es noch das hier, und das ist viel, viel schlimmer. Die Straßen sind sauber, die Nachbarn sind freundlich, der Rasen wird von Drohnen gemäht, die Mülltonnen werden rechtzeitig rausgestellt. Wunder-schöne Häuser und Wohnanlagen, und überall sorgt die Konzernsicherheit dafür, dass das auch so bleibt. Willkommen im Leben in einer Konzernenklaue! Alles an dir wird beobachtet. Das hilft deinem Lebensmitteldrucker und deiner Kaffeemaschine, die Vitamine, Mineralien und Medikamente zu dosieren, die du brauchst, um ruhig und loyal zu bleiben, nachdem sie deine Pisse und deinen Dreck in der Toilette gescannt haben, aber es ist hart für deine Connections von der Straße, die das Spiel bei dir sehen wollen.

**Kosten:** -2 LP

**AUSWIRKUNGEN**

Nur höherstufige Connections (Einflussstufe 4+) können ohne größere Probleme an den Wohnort des Charakters eingeladen werden; Connections mit einer niedrigeren Einflussstufe können zwar vorbeikommen, aber ihre Loyalität verringert sich um 1, was den Aufwand widerspiegelt, den sie mit der Anreise haben. Und wenn deine Mitrunner nicht gerade wie Anzugträger aussehen, wird es für sie genauso schwer werden, hineinzukommen.

**LUSTLOSE SICHERHEIT**

Entweder bekommen diese Sicherheitsleute zu viel Gehalt für die erbärmliche Leistung, die sie zeigen, oder sie bekommen so wenig, dass sie sich einen Dreck um ihre Arbeit scheren. Das bedeutet für dich, dass du auf jede Art von Notdienst länger warten musst; DocWagon-Teams treffen erst kurz vor der im Servicevertrag festgelegten Höchstzeit ein.

**Kosten:** -2 LP

**AUSWIRKUNGEN**

Die Reaktionszeit von Beamten, Rettungsdiensten oder der örtlichen Gang bei Notfällen aller Art wird verdoppelt.

**MR JOHNSONS NACHBARSCHAFT**

Ein Mr Johnson, ein Schieber oder eine andere Connection, die sich in der Immobilienbranche auskennt, hat dir geholfen, deine Wohnung zu bekommen. Sicher, du hast ein gutes Geschäft gemacht, aber jemanden zu haben, der weiß, wo du schläfst? Du solltest ihn besser nicht verärgern.

**Kosten:** -3 LP

**AUSWIRKUNGEN**

Derjenige, der dir geholfen hat, deine Wohnung zu bekommen, muss dich nicht mehr jagen, wenn du ihn dir zum Feind gemacht hast. Er geht dir einfach an die Gurgel.

**OFFENE TÜR**

Ganz gleich, welche Schlösser und Sicherheitssysteme du installierst, ganz gleich, wie sehr du die Sicherheitsleute am Eingang bestichst, ganz gleich, welche Fallen und Landminen du um deinen Wohnort herum



aufstellst, *sie* kommen einfach rein. Wer *sie* sind? Die Partygänger natürlich! Und die Party findet bei dir statt, denn es ist der Partyort! Jeder weiß, dass es der Partyort ist, egal, wie sehr du dich dagegen wehrst. Ganz ehrlich, du wünschst dir, du hättest es nur mit zwölf Zwergen und einem Zauberer zu tun! Oh, und du wirst den Geruch von Deepweed nie wieder aus deinen Klamotten bekommen, nachdem sie das Zeug kiloweise in den Ofen geworfen und ihn auf „backen“ gestellt haben.

**Kosten:** -2 LP

#### AUSWIRKUNGEN

Deine Wohnung hat vor etwa fünf Mietern den Ruf eines Partyortes bekommen und ist ihn nie wieder losgeworden. Egal, was du versuchst, du bist nie allein in deiner Wohnung, selbst wenn du es möchtest. Besonders nicht dann, wenn du es möchtest. Und es ist ein echter Kampf, zu deinem Bett zu gelangen, wenn schon fünf nackte Leute darauf liegen. Außerdem gibt es viele Beschwerden wegen Lärmbelästigung, was bedeutet, dass die Polizei häufig auftaucht.

#### TROPFENDER WASSERHAHN

Du hast dich schon fast an dieses Geräusch gewöhnt, das immer dann auftritt, wenn du gerade in den Schlaf hinübergleitest. Es ist ein Geräusch des Schreckens, das Kopfschmerzen verursacht, und du kannst nicht herausfinden, woher es kommt – oder was es überhaupt ist. Irgendwie kommt es sogar an White-Noise-Generatoren, Ohrstöpseln, Kopfhörern mit Musikbeschallung und sogar an selektiven Geräuschfiltern vorbei.

**Kosten:** -2 LP

#### AUSWIRKUNGEN

Leg jeden Abend eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (4) ab. Gelingt die Probe, bekommst du gerade noch genug Schlaf. Misslingt die Probe, erhältst du den Status *Erschöpft I* (SR6, S. 54). Die Stufe des Status erhöht sich für jede nachfolgende misslungene Probe um 1 Stufe.

#### UNGEKETETE GÄSTE

Du hast es mit einer Wanzenbombe, zahlreichen Fallen und Klebeband versucht, die Kinder aus der Nachbarschaft dazu gebracht, sie gegen Geld zu jagen, und bist sogar so weit gegangen, einen echten Kammerjäger zu engagieren, aber deine Wohnung ist nach wie vor von Paracrittern befallen. Nichts funktioniert, und es wird immer schlimmer. Viel schlimmer. Es fällt dir schwer zu schlafen, weil du dich fragst, ob sie einen Schwarmgeist haben, der plant, deinen Geist zu übernehmen oder deine Seele zu fressen.

**Kosten:** -1 LP/Stufe

#### AUSWIRKUNGEN

**Stufe 1:** Willkommen in Roachville, einer Stadt mit einer Bevölkerung von 10.000 Kakerlaken und einem Metamenschen. Diese Erwachten Kakerlaken sind gegen alles immun, was du ihnen entgegenwirfst, einschließlich Kampfstiefeln. Sie sind überall, wenn das Licht aus ist, und arbeiten hart daran, die Glühlampen aus ihren Fassungen zu bekommen, damit du das Licht nicht wieder anschalten kannst.

**Stufe 2:** Insekten sind schon schlimm, aber die Ratten sind noch schlimmer. Du musst dir alle Mühe geben, um sie von deinen Lebensmittelvorräten fernzuhalten, und du bist dir ziemlich sicher, dass sie ein paar fiese Krankheiten übertragen, wenn du gebissen wirst. Hoffentlich sind die Impfungen deines Straßendocs noch nicht zu lange abgelaufen. Sie verwenden das Rattengift, das du verteilt hast, als Gewürz und lachen dich mitten in der Nacht aus.

**Stufe 3:** Teufelsratten, vielleicht sogar eine oder zwei Dämonenratten. Ja, ihnen gehört dieser Ort jetzt, und du bist ihr Gast.

#### UNREGELMÄSSIGE STROMVERSORGUNG

Vielleicht gab es einmal eine gute Stromversorgung für diesen Ort, aber sie wurde nicht richtig gewartet und funktioniert jetzt nur noch sporadisch. Jedes Mal, wenn du ein Gerät einschaltest, sprichst du ein kurzes Gebet, in der Hoffnung, dass es den nötigen Saft bekommt.

**Kosten:** -1 LP

#### AUSWIRKUNGEN

Gerade dann, wenn du den Strom brauchst, funktioniert er nicht. Du verlierst die WiFi-Verbindung für alle elektronischen Geräte, der Trid-Player funktioniert nicht, und du musst dein Nutrisoy wie ein Neandertaler mit diesem schrecklich schmeckenden Plaststahlöffel aus der Dose essen.

#### VERFLUCHTE VERSORGUNG

Egal, was dein Vermieter und du tun, die Hälfte der Zeit über funktioniert die Wohnung einfach nicht. Der Strom fällt aus, das Wasser ist voller Algen, der Lebensmittel-drucker bleibt bei einer Geschmacksrichtung hängen, die du absolut nicht magst, und die Toilettenspülung spült in die falsche Richtung. Und da reden wir noch nicht einmal über die Wasserleitungen, die drohen, dich umzubringen und deine Seele zu fressen. Zumindest hoffst du, dass es die Wasserleitungen sind.

**Kosten:** -2 LP

#### AUSWIRKUNGEN

Der Ort geht dir einfach furchtbar auf die Nerven. Außerdem spuckt die Dusche gelegentlich Blut statt Wasser, und manchmal kommt es auch aus der Spüle. Lege jede Woche eine Probe auf Willenskraft + Willenskraft (4) ab, oder du hast einen ganzen Tag lang den Status *Verängstigt* (SR6, S. 55), da die quälende Wirkung auch nach dem Verlassen der Horrorshow noch anhält.

#### ZUGEHÖRIGKEIT (GRUPPE)

Dein Haus steht mit einer bestimmten Gruppe – einem Immobilienkonzern, dem organisierten Verbrechen, einem Policlub, Terroristen, einem bestimmten Schieber, einem Drachen, was auch immer – in Verbindung. Du musst aufpassen, dass du dich an die Regeln hältst, sonst wirst du vielleicht rausgeworfen. Oder „rausgeworfen“, mit einem Schiffsanker, der an deinen Körper gekettet wird (Füße in Beton funktionieren nicht so gut – die Knie geben viel zu schnell den Geist auf). Das gilt auch für die Leute, mit denen du verkehrst, denn deine Nachbarn interessieren sich nur allzu sehr dafür, mit wem du



dich umgibst und ob es sich um einen Feind handelt, und haben die „Sicherheit“, mit der sie verbunden sind, auf Kurzwahl. Übrigens werden die Mietshäuser und Wohnungen des Humanis Policlub häufig durch Brandbomben zerstört. Sehr häufig.

**Kosten:** -1 LP/Stufe (maximal 3 Stufen)

#### AUSWIRKUNGEN

Der Wahrnehmungs-Würfelpool der Nachbarn beginnt bei 4 und erhöht sich um +1 pro Stufe. Sie beobachten immer, ob du dich an die Regeln hältst, die für dieses Gebiet festgelegt wurden.



## LEBENSSTIL-PUNKTE UND KOSTEN PRO MONAT

LEBENSSTIL-PUNKTE	KOSTEN [¥]	LEBENSSTIL-NIVEAU
-1/0/1	0	Auf der Straße
2	100	
3	200	
4	300	
5	400	
6	500	
7	750	
8	1.000	
9	1.250	
10	1.500	
11	1.750	
12	2.000	Unterschicht
13	2.500	
14	3.000	
15	3.500	
16	4.000	
17	4.500	
18	5.000	Mittelschicht
19	5.500	
20	6.000	
21	7.000	
22	8.000	
23	9.000	
24	10.000	Oberschicht
25	11.000	
26	12.000	
27	13.000	
28	15.000	
29	20.000	
30	30.000	
31	50.000	
32	75.000	
33	80.000	
34	90.000	
35	95.000	
36	100.000	Luxus
+1	+25.000	





# EINE HÖCHST TRÜGLICHE EINBILDUNG

Das SR6-Grundregelwerk enthält die grundlegenden Regeln für Reputation und Fahndungsstufe. Dieses Kapitel ergänzt sie durch Regeln für den Umgang mit mehreren Fraktionen. Die Reputation kann als einzelne Achse nachgehalten werden, die verschiedene Fraktionen repräsentiert (s. SR6, S. 235), oder sie kann für jede Fraktion im Spiel einzeln nachgehalten werden. Fahndungsstufe und Fahndungsstufen-Modifikatoren können eine Gesamtdarstellung dessen sein, wie viel Ärger die Charaktere auf sich gezogen haben, oder sie können auf der Grundlage individueller Gerichtsbarkeiten nachgehalten werden, während sich die Runner zwischen verschiedenen von Konzernen und Regierungen kontrollierten Gebieten bewegen.

Ihr könnt die Reputation eurer Charaktere mithilfe von Marken (Münzen, Pokerchips, Bonbons, ...) nachhalten, und solche Marken können auch als sanfte Erinnerung dienen, wenn die Fahndungsstufe der Charakter steigt.

Auch wenn es in einer Stadt viele Fraktionen gibt, von kleinen Gangs und Gemeinschaften bis hin zu Megakonzernen und Regierungen, wird eine Kampagne wahrscheinlich nur vier bis fünf Fraktionen enthalten, die für die Geschichte und das Runnerteam relevant sind.

## FAHNDUNGSSTUFE MIT MEHREREN FRAKTIONEN

Jede gute Stadt, die ihr Geld wert ist, ist ein Sammel-surium aus Gebieten, die von konkurrierenden Megakonzernen, Gangs und der allgemeinen Öffentlichkeit kontrolliert werden. Jedes dieser Gebiete wird von verschiedenen Gruppen überwacht. Ob diese Gruppen zusammenarbeiten und Informationen austauschen, um Shadowrunner mit kriminellen Absichten zur Strecke zu bringen, hängt davon ab, wie freundlich diese Fraktionen einander gesonnen sind. Die verschiedenen Gerichtsbarkeiten werden auch über eine unterschiedliche Anzahl von Kameras, Sensoren, Drohnen und Wachen verfügen.

Ein Beispiel: Ein Runnerteam muss eine Extraktion in Neo-Tokio durchführen. Das Team weiß, dass es die Extraktion in Shinjuku durchführen wird, einer AA-Sicherheitszone, die von der Mita-gumi der Yakuza kontrolliert wird. Sobald die Runner die Zielperson extrahiert haben, müssen sie sie nach Aneki Island bringen, das von Renraku kontrolliert wird. Je nach Route führt ihr Weg entweder durch eine B- oder durch eine AA-Sicherheitszone, die von verschiedenen Yakuza-Clans kontrolliert werden. Wenn das Team beschließt, keine Deals mit den Yakuza-Gruppen abzuschließen, durch deren Territorium es sich bewegt, erhöht dies das Risiko. Außerdem bedeutet die anfängliche Extraktion in Shinjuku, dass die Runner von den Kameras und Sensoren



der Metroplex-Polizei von Neo-Tokio erfasst werden, und sobald sie auf Aneki Island sind, werden sie von Renrakus Sicherheitsabteilung überwacht.

Während sich die Runner durch die verschiedenen Sicherheitszonen der Stadt bewegen, hängt die Wahrscheinlichkeit, mit der sie von einer Kamera erfasst werden oder jemand sie beim Betreten einer Einrichtung sieht, von der Stufe der jeweiligen Sicherheitszone ab. Je höher die Stufe, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie bei ihrer Arbeit entdeckt werden. Selbst wenn sie unter Verschleierung arbeiten, besteht die Chance, dass ein Geist oder anderer astraler Beobachter ihre Auren entdeckt, wenn sie sich durch die Gegend bewegen, oder dass eine Spinne ihre Matrixgeräte aufspürt. Auf dem Gelände eines AAA-Megakonzernts zu operieren ist das Gleiche, wie in einer AAA-Sicherheitszone zu operieren, und auf dem Gelände eines AA-Konzerns zu arbeiten bringt den gleichen Fahndungsstufen-Modifikator mit sich wie in einer AA-Sicherheitszone.

Wenn die Runner von einer Sicherheitszone in eine andere wechseln, kann es sein, dass Wissen über sie weitergegeben wird, je nachdem, welches Unternehmen in der jeweiligen Region für die Sicherheit zuständig ist und ob kriminelle Organisationen Informationen über Territorien hinweg austauschen. Wenn die Wata-darengo benachbarte Gebiete mithilfe verschiedener Familien verwaltet, werden diese wahrscheinlich miteinander reden, wenn sich die Runner zwischen den beiden Gebieten bewegen. Wenn es sich um rivalisierende Clans handelt, wie zum Beispiel die Mita-gumi und die Inagawa-kai, dann ist der Wechsel zwischen verschiedenen Gebieten eine gute Möglichkeit, das Risiko zu verringern.

Halte während eines Runs die einzelnen Fraktionen nach, die das Gebiet kontrollieren, in dem die Runner arbeiten. Am Ende des Runs würfelst du für jede der Fraktionen 2W6 gemäß den Regeln in SR6 auf Seite 235. Jede Fraktion hat ihren eigenen Fahndungsstufen-Wert für die Runner. Wenn die Fahndungsstufe eines Teams bei einer einzelnen Fraktion ein Vielfaches von 10 erreicht, sie also zum Beispiel von 9 auf 10 oder von 19 auf 20 steigt, erhöht sich die Fahndungsstufe der Runner bei allen anderen Fraktionen um 1.

Die Fahndungsstufe wird zwar für jeden Runner einzeln nachgehalten, aber die Fahndungsstufe des Teams bei einem Run basiert auf dem höchsten Fahndungsstufen-Wert aller Runner. Wenn also Poindexter, Sunrise und Teller jeweils Fahndungsstufe 4 haben, aber Skeev, der Rattenschamane, Fahndungsstufe 6 hat, beträgt die Team-Fahndungsstufe für den Run 6. Genauso berechnet das Team seine Fahndungsstufe für jedes von einer Fraktion kontrollierte Gebiet anhand der höchsten Fahndungsstufe des Runners bei dieser Fraktion.

## FAHNDUNGSSTUFEN-MODIFIKATOR NACH SICHERHEITZONEN

ZONENKENNZEICHNUNG	ANPASSUNG FAHNDUNGSSTUFEN-MODIFIKATOR	BESCHREIBUNG
Z	-3	Draußen im Niemandsland gibt es niemanden, der ein Verbrechen meldet. Tatsächlich wird es einfach schwieriger, irgendeine Aktivität zu dir zurückzufolgen.
E	-2	Lieferdrohnen und Kameras sind hier nicht weit verbreitet, und wenn jemand eine findet, wird sie zu Schrott verarbeitet. Niemand mag einen Spitzel, nicht einmal einen elektronischen.
D	-1	Es gibt einige Lieferdrohnen und Kameras in der Gegend, aber sie sind immer noch ziemlich dünn gesät, da hier Straßengangs herrschen. Die Schusssensoren sind in Betrieb, werden von den Behörden aber für gewöhnlich ignoriert, weil sie so oft ausgelöst werden.
C	±0	Verbrecherorganisationen und die Polizei sind hier stärker vertreten, und die automatische Sicherheit durch Drohnen und Sensoren ist aktiv und betriebsfähig. Glücklicherweise gibt es einige Lücken in diesem Netz.
B	±0	Die örtliche Polizei, die oft von einem der Kons subventioniert wird, hat ein Auge auf diese Gebiete. Verbrecherorganisationen wissen jedoch, wie sie sich aus dem Scheinwerferlicht heraushalten können.
A	+1	Sicherheitsdrohnen, Geister und andere Formen der Sicherheit sind hier weiter verbreitet. Die Wahrscheinlichkeit, in diesen Vierteln irgendwann entdeckt zu werden, ist hoch.
AA	+2	Die Sicherheitsabdeckung ist hier ziemlich solide. Das Sicherheitspersonal kommt mehrmals am Tag vorbei, und die Kameras überwachen alle öffentlichen Bereiche. Wenn du dich hier aufhältst, wirst du wahrscheinlich von irgendjemandes Kameras erfasst.
AAA	+3	Mit wem du gesprochen und was du gesagt hast, wird auf einem Host gespeichert und kann von den Schreibtischpolizisten analysiert werden. Watcher und hochwertige Kameras behalten alles im Auge.

## FRAKTIONEN UND REPUTATION

Fraktionen wie etwa Gangs, Kons und Organisationen verfolgen alle ihre eigenen Ziele und Pläne. Als Runner bist du demjenigen ausgeliefert, der dir den Job gibt. Auch wenn du dir eine gute Reputation bei einer Gruppe wünschst, gibt es manchmal einfach keine Aufträge dafür. Es ist zwar am einfachsten, einen Job für Mr Johnson von Saeder-Krupp zu erledigen, um sich eine gute Reputation bei Herrn Brackhaus zu verschaffen, aber es gibt auch andere Möglichkeiten, um zu zeigen, dass man gute Arbeit erledigt und verlässlich ist. Wenn die Runner bei einem Run gegen Erika zum Beispiel auf den Prototyp eines neuen Kommlinks stoßen, könnten sie diese Information an Saeder-Krupp verkaufen und so 1 Punkt Reputation bei dem Megakonzernt erhalten.

Für die verschiedenen Arten von Fraktionen gibt es in der Regel einige übliche Wege, wie ein Team bei ihnen Reputation gewinnen oder verlieren kann. Für Mega-



konzerne ist letztendlich nur der Profit wichtig. Wenn du auf einem Run gegen einen Megakonzern bist, wirst du wahrscheinlich Gesicht bei ihm verlieren, wenn du erwischt wirst. Wenn du bei einer Fraktion Fahndungsstufe erhältst, verlierst du auch 1 Punkt Reputation bei ihr. Du verlierst zusätzlich an Reputation, wenn du Konzernangestellte tötest, Eigentum zerstörst oder irgendetwas tust, das die Rentabilität des Konzerns beeinträchtigt.

Umgekehrt verhält es sich genauso. Wenn du Aktionen durchführst, die die Profitabilität des Konzerns erhöhen oder mit seinen Unternehmenszielen übereinstimmen, gewinnst du an Reputation. Das kann alles sein, von der vorzeitigen Erledigung des Auftrags bis hin zur kostenlosen oder verbilligten Übergabe von Paydata. Wenn du den Auftrag vorbildlich erledigst – sei es durch das Erfüllen optionaler Ziele oder indem du keine Spuren hinterlässt –, verbessert sich deine Reputation ebenfalls.

## AUSWIRKUNGEN DER REPUTATION

### REPUTATION BESCHREIBUNG

Unter -20	Hinterlistig. Senke das ursprüngliche Angebot um 10 Prozent. Die Gegenseite erhält bei der sozialen Interaktion 2 Edge. Mr Johnson stellt den Runnern eine Falle, damit sie auf möglichst gewalttätige Art eliminiert werden.
-19 bis -15	Unzuverlässig. Senke das ursprüngliche Angebot um 10 Prozent. Die Gegenseite erhält bei der sozialen Interaktion 1 Edge. Mr Johnson liefert Informationen, die den Runnern rechtliche Probleme bescheren werden.
-14 bis -10	Nicht vertrauenswürdig. Senke das ursprüngliche Angebot um 10 Prozent. Die Gegenseite erhält bei der sozialen Interaktion 1 Edge. Mr Johnson lässt selbst nach der Verhandlung alle unwesentlichen Informationen weg.
-9 bis -5	Durchtrieben. Senke das ursprüngliche Angebot um 5 Prozent. Mr Johnson offenbart vor der Verhandlung nicht viele Informationen.
-4 bis -1	Fragwürdig. Senke das ursprüngliche Angebot um 1 Prozent pro Punkt negativer Reputation.
0	Unbekannt oder neutral.
1 bis 4	In Ordnung. Erhöhe das ursprüngliche Angebot um 1 Prozent pro Reputationspunkt. Mr Johnson bietet gratis eine zusätzliche Information an, die die Runner sonst mittels Beinarbeit hätten beschaffen müssen.
5 bis 9	Glaubwürdig. Erhöhe das ursprüngliche Angebot um 5 Prozent. Mr Johnson bietet gratis zwei Informationen an, die die Runner sonst mittels Beinarbeit hätten beschaffen müssen.
10 bis 14	Aufrecht. Erhöhe das anfängliche Angebot um 10 Prozent, und bei der Verhandlung springen Spesen heraus. Mr Johnson liefert vor der Verhandlung zusätzliche Details.
15 bis 19	Vertrauenswürdig. Erhöhe das ursprüngliche Angebot um 10 Prozent, und bei der Verhandlung springen Spesen heraus. Das Team erhält bei der sozialen Interaktion 1 Edge. Mr Johnson bietet während des Runs etwas Hilfe an.
Über 20	Verbündet. Erhöhe das ursprüngliche Angebot um 10 Prozent, und bei der Verhandlung springen Spesen heraus. Das Team erhält bei der sozialen Interaktion 2 Edge. Mr Johnson hilft bei rechtlichen Verhandlungen.





Beim Umgang mit Gangs oder dem organisierten Verbrechen gibt es eigene Wege, sich eine gute Reputation zu erarbeiten. Auch wenn die Fähigkeit des Teams, die Profite positiv oder negativ zu beeinflussen, auch Auswirkungen auf die Gangs hat, gibt es noch einige andere Aktivitäten oder Verhaltensweisen, wie sich die Runner mit einer Gang gut stellen können. Habt ihr mit den Halloweeners zu tun? Dann bringt es euch vielleicht mehr Reputation bei ihnen, wenn ihr etwas Sprengstoff einsetzt, während ihr eine rivalisierende Gang auseinandernehmt. Wenn ihr mit der Yakuza zusammenarbeitet, wird es euch wahrscheinlich Reputation kosten, wenn ihr auf ihren Traditionen herumtrampelt, je nachdem, wie die interne Politik der Yakuza aussieht.

Fraktionen, bei denen es sich um Gemeinschaften, magische Gruppen oder sogar Gruppen von Shadowrunnern handelt, haben ihren eigenen Ehrenkodex, den sie befolgen. Für das Team ist es wichtig, die Regeln der entsprechenden Gruppe zu kennen, damit es weiß, ob es gerade Reputation aufbaut oder abbaut. Ein Auftrag für die Befürworter von Antrag 37, der eine Verschärfung des Strafmaßes für metarassistische Hassverbrechen vorsieht, könnte entweder vollkommen gewaltfrei sein müssen oder aber Gewalt gegen Hassgruppen unterstützen. Diese Dinge auseinanderhalten zu können, könnte dem Team in Zukunft mehr Arbeit verschaffen.

Sobald die Spielleitung die passende Anzahl von Fraktionen im Spiel ausgewählt hat, die von der Straßenebene bis hin zu den oberen Rängen der Gesellschaft reichen, muss sie die Reputation der Runner bei all diesen Fraktionen nachhalten. Die Reputation des Teams ist nach oben hin nicht begrenzt, und der Reputationswert, den es bei den jeweiligen Fraktionen erreicht, übersetzt sich in einen Edgebonus, den es bei dieser Fraktion erhalten kann. Wenn ein Team eine Reputation von +10 bei einer Fraktion erreicht, erhält es zu Beginn einer sozialen Interaktion mit Mitgliedern dieser Fraktion 1 Edge zusätzlich (s. SR6, S. 235). Wenn das Team eine Reputation von +20 erreicht, erhält es zu Beginn einer sozialen Interaktion mit Mitgliedern dieser Fraktion insgesamt 2 Edge zusätzlich. Umgekehrt erhalten Mitglieder der entsprechenden Fraktion zu Beginn einer sozialen Interaktion mit den Runnern 1 Edge, wenn das Team eine Reputation von -10 bei dieser Fraktion erreicht (2 Edge ab einer Reputation von -20).

Wenn Teammitglieder eine unterschiedliche hohe Reputation haben, wird der Wert desjenigen Mitglieds verwendet, das am weitesten von Reputation 0 entfernt ist. Wenn Orbital Burn bei MCT eine Reputation von 11, Lowkey aber eine Reputation von -13 bei dem Kon hat, dann wird die -13 verwendet; zu Beginn einer sozialen Begegnung erhalten MCT-Mitglieder 1 Edge.

## AUSRÜSTUNG, FAHNDUNGSSTUFE UND REPUTATION

Ein Shadowrunner, der Ausrüstung kaufen oder verkaufen will, wird feststellen, dass seine Reputation und seine Fahndungsstufe sich darauf auswirken, wie leicht oder schwer das für ihn ist. Bei selteneren oder leichter zurückverfolgbaren Waren werden seine Connections vorsichtiger sein, wenn es darum geht, diese Waren zu transportieren, weil sie nicht wollen, dass es auf sie zurückfällt, wenn die

## REPUTATION AUSSERHALB VON RUNS

Dir eine Reputation aufzubauen endet nicht, wenn du nicht im Dienst bist. Runner können ihre Freizeit damit verbringen, für Fraktionen zu arbeiten, um ihr Ansehen bei ihnen zu verbessern. Wenn diese Freizeitaktivitäten mit den Zielen und Werten der Fraktion übereinstimmen, kann sich deine Reputation durch den Einsatz von Karma oder Nuyen verbessern. Das kann so einfach sein, wie eine Party mit den richtigen Leuten zu schmeißen, damit deine Connections in der Firma oder der Gang sich austauschen können, oder so komplex wie das Organisieren eines Teams, das etwas für dich stiehlt, das du deinen Connections geben kannst. Egal wie, es ist immer mit Kosten verbunden, die eigene Reputation aufzubauen.

Runner können [neue Reputationsstufe x 1.000] Nuyen und zusätzlich 1 Karma ausgeben, um ihre Reputation zu verbessern. Um beispielsweise bei Ares von Reputation 4 auf Reputation 5 zu kommen, kann ein Runner 5.000 Nuyen und 1 Karma ausgeben. Dies erhöht nur die Reputation der Person, die die Nuyen und das Karma ausgibt. Es dauert in der Regel zwei Wochen, um eine Party, eine Wohltätigkeitsveranstaltung oder einen Run zu organisieren und durchzuführen. Wenn deine Reputation bei einer Fraktion negativ ist, richten sich die Kosten in Nuyen nach dem Betrag deiner aktuellen Reputation. Wenn du zum Beispiel eine Reputation von -12 bei den Desolation Angels hast und eine Suppenküche in ihrem Gebiet organisieren willst, um ihre Gunst zu erlangen, kostet es dich 12.000 Nuyen und 1 Karma, um deine Reputation bei ihnen auf -11 zu erhöhen.

Es spricht sich herum, wenn du deine Freizeit und dein persönliches Vermögen opferst, um einer Fraktion zu helfen. Wenn zwei Fraktionen einander feindlich gesinnt und in den Schatten gerade in eine Auseinandersetzung verwickelt sind, verlierst du 1 Punkt Reputation bei der gegnerischen Fraktion, wenn du deine Reputation bei der anderen Fraktion um 1 erhöhst.

Ausrüstung für ein Verbrechen verwendet wird. Wenn die Connection bereit ist, sich für dich ins Zeug zu legen, oder wenn du ihr ein paar zusätzliche Nuyen gibst, ist sie vielleicht bereit, dir dabei zu helfen, diese schicke neue Droge, für die eine Lizenz erforderlich ist, oder die süße Crackshot Arms Roaring Thunder zu beschaffen.

## AUSRÜSTUNG VERSCHIEBEN

Für das Verschieben von Ausrüstung braucht man keinen Spezialisten, aber Spezialisten haben wahrscheinlich die besten Chancen, bestimmte Arten von Ausrüstung loszuwerden, und werden dir am ehesten einen guten Preis bieten. Wenn du deine alte Cyberware an einen Straßendoc verkaufst, erhältst du mehr Nuyen, als wenn du deine Schieberin, eine Schmugglerin oder eine Hehlerin kontaktierst. Spezialisten sind in der Lage, Ausrüstung, auf die sie spezialisiert sind, zu verkaufen, deren Verfügbarkeit um 1 höher ist als normal. Ein Schwarzmarkt-Waffenhändler mit einer effektiven Einflussstufe von 4 kann also entsprechende Ausrüstung mit einer Verfügbarkeit von 4 verkaufen, während ein Hehler mit Einflussstufe 4 nur Ausrüstung mit einer Verfügbarkeit von 3 oder weniger verkaufen kann (s. SR6, S. 244).



## REPUTATION UND JOBS

Sobald eine Liste von Fraktionen im Spiel ist, beeinflusst die Reputation eines Teams, ob es den Auftrag als Erstes bekommt oder ob ein anderes Runnerteam den ersten Schuss für den Auftrag erhält. Wenn ihr mit 2W6 würfelt, um die Anzahl der Tage zwischen Runs zu bestimmen, bevor eine Fraktion ein Team anruft, könnt ihr optional die Reputation des Teams vom Würfelergebnis abziehen, um zu sehen, wie oft es von einer bestimmten Fraktion angerufen wird. Nehmen wir zum Beispiel an, das Team hat gerade einen Run für MCT abgeschlossen und hat bei dem Kon Reputation 3. Die Spielleitung würfelt mit 2W6 eine 10 – zehn Tage bis zum nächsten Anruf von MCT für einen Auftrag. Mit Reputation 3 wird die Wartezeit jedoch verkürzt, und der Anruf kommt sieben Tage nach Abschluss des letzten Runs.

Außerdem bedeutet eine gute Reputation bei einer Fraktion, dass sie eher mit einem höheren Angebot in die Verhandlungen geht, statt die Runner so günstig wie möglich anzuheuern. Die maximale Bezahlung für den Auftrag ändert sich zwar nicht, da nur ein begrenztes Budget für abstreitbare Aktivposten zur Verfügung steht, aber zumindest beginnt man von einem höheren Punkt aus. Das anfängliche Angebot erhöht sich um 1 Prozent pro Punkt Reputation bei der Fraktion, bis zu einem Maximum von 10 Prozent, und für jeden zusätzlichen Punkt Reputation darüber hinaus wird 1 Prozent des Lohns als Vorschuss ausgezahlt. Nehmen wir zum Beispiel an, ein Team hat Reputation 15 bei der Draco Foundation und würde normalerweise 40.000 Nuyen für die Bergung eines Artefakts erhalten. Aufgrund seiner Reputation erhält es stattdessen ein Angebot über 44.000 Nuyen, wovon 2.200 Nuyen als Vorschuss bezahlt werden.

Aber nur weil eine Connection in der Lage ist, die Ware für dich zu verkaufen, heißt das noch lange nicht, dass sie es auch tut. Dafür musst du eine Vergleichende Probe auf Einfluss + (Charisma oder Logik) ablegen. Gelingt die Probe, ist der Händler bereit, den Gegenstand für dich zu verkaufen. Er zahlt dir 10 Prozent des Listenpreises plus 1 Prozent für jeden Nettoerfolg, mit einem Maximum von [Loyalität – Fahndungsstufe] Nettoerfolgen.

*Beispiel:* Bama hat bei ihrem letzten Run eine Kiste mit Schusswaffen „gefunden“ und möchte mit ihrem alten Quartiermeister zusammenarbeiten, um die Ausrüstung zu verkaufen. Bama hat derzeit Loyalität 6 bei dem Quartiermeister, aber auch Fahndungsstufe 3. Bama erzielt 4 Nettoerfolge gegen den Quartiermeister, kann aber aufgrund ihrer Fahndungsstufe nur 3 dieser Nettoerfolge verwenden, was ihr 13 Prozent vom Listenpreis der Waffen einbringt.

Der Verkauf von Ausrüstung, die das Team erbeutet, ist nicht ohne Risiko. Die Ausrüstung kann zurückverfolgt werden, und das Verschieben einer großen Menge an Ausrüstung erregt den Verdacht der Behörden und erleichtert ihnen die Verfolgung der Runner. Für je 1.000 Nuyen, die die Runner durch das Verschieben von Ausrüstung verdienen, erhält der Runner, der die Ausrüstung verkauft, einen Fahndungsstufen-Modifikator von +1. Wenn die Runner bei der Vergleichenden Einfluss-Probe (s. o.) einen Patzer erzielen, erhalten sie 1 zusätzlichen Punkt Fahndungsstufe. Erzielen sie einen kritischen Patzer bei der Einfluss-Probe, werden sie bei einer Razzia

von der Polizei erwischt und erhalten eine kriminelle SIN; die Ausrüstung, die sie verkaufen wollten, ist verloren. Wenn du Fraktionen und Gerichtsbarkeiten für die Fahndungsstufe verwendest, verwende die Fraktion, die die Polizei für den entsprechenden Ort repräsentiert, zum Beispiel Lone Star für Seattle.

Einige Gegenstände schaden eurer Reputation, wenn ihr sie verkauft. Das Entnehmen von Bioware, Cyberware oder Körperteilen zum Verkauf ist fast überall verpönt, außer vielleicht bei Tamanous oder den Disassemblern. Wenn die Runner Bioware, Cyberware oder Körperteile verkaufen, die nicht aus ihrem eigenen Körper stammen, sinkt ihre Reputation um 1.

## AUSRÜSTUNG KAUFEN

In den meisten Fällen ist es ziemlich einfach, die Ausrüstung, die du haben willst, mit einer Matrixsuche bei Kong-Wal Mart oder Stuffer Shack zu finden. Für Gegenstände jedoch, die illegal sind oder nicht in den Geltungsbereich deiner Lizenzen fallen, musst du deine Beziehungen spielen lassen, um sie zu dir schmuggeln zu lassen. Diese Art von Ausrüstung wird in der Regel die Aufmerksamkeit der Behörden auf sich ziehen. Wenn Runner im Visier der Behörden stehen, werden ihre Connections etwas zögern, Ausrüstung an sie zu verkaufen, um nicht selbst in die Schusslinie zu geraten.

Wenn die Runner eine ihrer Connections verwenden, kann diese alles beschaffen, was eine Verfügbarkeit hat, die niedriger ist als ihre effektive Einflussstufe. Wenn allerdings die Fahndungsstufe eines Runners größer ist als die Loyalität seiner Connection, wird diese ihm aus Angst vor Rückschlägen nicht helfen wollen. Das Team kann den Gegenstand dann zu einem erhöhten Preis kaufen, wobei jeder Punkt, den die Fahndungsstufe die Loyalität der Connection übersteigt, den Preis um 10 Prozent gegenüber dem Listenpreis erhöht.

## BEISPIEL FÜR DEN KAUF VON AUSRÜSTUNG

Skeev der Rattenschamane hat eine Taliskrämer-Connection mit Einflussstufe 3 und Loyalität 4. Skeev und sein Team haben bei Lone Star Seattle derzeit eine Fahndungsstufe von 6. Der Schamane hat Nuyen gespart, um einen Geisterfokus (Kraftstufe 4) zu kaufen, und er möchte keine Lizenz dafür erwerben, da seine gefälschten SINs nicht in bester Verfassung sind und er die Verfolgung seiner Aktivitäten, die oft mit einer solchen Lizenz einhergeht, nicht gebrauchen kann.

Er möchte seinen Taliskrämer anstelle seiner Schieberin einsetzen, weil seine Schieberin 10 Prozent Finderlohn verlangt und außerdem nicht so loyal ist wie sein Taliskrämer. Skeev wendet sich an den Taliskrämer und erfährt, dass er um etwas bittet, das weit über das hinausgeht, was dieser erwerben kann. Da Skeevs Fahndungsstufe um 2 über der Loyalität des Taliskrämers liegt, muss er 20 Prozent mehr bezahlen, damit es sich für seinen Taliskrämer lohnt. Außerdem muss er zusätzlich 100 Prozent zahlen, um die Lücke zu schließen, damit der Taliskrämer mit Einflussstufe 3 den Fokus (der eine Verfügbarkeit von 4L hat) finden kann. Skeev beschließt, dass es das wert ist, und zahlt seinem Taliskrämer 35.200 Nuyen.



Die Runner können auch zusätzliche Nuyen ausgeben, um der Connection bei der Suche nach der Ausrüstung zu helfen. Für jede Erhöhung des Warenpreises um 50 Prozent gegenüber dem Listenpreis kann die Connection Waren mit einer um 1 höheren Verfügbarkeit finden, als es ihr normalerweise möglich wäre.

Eine positive Reputation bei einer bestimmten Fraktion hilft euch dabei, Ausrüstung zu finden, die diese herstellt. Diese positive Reputation macht es für eine Connection, die entweder für den Hersteller arbeitet oder gute Beziehungen zu ihm hat, leichter, das Unternehmen davon zu überzeugen, dass es gut für das Geschäft ist, wenn ein schicker Krimethumper von einem Lastwagen fällt und in den Händen eines Teams von Runnern landet, die gute Arbeit für das Unternehmen geleistet haben. Wenn die Runner eine Connection anrufen, die mit einem Konzern verbunden ist, können sie Ausrüstung kaufen, die von diesem Konzern hergestellt wurde, wobei die Verfügbarkeit um Reputation / 5 (abgerundet) gesenkt wird. Wenn das Team zum Beispiel fünf Kryogranaten von Ares kaufen möchte und eine Connection bei dem Konzern sowie eine positive Reputation von 6 hat, sinkt die Verfügbarkeit um 1 (6 / 5, abgerundet), also von 51 auf 41.

Aber was ist, wenn das Team in Eile ist? Dann kann es eine entsprechende Connection eine Probe auf Einflussstufe + Einflussstufe (Verfügbarkeit) ablegen lassen, um festzustellen, ob die Connection in der Lage ist, den Gegenstand innerhalb der nächsten Stunde aufzutreiben. Das Team kann einen Aufpreis zahlen, um die Connection mit zusätzlicher Kaufkraft auszustatten. Für jede Erhöhung um 25 Prozent gegenüber dem Listenpreis erhält die Connection einen Würfelpoolbonus von +1 auf ihre Probe (bis zu einem Maximum gleich ihrer Einflussstufe). Wenn die Connection Erfolg hat, kann das Team den Gegenstand für den Preis plus 10 Prozent für jeden Punkt Fahndungsstufe, den es hat, plus das zusätzliche Geld, das es für die Beschaffung der Ware ausgegeben wurde, kaufen.

### BEISPIEL FÜR DEN EXPRESSKAUF VON AUSTRÜSTUNG

Sunrise möchte auf einem Run ein Ingram Grey Knight kaufen, weil er festgestellt hat, dass er die zusätzliche Feuerkraft braucht. Er wendet sich an einen befreundeten Schmuggler, um zu erfahren, ob dieser die benötigte Ausrüstung sofort besorgen kann. Das Team hat derzeit Fahndungsstufe 3, und der Waffenschmuggler hat Einflussstufe 4. Der Schmuggler legt eine Probe mit 8 Würfeln gegen einen Schwellenwert von 5 ab, um den Gegenstand zu beschaffen – eine Probe, bei der ein Erfolg ziemlich unwahrscheinlich ist. Also beschließen die Runner, zusätzliche 100 Prozent auszugeben, um dem Schmuggler 4 zusätzliche Würfel zu geben. Der Schmuggler würde dann mit 12 Würfeln versuchen, 5 Erfolge zu erzielen. Der Waffenschmuggler versucht sein Glück – und hat Erfolg! Aber wenn man sich jetzt den Preis ansieht, muss das Team wegen der Fahndungsstufe und des zusätzlich ausgegebenen Geldes 130 Prozent mehr zahlen, um den Gegenstand zu kaufen. Am Ende zahlt das Team 17.250 Nuyen für die Waffe. Jetzt muss es nur noch die Munition besorgen.

## DIE RÄDER SCHMIEREN

Manchmal möchte man während eines Runs mit einer Bestechung dafür sorgen, dass sich die Fahndungsstufe nicht erhöht. Nach einem Run kannst du wie üblich 1.000 Nuyen ausgeben, um die Fahndungsstufe zu senken, aber in diesem Fall versuchst du, Geld auszugeben, um einen Fahndungsstufen-Modifikator während des aktuellen Runs oder sogar in der aktuellen Szene zu negieren.

Beispiel: Du brichst in ein Geschäft in einer der Megamalls einer Arkologie ein. Du hast beschlossen, dass der beste Weg dorthin darin besteht, die Servicetunnel von einem dieser 24-Stunden-Taco-Läden aus zu betreten. Mit einem gut platzierten Bestechungsgeld von 25 Nuyen erhältst du eine Schlüsselkarte und Zugang von dem Teenager, der an der Theke arbeitet. Das verringert die Wahrscheinlichkeit, mit dem Verbrechen in Verbindung gebracht zu werden, da du dich in den Servicetunneln schneller bewegen kannst. Außerdem bestichst du die Spinne, die für die Sicherheit des Hosts verantwortlich ist, damit sie das Filmmaterial löscht. Jede dieser kleineren Bestechungen trägt dazu bei, dass dein Team bei dem Run weniger Spuren hinterlässt.

Aber was passiert, wenn es schiefgeht? Du hast die Schlüsselkarte und stößt beim Betreten der Servicetunnel auf eine automatische Sicherheitsdrohne, die die Gänge patrouilliert – und verpatzt die Begegnung. Wie wirkt sich das auf das Bestechungsgeld aus, das du dem Teenager und der Spinne gegeben hast? Wenn du die Spinne ausreichend bestochen hast, wäre das kein Problem, denn die Drohne würde das Team entweder ignorieren, oder das Team würde eine Route wählen, auf der es die Sicherheitsdrohne umgeht. Es kommt darauf an, ob das Team genug gezahlt hat, um seine Spuren ausreichend zu verwischen. Während 25 Nuyen für den Teenager perfekt waren, wird das Bestechen der Spinne mehr Nuyen benötigen.

Die Ausgabe von 1.000 Nuyen sollte die Fahndungsstufe einer einzelnen Person um 1 senken. Das Zahlen von Bestechungsgeldern während des Runs verringert die Chance, dass die Fahndungsstufe des Teams während des Runs steigt. Um den Fahndungsstufen-Modifikator zu senken, sollte die Bestechung mehr als 500 Nuyen, aber weniger als 3.000 Nuyen betragen, was sich auf das gesamte Team auswirkt, nicht nur auf einen einzelnen Runner.

Wenn es um Fahndungsstufe pro Fraktion oder Gerichtsbarkeit geht, gilt die Bestechung für die entsprechende Fraktion. Im obigen Beispiel gehört die Megamall Horizon. Das bedeutet, dass Bestechungsgelder der Fahndungsstufe bei der Horizon-Sicherheit entgegenwirken würden, aber keinen Einfluss auf Lone Star hätten, das für die Patrouillen außerhalb der Arkologie zuständig ist.





## GANG-, KONZERN-, MILITÄR- ODER GEHEIMBUND- KAMPAGNEN

In Kampagnen mit einem Militär-, Gang- oder Konzern-Thema funktionieren Fahndungsstufe und Reputation etwas anders. Die Reputation innerhalb des Konzerns, der Gang oder der Truppe ist wichtiger als die Reputation bei Fraktionen außerhalb der eigenen Gruppe. Die Fahndungsstufe des Teams wird dadurch beeinflusst, dass die größere Gruppe die Lage aufgrund ihrer Verbindungen beruhigen oder verschlimmern kann. Und bei der Beschaffung von Ausrüstungsgegenständen geht es darum, diese vom Konzern oder der Gruppe anzufordern, anstatt die eigene Ausrüstung zur Party mitzubringen.

In einer Gangkampagne wird die Anzahl der Fraktionen innerhalb der Gang nicht mit der in einer Militär- oder Konzernkampagne übereinstimmen. Stattdessen wird die Reputation durch das von der Gang kontrollierte Gebiet bestimmt und ist letztlich an die Reputation der Gang gebunden. Die Reputation der Gang und des Teams ermöglicht es dem Team, größere Geschäfte zu machen, um der Gang zu helfen. In diesen Kampagnen steigt die Reputation langsamer und nur dann, wenn die gesamte Gang in der Lage ist, ein größeres Gebiet oder einen größeren Teil eines illegalen Geschäftszweigs zu kontrollieren. Größere Geschäfte können nur abgeschlossen werden, wenn die Reputation der Gang den Einfluss der Gruppe, mit der sie ein Geschäft abzuschließen versucht, übersteigt.

Jeder Megakonzern verfügt über Eliteeinheiten, die manchmal im Verborgenen agieren und Dinge tun, von denen die Konzerne nicht wollen, dass sie anderen Parteien bekannt werden. In einem Konzernsetting operieren die Spielercharaktere aus einer Abteilung heraus. Die meisten Runs oder Missionen werden Ziele außerhalb des Konzerns haben, aber es kann auch interne Runs geben. Da die meisten Runs von derselben zentralen Führungsfigur der Abteilung ausgehen, ist es einfacher, innerhalb der eigenen Abteilung Reputation zu erhalten als bei anderen Fraktionen. Die Reputation bei anderen Fraktionen, zum Beispiel bei anderen Abteilungen oder außerhalb des Unternehmens, lässt sich vor allem auf zwei Arten verbessern. Die erste Möglichkeit besteht darin, bei Runs nützliche Paydata zu finden und diese mit anderen Abteilungen oder Organisationen zu teilen, wodurch die Reputation der Charaktere bei diesen Gruppen steigt. Alternativ können die Charaktere ihre Reputation verbessern, indem sie Sekundärziele von anderen Teams oder Abteilungen annehmen und erfüllen, oder wenn der Run von einer anderen Abteilung gesponsert wird.

Das Militär kann aus einer ganzen Reihe von Elementen bestehen, darunter normale Soldaten, Spezialkräfte und Söldnereinheiten. Obwohl sie Teil einer viel größeren Einheit sind, können sie in viel kleinere – manchmal nur zehn Personen starke – Einheiten aufgeteilt werden. Die Charaktere erhalten ihre Befehle von einem Offizier innerhalb der Einheit. In diesen Kampagnen ist es am einfachsten, eine solide Reputation aufzubauen, wenn der Offizier sagt: „Erledige deinen Job, Soldat“, und man die Mission erfolgreich abschließt. Die sekundäre Reputation innerhalb der Einheit kann durch mutige Taten, das Retten des Lebens eines Kameraden oder improvisierte

Taktiken zur Neutralisierung einer Situation gesteigert werden. Außerhalb der Einheit ist es am einfachsten, bei derjenigen Fraktion Reputation zu gewinnen, die die Einheit angeheuert hat, aber auch durch die Rettung eines Familienmitglieds einer wohlhabenden Geschäftsfrau oder durch andere einzigartige Situationen.

Bei einer Geheimbund-Kampagne beginnt das Spiel innerhalb einer solchen Organisation, und die Charaktere werden dann in eine versteckte Fraktion innerhalb der größeren Gruppe eingeführt. Die Charaktere führen vielleicht ein normales Leben, ähnlich wie die Mitglieder der Grauen Zelle (*Phantome*, S. 53), oder sie leben vollständig auf dem Gelände der Gesellschaft. Während ihre Aufträge für einen Run von der größeren Organisation kommen, wird der Geheimbund noch zusätzliche Ziele haben. Die Person, mit der sie zu tun haben, wird wechseln, wenn die Reputation der Runner innerhalb der Organisation zunimmt. Außerdem kann Reputation durch den Schutz der Geheimhaltung der Zelle oder das Ausschalten von Konkurrenten gesteigert werden. Da Geheimbünde im Umgang mit der Öffentlichkeit auf andere Organisationen zurückgreifen müssen, ist es möglich, dass die Charaktere bei anderen externen Gruppen Reputation gewinnen oder verlieren, wenn sie für den Geheimbund handeln.

In einer Konzern-, Militär- oder Geheimbund-Kampagne wird zwischen der internen Fahndungsstufe in Bezug auf die Organisation und der Fahndungsstufe außerhalb der Organisation unterschieden. Für die Fahndungsstufe außerhalb der Organisation gelten die gleichen Regeln wie für eine Standardkampagne mit Fahndungsstufen je Gerichtsbarkeit, je nachdem, wo das Team operiert. Wenn ein Team externe Fahndungsstufe erhalten würde, kann es sich stattdessen dafür entscheiden, interne Fahndungsstufe zu erhalten. Interne Fahndungsstufe steht für das Ausmaß an Ärger, das das Team innerhalb der internen Politik hat. Verschafft es der Abteilung einen schlechten Ruf? Wird es einfach zu teuer, das Team auf der Gehaltsliste zu halten? Für jeweils 5 Punkte Fahndungsstufe sinkt die Reputation des Teams um 1. Wenn das Team Fahndungsstufe 20 erreicht, wird ein internes Kopfgeld ausgesetzt, um das Team zu eliminieren, und alle Missionen, auf die es geschickt wird, erhalten weniger Unterstützung in Form von Material und Ausrüstung.

Bei Gangkampagnen wird Fahndungsstufe auf die gleiche Art und Weise angesammelt, wie es bei den auf der Gerichtsbarkeit basierenden Fahndungsstufen-Regeln der Fall ist. In einer Gangkampagne kann die Gang 1 Punkt Reputation ausgeben, um die Fahndungsstufe um 5 zu senken. Dies entspricht dem Verlust eines illegalen Geschäftszweigs oder dem Abbrechen einer Verbindung zu einer anderen Gruppe. Bei der Ausrüstung geht es im Grunde nur darum, was man finden, stehlen oder kaufen kann.

Bei einer Konzern- oder Militärkampagne wird die Ausrüstung als Teil der Mission zugewiesen. Falls das Team zusätzliche Ausrüstung anfordern will, kann es eine Einfluss-Probe gegen den Quartiermeister oder die Finanzabteilung der Gruppe ablegen. Diese Angestellten sind in ihrer Position erfolgreich, weil sie nicht zulassen, dass jeder jede beliebige Ausrüstung erhält, und sie haben hohe geistige Attribute. Bei der Probe erhält das Team 1 Edge, wenn es eine Reputation zwischen 10 und 19 hat, und 2 Edge, wenn es eine Reputation von 20 und mehr hat. Der Quartiermeister oder die Finanzabteilung erhalten einen Würfelpoolbonus gleich der Ver-



fügbare der Ausrüstung, außerdem 1 Edge, wenn die Fahndungsstufe des Teams zwischen 10 und 19 beträgt, und 2 Edge, wenn das Team eine Fahndungsstufe von 20 und mehr hat.

Wenn der Geheimbund aus Zellen oder Untersektionen besteht, kann ein Runner eine andere Sektion, die er verärgert hat, besänftigen, indem er versucht, auf der

Mission ein Sekundärziel für diese Sektion zu erfüllen. Wenn er das Sekundärziel erfüllt, verringern alle beteiligten Runner, die davon wissen, ihre Fahndungsstufe um 1. Wenn jedoch jemand in ihrer Sektion oder in der größeren Organisation die Annahme oder Erfüllung des Sekundärziels entdeckt, erhöht sich die Fahndungsstufe aller beteiligten Runner bei ihrer Sektion um 1.

## GRUPPENEINFLUSS

### EINFLUSS GRUPPENGROSSE

1	Straßengang, die nicht mehr als einen einzelnen Straßenblock kontrolliert.
2	Straßengang, die mindestens eine Verbindung zu einer anderen Gruppe hat und mindestens zwei Straßenblocks kontrolliert.
3	Gang, die einige Straßenblocks kontrolliert und einen illegalen Geschäftszweig in diesem Gebiet unter Kontrolle hat. Hat Kontakte zu zwei oder mehr Gruppen, die an diesem illegalen Geschäftszweig beteiligt sind, sowie zu einer weiteren Gruppe, die in einem anderen illegalen Geschäftszweig tätig ist.
4	Gang, die ein großes Gebiet kontrolliert, aber nur in einer einzigen Stadt ansässig ist und über eine bedeutende Pipeline für illegalen Handel verfügt. Ein Beispiel sind die Halloweeners in Seattle.
5	Gang, die in mehreren Städten präsent ist und ihre Finger in mehreren Geschäftszweigen hat. Hat Verbindungen zu lokalen Unternehmen und dem organisierten Verbrechen.
6	Gang, die über eine starke Präsenz in mehreren Städten verfügt und Verbindungen zu AA- oder höheren Konzernen oder zu Verbrechersyndikaten unterhält. Ein Beispiel sind die Ancients.
7	Verbrechersyndikate oder A-Konzerne.
8	AA-Konzerne.
9	AAA-Konzerne.

## REPUTATION IN ALTERNATIVEN KAMPAGNEN

### REPUTATIONS-ÄNDERUNG

### BESCHREIBUNG

#### Gang

1	Erlangung eines zusätzlichen Straßenblocks oder eines neuen illegalen Geschäftszweigs in bereits kontrollierten Gebieten. Erlangung einer Verbindung zu einer anderen Gruppe, deren Reputation höchstens 1 niedriger ist als die Reputation der eigenen Gruppe.
1	Verbesserung des Status der Gruppe, indem man einen Rivalen schwach aussehen lässt.
-1	Verlust eines Straßenblocks oder des Monopols auf einen illegalen Geschäftszweig in bereits kontrollierten Gebieten. Verlust einer Verbindung zu einer anderen Gruppe.

#### Konzern

1	Rückführung von Paydata in eine andere Abteilung des Unternehmens.
1-2	Erfolgreicher Abschluss sekundärer Runziele einer anderen Abteilung.
-1	Das Team oder die Abteilung wird durch schlechte PR oder ein anderes Problem, das sich negativ auf den Gewinn auswirkt, negativ beeinflusst.

#### Militär


1-2	Rettung von Soldaten einer anderen Division.
1	Erfolgreicher Abschluss gemeinsamer Operationen.
-1	Schädigung der Organisation oder Division durch Nichterreichen von Zielen.

#### Geheimbund

1	Erlangung einer Verbindung oder eines Einflusses zu einer anderen Gruppe, deren Reputation höchstens 1 niedriger ist als die Reputation der eigenen Organisation.
1	Erfolgreicher Abschluss von Missionen oder Gewinn eines neuen Rekruten für die Organisation.
-1	Das Risiko eingehen, die Organisation unnötig zu gefährden.







---

# ANATOMIE EINES SHADOWRUNS

---

Um zu zeigen, wie die Regeln von *Shadowrun 6* – besonders in Bezug auf das Erhalten und Verwenden von Edge – funktionieren, wird in diesem Kapitel eine kurze Szene aus einem Run gezeigt, zusammen mit Erklärungen, wie die Spielregeln in dieser Situation angewendet werden.



## ABSCHNITT 1

### SPIELABLAUF

Die Szene hier ist einfach. Zwei Runner, eine Trollin namens Claret und ein Mensch namens Leadfield, verhören einen Ganger namens Two-Stroke in einem verlassenen Laden, während ein zwergischer Decker namens Piaffe in der Nähe die Matrixüberwachung übernimmt.

Das Verhör muss schnell gehen, da die Runner versuchen, eine Lieferung aufzuspüren, die wahrscheinlich schon auf dem Weg aus der Stadt ist. Bei der Lieferung handelt es sich um Drogen, die Two-Strokes Gang aus dem Hinterzimmer eines Taliskramladens gestohlen hat. Two-Stroke wusste, dass jemand kommen würde, um die Ware aufzuspüren, aber er wusste nicht, dass dieser Jemand so groß sein würde wie Claret, was ihn nervös macht. Claret versucht, dies auszunutzen, schlägt gegen die Wände und schreit, Two-Stroke solle besser ausspucken, was er weiß. Two-Stroke sieht nervös aus, bricht aber nicht zusammen. Claret ändert ihre Herangehensweise und versucht, Two-Stroke die Informationen abzu kaufen, aber der Ganger gibt immer noch nicht nach und rückt auch nicht mit nützlichen Informationen heraus.

### SPIELREGELN

Für dieses Beispiel verwenden wir die Charakterwerte aus dem SR6-Grundregelwerk. Claret ist eine Straßensamurai (SR6, S. 90), Leadfield ist ein Straßenschamane (SR6, S. 91, mit dem zusätzlichen Zauber Reflexe Steigern), Piaffe ist ein Decker (SR6, S. 87), und Two-Stroke ist ein Mitglied der Söhne Saurons (SR6, S. 206).

Zu Beginn der Geschichte versucht Claret, den Ganger einzuschüchtern. Der Ganger ist vor Leuten wie Claret gewarnt worden, was ihm laut der Tabelle *Edge bei sozialen Proben* (SR6, S. 50) 1 Edge geben würde. Als Trollin ist Claret jedoch körperlich stärker als der Ganger, was ihr 1 Edge geben würde. Diese beiden Situationen heben sich gegenseitig auf, also wird kein Edge verteilt.

Dies ist eine Einfluss-Probe, die mit Charisma verknüpft ist, da Claret kein rein logisches Argument vorbringt. Das bedeutet, dass Claret diese Probe gegen Two-Strokes Willenskraft + Intuition ablegt. Leider verfügt Claret nicht über die Fertigkeit Einfluss, also muss sie mit Charisma – 1 würfeln. Mit einem Charisma von 2 würfelt sie nur einen einzigen Würfel, während Two-Stroke mit 4 Würfeln würfelt, um zu widerstehen. Claret erzielt keinen Erfolg, während Two-Stroke 1 Erfolg erzielt, sodass er nicht eingeschüchtert ist. Der Bestechungsversuch ändert nichts an der Edge-Dynamik, und wieder kann Clarets einzelner Würfel nichts gegen Two-Strokes 4 Würfel ausrichten.

## ABSCHNITT 2

### SPIELABLAUF

Piaffe, der den Matrixverkehr überwacht, sieht einen Grund dafür, dass Two-Stroke in der Lage ist, Clarets Einschüchterung standzuhalten – er hat eine Nachricht erhalten, dass Hilfe unterwegs ist. Piaffe lässt die anderen wissen, dass sie sich auf Gesellschaft gefasst machen müssen.

### SPIELREGELN

Um die Kommunikation mit Two-Strokes Kommlink im Auge zu behalten, benötigt Piaffe Admin-Zugang (s. *Übertragung abfangen*, SR6, S. 184). Er beschließt, dass er die Zeit hat, das Kommlink zu sondieren. Two-Strokes Kommlink hat Gerätestufe 2 und Firewall 1. Two-Strokes Willenskraft, der andere Teil seiner Verteidigungsprobe, beträgt 2. Piaffe seinerseits hat Cracken 7 und Logik 6, also würfelt er mit 13 Würfeln für seine Handlung *Sondieren*. Bei seinem ersten Versuch erzielt er 4 Erfolge, Two-Stroke hingegen nur 1 Erfolg. Damit hat Piaffe 3 Bonuswürfel, die er bei der Handlung *Hintertür benutzen* verwenden kann. Für diese Handlung würfelt er also mit 16 Würfeln (Cracken 7 + Logik 6 + 3 Bonuswürfel) gegen Two-Strokes 3 Würfel (Willenskraft 2 + Firewall 1). Piaffe erzielt 5 Erfolge, Two-Stroke nur 1 Erfolg. Damit hat Piaffe jetzt Admin-Zugang zu Two-Strokes Kommlink. Außerdem erhält Piaffe einen Overwatch-Wert von 2 für Two-Strokes Erfolge bei den Handlungen *Sondieren* und *Hintertür benutzen*.

Wenn die Nachricht an Two-Stroke gesendet wird, lässt die Spielleitung Piaffe eine Probe auf die Handlung *Übertragung abfangen* ablegen, ebenfalls mit Cracken + Logik. Two-Stroke würfelt mit Logik + Firewall, also mit 2 Würfeln. Two-Stroke erzielt keinen Erfolg, während Piaffe 4 Erfolge erzielt. Da *Übertragung abfangen* eine illegale Handlung ist, erhöht sich Piaffes OW um 1, aber es gibt keine weitere Erhöhung, weil Two-Stroke keine Erfolge erzielt hat und der durch die Handlung *Hintertür benutzen* erzeugte Admin-Zugang nicht als illegaler Zugang zählt. Piaffes OW beträgt jetzt 3. Wichtiger ist, dass Piaffe die Nachricht hat, die an Two-Stroke geschickt wurde.



## ABSCHNITT 3

### SPIELABLAUF

Claret und Leadfield reagieren schnell. Claret fesselt Two-Stroke, um ihn daran zu hindern, sich in den bevorstehenden Kampf einzumischen, während Leadfield den Zauber Reflexe Steigern auf sich wirkt, damit er sich schnell bewegen kann. Dann bewegt er sich in Richtung der Rückseite des kleinen Gebäudes.

### SPIELREGELN

Die Spielleitung entscheidet, dass sich Two-Stroke nicht gegen das Anlegen der Einwegplastikfesseln wehrt, sodass keine Probe erforderlich ist.

Leadfield wirkt Reflexe Steigern auf sich selbst, indem er mit Hexerei + Magie würfelt, was ihm 14 Würfel gibt (die Spezialisierung auf Spruchzauberei hilft ihm hier). Er erzielt 4 Erfolge, und da seine Essenz 6 beträgt, erhält er noch einen automatischen Erfolg hinzu. Um einen zu starken Entzug zu vermeiden, entscheidet er sich dafür, nur 3 Erfolge zu verwenden. Das erhöht seinen Initiativwert um 3 (also auf 8) und verleiht ihm insgesamt 4 Initiativwürfel. Der Grundentzug des Zaubers beträgt 5 und erhöht sich aufgrund der verwendeten Erfolge um 2. Leadfield würfelt also mit seinen 10 Würfeln aus Willenskraft + Charisma, um einem Entzug von 7 zu widerstehen. Er würfelt gut und erzielt 5 Erfolge, sodass er 2 Kästchen Schaden erleidet. Da diese 2 Kästchen niedriger sind als sein Magie-Attribut von 6, ist der Schaden Betäubungsschaden. Leadfield vermerkt den Schaden auf seinem Zustandsmonitor für Betäubungsschaden.

## ABSCHNITT 4

### SPIELABLAUF

Piaffe begibt sich an einen sichereren Ort, von dem aus er das Geschehen beobachten kann, hoffentlich ohne Schüssen ausgesetzt zu sein. Kaum ist er in Sicherheit, meldet er, dass sich fünf Ganger dem Gebäude nähern, in dem sich Claret und Leadfield verschanzt haben. Diese Ganger sind offensichtlich der Meinung, dass Sicherheit in der Überzahl liegt – sie haben alle ihre Pistolen gezogen und sind bereit, gemeinsam auf jedes Ziel zu schießen, das sich zeigt.

### SPIELREGELN

Während er sich in eine sichere Position bewegt, legt Piaffe eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition mit 9 Würfeln ab und erzielt 2 Erfolge. Die Spielleitung legt fest, dass sich die Ganger dem Gebäude nicht unauffällig nähern, also bemerkt Piaffe sie und warnt die anderen.

Nun bittet die Spielleitung die Spielenden, Initiative zu würfeln. Leadfield hat 4 Würfel und würfelt eine 17; zusammen mit seinem angepassten Initiativwert von 8 erhält er eine 25. Claret würfelt mit 2 Würfeln und erhält eine 6, also insgesamt 14. Piaffe würfelt mit einem einzigen Würfel und erhält eine 4, was ihm insgesamt 11 einbringt.

Die Spielleitung behandelt die fünf Ganger als eine Schergengruppe. Sie würfeln die Initiative mit 1 Würfel und erzielen eine 5, was insgesamt 9 ergibt. Das bedeutet, dass die Initiativreihenfolge folgendermaßen aussieht:

Leadfield: 25

Claret: 14

Piaffe: 11

Ganger: 9



## ABSCHNITT 5

### SPIELABLAUF

Leadfield, der sich im hinteren Teil des Ladens aufhält, will möglichst unbemerkt in eine höhere Position gelangen. Er versucht, leise auf einen Müllcontainer zu steigen, um von dort auf das Dach zu klettern und sich unbemerkt vorwärtszuschleichen.

### SPIELREGELN

Leadfield hat dank seines Zaubers Reflexe Steigern 1 Haupthandlung und 5 Nebenhandlungen. Die Spielleitung legt fest, dass das Manöver, um schnell auf den Müllcontainer zu klettern und auf das Dach zu gelangen, eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit (2) erfordert. Leadfield hat nur 4 Würfel für die Probe; er würfelt und erzielt 1 Erfolg. Aus Sorge, dass er vielleicht mehr braucht, gibt er 1 seiner 7 Edgepunkte aus, um einen Würfel neu zu würfeln. Diesmal kommt eine 5 heraus – er hat seinen zweiten Erfolg. Da diese Handlung eine Probe erforderte, war sie eine Haupthandlung.

Das Anschleichen an die Vorderseite des Daches erfordert ebenfalls eine Probe, also ist es ebenfalls eine Haupthandlung. Leadfield tauscht 4 seiner Nebenhandlungen gegen eine weitere Haupthandlung. Er würfelt mit Heimlichkeit + Geschicklichkeit, während er sich bewegt, aber da er keine Heimlichkeit hat, wird daraus Geschicklichkeit – 1. Er würfelt mit 2 Würfeln und erzielt 1 Erfolg. Er hofft, dass das ausreicht. Er hat noch eine Nebenhandlung, aber da er dort ist, wo er sein will, verschiebt er seine Handlung, falls er sie später braucht.

## ABSCHNITT 6

### SPIELABLAUF

Claret steht in der Nähe der zerbrochenen Schaufensterscheibe des Ladens und nutzt die Wand als teilweise Deckung. Sie feuert ihre Schrotflinte aus dem Fenster, um den Anführer der Ganger zu erwischen.

### SPIELREGELN

Jetzt wird Claret schießen. Die Ganger sind nicht weiter als 50 Meter entfernt, also in Naher Entfernung – die perfekte Reichweite für ihre Mossberg. Sie beschließt, zwei Ganger auf einmal zu treffen, indem sie den Salvenmodus verwendet und auf zwei Ziele schießt, wobei sie ihren Würfelpool auf beide aufteilt. Ihr Angriffswert auf diese Entfernung beträgt 12, während die Ganger einen Verteidigungswert von 4 haben. Das ist ein Unterschied von mehr als 4, also erhält Claret 1 Edge. Ihr Würfelpool besteht aus Feuerwaffen + Geschicklichkeit, also 10 Würfeln, aber das kommt ihr nicht hoch genug vor, wenn sie ihn durch 2 teilen will. Sie entscheidet sich für den 4-Edge-Boost, bei dem sie ihren Edge-Wert von 5 zu ihrem Würfelpool addiert. Dadurch erhält sie einen Würfelpool von 15, der sich in einen 7er- und einen 8er-Würfelpool aufteilt. Der 7er-Pool erzielt nur 1 Erfolg. Der Pool mit 8 Würfeln erzielt 2 Erfolge, aber beide sind 6en, also kann sie sie noch einmal würfeln, um mehr Erfolge zu erzielen. Sie erhält 1 weiteren Erfolg, insgesamt also 3.

Die Spielleitung würfelt eine einzige Verteidigungsprobe mit 4 Würfeln für die Ganger. Sie erzielen 1 Erfolg. Das bedeutet, dass der Würfelpool mit 7 Würfeln nicht getroffen hat, aber der Würfelpool mit 8 Würfeln hat 2 Nettoerfolge erzielt. Der Grundschaten der Mossberg beträgt 4K, der durch die 2 Nettoerfolge auf 6K erhöht wird. Die Spielleitung würfelt 3 Würfel für die Konstitution der Ganger und erzielt 1 Erfolg, was den Schaden auf 5K senkt. Die Schergen haben jeweils einen einzigen Zustandsmonitor mit 10 Kästchen, und der Treffer füllt bei einem der Ganger 5 davon.



## ABSCHNITT 7

### SPIELABLAUF

Die Ganger antworten mit einem Sperrfeuer von Kugeln und verursachen eine Fleischwunde bei Claret.

### SPIELREGELN

Jetzt sind die Ganger an der Reihe. Sie feuern ihre Beretta 101Ts gemeinsam ab. Der Angriffswert auf Nahe Entfernung wäre normalerweise 8, aber die vier zusätzlichen Ganger erhöhen ihn auf 12 (mehr Kugeln kann man schwerer ausweichen). Damit liegen sie aber immer noch um 4 Punkte unter Clarets Verteidigungswert von 16. Sie erhält 1 weiteren Punkt Edge!

Der dritte und der fünfte Ganger addieren Angriffswürfel gemäß den Regeln für Schergen-Gruppen (SR6, S. 117), sodass die Ganger 2 zusätzliche Würfel erhalten. Ihr Pool für den Angriff beträgt nun 7, während Claret mit 8 Würfeln für die Verteidigung würfelt. Die Angreifer erzielen 2 Erfolge, während Claret keinen Erfolg erzielt – und sie hat einen kritischen Patzer! Das geht überhaupt nicht. Nach ihrem Angriff hatte sie noch 1 Edge übrig, und dank ihres überlegenen Verteidigungswerts hat sie 1 weiteren Punkt Edge erhalten. Sie beschließt, diese 2 Edge auszugeben, um 1 zu einem der Würfel hinzuzuaddieren. So macht sie aus einer 1 eine 2 und vermeidet so den Patzer!

Trotzdem hat sie Schaden erlitten. Der Grundscha den beträgt 2K, der durch die 2 Nettoerfolge auf 4K erhöht wird. Sie würfelt mit ihrer Konstitution von 7 und den 2 Zusatzwürfeln aus ihren Titan-Kompositknochen und erzielt 2 Erfolge, was den Schaden auf 2K senkt. Sie vermerkt dies auf ihrem Körperlichen Zustandsmonitor.

## ABSCHNITT 8

### SPIELABLAUF

Piaffe tut in seinem sicheren Versteck das, was Hacker tun: Er verschafft sich Zugang zum Kommlink eines der Ganger. Man weiß ja nie, wann man ihn braucht! Er weiß, dass er sich mit Brute Force Zugang verschaffen kann, da er davon ausgeht, dass die Cybersicherheit der Ganger ziemlich schlecht ist.

### SPIELREGELN

Wenn Piaffe an der Reihe ist, versucht er einen Brute-Force-Hack auf das Kommlink eines der Ganger. Er hackt sich klugerweise in eines der Geräte der nicht verwundeten Ganger, da er davon ausgeht, dass der bereits angeschossene Ganger den Kampf vielleicht nicht überlebt und der Zugriff auf sein Gerät daher möglicherweise weniger nützlich ist. Er versucht direkt, einen Admin-Zugang zu erhalten, und würfelt mit Cracken 7 + Logik 6 gegen Willenskraft 2 + Firewall 1 + 2 für den Versuch, einen Admin-Zugang zu bekommen. Piaffe erzielt 4 Erfolge, der Ganger nur 2 – er ist drin! Sein OW erhöht sich um weitere 3, also auf 6.



## ABSCHNITT 9

### SPIELABLAUF

Die Ganger konzentrieren sich auf Claret, da die Trollin bereits einen von ihnen niedergeschossen hat. Sie bemerken nicht, dass Leadfield auf dem Dach des Gebäudes steht und sich darauf vorbereitet, Zauber auf sie herabregnen zu lassen. Leadfield trifft sie mit einem üblen Feuerball, der ihm zwar etwas Energie raubt, aber den Gangern einen ordentlichen Schlag versetzt.

### SPIELREGELN

Wir kehren nun an die Spitze der Initiativreihenfolge zurück, also ist Leadfield dran. Er wirkt einen Feuerball. Die Ganger stehen nahe genug beieinander, dass er die Fläche des Zaubers nicht vergrößern muss, aber will er den Schaden hochdrehen? Der Grundentzug des Zaubers beträgt 6, was schon ziemlich hoch ist, aber Leadfield beschließt, dass er einen Eindruck hinterlassen will. Er addiert 1 zum Grundscha-den und erhöht den Entzug auf 8.

Er würfelt mit Hexerei + Magie – 14 Würfel – und erzielt 6 Erfolge. Dann würfelt er mit 10 Würfeln, um dem Entzug zu widerstehen, und erzielt 4 Erfolge. Das bedeutet, dass 4 weitere Kästchen Betäubungsscha-den zu den 2 Kästchen hinzugefügt werden, die er bereits hat, was zwei Reihen seines Zustandsmonitors für Betäubungsscha-den füllt. Er wird für alle weiteren Proben einen Würfelpoolmalus von -2 haben, bis er geheilt wird.

Jetzt müssen wir sehen, was der Feuerball bewirkt. Die Spielleitung würfelt für die Ganger mit Reaktion + Willenskraft und erzielt nur 1 Erfolg. Der Grundscha-den beträgt 3 (die Hälfte von Leadfields Magie-Attribut) + 5 (die Nettoerfolge) + 1 (höherer Schaden durch Hochdrehen), insgesamt also 9. Die Ganger würfeln mit ihrer Konstitution von 3, um dem Schaden zu widerstehen, und erzielen 2 Erfolge. Das bedeutet, dass jeder von ihnen 7 Kästchen Schaden erleidet. Da ein Ganger dank Clarets Schrotflinte bereits 5 Kästchen Schaden erlitten hat, geht er bewusstlos zu Boden. Die anderen sind schwer verwundet.

## ABSCHNITT 10

### SPIELABLAUF

Die Ganger waren auf einen solchen Angriff nicht vorbereitet. Sie beschließen, dass sie eine bessere Position brauchen – vielleicht eine, die ein paar Kilometer entfernt ist.

### SPIELREGELN

Die Spielleitung entscheidet, dass es an der Zeit ist, zu sehen, wie gut die Ganger diesem Angriff standhalten. Die Ganger legen eine Selbstbeherrschungs-Probe (Willenskraft + Charisma) ab, für die die Spielleitung einen Schwellenwert von 3 festlegt, da einer der Ganger schon zu Boden gegangen ist und sie keine abgehärteten Profis sind. Sie haben nur 3 Würfel für die Probe, und sie erzielen nur 1 Erfolg. Ihre Selbstbeherrschung ist dahin, und sie fliehen. Ein Hindernis ist überwunden!

## ABSCHNITT 11

### SPIELABLAUF

Nach einer kurzen Unterredung über Funk beschließen die Runner, die Ganger ziehen zu lassen. Sie werfen Two-Stroke in den Kofferraum ihres Wagens und fahren los. Piaffe verfolgt die Kommlinks der Ganger und hofft, dass sie das Team zu einem nützlichen Ort führen. Er wartet auch darauf, dass die Ganger ein paar andere Mitglieder ihrer Gang anrufen, damit er erfährt, wo die gesuchte Lieferung jetzt ist.

### SPIELREGELN

Piaffe hat sich immer noch in das Kommlink eines der Ganger gehackt. Seine Teamkameraden versta-uen Two-Stroke im Kofferraum ihres Wagens und brauchen dabei so viel Zeit, dass Piaffes OW um weitere 5 auf 11 steigt. Er würfelt mit Elektronik 5 + Intuition 5 gegen die Willenskraft von 2 des Gangers (das Kommlink hat kein Schleicher-Attribut). Er erzielt 2 Erfolge, der Ganger keinen, also erhöht sich Piaffes OW nur um 1 aufgrund des fortgesetzten illegalen Zugriffs. Außerdem weiß er, wo sich die Ganger gerade aufhalten, sodass er und das Team ausrücken können. Und vielleicht irgendwelche Nachrichten abfangen, die auf dem Kommlink ankommen.



# TABELLEN

## ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZU METAVARIANTEN UND IHRER CHARAKTERERSCHAFFUNG

METAVARIANTE	DURCHSCHNITTLICHE GRÖSSE (M)	DURCHSCHNITTLICHES GEWICHT (KG)	INDIVIDUALI- SIERUNGSKARMA*	ANPASSUNGSPUNKTE				
				PRIORITÄT A	PRIORITÄT B	PRIORITÄT C	PRIORITÄT D	PRIORITÄT E
Elf	1,90	80	0	—	11	9	4	1
Dalakitnon	1,70	58	5	—	11	9	4	1
Dryade	1,75	63	5	—	11	9	4	1
Nocturne	1,90	80	5	—	10	8	4	1
Wakyambi	2,30	145	10	—	12	9	4	—
Xapiri Thépè	1,70	57	5	—	10	8	4	1
Mensch	1,75	78	0	—	—	9	4	1
Nartaki	1,75	86	5/10**	—	—	10	4	—
Walküre	1,76	115	15	—	11	10	4	—
Ork	1,90	128	0	13	11	9	4	1
Hobgoblin	1,80	98	5	13	11	9	4	1
Oger	1,70	101	5	13	11	9	4	1
Oni	1,90	128	5	13	11	9	4	1
Satyr	1,60	69	10	13	11	9	4	—
Troll	2,50	300	0	13	11	9	4	1
Fomori	2,35	224	10	14	11	9	4	—
Minotaure	2,40	285	5	13	11	9	4	1
Riese	3,00	467	5	14	11	9	4	1
Zyklop	2,70	421	5	13	11	9	4	1
Zwerg	1,20	54	0	13	11	9	4	1
Duende	1,10	55	10	13	11	9	4	1
Gnom	0,80	15	5	13	11	9	4	1
Hanuman	1,20	49	5	12	10	9	4	1
Korobokuru	1,10	42	5	13	11	9	4	1
Menehune	1,10	38	5	12	10	9	4	—
Metasapiente								
Merrow	2,85	375	15	13	11	9	5	—
Naga	6,90	245	15	11	9	4	2	—
Pixie	0,60	5	10	12	10	9	4	—
Sasquatch	2,40	265	10	14	11	9	4	—
Zentauren	2,10	435	15	13	11	9	4	—

\* Die Karmakosten gelten für alle Charaktererschaffungssysteme.

\*\* mit einem/zwei zusätzlichen Armpaaren



## ATTRIBUTE DER ELFISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Dalakitnon	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-8	1-7	1-8	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Gewürze, Mittel), Restlichtverstärkung									
Dryade	1-6	1-7	1-6	1-5	1-6	1-6	1-6	1-8	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Feenglanz (S. 130), Restlichtverstärkung, Symbiose (S. 139)									
Nocturne	1-5	1-8	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Sonnenlicht, Leicht), Hellhörig (S. 132), Nachtaktiv (S. 137), Restlichtverstärkung, Ungewöhnliches Haar (farbiges Fell) (S. 140)									
Wakyambi	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-7	1-7
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Restlichtverstärkung, Schnelligkeit (S. 134), Verlängerte Gliedmaßen (S. 134)									
Xapiri Thëpë	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Schadstoffe, Leicht), Biolumineszenz (UV-Spektrum) (S. 139), Photometabolismus (S. 131), Restlichtverstärkung									

## ATTRIBUTE DER MENSCHLICHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Nartaki	1-8*	1-6	1-6	1-8*	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Auffällige Hautpigmentierung (S. 139), Shiva-Arme (1 oder 2) (S. 134); *je nach Anzahl der Shiva-Arme									
Walküre	1-7	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Funktionale Flügel (Typ 2) (S. 131)									

## ATTRIBUTE DER ORKISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Hobgoblin	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Augen des Wahnsinns (S. 139), Reißzähne (S. 132), Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1									
Oger	1-9	1-6	1-5	1-8	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Zäher Magen (S. 131)									
Oni	1-8	1-7	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Auffällige Hautpigmentierung (S. 139), Augen des Wahnsinns (S. 139), Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Spitze Hörner (S. 134)									
Satyr	1-7	1-6	1-7	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1, Satyrbeine (S. 133)									

## ATTRIBUTE DER TROLLISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Fomori	1-9	1-6	1-6	1-8	1-6	1-6	1-6	1-7	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Magieresistenz, Robust Gebaut 2									
Minotaure	1-10	1-5	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Robust Gebaut 2, Spitze Hörner (S. 134)									
Riese	1-9	1-5	1-6	1-10	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Rindenhaut (S. 129), Robust Gebaut 2									
Zyklop	1-9	1-5	1-6	1-10	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Robust Gebaut 2, Zyklopenauge (S. 139)									

\* Die für Trolle geltenden höheren Ausrüstungskosten (SR6, S. 247) gelten auch für ihre jeweiligen Metavarianten.



## ATTRIBUTE DER ZWERGISCHEN METAVARIANTEN

METAVARIANTE	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
<b>Duende</b>	1-7	1-6	1-8	1-6	1-7	1-6	1-7	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Allergie (Sonnenlicht, Extrem), Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Toxinresistenz, Ungewöhnliches Haar (S. 140)									
<b>Gnom</b>	1-4	1-6	1-6	1-4	1-7	1-7	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Magieresistenz, Neotenie (S. 141), Toxinresistenz									
<b>Hanuman</b>	1-6	1-7	1-6	1-7	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Affenfüße (S. 131), Greifschwanz (S. 132), Infrarotsicht, Toxinresistenz, Ungewöhnliches Haar (S. 140)									
<b>Korobokuru</b>	1-7	1-6	1-6	1-7	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Schnelligkeit (S. 134), Toxinresistenz, Ungewöhnliches Haar (S. 140)									
<b>Menehune</b>	1-7	1-7	1-5	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Metavariante:</b> Infrarotsicht, Schwimmhäute (S. 134), Toxinresistenz, Unterwassersicht (S. 136)									
* Die für Zwerge geltenden höheren Ausrüstungskosten (SR6, S. 247) gelten auch für ihre jeweiligen Metavarianten.									

## ATTRIBUTE DER METASAPIENTEN

ART	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE	MAGIE*
<b>Merrow</b>	1-9	1-6	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Biosonar (S. 134), Dualwesen, Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 2, Unterwassersicht (S. 136); Bewegung 1/3/+0,5 (an Land), 10/25/+2 (im Wasser)										
<b>Naga</b>	1-8	1-7	1-6	1-9	1-7	1-6	1-6	1-7	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Dualwesen, Gift, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 3K, 8/-/-/-/-), Panzer 4, Robust Gebaut 2, Schutz, Wechselwarm (S. 141); Bewegung: 5/15/+1 (an Land), 3/12/+2 (im Wasser)										
<b>Pixie</b>	1-3	1-8	1-8	1-2	1-8	1-7	1-7	1-8	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Astrale Wahrnehmung, Allergie (Eisen, Mittel), Verschleierung (Selbst), Verschwinden (S. 97); Bewegung: 2/5/+1 (Laufen), 10/40/+2 (Fliegen)										
<b>Sasquatch</b>	1-10	1-6	1-6	1-10	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Dualwesen, Mimikry, Natürliche Waffe (Klauen: Schaden 3K, 10/-/-/-/-); Bewegung: 10/15/+1										
<b>Zentaur</b>	1-8	1-6	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
<b>Vor- und Nachteile durch Art:</b> Infrarotsicht, Manasinn (S. 135), Natürliche Waffe (Tritt: Schaden 3B, 10/-/-/-/-), Restlichtverstärkung, Suche; Bewegung: 10/20/+4										

\* Metasapiente haben von Natur aus ein Magieattribut. Soll ein metasapienter Charakter ein Zauberer oder (Magier-)Adept sein, muss diese Eigenschaft im jeweiligen Charakterschaffungssystem wie gehabt erworben werden. Als Erwachte Wesen können Metasapiente keine Technomancer sein.



## ATTRIBUTSMAXIMA DER INFIZIERTEN

TYP	BASIS*	KONSTITUTION	GESCHICK- LICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENS- KRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA
Bandersnatch	Sasquatch	11	6	7	12	8	5	8	4
Banshee	Elf	7	9	7	7	7	6	7	9
Chiron	Zentaur	9	6	6	10	6	6	6	5
Dzoo-Noo-Qua	Troll	11	5	8	11	7	6	8	5
Fomóraig	Troll	12	5	7	12	4	5	7	5
Ghul	Elf	10	7	8	9	8	5	7	6
Ghul	Mensch	10	6	8	9	8	5	7	4
Ghul	Ork	12	6	8	11	8	5	7	3
Ghul	Troll	13	5	8	12	8	5	7	3
Ghul	Zwerg	11	6	7	11	9	5	7	4
Goblin	Zwerg	8	6	7	9	8	4	8	5
Grendel	Ork	10	6	7	11	7	5	7	4
Jabberwock	Sasquatch	10	6	7	11	8	6	8	6
Lamie	Naga	9	7	6	10	7	6	6	7
Mutaqua	Troll	11	6	8	12	8	6	8	5
Nager	Zwerg	8	6	7	10	8	5	8	5
Nibiinaabe	Merrow	9	6	9	9	6	6	6	6
Nosferatu	Mensch	7	7	7	7	8	8	8	8
Schnitter	Elf	8	7	9	9	7	4	8	4
Vampir	Mensch	7	6	8	7	7	6	7	8
Wendigo	Ork	10	6	8	9	7	7	7	7
Werwolf	Mensch	7	6	8	10	7	5	8	4

\* Gilt auch für die Metavarianten der jeweiligen Metatypen. Hat eine Metavariante in einem Attribut ein anderes Maximum als der Basis-Metatyp, muss das Infizierten-Attributsmaximum um die entsprechende Differenz angepasst werden.

## INFIZIERTEN-VORTEILE

VORTEIL	KARMAKOSTEN
Bandersnatch	22
Banshee	32
Chiron	28
Dzoo-Noo-Qua	43
Fomóraig	22
Ghul	29
Goblin	27
Grendel	32
Jabberwock	28
Lamie	40
Mutaqua	54 (s. Beschreibung)
Nager	29
Nibiinaabe	32
Nosferatu	48 (s. Beschreibung)
Schnitter	29
Vampir	27 (s. Beschreibung)
Wendigo	47 (s. Beschreibung)
Werwolf	30

## INFIZIERTEN-NACHTEILE

NACHTEIL	KARMABONUS
Überträger	10



## METAGENETISCHE VORTEILE

VORTEIL	KARMAKOSTEN	KATEGORIE
Abwehrsekret	6	Nützliche Sekrete
Affenfüße	5	Metagenetische Morphismen
Arkaner Blitzableiter	8	Komplexe Merkmale
Ätzender Speichel	4/Stufe	Nützliche Sekrete
Balanceschwanz	6	Metagenetische Morphismen
Beuteltiertasche	4	Metagenetische Morphismen
Biosonar	6	Metagenetische Sinne
Böse Ausstrahlung	6	Komplexe Merkmale
Dermalablagerungen	7	Metagenetische Morphismen
Dornen	5	Hautveränderungen
Drachenhaut	3	Hautveränderungen
Einziehbare Klauen	10	Metagenetische Morphismen
Elefantenhaut	8	Hautveränderungen
Elektrosinn	8	Metagenetische Sinne
Erweitertes Gehörspektrum	8/Bereich	Metagenetische Sinne
Feenglanz	12	Komplexe Merkmale
Froschzunge	8	Metagenetische Morphismen
Funktionale Flügel (Typ 1)	12	Metagenetische Morphismen
Funktionale Flügel (Typ 2)	20	Metagenetische Morphismen
Gleichgewichtsrezeptor	4	Metagenetische Sinne
Grabklauen	8	Metagenetische Morphismen
Granithaut	15	Hautveränderungen
Greifschwanz	8	Metagenetische Morphismen
Haftlamellen	5	Metagenetische Morphismen
HELLHÖRIG	4	Metagenetische Morphismen
Infrarotsicht	8	Metagenetische Sinne
Isolierendes Fell	6	Tierfell
Jacobson-Organ	6	Metagenetische Sinne
Kiemen (Luft)	8	Komplexe Merkmale
Kiemen (Salzwasser)	8	Komplexe Merkmale
Kiemen (Süßwasser)	8	Komplexe Merkmale
Klimatische Anpassung	5/Stufe	Komplexe Merkmale
Knochenlanzen	10	Metagenetische Morphismen

VORTEIL	KARMAKOSTEN	KATEGORIE
Magnetsinn	6	Metagenetische Sinne
Manasinn	8	Metagenetische Sinne
Messerklauen	8	Metagenetische Morphismen
Metagenetische Verbesserung (Attribut)	15	Komplexe Merkmale
Metamenschliche Merkmale	8	Komplexe Merkmale
Natürliches Gift	s. Text	Nützliche Sekrete
Ölige Haut	6	Nützliche Sekrete
Peitschenschwanz	10	Metagenetische Morphismen
Photometabolismus	4	Komplexe Merkmale
Raubvogelschnabel	11	Metagenetische Morphismen
Reißzähne	4	Metagenetische Morphismen
Restlichtverstärkung	6	Metagenetische Sinne
Rindenhaut	4	Hautveränderungen
Ruderschwanz	6	Metagenetische Morphismen
Rundumsicht	5 oder 10	Metagenetische Morphismen
Rüssel	6	Metagenetische Morphismen
Satyrbeine	12	Metagenetische Morphismen
Schnabel (Standard)	9	Metagenetische Morphismen
Schnelligkeit	5	Metagenetische Morphismen
Schwimmhäute	4	Metagenetische Morphismen
Shiva-Arme	8/Stufe	Metagenetische Morphismen
Spitze Hörner	6	Metagenetische Morphismen
Stacheln	10	Tierfell
Stachelschwanz	10	Metagenetische Morphismen
Tarnfell	4	Tierfell
Tarnmuster (dynamisch)	10	Hautveränderungen
Tarnmuster (statisch)	5	Hautveränderungen
Unterwassersicht	6	Metagenetische Sinne
Verlängerte Gliedmaßen	12	Metagenetische Morphismen
Verlängerte Hauer	6	Metagenetische Morphismen
Walhaut	3	Hautveränderungen
Wärmesinn	7	Metagenetische Sinne
Zäher Magen	8	Komplexe Merkmale
Zweites Herz	5	Metagenetische Morphismen

## METAGENETISCHE NACHTEILE

NACHTEIL	KARMABONUS	KATEGORIE
Astrale Verunreinigung	8 oder 15	Metagenetische Anomalien
Astrales Leuchtfeuer	10	Metagenetische Anomalien
Asymmetrische Verformungen (Leicht, Picasso)	5	Biologische Deformierungen
Asymmetrische Verformungen (Schwer, Quasimodo)	15	Biologische Deformierungen
Auffällige Hauptpigmentierung	4	Metagenetische Anomalien
Augen des Wahnsinns	4	Metagenetische Anomalien
Berserker	8	Anpassungsstörungen
Biolumineszenz	5	Metagenetische Anomalien
Breite Füße	8	Biologische Deformierungen
Dickhäuterschädel	5	Abweichend dysmorphe Schädelformen
Drittes Auge	5	Biologische Deformierungen
Duftdrüse	4	Metagenetische Defekte
Eingeschränktes (Attribut)	8	Metagenetische Defekte
Federn	4	Metagenetische Atavismen
Haarlos	4	Metagenetische Atavismen
Hundeschädel	4	Abweichend dysmorphe Schädelformen

NACHTEIL	KARMABONUS	KATEGORIE
Insektoide Merkmale	6	Metagenetische Atavismen
Katzenschädel	4	Abweichend dysmorphe Schädelformen
Kopffüßer	6	Abweichend dysmorphe Schädelformen
Nachtaktiv	8	Anpassungsstörungen
Neotenie	10	Metagenetische Defekte
Neuralgie	6	Anpassungsstörungen
Progerie	10	Metagenetische Defekte
Reflektierende Augen	4	Biologische Deformierungen
Schlechtes Heilfleisch	8	Metagenetische Defekte
Schuppen	6	Metagenetische Atavismen
Stimmungshaar	4	Metagenetische Anomalien
Stummelarme	10	Metagenetische Defekte
Stummelschwanz	4	Metagenetische Atavismen
Symbiose	10	Metagenetische Anomalien
Tierschreck	6	Metagenetische Anomalien
Ungewöhnliches Haar	2	Metagenetische Anomalien
Vogelschädel	4	Abweichend dysmorphe Schädelformen
Wechselwarm	5	Metagenetische Atavismen
Zyklopenauge	8	Biologische Deformierungen



## NEUE VOR- UND NACHTEILE

VORTEIL	KARMAKOSTEN	NACHTEIL	KARMABONUS
Beruhigendes Rauschen	4	Anfällig für [Toxin]	2
Bodytech-Gewöhnung	2/Stufe	Anhaltende Pechsträhne	25
Brennender Ehrgeiz	6	Ausrüstungsfanatiker	5/Stufe
Critter-Ausbilder	10	Chronische Schmerzen	15
Critter-Herrschaft	10	Cyberpsychose	8/Stufe
Cyberbuchsenuptimierung	12	Eingeschränkte Attribute	5
Cyborg	5/Stufe	Eingeschränkte Fertigkeiten	5
Draufgänger	6	Finesse	7
Gnadenloser Verfolger	6	Geborgte Zeit	25
Inspirierende Persönlichkeit	11	Gejagt	5/Stufe
Kampfkunstwunderkind	14	Gourmet	5
Maximales Übersteuern	7	Hooder	5/Stufe
Mehr Maschine als Metamensch	5	Kampfsüchtig	6
Mehrsprachig	4	Kopfgeld	10
Muskeln	6	Mordlust	4
Routinierter Alchemist	10	Rein Geschäftlich	8
Softwareoptimierung	10	Sanftmütig	5
Teamplayer	10	Schlimmer Rücken	12
Teflonhaut	12	Stimpatch-Allergie	10
Verlängertes Übersteuern	6/Stufe	Unentschlossen	11
Viele Begabungen	18	Ungeschickt	12
Viele Fertigkeiten	18	Unruhig	5
Vorausschauender Schmuggler	7	Verletzungsanfällig	15
Zauberkomponenten	12	Vertrauensprobleme	10

## LEBENSSTIL-VOR- UND NACHTEILE

VORTEIL	LP-KOSTEN	NACHTEIL	LP-KOSTEN
Bat-Höhle	1/Stufe	Billige Absteige	-1
Bestechliche Sicherheit	2	Ehepartner	-3
Defensive Einrichtung	1	Hotel Gitterblick	-3
Fitnessraum	2	Kein schönes Heim	-3
Fluchtweg	1	Keine Privatsphäre	-1
Metamenschen-Anpassung (Sasquatch, Troll, Zwerg)	1	Konzernbesitz	-2
Metamenschen-Anpassung (alle anderen Metasapienten)	2	Lustlose Sicherheit	-2
Privatsphäre	2/Stufe	Mr Johnsons Nachbarschaft	-3
Reinigungsdienst	1	Offene Tür	-2
Safehouse	2	Tropfender Wasserhahn	-2
Schlupfloch	1	Ungebetene Gäste	-1/Stufe
Unauffällig	2	Unregelmäßige Stromversorgung	-1
Waffenkammer	2/Stufe	Verfluchte Versorgung	-2
Zimmergarten	4	Zugehörigkeit (Gruppe)	-1/Stufe
Zimmerpflanzen	2		
Zuständigkeitswechsel	3		
Zuverlässige Versorgung	1		





# LEBE DEINEN TRAUM

Die Sechste Welt ist wild. Sie ist seltsam. Sie ist einzigartig. Und das alles kannst auch du sein. Ob du nun deinen Charakter maximal individualisieren willst, ob du statt Trollen Riesen oder Minotauren spielen möchtest, ob deine Elfin eigentlich eine Dryade oder eine Nächtliche ist: Das Universum von Shadowrun ist bunt genug für alle.

Das **Schattenkompendium** ist ein Regelwerk für **Shadowrun 6**, das alternative Methoden zur Charaktererstellung, neue Metatypen, eine ganze Reihe von Vor- und Nachteilen und sogar einige Regelvariationen vorstellt. Die deutsche Version enthält zudem eine Alternative zur Charaktergenerierung mit Karma und fast 20 neue Illustrationen der Metatypen. Mit einer Vielzahl an Optionen soll so gewährt werden, dass auf den Spieltisch genau die Shadowrun-Version kommt, die deine Gruppe am liebsten spielt.

**topps**

**CATALYST**  
game labs

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



**Pegasus Press**

Art.-Nr.: 46133P